

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar belakang**

Media pembelajaran secara umum adalah alat bantu proses belajar mengajar. Segala sesuatu yang dapat digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan belajar sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar pada diri peserta didik.

Media pembelajaran dapat mempermudah seorang guru untuk menyampaikan materi yang akan disampaikan ke peserta didik. Salah satunya yaitu tentang penggunaan komputer sebagai media pembelajaran di sekolah-sekolah dasar. Pada umumnya di sekolah – sekolah dasar, siswa siswi masih belajar dengan cara yang lama yaitu dengan menggunakan buku materi yang disediakan oleh sekolah. Metode ini kurang merangsang pikiran, perhatian dalam diri siswa SD. Siswa – siswi SD terutama anak kelas 4 SD menyukai sesuatu yang interaktif, menarik dan tidak membosankan. Di tambah lagi fakta bahwa anak SD di jaman modern ini sudah mahir dan sangat menyukai menggunakan

komputer dalam kesehariannya seperti bermain game atau mendengarkan musik.

Didalam proses belajar mengajar dilakukan didalam kelas dan menggunakan komputer yang dihubungkan dengan jaringan lokal menggunakan kabel LAN. Dimana komputer siswa bertindak sebagai client dan komputer guru sebagai server.

Client-server adalah suatu bentuk arsitektur, dimana client adalah perangkat yang menerima yang akan menampilkan dan menjalankan aplikasi (software komputer) dan server adalah perangkat yang menyediakan dan bertindak sebagai pengelola aplikasi, data, dan keamanannya.

Oleh karena itu, akan dibuat aplikasi pembelajaran untuk anak – anak Sekolah Dasar yang meliputi pembelajaran IPA untuk kelas 4 SD. Dengan aplikasi ini diharapkan bisa membantu dalam penyampaian materi agar lebih menarik dan efektif serta dapat merangsang perhatian dan kemampuan anak – anak dalam proses belajar.

## **1.2 Rumusan masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka dirumuskan masalah sebagai berikut, yaitu bagaimana membuat aplikasi yang dapat memutar video, memutar suara, animasi, menampilkan soal secara acak, sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar pada diri anak – anak kelas 4 SD.

## **1.3 Ruang lingkup**

Lingkup permasalahan yang dibuat meliputi :

1. Aplikasi yang dibuat menggunakan Java SE.
2. Database yang digunakan menggunakan MySQL.
3. Program client dan program server dikoneksikan oleh jaringan lokal.
4. Materi yang diberikan adalah pelajaran IPA kelas 4 semester dua.
5. Aplikasi dapat menampilkan gambar berformat PNG, Text, Video, dan Musik.
6. Terdapat soal kuis yang disajikan secara random.
7. Hasil akhir kuis berupa skor dan grade.

#### **1.4 Tujuan**

Adapun tujuan penelitian adalah membuat sebuah media pembelajaran yang memudahkan siswa kelas empat SD untuk memahami materi pelajaran IPA dan memudahkan mereka untuk berlatih dengan soal – soal latihan yang disajikan secara menarik dan acak