

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang

Bahasa Indonesia adalah salah satu materi yang diajarkan di bangku sekolah. Adapun tujuan pembelajaran ini dapat ditinjau dari dua sudut pandang, untuk para siswa ditujukan agar para siswa mampu menghayati bahasa dan juga sastra Indonesia serta mempunyai kemampuan yang baik dan benar dalam berbahasa. Sementara tujuan bagi para guru yaitu untuk mengembangkan potensi para siswa dalam berbahasa Indonesia, serta agar lebih mandiri dalam menyiapkan dan menentukan bahan ajar sesuai dengan kemampuan siswa.

Pemanfaatan teknologi multimedia sebagai media pembelajaran yang menarik bagi para siswa sekolah dasar adalah sesuatu yang sangat penting. Saat ini siswa merasa sangat bosan dengan pelajaran Indonesia dan tidak tertarik mempelajari bahasa Indonesia. Siswa menganggap sederhana pelajaran bahasa Indonesia karena tidak sepenting mata pelajaran seperti Matematika, Ilmu Pengetahuan Alam dan mata pelajaran yang lain. Dengan pemanfaatan teknologi multimedia maka diharapkan siswa dapat menjadi lebih tertarik belajar Bahasa Indonesia daripada menggunakan metode belajar yang konvensional seperti buku mata pelajaran.

Teknologi client-server adalah paradigma dalam teknologi informasi yang merujuk kepada cara untuk mendistribusikan aplikasi ke dalam dua pihak yaitu pihak klien dan pihak server. Alasan penggunaan teknologi client server pada aplikasi ini dikarenakan perlunya mempermudah dalam proses manajemen siswa seperti manajemen akun siswa, kelas siswa, nilai siswa dan manajemen konten seperti konten materi dan kuis.

1.2 Rumusan masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimanakah membuat aplikasi untuk pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis client server.

1.3 Ruang Lingkup

Dalam penyusunan skripsi ini, hal-hal yang dibahas dibatasi dalam ruang lingkup seperti dibawah ini

1. Aplikasi yang dibuat menggunakan Java SE.
2. Materi yang diberikan adalah bahasa Indonesia untuk kelas 2 SD.
3. Materi berdasarkan kurikulum 2013.
4. Materi bersifat dinamis dan multimedia.
5. Terdapat kuis dengan hasil akhir kuis berupa skor dan grade.
6. Aplikasi ini terdiri dari 2 program yaitu program client yang diakses oleh siswa, dan program server yang diakses oleh guru.
7. Client adalah para siswa yang menggunakan aplikasi pembelajaran

dengan mengakses data ke program server.

8. Admin adalah para guru yang mengatur akun para siswa, mengatur materi, kuis dan melihat nilai para siswa.

1.4 Tujuan

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan aplikasi untuk pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis client server.