

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 anak didik.

Media pembelajaran dapat mempermudah seorang guru untuk menyampaikan materi yang akan disampaikan ke anak didik. Tanpa adanya suatu media pembelajaran, komunikasi tidak akan terjadi dan proses pembelajaran sebagai proses komunikasi juga tidak akan berlangsung secara optimal. Salah satunya yaitu tentang penggunaan komputer sebagai media pembelajaran disekolah menengah pertama.

Pada umumnya disekolah menengah pertama, 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 SMP. Siswa – siswi SMP menyukai sesuatu yang interaktif, menarik dan tidak membosankan. Di tambah lagi fakta bahwa anak SMP di jaman modern ini sudah mahir dan sangat menyukai menggunakan komputer dalam kesehariannya seperti bermain game , mendengarkan musik dll.

Oleh karena itu, dibuat aplikasi pembelajaran untuk anak sekolah menengah pertama yang meliputi pembelajaran materi IPS Ekonomi semester 1 untuk kelas VIII SMP. Dengan aplikasi 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 diatas maka dirumuskan masalah sebagai berikut, yaitu bagaimana membuat aplikasi yang dapat merangsang perhatian dan kemampuan

belajar sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar pada diri anak-anak kelas VIII SMP.

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 pelajaran materi IPS Ekonomi sesuai standar kurikulum 2006.
3. Aplikasi difokuskan untuk anak-anak Sekolah Menengah Pertama kelas VIII semester satu.
4. Aplikasi dapat menampilkan gambar berformat PNG dan Text
5. Terdapat soal kuis yang disajikan secara *random*.
6. Hasil akhir kuis berupa *score*

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian adalah bagaimana membuat sebuah media pembelajaran yang memudahkan siswa kelas VIII SMP untuk memahami materi dan memudahkan mereka untuk

berlatih dengan soal – soal latihan yang disajikan secara menarik dan acak.