BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Teknologi informasi yang berkembang pesat ini, telah mendorong percepatan di berbagai bidang. Hal ini juga yang menyebabkan munculnya kemajuan pada perangkat lunak dan diimbangi pula dengan kemajuan dan kecanggihan teknologi beserta perangkat kerasnya. Secara langsung ataupun tidak, teknologi informasi telah menjadi bagian penting dari berbagai bidang kehidupan. Karena banyak kemudahan yang ditawarkan, teknologi informasi hampir tidak dapat dilepaskan dari berbagai aspek kehidupan manusia.

Sebagian besar sistem pendidikan sekolah dasar mengunakan sistem belajar tematik atau kurikulum 2013. Pada sistem tematik ini setiap siswa dituntut untuk lebih aktif serta harus memiliki kompetensi sikap, keterampilan dan pengetahuan yang jauh lebih baik sehingga nantinya setiap siswa lebih kreatif, inovatif dan lebih produktif untuk ke depannya.

Dalam sistem belajar mengajar di sekolah dasar (SD) sudah mengunakan sistem kurikulum tematik 2013. Yang mana tentunya sistem ini lebih sulit dihadapi oleh siswa/siswi sekolah dasar. semakin berkembangnya teknologi saat ini,membutuhkan suatu teknologi yang dapat meningkatkan minat siswa/siswi sekolah dasar untuk lebih giat dalam belajar.

Berdasarkan latar belakang tersebut penulis berencana membuat suatu media pembelajaran bagi siswa/siswi di SD NUGRAHA Oleh karena itu penulis tertarik untuk menjadikan permasalahan tersebut sebagai bahan kajian dalam skirpsi yang berjudul:”**Media Pembelajaran Tematik Indahnya Negeriku Untuk Anak Sekolah Dasar Kelas 4**” , Sesuai dengan buku tematik Kurikulum 2013.

1.2 Identifikasi dan Rumusan Masalah

1.2.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang di uraikan diatas, maka dapat diidentifikasikan beberapa masalah yang terjadi Adalah:

1. Adanya kurikulum baru yang berbasis tematik yang dirasa sulit untuk dihadapi dalam hal pembelajarannya.
2. Metode pembelajaran tematik di kelas 4 belum dilaksanakan secara maksimal,sehingga siswa sering merasakan bosan dalam pembelajaran.
3. Dalam mengimplementasikan pembelajaran tematik, guru mengalami kesulitan dalam penyampaian materi kepada siswa.

1.2.2 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah yang ada antara lain adalah:

1. Bagaimana agar aplikasi tematik tersebut bisa menyesuaikan dengan kurikulum pembelajaran.
2. Bagaimana agar metode pembelajaran tematik di kelas 4 bisa di maksimalkan, sehingga siswa tidak merasakan bosan dalam pembelajaran.
3. Bagaimana cara mengimplementasikan media pembelajaran tematik tersebut agar mudah disampaikan kepada para siswa.

1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian

1.3.1 Maksud Penelitian

Maksud dari penelitian ini adalah merancang suatu aplikasi berbasis flash untuk membantu sistem belajar tematik kurikulum 2013 di SD guna mempermudah dalam sistem pembelajaran siswa/siswi tersebut.

1.3.2 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini meliputi beberapa hal sebagai berikut:

1. Merancang aplikasi “Media pembelajaran tematik indahnya Negeriku untuk Anak Sekolah dasar Kelas 4”. Sesuai dengan kurikulum.
2. Membuat aplikasi tematik yang interaktif guna menghilangkan kebosanan dalam proses pembelajaran.
3. Merancang aplikasi yang mudah dioperasikan oleh guru agar penyampaian materi bisa mudah dipahami oleh siswa.

1.4 kegunaan penelitian

1.4.1 Kegunaan Praktis

Adapun kegunaan praktis dalam pengerjaan skripsi ini adalah:

1. Membuat media pembelajaran agar dapat memudahkan siswa/siswi dalam belajar.
2. Membuat media pembelajaran agar siswa/siswi mempermudah dan menarik, melalui sebuah gambar animasi dan suara.
3. Membuat media pembelajaran yang mudah dioperasikan oleh para guru.

1.4.2 Kegunaan Akademis

Dalam bidang akademis, penelitian ini dapat memberikan beberapa kegunaan sebagai berikut:

a) Kegunaan untuk perkembangan ilmu pengetahuan

1. Diharapkan dapat bermanfaat dalam perkembangan ilmu pengetahuan khususnya di bidang teknologi dan pendidikan
2. Sebagai referensi.

b) Kegunaan untuk penulis

Kegunaan pembuatan aplikasi flash untuk penulis sendiri yaitu untuk menimplementasikan ilmu yang telah di dapatkan di berbagai sumber dan perkuliahan.

1.5. Batasan Masalah

1. Aplikasi yang dibuat untuk anak SD kelas 4.
2. Aplikasi yang dibuat hanya menggunakan 1 kurikulum.
3. Aplikasi yang dibuat menggunakan media gambar, suara dan *video*.
4. Aplikasi yang dibuat tidak menggunakan database.

1.6. Lokasi dan waktu penelitian

Lokasi penelitian dilakukan di SD NUGRAHA yang Beralamat di Jalan PLN Dalam (moch. Toha) No.4 BANDUNG. Penelitian ini berlangsung selama 4 bulan dari bulan maret sampai dengan bulan juni.

Tabel 1.1 Jadwal Penelitian

No	Kegiatan	Tahun 2015																			
		Maret				April				Mei				Juni				Juli			
	Minggu	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Observasi																				
2	Wawancara																				
3	Analisis Kebutuhan																				
4	Pembuatan prototype aplikasi																				
5	Penggunaan prototype oleh pemakai																				
6	Perbaikan aplikasi prototype																				
7	Penyelesaian aplikasi																				

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika pembutan karya ilmiah yang merupakan laporan hasil penelitian terdiri atas :

BAB I : **PENDAHULUAN**

Bab ini akan diuraikan latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat, tempat pengambilan data, metodologi penelitian terbagi atas metode pengumpulan data dan metode pengembangan sistem, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini berisi teori-teori relevan yang penulis pakai sebagai penunjang dalam pembuatan skripsi ini serta referensi dari jurnal dan hasil penelitian yang sudah dipublikasikan.

BAB III OBJEK DAN METODE PENELITIAN

Pada bab ini berisi tempat penulis melakukan penelitian. Bab ini juga membahas analisis dari sistem yang sedang berjalan serta metode pendekatan terstruktur.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini berisi perancangan sistem yang diusulkan, perancangan antarmuka, implementasi serta pengujian dari sistem yang telah dibangun.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini berisi kesimpulan dan saran dari sistem yang telah dibuat.