BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi saat ini telah berkembang begitu pesat baik itu dalam teknologi yang digunakan maupun penggunaanya di masyarakat. Teknologi informasi yang dahulu hanya di terapkan dalam beberapa bidang tertentu kini secara tidak terduga telah Banyak di terapkan di dalam berbagai bidang dalam kehidupan manusia. seperti dalam Dunia bisnis, Politik, Militer, Ekonomi, Sosial, Transportasi, Pendidikan dan Hiburan. semua kemajuan diatas tidak lain karena pengembangan-pengembangan yang terus dilakukan oleh para ahli di bidang IT sehingga perangkat teknologi informasi kini semakin menarik dan mudah untuk di gunakan oleh siapapun. Jika dahulu orang-orang untuk mengakses informasi digital membutuhkan biaya yang mahal, ruangan khusus serta prosedur yang rumit sekarang tidak lagi.

Penggunaan teknologi informasi di dalam dunia pendidikan bukanlah sesuatu yang baru, seperti kita ketahui teknologi informasi telah di perkenalkan sejak kita duduk di bangku sekolah. Teknologi informasi telah banyak memberikan dampak positif di dalam dunia pendidikan, baik dalam akademik maupun dalam proses belajar mengajar. Telah banyak metode pembelajaran yang memmanfaatka teknologi informasi khususnya dengan menggunakan teknik multimedia dalam proses pembelajarannya Seperti aplikasi tutorial, aplikasi simulator, aplikasi

percobaan atau experimen, Permainan edukatif, aplikasi pembelajaran dan banyak lagi.Teknologi informasi telah memberikan banyak kemajuan didalam dunia pendidikan, hal-hal yang dahulu sulit di lakukan dalam proses pembelajaran kini dapat dilakukan dengan mudah.

SDPN sabang adalah sekolah Percobaan Negri yang terletak di jalan sabang nomor 02 Bandung. SDPN Sabang adalah salah satu sekolah favorit di Kota Bandung yang berdiri sejak tahun 1949. Hal itu sangat beralasan karena sesuai dengan fakta, sarana dan prasarana di SDPN Sabang sangat memadai serta ditunjang oleh kompetensi SDM yang unggul, Kepala Sekolah dan Guru yang ditempatkan di SDPN Sabang adalah orang - orang pilihan yang dilatih khusus sebelum melaksanakan tugas.

Saat ini ada dua kurikulum yang Digunakan di SDPN Sabang yaitu kurikulum 2006 Kelas 3 dan 6 serta kurikulum 2013 kelas 1,2,4 dan 5. Kurikulum 2013 ini sangatlah berbeda dari kurikulum sebelumnya yaitu kurikulum 2006 atau KTSP (Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan) yang mengacu kepada standar Isi. Di dalalam kurikulum 2013 ini memiliki metode pengajaran yang menarik dimana materi pembelajaran dikemas dalam satu tema tertentu. Metode ini biasa disebut dengan istilah tematik terpadu. Dalam satu tahun pembelajaran terdapat tujuh sampai sembilan tema yang berbeda untuk di sampaikan kepada siswa. Dalam satu tema ada beberapa subtema yang juga terdiri dari beberapa fokus pembelajaran di antararanya adalah :

A. Pendidikan Agama dan Budi Pekerti

B. Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

C. Matematika

D. Bahasa Indonesia

E. Ilmu Pengetahuan Alam

F. Ilmu Pengetahuan Sosial

G. Seni Budaya dan Prakarya (Termasuk Muatan lokal)

H. Pendidikan Jasmani dan Kesehatan (Termasuk Muatan lokal)

I. Bahasa Daerah (Sesuai dengan kebijakan sekolah masing-masing)

Didalam pelaksanaanya proses pembelajaran kurikulum 2013 di SDPN SABANG ini khusus nya kelas 4 masih belum maksimal dimana guru kesulitan mencari materi tambahan untuk di sampaikan kepada siswa. Selain itu dalam kurikulum ini siswa masih kesulitan dalam beradaptasi karena kurikulum ini tegolong baru serta siswa harus mengalami transisi kurikulum dari kelas sebelumnya (kelas 3). Di dalam proses belajar mengajar siswa dan guru di bekali dengan buku pegangan, namun buku ini belum memenuhi kebutuhan dalam proses pembelajaran 2013 ini karena kurang menarik dan terkesan monoton sehingga tidak mendorong minat belajar bagi siswa. Didalam buku pegangan juga banyak menganjurka agar proses belajarmengajar disertai dengan visualisasi gambar, suara dan video namun para guru tidak di bekali dengan media tersebut sehingga para guru harus mencari sendiri materi pendukung tersebut untuk di sampaikan kepada siswa.

Oleh karena itu dibutuhkan dukungan media pendukung agar metode pembelajaran tematik ini dapat berjalan lebih maksimal sehingga dapat membantu

guru dalam menyampaikan materi serta media pembelajaran yang menarik untuk meningkatkan minat belajar siswa. media pendukung yang di maksud adalah teknik multimedia. teknik multimedia ini sangat tepat di terapkan dalam metode pembelajaran tematik karena dengan teknik multimedia dapat menyediakan kebutuhan yang di perlukan dalam penyampaian materi pembelajaran. Dengan teknik multimedia metode pembelajaran tematik ini dapat di sampaikan melalui gambar animasi, suara dan video sehingga proses belajar akan lebih menari da interaktif selain itu teknik multimedia memiliki beberapa keunggulan lainya, diantaranya :

1. Memperbesar benda yang sangat kecil dan tidak tampak oleh mata, seperti kuman, bakteri, elektron dll.
2. Memperkecil benda yang sangat besar yang tidak mungkin dihadirkan ke sekolah, seperti gajah, rumah, gunung, dll.
3. Menyajikan benda atau peristiwa yang kompleks, rumit dan berlangsung cepat atau lambat, seperti sistem tubuh manusia bekerjanya suatu mesin, beredarnya planet Mars, berkembangnya bunga dll.
4. Menyajikan benda atau peristiwa yang jauh, seperti bulan, bintang, salju, dll.
5. Menyajikan benda atau peristiwa yang berbahaya, seperti letusan gunung berapi, harimau, racun, dll.
6. Meningkatkan daya tarik dan perhatian siswa. [9]

oleh karena itu dibuatlah **Aplikasi media pembelajaran tematik untuk kelas 4 sekolah dasar tema 1 indahnya kebersamaan berbasis multimedia**

dengan aplikasi ini diharapkan siswa dapat dengan aktitif mengikuti materi pelajaran yang disampaikan dalam aplikasi ini dalam prose belajar mengajar disekolah sehingga proses belajar dapat lebihmaksimal dan dapat mencapai target kurikulum 2013.

1.2. Identifikasi Masalah dan Rumusan Masalah

1.2.1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latarbelakang diatas maka dapat di identifikasi beberapa masalah :

1. Guru kesulitan mencari materi tambahan untuk bahan ajaran kepada siswa di dalam kegiatan belajar mengajar.
2. Siswa membutuhkan media belajar yang menarik agar dapat lebih memusatkan perhatian.
3. Media pada proses pembelajaran tematik memerlukan visualisasi yang interaktif dan menarik.

1.2.2. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalahh :

1. Bagaimana perancangan aplikasi media pembelajaran tematik untuk kelas 4 sekolah dasar berbasis multimedia sebagai alat pendukung pembelajaran kurikulum 2013.

2. Bagaimana pengujian aplikasi media pembelajaran tematik untuk kelas 4 sekolah dasar berbasis multimedia sebagai alat pendukung pembelajaran kurikulum 2013.
3. Bagaimana implementasi perancangan aplikasi media pembelajaran tematik untuk kelas 4 sekolah dasar berbasis multimedia sebagai alat pendukung pembelajaran kurikulum 2013.

1.3. Maksud dan Tujuan Penelitian

1.3.1. Maksud Penelitian

Maksud dari penelitian ini adalah untuk membuat aplikasi pendukung dalam metode pembelajaran tematik tema 1 indahnya kebersamaan di sekolah dasar kelas 4 SDPN Sabang Bandung. Sehingga proses belajar mengajar di sekolah dapat berjalan lebih baik dan menarik.

1.3.2. Tujuan Penelitian

1. Untuk Merancang aplikasi media pembelajaran tematik untuk kelas 4 sekolah dasar berbasis multimedia sebagai alat pendukung pembelajaran kurikulum 2013.
2. Untuk menguji aplikasi media pembelajaran tematik untuk kelas 4 sekolah dasar berbasis multimedia sebagai alat pendukung pembelajaran kurikulum 2013.
3. Untuk implementasi aplikasi media pembelajaran tematik untuk kelas 4 sekolah dasar berbasis multimedia sebagai alat pendukung pembelajaran kurikulum 2013.

1.4. Kegunaan Penelitian

1.4.1. Kegunaan Praktis

Aplikasi ini diharapkan dapad digunakan sebagai media pendukung dalam proses pembelajaran disekolah.

Secara praktis peenelitian ini dapat memberikan manfaat diantaranya :

1. Dapat mendukung proses pembelajaran tematik tema 1 indahnya kebersamaan di SDPN Sabang bandung.
2. Dapat menjadi bahan ajaran tambahan bagi guru saat mengajar disekolah.
3. Menjadikan materi pembelajaran tematik tema 1 indahnya kebersamaan di SDPN Sabang lebih menarik dan interaktif.
4. Meningkatkan minat belajar siswa di sekolah dan di rumah.

1.4.2. Bagi Pengembangan Ilmu Pengetahuan

Penelitian ini di harapkan dapat menambah ilmu pengetahuan dalam bidang sistem informasi terutama mengenai perancangan aplikasi media pembelajaran tematik untuk kelas 4 sekolah dasar berbasis multimedia yang nantinya dapat menjadi reverensi bagi sekolah yang ingin menerapkan metode pembelajaran berbasis multimedia.

1.4.3. Bagi Peneliti Lain

Diharapkan penelitian ini dapat membantu peneliti lain dalam mendapatkan referensi dalam penelitiannya dan diharapkan dapat mengembangkan penelitian ini menjadi lebih baik.

1.4.4. Bagi Penulis

Hasil penelitian ini di harapkan dapat menambah pengetahuan dan wawasan penulis dalam merancang suatu aplikasi pembelajaran sehingga dapat menghasilkan aplikasi yang lebih baik di kemudian hari.

1.4.5. Bagi Siswa

Aplikasi ini diharapkan dapat meningkatkan minat belajar dan menambah wawasan dan pengetahuan.

1.4.6. Bagi Guru

Aplikasi ini di harapkan dapat menjadi bahan ajaran tambahan di kelas agar dapat meringankan beban guru saat menyampaikan materi pembelajaran di sekolah.

1.5. Batasan Masalah

1. Aplikasi ini menggunakan bahasa pemrograman Flash.
2. Aplikasi ini dibuat khusus untuk kelas 4 sekolah dasar tema 1 Indahnya kebersamaan
3. Sumber materi berdasarkan buku pegangan guru dan siswa kelas 4 sekolah dasar Tema 1 indahnya kebersamaan.
4. Aplikasi ini hanya aplikasi pendukung sehingga tidak dapat menggantikan proses belajar yang telah ada.

1.6. Lokasi dan Waktu Penelitian

1.6.1. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian ini di lakukan di Jalan Sabang No 2, Bandung, Jawa Barat 40114 Bandung Indonesia.

1.6.2. Waktu Penelitian

Adapun waktu penelitian ini penulis jadwalkan sebagai berikut:

Tabel 1.5. Waktu dan tempat penelititan

Bulan/ Proses	Feb				Maret				April				Mei				Juni			
Pengumpulan data																				
Analisis																				
Perancangan sistem																				
Pengkodean																				
Implementasi dan pengujian																				
Evaluasi																				

1.7. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan proposal penelitian ini disusun untuk memberikan gambaran umum tentang penelitian yang dijalankan. Sistematika penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Menguraikan tentang latar belakang permasalahan, mencoba merumuskan inti permasalahan yang dihadapi, menentukan tujuan dan kegunaan penelitian, yang kemudian diikuti dengan pembatasan masalah, asumsi, serta sistematika penulisan

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini menjelaskan tentang tinjauan Instansi dan landasan teori yang menjelaskan tentang teori umum yang berkaitan dengan judul, teori program yang berhubungan dengan aplikasi yang dibangun, teori khusus yaitu berkaitan dengan istilah-istilah yang dipakai dalam pembuatan **aplikasi media pembelajaran tematik untuk kelas 4 sekolah dasar berbasis multimedia**

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini membahas objek penelitian , metodologi penelitian yang di gunakan, deskripsi sistem yang berjalan dan analisis sistem yang berjalan.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas deskripsi sistem yang di usulkan, analisis kebutuhan, perancangan sistem yang di kembangkan, implementasi sistem yang di bangun.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan dan saran yang sudah diperoleh dari hasil penulisan skripsi.