BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di era sekarang ini pengenalan dunia komputer terhadap anak-anak menjadi hal yang menarik dan penting. Perkembangan teknologi informasi yang semakin pesat telah mempengaruhi perkembangan komputer yang semakin pesat pula. Sehingga dapat dikatakan, dalam perkembangannya kedua teknologi ini saling berkaitan erat dan akan senantiasa berjalan beriringan. Sama seperti bidang yang lain, perkembangan komputer erat kaitannya dengan dunia pendidikan. Banyak pekerjaan di dalam dunia pendidikan yang dibantu pekerjaannya oleh komputer, mulai dari mengetik, berhitung, *browsing* dari internet, dan sebagai media pembelajaran.

Dalam pendidikan memang ada hal yang selalu menarik untuk dipelajari dan dikembangkan. Hal ini dikarenakan pendidikan memegang kunci utama dalam penentuan tinggi rendahnya mutu sumber daya manusia. Lagipula, selalu ada perkembangan yang berarti dalam pendidikan, baik dari segi kurikulum, metode, media, juga perkembangan fisiknya. Ini semua dilakukan karena kesadaran-kesadaran yang muncul seiring dengan berjalannya waktu. Setiap fase ada persaingan ketat, dan untuk ikut dalam bursa persaingan tersebut seseorang harus memenuhi standar minimum yang telah ditentukan.

Saat ini sebagian besar sistem pendidikan sekolah dasar menggunakan sistem belajar tematik atau kurikulum 2013. Sistem pelajaran yang berbasis tematik ini tentunya memberikan dampak yang sangat besar terhadap sistem belajar

siswa/siswi SD kelas 4. Pada sistem tematik ini, aplikasi yang dibangun disesuaikan dengan kurikulum 2013 dan buku tematik pegangan siswa. Sehingga dengan adanya sistem ini bisa membantu proses belajar mengajar di sekolah, juga meringankan beban guru dalam menyampaikan materi pelajaran tematik.

Dalam sistem belajar mengajar di SD khususnya di SDN Neglasari 2 sudah menggunakan sistem kurikulum tematik 2013. Yang mana tentunya sistem ini lebih sulit dihadapi oleh siswa/siswi sekolah dasar. Karena semakin berkembangnya teknologi saat ini, SDN Neglasari 2 membutuhkan suatu teknologi yang dapat meningkatkan daya tarik dan minat siswa/siswi sekolah dasar untuk lebih giat dalam belajar. Karena dengan adanya dukungan teknologi berupa interaksi gambar maupun suara nantinya diharapkan dapat meningkatkan sistem belajar yang bersifat tematik terhadap siswa/siswi.

Istilah media pembelajaran dapat dikatakan sebagai alat bantu untuk proses belajar. Pengertian dari media pembelajaran dapat dipahami sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari suatu sumber secara terencana. Sekarang ini alat yang populer digunakan adalah komputer sehingga hampir disetiap sekolah memiliki komputer yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Model pembelajaran berbasis komputer merupakan perkembangan pembelajaran berprogram yang lebih dikenal dengan *The Association for Educational Communication and Technology* (AECT). Di dalam pembelajaran berbasis komputer individu akan berinteraksi langsung dengan media yang dikembangkan. Pembelajaran merupakan suatu proses komunikasi sehingga media pembelajaran menempati posisi yang penting sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran. Dengan demikian, proses yang dapat

menghantarkan siswa agar memiliki pengetahuan dan keterampilan baru yang diinginkan oleh kurikulum memerlukan suatu media. Media yang relevan dan tepat untuk membantu proses belajar mengajar di sekolah.

Pengembangan media pembelajaran dengan menggunakan *Adobe flash* telah banyak dikembangkan oleh para pendidik dan ditayangkan pada LCD dalam upaya meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi. *Adobe flash* adalah salah satu *tools* yang dapat dimanfaatkan untuk membuat media pembelajaran yang cukup menarik dan interaktif.

Keunggulan program ini dapat memberikan contoh sederhana materi pelajaran menyerupai keadaan aslinya sehingga mudah dipahami oleh siswa. Penggunaan program ini sangat cocok dengan pelajaran tematik. Kebanyakan dari siswa sulit untuk mengingat istilah-istilah tematik dalam mempelajari materi tematik. Tetapi, dengan menggunakan aplikasi ini sebagai multimedia akan mempermudah siswa dalam mempelajari istilah-istilah tematik karena akan disertai gambar, suara dan video mengenai istilah tersebut. Sehingga akan bermanfaat jika aplikasi komputer tersebut dijadikan sebagai salah satu alat bantu guru dalam penyampaian materi tematik kepada siswa. Berdasarkan pemikiran tersebut maka diangkatlah pemikiran untuk melakukan penelitian yang berjudul "**Pembangunan Perangkat Lunak Pembelajaran Tematik Kelas 4 SDN Neglasari 2**".

1.2 Identifikasi dan Rumusan Masalah

Identifikasi masalah merupakan upaya untuk melakukan pencarian dan pendataan masalah-masalah yang akan dibahas. Masalah perlu dirumuskan

dengan tujuan agar permasalahan jelas dan tidak menimbulkan keragu-raguan atau tafsir yang berbeda-beda.

1.2.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang diuraikan di atas, maka dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut :

1. Mata pelajaran tematik masih merupakan mata pelajaran yang cenderung kurang menarik dan sukar bagi siswa.
2. Pengembangan media pembelajaran masih jarang dilakukan dan belum ada yang membahas mata pelajaran tematik.

1.2.2 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana menggambarkan sistem belajar yang berjalan di SDN Neglasari 2.
2. Bagaimana membangun aplikasi pembelajaran tematik untuk kelas 4 SD menggunakan *Adobe Flash CS5*.
3. Bagaimana pengujian aplikasi pembelajaran tematik untuk kelas 4 SD menggunakan *Adobe Flash CS5*.
4. Bagaimana Pengimplementasian aplikasi pembelajaran tematik untuk kelas 4 SD menggunakan *Adobe Flash CS5*.

1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian

1.3.1 Maksud Penelitian

Maksud dari penelitian ini adalah untuk membangun sebuah aplikasi pembelajaran berbasis flash yang digunakan sebagai suatu media pembelajaran di SDN Neglasari 2 yang menjadi alat bantu dalam proses belajar mengajar para siswa/siswi.

1.3.2 Tujuan

Adapun tujuan dari penelitian ini meliputi beberapa hal sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui sistem yang berjalan di SDN Neglasari 2.
2. Untuk membangun aplikasi pembelajaran tematik kelas 4 SD menggunakan *Adobe Flash CS5.*
3. Untuk menguji aplikasi pembelajaran tematik untuk kelas 4 SD menggunakan *Adobe Flash CS5.*
4. Untuk mengimplementasikan aplikasi pembelajaran tematik untuk kelas 4 SD menggunakan *Adobe Flash CS5.*

1.4 Kegunaan Penelitian

Dalam penelitian ini terdapat dua kegunaan penelitian, yaitu kegunaan praktis dan kegunaan akademis.

1.4.1 Kegunaan Praktis

Adapun kegunaan praktis aplikasi pembelajaran ini adalah :

1. Membuat aplikasi pembelajaran tematik agar bisa mempermudah proses belajar siswa/siswi SD kelas 4.
2. Membuat aplikasi pembelajaran yang lebih memfokuskan pada aspek gambar, suara dan animasi.

1.4.2 Kegunaan Akademis

Adapun kegunaan akademis aplikasi pembelajaran ini adalah sebagai berikut :

a) Kegunaan untuk perkembangan ilmu pengetahuan
    1. Diharapkan dapat bermanfaat dalam perkembangan ilmu pengetahuan khususnya di bidang tekhnologi.
    2. Sebagai bahan referensi bagi pembaca.

b) Kegunaan untuk penulis

    Adapun kegunaan pembuatan aplikasi pembelajaran ini bagi penulis adalah sebagai bentuk pengaplikasian ilmu yang telah didapatkan selama perkuliahan.

1.5 Batasan Masalah

Batasan masalah dari penelitian ini yaitu, bahwa pada setiap 2 bagian tema terdapat evaluasi yang menggunakan sistem soal random.

1.6 Lokasi dan Jadwal Penelitian

Penulis melakukan penelitian ke SDN Neglasari 2 Jl. Raya Sedang Serang Bandung. Adapun lokasi dan jadwal penelitiannya adalah sebagai berikut :

Tabel 1. 1 Jadwal Penelitian

NO	Kegiatan	Tahun 2014																			
		Oktober				November				Desember				Januari				Februari			
	Minggu	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	**Identifikasi Kebutuhan Pemakai**																				
	Observasi																				
	Wawancara																				
2	**Pembuatan Prototype**																				
	Analisis Kebutuhan																				
	Perancangan Sistem																				
	Pembuatan Aplikasi																				
3	**Menguji Prototype**																				
	Pengujian																				
	Evaluasi																				
	Perbaikan																				
4	**Perbaikan Aplikasi**																				

1.7 Sistematika Penulisan

Penelitian ini terdiri dari tiga bab dengan sistematika sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini berisi tentang deskripsi umum dari penelitian ini yang meliputi latar belakang penelitian, identifikasi dan rumusan masalah, maksud dan tujuan penelitian, kegunaan penelitian, pembatasan masalah, lokasi dan waktu penelitian serta sistematika penulisan

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini berisi teori-teori relevan yang penulis pakai sebagai penunjang dalam penulisan penelitian 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 berisikan kesimpulan dan saran yang telah dibuat.