BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Pada era globalisasi saat ini kemajuan teknologi sangatlah pesat, perkembangannya yang semakin hari semakin meningkat dan persaingan pun lebih ketat. Kemajuan teknologi pun pastinya juga bersentuhan dengan komputer. Komputer merupakan sarana komunikasi yang sangat dibutuhkan bagi setiap manusia di muka bumi ini. Hal ini dikarenakan manfaat yang diperoleh jauh lebih besar dibandingkan dengan komponen atau alat lainnya. Komputer juga dapat memberikan informasi yang cepat, tepat dan akurat.

Teknologi sangat mempengaruhi tingkat perkembangan belajar siswa /siswi di sekolah, karena dengan adanya teknologi sangat membantu minat siswa/siswi untuk lebih mengetahui tentang pelajaran karena didukung dengan teknologi berupa gambar maupun visual. Dengan adanya teknologi tersebut lebih memberikan daya ingat yang tinggi serta rasa keingintahuan dalam menggunakan teknologi tersebut.

Saat ini sebagian besar sistem pendidikan sekolah dasar mengunakan sistem belajar tematik atau kurikulum 2013. Sistem pelajaran yang berbasiskan tematik ini tentunya memberikan dampak yang sangat besar terhadap sistem belajar siswa/siswi sd kelas 1. 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) khusus-nya di SDN Tikukur sudah mengunakan sistem kurikulum tematik 2013. Yang mana tentunya sistem ini lebih sulit dihadapi oleh siswa/siswi sekolah dasar. Karena semakin berkembangnya teknologi saat ini, SDN Tikukur membutuhkan suatu teknologi yang dapat meningkatkan daya tarik dan minat siswa/siswi sekolah dasar untuk lebih giat dalam belajar. karena dengan adanya dukungan teknologi teknologi berupa interaksi gambar maupun suara nantinya dapat mengurangi rasa jenuh setiap siswa/siswi dalam menghadapi sistem belajar yang bersifat tematik tersebut.

Berdasarkan latar belakang tersebut penulis berencana membuat suatu media pembelajaran bagi siswa/siswi di SDN Tikukur guna meningkatkan minat belajar siswa/siswi di SDN Tikukur. Oleh karena itu penulis tertarik untuk menjadikan permasalahan tersebut sebagai bahan kajian dalam skirpsi yang berjudul:**"Media Pembelajaran Tematik Untuk Anak SD Kelas 1 Sesuai Kurikulum 2013,** Identifikasi Masalah dan Rumusan Masalah

Berdasarkan masalah yang dihadapi, maka penulis mengidentifikasi beberapa masalah dengan tujuan untuk memberikan solusi yang efektif dan efisien, diantaranya:

1.1.1 Identifikasi Masalah

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

1. Adanya kurikulum baru yang berbasis tematik yang dirasa sangat sulit untuk dihadapi anak sd kelas 1.
2. Pada kurikulum tematik adanya tingkat pencapaian berupa evaluasi pada setiap tema yang memungkinkan siswa/siswi untuk lanjut ke tema berikutnya.
3. Terjadinya ***Distorsi*** (bertolak-belakang) antara sistem belajar yang bersifat tematik dengan sistem evaluasi, dengan kata lain bentuk evaluasi yang diberikan tidak berbentuk tematik.

1.1.2 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah yang ada antara lain adalah:

1. Bagaimana mengetahui sistem belajar yang berjalan di SDN Tikukur.
2. Bagaimana membuat perancangan “Media pembelajaran Tematik Untuk Anak SD Kelas 1”.
3. Bagaimana pengujian ” Media pembelajaran Tematik Untuk Anak SD Kelas 1”.
4. Bagaimana implementasi ” Media pembelajaran Tematik Untuk Anak SD Kelas 1”.

1.2 Maksud dan Tujuan Penelitian

1.2.1 Maksud Penelitian

Maksud dari penelitian ini adalah untuk membangun suatu aplikasi berbasis flash guna untuk membantu sistem belajar di SDN Tikukur dalam mempermudah dalam sistem pembelajaran siswa/siswi tersebut.

1.2.2 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini meliputi beberapa hal sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui sistem belajar yang berjalan di SDN Tikukur.
2. Untuk melakukan pembuatan perancangan ” Media pembelajaran Tematik Untuk Anak SD Kelas 1”.
3. Untuk melakukan pengujian “Media pembelajaran Tematik Untuk Anak SD Kelas 1 ”.
4. Untuk melakukan implementasi “Media pembelajaran Tematik Untuk Anak SD Kelas 1”.

1.3 kegunaan penelitian

1.3.1 Kegunaan Praktis

Adapun kegunaan praktis dalam pengerjaan skripsi ini adalah:

1. Membuat media pembelajaran agar dapat memudahkan siswa/siswi SD kelas 1 dalam belajar.
2. Membuat media pembelajaran agar siswa/siswi SD kelas 1 dapat melihat dengan jelas pergerakan animasi melalui sebuah gambar dan suara.

1.3.2 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
    2. Sebagai bahan referensi bagi pembaca
b) Kegunaan untuk penulis

    Kegunaan pembuatan aplikasi flash untuk penulis sendiri yaitu untuk mengaplikasikan ilmu yang telah dapat selama pekuliahan.

1.4 Pembatasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam "Media Pembelajaran tematik untuk anak SD Kelas 1" adalah sebagai berikut:

1. Aplikasi yang dibuat untuk anak SD kelas 1.
2. Aplikasi yang dibuat menggunakan kurikulum 2013 yang bersifat tematik.
3. Aplikasi yang dibuat menggunakan media gambar, suara dan gerak.
4. Pada setiap 2 bagian subtema terdapat evaluasi yang menggunakan sistem soal random.
5. Proses penilaian berbentuk Tes dan pada proses pengerjaan soal evaluasi masih dilakukan secara bersama-sama setiap kelasnya.
6. Aplikasi yang dibuat dioperasikan oleh guru di dalam kelas.

1.5 Lokasi dan Jadwal Penelitian

Penulis melakukan penelitian ke SDN Tikukur Jl. Terimpik No.1 Bandung. Adapun lokasi dan jadwal penelitiannya adalah sebagai berikut:

Tabel 1.1 Jadwal Penelitian

NO	Kegiatan	Tahun 2014																			
		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	**Identifikasi kebutuhan Pemakai**																				
	Observasi	■	■	■																	
	Wawancara				■																
2	**Pembuatan Prototype**																				
	Analisis Kebutuhan					■	■														
	Perancangan Sistem						■	■	■												
	Pembuatan Aplikasi							■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■			
3	**Menguji Prototype**																				
	Pengujian																	■	■		
	Evaluasi																		■	■	
	Perbaikan																		■	■	
4	**Implementasi Aplikasi**																			■	■

1.6 Sistematika Penulisan

Skripsi ini terdiri dari lima bab dengan sistematika sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini berisi tentang deskripsi umum dari skripsi ini yang mana 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 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.