

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Teknologi yang ada sekarang adalah teknologi yang sudah sangat berkembang. Berkembangnya teknologi saat ini akan sangat berguna membantu mempersingkat waktu dan mempermudah pekerjaan setiap orang. Segala teknologi yang telah berkembang, tidak lepas dari banyaknya aplikasi – aplikasi yang dibuat oleh para pekerja IT dan memotivasi mereka untuk terus mengembangkan aplikasi yang sudah ada maupun membuat aplikasi baru yang belum ada.

Tidak hanya teknologi yang telah berkembang, namun dunia pendidikan juga mengalami perkembangan. Perkembangan dunia pendidikan ini tak lepas dari campur tangan peneliti – peneliti yang menemukan ilmu – ilmu baru yang begitu bermanfaat bagi masyarakat. Ilmu tersebut akan menjadi bahan materi bagi para siswa.

IPA (Ilmu Pengetahuan Alam) adalah suatu pelajaran yang cukup banyak materi yang disajikan. Ilmu yang mempelajari tentang alam, makhluk hidup, ataupun proses alam yang terjadi di dunia ini akan menjadi mata pelajaran yang sangat menarik khususnya untuk para siswa yang dapat memahami materi pelajaran tersebut.

Pada saat ini proses belajar mengajar di sekolah – sekolah masih menggunakan cara pembelajaran dengan metode ceramah dengan media papan tulis dan buku. Proses belajar mengajar

tersebut, membuat tidak bervariasinya proses pengajaran di dalam kelas maupun kurangnya daya tangkap siswa karena proses pembelajaran yang tidak bervariasi. Ditambah lagi dengan banyaknya materi – materi pembelajaran di dunia pendidikan saat ini yang harus diterima oleh para siswa sehingga mengharuskan mereka untuk lebih banyak membaca. Namun kurangnya minat baca siswa saat ini merupakan salah satu kendala lambatnya perkembangan dunia pendidikan saat ini.

Oleh karena itu perlu inovasi baru dalam proses pembelajaran di dalam kelas tersebut. Bertolak pada permasalahan di atas, maka diperoleh sebuah alternative untuk merancang dan mengembangkan proses pembelajaran yang masih manual tersebut dengan menggunakan media pembelajaran yang dirasa dapat memberikan inovasi baru dalam dunia pendidikan dan dapat merangsang daya tangkap siswa yang lebih cepat.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana merancang aplikasi media pembelajaran sehingga dapat menarik minat belajar siswa?
2. Apakah media pembelajran yang dibuat akan dapat meningkatkan daya tangkap siswa dalam menerima materi pelajaran yang akan disampaikan?

1.3 Tujuan dan Manfaat

Tujuan :

1. Memberikan inovasi baru dalam kegiatan belajar di dalam kelas.
2. Untuk lebih mempercepat daya tangkap siswa dalam menerima materi.
3. Menghilangkan rasa jenuh karena proses belajar yang masih dengan metode ceramah dengan media papan tulis dan buku.

Manfaat :

1. Lebih cepatnya daya tangkap siswa dalam menerima materi.
2. Memudahkan siswa untuk memahami materi yang diberikan.

1.4 Batasan Masalah

1. Materi pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam kelas 6 Sekolah Dasar yang meliputi tentang ciri-ciri khusus makhluk hidup, perkembangbiakan makhluk hidup, keseimbangan ekosistem, pelestarian makhluk hidup, konduktor dan isolator panas, perubahan pada benda, energi dan perubahannya, hemat energi, dan bumi dan alam semesta.

1.5 Metodologi Pengerjaan Tugas Akhir

Metodologi adalah kerangka teoritis yang digunakan penulis untuk menganalisa, mengerjakan atau mengatasi masalah yang dihadapi. Metode penelitian sangat penting karena baik buruknya hasil penelitian tergantung dari

metodologi yang digunakan. Metodologi dalam pelaksanaan tugas akhir ini adalah sebagai berikut.

1. Studi literatur

Pada tahap ini akan dilakukan studi terhadap literatur-literatur yang berhubungan dengan media pembelajaran berbasis Flash. Studi literatur dalam sebuah penelitian digunakan untuk mendapatkan gambaran yang menyeluruh tentang apa yang sudah dikerjakan dan bagaimana cara mengerjakannya, kemudian seberapa berbeda penelitian yang akan kita lakukan.

2. Diskusi kelompok

Diskusi kelompok mengenai materi dan kegiatan yang berhubungan dengan topik Tugas Akhir.

3. Bimbingan

Bimbingan tugas akhir dilakukan dengan dosen pembimbing, diantaranya membahas mengenai hal-hal yang berhubungan dengan topik tugas akhir

4. Pengembangan aplikasi

Metodologi yang akan digunakan dalam pengembangan aplikasi ini dilakukan pengorganisasian beberapa tahap pengerjaan yang terkait pada waktu. Satu lamanya pengerjaan tahap-tahap pekerjaan tersebut merupakan satu iterasi.

5. Iterasi pertama

Pada tahap ini akan dilaksanakan literatur-literatur yang berhubungan dengan pembuatan media pembelajaran ini.

6. Iterasi kedua

Tahap selanjutnya adalah penerapan konsep pembuatan media pembelajaran ini.

7. Iterasi ketiga

Pengolahan data-data yang diperlukan dan melakukan implementasi coding.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika pembahasan yang digunakan untuk menyelesaikan tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Menjelaskan mengenai latar belakang, permasalahan, tujuan, metodologi penelitian, dan sistematika pembahasan.

BAB II STUDI PUSTAKA

Membahas beberapa teori penunjang yang berhubungan dengan pokok pembahasan dalam tugas akhir ini yang secara garis besar berisi tentang Sistem Informasi, *flash*, dan WAP.

BAB III PERANCANGAN SISTEM

Dalam bagian ini diuraikan secara rinci rancangan *Media Pembelajaran IPA Kelas 6*.

BAB IV IMPLEMENTASI SISTEM

Pada bab ini akan dijelaskan mengenai implementasi pembuatan aplikasi berdasarkan hasil rancangan yang telah dibuat sebelumnya.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan yang dapat diambil dari pelaksanaan tugas akhir ini, serta saran untuk pengembangan sistem.