BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran IPA (Ilmu Pengetahuan Alam) adalah salah satu ilmu dasar yang dipelajari di Sekolah Dasar. Sesuai dengan tingkatan pendidikan yang ada, pembelajaran IPA mengajarkan tentang dasar-dasar dan pengembangan konsep dari IPA sendiri.

Pembelajaran IPA ini membutuhkan keterampilan, kreatifitas dan pemahaman dalam pelaksanaan belajarnya. Akan tetapi masih banyak siswa di SDN Wunut kelas 4 kurang memperhatikan ketika guru menyampaikan materi IPA. Siswa-siswa mulai bosan dengan metode pembelajaran yang monoton seperti, mendengarkan langsung dari guru, membaca materi dari buku. Dengan metode yang monoton seperti itu akan mengurangi minat siswa untuk belajar IPA Padahal materi IPA ini akan berlanjut dan berkembang untuk tingkatan selanjutnya

Semakin berkembangnya teknologi, adobe flash adalah salah satu software yang bisa di gunakan untuk merubah pola pembelajaran yang monoton menjadi lebih menarik. Dengan membuat animasi-animasi untuk memproyeksikan dari isi materi dan video real untuk menunjukkan keadaan nyata dari animasi tersebut.

Berdasarkan hal tersebut peneliti mengangkat judul “APLIKASI PEMBELAJARAN IPA UNTUK SISWA KELAS 4 SD MENGGUNAKAN ADOBE FLASH (Studi Kasus : SDN Wunut)”.

B. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka perumusan masalah yang diambil adalah : “Bagaimana cara membuat aplikasi edukatif yang menarik, interaktif, inovatif, dan mudah dipahami, sehingga dapat membantu siswa kelas 4 dalam belajar mata pelajaran IPA?”

C. Batasan Masalah

Penyusunan penelitian ini diperlukan batasan masalah untuk menghindari adanya penyimpangan atau perluasan pokok masalah, untuk batasan masalah yaitu:

1) Aplikasi ini bertema animasi edukasi atau pendidikan, sehingga materi yang ada sesuai dengan kurikulum yang berlaku. Untuk software pendukungnya menggunakan *adobe flash.*
2) Untuk materi yang disampaikan hanya materi IPA kelas 4 SD saja.
3) Bab yang digunakan yaitu bab 1, bab 2, bab 3 dan bab 4.

D. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membuat membuat aplikasi edukatif yang menarik, interaktif, inovatif, dan mudah dipahami, sehingga dapat membantu siswa kelas 4 dalam belajar mata pelajaran IPA.

E. Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diambil dari penelitian ini adalah :

1. Kegunaan bagi Guru

   Aplikasi ini dapat meringankan guru dalam proses penyampaian materi IPA, karena guru tidak perlu berkali-kali mengulang penjelasan terhadap materi yang disampaikan.

2. Kegunaan bagi Siswa

   Memudahkan siswa dalam menerima setiap materi IPA yang disampaikan, membuat mereka senang dan tertarik untuk tetap belajar IPA. Tidak ada rasa takut atau merasa kesulitan ketika mendapat pelajaran IPA.

3. Kegunaan bagi peneliti

   Manfaat bagi peneliti yaitu dapat mengaplikasikan dan mengembangkan ilmu yang didapat dari perkuliahan dan juga dapat bermanfaat bagi lingkungan sekitar.

4. Kegunaan bagi masyarakat umum

   Masyarakat dapat menghemat biaya sekolah karena tidak perlu membeli buku pelajaran IPA cukup menggunakan aplikasi pembelajaran IPA ini untuk dipelajari lagi di rumah.

F. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dibuat untuk mempermudah dalam penyusunan skripsi ini maka perlu ditentukan sistematika penulisan yang baik. Sistematika penulisannya adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Pendahuluan menjelaskan tentang latar belakang masalah rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penulisan penelitian, manfaat, metodologi serta sistematika penulisan yang dipakai pada penulisan penelitian.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Tinjauan Pustaka berisi tentang landasan teori-teori yang berkaitan dengan penelitian, perancangan, dan pembuatan skripsi ini.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini menguraikan tentang analisis semua permasalahan dan perancangan sistem secara umum maupun spesifik.

BAB V HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan tentang penerapan aplikasi pembelajaran IPA di SDN Wunut, dengan menampilkan interface, cara kerja dan penggunaan dari aplikasi tersebut

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan-kesimpulan dari penelitian serta saran sebagai pertimbangan untuk penelitian lebih lanjut.