

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dengan pesatnya perkembangan teknologi komunikasi dan informasi telah mengubah model dan pola pembelajaran pada dunia pendidikan.,Terutama perkembangan teknologi dalam proses pengajaran dan pembelajaran dengan menggunakan alat bantu komputer, Perkembangan teknologi menghasilkan begitu banyak manfaat bagi kehidupan sehari-hari terutama didunia pendidikan, Seperti pemanfaatan komputer sebagai media alternatif pembelajaran.

Dalam kondisi ini penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan efesiensi proses dan kualitas hasil belajar mengajar. Seorang ahli mengemukakan bahwa pemakaian media dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan belajar. Dalam menghadapi siswa yang dapat dikatakan belum mampu memotivasi dirinya sendiri ini, menjadi sebuah tantangan bagi seorang guru.

Permasalahan yang dihadapi saat ini pada dunia pendidikan dan terutama untuk sekolah dasar Islam Terpadu Amanah adalah kurangnya minat membaca siswa dan siswi dalam proses belajar mengajar, serta kurang aktifnya siswa dan siswi dalam pembelajaran dan proses belajar hanya berfokus kepada materi yang disampaikan oleh guru saja, hal inilah yang membuat siswa kurang berminat, serta proses belajar hanya berjanlan satu arah saja yaitu hanya dari guru sehingga membuat siswa menjadi pasif dan kurangnya interaksi antara guru dan murid

membuat proses belajar menjadi membosankan, dan faktor permasalahan lainnya adalah media pembelajaran masih bersifat manual, sistem manual dalam penyampaian materi membuat kejenuhan terhadap siswa dalam proses belajar dan mengajar yang sedang berlangsung.

Salah satu hal yang dapat dilakukan oleh guru adalah penggunaan media pembelajaran, penggunaan media pembelajaran ini juga dapat dikatakan sebagai salah satu strategi yang dilakukan guru dalam rangka memaksimalkan penyampaian materi kepada siswa, dalam memilih media pembelajaran guru juga harus memperhatikan berbagai hal, seperti media pembelajaran yang digunakan harus komunikatif serta mampu menarik perhatian siswa. Serta Media yang digunakan juga harus disesuaikan dengan materi dan tujuan pembelajaran.

Dengan adanya aplikasi media pembelajaran interaktif pengenalan IPA ini diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan siswa terhadap IPA lebih dalam, Baik dari segi pemahamannya dan implementasinya, dikalangan dunia pendidikan selalu membutuhkan sistem untuk membantu kinerja guru dalam penyampaian materi saat proses belajar dan mengajar.

Perancangan aplikasi media pembelajaran interaktif pengenalan tentang IPA ini dapat mempermudah setiap kali melakukan proses belajar dan mengajar berlangsung serta dapat mengetahui dengan mudah tentang IPA secara mudah dan tepat.

Salah satu media pembelajaran yang dapat menghadirkan suasana yang menyenangkan dan interaktif bagi siswa adalah media berbasis komputer dengan menggunakan Bahasa pemograman PHP dan MySQL .

Sehingga kami membuat aplikasi tentang IPA ini agar menjadikannya daya tarik tersendiri bagi siswa dan siswi di Sekolah Dasar Islam Terpadu Amanah Kota Sungai Penuh dalam proses belajar dan mengajar yang sedang berlangsung. Aplikasi multimedia pembelajaran ini merupakan suatu sarana komunikasi yang berupa gabungan dari text, gambar, animasi, video dan audio dan kami mengemasnya dalam bentuk media pembelajaran.

Aplikasi Multimedia dimana pengguna dapat berinteraksi dengan komponen- komponen dalam multimedia tersebut dinamakan interactive multimedia, Contoh : media pembelajaran, dan lain lain.

Multimedia menggunakan komputer untuk menyajikan gabungan text, gambar, video, dan audio. Multimedia banyak dimanfaatkan di berbagai macam bidang seperti: Hiburan (animasi), Game (trailer game), Pendidikan (media pengajaran), dan lain - lain.

Maka dari itulah saya tertarik untuk mengangkat judul SKRIPSI untuk mempermudah pihak sekolah dalam memberi materi kepada siswa dengan judul **SKRIPSI : “ APLIKASI PEMBELAJARAN TENTANG IPA PADA SEKOLAH DASAR ISLAM TERPADU AMANAH KOTA SUNGAI PENUH MENGGUNAKAN BAHASA PEMOGRAMAN PHP DAN DATABASE MYSQL ”**

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, dapat dirumuskan masalah sebagai berikut :

1. Apakah dengan sebuah media pembelajaran interaktif tentang IPA, minat belajar siswa dapat lebih meningkat?
2. Bagaimana dengan sistem yang baru dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi IPA ?
3. Apakah dengan menggunakan media pembelajaran interaktif belajar akan lebih menarik ?
4. Bagaimana dengan penggunaan aplikasi pembelajaran dapat membuat minat belajar siswa dan siswi meningkat dalam memahami materi tentang IPA?
5. Bagaimana dengan aplikasi pembelajaran IPA dapat mengurangi masalah malas belajar pada siswa SD IT Amanah Kota Sungai Penuh?

1.3 Hipotesis

Berdasarkan rumusan masalah diatas, penulis membuat hipotesa mengenai aplikasi multimedia pembelajaran tentang pengenalan perkembangan hewan, maka diharapkan:

1. Dengan adanya media pembelajaran IPA ini dapat meningkatkan minat belajar siswa

2. Dengan adanya media pembelajaran IPA ini, diharapkan akan memudahkan proses belajar mengajar.
3. Dengan adanya media pembelajaran IPA ini diharapkan akan membuat pembelajaran lebih menarik.
4. Diharapkan dengan adanya aplikasi ini dapat membantu siswa dengan mudah mengetahui materi IPA.
5. Diharapkan dengan aplikasi ini dapat mengurangi masalah malas belajar pada siswa.

1.4 Batasan Masalah

Mengingat luasnya cakupan ilmu pengetahuan serta banyaknya sumber yang membicarakan tentang pengenalan hewan dan supaya penulisan tidak menyimpang dari ruang lingkup pokok masalah yang ada, maka penulis memberi batasan permasalahan yang akan dibahas yaitu membuat media pembelajaran secara umum, dan memasukkan informasi secara singkat untuk hal-hal terpenting saja.

1.5 Tujuan Penelitian Dan Manfaat Penelitian

1.5.1 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian yang penulis lakukan pada SD Islam Terpadu Amanah Kota Sungai Penuh ini adalah :

1. Merancang aplikasi pembelajaran IPA pada SD IT Amanah Kota Sungai Penuh Menggunakan PHP.

2. Untuk membantu pihak sekolah dalam menangani masalah malas belajar dan meningkatkan kreatifitas siswa dalam proses belajar mengajar pada SD IT Amanah Kota Sungai Penuh.
3. Menambah wawasan pembaca dan penulisan dalam bahasa pemrograman komputer yang dapat dikembangkan lebih lanjut.
4. Menerapkan ilmu yang diperoleh selama perkuliahan kedalam bentuk yang lebih nyata.
5. Sebagai tugas akhir untuk mencapai gelar sarjana pada program studi Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Putra Indonesia “YPTK” Padang.

1.5.2 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian yang penulis lakukan pada SD Islam Terpadu Amanah Kota Sungai Penuh ini adalah :

1. Bagi Penulis: Sebagai sarana bagi penulis untuk menerapkan dan mengembangkan wawasan dibidang ilmu pengetahuan komputer, sehingga penulis mampu menciptakan suatu sistem yang lebih baik dari sebelumnya.
2. Bagi Guru : Dapat membantu guru dalam menyampaikan materi dengan mudah, sehingga guru tidak perlu lagi melakukan catatan dipapan tulis.
3. Bagi Siswa : Dapat menarik minat belajar siswa dengan cara menggunakan aplikasi media interaktif yang menarik, sehingga

siswa lebih antusias dalam melakukan proses belajar dan dapat menyerap lebih banyak ilmu.

4. Proses belajar dan mengajar lebih efisien, menarik, inovatif, dan meningkatkan kreatifitas siswa.

1.6 Metodologi Penelitian

Dalam melakukan penelitian dibutuhkan data-data yang akurat untuk merancang sistem. Data-data tersebut penulis dapatkan dengan metode sebagai berikut:

1. Penelitian Lapangan (Field Research)

Yaitu penelitian yang dilakukan dengan cara pengamatan langsung pada SD Islam Terpadu Amanah Kota Sungai Penuh untuk mendapatkan data primer dengan teknik pengumpulan data sebagai berikut:

- a. Observasi

Yaitu mengumpulkan data dengan melakukan pengamatan langsung dan pencatatan secara sistematis terhadap gejala atau fenomena yang terkait tanpa mengajukan pertanyaan yang nantinya akan menunjang dalam pembuatan sistem informasi yang baru.

- b. Wawancara

Yaitu mengumpulkan data dengan komunikasi langsung dengan pihak yang bersangkutan (nara sumber) dengan cara mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang mendukung permasalahan dan didapatkan suatu hasil rancangan dan data-

data atau informasi yang nantinya akan menjadi penunjang dalam perancangan suatu sistem.

c. Dokumentasi

Metode dokumentasi adalah “mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, dan buku-buku, surat kabar, majalah dan sebagainya”. Dokumen yang dimaksud adalah sebagai data penelitian, dan tidak semua isi dokumen dimasukkan ke dalam penelitian ini, akan tetapi di ambil pokok – pokok isinya yang dianggap penting, sedangkan yang lainnya sebagai data pendukung saja.

d. Penelitian Kepustakaan (Library Research)

Penelitian Kepustakaan yaitu penelitian yang dilakukan untuk mendapatkan data sekunder dengan membaca atau mempelajari buku-buku, literatur-literatur, jurnal-jurnal dan sumber bacaan lainnya yang ada kaitannya dengan penelitian yang dilakukan.

e. Penelitian Laboratorium (Laboratory Research).

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan komputer sebagai alat bantu dalam pengolahan data, dimana segala data dikumpulkan dan diolah sehingga dapat menghasilkan suatu sistem informasi yang diharapkan dapat berguna bagi siapa saja.

Adapun spesifikasi perangkat keras dan perangkat lunak yang digunakan adalah:

a. Perangkat Keras (Hardware)

- 1) Laptop Asus A455L

- 2) Memori terpasang RAM : 2GB
- 3) Keyboard
- 4) Mouse
- 5) Speaker

- 6) Printer Canon
- 7) Processor Intel Core I3
- 8) HardDisk kapasitas 1000 GB.
- 9) Flasdisk Toshiba 8 GB.
- b. Pernagkat Lunak (Software)
 - 1) Sistem Operasi Microsoft Windows 7.
 - 2) Micrososft Office 2007.
 - 3) PHP dan MySql
 - 4) Mandelay desktop 1.19.4
 - 5) Software pendukung lainnya.

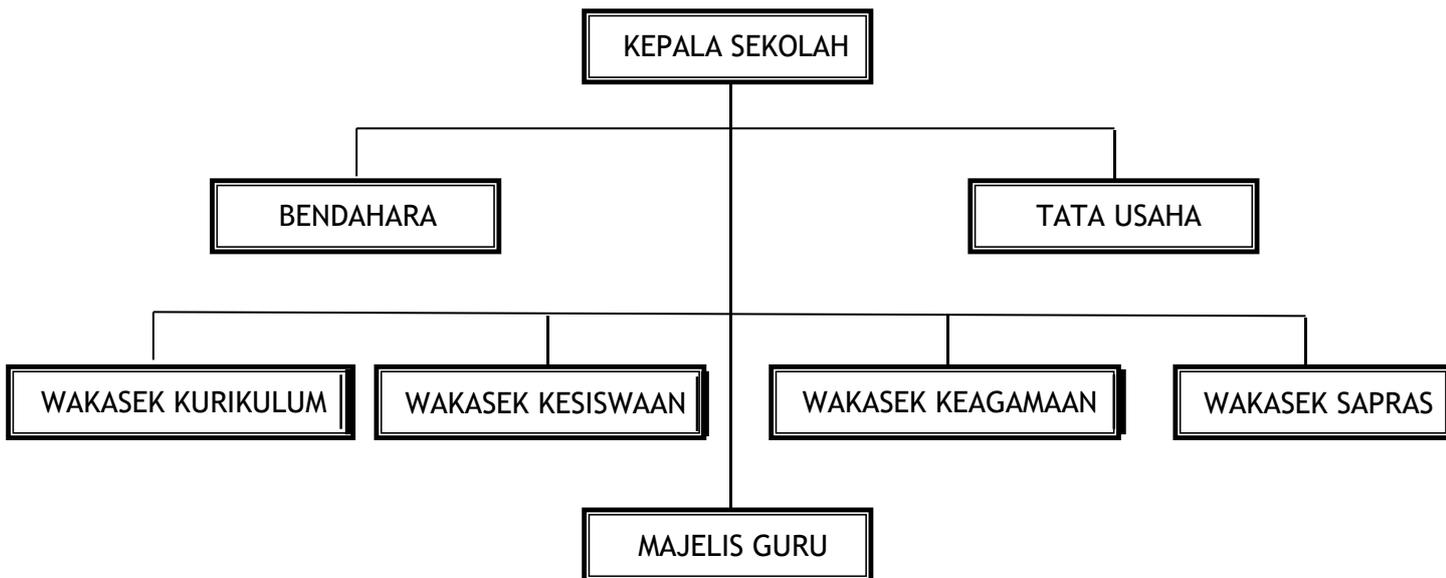
1.7 Tinjauan Umum Objek Penelitian

Berdasarkan tinjauan umum yayasan kita dapat mengenal dan mengetahui tentang sejarah, dan Struktur Organisasi Sekolah Dasar Islam Terpadu Amanah Kota Sungai Penuh.

Sd It Amanah didirikan sejak tahun 2000 namun izin operasiolalnya keluar pada tahun 2002.Sd It Amanah ini merupakan sekolah Swasta pertama yang didirikan di Kota Sungai Penuh, jadi Sd It ini Amanah ini berawal dari TK

Amanah yang dibuat oleh sekelompok orang membuat yayasan yang bernama Amanah umat yang didirikan tahun 1997 sekolah yang berfokus pada ilmu agama Islam.

STRUKTUR ORGANISASI



Gambar 1.1 Sekolah Dasar Islam Terpadu Amanah Kota Sungai Penuh