

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi yang semakin maju menuntut manusia untuk bertindak semakin cepat dengan memperhatikan efisiensi disegala bidang. Seiring berjalannya zaman yang semakin canggih kemajuan teknologi diberbagai bidang juga menunjukan kelebihan dan kemajuannya. Salah satunya adalah dalam bidang komputer. Teknologi komputer pada masa ini sudah menjadi bagian sehari-hari yang tidak bisa dipisahkan dari kehidupan. Saat ini banyak lembaga pendidikan baik negeri maupun swasta sangat mengandalkan fasilitas teknologi komputer sebagai media pembelajaran dan belajar para siswa agar mencapai hasil yang optimal.

Meskipun aplikasi pembelajaran merupakan sarana untuk melengkapi sistem pengajaran dan kegiatan belajar para siswa, namun masih banyak sekolah yang belum menggunakan aplikasi pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar sehingga guru menjadi kurang efisien dalam mengajar dan siswa terkadang merasa bosan.

Aplikasi pembelajaran ini diharapkan mampu menjadikan mutu sekolah menjadi lebih maju dan berkembang terutama dalam bidang teknologi. Serta menambah variasi dalam kegiatan belajar mengajar. Dengan aplikasi ini menjadikan guru lebih efisien dalam menyampaikan materi karena dikemas dalam sebuah aplikasi pembelajaran. Dimana materi akan tersimpan di pusat data (database) sehingga guru akan mudah untuk menambah materi ,memasukkan

soal,maupun mengoreksi jawaban . Selain itu bagi para siswa akan lebih semangat dalam belajar karena tidak harus membaca buku dan bisa menghemat dalam pembelian buku.Untuk mata pelajaran yang diambil dalam aplikasi ini yaitu Bahasa Indonesia,Bahasa Inggris dan Matematika merupakan mata pelajaran pokok dan penting.

Pada saat ini kegiatan belajar mengajar di SMP 1 Kaliwiro belum seutuhnya menggunakan aplikasi pembelajaran sebagai kegiatan belajar mengajarnya.Untuk metode guru dalam memberikan materi kepada murid masih menggunakan CD interaktif,buku paket,dan Lembar Kerja Siswa(LKS).Dari gambaran di atas maka penulis mengambil judul “Aplikasi pembelajaran mata pelajaran Bahasa Indonesia,Bahasa Inggris, dan Matematika untuk tingkat Sekolah Menengah Pertama(SMP)Studi kasus SMP N 1 Kaliwiro.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas,penulis dapat mengidentifikasi permasalahan,yaitu “Bagaimana membuat metode pembelajaran lebih efisien sekaligus lebih menarik untuk belajar siswa di SMP N 1 Kaliwiro?”

### **1.3 Batasan Masalah**

Sesuai latar belakang permasalahan yang ditulis dalam penelitian yang dilakukan agar hasilnya tidak menyimpang jauh dari judul atau tema yang diambil dan untuk memudahkan dalam penyelesaian nantinya maka masalah akan dibatasi pada:

1. Mata pelajaran yang dibuat dalam aplikasi ini yaitu Bahasa Indonesia, Bahasa Inggris dan matematika akan dibatasi pada :
  - a. Untuk siswa kelas 3 Sekolah Menengah Pertama (SMP)
  - b. Mata Pelajaran Bahasa Indonesia , Bahasa Inggris dan Matematika hanya point-point terpenting atau rangkuman penting dari semester 1 sampai semester 2 kelas 3 SMP
2. Database belum disertai dengan keamanan data
3. Software yang digunakan dalam pembuatan aplikasi pembelajaran ini adalah:
  - a. NetBeans 6.9.1
  - b. Microsoft Access Database

Adapun pembahasan ini dimaksudkan agar nantinya tidak terjadi penyimpangan dari pokok permasalahan sehingga dapat sesuai dengan yang diharapkan.

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Tujuan yang ingin dicapai adalah membuat aplikasi pembelajaran mata pelajaran Bahasa Indonesia, Bahasa Inggris, dan Matematika Studi kasus SMP N 1 Kaliwiro yang efisien dan menghemat pembelian buku untuk para siswa untuk meningkatkan produktifitas guru dengan pengolahan data yang semakin cepat dan minimalisasi kesalahan.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat dari tujuan diatas antara lain sebagai berikut :

1. Bagi mahasiswa atau penyusun

- a. Untuk menerapkan disiplin ilmu yang selama ini penyusun peroleh di bangku kuliah dan di luar kuliah serta untuk mengetahui apakah ilmu yang telah dipelajari saat kuliah dapat diterapkan ke dalam dunia kerja.
  - b. Sebagai syarat kelulusan jenjang Strata 1 untuk jurusan Teknik Informatika pada STMIK AMIKOM Yogyakarta.
  - c. Untuk mendapatkan wawasan secara nyata dari apa yang telah diteliti di lembaga tersebut khususnya dalam metode belajar mengajar.
  - d. Memberikan usulan perencanaan aplikasi pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan.
  - e. Untuk mengetahui adanya kelemahan dan keunggulan pada aplikasi yang direncanakan.
2. Bagi Lembaga
- a. Mengefektif dan efisien metode belajar mengajar pada “SMP N 1 Kaliwiro”
  - b. Sebagai bahan pertimbangan dan perbandingan antara metode belajar mengajar yang telah ada dan metode belajar mengajar yang baru.

## 1.6 Metode Pengumpulan Data

Agar data yang diperoleh penyusun lengkap dan akurat maka penyusun menggunakan beberapa metode penelitian sebagai berikut :

### 1. Metode Observasi (Observation)

Observasi merupakan teknik pengumpulan data dengan cara mengadakan pengamatan langsung terhadap guru-guru dan para siswa.

### 2. Metode wawancara (Interview)

Interview merupakan teknik pengumpulan data dengan cara mengadakan wawancara langsung dengan guru dan siswa

### 3. Metode Kepustakaan (Library)

Yaitu suatu metode pengumpulan data dengan cara membaca, menganalisis, menyimpulkan serta memanfaatkan data yang diperoleh. Adapun sumber data tersebut berasal dari buku mata pelajaran Bahasa Indonesia, Bahasa Inggris, dan Matematika untuk SMP.

## 1.7 Sistematika Penulisan

Agar penyajian laporan tertata dengan baik dan terstruktur serta mudah untuk dipahami maka dalam penulisan laporan dibagi menjadi lima bab yaitu sebagai berikut :

### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini merupakan pengantar terhadap masalah-masalah yang akan dibahas seperti latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode pengumpulan data, sistematika penulisan serta rencana kegiatan.

## **BAB II LANDASAN TEORI**

Bab ini menguraikan tentang teori-teori yang menjadi dasar dari pelaksanaan penelitian ini, yaitu tentang pengembangan sistem serta pengenalan perangkat lunak yang digunakan.

## **BAB III ANALISI DAN PERANCANGAN**

Bab ini difokuskan pada analisis dan perancangan sistem yang akan dibuat serta menjelaskan tentang data-data mengenai pengumpulan data yang berada di obyek penelitian.

## **BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Dalam bab ini menjelaskan serta memaparkan hasil penelitian dan langkah-langkah pembuatan aplikasi pembelajaran.

## **BAB V PENUTUP**

Pada bab ini merupakan bab terakhir yang berisikan kesimpulan yang diperoleh dari pemecahan masalah maupun dari hasil pengumpulan data serta diajukan beberapa saran untuk bahan peninjauan selanjutnya.