

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Berkembangnya ilmu informasi dan teknologi yang sangat cepat, teknologi elektrikpun ikut berkembang dengan secara tidak langsung gaya hidup manusia ikut terpengaruh dengan adanya berbagai macam peralatan elektronik yang canggih. Dengan berkembangnya teknologi dan peralatan-peralatan elektronik yang berbasis komputer sudah banyak dimiliki masyarakat seperti smartphone dan tablet. Peralatan-peralatan tersebut dapat membantu memudahkan kegiatan sehari-hari, Contohnya pembelajaran siswa dengan aplikasi berbasis android. Dengan demikian kualitas sumber daya manusia dalam perkembangan yang sangat pesat ini seharusnya ditingkatkan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Perubahan-perubahan ini memunculkan tuntutan yang lebih tinggi terhadap kualitas setiap manusia untuk meningkatkan kemampuan sehingga dapat menyesuaikan dengan keadaan yang terus berkembang.

Perkembangan telephone seluler, manfaat dan modelnya mengalami perkembangan yang sangat pesat. Teknologi perangkat lunak yang digunakan telah menambah fungsi ponsel, yang dulunya hanya dapat digunakan untuk menelpon dan SMS, kini berubah menjadi smartphone. Dengan adanya smartphone dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang bersifat moveable. Sistem operasinya yang saat ini membumih di dunia, yaitu Android OS yang dikenalkan sejak tahun 2007. Bahasa pemrograman Android khususnya java banyak digunakan untuk menciptakan *Android Application* pada sistem yang mempunyai kapasitas penyimpanan dan memori kecil seperti ponsel.

Sekolah Dasar merupakan tingkatan pendidikan yang mengajarkan berbagai pendidikan dasar. Pada tingkatan ini, didikan pembelajaran yang diajarkan oleh guru hanya sebatas pembelajaran dasar dan untuk meningkatkan pembelajaran para siswa dibutuhkan peranan para orang tua.

Pada umumnya, para orang tua cukup sulit untuk membimbing anak-anaknya untuk belajar, karena ketidaktarikan anak yang merasa bosan dengan media belajar (buku). Untuk meningkatkan semangat anak belajar dengan tampilan yang menarik, diharapkan dapat membantu para orang tua untuk mengajak anak belajar di rumah dan membantu anak mudah menyerap materi yang ada, sehingga dapat mengerjakan soal-soal yang ada dengan benar.

Oleh karena itu, penulis ingin membuat aplikasi yang berjudul “ Aplikasi Pembelajaran Dasar Kelas 1 SD Berbasis Android pada SD Negeri 35 Pangkal Pinang” dengan harapan aplikasi ini dapat bermanfaat bagi siswa SD Negeri 35 Pangkal pinang untuk mengembangkan tingkat pembelajarannya.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka masalah yang dapat diidentifikasi adalah: Kurangnya ketertarikan para siswa terhadap media pembelajaran buku yang dianggap monoton.

1.3 Batasan Masalah

Dalam penulisan skripsi ini terdapat beberapa batasan masalah diantaranya

- a. Aplikasi ini dirancang dan dibangun secara menarik sehingga dapat mempermudah pengguna yang memakainya.
- b. Dibuat dengan tampilan yang sederhana dan menarik.
- c. Aplikasi ini merupakan media pembelajaran yang dimana guru sebagai pengguna.
- d. Aplikasi ini bisa digunakan di rumah ataupun diluar sekolah dengan pengawasan orang tua maupun wali murid.
- e. Aplikasi ini hanya bisa digunakan untuk siswa kelas 1.
- f. Aplikasi ini memberikan informasi berupa pembelajaran mengenai huruf abjad (A sampai Z), pengenalan angka (0 sampai 9), anggota tubuh (tangan, kaki, gigi, mata, hidung, bibir, jari, telinga), nama buah (anggur, labu, apel, manggis, ceri, pepaya, jeruk, semangka), nama benda (buku, laptop, kacamata, kursi, lemari, lampu, meja, pisau) dan

warna(biru,orange,coklat,kuning,hitam,pink,hijau,putih) yang setiap karakter hanya dibatasi beberapa gambar.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penulisa laporan skripsi ini adalah

- a. Merancang dan membangun aplikasi pembelajaran yang mudah digunakan dengan tampilan menarik.
- b. Aplikasi ini merupakan salah satu metode pembelajaran baru terhadap guru dalam penyampaian pembelajarannya.

1.5 Metodologi Penelitian

Pembuatan aplikasi ini dibagi dari beberapa tahapan, antara lain :

a. Pengumpulan dan Analisa Data

Pengumpulan data dilakukan dengan cara mencari informasi dan pengetahuan melalui buku dan internet.

b. Perancangan Program

Pada tahap ini dilakukan perancangan aplikasi mengenai tugas akhir ini, seperti : menggambar perancangan aplikasi,dan perancangan antarmuka (interface) menu-menu yang terdapat pada aplikasi.

c. Implementasi dan Uji Coba

Pada tahap ini dilakukan implementasi sistem dari rancangan program yang telah dibuat. Pada tahap ini perancangan program direalisasikan pada sebuah aplikasi. Lalu dilakukan uji coba terhadap aplikasi tersebut.

d. Evaluasi

Pada tahap ini dilakukan dievaluasi apabila terdapat kesalahan atau kekurangan pada aplikasi tersebut, maka dapat dilakukan perbaikan-perbaikan yang diperlukan.

1.6 Sistematika Penulisan

Dalam menyusun Laporan skripsi ini digunakan sistematika penulisan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi penjelasan mengenai latar belakang masalah, perumusan masalah, tujuan yang ingin dicapai, pembatasan masalah, metode penelitian serta sistematika penulisan

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini berisi tentang serangkaian penjelasan mengenai teori-teori yang membahas tentang aplikasi yang dibuat dan referensi yang dibutuhkan serta kutipan-kutipan dan sumber rujukan untuk pengkajian pembuatan skripsi ini.

BAB III PEMODELAN PROYEK

Pada bab ini berisi mengenai isi dari PEP (Project Execution Plan) diantaranya Objective Proyek, Identifikasi stakeholder, Identifikasi Deliverable, Penjadwalan Proyek, RAB (Rencana Anggaran Biaya) dan struktur Tim Proyek.

BAB IV ANALISA DAN PERANCANGAN

Bab ini berisi dari definisi dan analisis masalah yang ada dan penyelesaiannya, juga akan dijabarkan tentang rancangan sistem dan rancangan interface.

BAB V IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi paparan implementasi, analisis hasil uji coba program, kesimpulan dan saran, Pada bab ini akan dipaparkan hasil-hasil dari tahapan penelitian, analisis, desain, implementasi desain, hasil pengujian dan implementasinya berupa penjelasan teoritik, baik kualitatif, atau secara statistic.

