

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di era teknologi ini, kebutuhan manusia semakin meningkat. Dengan semakin berkembang pesatnya teknologi informasi, manusia semakin menuntut teknologi – teknologi yang praktis dan mudah digunakan. Seperti halnya penggunaan perangkat *mobile*, yang sekarang sudah menjadi kebutuhan pokok semua kalangan masyarakat. Dengan Berkembangnya teknologi dan peralatan-peralatan elektronik yang berbasis komputer sudah banyak di miliki oleh semua kalangan masyarakat, baik menengah ke bawah, hingga menengah ke atas seperti *smartphone* dan *tablet*. Peralatan-peralatan tersebut dapat membantu memudahkan kegiatan sehari-hari, contohnya Pembelajaran siswa dengan aplikasi berbasis Android.

Madrasah Tsanawiyah merupakan pendidikan yang setara dengan sekolah Menengah Pertama dan merupakan tingkatan pendidikan yang mengajarkan berbagai Ilmu pendidikan, salah satunya Bahasa Indonesia. Pada tingkatan ini, didikan pembelajaran yang diajarkan oleh guru hanya sebatas pembelajaran dasar Bahasa Indonesia yang hanya mengandalkan media Buku, Dimana anak-anak lebih tertarik dengan media bergambar dan bergerak, dengan Adanya aplikasi yang dapat digunakan untuk membantu anak-anak dalam belajar Bahasa Indonesia dan untuk meningkatkan semangat anak-anak belajar dengan media pembelajaran yang *moveable* (mudah dibawa kemana-mana) dan dengan tampilan menarik, diharapkan dapat membantu siswa untuk mudah menyerap materi, sehingga dapat mengerjakan soal-soal yang ada dan menambah minat dan niat untuk menguasai Bahasa Indonesia ini dengan Mahir.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka penulis mencoba membuat Aplikasi yang dapat memudahkan pemakainya, serta memberi kemudahan untuk siswa belajar dimanapun dan kapanpun dengan metode penyelesaian yang menyenangkan tanpa harus membawa buku ketika sedang diluar jam belajar. Pemanfaatan teknologi ini mendasari penulis untuk membuat “**APLIKASI PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA BERBASIS ANDROID PADA MADRASAH TSANAWIYAH NEGERI JEBUS**”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

- a. Apa yang dimaksud dengan Pembelajaran?
- b. Bagaimana cara untuk menarik minat belajar siswa?
- c. Bagaimana bentuk aplikasi untuk pembelajaran siswa berbasis android ?
- d. Bagaimana cara kerja aplikasi untuk pembelajaran siswa berbasis android?

1.2.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, dapat di Identifikasikan permasalahan sebagai berikut :

- a. Keterbatasan guru tentang metode penyampaian pembelajaran yang kurang variatif
- b. Kurangnya ketertarikan para siswa terhadap media pembelajaran buku yang dianggap monoton dan tidak menarik.

1.2.2 Batasan Masalah

Dalam penulisan skripsi ini terdapat beberapa batasan masalah, diantaranya:

- a. Aplikasi ini hanya dapat digunakan pada smartphone android.
- b. Aplikasi ini dirancang dan dibangun secara menarik sehingga dapat mempermudah pengguna yang memakainya.

- c. Aplikasi ini merupakan media pembelajaran yang bisa menggantikan buku
- d. Aplikasi ini hanya berupa Teks, Gambar.
- e. Aplikasi ini memberikan informasi tentang materi Bahasa Indonesia untuk siswa kelas VII Semester 1
- f. Aplikasi ini bisa digunakan siswa/siswi di sekolah ataupun diluar sekolah.

1.3 Tujuan dan Manfaat

Adapun tujuan dari pembangunan Aplikasi Pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis Android ini adalah:

- a. Menemukan media baru pembelajaran serta Memotivasi Siswa untuk lebih tertarik untuk belajar dan menguasai Bahasa Indonesia.
- b. Merancang dan membangun aplikasi yang praktis, mudah digunakan, *real time*, dan bermanfaat.
- c. Merancang dan membangun aplikasi yang dapat menyediakan fungsi pembelajaran yang menarik dan unik.

Adapun Manfaat dari pembangunan Aplikasi Pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis Android ini adalah:

- a. Membantu Pengajar dalam memberikan Materi sehingga materi yang disampaikan cepat diserap oleh siswa.
- b. Membantu Siswa dalam proses penerimaan materi yang diberikan.
- c. Meningkatkan daya tarik belajar pada siswa khususnya pelajaran bahasa Indonesia.

1.4 Metode Penelitian

Definisi metode penelitian adalah sebagai berikut :

“Metode penelitian merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data yang valid dengan tujuan dapat ditemukan, dibuktikan dan dikembangkan suatu pengetahuan sehingga pada gilirannya dapat digunakan untuk memahami, memecahkan dan mengantifikasi masalah.” (Sugiono 2009:2).

a. Studi pustaka

Penulis mencari informasi dan pengetahuan mengenai Bahasa Indonesia baik melalui buku dan internet.

b. Analisa

Dalam tahapan analisa dilakukan proses analisa masalah, analisa sistem, dan analisa kebutuhan. Dilanjutkan dengan menggambarannya dalam bentuk *activity diagram*, *usecase diagram*.

c. Rancangan Aplikasi

Dalam merancang aplikasi, penulis menggunakan *Spesifikasi Database*, algoritma per *methode*, *sequence diagram*, dan rancangan layar

d. Uji Coba dan Evaluasi

Ada metode ini dilakukan implementasi aplikasi pada perangkat *smartphone* atau *tablet* berbasis *android*. Uji coba dan Evaluasi menggunakan metode pengujian *blackbox* dan digunakan ketika terjadi kesalahan terhadap jalannya aplikasi.

1.5 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dibuat dengan tujuan untuk memberikan gambaran umum mengenai penelitian yang dilakukan dan kejelasan mengenai penulisan hasil penelitian. Laporan penelitian ini ditulis dengan sistematika sebagai berikut :

Bab I PENDAHULUAN

Bab ini berisi penjelasan mengenai latar belakang masalah, rumusan permasalahan, tujuan penulisan, metode penelitian, batasan masalah dan sistematika penulisan penelitian.

Bab II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi tinjauan pustaka, menguraikan teori-teori yang mendukung judul, dan mendasari pembahasan secara detail. Landasan teori dapat berupa definisi-definisi atau model yang langsung berkaitan dengan ilmu atau masalah yang diteliti.

Bab III PERMODELAN PROYEK

Bab ini berisi tentang penjabaran mengenai sasaran dan tujuan dikembangkannya aplikasi ini, siapa saja yang terlibat dan bertanggung jawab dalam tahap pembangunan dan penggunaan aplikasi, gambaran umum hasil akhir perangkat lunak, model atau proses yang digunakan dalam tahap pengembangan untuk menghasilkan sebuah produk akhir, estimasi waktu, serta biaya yang dihabiskan dalam pengerjaan aplikasi.

Bab IV ANALISIS, PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI

Bab ini berisi Tinjauan Umum yang menguraikan tentang gambaran umum objek penelitian, yang dipergunakan untuk memecahkan masalah-masalah yang dihadapi, berkaitan dengan kegiatan penelitian. Bab ini point utamanya adalah analisis masalah, perancangan, dan implementasi sistem.

Bab V PENUTUP

Bab ini merupakan kesimpulan dan saran yang memaparkan hasil-hasil dari tahapan penelitian, dari tahap analisis, desain, implementasi desain, hasil testing dan implementasinya, berupa penjelasan teoritik, baik secara kualitatif, kuantitatif, atau secara statistik. Kesimpulan dapat mengemukakan kembali masalah penelitian (mampu menjawab pertanyaan dalam rumusan masalah), menyimpulkan bukti-bukti yang diperoleh dan akhirnya menarik kesimpulan apakah hasil yang didapat (dikerjakan), layak untuk digunakan (diimplementasikan). Penulis tidak diperkenankan menyimpulkan masalah jika pembuktian tidak terdapat dalam hasil penelitian.