# BAB 1

# PENDAHULUAN

## 1.1 Latar belakang

Dewasa ini pengguna *handphone* di dunia telah berkembang dengan sangat cepat, yang tanpa disadari telah menjadi suatu kebutuhan primer di masyarakat umum. Hampir semua orang dari segala tingkatan umur memilikinya. Perkembangan teknologi tersebut ikut mempengaruhi perubahan gaya hidup manusia. Berbagai penemuan IPTEK yang didasari atas tuntutan kebutuhan zaman, sedikit banyak telah merubah kebiasaan dan cara pandang manusia. Gaya hidup pragmatis, praktis dan cepat telah menjadi ciri khas gaya hidup manusia modern, dari siswa sekolah dasar sampai tingkat mahasiswa telah menggunakan *handphone* sebagai alat bantu komunikasi maupun mencari informasi.

Pada perkembangannya saat ini, *handphone* dapat melakukan berbagai hal diantaranya ialah telepon, mengirimkan Short Message Services (SMS), mengirimkan Multimedia Message Service (MMS), games, audio player, video player, browsing internet dan masih banyak lagi kegunaan-kegunaan lainnya. Adapun dampak dari pesatnya perkembangan teknologi di masa sekarang, khususnya dibidang informasi dan handphone membuat segala sesuatu yang sangat sulit ternyata dapat dilakukan dengan mudah dan dalam waktu yang singkat.

Data Menunjukan Tahun 2011 penduduk Indonesia kurang lebih 260 Juta Jiwa. Dari jumlah penduduk Indonesia tersebut, yang menggunakan *handphone* mencapai ±

180 Juta (data ATSI/ Asosiasi Telepon Seluler Indonesia) dan masih terjadi peningkatan kenaikan pengguna *handphone* tiap hariya. Jumlah anak yang memiliki telepon genggam sendiri semakin meningkat dari waktu ke waktu. Hampir seluruh responden dalam survei YPMA 2006 memiliki telepon genggam, dengan berbagai variasi penggunaan.

Penelitian Nielsen pada tahun 2009 di Amerika yang dilansir dari blog milik perusahan riset ini, membuktikan bahwa hampir sebagain besar anak berusia 8 tahun yang memiliki *handphone*, menggunakannya untuk mengirimkan SMS. Penelitian ini menemukan bahwa mayoritas SMS ditujukan kepada teman dan keluarga (90%), voting acara TV (8%), membeli *ringtone* atau musik (9%), membeli *wallpaper* atau*screen saver* (4%), membeli *game* (5%), merespon iklan (5%), dan melihat horoskop mereka sendiri (4%).

Namun alangkah baiknya dan lebih bermanfaat apabila *handphone* dijadikan sebagai media pembelajaran untuk anak-anak sekolah dasar berupa aplikasi pengenalan hewan yang mampu menarik perhatian para siswa sehingga dapat mempelajari kehidupan hewan yang ada di planet tempat kita tinggal ini. Dengan adanya aplikasi ini diharapkan dapat membantu mengembangkan minat belajar dengan menggunakan alat bantu *handphone*.

Pengenalan hewan itu sendiri menjelaskan tentang pengetahuan-pengetahuan dasar tentang kehidupan hewan, jenis hewan, golongan hewan, dan keseluran tentang hewan. Pengenalan Hewan sejak dini kepada anak-anak sekolah dasar sangat penting,

karena selain menambah wawasan, anak-anak sekolah dasar dapat mengetahui jenis-jenis hewan darat dan hewan laut, golongan dan cara hewan tersebut bertahan hidup.

Maka dari itu perlu dikembangkan software edukasi yang diharapkan mampu membantu perkembangan pendidikan di Indonesia, terutama untuk pendidikan dasar yaitu siswa Sekolah Dasar. Sederhananya program perangkat lunak ini berisikan program pendidikan berupa pengenalan hewan yang mana bahan-bahannya telah disesuaikan dengan bahan yang telah diterbitkan oleh Departemen pendidikan dan kebudayaan. Software ini akan dikembangkan dengan menggunakan java J2ME untuk *handphone*.

Dengan adanya perancangan aplikasi pengenalan hewan ini diharapkan mendorong minat dalam belajar dengan aplikasi yang interaktif kegunaannya adalah membantu para siswa untuk mempelajari informasi yang disediakan sambil bermain handphone secara interaktif sehingga anak-anak sekolah dasar tidak jenuh untuk belajar dan mudah untuk memahami apa yang mereka pelajari, sehingga muncul gagasan untuk membuat **"PERANCANGAN APLIKASI PENGENALAN HEWAN UNTUK ANAK SEKOLAH DASAR BERBASIS J2ME STUDI KASUS DI SDN ASMI BANDUNG"**, yang diharapkan mampu meningkatkan kualiatas belajar siswa-siswa sekolah dasar dan lebih bersemangat untuk menuntut ilmu yang dapat bermanfaat untuk kedepannya.

## 1.2 Idenifikasi dan Rumusan Masalah

### 1.2.1 Identifikasi Masalah

Permasalahan yang sering dihadapi pada pembelajaran di Sekolah Dasar ialah

1. Pembelajaran yang kurang atraktif dikarenakan pengajar menyampaikan materi pembelajaran masih menggunakan alat bantu yang kurang menarik. Sehingga murid-murid kurang menyerap secara maksimal apa yang di jelaskan oleh pengajar.
2. Kesulitan proses pembelajaran secara teoritis yang diajarkan pada anak-anak.
3. Rendahnya minat belajar mengenal hewan disebabkan karena guru dalam menyampaikan materi kurang menarik.

### 1.2.2 Rumusan Masalah

Adapun perumusahan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana membuat suatu aplikasi pengenalan hewan berbasis j2me?
2. Bagaimana membuat anak sekolah dasar tertarik belajar pengenalan hewan dari aplikasi pengenalan hewan?
3. Bagaimana implementasi aplikasi pengenalan hewan kepada anak kelas 3 sekolah dasar?

## 1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian

### 1.3.1 Maksud Penelitian

Anak-anak sekolah dasar menginginkan pembelajaran yang baru dengan menggunakan teknologi. Unuk itu dengan adanya suatu aplikasi pengenalan hewan ini dapat membantu pembelajaran bagi pengajar serta mampu membuat anak-anak sekolah dasar lebih memahami pelajaran, semua itu telah digantikan oleh aplikasi pengenalan hewan ini.

### 1.3.2 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian adalah sebagai berikut :

1. Untuk membuat suatu aplikasi pengenalan hewan berbasis j2me.
2. Untuk membuat anak sekolah dasar tertarik belajar mengenal hewan dari aplikasi pengenalan hewan ini.
3. Untuk mengimplementasi aplikasi pengenalan hewan kepada anak kelas 3 sekolah dasar.

## 1.4 Kegunaan Penelitian

### 1.4.1 Kegunaan Praktis

Dengan adanya aplikasi pengenalan hewan berbasis j2me ini diharapkan, mampu memudahkan para siswa untuk belajar dan diharapkan mengurangi permasalahan yang sering ditemui pada pembelajaran di sekolah dasar. Selain itu para guru tidak

akan kesulitan dalam penyampaian materi tentang pengenalan hewan. Dengan begitu murid-murid dapat menyerap materi tersebut dengan mudah dan lebih efektif.

### 1.4.2 Kegunaan Akademis

Keguanaan akademis yang di dapat pada penelitian ini adalah menambah ilmu pengetahuan yang didapat pada perkuliahan. Selain itu dapat mengetahui permasalahan pembelajaran di sekolah dasar, serta sebagai bahan untuk menyusun skripsi. Dan diharapkan kepada peneliti lain mampu mengembangkan hasil dari perancangan aplikasi pengenalan hewan ini.

## 1.5 Batasan Masalah

Batasan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Perangkat *Mobile* atau *handphone* yang digunakan adalah perangkat *mobile* yang mendukung jalannya aplikasi *java* (*J2ME*) dan untuk menampilkan suara, handphone harus suport dengan format wav.
2. Membahas materi tentang hewan yang dipelajari di sekolah dasar kelas 3. Dan score yang dihasilkan siswa dari aplikasi ini tidak untuk diolah kedalam nilai rapot.
3. Hewan yang dijadikan objek pembahasan terdapat 35 hewan dengan pengelompokkan berdasarkan habitat.
4. Aplikasi tidak terhubung dengan internet dan bersifat statis.

## 1.6 Lokasi dan Waktu Penelitian

Untuk anak-anak sekolah dasar kelas 3 yang ingin belajar mengenai pengenalan hewan di SD Negeri ASMI yang beralamat di Jalan ASMI NO.2 kelurahan Pungkur Bandung.

**Tabel 1.1 Jadwal Kegiatan Penelitian**

| Waktu / Kegiatan | Tahun 2012 | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | **Feb** | **Mar** | **Apr** | **Mei** | **Jun** | **Jul** |
| Mengidentifikasi kebutuhan | ■ | | | | | |
| Quick design | | ■ | | | | |
| Evaluasi Prototyping | | | ■ | | | |
| Build prototype | | | ■ | ■ | ■ | ■ |
| Evaluasi pelanggan | | | | | ■ | ■ |
| Pembuatan & implementasi | | | | | ■ | ■ |