BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi pada saat ini sangatlah pesat. Tidak dapat dipungkiri bahwa kemajuan dan perkembangan teknologi mempunyai peranan penting dalam kehidupan manusia. Kemajuan teknologi dengan kehidupan manusia seakan – akan tidak dapat dipisahkan.

Perkembangan teknologi tentunya menyebabkan perubahan yang begitu besar terhadap kehidupan manusia di berbagai bidang serta memberikan dampak yang begitu besar, termasuk gaya hidup dan pola pikir masyarakat.

Salahsatu kemajuan teknologi informasi dan komunikasi yang paling signifikan pada saat ini adalah kemajuan teknologi mobile, seperti : Handphone, Smartphone, Tablet PC dan lain – lain. Dunia teknologi khususnya teknologi mobile memang sangat pesat perkembangannya, terlebih dengan adanya pertarungan berbagai merek dan Operating System, yang semakin seru.

Dunia pendidikan saat ini sudah mengalami banyak perubahan dan kemajuan, hal ini terlihat dengan adanya beberapa sistem serta Undang-Undang (UU) tentang pendidikan yang dirancang sebagai wahana untuk menjalankan suatu kurikulum pendidikan.

Dalam pendidikan sekiranya tidak akan terlepas dari komponen-komponen utama yaitu adanya kurikulum, peserta didik, pengajar, sarana dan prasarana. Pendidikan agama merupakan salahsatu matapelajaran yang ada pada kurikulum pendidikan baik itu dari mulai TK sampai Perguruan Tinggi. Tidak sedikit orang menilai bahwa matapelajaran pendidikan agama itu sangatlah membosankan karena materi yang disampaikan itu - itu saja dan cara penyampaian materinya pun cenderung kaku. Padahal pendidikan agama itu merupakan pendidikan yang sangat penting karena bertujuan untuk membangun karakter dan kepribadian seseorang menjadi lebih baik, selain itu pendidikan agama juga merupakan pedoman dan petunjuk hidup bagi manusia agar tidak menjadi orang yang salah.

Seiring dengan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi, maka perpaduan antara teknologi informasi dan komunikasi dalam hal ini mobile gadget beserta aplikasi penunjang di bidang pendidikan sangatlah membantu dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan anak usia dini.

Aplikasi merupakan penunjang untuk teknologi mobile agar dapat berjalan dengan optimal. Kecanggihan teknologi mobile yang di pakai akan tetapi tidak di tunjang dengan aplikasi didalamnya sama halnya dengan suatu barang yang mewah tetapi tidak bermanfaat. Oleh karena itu teknologi mobile dan aplikasi merupakan dua hal yang tidak dapat di pisahkan.

Aplikasi mobile yang ada sekarang ini sangatlah banyak dan cara mendapatkannya pun sangat mudah karena selain aplikasi yang berbayar ada juga aplikasi yang sifatnya free. Aplikasi *mobile* khususnya untuk bidang pendidikan dapat memuat berbagai informasi baik itu data teks, data gambar statis maupun dinamis, animasi, suara, video bahkan perpaduan dari semuanya.

Dengan melihat potensi yang ada sekarang serta menitikberatkan pada upaya peningkatan kualitas pendidikan khususnya di bidang agama, maka kami menetapkan judul " **Rancang Bangun Aplikasi Mobile Pembelajaran Doa Anak Sehari - hari Berbasis *Java 2 Micro Edition (J2ME)*** " yang nantinya diharapkan mampu meningkatan mutu dan kualitas pendidikan khususnya di bidang agama.

1.2 Identifikasi dan Rumusan Masalah

1.2.1 Identifikasi Masalah

Sistem pendidikan khususnya di bidang agama pada saat ini pada umumnya berjalan dengan baik, akan tetapi tidak sedikit peserta didik yang menilai bahwa sistem pendidikan agama cenderung membosankan dan kurang menarik.

Adapun hal- hal yang menjadi masalah dari sistem yang sedang berjalan tersebut diantaranya sebagai berikut :

1. Minimnya penggunaan teknologi salahsatunya teknologi mobile dalam proses pembelajaran
2. Penyampaian materi pelajaran masih bersifat konvensional tanpa adanya media penyampaian yang menarik dan kurang interaktif

1.2.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan masalah yang telah diidentifikasi, berikut adalah rumusan masalahnya :

1. Bagaimana merancang sistem proses pembelajaran agama berbasis mobile
2. Bagaimana melakukan pengujian terhadap sistem pembelajaran agama khususnya doa sehari – hari berbasis mobile
3. Bagaimana implementasi perangkat lunak / aplikasi terhadap device mobile baik itu HP, Smartphone, PDA, Tablet PC dan lain – lain.

1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud di bangunnya sebuah aplikasi mobile pembelajaran doa anak sehari – hari berbasis *java 2 micro edition (J2ME)* ini salahsatunya meningkatkan kualitas pendidikan khususnya di bidang agama.

Adapun tujuan dari di bangunnya aplikasi mobile belajar menghafal doa sehari – hari berbasis *Java 2 Micro Edition (J2ME)*, diantaranya :

1. Menghasilkan rancangan sistem proses pembelajaran agama khususnya doa sehari – hari berbasis *Java 2 Micro Edition (J2ME)*
2. Menghasilkan perangkat lunak / aplikasi yang memiliki validitas terhadap kesalahan dari sistem
3. Menghasilkan implementasi perangkat lunak / aplikasi pada device mobile yang mendukung teknologi *J2ME* seperti HP, Tablet PC, PDA, Smartphone dan lain – lain.

1.4 Kegunaan Penelitian

Kegunaan penelitian ini pada umumnya terbagi 2, yaitu :

1.4.1 Kegunaan Praktis

Kegunaan praktis dari di bangunnya aplikasi mobile ini diantaranya :

1. Aplikasi *Mobile* berbasis *J2ME* ini dapat menjadi salahsatu solusi dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan khusunya di bidang membaca dan memahami kumpulan doa sehari - hari.
2. Aplikasi *Mobile* berbasis *J2ME* ini dapat menjadi salahsatu strategi di dunia pendidikan untuk menyampaikan pembelajaran agama khususnya di bidang membaca dan memahami doa menjadi lebih menarik dan tidak membosankan
3. Aplikasi *Mobile* berbasis *J2ME* ini dapat menjadi salahsatu pilihan aplikasi mobile yang interaktif

1.4.2 Kegunaan Akademis

Selain kegunaan praktis, ada juga kegunaan akademis dari di bangunnya aplikasi mobile ini diantaranya :

1. Aplikasi Mobile ini digunakan sebagai pengembangan ilmu khususnya di bidang Ilmu Pengetahuan dan Teknologi
2. Aplikasi Mobile ini sebagai salahsatu pemicu dan pendorong untuk peneliti lain yang akan mengembangkan aplikasi – aplikasi yang bermanfaat.

1.5 Batasan Masalah

Aplikasi mobile belajar menghafal doa sehari - hari berbasis *J2ME* yang di bangun mempunyai batasan – batasan, diantaranya :

1. Aplikasi mobile ini hanya memuat kumpulan doa pendek beserta terjemahannya yang sering digunakan sehari – hari.
2. Aplikasi ini hanya dapat di gunakan oleh perangkat bergerak tertentu saja yang mendukung teknologi *JAVA.*
3. Aplikasi ini hanya dapat digunakan oleh perangkat bergerak dengan minimum konfigurasi *CLDC 1.1* dan profile *MIDP 2.0*
4. Penggunaan aplikasi ini harus di dampingi orang tua dan guru

1.6 Lokasi dan Waktu Penelitian

Untuk memperoleh data dan informasi yang diperlukan dalam penyusunan penelitian dan membangun sebuah program aplikasi ini, maka lokasi penelitian ini dilakukan di TK Darul Hikam kota Bandung.

Tabel 1.1 Jadwal Kegiatan Penelitian

No	Nama Kegiatan	2012																			
		Februari				Maret				April				Mei				Juni			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Analisis Kebutuhan																				
2	Insepsi																				
3	Elaborasi																				
4	Konstruksi																				
5	Transisi																				
7	Dokumentasi																				