BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang Penelitiaan

Perkembangan teknologi pada perangkat *mobile* membutuhkan perkembangan software yang sejalan dengan perkembangan hardware pada perangkat *mobile* seperti perangkat *handphone*, pocket pc, console game dan multimedia pocket player dll, Selain itu pada era globalisasi saat ini teknologi *mobile* sangat di butuhkan oleh hampir semua kalangan khusunya para pelajar dan mahasisiwa, serta telah menunjukan jati diri dalam peradaban manusia dewasa ini, sudah tentu tidak dapat di ingkari dan di pandang sebelah mata bahwa peranan teknologi *mobile* informasi telah memberikan dampak positif sebagai ajang *sharing* yang signifikan sebagai nilai tambah pertumbuhan nilai ekonomi dan efisiensi dalam berbagai bidang,khusunya dalam masalah waktu, tenaga dan biaya melalui kecepatan dan ketepatan informasi yang sangat drastis sekaligus mampu mengefisiensikan penggunaan tempat dalam artian kapasitas ruang.

Bukan itu saja, penampilan fakta kongkret dari sebuah situasi dan kondisi yang dapat diakses dari tempat berbeda secara bersamaan dan dengan durasi tanpa batas, telah menganulir akan keragu-raguan terhadap eksistensi kejujuran manusia. Bahkan, kejujuran itu sendiri yang tadinya hanya sebagian dapat dideteksi melalui

sorot mata, pada saat sekarang ini dengan kemampuan teknologi mampu mengkolaborasikan gelombang emosi sehingga dapat di identifikasi tingkat kejujuran yang di implementasikan. Kehidupan kedepan sebagian besar akan di ninabobokan oleh kemjuan teknologi *mobile* informasi tersebut. Kelompok masyarakat yang maniak terhadap perkembangan teknologi *mobile* informasi, memiliki kemampuan yang sangat tinggi dalam memprovokasi, dan memberikan pengaruh kepada lingkungan. Dengan bumbu kecanggihan dan kepraktisan yang ditawarkan, serta pemahaman manfaat ekonomis yang diberikan melalui kemudahan dandaya guna yang ditimbulkan oleh kemajuan tersebut, telah mampu menyeret lingkungan untuk menjadi pengikutnya, sehingga menjadi anggota yang secara tidak langsung justru menjadi lebih fanatik terhadap ketergantungannya pada kemajuan teknologi tersebut. Jika masyarakat sudah terlena terhadap ketergantungan akan pemanfaatan kemajuan teknologi, mestikah harus apriori terhadap perkembangan sektor yang 1 ini? Hanya yang perlu disinkronkan adalah bagaimana pesatnya kemajuan teknologi tersebut,dapat dduambangi oleh kedewasaan pola pikir masyarakat dalam peradaban masing-masing. Sehingga semua manfaat positif yang terkandung di dalamnya mampu dimanifestasikan agar mampu membantu dan mempermudah kehidupan masyarakat

Harkat kemanusiaan masih tetap terjaga seiring dengan kemajuan teknologi, inilah menjadi kewajiban semua pihak untuk terus ditanamkan agar keseimbangan

dapat dipertahankan. Tidak dapat dimungkiri dengan kompleks nya permasalahan yang dihadapi dalam kehidupan, sudah mampu dibayangkan bagaimana krodit dan sulitnya jika tidak dduambangi dengan perkembangan teknologi. Teknologi telah membuat segalanya menjadi lebih sederhana dan mudah Perkembangan dari yang sederhana melalui perjalanan mulai dari kapasitas ato, pemko, piko, nano, mikro dan mili, sampai kilo,mega, giga, dan sebentar lagi tera. Kapasitas tera setara dengan sepuluh pangkat enam kapasitas giga (1 tera = 106 giga). Jadi dapat diprediksi berapa besarnya kapasitas data dan informasi yang dapat disimpan dari sebuah paket data yang hanya sebesar 1 tera.Kemampuan ini sebentar lagi akan merajai paket komputer dan peralatan lainnya, sehingga betapa mudahnya kemanjaan yang diberikan oleh perkembangan teknologi *mobile*. Perkembangan dari yang sederhana sampai dengan sekarang ini telah banyak menghabiskan tahun dan biaya eksplorasi serta penelitian, sehingga sepantasnya lah masyarakat dalam memanfaatkan produk teknologi tersebut dapat menspesifikasi bagian yang bermanfaat dalam kehidupan tanpa mengurangi nilai-nilai kehidupan itu sendiri

Aplikasi *mobile* learning pada flash lite ini akan memberikan pembelajaran pada tingkat SMA,di karenakan agar siswa mampu memahami isi dari konten yang ada,maka dengan bantuan teknologi *mobile* ini dapat memberikan paradigma dan pemahaman yang baik dan selain itu sekaligus mengenalkan konten konten dan fitur dari aplikasi ponsel flash lite,Dimana ketika aplikasi di buka siswa dapat memilih isi

yang ada didalamnya dalam bentuk animasi dan gambar yang lebih menarik sehingga dapat membuat minat dan daya tarik untuk itu maka adapun tujuan pembuatan aplikasi memberikan kemudahan siswa untuk menangkap isi dari materi yang ada dan memberikan kontribusi kepada guru untuk dapat membantu sistematika pengajaran yang diberikan Sementara keterampilan mengajar merupakan hal yang cukup penting dalam kegiatan belajar mnengajar karena keterampilan mengajar seorang guru dapat menentukan motivasi dan minat belajar siswa,Keterampilan mengajar guru merupakan kemampuan guru dalam mengola kegiatan belajar mengajar sehingga dapat tercapai suasana belajar yang efektif dan efisien.

Dikarenakan kelas 1 SMA merupakan dasar untuk melangkah ke tahap berikutnya maka aplikasi pembelajaran untuk kelas 1 SMA dasar perlu di perhatikan agar ketika beranjak ke kelas dua dan dapat mengikuti siklus pembelajaran yang efektif dan interaktif .di sisi lain keterampilan mengajar guru dalam memberikan sistematika pengajaran masih terbilang kurang memuaskan dan mengakibatkan kegiatan belajar mengajar menemui kendala, Maka dari kasus diatas penulis mempunyai ide dan gagasan untuk membuat pola pembelajaran yang baru dengan bantuan *mobile learning* dimana siswa tidak hanya dapat belajar melalui buku saja tetapi siswa dapat juga belajar melaui perangkat *handphone* PDA dll,Maka dari kasus diatas penulis mengambil kesimpulan untuk mengangkat judul :

"Aplikasi *Mobile Learning* berbasis flash lite untuk kelas satu SMA pgii dua Bandung"

1.2 Identifikasi dan Rumusan Masalah

1.2.1 Identifikasi masalah

Tentunya ketika melakukan penelitian ini penulis menemukan kendala dan masalah yang perlu di identifikasikan guna dapat menemukan dan memcahkan masalah yang ada di dalamnya

Adapun identifikasi masalah yang ada :

1. Masih terdapatnya kesalahan bagi guru apabila memberikan nilai dengan soal dan jumlah siswa yang banyak
2. Kurang efektifnya pembelajaran secara konvensional dikarenakan siswa lebih minat menggunkan ponsel sebagai media pembelajaran
3. Materi yang di berikan cenderung monoton
4. Masih kurangnnya dukungan dari sekolah tentang penerapan *mobile learning*

1.2.2 Rumusan masalah

Hal hal yang perlu di rumuskan dalam masalah penelitian kali ini :

1. Bagaimana Sistem pembelajaran yang berjalan di SMA pgii dua Bandung?
2. Bagaimana perancangan aplikasi *Mobile learning* pada SMA PGii dua Bandung?
3. Bagaimana implementasi Aplikasi *Mobile learning* pada SMA PGii dua Bandung?
4. Bagaimana pengujian apliaksi *Mobile learning* pada SMA PGii dua Bandung?

1.3 Maksud dan tujuan penelitian

1.3.1 Maksud penelitian

Maksud penelitian kali ini adalah untuk mengetahui sejauh mana respond dan minat anak dalam mempelajari *mobile learning* serta menganalisis suatu permasalahan dan menemukan solusinya diantaranya:

1. Untuk membuat langkah bagaimana menanamkan pola belajar dengan menggunakan multimedia *mobile* learning
2. Untuk mempelajari mekanisme multimedia serta mempelajari konten konten yang ada di dalamnya

3. Untuk dapat memberikan Informasi kepada para guru mengenai pentingnya pendidikan berbasis IT dan multimedia *mobile learning*
4. Penelitian ini sebagai kesempatan untuk menggali serta mengimplementasikan ilmu yang di dapat di perkuliahan dan juga menggali lagi pembelajaran yang di sajikan dalam bentuk *software* multimedia *mobile learning*

1.3.1 Tujuan penelitian

Adapun Tujuan penelitian adalah :

1. Untuk mengetahui sejauh mana hubungan antara Guru dan siswa serta peran orang tua dalam memberikan pendidikan lebih di rumah dengan menginakan media *mobile learning*
2. Untuk dapat mengetahui sejauh mana kelebihan dan kekurangan penelitian yang dilakukan agar dapat di perbaiki jika ada kekurangan
3. untuk mengetahui cara yang efektif dalam menggunakan Multimedia *mobile learning*
4. Sebagai salah satu tugas dalam skripsi di fakultas teknik dan ilmu komputer Program studi Sistem Informasi Universitas komputer Indonesia (UNIKOM)

1.4 Kegunaan penelitian

1.4.1 Kegunaan praktis

Bagi para Guru dan siswa siswi SMA tentunya penelitian ini diharapkan dapat memberi masukan untuk dapat meningkatkan efektifitas tingkat pembelajaran *mobile learning* yang di sajikan dengan bentuk Animasi gambar dan bagi penulis di harapkan dapat memberikan kontribusi untuk memantapkan penguasaan keilmuan selama mengikuti perkuliahan

1.4.2 Kegunaan Akademis

Bagi perguruan tinggi, hasil penelitian diharapkan dapat menjadi dokumen akademik yang berguna untuk dijadikan acuan bagi sivitas akademik yang nantinya dapat di jadikan suatu barometer yang dapat dilakuan oleh peneliti lain

1.5 Batasan Masalah

Batasan masalah diperlukan agar penelitian yang dilakukan tidak berubah arah dari tujuan yang ditetapkan. Hal ini dimaksudkan agar mahasiswa fokus terhadap masalah-masalah yang ingin dipecahkan

1. Aplikasi yang di buat hanya dapat berjalan pada Ponsel yang mendukung aplikasi flash lite
2. Materi ini Hanya dapat di terapkan untuk kelas 1 Saja
3. Apliaksi Ilmu biologi ini hanya dapat berjalan pada *Handphone* yang bersistem operasi symbian khusunya *Handphone* seri nokia dan sony Ericson
4. Tidak semua siswa menggunakan ponsel yang mendukung flash lite
5. Aplikasi ini hanya sebagai pendukung dan pelengkap pembelajaran siswa saja
6. Tidak semua ponsel siswa memiliki perangkat Bluetooth dimana akan menyulitkan apabila isi dan konten akan di *update* oleh guru
7. Spesifikasi *mobile phone* yang digunakan harus memiliki yang fitur *flash lite* dengan ukuran RAM *minimal* pada *handphone* 32 Mb.

1.6 Lokasi waktu dan penelitian

Lokasi dan waktu penelitian dilakukan selama enam bulan yakni dari bulan Desember 2011 hingga bulan Juni 2012

Table 1.6 lokasi dan waktu penelitian

No	Nama Kegiatan	2011-2012															
		Maret				April				Mei				Juni			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Analisa kebutuhan																
2	Desain sistem																
3	a) Pengkodean b) Pengujian software																
4	Implementasi																