BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Secara etimologi pendidikan berasal dari kata Yunani *paedagogic* yang terdiri dari kata pais artinya anak dan again artinya membimbing, jadi pendidikan (*paedagogie*) berarti bimbingan yang diberikan kepada anak. Secara defenitif pendidikan menurut Plato, pendidikan adalah cara mengasuh jasmani, rohani supaya sampai kepada keindahan dan kesempurnaan yang dapat dicapai. Sedangkan Ki Hajar Dewantara juga mengatakan bahwa pendidikan ialah menuntut segala kekuatan kodrat yang ada pada anak-anak agar sebagai manusia dan sebagai anggota masyarakat dapat mencapai keselamatan dan kebahagiaan.

Menurut GBHN, Pendidikan adalah usaha untuk mengembangkan kepribadian dan kemampuan di dalam dan di luar sekolah dan berlangsung seumur hidup. Dalam undang-undang SISDIKNAS No. 20 Tahun 2003 Bab I Pasal I dijelaskan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Sebagai salah satu pendidikan di sekolah yaitu mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi sudah bukan lagi suatu mata pelajaran muatan lokal akan tetapi sudah menjadi muatan kurikulum, dari Madrasah Ibtidaiyah sampai Madrasah Aliyah,

dengan adanya mata pelajaran tersebut diharapkan dapat membantu meningkatkan mutu pendidikan dan pembelajaran di madrasah pada umumnya.

Untuk mewujudkan hal di atas tentu hal yang terpenting adalah model pembelajaran itu sendiri salah satunya melalui sebuah aplikasi *mobile learning*. Sebagai peserta didik siswa diharapkan memiliki prestasi dan kualitas sesuai dengan yang diharapkan di madrasah, termasuk salah satunya dalam mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi, sebab mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi mempunyai peran tersendiri dalam peningkatan mutu pendidikan khususnya dalam menciptakan siswa yang terampil menggunakan teknologi. Sebagai salah satu mata pelajaran yang dipelajari di MTs, Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) memiliki peran penting yang meningkatkan keterampilan siswa dalam bidang teknologi, lebih jelasnya TIK menekankan pada kemampuan dan memahami teknologi berupa komputer sebagai alat informasi dan komunikasi. Selain itu, secara konseptual mata pelajran ini bermanfaat untuk memberikan pengetahuan tentang berbagai cara pengoperasian berbagai aplikasi dalam Teknologi Informasi dan Komunikasi.

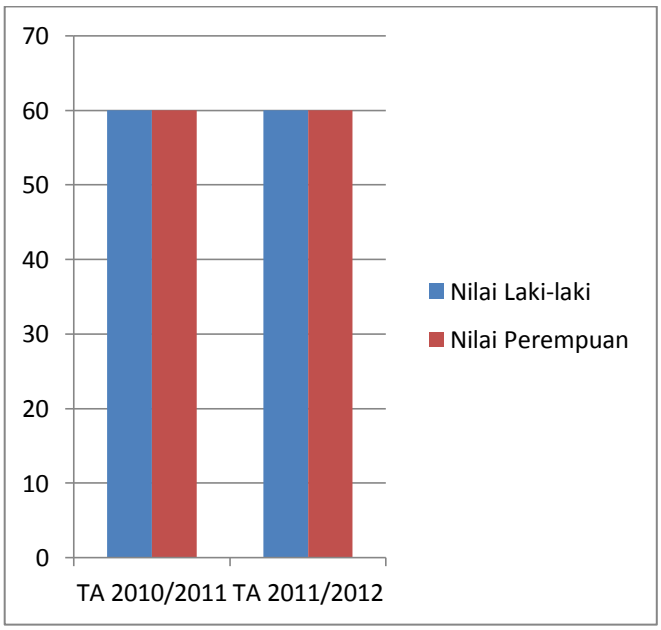
Melihat jelasnya fungsi mata pelajaran Teknologi Infromasi dan Komunikasi untuk meningkatkan keterampilan, pengetahuan, dan pemahaman teknologi, seharusnya siswa memiliki minat yang tinggi terhadap mata pelajaran TIK yang ditunjukkan melalui antusias siswa dalam belajar, ataupun prestasi yang tinggi selama pembelajaran TIK berlangsung, akan tetapi dari hasil pengamatan sewaktu mengajar maupun diskusi dengan beberapa guru yang lain, menunjukkan adanya suatu permasalahan yang dialami siswa maupun guru.

Masalah yang dihadapi adalah sebagai berikut :

1. Siswa kurang mendapat pengetahuan lebih jika hanya membaca dari buku pelajaran.
2. Minat siswa kurang dalam mempelajari mata pelajaran TIK sehingga menghasilkan nilai yang rendah.
3. Guru mengalami kesulitan dalam mengajarkan materi ini, karena merupakan ilmu aplikasi dan butuh gambaran nyata tidak disajikan dalam bentuk ceramah, dengan melihat keterbatasan media alat di madrasah.

Tabel 1.1 Data Nilai Rata-Rata Siswa Kelas VII Tahun Ajaran 2010-2012

Tahun Ajaran	Nilai Rata-Rata
2010/2011	60
2011/2012	60



Gambar 1.1 Data Nilai Rata-Rata Siswa Kelas VII Tahun Ajaran 2010-2012

Dari Tabel 1.1 dan Gambar 1.1 diatas dapat disimpulkan bahwa nilai rata-rata siswa kelas VII di MTs. Nurul Anwar pada mata pelajaran TIK cenderung stabil pada nilai 60 yang kurang memuaskan pada TA 2010/2011 dan 2011/2012.

Karena sifatnya yang teoritis dan banyak praktek, di mata mayoritas siswa TIK menjadi pelajaran dengan konsep teori dan praktek yang banyak dan materi yang masih asing di tengah kehidupan sehingga terkesan membosankan. Padahal jika siswa telah mengenal ilmu TIK dengan lebih dalam, tentu tidak sesulit yang mereka bayangkan. Untuk menumbuhkan minat siswa terhadap pelajaran TIK, maka perlu adanya upaya peningkatan kualitas pembelajaran, terutama pada penerapan pengajaran yang digunakan oleh guru.

Salah satu metode yang dapat digunakan untuk meningkatkan minat dan prestasi siswa dalam mata pelajaran TIK adalah dengan memanfaatkan sebuah aplikasi *mobile learning* yang nantinya diterapkan di sebuah handphone. Pembelajaran TIK dengan memanfaatkan sebuah aplikasi *mobile learning* adalah suatu model pembelajaran dengan alat bantu handphone sebagai media dan *software* yang berisi tentang program, secara penggunaan, materi dan soal-soal. Susunan materi tersebut yang disajikan dalam bentuk *slide*, bertujuan untuk membimbing siswa dalam memberikan pengetahuan agar dapat memilih sendiri materi mana yang masih perlu dipelajari dan kemudian mengujinya dengan memilih dan menjawab soal.

Diterapkannya pembelajaran dengan memanfaatkan sebuah aplikasi *mobile learning* dalam pembelajaran TIK, diharapkan dapat meningkatkan

motivasi siswa untuk mempelajari TIK sehingga pada akhirnya dapat meningkatkan prestasi siswa. Asumsi tersebut berdasarkan bahwa pembelajaran memanfaatkan sebuah aplikasi *mobile learning* merupakan suatu metode pembelajaran baru yang menarik dan mampu membangkitkan semangat siswa. Berbeda dengan teknik pembelajaran konvensional yang menekankan pada guru sehingga siswa pasif dan hanya mendengar ceramah guru mengenai materi yang diberikan. Maka *mobile learning* mengutamakan keaktifan siswa selama pembelajaran dengan menekankan pada suatu pembelajaran melalui metode memilih dan membaca *slide* materi untuk lebih memahami.

Dalam melakukan penelitian ini peneliti mengambil lokasi di MTs. Nurul Anwar karena dari hasil observasi yang peneliti lakukan di madrasah ini peneliti melihat para siswa di madrasah ini hampir sudah memiliki dan memanfaatkan handphone yang *support* dengan sistem operasi android sehingga mampu mendukung dalam penggunaan aplikasi mobile learning yang menjadi bahan penelitian penulis. Peneliti juga mendapatkan izin dan dukungan dari kepala madrasah dan dewan guru untuk mengadakan penelitian lebih lanjut mengenai perancangan aplikasi *mobile learning* berbasis Android. Oleh karena itu peneliti mengajukan sebuah judul yaitu: "**Perancangan Aplikasi *Mobile Learning* berbasis Android Pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (Studi Kasus : MTs. Nurul Anwar Bekasi Utara)**".

1.2. Identifikasi dan Rumusan Masalah

1.2.1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah tersebut, maka dapat dirumuskan beberapa identifikasi masalah sebagai berikut :

1. Banyaknya siswa yang mendapatkan nilai rendah pada mata pelajaran TIK.
2. Siswa butuh pengetahuan lebih tentang mata pelajaran TIK tidak hanya membaca dari buku pelajaran.
3. Kurang kreatifnya metode pengajaran yang dilakukan oleh guru.
4. Masih sedikit aplikasi pembelajaran *e-learning* untuk tingkat MTS yang bersifat *mobile*.

1.2.2. Rumusan Masalah

Dari latar belakang permasalahan di atas, maka dirumuskan suatu masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana merancang aplikasi *mobile learning* berbasis Android di MTs Nurul Anwar.
2. Bagaimana menerapkan aplikasi *mobile learning* di MTs Nurul Anwar sebagai pendukung kegiatan belajar mengajar.
3. Bagaimana implementasi aplikasi *mobile learning* yang diusulkan sehingga dapat memudahkan siswa dalam memahami mata pelajaran TIK.
4. Bagaimana cara agar pengguna aplikasi *mobile learning* ini dapat dengan mudah mendapat pengetahuan tentang mata pelajaran TIK.

5. Bagaimana menghasilkan perangkat lunak sistem aplikasi *mobile learning* yang mudah digunakan dimanapun.

1.3. Maksud dan Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah yang ingin dipecahkan dan mendapatkan jawaban diatas, maka maksud dari penulisan tugas akhir ini adalah untuk merancang Aplikasi *Mobile Learning* pada mata pelajaran TIK di MTs. Nurul Anwar.

Secara umum penelitian ini bertujuan untuk melihat efektifitas pembelajaran TIK dengan memanfaatkan aplikasi *mobile learning* pada siswa kelas VII. Sementara secara khusus penelitian ini dilaksanakan dengan tujuan untuk memperoleh gambaran tentang :

1. Untuk merancang aplikasi *mobile learning* di MTs Nurul Anwar dalam meminimalisir kesulitan siswa maupun guru dalam kegiatan belajar mengajar.
2. Untuk menerapkan aplikasi *mobile learning* di MTs Nurul Anwar sebagai pendukung kegiatan belajar mengajar.
3. Untuk mengetahui implementasi aplikasi *mobile learning* yang diusulkan sehingga dapat memudahkan siswa dalam memahami mata pelajaran TIK.
4. Untuk mengetahui cara agar pengguna aplikasi *mobile learning* ini dapat dengan mudah mendapat pengetahuan tentang mata pelajaran TIK.
5. Untuk menghasilkan perangkat lunak sistem aplikasi *mobile learning* yang mudah digunakan dimanapun.

1.4. Kegunaan Penelitian

Secara teoritis kegunaan dari hasil penelitian ini adalah untuk mengetahui keberhasilan penerapan pembelajaran dengan memanfaatkan aplikasi *mobile learning* pada siswa MTs Nurul Anwar kelas VII.

1.4.1. Kegunaan Praktis

Bagi Penulis sendiri Diharapkan penelitian ini dapat menambah pengetahuan dan wawasan bagi penulis serta dapat lebih memahami lebih dalam, khususnya dalam hal pembuatan dan pengembangan aplikasi sehingga kelak dapat digunakan baik dalam teori maupun prakteknya.

1.4.2. Kegunaan Akademik

1. Bagi Pengembangan Ilmu

   Dari hasil penelitian dan perancangan Aplikasi *Mobile Learning* pada mata pelajaran TIK ini diharapkan menambah sumbangan informasi ilmu pengetahuan khususnya dibidang pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi.

2. Bagi Peneliti Lain

   Dari hasil penelitian dan perancangan Aplikasi Aplikasi *Mobile Learning* pada mata pelajaran TIK ini diharapkan dapat memberikan masukan dan bahan pertimbangan sekaligus dapat dijadikan sebagai bahan referensi didalam penulisan laporan penelitian.

1.5. Batasan Masalah

Pembatasan masalah ini dilaksanakan agar tidak terlalu meluas dan tidak terarah. Maka penulis perlu membatasi ruang lingkup dari permasalahan tersebut, yaitu :

1. Aplikasi ini berjalan pada OS Android (2.2) froyo dan keatas.
2. Pengembangan aplikasi *m-learning* berbasis Android untuk mata pelajaran TIK ini dikembangkan hanya *client* saja.
3. Aplikasi ini menggunakan Database SQLite.
4. Aplikasi ini hanya digunakan pihak sekolah dalam hal ini MTs. Nurul Anwar sebagai tempat penelitian.
5. *Update* materi dan latihan dilakukan secara manual, dilakukan pada saat instal ulang kembali program aplikasi.
6. Guru berperan melakukan proses *update* materi dan latihan.
7. Aplikasi *m-learning* berbasis Android untuk mata pelajaran TIK ini merupakan pelengkap dalam pelaksanaan pembelajaran. Peran guru dalam pelaksanaan pembelajaran menggunakan aplikasi ini tetap dibutuhkan, terutama untuk mengawasi siswa agar benar-benar menggunakan aplikasi ini dalam pembelajaran.
8. Pemodelan sistem menggunakan *Object Oriented Programming* (OOP) dan *Unified Modeling Language* (UML).
9. Isi dari aplikasi ini berisi materi berupa teks dan gambar, beberapa latihan soal serta menampilkan skor yang dihasilkan dari aplikasi ini tidak diolah ke dalam nilai raport.

10. Siswa bisa memilih latihan soal dari list latihan mana saja tanpa harus menyelesaikan latihan soal tertentu terlebih dahulu.
11. Skor yang ditampilkan merupakan jumlah jawaban yang benar dari mengerjakan latihan soal.
12. Penelitian hanya ditujukan untuk siswa kelas VII dan hanya mata pelajaran TIK saja di MTs. Nurul Anwar.

1.6. Lokasi dan Waktu Penelitian

Lokasi dan waktu penelitian merupakan tempat dimana penulis melakukan penyelesaian penelitian untuk memperoleh data-data dan informasi mengenai objek yang diteliti.

Penelitian ini dilaksanakan di MTs. Nurul Anwar Jalan KH. Muchtar Tabrani No. 4 (Arah Pesona Anggrek) Kaliabang Nangka Kel. Perwira Bekasi Utara - Kota Bekasi 17122.

Tabel 1.2 Jadwal Waktu Penelitian

No	Kegiatan	Tahun 2013															
		Maret				April				Mei				Juni			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1.	Membangun Prototype																
	Mempelajari Data																
	Membangun Interface																
2.	Evaluasi Prototype																
	Mengevaluasi Prototype																
	Analisa Evaluasi																
	Perbaikan Prototype																
3.	Pengkodean																
	Membuat Aplikasi																
4.	Pengujian Aplikasi																
	Menguji Aplikasi																
5.	Evaluasi Aplikasi																
	Mengevaluasi Aplikasi																
	Analisa Evaluasi																
	Memperbaiki Evaluasi																