BAB I

PENDAHULUAN

1.1. **Latar Belakang Penelitian**

Perkembangan teknologi informasi beberapa tahun ini berkembang dengan sangat pesat. Salah satu bidang yang mendapatkan dampak yang cukup berarti dengan perkembangan teknologi ini adalah di bidang pendidikan. Pada dasarnya pendidikan merupakan suatu proses komunikasi dan informasi dari pendidik kepada peserta didik yang berisi informasi-informasi pendidikan, memiliki unsur-unsur pendidik sebagai sumber informasi, media sebagai sarana penyajian ide, gagasan dan materi pendidikan serta peserta didik itu sendiri.

Dalam proses komunikasi, kehadiran media sangatlah penting agar pesan yang disampaikan oleh komunikator dapat diterima oleh komunikan secara efektif. Demikian juga dalam pembelajaran, agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien maka diperlukan media pembelajaran yang memudahkan siswa belajar. Ada banyak metode atau media pembelajaran yang diterapkan dalam kegiatan belajar mengajar, salah satunya adalah pembelajaran dengan aplikasi *mobile*.

Pada saat era globalisasi seperti saat ini pembelajaran dengan menggunakan komputer bukan hal yang aneh lagi. Sehingga dengan pembelajaran dengan media komputer dan tampilan *mobile* dapat menambah minat belajar dari para siswa karena tampilannya yang menarik. Dan para guru dapat lebih mudah dalam penyampaian informasi kepada para murid Sekolah Dasar.

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 sejarah yang mampu menarik perhatian para siswa sehingga dapat mempelajari sejarah negara-negara yang ada di benua ASIA. Dengan adanya aplikasi ini diharapkan dapat membantu mengembangkan minat belajar dengan menggunakan alat bantu *handphone*.

Alangkah baiknya jika teknologi handphone juga mendukung dalam pengenalan bahasa sejarah, dalam hal ini lebih dikhususkan dengan menyediakan fasilitas pengenalan sejarah ke dalam handphone. Dengan kelebihan yang portable

dan flexible dapat meningkatkan minat anak-anak dalam mengenal negara-negara khususnya di benua ASIA, tanpa batas waktu dan tempat, dimana saja dan kapan saja kita bisa belajar sejarah berbagai negara dengan menggunakan handphone.

Aplikasi ini dibuat dengan menggunakan bahasa pemrograman J2ME dikarenakan kelebihan-kelebihan yang dimilikinya seperti : J2ME berbasiskan java, sehingga dapat menikmati kelebihan java sebagai bahasa yang sudah berorientasi objek. Dalam aplikasi pengenalan sejarah ini terdapat beberapa menu materi yang antara lain seperti berbagai macam bendera negara, sejarah, dan disertai latihan soal. Aplikasi ini juga dilengkapi dengan fasilitas help untuk memudahkan user dalam menggunakan aplikasi ini. Dengan adanya pembelajaran berbasis mobile ini pembelajaran menjadi lebih atraktif dan lebih menarik sehingga murid-murid dapat menerima materi dengan maksimal. Serta mampu membantu dalam proses mengajar yang bersifat teoritis.

Dengan adanya pengembangan software pengenalan benua Asia ini diharapkan mendorong minat dalam belajar dengan mobile teknologi 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 SEJARAH NEGARA-NEGARA DI BENUA ASIA UNTUK ANAK SEKOLAH DASAR**. Secara umum dapat disimpulkan bahwa program aplikasi ini dapat menarik minat belajar siswa. Serta diharapkan

mampu meningkatkan kualiatas belajar siswa-siswa sekolah dasar dan lebih bersemangat untuk menuntut ilmu yang dapat bermanfaat untuk kedepannya.

1.2 Identifikasi Masalah dan Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat diidentifikasi permasalahan yang terjadi pada aplikasi *mobile* yaitu:

1. Kesulitan proses pembelajaran secara teoritis yang diajarkan pada anak-anak. Kesulitan proses pembelajaran secara teoritis yang diajarkan pada anak-anak.
2. Rendahnya minat belajar mengenai sejarah disebabkan karena guru dalam menyampaikan materi kurang menarik.
3. Pembelajaran yang kurang aktif dikarenakan pengajar menyampaikan materi pembelajaran masih menggunakan alat bantu yang kurang menarik.

Penulis merumuskan masalah sebagai arah pembatas ruang lingkup penelitian. Maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana membuat suatu aplikasi mobile teknologi pembelajaran pengenalan Asia?
2. Bagaimana membuat anak sekolah dasar tertarik belajar pengenalan Asia dari aplikasi mobile teknologi?
3. Bagaimana membuat guru sekolah menengah pertama menggunakan aplikasi mobile teknologi pengenalan Asia sebagai media pembelajaran?

1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun maksud dan tujuan dari penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut :

1.3.1 Maksud Penelitian

Secara umum penelitian ini ditujukan dengan maksud membantu para calon pendidik dan juga pengajar dalam menentukan cara yang baru yang efektif untuk mempermudah proses belajar dan pembelajaran bagi muridnya, serta memberikan angin segar terhadap inovasi di dunia pendidikan.

1.3.2 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian adalah sebagai berikut :

1. Untuk membuat suatu aplikasi mobile teknologi pembelajaran pengenalan Asia.
2. Untuk membuat anak sekolah dasar tertarik belajar pengenalan Asia dari aplikasi mobile teknologi.
3. Untuk membuat guru sekolah dasar menggunakan aplikasi mobile teknologi pengenalan Asia sebagai media pembelajaran.

1.4 Kegunaan Penelitian

Selain tujuan, suatu penelitian memiliki manfaat. Antara lain yaitu :

1. Pengembangan ilmu sistem informasi

   Dengan telah dibuatnya aplikasi *mobile* pengenalan bendera dari berbagai negara ini diharapkan dapat menambah keragaman dari berbagai aplikasi *mobile* yang telah diciptakan.

2. Peneliti lain

Penelitian ini dapat memberikan masukan dan inspirasi bagi para peneliti lain yang ingin mengembangkan aplikasi *mobile* sebagai alternative metode pembelajaran yang lebih efektif , kreatif dan lebbih menyenangkan dalam proses pembelajaran untuk anak SD.

3. Penulis

   Penelitian ini akan menunjukkan sebuah bukti kelayakan, bahwa menguasai pengenalan bendera dari berbagai negara dengan menggunakan aplikasi *mobile* yang di kembangkan penulis sudah mampu dan dapat diujikan secara umum.

Kegunaan penelitian terbagi keadalam dua bagian diantaranya sebagai berikut :

1.4.1. Kegunaan Praktis

Dengan terbentuknya aplikasi *mobile* ini diharapkan dapat menambah wawasan para siswa, sekaligus dapat memperkenalkan keberadaan negara-negara yang ada di berbagai dunia di dunia ini. Dan juga dapat menambah ilmu kepada para pengajar agar lebih memahami tentang aplikasi *mobile* dan cara penyampaiannya kepada para siswa Sekolah Dasar.

1.4.2 Kegunaan Akademis

1. Dapat mengembangkan ilmu yang dimiliki oleh penulis yang diperoleh dari perkuliahan.
2. Bertambahnya pengalaman dan wawasan tentang pembuatan aplikasi berbasis *mobile*.
3. Bertambahnya ilmu dan mengetahui lebih banyak lagi tentang berbagai macam negara-negara yang berada di berbagai benua di dunia.

1.5 Batasan Masalah

Untuk memberikan batasan yang jelas agar permasalahan dalam penelitian ini tidak meluas, penulis memfokuskan penelitian dengan penggunaan aplikasi *mobile* dalam penguasaan percakapan ini, maka penulis hanya membatasi masalah pada penggunaan aplikasi *mobile* dalam upaya meningkatkan kemampuan pengenalan sejarah dari berbagai negara di ASIA terhadap siswa SD.

Berdasarkan latar belakang dan tujuan diatas, maka dalam memperjelas permasalahan dan pencarian solusi dari masalah yang dikaji, maka permasalahan dan pencarian solusinya sebagai berikut :

1. Perangkat *Mobile* atau *handphone* yang digunakan adalah perangkat *mobile* yang mendukung jalannya aplikasi *java* (*J2ME*).
2. Membahas materi tentang sejarah negara ASIA yang dipelajari di Sekolah Dasar.
3. Negara yang yang tercantum hanya negara-negara yang ada di benua ASIA.
4. Aplikasi tidak terhubung dengan internet.
5. Untuk menggunakan aplikasi ini perlu bimbingan dari guru atau orang tua.
6. Sebagai alat bantu mata pelajaran sejarah.

1.6. Lokasi dan Waktu Penelitian

Untuk mendapatkan bahan yang diperlukan dalam penelitian ini, penulis mengadakan penelitian di Sekolah Dasar Negeri Sarijadi 7 Bandung pada anak usia 6-10 tahun.

Tabel 1.1 Jadwal Kegiatan Penelitian

NO	Kegiatan	Tahun 2013					
		Feb	Mar	Apr	Mei	Jun	Juli
1	Mengidentifikasi kebutuhan						
2	Mengembangkan Prototype						
3	Mengadakan Software						
4	Menguji Software						
5	Implementasi						