BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Dengan semakin berkembangnya kemajuan Mobile Teknologi di era globalisasi seperti sekarang ini, banyak developer yang bergerak dibidang aplikasi mobile e-learning, kualitas jasa pendidikan terhadap masyarakat harus ditata dengan matang dan serius pada setiap pendidikan. Salah satu bentuk usaha yang dapat dilakukan adalah dengan menerapkan suatu penempatan antara aplikasi mobile e-learning yang paling penting dari pelayanan untuk masyarakat.

Masalah kualitas mobile e-learning dalam era globalisasi tidak terlepas dari pendidikan. Kualitas pendidikan mendorong masyarakat untuk mendapatkan aplikasi mobile e-learning.

Dalam masa globalisasi teknologi informasi dan komunikasi yang demikian cepat, kebanyakan masyarakat modern sudah malas membaca koran ataupun media cetak yang lainya seperti majalah dan tabloid. Masyarakat cenderung lebih memilih internet atau sistem komputerisasi sebagai sarana bersosialisasi, berbisnis, belajar dan bahkan untuk mencari lowongan pekerjaan.

Masalah kualitas dalam era globalisasi tidak terlepas dari kepuasan masyarakat itu sendiri. Kualitas mendorong masyarakat untuk menjalin hubungan yang kuat dengan perancang. Dalam jangka panjang ikatan seperti itu memungkinkan perancang untuk memahami harapan serta kebutuhan masyarakat. Pengalaman menyenangkan dari pelayanan jasa yang diberikan oleh suatu

perancang akan selalu diiingat oleh masyarakat. Dalam pelayanan, dengan adanya persaingan antar perancang telekomunikasi, diperlukan berbagai macam strategi untuk tetap bertahan dalam pasar dan menjaring minat masyarakat. Sebaliknya sebelum menempuh untuk melayani masyarakat adanya produk itu sendiri.

Sistem pembelajaran elektronik dalam Matematika Dasar sering disebut E-learning adalah cara baru dalam proses belajar mengajar. E-learning merupakan dasar konsekuensi logis dari perkembangan teknologi informasi. Dengan e-learning, seseorang (e-learner) tidak perlu duduk manis di ruangan kelas untuk menyimak setiap perkataan dari seorang guru secara langsung. E-learning juga dapat mempersingkat jadwal target waktu pembelajaran, dan tentu saja menghemat biaya yang harus dikeluarkan oleh sebuah program studi atau program pendidikan.

Sebagaimana yang telah diuraikan di atas, e-learning telah mempermudah interaksi antara e-learner dengan bahan/materi, e-learner dengan dosen/guru/orang tua maupun instruktur. E-learner dapat mengakses bahan – bahan belajar setiap saat dan berulang-ulang, dengan kondisi demikian itu e-learner dapat lebih pahan dan memantapkan penguasaan terhadap materi pembelajaran.

Dalam jangka panjang aplikasi mobile e-learning dapat memenuhi harapan serta kebutuhan masyarakat. Pendidikan yang berkualitas dari aplikasi mobile e-learning yang dibuatakan selalu bermanfaat bagi masyarakat, sehingga diharapkan dapat menumbuhkan masyarakat dalam bidang pendidikan.

Ditambah dengan cara pembelajaran Matematika Dasar yang dapat memudahkan pengguna mobile teknologi untuk dapat memahami sebuah

pengetahuan khususnya di dalam bidang Matematika Dasar di tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP).

Matematika dasar merupakan pengetahuan yang sangat diperlukan di era globalisasi ini, dimana setiap orang di tuntut untuk belajar Matematika Dasar. Hakekat belajar Matematika dasar, pada umumnya adalah belajar berhitung. Konsep berfikir kita selama ini terlalu sempit dalam menyikapi arti belajar Matematika dasar sebagai suatu kegiatan pembelajaran di Sekolah Dasar dengan tujuan hanya untuk mendapatkan nilai yang standar agar lulus ujian.

Konsep berfikir sempit inilah yang kemudian membuat kita tidak mampu menciptakan rasa nyaman belajar, malas, mengantuk dan rasa lapar seringkali terasa pada jam pelajaran Matematika dimulai.

Di era sekarang ini sudah banyak mata pelajaran Matematika Dasar diterapkan di Sekolah Dasar, sehingga setiap guru harus menguasai materi, metode, dan evaluasi pembelajaran Matematika Dasar. Seorang guru sekolah dasar dituntut untuk memiliki keterampilan berhitung.

Selain keterampilan dasar berhitung guru juga harus mampu menciptakan iklim belajar yang kondusif di kelas. hal tersebut di butuhkan agar anak-anak dapat dengan mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru agar tercapai tujuan pembelajaran Matematika Dasar yang di inginkan.

Karena pada era globalisasi Matematika Dasar boleh dikatakan menjadi pengetahuan yang wajib harus kita kuasai, dengan mengajarkan Matematika dasar kepada anak-anak tentunya memudahkan untuk lebih jauh memahami berhitung saat anak-anak tersebut mulai beranjak dewasa.

Tentu saja tingkat Matematika Dasar yang dikuasai setiap orang berbeda-beda, termasuk anak-anak. Pembelajaran Matematika Dasar terhadap anak-anak tentu berbeda dengan pembelajaran Matematika Dasar untuk dewasa. Maka dari itu tingakatan cara belajar untuk anak-anak berbeda. Matematika Dasar untuk anak-anak hanya diajarkan tentang penghitungan dasar yang cenderung umum dan sering dijumpai di kehidupan sehari-hari nya.

Dengan pernyataan tersebut, saya mencoba membuatkan sebuah rancangan aplikasi **"Aplikasi mobile e-learning matematika tingkat Sekolah Menengah Pertama Berbasis Android"**, dengan maksud mempermudah pembelajaran Matematika dasar yang diperuntukan untuk anak SMP.

1.2. Identifikasi dan Rumusan Masalah

a. Identifikasi Masalah

Dalam penggunaan mobile teknologi dalam bidang masyarakat pada umumnya sudah berjalan baik, tetapi kami melihat adanya kelemahan dalam menggunakan mobile teknologi. Adapun kelemahannya sebagai berikut :

1. Kurangnya minat belajar siswa dalam pelajaran matematika
2. Sistem pembelajaran matematika secara konvensional dirasa kurang efektif
3. Sistem pembelajaran belum interaktif, sehingga banyak siswa yang kurang memahami hal tersebut

b. Rumusan Masalah

Berdasarkan masalah yang diidentifikasi, berikut adalah rumusan masalahnya :

1. Membuat aplikasi e-learning mobile yang berkualitas dan menarik
2. Mensosialisasikan aplikasi e-learning mobile tersebut kepada masyarakat khususnya siswa Sekolah Menengah Pertama.

1.3. Maksud dan Tujuan

Maksud membuat aplikasi e-learning mobile untuk siswa Sekolah Menengah Pertama adalah untuk mengimplementasikan pengetahuan yang didapat dalam perkuliahan untuk membuat aplikasi mobile agar bermanfaat bagi masyarakat umum khususnya siswa Sekolah Menengah Pertama dalam bidang pendidikan.

1.4. Kegunaan Penelitian

1.4.1. Kegunaan Praktis

Bagi penulis, hasil dari aplikasi mobile e-learning yang telah dibuat dapat berguna bagi masyarakat khususnya siswa Sekolah Menengah Pertama. Dalam perancangan aplikasi Matematika Dasar ini untuk memudahkan anak tingkat SMP mengetahui berhitung dalam belajar Matematika Dasar.

Bagi Pihak Yang Berkepentingan:

Aplikasi ini diharapkan dapat berguna bagai anak tingkat Sekolah Menengah Pertama sebagai tahap awal pembelajaran Matematika Dasar untuk dilanjutkan ke tingkat berikutnya.

1.4.2. Kegunaan Akademis

Bagi penulis, seluruh kegiatan dan hasil aplikasi mobile e-learning yang telah dibuat dapat menambah pengetahuan dan memantapkan pemahaman ilmu yang dipelajari selama mengikuti perkuliahan Metode Penelitian pada jurusan Sistem Informasi di Universitas Komputer Indonesia (UNIKOM).

1.5. Batasan Masalah

Penulis membatasi masalah yang akan di bahas sehingga pembahasan bisa lebih terarah dan jelas, oleh karena itu penulis membatasi masalah sebagai berikut:

1. Membuat aplikasi mobile e-learning yang menarik, untuk mendorong siswa sekolah agar mau belajar matematika dasar
2. Memberikan pembelajaran matematika dasar yang interaktif.
3. Aplikasi mobile ini dibuat hanya untuk anak-anak tingkat Sekolah Menengah pertama atau setara.

1.6. Lokasi dan Waktu Penelitian

Lokasi di Sekolah Menengah Pertama di sekitar Kota Bandung dan waktu penelitian dilaksanakan dari bulan September 2012 sampai Desember 2012

Aktifitas	Waktu															
	September 2012				Oktober 2012				November 2012				Desember 2012			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Usulan Penelitian																
Analisis Sistem																
Perancangan Sistem																
Pengkodean Sistem																
Pengujian Sistem																
Pemeliharaan Sistem																

Tabel 1.0 Waktu Penelitian