BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Penelitian

Perkembangan teknologi informasi pada saat ini sangatlah pesat, dengan pesatnya perkembangan teknologi ini masyarakat dituntut agar dapat mengikuti perkembangannya. teknologi informasi meliputi segala hal yang berkaitan dengan proses, penggunaan sebagai alat bantu, manipulasi, dan pengelolaan informasi. Pemanfaatan dari teknologi informasi pun dapat diimplementasikan keberbagai kehidupan masyarakat yaitu sebagai media pembelajaran bidang biomedis, energy, bangunan dan konstruksi, lingkungan, militer, pendidikan, pertanian, transportasi dan lainnya.

Di Indonesia teknologi informasi menggunakan istilah yaitu telematika yang artinya sama dengan teknologi informasi. Pengolahaan teknologi informasi pun telah membuka banyak peluang yang dapat dimanfaatkan bagi kehidupan manusia, termasuk salah satunya bidang pendidikan. Salah satu pemanfaatan teknologi informasi dalam bidang pendidikan yaitu *Mobile Learning* yang biasa disingkat M – Learning. *Mobile Learning* merupakan model pembelajaran yang memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi. Salah satu syarat dalam menggunakan mobile learning adalah memiliki ponsel (*smartphone*) yang dapat menunjang masyarakat dalam mengakses berbagai macam aplikasi mobile.

Namun dalam eranya *Mobile Learning* belum dimanfaatkan secara maksimal oleh masyarakat, baik oleh masyarakat maupun oleh dukungan pemerintah. Mobile learning sendiri adalah media pembelajaran yang sangat efektif diluar kegiatan sekolah dan pendidikan informal, pasalnya mobile learning tidak memakan banyak tempat dan waktu dalam penggunaannya. Melihat dari latar belakang yang sudah diuraikan diatas, maka peneliti ingin mencoba memanfaatkan penggunaaan teknologi ini terhadap pembelajaran siswa tunagrahita kelas VI SDLB di SLB C Terate Bandung.

Seperti yang kita ketahui bahwa anak tunagrahita memiliki hambatan dalam hal mental, IQ atau kecerdasan sehingga berdampak terhadap minimnya pemahaman pada saat kegiatan pembelajaran. Menurut studi pendahuluan yang peneliti lakukan di SLB C Terate Bandung, Karena hambatan dan keterbatasan yang terjadi pada anak tunagrahita maka sulitnya anak mengikuti kegiatan pembelajaran yang diajarkan oleh guru. Salah satu dampak yang terjadi terhadap proses pembelajaran pada anak tunagrahita saat ini adalah pemahaman yang anak kurang maksimal dan cenderung membuat minat belajar siswa didalam kelas lebih rendah. Hal ini dapat disebabkan karena focus siswa yang mudah buyar dan juga waktu pengajar yang kurang untuk memberikan pemahaman kepada muridnya karena dalam satu hari pembelajaran hanya dilakukan selama 3 jam.

Di SLB C Terate Bandung guru melakukan pembelajaran dengan metode ceramah dan terkadang mengunakan alat bantu pembelajaran seperti simpoa untuk berhitung, kartu gambar untuk membaca dll. Dengan metode seperti itu guru

menerangkan pembelajaran menggunakan buku kemudian dijelaskan kepada anak menggunakan alatbantu, namun karena keterbatasan mental hal ini membuat anak mudah lupa terhadap pembelajaran yang telah ia pelajari disekolah. Hal inilah yang membuat guru melakukan pembelajaran yang sama secara berulang – ulang. Maka dari itu sangat diperlukan bantuan dan peran dari lingkungan luar belajar, yaitu orang tua.

Peran orang tua dalam mengembangkan pendidikan anak dalam pembelajaran sangat diperlukan karena lingkungan belajar siswa yang sebenarnya adalah keluarga, namun pada faktanya beberapa orangtua tidak mengetahui sejauh mana materi yang telah disampaikan oleh guru kepada orangtua sehingga tidak tercipta keselarasan antara yang disampaikan oleh guru pada saat KBM dan siswa pada saat diluar KBM. Psenyebabnya adalah orang tua yang tidak memiliki buku materi sebagai pegangan untuk mengajar anak dan kurangnya komunikasi antara guru dan orangtua murid mengenai perkembangan pembelajaran anak dikarenakan kesibukan orangtua.

Dengan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka penulis membuat sebuah perancangan dengan judul "**Perancangan Aplikasi Mobile Learning Untuk Pembelajaran Siswa Tuna Grahita Ringan di SDLB C Terate Berbasis Android**", dengan tujuan untuk mempermudah pembelajaran diluar pembelajaran formal dan komunikasi antara guru, siswa, dan orangtua siswa disekolah SDLB/C Terate.

1.2. Identifikasi dan Rumusan Masalah

a. Identifikasi Masalah

Dalam pembelajaran formal sekolah telah menerapkan banyak berbagai materi ajar kepada siswanya, namun terkadang terdapat beberapa materi yang tidak dapat dijelaskan secara maksimal karena terhambat oleh waktu ajar, dan komunikasi antara guru dan orang tua siswa mengenai hasil pembelajaran siswa masih kurang karena hanya dilakukan pada saat pembagian raport yaitu setiap akhir semester. Adapun berikut beberapa kelemahan yang dapat diuraikan :

1. Kurangnya minat belajar siswa didalam kelas
2. Waktu yang dimiliki pengajar terbatas
3. Informasi yang perlu disampaikan guru kepada orang tua siswa dirasa kurang.
4. Orang Tua kurang mengetahui sejauh mana materi yang telah dipelajari anaknya.

b. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, berikut uraian rumusan masalah :

1. Bagaimana membuat media pembelajaran yang baru bagi siswa agar materi yang belum tersampaikan dapat disampaikan tepat pada waktunya?

2. Bagaimana agar materi yang telah dipelajari oleh siswa dapat sampai kepada orangtua agar orang tua dapat melanjutkan pembelajaran diluar KBM?
3. Bagaimana Merancang Aplikasi Mobile Learning agar pesan – pesan yang dirasa perlu disampaikan kepada orangtua dapat tersampaikan melalui aplikasi *mobile learning* sehingga tercipta keselarasan antara mengajar disekolah dan diluar lingkungan sekolah?

1.3. Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dari perancangan Aplikasi Mobile Learning Untuk Pembelajaran Siswa Tuna Grahita Ringan di SDLB C Terate Berbasis Android adalah :

1. Memberikan media pembelajaran baru.
2. Memudahkan guru dalam menyampaikan materi kepada muridnya jika materi dalam KBM belum sempat disampaikan.
3. Memberikan hasil nilai yang akurat dalam penilaian hasil latihan anak.
4. Memudahkan Guru dalam menyampaikan pesan kepada orangtua mengenai perkembangan anak dalam memahami materi yang telah diajarkan.

Sedangkan tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Melakukan perancangan sistem informasi *mobile learning* untuk membantu guru dalam memberikan materi ajar kepada murid dan orangtua siswa sebagai referensi mengajar.

2. Membuat perancangan aplikasi sebagai media pembelajaran bagi anak.
3. Membuat perancangan aplikasi sebagai media untuk menyampaikan pesan kepada orang tua mengenai pemahaman murid dalam materi ajar.

1.4. Kegunaan Penelitian

1.4.1. Kegunaan Praktis

Hasil dari aplikasi mobile learning yang telah dibuat dapat berguna bagi sekolah SDLB/C Terate baik siswa, guru maupun orangtua siswa dalam upaya meningkatkan efektifitas belajar siswa di SDLB/C Terate.

1.4.2. Kegunaan Akademis

Hasil karya dari seluruh kegiatan penelitian ini dapat menambah ilmu pengetahuan dan memantapkan pemahaman ilmu yang telah dipelajari selama mengikuti perkuliahan di Universitas Komputer Indonesia.

1.5. Batasan Masalah

Adapun batasan-batasan masalah yang akan dibahas sehingga pembahasan dari penelitian ini akan lebih terarah dan jelas, berikut batasan masalah yang telah dirangkum :

1. Program yang dibangun hanya diperuntukan bagi siswa SDLB C Terate.
2. Ujian dan latihan hanya sebagai bahan pembelajaran dan sebagai media informasi perkembangan anak bagi Orang Tua Siswa, bukan sebagai acuan untuk pembagian raport siswa.
3. Aplikasi yang digunakan oleh siswa masih perlu bimbingan dari orangtua dalam mengerjakan soal.

1.6. Lokasi dan Waktu Penelitian

Lokasi dan waktu penelitian dilakukan di Kp. Pasirkaliki Rt 10 Rw 15 Kelurahan Sadang Serang Kecamatan Coblong Kota Bandung Provinsi Jawa Barat dan waktu pelaksanaan penelitian dilaksanakan dari bulan Maret 2014 sampai juni 2014.

Tabel 1.0 Waktu Penelitian

Aktifitas	Waktu															
	Februari 2014				Maret 2014				April 2014				Mei 2014			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Analisis Kebutuhan																
Desain Sistem																
Coding																
Pengujian Sistem																
Perancangan Program																

1.7. Sistematika Penulisan

Dalam sistematika penulisan ini, penulis akan memberikan gambaran secara garis besar mengenai pembahasan isi laporan ini. Sistematika penulisan skripsi ini akan dibagi menjadi lima bab yang diuraikan sebagai berikut.

BAB 1 PENDAHULUAN

Pada bab ini memjelaskan latar belakang penulisan, perumusan masalah, tujuan dan manfaat, kegunaan penelitian, batasan masalah, lokasi dan waktu penelitian dan sistematika penulisan.

BAB 2 LANDASAN TEORI

Pada bab ini berisi teori-teori penunjang yang digunakan dalam penulisan skripsi. Jurnal-jurnal dan hasil penelitian yang sudah dipublikasikan untuk dijadikan referensi.

BAB 3 OBJEK DAN METODE PENELITIAN

Pada bab ini penulis akan membahas permasalahan mengenai sejarah singkat perusahaan, struktur organisasi perusahaan, wewenang dan tanggung jawab dari setiap karyawan perusahaan, metode penelitian, analisis sistem yang berjalan.

BAB 4 HASIL DAN PEMBAHASAN

Penulis dalam bab ini membahas rancangan prosedur yang berjalan serta perancangan tampilan, basis data, diagram aliran data yang terdiri dari flow map, diagram konteks, data flow diagram, kamus data, perancangan basis data, rancangan program, dan rencana implementasi dari perancangan yang diusulkan.

BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini merupakan bab terakhir yang berisi kesimpulan tentang hasil analisis dan perancangan sistem informasi pada CV.Paguyuban Travel serta memberikan saran-saran mengenai hal-hal yang dibutuhkan agar dapat mempermudah dalam mengolah data dan yang mungkin bermanfaat dan bersifat membangun bagi perusahaan untuk masa yang akan datang.