

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG MASALAH

Android adalah operating system atau OS berbasis linux yang diperuntukan khusus untuk mobile device seperti smartphone atau PC table, persis seperti symbian yang digunakan oleh Nokia dan Blackberry OS, jelasnya seperti Microsoft windows yang sangat dikenal baik oleh para pengguna komputer dan laptop, jika kita analogikan, android adalah windows nya sedangkan smartphone atau handphone atau tablet adalah unit komputernya. Pada masa saat ini sebagian besar vendor-vendor samrtphone sudah memproduksi smartphone berbasis android, vendor-vendor itu antara lain HTC, motorola, samsung, lg, hkc, huawei, archos, webstation camangi, dell, nexus, sciphone, wayteq, sony ericsson, lg, aacer, philips, t-mobile, nexian, imo, asus dan masih banyak lagi vendor smartphone didunia yang memproduksi android. Hal ini, karena android itu adalah sistem operasi yang open source sehingga bebas didistribusikan dan dipakai oleh vendor manapun.

Media pembelajaran secara umum adalah alat bantu proses belajar mengajar. Segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau keterampilan pelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Media pembelajaran berbasis android mampu menampilkan pesan dari buku teks yang statis kepada suatu corak pembelajaran yang baru yang lebih dinamis dan interaktif. Android juga dapat

menggabungkan dua unsur atau lebih media yang terdiri atas teks, grafis, gambar, foto, audio, video, dan animasi secara terintegrasi dan interaktif sehingga dapat berfungsi sebagai alat bantu dalam proses belajar. Dan keunggulan media pembelajaran berbasis android ini sendiri ialah media pembelajaran yang mudah diakses oleh siapa saja dan dilakukan dimana saja.

Sekolah Menengah Pertama Negeri 47 Muaro Jambi yang bertempat di Muaro Jambi merupakan institusi negeri yang bergerak di bidang pendidikan. Permasalahan yang terjadi pada SMP N 47 Muaro Jambi perlu adanya sistem pembelajaran yang baru kepada siswa-siswi dalam bentuk visualisasi untuk memberikan suatu pembelajaran yang interaktif. Awalnya para guru menggunakan buku-buku untuk proses pembelajaran di Sekolah yang dinilai begitu pasif, karna hanya berpedoman pada buku saja tanpa ada bantuan media yang lain. Aplikasi pembelajaran IPS ini berisi materi IPS untuk Sekolah Menengah Pertama, yang berisi contoh soal serta penyelesaiannya dan juga terdapat kuis untuk latihan soal. Pemilihan materi Sekolah Menengah Pertama, dikarenakan materi untuk tingkat Sekolah Menengah Pertama. Dengan adanya tampilan aplikasi yang menarik dan tampilan soal yang ada diharapkan siswa dapat menambah wawasan yang cukup.

Berdasarkan data yang diperoleh dari wawancara kepada siswa VII terdapat sebagai berikut: 78% siswa menyatakan penyampaian guru terhadap pembelajaran IPS ini membuat jenuh dan 21% siswa menyatakan pembelajaran IPS ini tidak membuat jenuh 84% siswa menyatakan bahwa materi IPS ini tidak pernah disampaikan melalui media dan 15% siswa tidak menjawab.

Agar pemahaman siswa terhadap materi IPS meningkat, bisa dilakukan dengan cara membuat pelajaran IPS lebih menarik dengan menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi android. Media pembelajaran berbasis android ini tidak hanya memuat materi dalam bentuk teks saja, tetapi juga gambar dan video serta dilengkapi dengan latihan dan skor.

Berdasarkan permasalahan diatas, penulis tertarik melakukan penelitian yang ditulis dalam bentuk skripsi dengan judul **“Perancangan Aplikasi Media Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Sekolah Menengah Pertama Berbasis Android”**.

1.2 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan dari latar belakang permasalahan di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan dalam penelitian ini yaitu : Bagaimana merancang aplikasi pembelajaran IPS Sekolah Menengah Pertama berbasis android.

1.3 BATASAN MASALAH

Untuk menghindari terjadinya pembahasan dilaur topik penelitian, serta agar penelitian lebih terarah, maka ditentukan batasan-batasan sebagai berikut :

1. Aplikasi ini berisi tentang materi-materi pembelajran untuk siswa-siswi pada Sekolah Menengah Pertama Negeri 47 Muaro Jambi. Materi yang digunakan adalah sejarah, sosiologi dan geografi.

2. Fitur-fitur yang terdapat di aplikasi ini, yaitu: materi, gambar, video beserta soal latihan tentang pelajaran ips.
3. Aplikasi ini dirancang terbatas hanya pada perangkat smartphone berbasis android versi 4.4 KitKat hingga android versi terbaru.
4. Model pengembangan sistem yang digunakan adalah metode Waterfall (Air Terjun).
5. Pemodelan sistem dengan menggunakan tool UML (*Unified Modeling Language*) meliputi : *Use Case Diagram*, *Activity Diagram*, dan *Class diagram*.
6. Software yang digunakan untuk membuat aplikasi ini adalah Android Studio dan PhotoshopCS6.

1.4 TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN

1.4.1 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian yang dilakukan oleh penulis, yaitu :

1. Menganalisa proses belajar mengajar yang saat ini sedang berjalan pada Sekolah Menengah Pertama Negeri 47 Muaro Jambi.
2. Merancang aplikasi media pembelajaran materi IPS untuk Sekolah Menengah Pertama Negeri 47 Muaro Jambi.
3. Menghasilkan media pembelajaran IPS berbasis android di Sekolah Menengah Pertama Negeri 47 Muaro Jambi yang layak diterapkan sebagai media pembelajaran IPS.

1.4.2 Manfaat Penelitian

Manfaat yang didapat dari penelitian, yaitu :

1. Menambah pengetahuan dan motivasi siswa SMP dalam pembelajaran IPS sehingga dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.
2. Membantu guru dalam penyampaian materi saat pembelajaran, dengan penggunaan model pembelajaran IPS berbasis android. Disisi lain, model pembelajaran yang di perkenalkan ini dapat membantu guru untuk menghasilkan pembelajaran yang efektif serta dapat memotivasi guru untuk terus mengembangkan media pembelajaran yang ada.
3. Manfaat bagi sekolah, sebagai alat bantu untuk menyampaikan materi dengan baik yang dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa sebagaimana perkembangan teknologi Pendidikan yang semakin berkembang. Sebagai bahan pertimbangan bagi Lembaga sekolah yang bersangkutan untuk memberi kebijakan para guru dalam menggunakan media pembelajaran berbasis android.
4. Penelitian ini sebagai sarana untuk memperluas wawasan dan memperkaya pengetahuan (keilmuan) dalam dunia Pendidikan khususnya tentang perancangan aplikasi dan pengolahanya dalam lingkungan belajar siswa, serta dapat mempermudah jalanya suatu proses KBM (Kegiatan Belajar Mengajar).

1.5 SISTEMATIKA PENULISAN

Untuk mempermudah dan memahami gambaran mengenai materi yang disusun dalam penelitian ini, penulis membuat sistematika penulisan yang terdiri dari 6 (enam) bab. Adapun susunannya adalah sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini diuraikan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, serta sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Pada bab ini akan diuraikan teori dan konsep yang mendukung penelitian, bersumber dari berbagai literature baik berupa buku, jurnal, maupun artikel dari internet..

BAB III : METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini berisikan tentang metode-metode yang digunakan dalam pelaksanaan kegiatan penelitian yang meliputi kerangka kerja penelitian, metode pengumpulan data, metode pengembangan sistem, dan alat bantu penelitian.

BAB IV : ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini akan dibahas tentang analisa terhadap sistem yang sedang berjalan dan analisa kebutuhan sistem yang akan dikembangkan, menggambarkan rancangan sistem yang akan dibangun menggunakan pemodelan sistem UML.

BAB V : IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Menjelaskan hasil implementasi sistem yang dikembangkan dan menjelaskan tentang tahapan pengujian yang dilakukan pada sistem yang dibangun.

BAB VI : PENUTUP

Membuat kesimpulan yang berisi tentang pernyataan singkat, tepat yang dijabarkan dari hasil penelitian dan pembahasan serta penutup yang berisi tentang saran pemikiran yang didasarkan pada kesimpulan yang diperoleh untuk penyempurnaan dan pengembangan di masa mendatang.