

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG MASALAH

Pada era komputerisasi saat ini teknologi informasi khususnya *mobile device* telah berkembang dengan sangat pesat dan telah melekat dengan kehidupan masyarakat. Banyak sekali bermunculan berbagai sistem operasi pada *smartphone* khususnya *android*. Menurut Safaat, N. H [1], Android adalah system operasi untuk perangkat mobile berbasis linux yang mencakup sistem operasi, middleware. Android menyediakan platform bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi mereka. dengan kemudahan layanan tersebut memudahkan pengembang dalam membuat aplikasi salah satunya aplikasi media pembelajaran.

Menurut Binanto [2], Media pembelajaran adalah alat bantu dalam proses belajar mengajar. Sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, dan kemampuan atau keterampilan pelajar.

Pada sekolah menengah pertama SMP YKPP kota Jambi pembelajaran yang berkaitan dengan materi teknologi informasi, masih dilaksanakan dengan sistem semi konvensional dan kurang fleksibel yang mana para siswa dan siswi smp tersebut, mempelajari mata pelajaran TIK (Teknologi Informasi Dan Komunikasi) pada media berupa buku, seperti buku LKS (Lembar Kerja Siswa) ataupun melalui praktek pada labor komputer yang mana pada proses pembelajaran praktek tersebut masih dilakukan secara bergantian, dikarenakan fasilitas komputer yang cukup terbatas, dan juga ketersediaan jaringan internet

yang kurang memadai, sehingga memungkinkan terjadinya kejenuhan dan kebosanan dalam proses pembelajaran mata pelajaran TIK itu sendiri, serta keterbatasan dalam mengakses materi TIK diluar jam mata pelajaran tersebut juga menjadi salah satu faktor penghambat dalam mempelajari materi teknologi informasi. Maka untuk memecahkan solusi tersebut dirancanglah sebuah aplikasi media pembelajaran IT, yang bertujuan sebagai media pembelajaran alternatif untuk mempermudah siswa dan siswi smp ykpp dalam mempelajari dan mengakses materi yang berkaitan dengan materi teknologi informasi dan komunikasi secara fleksibel serta dapat diakses dimanapun dan kapanpun dengan mudah pada perangkat *mobile device smartphone* yang menggunakan sistem operasi android tanpa memerlukan koneksi jaringan internet.

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan diatas maka penulis merasa tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul : ” **PERANCANGAN APLIKASI MEDIA PEMBELAJARAN IT BERBASIS ANDROID** ” (STUDI KASUS : SMP YKPP KOTA JAMBI)

1.2 PERUMUSAN MASALAH

Berdasarkan uraian dari latar belakang di atas, maka rumusan masalah yang akan diangkat dalam penelitian ini adalah, bagaimana merancang aplikasi media pembelajaran IT yang berfungsi sebagai media pembelajaran alternatif untuk memudahkan siswa dalam mempelajari dan mengakses materi TIK, pada perangkat *smartphone android*.

1.3 PEMBATASAN MASALAH

Agar penelitian dalam tugas akhir ini lebih terarah dan memudahkan dalam pembahasan, maka perlu adanya pembatasan masalah, yaitu:

1. Penelitian ini dilakukan pada sekolah SMP YKPP Kota Jambi
2. Aplikasi ini dibuat untuk memudahkan siswa dan siswi smp dalam mempelajari materi TIK secara fleksibel pada perangkat smartphone
3. Aplikasi ini berisikan materi pembelajaran utama mengenai materi TIK (teknologi informasi dan komunikasi) serta materi tambahan yaitu materi mengenai pemograman dasar.
4. Aplikasi ini bersifat offline dan aplikasi ini dapat dijalankan pada smartphone yang menggunakan sistem operasi android *versi 5.1 lollipop*
5. Instalasi *software* pendukung yaitu; *Java, Android Developer Tool, Emulator Android, SQLite.*

1.4 TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN

1.4.1 TUJUAN PENELITIAN

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah :

1. Menghasilkan aplikasi media pembelajaran IT yang bertujuan untuk mempermudah siswa dan siswi smp dalam mempelajari materi TIK secara fleksibel dan mudah diakses pada perangkat smartphone android.

2. Dapat digunakan sebagai bahan acuan pengembangan media pembelajaran yang interkatif guna meminimalisir kejenuhan dan kebosanan dalam mempelajari materi utama yang telah di ajarkan di sekolah terutama pada saat pandemic covid-19 seperti saat ini.
3. Menghasilkan aplikasi yang bertujuan sebagai sarana media pembelajaran alternatif dan inovatif, bagi siswa dan siswi smp ykpp dalam mempelajari mata pelajaran yang berakaitan dengan materi teknologi informasi pada mata pelajaran TIK (teknologi informasi dan komunikasi).

1.4.2 MANFAAT PENELITIAN

Adapun manfaat dari penelitan ini antara lain sebagai berikut :

1. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu media alternatif bagi siswa dan siswi dalam mempelajari ilmu yang berkaitan dengan materi teknologi informasi dan komunikasi
2. Untuk menambah pengetahuan bagi pembaca yang bisa digunakan sebagai sumber informasi bagi penelitian lebih lanjut dengan pokok persoalan yang menyangkut masalah teknologi Android
3. Sebagai sarana pedoman ataupun acuan untuk pengembangan aplikasi media pembelajaran selanjutnya, yang berkaitan dengan ilmu teknologi informasi dan materi yang berkaitan dengan mata pelajaran TIK (teknologi informasi dan komunikasi) berbasiskan sistem operasi android pada sekolah menengah pertama ykpp kota jambi.

4. Sebagai sarana untuk menambah wawasan bagi para pembaca terhadap perkembangan teknologi informasi khususnya untuk pengembangan media pembelajaran dengan materi teknologi informasi dan komunikasi.

1.5 SISTEMATIKA PENULISAN

Untuk mempermudah dalam memahami penulisan laporan penelitian ini, maka penulis menyajikan sistematika penulisan sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

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

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini berisi tentang teori-teori dasar yang mendukung penelitian yang dikutip dari internet, buku, jurnal, dan juga pendapat atau ide para pakar yang berhubungan dengan permasalahan yang akan diangkat.

BAB III : METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini berisi langkah-langkah yang akan dilakukan, metode yang digunakan dan *tool* atau alat bantu yang digunakan dalam pembuatan system yang akan dibangun.

BAB IV : ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini membahas tentang analisa dan perancangan sistem, menjelaskan bagaimana mempersiapkan kebutuhan-kebutuhan yang diperlukan untuk perancangan sistem.

BAB V : IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Bab ini berisi tentang evaluasi dan implementasi sistem yang berupa tampilan-tampilan dalam pengoperasian sistem.

BAB VI : PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran yang diajukan agar dapat menjadi bahan pertimbangan.