

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Pada zaman sekarang ini tidak banyak anak-anak yang suka dengan pelajaran di bidang sains, terutama bidang astronomi. Sains sering dianggap sebagai sesuatu yang sulit untuk dipelajari. Salah satu yang termasuk cabang sains adalah astronomi, pengenalan astronomi atau luar angkasa sangat bermanfaat untuk merangsang imajinasi dan juga nalar. Membuat seseorang lebih peka terhadap kemajuan teknologi dan menumbuhkan rasa ingin tahu untuk lebih mempelajarinya.

Astronomi adalah cabang ilmu yang melibatkan pengamatan benda-benda langit seperti halnya tata surya planet, komet, gugus bintang, atau galaksi serta fenomena yang terjadi diluar atmosfer bumi.

Pembelajaran adalah proses interaksi siswa dengan pendidikan dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada siswa. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu siswa agar dapat belajar dengan baik. [1]

Peneliti memperoleh beberapa masalah saat melakukan observasi terhadap SMP Negeri 16 Jambi yaitu sebagai berikut:

1. Siswa tidak fokus dalam pembelajaran

Masalah ini dialami dalam kegiatan belajar siswa dikarenakan kurangnya fokus dan perhatian siswa dalam pembelajaran. Hal seperti ini bisa disebabkan karena adanya rasa bosan siswa terhadap penyajian materi yang disampaikan kurang menarik bagi siswa, sehingga hal ini dapat menimbulkan sikap apatis terhadap pelajaran tersebut.

2. Rendahnya semangat atau motivasi belajar siswa

Rendahnya semangat dan motivasi belajar juga merupakan masalah yang dapat dialami siswa, penyebabnya bisa terjadi dari siswa itu sendiri atau faktor dari luar seperti media pembelajaran yang kurang menarik bagi siswa.

Pembelajaran mengenai luar angkasa sudah didapatkan sejak sekolah dasar (SD) hingga sekolah menengah pertama (SMP). Media pembelajaran yang digunakan biasanya hanya menggunakan buku dan papan tulis, hal ini juga yang membuat kurangnya minat belajar dan menjadi kendala karena visualisasi yang terbatas. Hal tersebut membuat siswa merasa bosan dan menimbulkan sikap apatis terhadap pelajaran juga membuat siswa kurang termotivasi saat belajar. Terlebih lagi dengan berkembangnya teknologi informasi dalam bidang pendidikan, harus disertai alat bantu berbasis aplikasi yang juga dapat digunakan untuk kebutuhan

pelajaran tambahan diluar jam pelajaran. Dengan begitu mengenal benda-benda langit maupun tata surya lebih menarik dan juga berkesan bagi siswa.

Media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar sehingga makna pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pendidikan atau pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien. [2]

Uraian diatas membuat penulis tertarik membuat sebuah aplikasi sebagai media pembelajaran astronomi untuk perangkat *mobile* yang dimana akan memuat informasi-informasi mengenai astronomi guna untuk menambah wawasan dan juga sebagai media belajar alternatif untuk meningkatkan minat kepada pelajaran astronomi. Inilah alasan penulis memilih judul **“PERANCANGAN APLIKASI SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN ASTRONOMI BERBASIS ANDROID DI SMP NEGERI 16 KOTA JAMBI”**.

1.2 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang di atas, masalah yang dapat dirumuskan adalah:

1. Bagaimana merancang suatu aplikasi sebagai media belajar yang dapat menarik minat siswa dan siswi terhadap bidang astronomi?
2. Apakah aplikasi pembelajaran ini cocok sebagai media belajar alternatif?

1.3 BATASAN MASALAH

Adapun batasan masalah yang ditetapkan di dalam Penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Perancangan hanya dibuat untuk *platform* android
2. Perancangan hanya membahas seputar pengetahuan di bidang astronomi saja.
3. Perancangan aplikasi tidak menggunakan database.

1.4 TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN

1.4.1 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Menghasilkan aplikasi sebagai media alternatif pembelajaran kepada siswa dan siswi.
2. Menghasilkan aplikasi yang dapat menambah wawasan pengetahuan siswa dan siswi.
3. Merancang dan menghasilkan aplikasi sebagai media pembelajaran astronomi yang menarik.

1.4.2 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diperoleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Membuat pengguna belajar dan memahami apa yang sebelumnya tidak diketahui.
2. Mendorong minat/motivasi siswa untuk belajar dan ketertarikan pada pelajaran astronomi.

1.5 SISTEMATIKA PENULISAN

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

BAB I: PENDAHULUAN

Bab ini membuat pendahuluan yang membahas tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II: LANDASAN TEORI

Bab ini membahas beberapa teori mengenai pengertian dari perancangan, android, edukasi, flowchart, serta beberapa penjelasan mengenai *Software* yang akan digunakan dalam perancangan nantinya.

BAB III: METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini menguraikan tentang tahapan proses yang dilakukan selama mengerjakan penelitian, atau metode yang digunakan, serta alat bantu yang digunakan seperti *hardware* maupun *software*.

BAB IV: ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab Analisa Dan Perancangan Sistem ini membahas tentang analisis kebutuhan dan perancangan perangkat lunak yang akan di kembangkan.

BAB V: IPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Pada bab Implementasi Dan Pengujian Sistem ini menjabarkan tentang kegiatan implementasi dan pengujian yang dilakukan pada perangkat lunak yang akan dikembangkan.

BAB VI: PENUTUP

Pada bab Penutup ini berisi kesimpulan dari hasil penelitian dan saran yang berguna dalam mengembangkan aplikasi yang dibuat.