

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan mempunyai peran yang sangat strategis dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia (SDM) dan upaya mewujudkan cita-cita bangsa Indonesia dalam mewujudkan kesejahteraan umum dan mencerdaskan kehidupan bangsa. Undang – Undang Republik Indonesia No 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menjelaskan bahwa pendidikan dilakukan agar mendapatkan tujuan yang diharapkan bersama yaitu:

“Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab” [1].

Perancangan aplikasi pembelajaran ini dapat lebih mempermudah guru untuk mengajar dan memberikan latihan soal untuk siswa sesuai dengan kurikulum 2013. Aplikasi pembelajaran ini juga dapat digunakan oleh guru sebagai sarana belajar siswa untuk membaca materi yang ada dan menjawab latihan soal untuk mengasah kemampuan siswa dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia agar siswa dapat belajar di rumah, diakhir soal setelah siswa menjawab

pertanyaan akan ada nilai untuk mengetahui berapa soal yang berhasil dijawab dengan benar.

Dari latar belakang tersebut, didapatkan ide untuk membuat skripsi dengan judul “ Aplikasi Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Android untuk Guru Sekolah Menengah Pertama Negeri 3 Purbalingga ”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka rumusan masalah dalam penelitian ini diantaranya :

1. Bagaimana membuat aplikasi pembelajaran berbasis android menggunakan Android Studio?
2. Bagaimana membuat aplikasi pembelajaran yang dapat dijalankan secara *offline*?
3. Bagaimana membuat aplikasi pembelajaran yang terdiri dari materi dan latihan soal?
4. Bagaimana membuat aplikasi pembelajaran yang lebih mempermudah guru dalam mencari materi dan memberikan latihan soal kepada siswa?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam pembuatan aplikasi ini diantaranya :

1. Aplikasi ini dibuat hanya untuk mata pelajaran bahasa Indonesia sekolah menengah pertama.
2. Materi pelajaran berdasarkan pada kurikulum 2013.

3. Soal pada masing-masing kelas hanya terdapat 10 tingkatan atau *level*?
4. Nilai yang keluar hanya menentukan berapa soal yang di jawab benar.
5. *Update* materi berdasarkan pada kurikulum terbaru yaitu kurikulum 2013 dan tidak ada notifikasi saat *update*.
6. *Update* materi dan soal hanya dapat dilakukan oleh admin.
7. Penelitian hanya terbatas pada objek yang disebutkan pada judul yaitu, mata pelajaran bahasa Indonesia Sekolah Menengah Pertama Negeri 3 Purbalingga.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

1.4.1. Maksud

1. Membantu perkembangan pendidikan bahasa Indonesia.
2. Merangkum materi dan latihan soal dalam satu aplikasi.
3. Membuat aplikasi pembelajaran yang lebih mudah digunakan oleh guru untuk mencari materi dan memberikan latihan soal kepada siswa Sekolah Menengah Pertama 3 Purbalingga.

1.4.2. Tujuan

1. Membuat aplikasi yang lebih mempermudah guru dalam mencari materi dan memberikan latihan soal kepada siswa Sekolah Menengah Pertama 3 Purbalingga.

2. Membuat aplikasi pembelajaran berdasarkan dengan kurikulum 2013 untuk mata pelajaran bahasa Indonesia sekolah menengah pertama.

1.5 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam proses penyelesaian skripsi ini diantaranya sebagai berikut,

1.5.1. Pengumpulan Data

1. Studi Pustaka

Studi pustaka dilakukan dengan cara mengambil informasi yang dibutuhkan melalui buku dan internet, informasi ini berisi tentang data-data yang berfungsi untuk memenuhi kebutuhan penulis dalam penelitian.

2. Observasi

Mempelajari secara langsung kurikulum yang berlaku di Sekolah Menengah Pertama Negeri 3 Purbalingga pada tahun ajaran 2016/2017.

3. Kuesioner

Teknik pengumpulan informasi yang memungkinkan analisis mempelajari sikap, keyakinan, perilaku, dan karakteristik beberapa orang utama didalam suatu organisasi atau instansi yang bisa berpengaruh oleh sistem yang diajukan atau oleh sistem yang sudah ada.

1.5.2. Analisis

Metode analisis yang digunakan dalam pengerjaan baik dalam pembuatan aplikasi maupun naskah skripsi ini menggunakan analisis diantaranya :

1. Analisis SWOT yang berguna untuk mengevaluasi kekuatan (*strengths*), kelemahan (*weaknesses*), peluang (*opportunities*), dan ancaman (*threats*).
2. Analisis Kebutuhan adalah suatu proses yang berguna untuk mendapatkan informasi, mode, dan spesifikasi tentang perangkat lunak yang diinginkan.
3. Analisis kelayakan merupakan proses yang telah ditentukan sesuai dengan tujuan akhir dalam menganalisa suatu permasalahan.

1.5.3. Perancangan Sistem

Perancangan sistem secara umum merupakan tahapan persiapan dari rancangan secara rinci terhadap sistem baru yang akan diterapkan. Rancangan sistem ini bertujuan untuk memberikan gambaran kepada *user* terutama sistem yang telah dibuat. Perancangan sistem dengan mengidentifikasi komponen yang akan dirancang menggunakan *Unified Modeling Language (UML)* yang terdiri dari *use case diagram*, *activity diagram*, *class diagram* dan *sequence diagram*.

1.5.4. Implementasi

Pada tahapan implementasi yang dilakukan peneliti ialah menghasilkan sebuah aplikasi berbasis android berdasarkan dengan perancangan sistem yang telah dibuat.

1.5.5. Testing

Testing adalah proses yang digunakan untuk mengevaluasi kemampuan suatu sistem dan menentukan apakah sistem tersebut telah

memenuhi kebutuhan yang diharapkan. Proses testing tersebut terbagi menjadi dua cara sebagai berikut:

1. **White Box Testing** adalah pengujian yang didasarkan pada pengecekan terhadap detail perancangan, menggunakan struktur kontrol dari desain program secara prosedural untuk membagi pengujian kedalam beberapa kasus pengujian.
2. **Black Box Testing** adalah pengujian yang dilakukan hanya mengamati hasil eksekusi melalui data uji dan memeriksa fungsional dari perangkat lunak.

1.6 Sistematika Penulisan

BAB I : PENDAHULUAN

Bab I merupakan bagian dari pokok permasalahan yang akan dibahas dalam skripsi ini. Pembahasan antara lain berisikan latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORY

Bab II membahas tentang referensi yang mendukung penelitian sesuai dengan tema yang meliputi tinjauan pustaka, dasar-dasar teori seperti konsep dasar sistem, konsep dasar aplikasi android, konsep dasar pembelajaran, konsep dasar aplikasi pembelajaran, metode *waterfall*, konsep teori analisis, konsep dasar UML, konsep dasar data base, dan *testing*.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab III membahas tentang tinjauan umum instansi, analisis sistem informasi yang akan digunakan meliputi analisis SWOT (*strengths, weaknesses, opportunities, threats*), analisis kebutuhan, dan lain sebagainya.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN SISTEM

Tahapan ini adalah tahapan yang sangat penting di dalam pembuatan sebuah aplikasi berbasis android, setelah dilakukannya perancangan sistem. Implementasi sistem merupakan tindak lanjut dalam pembuatan aplikasi berbasis android, sesuai dengan konsep yang telah direncanakan sebelumnya, adapun ulasan-ulasan yang dibahas diantaranya instalasi, *design, coding*, dan *testing*.

BAB V PENUTUP

Kesimpulan dan saran sebagai pernyataan singkat dari hasil penelitian, guna adanya perbaikan untuk pengembangan aplikasi berbasis android sebagai media pembelajaran yang lebih lanjut, adapun yang dibahas diantaranya kesimpulan dan saran.