

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Menurut para guru pengajar yang penulis wawancarai, pembelajaran dengan metode konvensional dirasakan sangat membosankan. Dengan memanfaatkan media pembelajaran yang tepat diharapkan terjadi peningkatan dalam proses pembelajaran yang tepat, dengan harapan meningkatkan efektifitas proses belajar bagi para siswa. Sangat diperlukan suatu inovasi, salah satunya dengan menggunakan model simulasi. Dengan menggunakan model simulasi media pembelajaran peserta didik dapat dengan cepat mengerti dan memahami materi yang diajarkan.

Poses Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) di sekolah dasar pada umumnya dilakukan di kelas, dengan pembelajaran secara teori, kompetisi dasar, serta materi-materi lain yang lain yang terkandung didalam kurikulum pendidikan kewarganegaraan 2006.

Disini penulis mengambil pelajaran pendidikan kewarganegaraan karena para pelajar saat dikelas kurang memperhatikan guru saat guru menjelaskan materi. Dan ini dibuktikan oleh penulis sendiri saat masih SD dulu. Murid tidak memperhatikan guru dan asik dengan kesibukannya sendiri

Mencermati hal tersebut, penulis berkeinginan untuk membantu sekolah dasar tepatnya untuk kelas 4 dalam memberikan kemudahan saat proses belajar

mengajar terutama pada mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan, dengan memberikan sentuhan inovasi dalam kegiatan belajar mengajar.

Para pendidik menyadari perlunya membuat media pembelajaran berbasis android, namun tidak banyak pengajar dan masyarakat sekitar yang dapat membuat media pembelajaran berbasis android, sehingga mereka membutuhkan keterlibatan pihak lain yang memahami dan dapat membuat model simulasi media pembelajaran pendidikan kewarganegaraan (PKN).

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian pada latar belakang diatas, maka pokok permasalahan yang dijawab dalam penelitian ini dirumuskan dengan sebuah rumusan masalah adalah "Bagaimana membuat media pembelajaran interaktif pendidikan kewarganegaraan yang akan berfungsi sebagai alat bantu media interaksi antara guru dengan murid saat proses belajar mengajar di dalam kelas dan juga media pembelajaran yang dapat digunakan siswa di luar kelas?"

### **1.3 Batasan Masalah**

Dari Sistem yang dibuat, penulis menentukan batasan-batasan masalah sebagai berikut :

1. Media pembelajaran ini di titik beratkan pada materi pendidikan kewarganegaraan untuk sekolah dasar kelas 4 yang terangkum dalam kurikulum 2006.
2. Media pembelajaran yang dibangun merupakan aplikasi berbasis android
3. Pembuatan sistem menggunakan bahasa pemograman java.

4. Perancangan aplikasi ini menggunakan aplikasi Android Studio, Notepad++

#### 1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian :

1. Membuat aplikasi media pembelajaran pendidikan kewarganegaraan untuk kelas 4 SD berbasis android.
2. Mempermudah siswa dalam menerima materi dan meningkatkan tingkat pemahaman mengenai pendidikan kewarganegaraan khususnya untuk sekolah dasar kelas 4.
3. Meningkatkan mutu pendidikan dalam proses kegiatan belajar mengajar (KBM).
4. Dapat membantu guru SD dalam proses kegiatan belajar yang lebih kreatif dan inovatif dalam penyampaian materi tentang pendidikan kewarganegaraan kepada siswa.

#### 1.5 Metode Penelitian

Metode yang digunakan mengumpulkan suatu informasi sebagai pendukung, sekaligus pelengkap dalam pembuatan laporan skripsi "Perancangan dan Pembuatan Media Pembelajaran Kewarganegaraan Untuk Sekolah Dasar Kelas 4 Berbasis Android" adalah sebagai berikut:

##### 1.5.1 Metode Pengumpulan Data

1. Metode Wawancara

Dengan menggunakan metode wawancara penulis dapat langsung mendapat data yang dibutuhkan untuk membuat media pembelajaran

dari guru ahli yang bersangkutan. Selain itu data yang di dapat juga bisa di pertanggung jawabkan kebenarannya.

## 2. Metode Studi Pustaka

Dengan metode ini penulis mengambil data dari refrensi buku-buku yang bersangkutan dengan materi-materi pada pendidikan kewarganegaraan kelas 4 kurikulum tahun 2006.

### 1.5.2 Metode Analisis

Dalam tahap untuk mengidentifikasi masalah yang ada, maka diperlukan sebuah analisis. Analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan metode SWOT.

Metode SWOT digunakan untuk mengetahui kekuatan, kelemahan, peluang, dan ancaman dari sitem yang di buat.

Selain menggunakan metode SWOT, penulis juga menggunakan analisi kebutuhan sistem yang terdiri dari 2 janis yaitu kebutuhan fungsional dan non fungsional. Kebutuhan sistem ini di gunakan untuk menentukan informasi-informasi yang harus ada dan dihasilkan oleh sistem.

### 1.5.2 Metode Perancangan

Perancangan sistem yang digunakan adalah dengan menggunakan UML (*Unified Modeling Language*). UML adalah bahasa standar yang digunakan untuk menjelaskan dan memvisualisasikan artefak dari proses analisis dan desain berorientasi objek.

### 1.5.3 Metode Testing

Uji coba yang digunakan adalah dengan *black-box testing* yaitu pengujian spesifikasi suatu fungsi atau modul apakah berjalan dengan sesuai dengan yang diharapkan atau tidak. Pengujian ini berfokus pada persyaratan fungsional perangkat lunak.

### 1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan terdiri dari 5 (lima) bab yang bertujuan untuk memberikan gambaran yang jelas tentang penulisan ini, mengolah, menyebarkan, dan menguraikan data yang telah diperoleh sehingga penulisan ini dapat disajikan dengan baik dan benar.

#### Bab I Pendahuluan

Bab pendahuluan sebagian besar materi berupa latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan laporan penelitian.

## **Bab II Landasan Teori**

Bab landasan teori merupakan tinjauan pustaka, menguraikan teori-teori yang mendukung judul penelitian, dan mendasari pembahasan secara detail. Landasan teori dapat juga berupa definisi-definisi atau model yang langsung berkaitan dengan masalah yang penulisan teliti. Pada bab ini juga dibahas tentang *software/tools* yang akan digunakan guna membangun sebuah aplikasi atau juga untuk kebutuhan penelitian.

## **Bab III Analisis dan Perancangan Sistem**

Bab ini secara umum berisi tentang analisis masalah, atau sesuatu yang mendasari penulis untuk mengerjakan proyek penelitiannya. Penulis wajib menguraikan tentang analisis terhadap permasalahan yang terdapat di kasus yang sedang diteliti. Meliputi analisis terhadap masalah sistem yang sedang berjalan, solusi-solusi yang dapat diterapkan, solusi yang dipilih, analisis kebutuhan terhadap sistem yang diusulkan, analisis kelayakan sistem yang diusulkan, perancangan, hingga persiapan pengembangan (produksi).

## **Bab IV Implementasi dan Pembahasan**

Bab ini merupakan paparan implementasi dan analisis hasil uji coba program. Bab IV ini merupakan hasil-hasil dari tahapan penelitian, dari tahap analisis, desain, implementasi desain, hasil testing dan implementasinya, berupa penjelasan teoritik, baik secara kualitatif, kuantitatif, atau secara statistik. Selain itu, sebaiknya hasil penelitian

juga dibandingkan dengan hasil penelitian terdahulu yang sejenis atau keadaan sebelumnya.

#### **Bab V Penutup**

Berisi kesimpulan dan saran. Penulis dapat mengemukakan kembali masalah penelitian, kemudian menjawab pertanyaan dalam rumusan masalah, menyimpulkan bukti-bukti yang diperoleh dari pengujian, dan akhirnya menarik kesimpulan apakah hasil akhir (produk) yang sudah dibuat penulis, adalah layak untuk digunakan (diimplementasikan). Penulis tidak diperkenankan menyimpulkan masalah jika pembuktian tidak terdapat dalam hasil penelitian.

#### **Daftar Pustaka**

Daftar pustaka memuat semua pustaka yang dijadikan acuan dalam penulisan skripsi yaitu semua sumber yang dikutip. Daftar ini berguna untuk membantu pembaca yang ingin mencocokkan kutipan-kutipan yang terdapat dalam skripsi. Penyusun diurutkan berdasarkan urutan kutipan yang di cantumkan di bab II. Model penulisan referensi di daftar pustaka mengikuti model IEEE.