

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Penelitian

Zaman teknologi dan era digital yang semakin berkembang pesat banyak Masyarakat yang bergantung terhadap smartphone baik dikalangan anak-anak ,anak muda, dewasa hingga orang tua. (Dewi, Miles, & Huberman, 2017)Smartphone juga banyak membantu orang-orang untuk mendapatkan informasi dengan mudah. Dahulu orang-orang mendapatkan informasi melalui media cetak televisi dan radio. Setelah ada smartphone semua informasi kita dapatkan lebih mudah ,efektif dan dapat dijangkau siapapun yang mengaksesnya. Maka dari itu banyak mendapat manfaat dari perkembangan zaman dan tidak sedikit juga yang kita terima. Ada baiknya dengan perkembangan teknologi ini dimanfaatkan untuk membuat aplikasi pembelajaran anak-anak dalam membantu proses pembelajaran anak-anak di luar jam sekolah. (Maesaroh & Malkiah, 2015) Kurangnya pembelajaran tentang pengenalan lembaga hukum disekolah bahkan hampir tidak ada sama sekali. Sehingga peneliti melakukan peneliitan tentang lembaga hukum. Pada tahap pendidikan anak sekolah dasar anak cenderung lebih tertarik pada media belajar yang didalam terdapat gambar–gambar cerah serta gambar animasi yang menarik, menyenangkan dan komunikatif sehingga mudah diingat oleh anak.

(Edukasi, Android, Media, & Untuk, 2016) Android adalah sebuah sistem operasi untuk perangkat mobile berbasis linux yang terdiri dari sistem operasi

middleware, dan aplikasi. Android menyajikan platform terbuka bagi para developer untuk mengembangkan aplikasi mereka. Android adalah sistem operasi yang mengaktifkan lebih kurang dari satu miliar ponsel pintar (smartphone) .

Berdasarkan latar belakang yang di jelaskan diatas maka diangkat sebuah penelitian dengan judul “APLIKASI PEMBELAJARAN PENGENALAN LEMBAGA HUKUM DI INDONESIA BERBASIS ANDROID”

1.2. Identifikasi Masalah

Bedasarkan latar belakang diatas identifikasi masalah sebagai berikut :

1. Belum ada aplikasi pembelajaran tentang lembaga hukum di indonesia untuk anak SD.
2. Pengetahuan anak tentang lembaga hukum di indonesia masih rendah.

1.3. Pembatasan Masalah

Agar dalam penelitian ini lebih terarah dan dapat tercapai apa yang diinginkan, maka pembatasan masalah penelitian ini adalah:

1. Aplikasi dibuat hanya untuk pengenalan lembaga-lembaga hukum yang ada diindonesia .
2. Aplikasi ini di tujukan untuk anak sekolah dasar kelas 1-5 dan orang tua sebagai pendamping.
3. Variable penelitian ini adalah : lembaga hukum.yaitu, Mahkamah agung, Mahkamah konstitusi, dan Kepolisian republik indonesia.

4. Aplikasi ini dioperasikan dengan *smartphone* dan Sistem Operasinya menggunakan Android.
5. Aplikasi ini dikerjakan dengan *software* Android Studio java adalah bahasa pemrogramannya..
6. Hasil penelitian ini adalah aplikasi pembelajaran pengenalan lembaga hukum yang ada di indonesia.

1.4. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, perumusan masalah dari penelitian ini adalah:

1. Bagaimana membuat materi aplikasi pembelajaran pengenalan lembaga hukum diindonesia dengan menarik dan mudah dimengerti ?
2. Bagaimana membuat aplikasi Pembelajaran pengenalan lembaga hukum di indonesia Berbasis android ?

1.5. Tujuan Masalah

1. Untuk merancang materi pembelajaran aplikasi Pembelajaran pengenalan lembaga hukum di indonesia Berbasis android yang menarik

2. Untuk membuat aplikasi Pembelajaran pengenalan lembaga hukum di indonesia Berbasis android.

1.6. Manfaat Penelitian

Dalam penelitian ini peneliti menginginkan dapat memberikan banyak manfaat terlebih kepada pembaca.

1.6.1. Manfaat teoritis

1. Peneliti banyak mengaplikasikan apa yang dipelajari selama perkuliahan. Terutama dibidang pemograman java,dan mempraktekkannya menajadi sebuah aplikasi yaitu aplikasi pembelajaran pengenalan lembaga hukum di Indonesia berbasis android.
2. Peneliti ingin hasil penelitian ini bisa menjadi referensi atau sumber untuk penelitian selanjutnya.

1.6.2. Manfaat Praktek

1. Aplikasi ini bisa menjadi media belajar anak sebagai pengganti buku pelajaran di sekolah.
2. Bagi peneliti dapat dijadikan sebagai tumpuan pengembangan media pembelajaran