

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang Penelitian

Zaman semakin maju, media informasi juga saat ini semakin berkembang dalam semua segi keseharian, apalagi untuk media akademik. Dengan adanya media informasi yang semakin maju, ada baiknya di manfaatkan demi pengembangan aplikasi pembelajaran guna membantu anak Sekolah Dasar dalam belajar. Dengan metode pembelajaran visual, anak Sekolah Dasar akan lebih tertarik daripada metode belajar konvensional dari buku pelajaran. Dalam Era digital, peran orangtua sangat perlu dalam mendampingi juga mendidik anak. Dalam kehidupan sehari-hari, orangtua harus melakukan pendampingan saat anak berinteraksi dengan media informasi berbasis digital yang bersifat pendidikan ataupun hiburan.

Menurut (Ocan & Goz, 2017), saat ini *platform* seluler telah menjadi salah satu alat paling penting untuk kemudahan. Orang-orang menggunakan perangkat seluler tidak hanya di rumah, tetapi juga di sekolah atau di tempat kerja dan di jalan dan dimana pun. Masih banyak orang memanfaatkan *smartphone* hanya untuk bermain game, bukan digunakan sebagai media pembelajaran.

Menurut (Maesaroh & Malkiah, 2015), Animasi ataupun gambar yang berwarna akan menarik perhatian lebih terhadap anak-anak Sekolah Dasar untuk

dimainkan atau digunakan. Bagi anak –anak Sekolah Dasar, metode belajar visual lebih menarik dibandingkan metode manual dari buku.

Menurut (Yudhanto & Wijayanto, 2018, p. 1), Operasi System Android adalah OS yang dibuat dalam *device* layar sentuh contohnya *smartphone* dan tablet. Menurut (Yudhanto & Wijayanto, 2018), Android Studio adalah *software* gratis (*free*) dalam lisensi *Apache Licence 2.0*. dengan basis JetBrains' InterliJ IDEA, Studio yang di *design* khusus untuk Android.

Dengan adanya permasalahan tersebut maka diangkat sebuah penelitian dengan judul “**APLIKASI PEMBELAJARAN PANCASILA, RUMAH ADAT, PROVINSI DAN IBU KOTA DI INDONESIA BERBASIS ANDROID**”.

## **1.2. Identifikasi Masalah**

Dengan adanya permasalahan diatas, Identifikasi masalahnya adalah :

1. Kurangnya aplikasi pembelajaran tentang pancasila, rumah adat, provinsi, dan Ibu Kota di Indonesia berbasis android untuk anak Sekolah Dasar.
2. Kurangnya minat anak Sekolah Dasar sangat rendah untuk belajar pancasila, rumah adat, provinsi, dan Ibu Kota di Indonesia dengan menggunakan buku.

### 1.3. Batasan Masalah

Setiap penelitian harus ada batasan masalah agar penelitian tidak keluar dari topik permasalahan. Dengan adanya permasalahan diatas, Batasan masalahnya adalah :

1. Aplikasi pembelajaran yang dibuat hanya tentang pancasila, rumah adat, provinsi, dan ibu kota di Indonesia untuk tingkat anak Sekolah Dasar.
2. Penelitian ini memiliki variable sebagai berikut:
  - 1) Pancasila : Pengertian sila 1-5.
  - 2) Rumah adat : Nama Rumah adat yang ada di Indonesia.
  - 3) Provinsi : Nama Provinsi yang ada di Indonesia.
  - 4) Ibu Kota : Nama Ibu kota yang ada di Indonesia.
3. Aplikasi pembelajaran ini dioperasikan menggunakan *device* dengan operasi system android.
4. Penulis memakai *software* Android Studio.
5. *User* aplikasi pembelajaran ini dibuat untuk tingkat anak Sekolah Dasar.
6. Hasil dari penelitian ini adalah Aplikasi Pembelajaran Pancasila, rumah adat, provinsi, dan ibu kota di Indonesia.

#### **1.4 Rumusan Masalah**

Dengan adanya latar belakang diatas tersebut, rumusan masalahnya adalah:

1. Bagaimana membuat materi pembelajaran pancasila, rumah adat, provinsi, dan ibukota di Indonesia yang mampu membuat siswa anak Sekolah Dasar tertarik?
2. Bagaimana membuat aplikasi pembelajaran pancasila, rumah adat, provinsi, dan ibu kota di Indonesia yang menarik berbasis android?

#### **1.5 Tujuan Penelitian**

Dengan adanya rumusan masalah, tujuan penelitian ini adalah:

1. Guna membuat materi yang menarik dalam pembelajaran pancasila, rumah adat, provinsi, dan ibu kota di Indonesia berbasis android pada anak Sekolah Dasar.
2. Guna membuat aplikasi pembelajaran pancasila, rumah adat, provinsi, dan ibu kota di Indonesia berbasis android pada anak Sekolah Dasar.

#### **1.6 Manfaat Penelitian**

Manfaat penelitian bagi penulis maupun pembaca adalah :

### **1.6.1 Aspek Teoritis**

1. Penulis mampu mempraktikkan pelajaran yang dipelajari selama kuliah, terutama di bidang teknologi informasi dalam membuat aplikasi android menggunakan bahasa pemrograman java, yaitu aplikasi pembelajaran pancasila, rumah adat, provinsi, dan ibu kota di Indonesia berbasis android.
2. Penulis mengharapkan hasil dari penelitian ini mampu menambah wawasan dan ilmu pengetahuan tentang pembuatan aplikasi android dengan menggunakan *software* Android Studio dengan bahasa pemrograman java.
3. Penulis mengharapkan hasil dari penelitian ini mampu menambah ilmu pengetahuan khususnya dikalangan mahasiswa teknik informatika.

### **1.6.2 Aspek Praktis**

1. Anak Sekolah Dasar dapat menggunakan aplikasi ini sebagai media pembelajaran yang menarik.
2. Aplikasi ini diharapkan mampu menjadi referensi bagi mahasiswa ataupun kalangan umum yang memiliki minat atau kepentingan terhadap aplikasi android, bahasa pemrograman java, android studio, serta sebagai bahan panduan untuk penelitian berikutnya.