

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Penelitian

Di era milenial saat ini perkembangan teknologi sudah tidak diragukan lagi. Yang mana manusia selalu menemukan inovasi baru untuk menciptakan penemuan baru atau meningkatkan kemampuan teknologi lama menjadi sesuatu yang lebih canggih dari teknologi sebelumnya. Bentuk kemajuan teknologi yang berperan besar dalam kehidupan modern yaitu *smartphone* berbasis android.

Smartphone adalah sebuah telepon pintar yang dilengkapi dengan bermacam-macam fitur dengan tingkat kemampuan melebihi kemampuan telepon biasa, yang dapat mempermudah pekerjaan atau aktivitas manusia dengan cepat dan efisien (Solikin et al., 2018). Pada Lembaga riset digital *Emarketer* menjelaskan bahwa pada tahun 2018 diperkirakan jumlah pengguna *smartphone* yang aktif lebih dari 100.000.000 jiwa dari jumlah penduduk yang mencapai 250.000.000 jiwa, dan diperkirakan akan menjadi konsumen *smartphone* ke empat setelah negara *China*, India dan Amerika Serikat (Solikin et al., 2018).

Dengan begitu dapat dikatakan bahwa *Smartphone* telah menjadi salah satu kebutuhan penting semua orang, dengan tampilan yang unik dan menarik juga memiliki ukuran yang kecil sehingga mudah dan praktis saat dibawa kemana saja. Kehadiran *smartphone* kini menjadi tantangan sekaligus peluang usaha khususnya dibidang pendidikan. Dikatakan menjadi tantangan karena pengguna *smartphone*

khususnya siswa SMA menggunakan alat tersebut tidak untuk hal yang positif. Terlebih lagi dengan akses yang mudah untuk mengunduh berbagai aplikasi yang disediakan di *play store*, siswa cenderung mengunduh aplikasi *game* yang kurang bermanfaat. Dan bukan rahasia umum lagi, siswa secara sembunyi-sembunyi membawa *smartphone* ke sekolah, berbagi pesan saat berada di kelas, bermain *game*, dan membuka situs-situs yang tidak pantas untuk dikonsumsi oleh pelajar.

Untuk itu, kehadiran *smartphone* dapat dijadikan peluang usaha untuk dunia pendidikan. *Smartphone* dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang kreatif, inovatif dan interaktif. Pemanfaatan *smartphone* dalam dunia Pendidikan merupakan langkah positif bagi para pelajar untuk mendapatkan pendidikan diluar jam pelajaran formal. Untuk mengimbangi penyajian berbagai jenis aplikasi yang kurang bermanfaat yang biasa dimainkan oleh para siswa, maka penulis menciptakan sebuah aplikasi berupa pengetahuan umum seputar biografi tokoh-tokoh penting yang memiliki sejarah yang juga turut serta dalam perkembangan teknologi saat ini.

Dengan bantuan teknologi, manusia mendapat kemudahan dalam melakukan berbagai aktivitas. Namun demikian, para penikmat perkembangan teknologi, tidak memiliki pengetahuan terhadap orang-orang yang berjasa dibalik penemuan kemudahan tersebut. Dengan demikian penulis akan membuat suatu aplikasi pembelajaran yang bermanfaat dengan judul: **“APLIKASI PENGENALAN TOKOH PENEMU BIDANG TEKNOLOGI BERBASIS ANDROID”**.

1.2. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang diatas, maka dapat di identifikasikan beberapa masalah sebagai berikut:

1. Kurangnya kesadaran siswa dalam memanfaatkan *smartphone* dengan cara yang positif.
2. Belum adanya media pembelajaran tokoh penemu bidang teknologi berbasis android.

1.3. Pembatasan Masalah

Untuk menghindari adanya penyimpangan dari judul dan tujuan yang sebenarnya, maka dibuat ruang lingkup dan batasan masalah sebagai berikut:

1. Aplikasi pengenalan ini hanya untuk mengenalkan beberapa tokoh penemu bidang teknologi.
2. Aplikasi pengenalan ini ditujukan untuk pelajar tingkat SMA kelas X.
3. Variabel penelitian ini adalah tokoh penemu teknologi.
4. Aplikasi pengenalan ini dijalankan pada *smartphone* dengan Sistem Operasi Android.
5. Aplikasi pengenalan ini dibuat menggunakan software Android Studio dengan bahasa pemrograman java.

1.4. Perumusan Masalah

Sesuai dengan permasalahan yang ada, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana memanfaatkan *smartphone* dalam menambah wawasan pengetahuan?
2. Bagaimana membuat sebuah media pembelajaran yang menarik bagi kalangan anak SMA?
3. Bagaimana meningkatkan pengetahuan pengguna tentang tokoh-tokoh penemu bidang teknologi?

1.5. Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah diatas maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Merancang sebuah aplikasi yang bermanfaat dalam bidang pendidikan
2. Merancang media pembelajaran yang menarik dan bermanfaat dalam meningkatkan pengetahuan pengguna.
3. Mengurangi tingkat kejenuhan pengguna saat belajar dengan membuat aplikasi pengenalan tokoh penemu bidang teknologi berbasis android pada tingkat anak SMA.

1.6. Manfaat Penelitian

1.6.1. Manfaat Teoritis

Dengan penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan bagi penulis dan pembaca, sehingga dapat membantu menerapkan ke dalam praktek dalam membuat aplikasi berbasis android.

1.6.2. Manfaat Praktis

1. Bagi peneliti dapat dijadikan acuan dalam pengembangan *game* edukasi yang membangun.
2. Bagi Universitas dan pembaca dapat dijadikan sebagai referensi dalam pembelajaran.