

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pesatnya perkembangan teknologi saat ini telah memberikan pengaruh yang sangat besar bagi dunia teknologi informasi dan telekomunikasi tak terkecuali juga dalam dunia pendidikan. Sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, Sekarang ini muncul teknologi baru dimana kegiatan belajar mengajar tidak hanya menggunakan media cetak namun menggunakan sebuah media pembelajaran elektronik khususnya berbasis mobile, dimana mobile itu sendiri merupakan sebuah penggabungan dari beberapa element - element pendukung diantaranya text, audio, image, video dan animasi.

Pemanfaatan komputer sebagai media pembelajaran sudah dapat ditemui mulai dari pendidikan tingkat SD, SMP, SMA, dan juga Perguruan Tinggi. Penggunaan komputer ini digunakan seorang pengajar sebagai alat peraga atau tutorial pada materi yang akan diberikan kepada siswa dimana dapat membantu menambahkan pemahaman terhadap materi yang di berikan oleh pengajar.

Metode pembelajaran yang ada di SMP N 9 Bandar Lampung ini terbilang masih konvensional yaitu penyampaian materi yang masih menggunakan text book sebagai media pembelajaran.

Untuk mengatasi keadaan tersebut, maka dibuatlah sebuah media interaktif dengan materi : Sejarah Lampung dan Bahasa Lampung untuk Siswa SMP N 9 Bandar Lampung. Media interaktif ini digunakan untuk menjadikan pembelajaran lebih menarik dan disukai oleh siswa-siswi di sekolah.

Berdasarkan uraian diatas yang menerangkan bahwa teknologi komputer dapat dimanfaatkan untuk Pendidikan, yaitu sebagai media pembelajaran yang dapat memberikan gambaran materi dan penjelasan yang lebih menarik untuk siswa-siswi, maka penulis melakukan penelitian dengan tema

“RANCANG BANGUN MEDIA PEMBELAJARAN SEJARAH LAMPUNG DAN BAHASA LAMPUNG BERBASIS MOBILE (STUDI KASUS PADA SISWA/SISWI SMP NEGERI 9 BANDAR LAMPUNG).

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas maka perumusan masalah dalam penelitian ini adalah : “Bagaimana cara merancang dan membangun aplikasi media pembelajaran yang dapat meningkatkan rasa ketertarikan siswa dalam mempelajari sejarah lampung dan bahasa lampung”.

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian sebagai berikut :

1. Merancang dan membangun sebuah media pembelajaran sejarah lampung dan bahasa lampung berbasis android yang dapat membantu meningkatkan rasa ketertarikan belajar siswa-siswi SMP Negeri 9 Bandar Lampung.
2. Memudahkan siswa-siswi untuk belajar dan mengetahui tentang sejarah lampung dan bahasa lampung.
3. Menerapkan aplikasi berbasis android sebagai media pembelajaran sejarah lampung dan bahasa lampung.

1.4 Manfaat Penelitian

1. Bagi Sekolah diharapkan dengan adanya perancangan media pembelajaran Sejarah Lampung dan Bahasa Lampung berbasis android ini bermanfaat kepada siswa-siswi khususnya di SMP Negeri 9 Bandar Lampung. Serta memberikan ketertarikan dan kemudahan dalam kegiatan belajar mengajar.
2. Bagi Institusi Pendidikan, diharapkan dapat menjadi bahan referensi dalam penelitian-penelitian selanjutnya terkait dengan penelitian ini.

1.5 Ruang Lingkup Penelitian

Untuk memberikan ruang lingkup agar skripsi ini lebih terarah maka penulis membuat suatu batasan masalah diantaranya sebagai berikut :

1. Sekolah Menengah Pertama SMP Negeri 9 Bandar Lampung.
2. Aplikasi ini ditujukan kepada siswa-siswi SMP Negeri 9 Bandar Lampung.
3. Media pembelajaran ini diperuntukan sebagai pengenalan dasar-dasar Sejarah Lampung dan Bahasa Lampung kepada siswa-siswi dalam mata pelajaran komputer di sekolah.

1.6 Sistematika Penulisan

BAB I: PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan tentang latar belakang penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, ruang lingkup penelitian, serta sistematika penulisan yang merupakan gambaran dari keseluruhan bab.

BAB II: LANDASAN TEORI

Pada bab ini berisi teori-teori yang berkaitan dan mendukung penelitian serta penulisan skripsi ini yang akan dilakukan oleh penulis/peneliti.

BAB III: METODOLOGI PENELITIAN

Dalam bab ini dijelaskan tentang metodologi penelitian penyelesaian masalah yang dijelaskan di perumusan masalah yang meliputi metode pengumpulan data, metode pengembangan sistem, serta alat dan bahan pendukung.

BAB IV: HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi tentang deskripsi dan gambaran secara umum atas objek penelitian, pembahasan dan menganalisis data dari hasil perhitungan dan pengolahan yang dilakukan.

BAB V: KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisikan simpulan dari seluruh pembahasan dan saran yang diperlukan untuk perbaikan dimasa yang akan datang.

DAFTAR PUSTAKA

Bagian ini berisi daftar buku-buku, jurnal ilmiah, hasil penelitian orang lain, dan bahan-bahan yang dijadikan sebagai referensi dalam pembahasan penelitian.

LAMPIRAN

Bagian ini berisi data yang dapat mendukung atau memperjelas pembahasan atau uraian yang dikemukakan dalam bab-bab sebelumnya, dapat berbentuk table, gambar, dan kuesioner.