BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Berdasarkan data yang diperoleh dari kominfo pada akhir 2015 diperkirakan sekitar 55 juta pengguna smartphone di Indonesia. Sedangkan total penetrasi pertumbuhanya mencapai 37,1 persen (www.kominfo.go.id). Badan Pusat Statistik (BPS) melaporkan berdasarkan data sensus 2014 dan 2015, jumlah penduduk Indonesia mencapai 254,9 juta jiwa (www.bps.go.id). Dapat disimpulkan bahwa hampir seperempat penduduk di Indonesia merupakan pengguna *smartphone*. *Smartphone* merupakan sebuah perangkat teknologi mutakhir yang tidak hanya sekedar digunakan untuk melakukan fungsi dasar ponsel yaitu mengirim pesan singkat; menerima dan menjawab panggilan, tetapi dapat menjalankan aplikasi pihak ketiga yang fitur - fiturnya dapat dimanfaatkan sebagai pendukung bisnis, sarana belajar, dan sarana hiburan atau game.

Game merupakan aktifitas terstruktur atau semi terstruktur yang biasanya bertujuan untuk hiburan dan kadang dapat digunakan sebagai sarana pendidikan (Wahono, 2006). Ketika seseorang bermain game maka orang tersebut menjalankan peran, mengambil keputusan, melakukan aktifitas, dan mengalami akibat dari aktifitas tersebut. Game sendiri pada dasarnya bertujuan sebagai sarana hiburan. Namun dengan berkembangnya dunia pendidikan, aplikasi game saat ini dapat digunakan dalam dunia pendidikan. Secara umum media pembelajaran berbasis

visual merupakan media yang efektif dalam meningkatkan daya serap dan pemahaman siswa terhadap pelajaran (Nugrahani Rahina, 2007).

Banyak yang bisa dipelajari oleh anak-anak. Hewan merupakan salah satunya. Pengetahuan mengenai hewan sangat penting bagi manusia. Banyak penelitian yang dilakukan terhadap hewan. Dengan mempelajari hewan, manusia mendapatkan informasi penting yang bisa digunakan berbagai bidang, misalnya burung yang menginspirasi ilmuwan untuk menciptakan pesawat terbang. Berdasarkan hal ini, maka penting bagi anak-anak untuk belajar mengenai hewan.

Oleh karena itu dibutuhkan aplikasi game yang tidak hanya bertujuan untuk menghibur tetapi mempunyai kelebihan sebagai sarana belajar anak khususnya dalam penelitian ini untuk mengenal jenis-jenis hewan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut.

1. Bagaimana membuat aplikasi pembelajaran pengenalan jenis hewan yang menyediakan pembelajaran dalam bentuk latihan soal atau kuis yang menggunakan beberapa bahasa.

1.3 Ruang Lingkup

Maka untuk memfokuskan pengerjaan aplikasi Pembelajaran Jenis Jenis Hewan ini agar lebih tepat di buatlah ruang lingkup sebagai berikut :

1. Aplikasi hanya menyediakan :
   a. Materi
   b. Latihan Soal
   c. Skor
   d. Pembahasan Soal
2. Lingkup materi pada aplikasi adalah :
   a. Jenis hewan berdasarkan kelas, species.
   b. Materi berisi deskripsi dari species hewan yang dipilih.
3. Latihan soal pada aplikasi bersifat pilihan ganda terdiri dari 10 soal dan 4 pilihan jawaban, penyajian soal dipilih secara *random* pilihan soal dalam kategori / bab.
4. Riwayat skor ditampilkan berdasarkan 10 permainan terakhir.
5. Pembahasan soal menampilkan soal dan jawaban sebagai bentuk pembelajaran. pembahasan soal dikategorikan per kelas hewan.
6. Aplikasi hanya berjalan di *windows phone*.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah sebagai pengembangan aplikasi *mobile* untuk media pembelajaran pengenalan hewan berbasis *Windows Phone* (WP) dengan memanfaatkan *SQLite* sebagai penyimpanan data.

1.5 Manfaat Penelitian

Dengan melakukan penelitian ini, diharapkan dapat memberi manfaat menyediakan fasilitas yang bisa bermanfaat untuk pengguna atau siswa atau anak-anak dalam mempelajari hewan.

1.6 Sistematika Penulisan

1. BAB I PENDAHULUAN

   Menjelaskan tentang ide penelitian secara rinci meliputi, Latar Belakang, Rumusan Masalah, Ruang Lingkup, Tujuan dan Manfaat Penelitian.

2. BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN DASAR TEORI

   Menjelaskan tentang referensi dari penelitian ini yang berkaitan serta acuan dari pelaksanaan penelitian.

3. BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

   Menjelaskan tentang apa saja properti yang dibutuhkan untuk melakukan penelitian ini, diantaranya : Perangkat Lunak, Perangkat Keras, Perancangan Sistem, Pemodelan Dan Perancanan Tampilan.

4. BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

   Menjelaskan tentang pembahasan penelitian dari aplikasi sampai sistem yang telah diuji coba.

5. BAB V PENUTUP

   Menjelaskan tentang kesimpulan dan saran dari penelitian ini.