

## **BAB 1. PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Tentunya perkembangan teknologi yang semakin maju mempengaruhi berbagai bidang kehidupan manusia. Hampir semua aktivitas yang dilakukan oleh manusia untuk memenuhi kebutuhan seperti pekerjaan atau kebutuhan dilakukan dengan memanfaatkan teknologi. Perkembangan ini juga berperan dalam pengembangan sebuah aplikasi pembelajaran. Aplikasi Pembelajaran menjadi lebih menarik dan ringkas meskipun tidak mengurangi esensimateri.

Pada dasarnya dalam proses pembelajaran diperlukan sesuatu yang baru dan menarik. Dalam hal ini perkembangan teknologi untuk pembuatan aplikasi belajar menjadi salah satu yang menarik, karena teknologi tersebut mampu menciptakan inovasi-inovasi yang baru untuk dimanfaatkan sebagai penunjang dalam pendidikan. Aplikasi pembelajaran adalah alat yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk menyampaikan pesan, ide atau gagasan berupa bahan ajar kepada siswa.

Perkembangan teknologi khususnya komputer tidak hanya dinikmati pada kalangan dewasa, tetapi sudah menjamur pada anak-anak. Pembelajaran komputer dasar sekarang merupakan pelajaran yang wajib diketahui oleh anak-anak, kebanyakan lembaga pendidikan sekarang sudah banyak yang memperkenalkan pembelajaran tentang komputer dasar. Namun terkadang sistem pembelajaran di suatu lembaga kurang efektif seperti kurangnya fasilitas dan tenaga pengajar pada suatu lembaga pendidikan, sehingga anak-anak kurang mengetahui tentang pengenalan komputer dasar.

Pada SDN Watuwungkuk pembelajaran pengenalan komputer dasar masih belum ada, kurangnya fasilitas yang memadai dan tenaga pengajar yang belum tersedia sehingga membuat SDN Watuwungkuk belum bisa memberikan mata pelajaran pengenalan komputer kepada siswa. Peserta didik membutuhkan

pembelajaran pengenalan komputer dasar, setidaknya peserta didik dapat belajar berupa materi terlebih dahulu agar siswa tidak tertinggal jauh akan pembelajaran komputer sehingga ketika fasilitas sudah memadai maka siswa dapat langsung mengimplementasi materi yang sudah dipelajari. Dengan menggunakan metode baru yang dapat meningkatkan minat dan motivasi untuk belajar sehingga siswa akan berhasil dalam belajarnya.

Berdasarkan parameter di atas maka diusulkan judul Tugas Akhir “Pembuatan Aplikasi Pembelajaran Pengenalan Komputer Dasar Untuk Anak Sekolah Dasar Berbasis Android”. Aplikasi tersebut juga bertujuan untuk membantu siswa dalam mempelajari materi tambahan tentang pengenalan Komputer Dasar dengan mudah, karena aplikasi Android yang dibuat memiliki 2 kelebihan. Kelebihan pertama, memiliki User Interface yang menarik sehingga mudah dipahami oleh kalangan anak-anak. Kelebihan kedua, bisa digunakan dimana saja dan kapan saja.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah yang akan dibahas yaitu:

1. Bagaimana implementasi aplikasi pembelajaran pengenalan Komputer Dasar untuk Anak Sekolah Dasar berbasis Android ?
2. Bagaimana kesesuaian fitur aplikasi pembelajaran pengenalan Komputer Dasar untuk Anak Sekolah Dasar Berbasis Android ?
3. Bagaimana pendapat siswa ketika menggunakan aplikasi pembelajaran pengenalan Komputer Dasar untuk Anak Sekolah Dasar Berbasis Android ?

## **1.3 Batasan Masalah**

1. Aplikasi ini digunakan untuk siswa sekolah dasar kelas 5 dan 6 dengan studi kasus pada SDN Watuwungkuk.
2. Aplikasi ini dibuat dengan tujuan mengenalkan perangkat komputer dan memberikan informasi tentang pembelajaran komputer dasar sederhana.

3. Aplikasi ini tidak menggunakan sistem admin.
4. Tampilan aplikasi dibuat sederhana dan menarik.

#### **1.4 Tujuan**

Tujuan dari tugas akhir ini adalah merancang dan membuat Aplikasi Pembelajaran Pengenalan Komputer Dasar untuk Anak Sekolah Dasar yang dapat meningkatkan minat belajar anak serta memaksimalkan penggunaan *smartphone* atau gadget sebagai media belajar.

#### **1.5 Manfaat**

Melalui “Aplikasi Pembelajaran Pengenalan Komputer Dasar untuk Anak Sekolah Dasar Berbasis Android” penulis berharap aplikasi ini memberikan manfaat sebagai berikut :

1. Memudahkan siswa dalam mempelajari pelajaran Komputer Dasar tidak hanya belajar dari buku melainkan juga dengan aplikasi pembelajaran pengenalan Komputer Dasar dengan menggunakan *smartphone* berbasis android.
2. Membantu tenaga pengajar dalam mengenalkan Komputer Dasar kepada generasi muda melalui media yang interaktif.