

BAB 1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan adalah kebutuhan pokok setiap individu. Pendidikan dapat mempengaruhi perkembangan akal, rasa dan kehendak, serta sosial dan moralitas individu tersebut. Dalam sebuah pendidikan terdapat suatu proses yang disebut pembelajaran. Pengertian pembelajaran menurut (UU No. 20 Tahun 2003) tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa pembelajaran adalah interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.

Dalam melakukan pembelajaran, diperlukan media pembelajaran yang merupakan komponen pembelajaran meliputi bahan dan peralatan. Dengan adanya media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar. Salah satu contoh media pembelajaran pada Sekolah Dasar adalah buku, dan salah satu buku yang mempunyai banyak informasi didalamnya adalah ensiklopedia. Kamus besar bahasa Indonesia menuliskan bahwa ensiklopedia adalah buku (atau serangkaian buku) yang menghimpun keterangan atau uraian tentang berbagai hal dalam bidang seni dan ilmu pengetahuan, yang disusun menurut abjad atau menurut lingkaran ilmu (Kamus Besar Bahasa Indonesia Dalam Jaringan, 2008). Ensiklopedia pada umumnya berbentuk buku yang tebal dan besar, memakan tempat penyimpanan karena ukurannya yang besar. Harga satu buku ensiklopedia pun tidak murah sehingga tidak semua orang bisa memilikinya. Seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi, ensiklopedia juga mengalami perubahan. Ensiklopedia dalam bentuk digital adalah contohnya. Ensiklopedia digital ini tentu berbeda dengan ensiklopedia pada umumnya. Ensiklopedia digital berbentuk perangkat lunak. Salah satu contoh ensiklopedia digital yang sudah ada adalah Wikipedia yang berbasis web. Ensiklopedia digital lain ada Encarta yang dibuat oleh Microsoft.

Dalam penyampaiannya, ensiklopedia digital akan lebih menarik jika mengimplementasikan elemen multimedia. Multimedia adalah gabungan dari

semaksimalnya sebuah media diskrit dan sebuah media kontinu. Media diskrit adalah sebuah media dimana validitas datanya tidak tergantung waktu, termasuk didalamnya teks dan grafik. Sedangkan yang dimaksud dengan media kontinu adalah sebuah media dimana validitas datanya tergantung dari kondisi waktu, termasuk di dalamnya suara dan video (Steinmetz p2 , 1995). Ensiklopedia konvensional mengaplikasikan dua elemen yaitu teks dan grafik sehingga ensiklopedia konvensional bisa dikatakan kurang interaktif untuk media pembelajaran bagi anak kelas 4 – 6 sekolah dasar, dan pengguna akan mengalami kesulitan dalam mencari informasi selain dari buku yang berbentuk besar, juga dikarenakan pengguna harus membolak – balikkan halaman – halaman dari ensiklopedia tersebut.

Dedy dan Hendry (Dedy & Hendry , 2015) membuat penelitian dengan judul “Rancang Bangun Ensiklopedia Digital Seni dan Budaya Indonesia Berbasis Web”. Penelitian ini menganalisis bagaimana mengimplementasikan sebuah media sosialisasi informatif yang bisa memberikan pengetahuan tentang Seni dan Budaya Indonesia kepada semua lapisan masyarakat melalui aplikasi komputer dan dikembangkan dalam program berbasis web menggunakan bahasa pemrograman PHP. Hasil dari penelitian ini adalah Ensiklopedia Digital Seni dan Budaya Indonesia berbasis *web* yang berfungsi mempermudah penggunaannya untuk mencari informasi mengenai Seni dan Budaya Indonesia.

Negara Indonesia merupakan negara kepulauan yang memiliki 34 provinsi dan tersebar ke dalam pulau-pulau besar, yaitu Sumatra, Jawa, Kalimantan, Sulawesi, Papua, Kepulauan Nusa Tenggara dan Maluku. Siswa di Indonesia pasti pernah mempelajari materi ataupun mencari tahu Provinsi-provinsi di Indonesia. Oleh karena itu, penulis membuat sebuah media pembelajaran berupa aplikasi ensiklopedia digital tentang provinsi-provinsi di Indonesia berbasis android yang ditujukan kepada siswa kelas 4 sampai 6 sekolah dasar. Pada umumnya mereka mengetahui sebagian kecil provinsi-provinsi selain tempat tinggalnya. Aplikasi yang akan penulis buat ini dapat dijadikan salah satu media pembelajaran untuk memperkenalkan kepada siswa kelas 4 sampai 6 mengenai provinsi di Indonesia.

Ensiklopedia Digiital Provinsi di Indonesia untuk anak kelas 4 – 6 sekolah dasar berbasis *android* ini akan membantu pengguna dalam mencari informasi mengenai provinsi di Indonesia yang memenuhi kelayakan dari *portability*, *usability* dan *functionality*. Berdasarkan penjabaran diatas maka diangkatlah judul “Ensiklopedia Digital Provinsi Indonesia Untuk Anak Kelas 4 – 6 Sekolah Dasar Berbasis Android”. Platform *Android* dipilih karena majunya teknologi *Smartphone* saat ini yang dapat menjalankan berbagai aplikasi dimana aplikasi – aplikasi tersebut membantu memudahkan dan mepercepat aktivitas serta pekerjaan pengguna. *Smartphone* kini tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia modern, dimana hampir setiap manusia dari semua kalangan usia memiliki gadget yang dengan mudah dioperasikan hanya dengan genggam tangan. Sehingga diharapkan pengguna dapat mendapatkan informasi yang dicari dengan lebih mudah. Dengan adanya aplikasi ini, diharapkan bisa menjadi alternatif sumber pembelajaran dalam mencari suatu informasi.

1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang yang diuraikan diatas maka dapat dirumuskan beberapa permasalahan sebagai berikut :

- a. Bagaimana perancangan dan pembuaan “Ensiklopedia Digital Provinsi di Indonesia Untuk Anak Kelas 4 – 6 Sekolah Dasar Berbasis Android” sebagai media pembelajaran?
- b. Bagaimana mempermudah pengguna dalam melihat atau mencari informasi suatu provinsi dengan mudah dan cepat?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah diatas, adapun batasan masalah pada pembuatan “Ensiklopedia Digital Provinsi di Indonesia Untuk Anak Kelas 4 – 6 Sekolah Dasar Berbasis Android” antara lain:

- a. Metode pengembangan perangkat lunak yang digunakan adalah metode *Waterfall*.
- b. Platform aplikasi berupa *Android*.

- c. Menggunakan bahasa pemrograman Java dan PHP
- d. Materi atau informasi yang disajikan dalam ensiklopedia ini terbatas pada provinsi, pulau, ibu kota, luas wilayah, tanggal diresmikan sebagai provinsi, populasi penduduk, arti lambang, geografis, ekonomi, sosial dan budaya, daftar kota atau kabupaten. Konten dalam ensiklopedia digital ini terdiri dari teks sebagai informasi utama dan disertai dengan gambar

1.4 Tujuan

Tujuan yang diharapkan antara lain :

- a. Merancang dan membuat “Ensiklopedia Digital Provinsi di Indonesia Untuk Anak Kelas 4 – 6 Sekolah Dasar Berbasis Android” sebagai alternatif media pembelajaran.
- b. Memudahkan pengguna dalam melihat atau mencari informasi suatu provinsi.

1.5 Manfaat

Melalui “Ensiklopedia Digital Provinsi di Indonesia Untuk Anak Kelas 4 – 6 Sekolah Dasar Berbasis Android” penulis berharap aplikasi ini dapat memberi manfaat sebagai berikut :

- a. Menambah pengetahuan pengguna.
- b. Pengguna dapat mengetahui dan lebih mengenal provinsi – provinsi di Indonesia
- c. Memberikan kemudahan kepada pengguna dalam mempelajari dan mengetahui provinsi di Indonesia melalui media android dan dapat digunakan sebagai referensi alternatif untuk mencari informasi tentang provinsi di Indonesia.