

## **BAB 1**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang**

Perkembangan teknologi yang berlangsung semakin pesat yang mengharuskan peserta didik untuk lebih mengenal bahkan mampu memanfaatkan teknologi dalam aktivitas kehidupan mereka. Termasuk dalam ruang lingkup pendidikan. Adanya pembaharuan dalam pemanfaatan teknologi dengan dunia pendidikan. Mendorong terciptanya sebuah sistem yang dapat menjalankan proses tersebut dengan baik.

MIN (Madrasah Ibtidaiyah Negeri) Timor Tengah Utara adalah salah satu satuan pendidikan dengan jenjang MIN. Dalam menjalankan kegiatannya, berada di bawah naungan Kementerian Agama. Pemanfaatan teknologi dalam proses belajar digunakan baik secara *online* dan *offline*. Meskipun penggunaan teknologi di kehidupan siswa-siswi berjalan dengan lancar. Pengenalan tentang perangkat komputer berbasis multimedia juga perlu diperkenalkan sejak dini. Selain memberikan pengenalan visual yang mudah dipahami dan dapat meningkatkan minat belajar pada anak.

Multimedia membantu perubahan sistematika dalam belajar, untuk memperoleh informasi, menyesuaikan informasi dan sebagainya. Dalam hal ini dimultimedia adalah kemampuan perangkat komputer menampilkan informasi dan pesan dalam bentuk kombinasi teks, gambar suara, video dan animasi. Menjadikan multimedia pembelajaran sebagai perangkat yang populer sebagai sarana pembelajaran dan sekaligus hiburan.

Penerapan media pembelajaran sebaiknya dikenalkan pada anak mulai usia masih dini yaitu pada anak usia setingkat sekolah dasar. Sehingga potensi yang dimiliki dapat digali secara maksimal. Untuk menunjang kebutuhan terkait, maka penggunaan multimedia adalah salah satu alternatif pilihan yang baik untuk pengajaran dan proses belajar yang berkesan. Proses dalam mengenal perangkat komputer baik itu *hardware* atau *software*.

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan sebelumnya, maka penelitian ini, akan dikembangkan sebuah aplikasi multimedia pembelajaran pengenalan perangkat komputer untuk anak sekolah dasar di MIN Kefamenanu yang disebut *MINLearn*. Aplikasi *MINLearn* (Madrasah Ibtidaiyah Negeri) dapat diakses dengan mudah. Baik itu para siswa, tenaga pengajar, dan orang tua. Sesuai dengan tujuan aplikasi ini yaitu untuk memperkenalkan perangkat komputer kepada anak sekolah dasar di MIN Timor Tengah Utara. *MINLearn* memiliki form yang menyediakan gambar, video dan deskripsi perangkat komputer. Inovasi ini dapat mengembangkan media pembelajaran dalam kegiatan mengenal bagian-bagian dari sebuah komputer.

Diharapkan dengan menggunakan aplikasi ini dapat membantu siswa-siswi di MIN Kefamenanu dapat mengenal dan mempelajari perangkat komputer secara offline dengan bermodalkan *smartphone* yang dapat diakses kapan saja dan dimana saja. Baik ketika saat dilakukan di rumah atau sekolah selama masa pandemi yang berlangsung. Siswa-siswi tetap dapat mempergunakan aplikasi *MINLearn*.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Adapun rumusan masalah yang diangkat dalam penelitian ini:

1. Bagaimana membangun media pembelajaran di MIN Kefamenanu yang sesuai dengan perkembangan teknologi saat ini?
2. Bagaimana penerapan aplikasi *MINLearn* sebagai media pembelajaran dapat membantu sistem pembelajaran lebih mudah dipahami.

## **1.3 Batasan Masalah**

Supaya penelitian lebih terkendali dan memudahkan dalam pembahasan, sehingga membutuhkan batasan masalah. Berikut ini batasan masalah yang digunakan dalam penelitian:

1. Menampilkan pengenalan tentang perangkat komputer beserta komponen dan deskripsinya.
2. Menggunakan metode *Waterfall* dalam membangun sistem.
3. Dibangunnya media pembelajaran berbasis *android*.
4. Aplikasi *MINLearn* menggunakan Kodular.

## **1.4 Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Memperkenalkan sistem interaktif dan lebih mudah dipahami untuk pengenalan perangkat komputer.
2. Menghasilkan media pembelajaran berbasis *android*.

## **1.5 Manfaat Penelitian**

Manfaat penelitian ini adalah membuat sebuah media pembelajaran yang mudah diakses serta memperkenalkan perangkat komputer untuk anak sekolah dasar.

## **1.6 Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan terdiri dari 5 bab antara lain dijabarkan sebagai berikut:

### **BAB I PENDAHULUAN**

Memuat tentang uraian penjelasan latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

### **BAB II LANDASAN TEORI**

Berisi tinjauan pustaka dan teori-teori yang berkaitan dengan topik yang sedang diteliti sebagai bahan acuan dalam melakukan penelitian. Dalam bab ini dijelaskan mengenai penelitian-penelitian yang pernah dilakukan sebelumnya serta teori-teori yang berkaitan dengan sistem perijinan yang dibangun.

### **BAB III METODOLOGI PENELITIAN**

Berisi penjelasan tentang uraian tipe penelitian, tahapan penelitian, teknik pengumpulan data serta jadwal penelitian.

#### BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Menjelaskan hasil yang diperoleh dari seluruh penelitian dan dilakukan pengujian terhadap hasil implementasi sistem kemudian menganalisa agar sistem berjalan sesuai dengan perancangan pada bab-bab sebelumnya.

#### BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Berupa kesimpulan dari capaian penelitian dan saran terhadap penelitian supaya dapat dikembangkan dalam penelitian selanjutnya.