

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Sejak jaman dahulu, manusia telah memperhatikan lingkungan dan benda benda disekitar mereka, termasuk benda langit. Bumi yang menjadi tempat hidup manusia adalah salah satu planet yang ada di dalam tata surya. Tata surya merupakan kumpulan benda – benda langit yang terdiri dari sebuah bintang besar yang disebut matahari, dan semua objek yang terkait oleh gaya grafitasinya. Objek – objek tersebut adalah delapan buah planet yang sudah diketahui dengan orbit berbentuk elips dan jutaan benda langit lainnya sedangkan jagat raya sebagai ruangan yang meluas ke segala arah, tidak terhingga. Namun, jagat raya memiliki batas – batas yang belum dapat diketahui. Jagat raya disebut juga alam semesta yang terdiri dari ribuan galaksi dan sistem bintang. Bintang – bintang tersebut ada yang dapat dilihat langsung atau dengan menggunakan teropong bintang. Ukuran bintang. Ukuran bintang yang terlihat bergantung pada jarak antar benda langit tersebut.

Pembelajaran merupakan suatu konsep yang mencerminkan proses belajar yang sesungguhnya, konsep pembelajaran biasanya menggunakan teknologi informasi sehingga penyampaian materi akan lebih cepat, praktis, dan mudah menjadi kebutuhan prioritas bagi masyarakat di era sekarang, sehingga pertumbuhan perangkat teknologi informasi pun semakin berkembang pesat, terutama

perangkat smartphone, dan yang saat ini sangat populer adalah smartphone yang menggunakan system android. Seperti aplikasi android yang digunakan sebagai media pembelajaran saat ini, dan menggunakan Mobile learning yang merupakan model pembelajaran yang memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi. Pada konsep pembelajaran tersebut mobile learning membawa manfaat ketersediaan materi ajar yang dapat diakses setiap saat dan visualisasi materi yang menarik. Dalam mobile learning ada hal penting yang harus diperhatikan bahwa tidak setiap materi pengajaran. Dan mengacu kepada pengguna perangkat teknologi informasi genggam dan bergerak, seperti telpon genggam, laptop dan tablet PC, dalam pengajaran dan pembelajaran.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang di atas, maka terdapat beberapa perumusan masalah, diantaranya:

1. Bagaimana merancang Aplikasi media pembelajaran Geografi mengenai Tata Surya?
2. Bagaimana mengimplementasikan pembelajaran Tata surya yang menarik berbasis Mobile learning serta video tiga dimensi yang di implementasikan dalam android.

1.3. Batasan Masalah

Batasan masalah yang ada diantaranya:

1. Materi yang dibahas hanya mencakup tentang Tata surya yang mengenai Jagat raya sebagai ruang edar bumi dan Tata surya sebagai ruang edar bumi.
2. Aplikasi ini untuk pengguna siswa/siswi
3. Aplikasi media pembelajaran Geografi mengenai Tata surya berbasis Mobile learning mengambil rujukan buku yang berjudul “Geografi untuk SMA/MA kelas X” kelompok peminatan ilmu pengetahuan sosial, Penerbit Erlangga, Yusinto Sindhu P., Kurikulum: 2013.
4. Perancangan aplikasi ini berjalan di operasi system berbasis android.
5. Aplikasi animasi tiga dimensi menggunakan aplikasi blender untuk video yang dijadikan sebagai panduan belajar Tata surya.

1.4. Tujuan dan Manfaat

Tujuan dari penulis yaitu untuk mempermudah pengguna siswa/siswi untuk belajar mengenai Tata surya yang berbasis Mobile learning dan bisa mempelajarinya dengan baik dan mudah.

Sedangkan manfaat yang akan dicapai adalah dengan berbasis android yang meningkatkan semangat pengguna untuk belajar Tata surya, selain itu aplikasinya mudah dan praktis, dapat digunakan dimana saja dan kapan saja, sehingga akan menarik minat masyarakat umum untuk membaca dan mempelajari Tata surya.

1.5. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan yang digunakan untuk menyelesaikan tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

BAB 1 PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan mengenai latar belakang, perumusan masalah, tujuan dan manfaat serta batasan masalah.

BAB II TEORI PENUNJANG

Landasan teori membahas beberapa teori penunjang yang berhubungan dengan pokok pembahasan dalam tugas akhir yang secara garis besar berisi tentang media pembelajaran, animasi tiga dimensi dan Tata surya.

BAB III PERANCANGAN SISTEM

Dalam perancangan sistem ini diuraikan secara rinci perancangan pembelajaran Geografi mengenai Tata Surya berbasis Mobile learning.

BAB IV IMPLEMENTASI SISTEM

Pada bab ini akan menjelaskan mengenai implementasi pembuatan aplikasi berdasarkan hasil perancangan yang telah dibuat sebelumnya.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisikan tentang kesimpulan, dan saran untuk pengembangan system.