

# BAB 1

## PENDAHULUAN

---

### 1.1 Latar Belakang

Pendidikan Lingkungan Kehidupan Jakarta (PLKJ) adalah Mata pelajaran yang berisi tentang kehidupan lingkungan kehidupan jakarta dari jaman prasejarah hingga berkembangnya kota jakarta saat ini. Mata pelajaran Pendidikan Lingkungan Kehidupan Jakarta(PLKJ) merupakan mata pelajaran Muatan Lokal (Mulok). Muatan Lokal (Mulok) adalah mata pelajaran yang hanya dipelajari di kota yang bersangkutan dengan kata lain mata pelajaran muatan lokal merupakan mata pelajaran yang hanya mempelajari suatu tentan bahasa,lingkungan atau sejarah dari kota tertentu saja dan tidak diajarkan di kota-kota lainnya.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh guru mata pelajaran Pendidikan Lingkungan Kehidupan Jakarta (PLKJ) yang dilampirkan pada lampiran 1.2, penganjuran yang dilakukan oleh para guru pada sekolah-sekolah yang berada di kota jakarta kurang menarik dan terkadang membosankan, di karenakan metode penyampaian materi yang disampaikan oleh guru hanya menggunakan metode ceramah, diskusi kelompok dan hanya dengan menggunakan bantuan buku saja tidak di lengkapi dengan alat bantu seperti *powerpoint* dan yang lainnya.

Maka pada proyek akhir ini akan dibangun Aplikasi Pembelajaran Pendidikan Lingkungan Kehidupan Jakarta untuk solusi masalah tersebut. Aplikasi yang dibangun ini juga dapat membantu belajar mengajar antara siswa dan guru, dan juga dapat mengurangi kebosanan siswa dalam mempelajari pendidikan lingkungan kehidupan jakarta dikarenakan aplikasi ini dilengkapi dengan materi, latihan soal, dan video tarian serta lagu-lagu tradisional dari kota jakarta.

Pada aplikasi ini materi dan latihan soal disesuaikan dengan buku pendidikan lingkungan kehidupan jakarta (PLKJ) smp kelas 7. Sedangkan video tarian dan lagu-lagu tradisional sesuai dengan budaya kota jakarta.

Aplikasi yang dibangun ini dapat diakses di sekolah maupun di rumah dengan menggunakan laptop/pc dikarenakan aplikasi yang dibangun terhubung pada jaringan internet, karena aplikasi yang dibuat berbasis web.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Masalah yang dapat diangkat adalah bagaimana cara membantu guru dalam menyampaikan materi agar penyampaian materi Pendidikan Lingkungan Kehidupan Jakarta tidak membosankan?

### **1.3 Tujuan**

Berdasarkan rumusan masalah yang ada, tujuan yang akan dicapai adalah membangun sebuah aplikasi sebagai media pembelajaran tentang Pendidikan Lingkungan Kehidupan Jakarta untuk dapat membantu guru dalam menyampaikan materi agar siswa tidak mudah bosan dalam menerima materi yang disampaikan oleh guru.

### **1.4 Batasan Masalah**

Batasan masalah dalam proyek akhir ini adalah aplikasi yang di buat dalam proyek akhir ini hanya dapat menampilkan materi, memberikan latihan soal, memutar video tari dan lagu-lagu tradisional dari kota Jakarta saja dan aplikasi yang dibuat dalam proyek akhir ini belum dapat mengelola nilai (*score*) dari latihan soal yang dikerjakan oleh siswa.

### **1.5 Definisi Operasional**

Aplikasi Pembelajaran Pendidikan Lingkungan Kehidupan Jakarta adalah sebuah aplikasi yang dibangun untuk membantu siswa dan guru dalam kegiatan belajar mengajar. Aplikasi yang dibangun juga memiliki konten - konten seperti berikut:

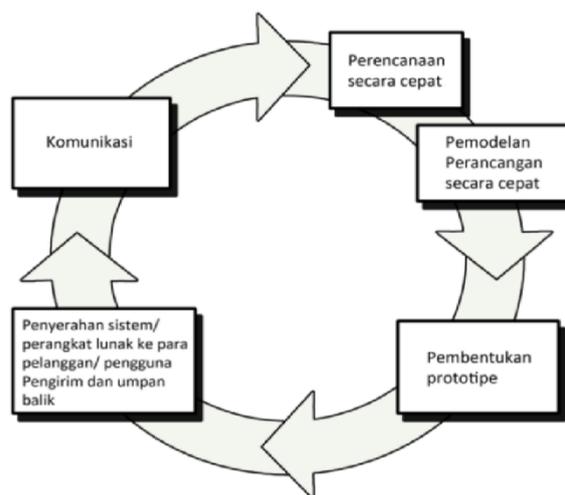
1. Materi, dalam konten materi ini siswa dapat membaca materi perbab sesuai dengan yang ada di buku, konten materi ini juga dilengkapi dengan peta sebagai pertanda bab materi yang akan dimulai dari mana sesuai dengan sejarahnya contohnya: pembangunan kota Jakarta dimulai dari daerah Sunda Kelapa maka bab pertama berada pada peta Sunda Kelapa.

2. Latihan soal dalam konten ini siswa dapat mengerjakan latihan soal sesuai dengan materi yang sudah terlebih dahulu dibaca oleh siswa.
3. Video tarian dan lagu-lagu tradisonal kota jakarta konten ini adalah konten tambahan agar siswa dapat mengenal tarian dan lagu tradisonal kota jakarta itu seperti apa dan bagaimana dengan cara melihat dang mendengarkannya.

Berdasarkan konten – konten di atas diharapkan aplikasi yang dibuat dapat menunjang kegiatan belajar mengajar antara siswa dan guru dan menghilangkan rasa jenuh siswa dalam belajar pendidikan lingkungan kehidupan jakarta. Aplikasi ini juga hanya dapat berjalan pada laptop/pc saja.

### 1.6 Metode Pengerjaan

Metode yang digunakan dalam membangun aplikasi ini adalah *metode prototype*. Alasan menggunakan metode *prototype*, dengan menggunakan metode *prototype* pengembang dan user dapat saling berinteraksi sehingga aplikasi yang dibangun dapat sesuai dengan kebutuhan user. tahapan yang digunakan dalam pengembangan proyek akhir ini sebagai berikut [9]:



**Gambar 1. 1 Prototype**

### 1. Komunikasi

Pada tahap komunikasi dilakukan dengan cara melakukan wawancara secara langsung kepada Guru pendidikan lingkungan kehidupan jakarta (PLKJ) untuk mengetahui kebutuhan yang diperlukan saat kegiatan belajar mengajar.

### 2. Perancangan secara cepat

Setelah melakukan tahap komunikasi kemudian dilakukan tahap perencanaan secara cepat dengan membangun *flowmap/flowchart*.

### 3. Pemodelan perancangan secara cepat

Pada tahap ini melakukan pemodelan perancangan dengan menggunakan *storyboard*.

### 4. Pembentukan *prototype*

Pada tahap ini membangun aplikasi sesuai dengan data yang telah dikumpulkan pada tahap sebelumnya. Pembangunan aplikasi menggunakan bahasa PHP, Javascript.

### 5. Penyerahan sistem, pengiriman dan umpan balik

Setelah pembentukan *prototype* selanjutnya hasil dari pembentukan tersebut diserahkan kepada guru yang bersangkutan. Namun, pada tahap ini tidak dilakukan dalam proyek akhir ini.

## 1.7 Jadwal Pengerjaan

Setelah metode pengerjaan ditentukan, berikut adalah *timeline* pengerjaan aplikasi yang dibangun untuk memastikan pembangunan aplikasi pembelajaran pendidikan kehidupan jakarta sesuai dengan jadwal yang telah ditentukan pada tabel 1.1 tabel pengerjaan:

**Tabel 1. 1 Tabel Pengerjaan**

Kegiatan	2016																															
	April				Mei				Juni				Juli				Agustus				September				Oktober				November			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Pengumpulan Kebutuhan	■	■	■	■	■	■																										
Desain Antarmuka Aplikasi					■	■	■	■	■	■	■	■																				
Pengerjaan Fungsionalitas													■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■								
Implementasi																									■	■	■	■	■	■	■	■
Dokumentasi	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■