

ABSTRACT

RANCANG BANGUN PERANGKAT LUNAK MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS APLIKASI BERGERAK DI SEKOLAH DASAR NEGERI 1 RAJABASA KOTA BANDAR LAMPUNG

Oleh

Anderson Jaya

1711010075

Pandemi *covid-19* yang terjadi diakhir tahun tahun 2019 sampai saat ini memicu terjadinya perubahan di dunia, perubahan tersebut antara lain pertemuan dari tatap fisik muka menjadi virtual atau daring. Sekolah Dasar menjadi salah satu tingkat Pendidikan yang terkena dampak *covid-19*. Ada sekolah dasar yang masih menggunakan aplikasi whatsapp untuk kegiatan belajar mengajar, untuk itu penyusun membangun aplikasi ini untuk ditujukana bagi guru dan murid guna memfasilitasi proses belajar mengajar di tengah wabah *COVID-19* yang sedang berlangsung saat ini. Perangkat lunak media pembelajaran ini menggunakan metode ADDIE dengan Langkah awal melakukan analisa seperti wawancara dan studi pustaka, lalu desain, pengembangan,implementasi, dan evaluasi. Sistem di uji dengan metode *black box testing* agar mendapatkan hasil yang akurat sesuai dengan kebutuhan pengguna. Hasil dari penelitian ini berupa perangkat lunak media pembelajaran pada SD N 1 Rajabasa ini memfasilitasi belajar mengajar antara guru dan murid. Sehingga dapat membantu kegiatan belajar mengajar dengan data terpusat, fitur control pengguna (guru dan murid) terpusat.

Kata kunci : media pembelajaran, aplikasi bergerak, sekolah dasar.

ABSTRACT

THE DESIGN OF MOBILE APPLICATION-BASED LEARNING MEDIA SOFTWARE AT SD NEGERI 1 RAJABASA, BANDAR LAMPUNG

By

Anderson Jaya

1711010075

The COVID-19 pandemic that occurred at the end of 2019 until now has triggered changes in the world, these changes include face-to-face meetings to virtual or online. Elementary school is one of the education levels affected by COVID-19. There are elementary schools that still use the WhatsApp application for teaching and learning activities, for this reason the writer built this application for teachers and students to facilitate the teaching and learning process in the midst of the ongoing COVID-19 outbreak. This learning media software used the ADDIE method with the initial steps of analysing such as interviews and literature studies, then design, development, implementation, and evaluation. The system was tested by the black box testing method in order to get accurate results according to user needs. The result of this study was learning media software at SDN 1 Rajabasa facilitated teaching and learning between teachers and students. Therefore, it can help teaching and learning activities with centralized data, centralized user control features (teachers and students).

Keywords: learning media, mobile application, elementary school