

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pandemi COVID-19 yang terjadi diakhir tahun 2019 sampai saat ini memicu terjadinya perubahan di dunia. Termasuk dibidang Pendidikan. Perubahan tersebut antara lain pertemuan dari tatap muka fisik menjadi virtual atau daring.

Saat ini, salah satu tingkatan pendidikan seperti Sekolah Dasar (SD) menjadi tingkatan pendidikan yang juga terkena dampak dari COVID-19. Sebelum adanya penyebaran virus COVID-19 proses belajar mengajar dilakukan di dalam kelas di sekolah. Akan tetapi, ketika terjadi wabah pandemi COVID-19, Menteri Pendidikan membuat kebijakan adanya proses belajar bagi murid di rumah dengan bimbingan orang tua/wali murid. Proses belajar tersebut mewajibkan proses belajar mengajar melalui aplikasi *WhatsApp* dikarenakan aplikasi tersebut mudah dipahami ketimbang *email* atau aplikasi belajar lainnya seperti *Google Classroom*.

Kelemahan dari aplikasi *WhatsApp* adalah wali kelas harus terlebih dahulu menyimpan nomor telepon dari orang tua/wali murid, kemudian wali kelas membuat grup dan mengundang orang tua/wali murid serta guru kelas ke grup tersebut. Dampak dari grup tersebut adalah guru kelas kesulitan saat melakukan pencarian gambar (foto) tugas yang dikirimkan oleh para murid dikarenakan gambar (foto) tugas beserta soal tugas menumpuk. Selain itu, jika murid memiliki 10 mata pelajaran yang berlainan, maka akan dimasukkan ke 10 grup yang berbeda pula sehingga bisa menghabiskan memori dan menyebabkan kinerja telepon pintar menjadi lambat.

Aplikasi lain yang bisa digunakan adalah *email* atau *Google Classroom*, namun tidak semua orang tua/wali murid dapat mengoperasikan aplikasi tersebut dikarenakan minimnya pengetahuan akan teknologi. Selain itu, *Google Classroom* tidak memiliki fitur pengisian daftar hadir secara otomatis atau terjadwal dan

terpusat, sehingga guru kelas melakukan absensi melalui grup terpisah menggunakan aplikasi *WhatsApp*.

Adanya permasalahan dalam proses belajar mengajar saat ini, maka telah dibangun aplikasi “**Rancang Bangun Perangkat Lunak Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Bergerak di Sekolah Dasar Negeri 1 Rajabasa Kota Bandar Lampung**”. Aplikasi ini ditujukan bagi guru kelas dan murid guna memudahkan proses belajar mengajar di tengah wabah pandemi COVID-19 yang sedang berlangsung saat ini.

1.2 Ruang Lingkup Penelitian

Penelitian dilakukan pada Sekolah Dasar Negeri 1 Rajabasa Kota Bandar Lampung. Adapun batasan dari penelitian yang dilakukan adalah sebagai berikut:

- a. Ruang lingkup aplikasi yang dibangun meliputi fitur kehadiran, fitur pembelajaran (pemberian materi/tugas) berdasarkan mata pelajaran dan kelas, beserta nilai.
- b. Data yang digunakan adalah data kelas 4, 5, dan 6.

1.3 Rumusan Masalah

Dari permasalahan yang telah tertulis pada latar belakang masalah, maka pada penelitian ini dapat dirumuskan masalah “Bagaimana cara membangun suatu media pembelajaran SDN 1 Rajabasa Kota Bandar Lampung berbasis aplikasi bergerak ditengah pandemi COVID-19?”

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah :

- a. Menganalisa kebutuhan aplikasi belajar secara daring.
- b. Membangun aplikasi Android yang digunakan oleh SDN 1 Rajabasa Kota Bandar Lampung sebagai media pembelajaran.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah:

- a. Adanya aplikasi yang dapat memfasilitasi guru kelas dan murid dalam proses belajar mengajar.
- b. Adanya aplikasi yang dapat memfasilitasi siswa mengisi kehadiran serta guru kelas dalam menerima informasi kehadiran murid pada mata pelajaran yang diampu.
- c. Adanya aplikasi yang dapat memfasilitasi guru kelas dan murid dalam menerima dan mengumpulkan tugas di dalam mata pelajaran yang diampu.

1.6 Sistematika Penulisan

Secara garis besar penelitian ini terdiri dari 5 (lima) bab dengan sistematika penulisan sebagai berikut:

- a. BAB I Pendahuluan

Pada bab ini diuraikan latar belakang masalah, ruang lingkup penelitian, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

- b. BAB II Tinjauan Pustaka

Pada bab ini berisi teori-teori yang berkaitan dan mendukung penelitian dalam membangun aplikasi belajar berbasis Android. Bab ini berisikan teori mengenai aplikasi Android, *database*, bahasa pemrograman yang digunakan serta metode pengembangan sistem dan pengujian sistem.

- c. BAB III Metodologi Penelitian

Dalam bab ini dijelaskan tentang metodologi penelitian penyelesaian masalah yang dijelaskan di perumusan masalah yang meliputi pengumpulan data terdiri dari wawancara dan studi pustaka serta metode pengembangan sistem ADDIE. Pada bab ini juga dijabarkan perancangan sistem yang diusulkan dimulai dari perancangan arsitektur sistem, database, serta *interface* aplikasi.

- d. BAB IV Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pada bab ini akan dibahas tentang hasil penelitian yang berupa aplikasi yang dibangun, termasuk cara pengoperasiannya. Dalam bab ini juga terdapat hasil pengujian aplikasi menggunakan *black box testing*.

- e. BAB V Simpulan dan Saran

Bab ini berisikan simpulan dari seluruh pembahasan dan saran yang diperlukan untuk perbaikan dimasa yang akan datang.

f. Daftar Pustaka

g. Lampiran