

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Teknologi berkembang sampai saat ini sangat cepat dan modern. Perkembangan teknologi ini diiringi dengan banyaknya manfaat yang didapatkan dalam membantu kegiatan masyarakat dan memudahkan aktifitas sehari-hari serta meningkatkan kualitas Sumber Daya Manusia (SDM) jika diaplikasikan dengan baik, salah satunya adalah teknologi *mobile*. Teknologi ini memudahkan masyarakat dikarenakan hampir semua pekerjaan yang sebelumnya menggunakan laptop/PC dapat dijalankan menggunakan *smartphone*.

Tahun 2020 adalah tahun berubahnya seluruh kegiatan masyarakat dikarenakan adanya pandemi virus Covid-19 yang melanda seluruh negara, termasuk di Indonesia. Hal ini berdampak pula pada bidang pendidikan yang dimulai dari cara belajar karena tidak bisa bertatap muka, sehingga diharuskan belajar secara *daring* atau online agar pembelajaran dapat dilaksanakan. Proses pembelajaran membutuhkan media pembelajaran sebagai perantara agar guru dalam menyampaikan materi lebih mudah dan tepat sasaran. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan guru dan siswa dalam proses pembelajaran yaitu menggunakan media aplikasi *mobile*.

Dalam pemanfaatan teknologi *mobile*, dibutuhkan adanya teknologi agar dalam menangani masalah pengembangan perangkat lunak dapat bersifat cepat sesuai dengan perubahan teknologi yang terus berubah dari tahun ke tahun. Banyak muncul metode-metode untuk mengembangkan perangkat lunak, seperti agile. Ada berbagai metode agile dalam mengembangkan perangkat lunak salah satunya agile scrum, yaitu proyek perangkat lunak yang fokus aplikasinya pada strategi, pengembangan produk yang fleksibel, dan mempunyai proses yang kompleks sehingga hasil akhir ditentukan oleh banyak proses.

Pada hakikatnya sistem pendidikan yang diterapkan pemerintah saat ini adalah kurikulum 2013. Sistem pembelajaran yang digunakan adalah berbasis

tematik yang akan melibatkan siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran, sehingga dalam memecahkan masalah akan menjadi lebih kreatif sesuai potensi dan kecenderungan mereka yang berbeda satu dengan yang lainnya. Sekaligus dengan diterapkannya pembelajaran tematik, siswa dapat belajar dan bermain dengan kreativitas yang tinggi. Hal ini dikarenakan dalam pembelajaran tematik, belajar tidak semata-mata mendorong siswa untuk mengetahui (*learning to know*), tetapi belajar juga untuk melakukan (*learning to do*), untuk menjadi (*learning to be*), dan untuk hidup bersama (*learning to live together*). (Kuncahyono, 2017)

Masih banyak Sekolah Dasar dalam proses belajar sebelum terkena pandemi menggunakan cara manual, sehingga banyak sekolah yang harus beradaptasi dengan metode pembelajaran yang baru karena pembelajaran *daring* menggunakan media. Proses pembelajaran saat ini menggunakan platform seperti Zoom, Google Meet, atau Google Classroom. Guru harus aktif membuat *room* untuk pembelajaran *live streaming* untuk belajar online. Kemudian proses pembelajaran akan berlangsung secara online dengan guru menjelaskan materi dan diperhatikan oleh para siswa. Proses pembelajaran online tidak bisa maksimal karena dalam penyampaian materi dapat terkendala dengan koneksi internet yang tidak stabil, suara yang tidak jelas, sedangkan siswa harus terlibat aktif dalam proses belajar, sehingga masih terdapat kesulitan dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan masalah yang telah dipaparkan, peneliti tertarik untuk membuat aplikasi berisi materi dan pembelajaran interaktif agar dapat memudahkan guru dalam proses pembelajaran, penilaian, dan kontrol siswa secara langsung. Bagi siswa akan mengasah kemampuan dalam memahami pelajaran karena siswa akan terlibat langsung dalam proses pembelajaran. Bagi orang tua akan lebih mudah dalam mengakses pembelajaran dan penilaian yang terkendala dengan komunikasi secara online. Diharapkan dengan penelitian ini dapat dimanfaatkan guru dan siswa sebagai pembelajaran yang menarik dan inovatif.

## **1.2 Perumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan maka dapat dirumuskan permasalahannya yaitu:

1. Bagaimana mengatasi pembelajaran jarak jauh dan siswa harus tetap aktif terlibat dalam pembelajaran?
2. Bagaimana menerapkan pembelajaran tematik pada aplikasi android?
3. Bagaimana membuat fitur nilai hasil belajar yang dapat membantu dan memudahkan dalam proses belajar bagi guru, siswa dan orang tua?

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Mengetahui metode pembelajaran jarak jauh dan siswa ikut terlibat dalam proses belajar
2. Mengetahui hasil pembelajaran tematik yang sebelumnya melalui media buku dipindahkan kedalam media aplikasi android
3. Mengetahui nilai hasil belajar yang dapat diakses oleh guru, siswa dan orangtua

## **1.4 Batasan Masalah**

Agar pembahasan tidak meluas, maka ruang lingkup penelitian ini akan dibatasi. Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Materi pembelajaran menggunakan kurikulum 2013 revisi tahun 2018
2. Materi yang digunakan adalah Tema 1 Kelas 3
3. Hasil aplikasi hanya sampai keberhasilan fungsionalitas proses pembelajaran
4. Aplikasi hanya dapat digunakan pada perangkat dengan sistem operasi android

5. Tugas pembelajaran adalah tugas bersama orang tua pada setiap akhir materi
6. Nilai hasil belajar adalah nilai hasil kuis dan nilai tugas

### **1.5 Manfaat Penelitian**

Manfaat dari penelitian ini antara lain :

1. Peneliti
  - a. Memenuhi syarat kelulusan untuk memperoleh gelar sarjana
  - b. Menambah pengalaman dan wawasan dalam proses pembelajaran
  - c. Menambah pengalaman dan wawasan dalam mengembangkan aplikasi
2. Akademik
  - a. Sebagai bahan untuk menambah referensi program studi Teknik Informatika dalam bidang teknologi mobile
  - b. Sebagai parameter untuk menilai pemahaman mahasiswa dalam penelitian
3. Masyarakat
  1. Memberikan solusi terhadap masalah pembelajaran jarak jauh
  2. Memudahkan media pembelajaran dalam proses belajar dan hasil belajar