

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Sekolah Dasar merupakan sarana pendidikan pertama secara resmi bagi anak-anak setelah menempuh Pendidikan Anak Usia Dini atau Taman Kanak-Kanak. Namun dikarenakan pandemik COVID-19 yang melanda seluruh dunia mengakibatkan semua kalangan tidak bisa beraktivitas termasuk dalam kegiatan belajar mengajar secara tatap muka. Setiap murid beserta guru dan staf sekolah tidak diperkenankan untuk hadir ke sekolah sehingga kegiatan belajar mengajar dilakukan di rumah masing-masing secara daring atau *online*. Kegiatan pembelajaran *online* ini telah diterapkan di hampir seluruh sarana pendidikan di Indonesia, termasuk di SD Cerdas Mulia Ekselensia ini.

SD Cerdas Mulia Ekselensia memanfaatkan media sosial berbasis ponsel yaitu *WhatsApp* dalam kegiatan belajar mengajar secara *online*, terutama pada kelas 1. Namun kendala dari penggunaan *WhatsApp* dalam kegiatan ini adalah tidak tertatanya ruang khusus untuk pembagian materi, pelaksanaan *quiz*, hingga diskusi. Semua aktivitas itu dilakukan dalam satu ruang *Group chat* sehingga para orang tua murid merasa kerepotan ketika ada yang ingin memeriksa tugas harian malah harus tertimpa dengan subjek lain, baik itu pembagian *quiz* maupun pembagian materi pembelajaran. Selain itu bila menggunakan media sosial dalam sistem pembelajaran, yang dikhawatirkan adalah *distraction* atau gangguan dari media sosial itu sendiri.

Maka dari itu penulis mencoba melakukan penelitian untuk merancang perangkat lunak baru yang lebih efektif dan efisien penggunaannya bagi seluruh kalangan yang terlibat dalam kegiatan belajar ini. Oleh karena itu penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“RANCANGAN APLIKASI SEKOLAH ONLINE BERBASIS MOBILE ANDROID**

PADA SD CERDAS MULIA EKSELENSIA KELAS I”. Penulis merancang aplikasi ini berharap bahwa perangkat lunak ini bisa bermanfaat dalam jangka waktu panjang mengingat kini telah memasuki era Evolusi Industri 4.0 yang serba mengandalkan teknologi sehingga aplikasi ini diharapkan dapat mempermudah kegiatan belajar pada SD Cerdas Mulia Ekselensia, khususnya pada pelajaran Bahasa Inggris.

1.2. Identifikasi dan Rumusan Masalah

Dari hasil latar belakang, penulis dapat mengidentifikasi permasalahan yang terjadi dan tentu dengan harapan menemukan solusi dari permasalahannya. Berikut Identifikasi Masalah beserta Rumusan Masalah.

1.2.1. Identifikasi Masalah

Melihat latar belakang yang telah dijabarkan maka dapat diidentifikasi permasalahan adalah :

1. SD Cerdas Mulia Ekselensia menggunakan *social media* sebagai *platform* pembelajaran yang dikhawatirkan akan menjadi gangguan atau *distraction* bagi penggunaanya.
2. Belum adanya media pembelajaran yang interaktif agar murid bisa melakukan kegiatan pembelajaran yang lebih semangat.

1.2.2. Rumusan Masalah

- a. Bagaimana perancangan aplikasi multimedia interaktif sebagai alternatif penggunaan media sosial sebagai media pembelajaran?
- b. Bagaimana keefektifan penggunaan aplikasi multimedia interaktif sebagai media pembelajaran?

1.3. Maksud dan Tujuan Penelitian

1.3.1. Maksud Penelitian

Maksud dari pelaksanaan penelitian ini adalah untuk menjelaskan sistem baru yang ditujukan kepada orang tua dan murid serta para guru dan staf SD Cerdas Mulia Ekselensia.

1.3.2. Tujuan Penelitian

- a. Untuk menciptakan inovasi dalam kegiatan pembelajaran sebagai alternatif dari penggunaan media sosial,
- b. Untuk menciptakan media belajar yang lebih efektif bagi para siswa

1.4. Kegunaan Penelitian

Penelitian ini tentunya memiliki manfaat yang dapat diperoleh, yaitu :

- a. Mempermudah prosedur pelaksanaan kegiatan belajar dan mengajar agar lebih efektif dan efisien bagi para guru dan murid SD Cerdas Mulia Ekselensia.
- b. Menjadi bahan referensi bagi para peneliti generasi berikutnya untuk mengembangkan ilmu yang telah didapatkannya

1.5. Batasan Masalah

Pada penelitian dalam perancangan aplikasi sekolah *online* berbasis *mobile*, batasan masalah yang ditetapkan adalah

- a. Sistem yang dibangun hanya dapat dijalankan pada *smartphone* berbasis *android*.
- b. Pembelajaran ini difokuskan dalam mata pelajaran Bahasa Inggris.

1.6. Lokasi dan Waktu Penelitian

1.6.1. Lokasi Penelitian

Penelitian dilaksanakan di SD Cerdas Mulia Ekselensia yang beralamat di Jl. Rahayu Raya II, Mekarjaya, Kec. Rancasari, Kota Bandung, Jawa Barat 40286.

1.6.2. Waktu Penelitian

Tabel 1.1. Tabel Waktu Penelitian

No.	Aktivitas	Waktu (November 2020 – Januari 2021)									
1.	Survey Objek Penelitian	X									
2.	Penyusunan Draft		X	X							
3.	<i>Planning</i>				X	X					
4.	<i>Design</i>					X					
5.	<i>Implementation</i>						X	X	X		
6.	<i>Testing & Integration</i>									X	X
7	<i>Maintenance</i>										X

1.7. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan pada skripsi dibagi dalam beberapa bab dengan masing-masing memiliki inti pembahasannya. Berikut adalah pembahasan singkat dari setiap bab pada skripsi.:

BAB I : PENDAHULUAN

Pada penulisan ini berisikan identifikasi masalah beserta perumusannya, maksud dan tujuan penulis dalam penyusunan skripsi ini, kegunaan penelitian, kejelasan lokasi dan waktu saat melaksanakan penelitian, serta sistematika penulisan pada skripsi.

BAB II : LANDASAN TEORI

Pada penulisan ini menjelaskan beberapa teori dari para peneliti sebelumnya yang terkait dengan tema dan judul yang diangkat pada skripsi ini.

BAB III : OBJEK DAN METODE PENELITIAN

Bab ini menjelaskan tentang objek dimana penulis melakukan penelitian serta menjabarkan sistem yang sedang berjalan pada perusahaan tersebut beserta analisisnya.

BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan penulis yang menjabarkan usulan sistem yang akan diterapkan pada objek penelitian yang dituju beserta analisisnya dan dijelaskan perancangan sistem yang akan dibangun, struktur menu aplikasi, beserta pengujian sistem yang dibangun.

BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini dijabarkan kesimpulan dari keseluruhan skripsi beserta pemberian saran terhadap skripsi demi perkembangan sistem pada penggunaan jangka waktu ke depan.