

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pembelajaran dalam konteks dunia pendidikan adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik (Unida.ac.id, 2019).

Saat ini pandemi *Covid-19* telah menjadi pandemi global yang terjadi di hampir seluruh bagian negara, termasuk Indonesia. Demi menekan laju penyebaran *Covid-19*, pemerintah mengeluarkan Surat Edaran nomor 36962/MPK.A/HK?2020 perihal pembelajaran secara daring dan bekerja dari rumah. Sehingga secara tidak langsung, dalam waktu singkat sekolah harus memikirkan strategi pembelajaran jarak jauh sesuai kompetensi yang dimiliki setiap sekolah baik unsur kompetensi guru, siswa, orangtua maupun dari sarana pembelajaran yang dimiliki.

Strategi yang diterapkan sekolah tentunya beragam dan bukan berarti tanpa kendala. Salah satu kendala yang dihadapi diantaranya siswa tidak mempunyai buku paket sebagai sumber belajar dirumah karena selama ini buku hanya dipinjamkan oleh sekolah dan hanya digunakan saat pembelajaran di kelas.

Guru yang hendak membuatkan latihan soal untuk siswa juga terkendala distribusi tugas tersebut ke masing-masing siswa. Pada akhirnya guru mengundang wali murid dari setiap siswa datang ke sekolah untuk mengambil latihan soal, namun hal tersebut dapat menimbulkan kerumunan yang dikhawatirkan dapat menjadi tempat penyebaran virus *Covid-19*.

Pada pembuatan aplikasi berbasis *mobile*, terdapat sebuah kerangka kerja atau *framework* yang dapat digunakan sebagai acuan dalam proses pembuatan aplikasi. Alasan pemilihan *framework* Flutter dikarenakan mempunyai dokumentasi resmi yang jelas dan terstruktur, sehingga mempermudah para *developer* Flutter. *Framework* Flutter mempunyai *user interface* yang sangat indah dan akan terlihat hampir sama baik di platform Android maupun iOS. Flutter juga mempunyai banyak *widget* siap pakai, dependensi yang dapat digunakan dari pub.dev dan proses pengembangan aplikasi yang cukup cepat.

Berdasarkan uraian permasalahan diatas, perlu kiranya dibangun sebuah aplikasi pembelajaran berbasis *mobile* menggunakan *framework* Flutter dengan tujuan membantu proses pembelajaran di SMP Negeri 2 Kemalang selama pandemi *Covid-19* agar lebih efektif, melalui skripsi dengan judul “**APLIKASI MOBILE LEARNING SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN SELAMA PANDEMI COVID-19 DI SMP NEGERI 2 KEMALANG**”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana merancang sebuah aplikasi *mobile learning* sehingga dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran serta pemberian lembar kerja yang berupa latihan soal maupun tugas kepada siswa.
2. Bagaimana merancang sebuah aplikasi *mobile learning* sehingga dapat membantu siswa dalam proses pembelajaran serta memudahkan pengumpulan lembar kerja yang berupa latihan soal maupun tugas kepada guru.

1.3 Ruang Lingkup

Berdasarkan permasalahan diatas, dapat diuraikan ruang lingkup atau batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Data guru, siswa dan materi pembelajaran berasal dari SMP Negeri 2 Kemalang.
2. *Framework* yang digunakan adalah Flutter.
3. *Database* yang digunakan adalah MySQL.
4. Pembuatan aplikasi menggunakan bahasa pemrograman Dart.
5. Guru dapat menambahkan materi pembelajaran serta membuat latihan soal yang bersifat pilihan ganda.
6. Siswa dapat mempelajari materi pembelajaran dan mengerjakan latihan soal yang diberikan oleh guru sesuai kelas mereka.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan umum yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Merancang dan membangun aplikasi *mobile learning* yang dapat berjalan di *smartphone* Android.
2. Aplikasi *mobile learning* sebagai media pendistribusian materi dan latihan soal maupun tugas kepada siswa selama pandemi *Covid-19*.
3. Aplikasi dapat memberikan informasi mengenai materi pembelajaran dan latihan soal maupun tugas.
4. Apabila siswa salah dalam menjawab latihan soal, aplikasi akan menyarankan siswa untuk mempelajari kembali bab materi yang berkaitan dengan soal tersebut.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diperoleh dari penelitian ini adalah membangun sebuah aplikasi berbasis *mobile* yang dapat membantu proses pembelajaran daring di SMP Negeri 2 Kemalang selama pandemi *Covid-19*.