

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Menurut Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Menurut H. Fuad Ihsan (2005: 1) menjelaskan bahwa dalam pengertian yang sederhana dan umum makna pendidikan sebagai “Usaha manusia untuk menumbuhkan dan mengembangkan potensi-potensi pembawaan baik jasmani maupun rohani sesuai dengan nilai-nilai yang ada didalam masyarakat dan kebudayaan”. Usaha-usaha yang dilakukan untuk menanamkan nilai-nilai dan norma-norma tersebut serta mewariskan kepada generasi berikutnya untuk dikembangkan dalam hidup dan kehidupan yang terjadi dalam suatu proses pendidikan sebagai usaha manusia untuk melestarikan hidupnya.

Pandemi COVID-19 merupakan musibah yang memilukan seluruh penduduk bumi. Seluruh segmen kehidupan manusia di bumi terganggu, tanpa kecuali pendidikan. Banyak negara memutuskan menutup sekolah, perguruan tinggi maupun universitas, termasuk Indonesia. Krisis benar-benar datang tiba-tiba, pemerintah di belahan bumi manapun termasuk Indonesia harus mengambil keputusan yang pahit menutup sekolah untuk mengurangi kontak orang-orang secara masif dan untuk menyelamatkan hidup atau tetap harus membuka sekolah

dalam rangka survive para pekerja dalam menjaga keberlangsungan ekonomi. Ada dua dampak bagi keberlangsungan pendidikan yang disebabkan oleh pandemi Covid-19. Pertama adalah dampak jangka pendek, yang dirasakan oleh banyak keluarga di Indonesia baik di kota maupun di desa. Di Indonesia banyak keluarga yang kurang familier melakukan sekolah di rumah. Bersekolah di rumah bagi keluarga Indonesia adalah kejutan besar khususnya bagi produktivitas orang tua yang biasanya sibuk dengan pekerjaannya di luar rumah. Demikian juga dengan problem psikologis anak-anak peserta didik yang terbiasa belajar bertatap muka langsung dengan guru-guru mereka. Seluruh elemen pendidikan secara kehidupan sosial “terpapar” sakit karena covid-19. Pelaksanaan pengajaran berlangsung dengan cara online. Proses ini berjalan pada skala yang belum pernah terukur dan teruji sebab belum pernah terjadi sebelumnya. Tak luput desa-desa terpencil yang berpenduduk usia sekolah sangat padat menjadi serba kebingungan, sebab infrastruktur informasi teknologi sangat terbatas. Penilaian siswa bergerak online dan banyak trial and error dengan sistem yang tidak ada kepastian, malah banyak penilaian yang banyak dibatalkan. Kedua adalah dampak jangka panjang. Banyak kelompok masyarakat di Indonesia yang akan terpapar dampak jangka panjang dari covid-19 ini. Dampak pendidikan dari sisi waktu jangka panjang adalah aspek keadilan dan peningkatan ketidaksetaraan antar kelompok masyarakat dan antardaerah di Indonesia. Aji.Rizqon Halal Syah (2020).

Oleh karna hal tersebut di atas maka di perlukan pembelajaran secara *daring (online)* seperti *mobile learning*. *M-learning* adalah salah satu alternatif pembelajaran yang dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja, Pernyataan itu

disampaikan oleh Darmawan (2012: 15). *Mobile Learning* menyediakan materi pelajaran pembelajaran yang dapat diakses dimana saja dan kapan saja tanpa terbatas ruang dan waktu dengan tampilan yang lebih menarik.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka penulis tertarik untuk membuat aplikasi “*implementasi framework flutter pada aplikasi M-learning pada mata kuliah pemograman android*” yang di sertai fitur tanya jawab untuk membantu mahasiswa belajar secara daring.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian dari latar belakang diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana mahasiswa meminimalisi dampak corona virus (covid-19) terhadap dunia pendidikan
2. Bagaimana aplikasi *M-Learning* ini dapat membantu mahasiswa untuk belajar online?
3. Bagaimana membangun sistem *M-Learning* berbasis android?

## **1.3 Ruang Lingkup**

Untuk membatasi cakupan dari pokok pembahasan dan permasalahan yang akan dipecahkan, maka dibuat batasan sebagai berikut :

1. Di pilihnya studi kasus algoritma pemograman lanjut karena mata kuliah tersebut adalah dasar pemograman
2. pada penelitian ini berfokus pada sisi pengguna/User
3. pada sistem ini framework yang digunakan adalah Flutter

4. pada sistem ini bahasa pemrograman yang digunakan yaitu Dart
5. pada sistem ini Aplikasi berjalan di smartphone android dengan minimal operating system (OS) jelly bean versi 4.3
6. Pada aplikasi ini yang menjawab pertanyaan adalah admin (pada sisi firebase)
7. Pada aplikasi ini sistem yang akan di bangun menggunakan data yang bersifat statis (Tidak dapat diubah)
8. Pada aplikasi ini perangkat pengguna (smartphone) berstatus online
9. Pada aplikasi ini fitur Teori/Materi berisi materi-materi dalam format PDF sejum 2 data (Algoritma Dan Pemograman)
10. Pada aplikasi ini terdapat fitur tugas, yang di dalamnya terdapat tugas dan sekaligus tempat upload tugas
11. Pada aplikasi ini fitur QnA atau tanya jawab yang dimana pengguna dapat mengajukan pertanyaan dan nantinya akan di jawab oleh Admin dari luar aplikasi (Sisi Firebase)
12. Pada aplikasi ini fitur kuis mempunyai 2 kuis yang berbeda
13. Fitur kuis mempunyai bank data kuis sebanyak 20 soal mengenai materi Algoritma Dan Pemograman pada masing masing kuis
14. Setiap kuis yang di tampilkan terdapat 10 soal mengenai materi Algoritma Dan Pemograman secara random dari bank data yang dimana jika user telah menjawab pertanyaan-pertanyaan yang ada pada kuis dan men-submit kuis tersebut, score akan muncul sesuai dengan jawaban yang benar (Score dari 10-100)

15. Aplikasi mempunyai menu help untuk melihat cara menambah materi, tugas dan kuis

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian *M-learning* ini adalah sebagai berikut :

1. Membuat aplikasi *M-learning* sebagai sarana tambahan sebagai media pembelajaran online dalam mata kuliah Algoritma Dan Pemograman
2. Mengimplementasikan Flutter pada sistem yang akan dibangun.
3. Memberikan jawaban dari pertanyaan yang di ajukan

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat dari pembuatan aplikasi *M-learning* ini adalah :

1. Sebagai sarana mahasiswa mendapatkan pelajaran tambahan yang bisa di akses kapanpun dan di manapun.
2. Sebagai sarana mahasiswa mendapat jawaban terbaik dari pertanyaan yang di ajukan.
3. Sebagai referensi bagi peneliti lain yang berkaitan dengan *M-learning*