

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Salah satu sifat alamiah manusia adalah membagikan informasi kepada sesamanya. Proses pembagian informasi tersebut salah satunya adalah kegiatan belajar mengajar. Kegiatan belajar mengajar tersebut sendiri telah banyak berkembang. Berbagai terobosan telah disosialisasikan dan diterapkan agar kegiatan belajar mengajar menjadi lebih efektif dan mengikuti perkembangan teknologi yang ada. Kegiatan belajar mengajar yang umumnya dilakukan di ruang kelas yang memiliki keterbatasan ruang dan waktu, mengharuskan peserta belajar untuk hadir di ruang kelas di jam yang telah ditentukan untuk memperoleh informasi. Faktor psikologis siswa yang memiliki kendala untuk bertanya atau berdiskusi di ruang kelas juga mempengaruhi efektifitas kegiatan belajar mengajar.

Bimbingan belajar dan kegiatan ekstrakurikuler memiliki pengaruh sebesar 71,2% terhadap prestasi belajar siswa. Bimbingan belajar juga memberikan pengaruh positif yang signifikan terhadap hasil belajar siswa disekolah. Bimbingan belajar yang menggunakan konsep M-learning merupakan terobosan pengembangan teknologi komputasi *mobile*. M-learning merupakan salah satu konsep kegiatan belajar mengajar yang memanfaatkan teknologi informasi yang dapat diakses dimanapun dan kapanpun. Umumnya terdiri dari sistem komputer tertentu yang dapat mendukung kegiatan belajar mengajar. M-learning sendiri menghapus jarak dari seorang yang memberi informasi (pengajar) dengan seorang yang menerima informasi (murid). Penggunaan *mobile computing* dalam proses *e-learning* memungkinkan seorang murid memperoleh informasi dari pengajar yang berada di lokasi yang berbeda secara nyata (*real-time*).

Pengembangan aplikasi bimbingan belajar online memanfaatkan konsep *M-learning* diharapkan dapat membantu guru dan siswa berinteraksi tanpa terbatas ruang dan waktu. Kegiatan yang dapat dilakukan antara guru dan siswa melalui

aplikasi ini seperti diskusi materi, mengerjakan kuis atau soal, interaksi *live-chat* dan bergabung dengan forum untuk berdiskusi dengan siswa atau guru lain.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dari penelitian tugas akhir ini yaitu merancang aplikasi bimbingan belajar online khususnya modul guru.

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah pada penelitian tugas akhir ini sebagai berikut.

1. Pengembangan modul menggunakan Android Studio.
2. Modul guru ini dapat digunakan untuk membuat ruang kelas virtual, menyematkan bahan ajar dan melakukan pembahasan bahan ajar secara *real-time*.
3. Sistem keamanan pada aplikasi ini hanya mencakup keamanan identitas login dari pengguna.
4. Penyimpanan data pengguna menggunakan database yang terintegrasi dengan *cloud*.
5. Guru hanya dapat melakukan tes kepribadian sekali saja saat pendaftaran akun pertama sekali.

1.4 Tujuan

Tujuan pembuatan penelitian ini yaitu membuat aplikasi bimbingan belajar online khususnya modul guru.

1.5 Hipotesa

Aplikasi m-learning ini dapat dimanfaatkan dengan baik oleh guru untuk membuat kelas virtual dan dapat dimanfaatkan oleh siswa untuk mengakses informasi atau bahan ajar serta melakukan pembahasan bahan ajar dengan guru secara *real-time*.