

# BAB I

## USULAN GAGASAN

### 1.1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan hak asasi setiap warga negara dan untuk itu setiap warga negara Indonesia berhak memperoleh pendidikan yang bermutu sesuai dengan minat dan bakat yang dimilikinya tanpa memandang status sosial, status ekonomi, suku, etnis, agama, dan gender. Adanya pemerataan akses dan peningkatan mutu pendidikan membuat warga negara Indonesia memiliki kecakapan hidup sehingga mendorong tegaknya pembangunan manusia seutuhnya serta masyarakat madani dan modern yang dijiwai nilai-nilai Pancasila[1]. (Sumber: Novrian, 2015)

Kualitas pendidikan di Indonesia semakin memburuk. Hal ini terbukti dari kualitas guru, sarana belajar, dan murid muridnya. Guru-guru tentunya punya harapan terpendam yang tidak dapat mereka sampaikan kepada siswanya. Memang, guru-guru saat ini kurang kompeten. Banyak orang yang menjadi guru karena tidak diterima di jurusan lain atau kekurangan dana. Kecuali guru-guru lama yang sudah lama mendedikasikan dirinya menjadi guru. Selain berpengalaman mengajar murid, mereka memiliki pengalaman yang dalam mengenai pelajaran yang mereka ajarkan. Belum lagi masalah gaji guru. Jika fenomena ini dibiarkan berlanjut, tidak lama lagi pendidikan di Indonesia akan hancur mengingat banyak guru-guru berpengalaman yang pensiun[2]. (Sumber: Andi, Indah, & Andi, 2021)

Dalam era digital saat ini, teknologi telah mempengaruhi hampir setiap aspek kehidupan, termasuk pendidikan. Media sosial, sebagai salah satu produk teknologi digital, telah menjadi bagian penting dalam komunikasi dan interaksi sehari-hari. Namun, potensi media sosial sebagai alat untuk tujuan pendidikan belum dimanfaatkan secara optimal. Sebagian besar platform media sosial yang ada saat ini lebih berfokus pada hiburan dan komunikasi umum, sehingga konten pendidikan seringkali tenggelam di antara konten lainnya yang bersifat non-edukatif.

Pendidikan adalah salah satu faktor kunci dalam pembangunan masyarakat dan ekonomi suatu negara. Dengan adanya media sosial yang dirancang khusus untuk pendidikan, diharapkan dapat tercipta lingkungan belajar yang lebih interaktif dan kolaboratif. Platform ini dapat menyediakan ruang bagi siswa, guru, dan pakar untuk berbagi pengetahuan, berdiskusi, serta berkolaborasi dalam berbagai proyek pendidikan. Fitur-fitur seperti forum diskusi,

berbagi materi pelajaran, kelas online, sistem penilaian, dan umpan balik harus menjadi bagian integral dari aplikasi ini.

Selain itu, media sosial berbasis pendidikan juga dapat meningkatkan akses terhadap sumber daya pendidikan, terutama bagi mereka yang berada di daerah terpencil atau memiliki keterbatasan akses terhadap pendidikan konvensional. Dengan adanya platform ini, pendidikan yang berkualitas dapat diakses oleh lebih banyak orang tanpa batasan geografis. Hal ini sangat penting dalam upaya pemerataan pendidikan dan peningkatan kualitas sumber daya manusia. Namun, dalam menghadapi era modern dengan permintaan pendidikan yang terus meningkat, terdapat beberapa tantangan yang perlu diatasi. Salah satunya adalah bagaimana memastikan keamanan dan privasi pengguna, terutama anak-anak dan remaja, dalam menggunakan aplikasi ini. Banyak kasus penyalahgunaan media sosial yang melibatkan perundungan siber (cyberbullying), penyebaran informasi palsu, dan pelanggaran privasi. Oleh karena itu, aplikasi media sosial berbasis pendidikan harus dirancang dengan mempertimbangkan aspek keamanan dan privasi, serta dilengkapi dengan fitur-fitur yang dapat mencegah dan mengatasi berbagai bentuk penyalahgunaan.

Selain itu, kemajuan teknologi juga membawa tantangan dalam hal literasi digital. Masih terdapat sejumlah masyarakat yang mengalami kesulitan dalam memanfaatkan teknologi, khususnya dalam menggunakan ponsel pintar untuk mengakses platform pendidikan. Keterbatasan ini dikenal sebagai gagap teknologi atau kurangnya pemahaman terhadap penggunaan perangkat mobile. Fenomena ini menjadi hambatan bagi sebagian individu yang ingin menikmati kemudahan dalam mengakses dan menggunakan aplikasi pendidikan berbasis media sosial. Oleh karena itu, aplikasi ini harus dirancang dengan antarmuka yang user-friendly dan dilengkapi dengan panduan yang mudah dipahami agar dapat digunakan oleh semua kalangan masyarakat.

Dalam rangka mengatasi berbagai tantangan tersebut dan memanfaatkan potensi teknologi digital untuk pendidikan, kami mengembangkan sebuah aplikasi media sosial dengan konsep pendidikan. Aplikasi ini diharapkan dapat menjadi solusi inovatif untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih baik, inklusif, dan efektif. Dengan fitur-fitur yang mendukung interaksi dan kolaborasi, serta antarmuka yang ramah pengguna, aplikasi ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas pendidikan dan memberikan akses yang lebih luas kepada sumber daya pendidikan bagi berbagai kalangan masyarakat.

Melalui pengembangan aplikasi media sosial berbasis pendidikan ini, diharapkan dapat tercipta ekosistem pendidikan yang lebih baik, dimana teknologi digital dimanfaatkan secara optimal untuk mendukung proses belajar-mengajar. Aplikasi ini tidak hanya akan membantu

siswa dalam memahami materi pelajaran dengan lebih baik, tetapi juga akan meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar mereka. Selain itu, guru juga akan mendapatkan alat yang lebih baik untuk mengelola kelas, memberikan penilaian, dan memberikan umpan balik yang konstruktif kepada siswa. Dengan demikian, aplikasi ini dapat berkontribusi secara signifikan terhadap peningkatan kualitas pendidikan di era digital.

## 1.2. Informasi Pendukung Masalah

Banyak platform media sosial saat ini lebih berfokus pada hiburan dan komunikasi umum, sehingga konten pendidikan seringkali tenggelam di antara konten lainnya. Hal ini membuat siswa kesulitan untuk menemukan dan mengakses materi yang benar-benar relevan dan bermanfaat untuk proses pembelajaran. Dalam banyak kasus, informasi pendidikan tersebar di berbagai platform media sosial dan saluran yang berbeda, seperti Facebook, Instagram, Twitter, dan YouTube. Ketersebaran ini menyebabkan fragmentasi informasi, sehingga siswa harus mencari dan mengumpulkan materi dari berbagai sumber. Proses ini tidak hanya memakan waktu tetapi juga berpotensi menyebabkan kebingungan dan kehilangan informasi yang penting.

Platform media sosial yang ada saat ini umumnya tidak dirancang dengan fitur-fitur yang mendukung pembelajaran interaktif. Misalnya, tidak adanya forum diskusi yang terstruktur, alat untuk kolaborasi dalam proyek pendidikan, sistem penilaian yang memadai membuat interaksi antara siswa dan guru menjadi terbatas, dan juga ada beberapa siswa yang mungkin ingatannya kurang baik sehingga akan sering lupa dengan kegiatan dan batas waktu tugas. Tanpa fitur-fitur ini, proses pembelajaran menjadi kurang efektif dan kurang terstruktur.

Informasi pendidikan yang berkualitas sering kali sulit diakses karena terbenam di antara berbagai konten non-edukatif. Banyak konten yang dipublikasikan di media sosial tidak memiliki kurasi atau validasi, sehingga siswa mungkin tidak dapat membedakan antara informasi yang akurat dan yang tidak valid. Hal ini dapat mempengaruhi kualitas pembelajaran dan pemahaman materi oleh siswa.

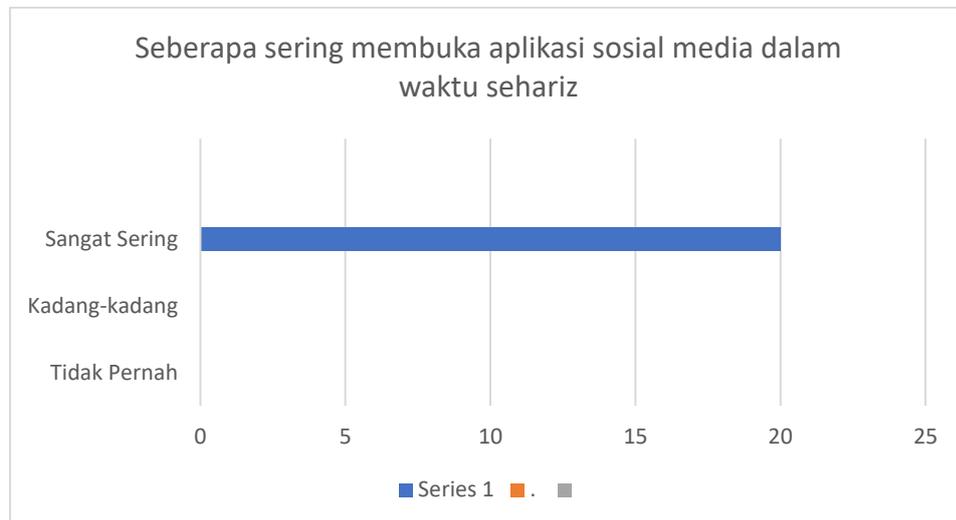
Dengan memahami dan mengatasi berbagai masalah tersebut, pengembangan aplikasi media sosial berbasis pendidikan dapat dilakukan dengan lebih efektif. Aplikasi ini diharapkan dapat menyederhanakan akses informasi pendidikan, meningkatkan interaksi dan kolaborasi, serta menyediakan lingkungan yang aman dan mendukung bagi siswa

### 1.3. Analisa Masalah

#### 1.3.1. Survei Mahasiswa

Untuk membantu mengidentifikasi tantangan yang dihadapi, telah dilakukan survei dengan partisipasi 20 responden

##### 1.3.1.1. Seberapa sering membuka aplikasi sosial media dalam waktu sehari



Berdasarkan hasil survei pada pertanyaan pertama, yang menanyakan apakah mahasiswa sering membuka aplikasi sosial media dalam waktu sehari, semua mahasiswa menjawab sering membuka aplikasi sosial media. Hal ini menunjukkan bahwa aplikasi sosial media merupakan aplikasi yang selalu digunakan oleh mahasiswa

##### 1.3.1.2. Seberapa sering pembahasan mengenai pendidikan yang anda lihat dalam waktu seminggu pada aplikasi sosial media



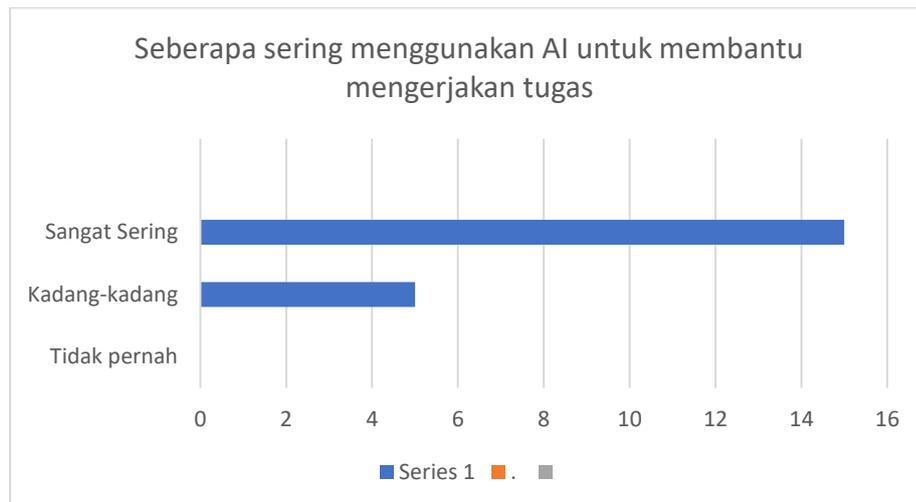
Berdasarkan pertanyaan kedua ini yang menanyakan seberapa sering pembahasan mengenai pendidikan yang ada di sosial media yang anda lihat dalam waktu seminggu dapat disimpulkan bahwa mayoritas menjawab tidak pernah pembahasan mengenai Pendidikan. Oleh karena itu, diperlukan strategi dan solusi yang lebih efektif untuk meningkatkan visibilitas dan aksesibilitas pembahasan mengenai pendidikan.

### 1.3.1.3. Apakah anda sering lupa dengan banyak hal seperti batas waktu pengumpulan tugas



Berdasarkan pertanyaan ketiga yang menanyakan apakah anda sering lupa dengan banyak hal seperti batas waktu pengumpulan tugas, 5 responden menjawab sangat sering, 8 responden menjawab kadang kadang, dan yang terakhir 7 responden menjawab tidak pernah. Hal ini sangat membawa kerugian pada mahasiswa yang melakukan hal itu. Banyak mahasiswa yang kewalahan terhadap nilai mereka dikarenakan tidak mengerjakan tugas apa lagi ujian. Faktor ini termasuk menjadi penyebab banyaknya mahasiswa yang mengulang kembali maupun menambah semester mereka dikarenakan jumlah nilai yang dibawah rata-rata kelulusan.

### 1.3.1.4. Seberapa sering menggunakan AI untuk membantu mengerjakan tugas



Dengan pertanyaan seberapa sering menggunakan AI untuk membantu mengerjakan tugas, 15 responden menjawab sering dan 5 responden menjawab kadang-kadang sehingga dapat disimpulkan para mahasiswa sekarang sangat bergantung pada AI. Dikarenakan AI sangat membantu dalam banyak hal

### 1.3.2. Quiz

Quiz adalah sebuah alat atau metode penilaian yang digunakan untuk mengukur pengetahuan, pemahaman, keterampilan, atau kemampuan seseorang dalam suatu topik tertentu. Banyak mahasiswa yang mengerjakan quiz hanya pada saat dosen memberikan quiz dikelas saja, banyak mahasiswa yang ingin mencoba quiz untuk mengukur pengetahuan, pemahaman, keterampilan, atau kemampuan. Adapun juga mahasiswa yang tidak terdorong untuk menggunakan quiz sebagai alat evaluasi diri di luar kelas. Mereka mungkin merasa puas dengan hasil yang diperoleh selama sesi kelas dan tidak memiliki dorongan untuk mencari dan mengerjakan quiz tambahan sebagai bentuk latihan atau evaluasi mandiri.

## 1.4. Analisa Solusi yang Ada

Solusi yang sudah ada terkait pada permasalahan yang sudah kita analisis itu ada pada beberapa aplikasi seperti berikut.

### 1. *Brainly*

*Brainly* adalah sebuah platform pembelajaran daring yang dimana pengguna dapat berbagi pengetahuan, bertanya pertanyaan, dan dan mendapat atau menjawab

pertanyaan dari pengguna lain. Ada beberapa hal yang dapat dilakukan dalam menggunakan *platform* ini, antara lain :

- Bertanya dan Menjawab

Di *brainly* kita dapat melakukan dua hal, yang pertama adalah bertanya dan yang kedua dalam menjawab pertanyaan yang ada. Pertanyaan yang diberikan akan diperlihatkan jawaban yang sesuai dengan pertanyaan yang diberikan, akan tetapi jika pertanyaan yang diajukan belum ada jawabannya, maka harus menunggu pengguna lain untuk menjawab pertanyaan yang diberikan. Namun kita juga dapat menjawab pertanyaan yang diajukan oleh pengguna lain.

- Komentar jawaban

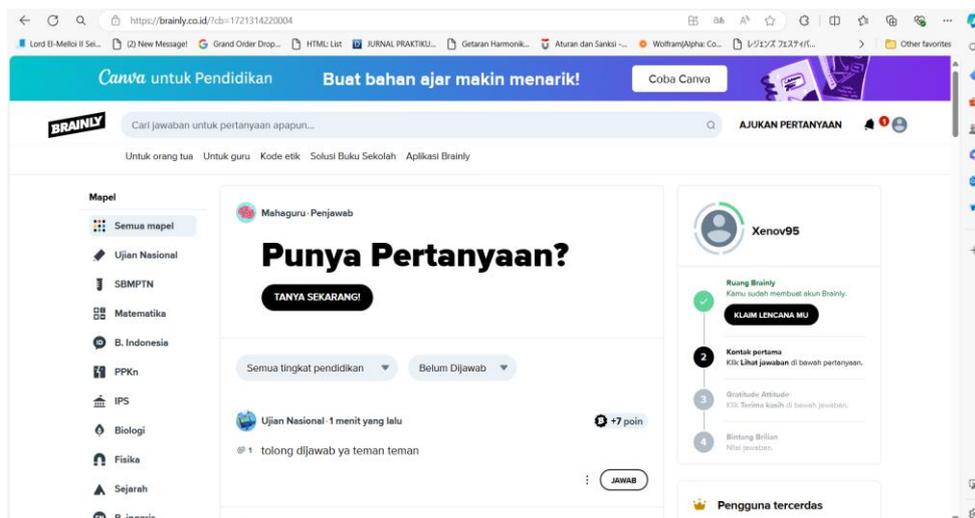
Layaknya platform social media, pengguna dapat mengkomen pada jawaban atau pertanyaan yang diberikan. Filter ini sangat berguna, dikarenakan kita dapat membenarkan jawaban yang keliru atau salah.

- Poin atau penghargaan.

Brainly memiliki sistem poin dan penghargaan yang memotivasi pengguna untuk berpartisipasi aktif dalam memberikan jawaban dan membantu anggota komunitas. Pengguna dapat mendapatkan poin dengan menjawab pertanyaan dengan benar dan menggunakan poin ini untuk mengajukan pertanyaan mereka send.

- Konten pembelajaran.

Selain pertanyaan dan jawaban, *Brainly* juga menyediakan konten pembelajaran seperti artikel, *video*, dan penjelasan yang dapat membantu pengguna memahami konsep-konsep yang lebih dalam



**Gambar 1. 1** Brainly

Berikut ini beberapa fitur dalam *Brainly* :

1. Bantuan mengerjakan tugas  
Pengguna dapat mengajukan pertanyaan terkait tugas mereka dan mendapatkan jawaban dari pengguna lain ataupun dari ahlinya.
2. Solusi pertanyaan  
Penjelasan secara rinci dalam pertanyaan perhitungan, seperti pelajaran Kalkulus, Matematika, ataupun yang lainnya untuk membantu pengguna memahami proses dan konsep.
3. Jawaban terverifikasi  
Jawaban yang telah ditinjau dan verifikasi oleh tim dari *Brainly* untuk memastikan keakuratan dan kualitas.
4. Komunitas Interaktif  
Platform ini dimana pengguna dapat berinteraksi dengan pengguna lainnya dan bekerja sama untuk menyelesaikan masalah.
5. Solusi Buku Teks  
Akses ke solusi dari buku teks populer, sehingga memudahkan pengguna untuk memeriksa pekerjaan mereka dan memahami cara menyelesaikan masalah dari buku teks mereka.
6. Sistem Poin  
Pengguna mendapatkan poin dengan mengajukan pertanyaan dan memberikan jawaban. Poin dapat digunakan untuk mengajukan lebih banyak pertanyaan atau mendapatkan hak istimewa dalam komunitas.
7. Fungsi Pencarian

Alat pencarian yang kuat untuk menemukan pertanyaan dan jawaban yang pernah diajukan sebelumnya, sehingga memudahkan untuk mendapatkan bantuan dengan cepat.

#### 8. Mata Pelajaran

Bantuan tersedia di berbagai mata pelajaran.

#### 9. Pedoman Komunitas dan Moderasi

Untuk menjaga lingkungan yang bermanfaat dan hormat, *Brainly* memiliki pedoman dan tim moderator untuk mengawasi interaksi dan konten.

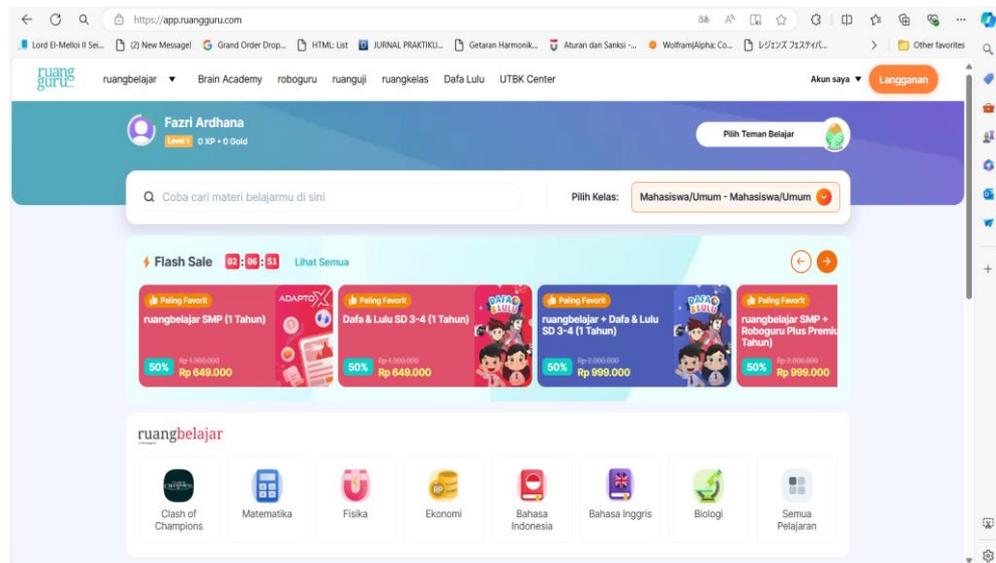
#### 10. Aplikasi *Mobile*

*Brainly* memiliki aplikasi mobile, memungkinkan siswa untuk mengajukan dan menjawab pertanyaan saat bepergian.

## 2. Ruangguru

Ruangguru adalah sebuah aplikasi pendidikan yang dirancang untuk mendukung proses pembelajaran yang beragam. Aplikasi Ruangguru memberikan pengalaman pembelajaran yang lengkap, membantu siswa dan guru dalam mengatur dan mengelola kegiatan pembelajaran secara virtual. Aplikasi ini memiliki ribuan koleksi soal yang telah disesuaikan dengan kurikulum pendidikan yang berlaku di Indonesia. Ada banyak hal yang dapat kita lakukan di aplikasi ini untuk membantu pembelajaran kita secara virtual, antara lain :

- Ruangguru menyediakan berbagai jenis konten pembelajaran, termasuk video pembelajaran, soal-soal, latihan, dan materi pembelajaran yang dirancang sesuai dengan kurikulum sekolah di Indonesia
- Guru Virtual, yang dimana sistem ini dapat memberikan akses ke guru virtual yang memberikan penjelasan dan bimbingan dalam materi pelajaran tertentu. Ini adalah salah satu cara untuk membantu siswa memahami konsep-konsep yang mungkin sulit.
- Ruangguru juga menyediakan berbagai soal-soal latihan yang dapat membantu siswa berlatih dan mengukur pemahaman mereka tentang materi Pelajaran
- Dan juga platform ini biasanya memiliki ruang diskusi atau forum di mana siswa, guru, dan orang tua dapat berinteraksi, bertanya pertanyaan, dan berbagi pengalaman dalam proses belajar-mengajar.



**Gambar 1. 2** Ruangguru

Berikut ini beberapa fitur dalam Ruang Guru :

1. Video Belajar  
Materi pembelajaran dalam bentuk video yang disampaikan oleh guru-guru berpengalaman.
2. Ruang Belajar  
Kumpulan video belajar, kuis interaktif, rangkuman infografis, dan latihan soal.
3. Ruang Kelas  
Kelas online dengan guru pengajar yang dapat diakses secara live atau melalui rekaman.
4. Ruang Les  
Layanan les privat secara online dengan guru pilihan.
5. DigitalBootCamp  
Grup belajar online dengan tutor dan teman sebaya untuk persiapan ujian.
6. Ruang Uji  
Kumpulan soal-soal ujian yang dapat digunakan untuk latihan.
7. *Brain Academy*  
Kombinasi pembelajaran *online* dan *offline* dengan fasilitas belajar yang lengkap.
8. Robo guru

Fitur untuk menjawab soal dengan cara mengirimkan foto soal yang ingin ditanyakan.

#### 9. Fitur Laporan Belajar

Orang tua dapat memantau perkembangan belajar anak melalui laporan yang disediakan.

#### 10. Ruang Kreasi

Platform untuk mengembangkan kreativitas siswa dengan berbagai aktivitas dan proyek.

#### 11. *Live Teaching*

Kelas live yang interaktif dengan topik-topik yang menarik dan diajarkan oleh guru profesional.

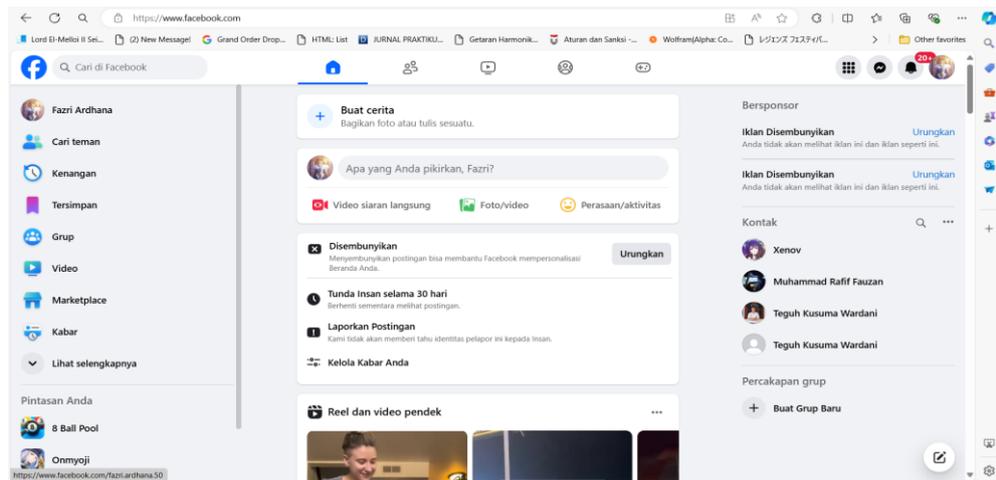
#### 12. Konseling Pendidikan

Layanan untuk konsultasi mengenai jurusan kuliah dan karier.

### 3. Facebook

Facebook adalah sebuah platform media sosial yang memungkinkan pengguna untuk terhubung dengan teman, keluarga, dan rekan kerja mereka, serta berbagi konten seperti foto, video, dan pembaruan status. Ada beberapa fitur pada aplikasi ini yang dapat dimanfaatkan untuk media pembelajaran seperti.

- Beranda (News Feed): Menampilkan pembaruan status, foto, video, dan berita dari teman-teman dan halaman yang diikuti.
- Berbagi Tautan dan Konten: Pengguna dapat membagikan tautan ke berita, artikel, video, atau konten lain dari internet.
- Reaksi dan Komentar: Selain menyukai suatu posting, pengguna juga dapat memberikan berbagai reaksi seperti "Love," "Haha," "Wow," "Sad," dan "Angry." Mereka juga dapat meninggalkan komentar.
- Pembaruan Status: Memberikan pengguna kesempatan untuk membagikan pemikiran, foto, video, atau tautan ke konten lain kepada teman-teman mereka.



**Gambar 1. 3** Facebook

Berikut ini beberapa fitur dalam *Facebook* :

1. Beranda (*News Feed*)  
Tempat untuk melihat pembaruan status, foto, *video*, dan tautan yang dibagikan oleh teman dan halaman yang diikuti.
2. Profil (*Timeline*)  
Halaman pribadi dimana pengguna dapat membagikan informasi tentang diri mereka, mengunggah foto, dan memposting pembaruan status.
3. Teman (*Friends*)  
Fitur untuk menambah, menghapus, dan mengelola daftar teman.
4. Grup (*Groups*)  
Tempat bagi pengguna untuk bergabung atau membuat grup berdasarkan minat atau komunitas tertentu.
5. Halaman (*Pages*)  
Fitur untuk bisnis, selebriti, organisasi, dan merek untuk berinteraksi dengan pengikut mereka.
6. Acara (*Events*)  
Fitur untuk membuat, mengelola, dan mengundang orang ke acara.
7. Pesan (*Messenger*)  
Aplikasi perpesanan terpisah untuk mengirim dan menerima pesan secara pribadi.
8. Notifikasi (*Notifications*)

Pemberitahuan tentang aktivitas yang berkaitan dengan pengguna, seperti *komentar*, *like*, atau undangan.

9. Foto dan *Video*

Fitur untuk mengunggah, menyimpan, dan membagikan foto dan video.

10. *Live Streaming*

Fitur untuk melakukan siaran langsung video kepada teman atau publik.

11. *Marketplace*

Tempat untuk membeli dan menjual barang secara lokal.

12. Reaksi (*Reactions*)

Berbagai cara untuk menanggapi postingan, termasuk suka, cinta, haha, wow, sedih, dan marah.

13. Cerita (*Stories*)

Fitur untuk membagikan foto dan video yang akan hilang setelah 24 jam.

14. Pencarian (*Search*)

Alat untuk mencari teman, halaman, grup, dan konten lainnya.

15. Keamanan dan Privasi

Berbagai pengaturan untuk mengelola siapa yang dapat melihat informasi dan aktivitas pengguna.

16. Permainan dan Aplikasi

Akses ke berbagai permainan dan aplikasi yang dapat dimainkan atau digunakan dalam platform *Facebook*.

17. *Watch*

Platform untuk menonton *video* yang disesuaikan dengan minat pengguna.

18. Donasi dan Penggalangan Dana

Fitur untuk membuat kampanye penggalangan dana dan menerima donasi.

### 1.5. Kebutuhan yang harus dipenuhi

Berdasarkan data survei, terdapat beberapa kebutuhan utama yang harus dipenuhi untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran dan penggunaan teknologi di kalangan mahasiswa. Pertama, perlu adanya peningkatan visibilitas dan aksesibilitas konten pendidikan di media sosial yang sering digunakan oleh mahasiswa. Hal ini bisa dicapai dengan mengembangkan strategi atau fitur khusus dalam platform media sosial yang dapat menonjolkan dan menyebarkan informasi pendidikan secara lebih efektif, sehingga mahasiswa dapat dengan mudah mengakses dan terlibat dengan materi akademik yang relevan.

Kedua, penting untuk mengembangkan sistem pengelolaan waktu yang dapat membantu mahasiswa dalam mengingat dan mengatur batas waktu pengumpulan tugas serta ujian. Aplikasi pengingat tugas yang terintegrasi dengan kalender akademik, misalnya, dapat memberikan notifikasi dan pengingat penting untuk memastikan bahwa mahasiswa tidak melewatkan tenggat waktu dan dapat mengelola waktu mereka dengan lebih baik.

Ketiga, pengembangan solusi berbasis kecerdasan buatan (AI) juga sangat diperlukan untuk mendukung mahasiswa dalam menyelesaikan tugas dan memahami materi pelajaran. Solusi ini dapat mencakup alat seperti tutor AI atau alat bantu penulisan yang dapat memberikan bantuan langsung dan personal, mengidentifikasi area yang perlu diperbaiki, serta menawarkan rekomendasi yang sesuai dengan kebutuhan belajar mahasiswa. Dengan demikian, mahasiswa akan memiliki sumber daya tambahan yang dapat membantu mereka mengatasi tantangan akademik dengan lebih efisien.

Terakhir, untuk meningkatkan penggunaan quiz sebagai alat evaluasi mandiri, diperlukan platform yang menyediakan quiz tambahan dengan umpan balik langsung dan berbagai format pertanyaan yang relevan dengan materi pelajaran. Platform ini harus dirancang untuk memungkinkan mahasiswa berlatih dan menguji pengetahuan mereka secara berkelanjutan, dengan menyediakan berbagai jenis quiz yang dapat menyesuaikan dengan kurikulum dan kebutuhan individu. Dengan adanya solusi ini, mahasiswa dapat lebih aktif dalam mengevaluasi dan memperdalam pemahaman mereka mengenai materi pelajaran, serta meningkatkan kualitas pembelajaran mereka secara keseluruhan.

## 1.6. Solusi Sistem yang Diusulkan

Dalam rangka mengatasi tantangan yang telah diidentifikasi dan dianalisis dalam bab analisis masalah sebelumnya, kami mengusulkan pengembangan sebuah aplikasi media sosial dengan konsep pendidikan. Berdasarkan hasil survei, terdapat beberapa kebutuhan utama yang harus dipenuhi untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran dan penggunaan teknologi di kalangan mahasiswa. Pertama, ada kebutuhan mendesak untuk meningkatkan visibilitas dan aksesibilitas konten pendidikan di media sosial yang sering digunakan oleh mahasiswa. Hal ini dapat dicapai dengan mengembangkan fitur dalam aplikasi yang menonjolkan dan menyebarkan informasi pendidikan secara lebih efektif, sehingga mahasiswa dapat dengan mudah mengakses dan terlibat dengan materi akademik yang relevan.

Kedua, survei menunjukkan bahwa banyak mahasiswa memerlukan sistem pengelolaan waktu yang lebih baik. Oleh karena itu, aplikasi yang diusulkan akan mencakup fitur pengingat tugas yang terintegrasi dengan kalender akademik. Fitur ini akan memberikan notifikasi otomatis tentang tenggat waktu pengumpulan tugas dan ujian, membantu mahasiswa mengelola waktu mereka dengan lebih baik dan mengurangi risiko melewatkan tenggat waktu.

Ketiga, hasil survei juga mengungkapkan kebutuhan akan solusi berbasis kecerdasan buatan (AI) untuk mendukung mahasiswa dalam menyelesaikan tugas dan memahami materi pelajaran. Aplikasi ini akan mengintegrasikan alat seperti tutor AI dan alat bantu penulisan yang dapat memberikan bantuan langsung dan personal, menawarkan saran dan perbaikan otomatis, serta analisis kinerja pengguna untuk meningkatkan efisiensi belajar.

Terakhir, untuk memenuhi kebutuhan evaluasi mandiri mahasiswa, aplikasi akan menyediakan platform yang menawarkan quiz tambahan dengan umpan balik langsung dan berbagai format pertanyaan. Platform ini akan dirancang untuk memungkinkan mahasiswa berlatih dan menguji pengetahuan mereka secara berkelanjutan, dengan materi yang sesuai dengan kurikulum dan kebutuhan individu, sehingga meningkatkan kualitas pembelajaran mereka secara keseluruhan.

Dengan mengimplementasikan solusi sistem ini, diharapkan aplikasi media sosial berbasis pendidikan ini dapat secara efektif mengatasi tantangan yang ada, meningkatkan keterlibatan mahasiswa, dan mendukung pengembangan keterampilan serta pengetahuan mereka dalam konteks akademik.

## 1.7. Kesimpulan

Keberadaan aplikasi pendidikan itu sangat membantu orang-orang untuk belajar dikarenakan untuk mengakses aplikasinya itu mudah hanya menggunakan handphone dan jaringan internet. Namun masalah utama dari aplikasi pendidikan ini adalah aplikasi mengenai pendidikan itu belum terlalu banyak yang ada sehingga akses ke materi pembelajaran itu belum banyak, lalu biaya yang diperlukan untuk mengakses beberapa materi pembelajaran itu terkesan lumayan mahal dalam beberapa aplikasi dan materi pembelajaran yang diberikan oleh aplikasi itu cuma terbatas dan tidak banyak.