



SEKOLAH TINGGI TEKNOLOGI TERPADU NURUL FIKRI

**PERANCANGAN APLIKASI PENJADWALAN KELAS OFFLINE
BERBASIS WEB UNTUK MENGATASI MASALAH
GURU DAN MURID SEKOLAH DASAR YANG
TERKENDALA KARENA TEKNOLOGI**

TUGAS UJIAN TENGAH SEMESTER

AMELYA FIRJIYANTI NUR'ANIZA

0110219132

PROGRAM STUDI INFORMATIKA

JAKARTA SELATAN

NOVEMBER 2020

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang

Berdasar pada amanat Undang-undang Dasar 1945, maka pengertian pendidikan di sekolah dasar merupakan upaya untuk mencerdaskan dan mencetak kehidupan bangsa yang bertaqwa, cinta dan bangga terhadap bangsa dan negara, terampil, kreatif, berbudi pekerti yang santun serta mampu menyelesaikan permasalahan di lingkungannya. Pendidikan di tingkat dasar yang dikembangkan sesuai dengan satuan pendidikan, potensi daerah/karakteristik daerah, sosial budaya masyarakat setempat bagi siswa. Disinilah siswa sekolah dasar ditempa berbagai bidang studi yang ke semuanya harus mampu dikuasai siswa. Tidaklah salah bila di sekolah dasar disebut sebagai pusat pendidikan. bukan hanya di kelas saja proses pembelajaran itu terjadi akan tetapi di luar kelas pun juga termasuk ke dalam kegiatan pembelajaran.

Namun, Setelah pandemi covid-19 mulai datang ke Indonesia, terjadi perubahan yang sangat drastis di dunia pendidikan. Seperti protokol kesehatan untuk pakai masker, jaga jarak, sering cuci tangan atau gunakan hand sanitizer, bekerja dari rumah, pembelajaran dari rumah. Anak-anak sekolah dasar yang tidak tahu menahu apa sebabnya tiba-tiba tidak boleh masuk sekolah dan mulai belajar dari rumah. Kegiatan sehari-hari mereka berubah drastis. Mereka kehilangan kesempatan bermain dan belajar bersama dengan teman-teman sebayanya. Interaksi yang dapat mereka lakukan pun ke sesama teman jadi terbatas oleh protokol kesehatan yang mewajibkan jaga jarak.

Kegiatan belajar dilakukan dari rumah dengan cara daring. Murid jadi memerlukan perangkat untuk pembelajaran mereka. Tanggung jawab sebagai pengajar pun berpindah dari guru ke orang tua siswa.

Dengan perubahan secepat ini, guru dan murid dipaksa untuk melek teknologi dan harus memiliki perangkat sendiri seperti gadget atau laptop. Bagi guru yang gaptek dan murid yang tidak memiliki perangkat elektronik tentu saja ini menjadi tantangan yang sangat besar. Mereka akan lebih mudah melaksanakan proses KBM dengan cara tatap muka atau offline.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka dapat diperoleh rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana solusinya bila seorang guru tidak bisa menggunakan teknologi untuk Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) ?
2. Bagaimana anak yang di rumah orang tuanya tidak memiliki gadget dapat mengikuti Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) ?

1.3 Tujuan dan Manfaat Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah disusun secara bertahap. Maka, didapatkan tujuan dan manfaat penelitian, yaitu :

Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk menjembatani antara guru dan murid yang terkendala bila proses Kegiatan Belajar Mengajar harus dilakukan secara daring. Maka didapatkan tujuan secara bertahapnya, yaitu :

- Melaksanakan pembelajaran secara offline untuk anak-anak sekolah dasar dengan tetap mengikuti protokol kesehatan.
- Menyediakan alternatif untuk guru yang gagap teknologi (gaptek) sebagai solusi untuk tetap melaksanakan proses KBM berupa terjadwalnya waktu pengajaran kelas offline.
- Membantu orang tua murid yang tidak mampu menyediakan gadget untuk anak-anak mereka mengikuti pelajaran.

Manfaat dari perancangan aplikasi penjadwalan ini adalah sebagai berikut :

- Salah satu solusi untuk tetap terlaksananya proses KBM meski ada kendala.

- Guru yang tidak bisa menggunakan teknologi untuk Pembelajaran Jarak Jauh seperti: video conference, pengumpulan assignment tetap bisa melaksanakan pengajaran.
- Murid yang di rumahnya tidak tersedia gadget tetap bisa mengikuti proses KBM.
- Murid tetap dapat aktif berinteraksi dengan gurunya dalam pembelajaran.
- Mengurangi tingkat stress anak karena terus berada di rumah dalam jangka waktu yang lama.

1.4 Batasan Masalah

Untuk lebih memfokuskan penelitian ini maka perlu dilakukan pembatasan terhadap masalah yang akan diselesaikan yaitu penelitian ini hanya berfokus pada bagaimana melaksanakan program kelas offline ini pada lingkup wilayah yang tidak besar yakni lingkup rt dan dengan target murid sekolah dasar, sehingga hasil akhir dari penelitian ini adalah anak-anak pada lingkup rt tersebut dapat berinteraksi, bermain, dan belajar bersama dengan teman sebayanya.

Batasan-batasan masalah pada penulisan ini adalah sebagai berikut:

1. Perancangan aplikasi ini berbasis Web.
2. Software yang digunakan penyusun dalam perancangan dan pembuatan aplikasi ini adalah:
 - a. Laravel PHP framework
 - b. Xampp Control Panel
 - c. Visual Studio Code (Sebagai Web Editor)
 - d. Apache
3. Aplikasi penjadwalan kelas offline dibangun berbasis web agar dapat diakses di berbagai perangkat. Mengingat aplikasi ini ditujukan untuk murid yang tidak tersedia gadget, karena berbasis web memungkinkan beberapa orang menggunakan satu perangkat. Fitur dalam aplikasi penjadwalan kelas offline ini akan disesuaikan dengan protokol kesehatan, dimana pada setiap pertemuan akan dibatasi berapa peserta yang terdaftar dalam pertemuan itu.

DAFTAR REFERENSI

<https://disdik.bekasikab.go.id/berita-pengertian-dan-tujuan-pendidikan-di-sekolah-dasar.html>