**BAB I**

**PENDAHULUAN**

* 1. **Latar Belakang Masalah**

Dunia saat ini sedang ditimpa pandemi COVID-19. *Coronavirus* merupakan keluarga besar virus yang menyebabkan penyakit pada manusia dan hewan. Pada manusia biasanya menyebabkan penyakit infeksi saluran pernapasan, mulai flu biasa hingga penyakit yang serius seperti *Middle East Respiratory Syndrome* (MERS) dan Sindrom Pernafasan Akut Berat atau *Severe Acute Respiratory Syndrome* (SARS). Coronavirus jenis baru yang ditemukan pada manusia sejak kejadian luar biasa muncul di Wuhan Cina, pada Desember 2019, kemudian diberi nama *Severe Acute Respiratory Syndrome Coronavirus 2* (SARS-COV2), dan menyebabkan penyakit *Coronavirus Disease-2019* (COVID-19) (KEMENKES, 2020).

Menurut (KEMENDIKBUD, 2020) sejak kemunculan kasus pertama positif COVID-19 di Indonesia tanggal 2 Maret 2020, jumlah kasus terkonfirmasi positif dan meninggal masih terus meningkat. Pandemi COVID-19 berdampak sistemik dan mengganggu hampir seluruh aspek kehidupan manusia termasuk di bidang pendidikan. Secara global, *United Nation Educational, Scientific and Cultural Organization* (UNESCO) melaporkan pada tanggal 20 April 2020 sudah 191 negara menutup satuan pendidikan dengan 1,575,270,054 peserta didik terdampak. Di Indonesia Pandemi COVID-19 berdampak pada 646.192 satuan pendidikan, 68.801.708 Peserta Didik, dan 4.183.591 Pendidik mulai dari jenjang Pendidikan Anak Usia Dini sampai Pendidikan Tinggi, Pendidikan Khusus, Pendidikan Vokasi, Pendidikan Masyarakat, Kursus dan Pendidikan Keagamaan. Dalam menanggulangi dampak COVID-19, Pemerintah Indonesia mengambil kebijakan Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB) dan menetapkan bencana non-alam penyebaran COVID-19 sebagai Bencana Nasional. Kebijakan ini berdampak langsung terhadap kegiatan yang bersifat komunal atau menghimpun orang banyak dalam suatu tempat. Satuan pendidikan merupakan institusi yang diliburkan dan peserta didik melakukan proses pembelajaran dari rumah. Dalam situasi darurat bencana, merujuk kepada Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Permendikbud) No 72 Tahun 2013 tentang Penyelenggaraan Pendidikan Layanan Khusus dan sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Permendikbud) Nomor 33 Tahun 2019 tentang Penyelenggaraan Program Satuan Pendidikan Aman Bencana (SPAB), dalam situasi darurat, pendidikan harus tetap berlangsung dengan akses dan layanan pendidikan dilaksanakan sesuai dengan kondisi dan berpusat pada pemenuhan hak pendidikan anak.

Untuk mempertimbangkan kesehatan siswa, guru dan seluruh warga sekolah maka Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan menerbitkan Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 Tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Dalam Masa Darurat Penyebaran COVID-19, ada banyak hal yang disampikan salah satunya adalah belajar dari rumah melalui pembelajaran daring/jarak jauh dilaksanakan untuk memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa, tanpa terbebani tuntutan menuntaskan seluruh capaian kurikulum untuk kenaikan kelas maupun keluiusan (KEMENDIKBUD, 2020).

Menanggapi hal ini pihak sekolah harus melakukan terobosan baru dalam melaksanakan proses belajar mengajar karena kegiatan belajar mengajar tatap muka di kelas untuk saat ini belum dapat dilaksanakan. Untuk mengatasi masalah ini maka dibutuhkan media untuk proses belajar mengajar berupa aplikasi belajar secara daring dengan menggunakan teknologi *mobile*, agar para guru dan siswa dapat melaksanakan proses belajar mengajar dimana saja, sehingga proses belajar mengajar dapat dilaksanakan lebih mudah.

Berdasarkan uraian di atas penulis bermaksud untuk membangun sistem pembelajaran daring yang akan digunakan untuk proses belajar mengajar dengan judul “*Rancang Bangun Sistem Pembelajaran Daring Berbasis Android di SMPN 1 Pesawaran* ”.

* 1. **Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka didapatkan rumusan masalah, yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimana cara merancang sistem pembelajaran daring sebagai media belajar mengajar yang mudah digunakan.
2. Bagaimana cara membangun sebuah media untuk proses belajar mengajar secara daring yang dapat dilaksanakan dari rumah.
   1. **Batasan Masalah**

Dalam melakukan penelitian, penulis menetapkan batasan masalah yaitu, sebagai berikut:

1. Aplikasi yang dibangun hanya untuk *platfrom android.*
2. Hanya digunakan untuk siswa SMPN 1 Pesawaran.
3. Hanya dapat digunakan secara daring.
   1. **Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah diatas, tujuan dari penelitian ini yaitu, sebagai berikut:

1. Tercapainya sebuah sistem pembelajaran daring sebagai media belajar mengajar yang mudah digunakan.
2. Terwjudnya sebuah media untuk proses belajar mengajar secara daring yang dapat dilaksanakan dari rumah.
   1. **Manfaat Penelitian**

Manfaat yang diharapkan penulis dalam penelitian ini yaitu, sebagi berikut:

1. Sebagai media pembelajaran bagi guru dan siswa untuk memudahkan proses belajar mengajar secara daring yang dilaksankan dari rumah.