

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada era globalisasi saat ini, perkembangan teknologi terjadi semakin pesat sehingga mampu menjadi salah satu hal yang penting dalam kehidupan manusia. Pengaruh yang diberikan teknologi terhadap bidang pendidikan dapat dilihat dari penggunaan alat bantu mengajar, salah satunya yaitu sistem pembelajaran agama Kristen di SMK Budi Murni 2 Jl. Puri Kembangan, RT.9/RW.5, Kedoya Sel., Jakarta Barat, Kota Jakarta Barat.

Media pembelajaran adalah perangkat atau suatu alat berupa gambar, suara, dan audiovisual yang membantu meringankan dan mempermudah pemahaman anak didik dan guru untuk menangkap materi ajar yang akan disampaikan serta memberi gambaran nyata atau real guna mempertajam pemahaman anak didik mengenai materi yang disampaikan di dalam kelas agar pembelajaran dapat lebih variatif sekaligus memudahkan anak didik memahami konsep pada saat proses pembelajaran.

Secara umum permasalahan pada pembelajaran agama Kristen di SMK Budi Murni 2 yaitu terdapat pada Proses pembelajaran yang hanya menggunakan alat bantu konvensional berupa papan tulis, buku-buku, diktat, dan lain-lain belum dapat mencapai tujuan secara optimal. Untuk meningkatkan kualitas hasil pembelajaran, diperlukan software aplikasi pembelajaran agama kristen berbasis android yang dapat menjadikan pembelajaran menjadi lebih komunikatif dan interaktif. Pada sekolah SMK Budi 2 siswa yang beragama Kristen berjumlah 41 orang diantaranya siswa SMK Kelas 1, Kelas 2, Kelas 3.

Dan juga Salah satu dampak dari pandemi covid-19 ini adalah terjadi transformasi media pembelajaran yang dulu lebih banyak menggunakan system tatap muka di dalam kelas. Tapi, karena adanya pandemic covid-19 yang penularannya secara cepat melalui kontak langsung dengan penderita, maka di larang mengadakan perkumpulan. Dunia pendidikan juga kena imbas, maka pembelajaran di lakukan secara online.

Berdasarkan uraian masalah diatas, perlu dilakukan perancangan aplikasi pembelajaran agama Kristen berbasis android yang diharapkan dapat membantu guru untuk memberikan materi mata pelajaran agama kristen terhadap siswa di SMK Budi Murni 2 dan juga aplikasi ini dapat menjadi solusi alternatif untuk membantu para siswa dan siswi dalam pembelajaran agama di rumah masing-masing. Dari aplikasi media pembelajaran agama Kristen yang dibangun dapat

mengoptimalkan proses belajar mengajar baik di sekolah SMK Budi Murni 2 ataupun di rumah, sehingga membuat para siswa dan siswi lebih tertarik untuk belajar. Maka dalam sistem informasi media pembelajaran agama Kristen yang akan dibangun membutuhkan metode pengembangan perangkat lunak dengan salah satunya metode menggunakan metode RAD (Rapid Application Developer) karena tahapan-tahapannya terstruktur, pengembangan perangkat lunak dapat dilakukan dalam waktu yang cepat.

Oleh karena itu topik penelitian yang akan dilakukan adalah **“Perancangan Aplikasi Edukasi Sistem Pembelajaran Agama Kristen Berbasis Android”** dimana dengan adanya penerapan sistem edukasi pembelajaran yang akan dibangun ini dapat memberikan kemudahan bagi guru dan siswa yang memiliki beberapa masalah terkait dengan proses pembelajaran agama Kristen di SMK Budi Murni 2.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, didapat identifikasi masalah tersebut adalah bagaimana suatu aplikasi sistem yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi pembelajaran agama Kristen kepada siswa yang dibuat oleh guru di SMK Budi Murni 2 JL.Puri Kembangan, RT.9/RW.5, Kedoya Sel., Jakarta Barat, Kota Jakarta Barat, sehingga dapat diakses oleh siswa dan guru dengan perantara internet, faktor – faktor yang mempengaruhi sistem pembelajaran agama Kristen berbasis android pada SMK Budi Murni 2 adalah:

- 1) Belum ada aplikasi yang dimanfaatkan khusus untuk memberikan informasi pembelajaran agama Kristen di SMK Budi Murni 2
- 2) Kurangnya pemanfaatan teknologi terkini dalam media pembelajaran di SMK Budi Murni 2
- 3) Belum adanya media pembelajaran mengenai aplikasi pembelajaran agama Kristen berbasis android yang dapat memberikan penjelasan secara mudah dan dapat dipahami oleh para siswa atau siswi

1.3 Tujuan Tugas Akhir

Tujuan dari project ini adalah mengembangkan sistem pembelajaran secara online, sebagai alternatif dari sistem yang selama ini digunakan yaitu menginformasikan materi pelajaran agama Kristen secara tatap muka di sekolah SMK Budi Murni 2.

1. Tujuan Umum

- a. Memberikan informasi tentang materi pelajaran agama Kristen kepada siswa melalui guru di SMK Budi Murni 2.
- b. mempermudah siswa dalam belajar mata pelajaran agama Kristen secara online.
- c. untuk mengetahui penilaian siswa terhadap media pembelajaran agama Kristen berbasis android di SMK Budi Murni 2.

2. Tujuan Strategis

- a. Mahasiswa dapat langsung menerapkan ilmu yang telah di pelajari di Perkuliahan.
- b. Mahasiswa mendapatkan pengalaman baru yang selama ini belum di dapat.
- c. Mahasiswa dapat merancang sistem informasi pembelajaran agama Kristen berbasis android yang dapat memberikan kemudahan dan keuntungan baik bagi siswa atau guru di SMK Budi Murni 2.

1.4 Manfaat Tugas Akhir

Tujuan yang ingin dicapai dari tugas akhir ini yaitu:

1. Dengan teknologi ini, siswa dapat dengan mudah mengakses segala informasi pembelajaran agama Kristen berbasis android di SMK Budi Murni 2.
2. siswa dapat menjawab pertanyaan ataupun melihat materi tanpa harus ke sekolah
3. memberi peluang baru bagi sekolah dalam mengembangkan sistem pembelajaran agama Kristen berbasis android.

1.5 Lingkup Tugas Akhir

Untuk lebih memfokuskan tugas akhir, maka lingkup tugas akhir adalah:

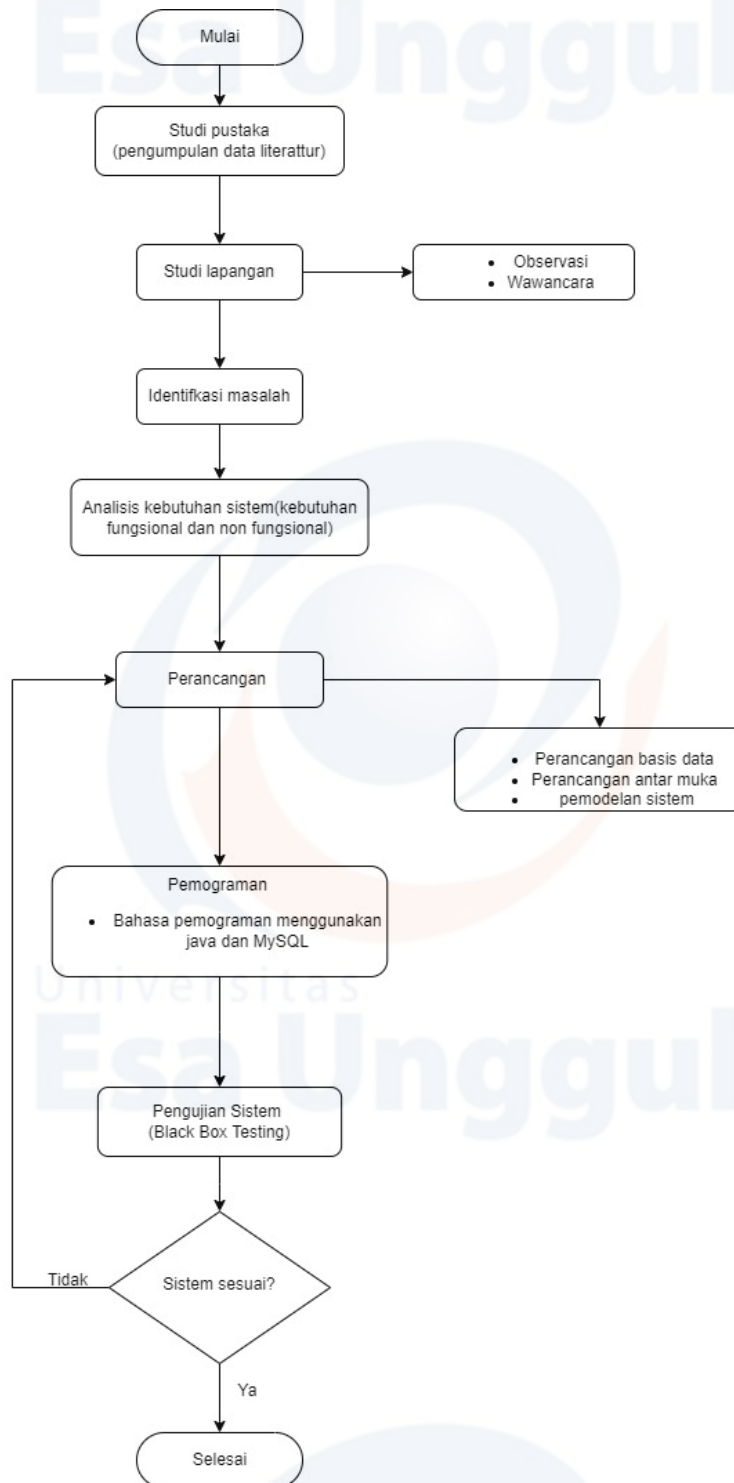
1. Merancang sistem edukasi pembelajaran agama Kristen berbasis android untuk digunakan di SMK Budi Murni 2
2. Merancang sebuah aplikasi yang dapat mendukung proses belajar secara online

1.6 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah terdapat beberapa Batasan masalah, diantaranya sebagai berikut:

1. Dalam pengerjaan aplikasi edukasi pembelajaran agama Kristen berbasis android ditujukan untuk mempermudah antara guru dan siswa dalam proses belajar mengajar, nantinya tersedia pemberian materi, tugas, hingga penilaian pembelajaran.
2. Perancangan aplikasi edukasi pembelajaran berbasis android menggunakan Bahasa Java dengan database yaitu MySQL.

1.7 Kerangka Berfikir



Gambar 1.7 Kerangka Berfikir

1.8 Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan untuk memfokuskan penulisan yang terdapat pada latar belakang diatas sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini berisi tentang latar belakang, identifikasi masalah, tujuan dan manfaat masalah. ruang lingkup, dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini berisi tentang teori-teori yang menjadi landasan dalam memaparkan pokok permasalahan.

BAB III METODE

Pada bab ini membahas tentang rencana penelitian, objek penelitian dan teknik pengumpulan data, serta metode pengembangan sistem yang digunakan dalam tugas akhir ini

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini berisi tentang hasil dari pengembangan dan hasil penelitan

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini berisi menyatakan proposal TA1 sudah selesai dan pandangan alternative bilamana terdapat peluang saran untuk mengembangkan penelitian lanjutan sebagai TA2