

BAB I

USULAN GAGASAN

1.1 Deskripsi Umum Masalah dan Kebutuhan

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, media sosial telah menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari. Media sosial tidak hanya digunakan untuk berkomunikasi dan berbagi informasi, tetapi juga sebagai platform untuk hiburan dan jejaring sosial. Namun, potensi media sosial sebagai alat pendidikan masih belum dimanfaatkan secara optimal.

Masalah yang dihadapi adalah kurangnya platform media sosial yang dirancang khusus untuk tujuan pendidikan. Sebagian besar platform yang ada lebih berfokus pada hiburan dan komunikasi umum, sehingga konten pendidikan seringkali tenggelam di antara konten lainnya. Selain itu, fitur-fitur yang disediakan oleh media sosial umum seringkali tidak mendukung interaksi dan kolaborasi yang efektif dalam konteks pembelajaran.

Ada kebutuhan mendesak untuk menciptakan sebuah aplikasi media sosial yang berfokus pada pendidikan, yang dapat memfasilitasi interaksi antara siswa, guru, dan ahli di berbagai bidang. Aplikasi ini harus mampu menyediakan berbagai fitur yang mendukung

pembelajaran, seperti ruang diskusi, berbagi materi, chat AI, serta sistem penilaian dan umpan balik.

Melalui pembuatan aplikasi media sosial dengan konsep pendidikan ini, diharapkan dapat tercipta lingkungan belajar yang lebih interaktif, kolaboratif, dan efektif. Hal ini akan membantu meningkatkan kualitas pendidikan dengan memanfaatkan teknologi digital secara optimal, serta memberikan akses yang lebih luas kepada sumber daya pendidikan bagi berbagai kalangan masyarakat.

1.2 Analisa Masalah

Metode yang kami gunakan untuk mencari masalah yang terkait dengan judul kami adalah dengan menggunakan metode studi literatur. Jadi kami itu mencari masalahnya dengan melihat artikel/jurnal yang membahas mengenai pendidikan yang ada di Indonesia. Berikut ini masalah yang kita dapat mengenai pendidikan yang ada di Indonesia.

1. Akses terbatas ke pendidikan

Salah satu permasalahan pendidikan yang umum adalah aksesibilitas terbatas terhadap pendidikan berkualitas, terutama di daerah-daerah dengan sumber daya terbatas. Hal ini dapat menghambat perkembangan potensi siswa dan menyebabkan kesenjangan pendidikan.

Ada beberapa penyebab aksesibilitas terbatas terhadap pendidikan berkualitas:

- **Infrastruktur Pendidikan yang Kurang Memadai:** Beberapa daerah mungkin tidak memiliki fasilitas pendidikan yang memadai, termasuk gedung sekolah, perpustakaan, dan laboratorium. Ini dapat mempengaruhi kualitas pengajaran.
- **Jarak dan Transportasi:** Beberapa siswa mungkin tinggal di daerah terpencil atau sulit dijangkau, sehingga sulit bagi mereka untuk mencapai sekolah dengan mudah. Jarak yang jauh dan kurangnya transportasi yang handal dapat menjadi hambatan serius.
- **Keterbatasan Materi dan Kurikulum:** Beberapa sekolah mungkin tidak memiliki akses terhadap materi atau kurikulum yang diperlukan untuk memberikan pendidikan berkualitas. Ini dapat membatasi peluang belajar siswa.

2. Kurangnya proses penerimaan informasi penting bagi para pelajar

Banyak siswa mengalami masalah karena mereka tidak selalu menerima informasi penting dengan baik. Hal ini dapat membuat pelajar menjadi sulit dan

menyebabkan kebingungan. Oleh karena itu, masih banyak pelajar / mahasiswa yang masih kurang dalam proses penerimaan informasi penting seputar pendidikan / pelajaran.

3. Melupakan tugas dan ujian penting, khususnya bagi para mahasiswa

Melupakan tugas menjadi hal yang sering terjadi pada mahasiswa, bahkan ujian terkadang terlupakan juga, 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.

4. Mahalnya biaya

Pada saat ini biaya pendidikan dalam sekolah, perguruan tinggi/universitas, dan biaya pembelajaran yang ada pada beberapa aplikasi itu terkesan lumayan mahal. Ini menjadi salah satu masalah yang kami ambil untuk pembuatan aplikasi kami nanti, karena banyak mahasiswa itu pasti menginginkan biaya yang tidak terlalu mahal dalam aplikasi yang mereka gunakan untuk belajar dan permasalahannya itu ada beberapa aplikasi yang biayanya mahal dan isi materi pembelajaran itu juga terbatas. Oleh karena itu, mahalnya biaya menjadi masalah yang kita ambil untuk pembuatan aplikasi nanti.

5. Manajemen waktu dalam membagi pelajaran, organisasi, laboratorium, kerja ,dan lain lain

Di sistem pendidikan dunia modern, khususnya bagi para mahasiswa, manajemen waktu bukanlah hal yang mudah. Tidak jarang bagi seorang mahasiswa / mahasiswi yang mengikuti kegiatan lain diluar kuliah, baik itu organisasi, laboratorium, kerja dan lain-lain. Akan tetapi, melakukan semua kegiatan tersebut dalam satu waktu bisa menjadi tantangan tersendiri dan salah satu masalah umum yang perlu kita perhatikan.

1.3 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 cukup banyak fitur yang ditawarkan oleh *platfom* 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

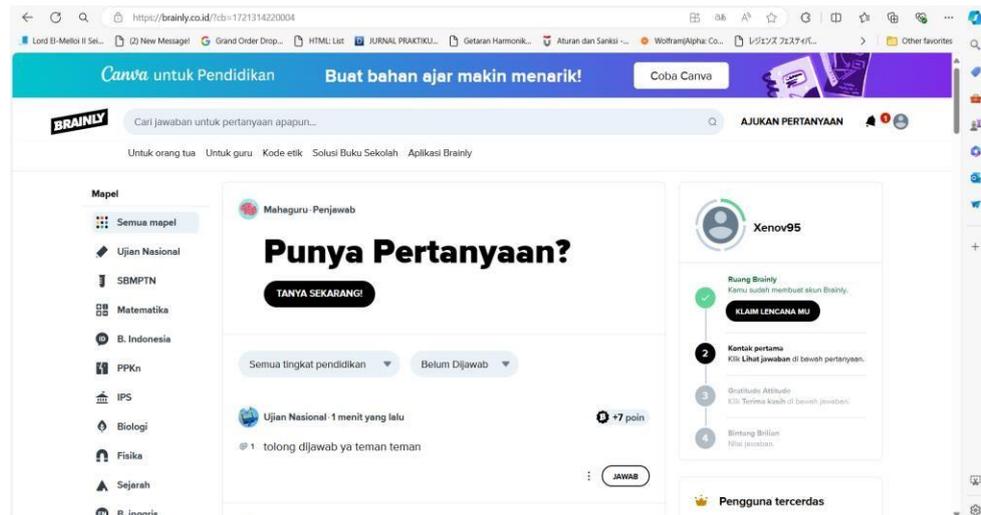
Layaknya platform social media, pengguna dapat mengkomen pada jawaban atau pertanyaan yang diberikan. Filter ini sangat berguna, dikarenakan kita dapat membenarkan jawaban yang keliru atau salah.

- 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 Situs 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.

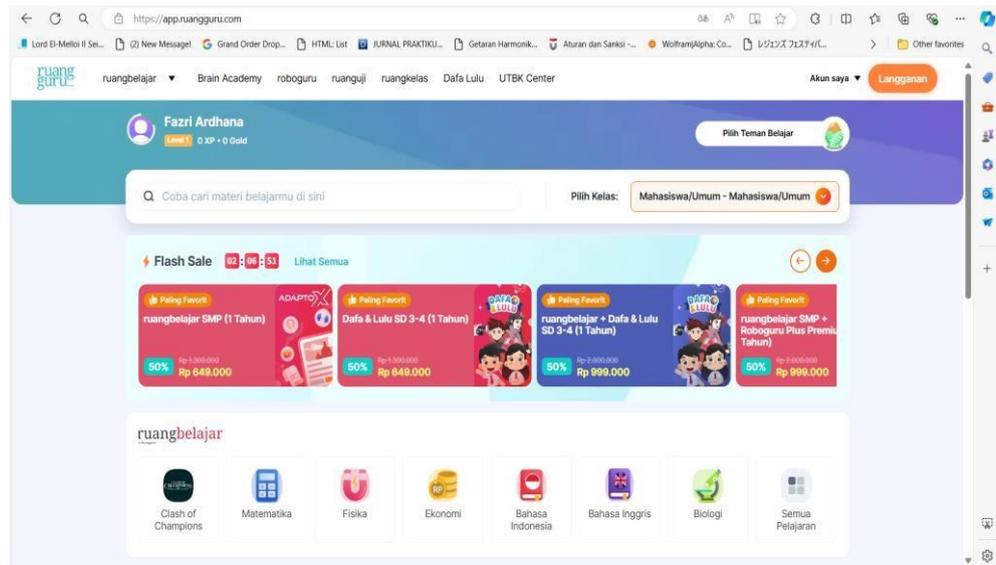
10. Aplikasi *Mobile*

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 Situs Ruang Guru

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.

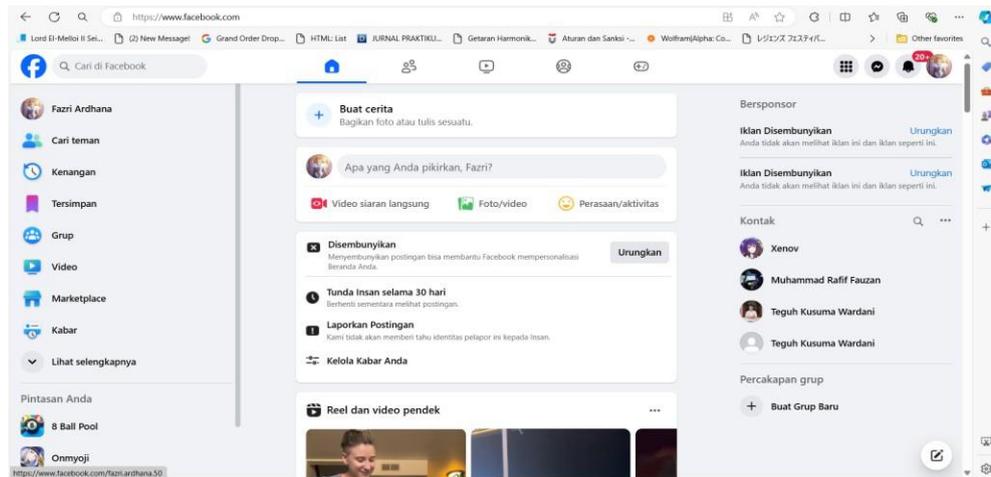
12. Konseling Pendidikan

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 Situs 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.

1.4 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.