

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada era digital seperti sekarang, teknologi informasi tidak hanya sebagai perangkat bantu kerja atau hiburan saja, tetapi telah berkembang menjadi perangkat bantu dalam sistem pembelajaran. Proses pembelajaran tidak akan mencapai hasil yang optimal jika tidak diimbangi oleh keragaman pendekatan serta metode pembelajaran yang digunakan[1]. Untuk menunjang proses pembelajaran dibutuhkan sebuah media pembelajaran baru untuk meningkatkan minat belajar peserta didik, khususnya di SMP N 1 Selomerto.

Saat ini proses pembelajaran di SMP N 1 Selomerto dianggap kurang menarik, karena tidak adanya alat bantu pembelajaran yang menarik serta interaktif. Terlebih di masa pandemi ini, kegiatan pembelajaran yang dilakukan secara daring atau *online* makin membuat peserta didik cepat bosan karena kurangnya interaksi dengan guru, sehingga menuntut guru untuk bisa menciptakan kegiatan pembelajaran yang lebih menarik bagi peserta didik. Berdasarkan permasalahan tersebut peneliti mengembangkan media pembelajaran berbasis *website*, khususnya dalam mata pelajaran seni budaya, karena mudah diakses dan bisa diakses dimana saja dan kapan saja oleh guru dan peserta didik. Media pembelajaran interaktif dapat berupa program aplikasi (*software*) ataupun *website* yang terdiri atas beberapa unsur yaitu berupa teks, gambar, animasi, audio, dan video yang akan disajikan secara interaktif untuk keperluan belajar [2].

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan, penulis mengembangkan media pembelajaran berbasis *website* untuk mata pelajaran seni budaya di SMP Negeri 1 Selomerto. Diharapkan dengan adanya media pembelajaran meningkatkan minat belajar peserta didik juga untuk mengetahui kelayakan pembelajaran menggunakan media pembelajaran baru dan mengetahui respon siswa terhadap proses pembelajaran baru. Sistem ini mampu mengolah data siswa, melakukan

proses penghitungan untuk nilai dari soal yang telah terjawab. Sistem ini dibangun menggunakan Bahasa pemrograman *PHP*, dan *database MySQL*.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan maka permasalahan yang dapat dirumuskan yaitu bagaimana membuat media pembelajaran berbasis *website* untuk mata pelajaran seni budaya di SMP Negeri 1 Selomerto?

1.3 Batasan Masalah

Ada beberapa batasan masalah yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Objek penelitian hanya berfokus pada peserta didik Kelas 8 SMP N 1 Selomerto.
2. Media pembelajaran ini berbasis *website*.
3. Dikhususkan untuk mata pelajaran seni budaya.
4. *Database* hanya dapat menampung 180 user.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Peneliti memiliki tujuan yaitu membuat media pembelajaran berbasis *website* untuk mata pelajaran seni budaya di SMP N 1 Selomerto serta untuk membantu proses pembelajaran saat ini yang dilakukan secara *online*, karena dapat diakses dimana saja dan kapan saja.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan mampu untuk memberikan manfaat antara lain :

1. Bagi Peneliti
Dapat mengapresiasi ilmu dan wawasan peneliti dalam membuat alat bantu pembelajaran ini dengan baik.
2. Bagi Peserta Didik

Dengan adanya penelitian diharapkan dapat menambah minat belajar siswa siswi dan dapat meningkatkan minat belajar peserta didik SMP N 1 Selomerto.

1.6 Metode Penelitian

Sebagai usaha dalam memperoleh data yang benar, relevan dan terarah sesuai, maka perlu adanya metode yang tepat untuk mencapai tujuan dalam penelitian. Untuk itu penulis menggunakan beberapa metode dalam penelitian skripsi ini.

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Pada tahap pengumpulan data penyusunan skripsi ini menggunakan metode Studi Litelatur dengan menggunakan literature yang ada, seperti memanfaatkan fasilitas *internet* yaitu dengan mengunjungi situs-situ web.

1.6.2 Metode Analisis

1. Analisis PIECES

PIECES terdiri dari lima bagian penting yaitu, kinerja (*performance*), informasi (*information*), ekonomi (*economy*), keamanan (*control*), efisien (*efficiency*), dan pelayanan (*service*).

2. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan yaitu menganalisa mengenai kebutuhan fungsional dan kebutuhan non fungsional.

3. Analisis Kelayakan

Untuk menguji kelayakan sistem apakah sudah sesuai dengan tujuan yang diharapkan.

1.6.3 Metode Perancangan

Metode ini menggambarkan rancangan Sistem Informasi yang akan dibuat menggunakan model *Flowchart* dan DFD (*Data Flow Diagram*) untuk merancang sistem dan ERD (*Entity Relationship Diagram*) dalam merancang *database*.

1.6.4 Metode Pengembangan

Metode yang akan digunakan untuk mengembangkan sistem adalah *waterfall* yang memiliki tahapan-tahapan sebagai berikut :

1. *Requirement Analysis*
2. *Design*
3. *Development*
4. *Testing*
5. *Maintenance*

1.6.5 Metode Testing

Metode ini bertujuan untuk mengetahui apakah *website* berjalan dengan baik atau tidak, pengujian yang akan digunakan adalah *whitebox testing* dan *blackbox testing*.

1.7 Sistematika Penulisan

Laporan Skripsi ini terdiri dari lima bab, masing-masing bab memiliki poin-poin tersendiri. Lima bab tersebut antara lain :

BAB I PENDAHULUAN

Bab I ini terdiri dari delapan sub bab, yaitu latar belakang, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan

BAB II LANDASAN TEORI

Bab II memuat tinjauan pustaka yang diperlukan dalam pembuatan.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab III berisi tentang analisis dan perancangan sistem yang meliputi perancangan.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab IV ini memuat mengenai implementasi sistem pada perangkat website serta analisa hasil uji coba.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab V memberikan kesimpulan berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dan memberikan saran-saran untuk perbaikan dan pengembangan yang lebih lanjut agar dapat tercapai hasil yang lebih baik.

