BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Teknologi Informasi yang berkembang sangat pesat saat ini memaksa kebutuhan akan cepatnya pengolahan data dan Informasi. Tentu saja hal tersebut juga merambah kedalam dunia pendidikan. Pada saat ini banyak metode belajar mengajar yang diterapkan serta ilmu-ilmu yang dipelajari juga banyak, akan tetapi minat pembelajaran tentang lingkungan hidup masih kurang. Ilmu lingkungan hidup adalah ilmu yang mempelajari tentang hubungan antar organisme dengan lingkungannya, atau hubungan antara makhluk hidup dengan ekosistemnya serta beragam jenis tumbuhan dan hewan.

SMA Angkasa Lanud Husein Sastranegara Bandung merupakan sekolah menengah atas swasta di bawah Departemen Pendidikan Kota, berupaya meningkatkan kuantitas siswa dan kualitas pendidikan melalui sarana dan prasarana, penyeleksian guru dan kurikulum pendidikan. Karena SMA Angkasa selalu rutin mengikuti lomba Adiwiyata dan merupakan sekolah percontohan Adiwiyata maka sekolah ini memiliki mata pelajaran muatan lembaga Angkasa Ramah Lingkungan, yaitu Pendidikan Lingkungan Hidup.

Akan tetapi terdapat beberapa masalah yang terjadi seperti sulitnya siswa untuk mendapatkan materi apabila guru sedang berhalangan hadir, penyajian materi yang kurang interaktif sehingga siswa kurang paham karena hanya membaca saja dari buku, waktu penyampaian ilmu teori dan tugas oleh guru

terbatas karena harus dilanjutkan dengan kegiatan PLH diluar kelas sehingga target penyampaian materi tidak tercapai lalu belum adanya tempat diskusi antara guru dan siswa diluar jam pelajaran. Maka dari itu perlu adanya fasilitas yang membantu untuk menangani permasalahan-permasalahan diatas dan dapat meningkatkan proses belajar mengajar.

Sistem Informasi Pembelajaran Lingkungan Hidup Berbasis *Web*

merupakan salah satu solusi dari masalah diatas. Dalam Sistem Informasi semua data akan diproses dan disajikan dengan benar sesuai kebutuhan penggunanya sehingga Informasi yang dibutuhkan akan tersampaikan dengan baik. Sistem Informasi Pembelajaran Lingkungan Hidup ini dapat digunakan oleh siswa dan guru dalam proses belajar mengajar agar lebih optimal serta meningkatkan mutu belajar.

1.2 Identifikasi dan Rumusan Masalah

1.2.1 Identifikasi Masalah

Dari latar belakang yang telah ditulis, penulis memberikan identifikasi masalah yang akan dijadikan bahan penelitian sebagai berikut:

1. Siswa sulit mendapatkan materi mata pelajaran lingkungan hidup apabila guru sedang berhalangan hadir.
2. Penyajian materi yang kurang interaktif sehingga siswa sulit memahami dan mudah bosan.
3. Keterbatasan waktu dan tempat untuk guru dan siswa dalam berdiskusi dan penyampaian teori sehingga target dari materi dan tugas yang disampaikan guru tidak tercapai secara sempurna.

1.2.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan identifikasi masalah diatas, ditemukan beberapa rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana aplikasi ini dapat membantu siswa agar dengan mudah mendapat materi dari mata pelajaran lingkungan hidup.
2. Bagaimana membuat aplikasi pembelajaran lingkungan hidup lebih interaktif sehingga siswa mudah memahaminya.
3. Bagaimana aplikasi ini bisa membantu guru untuk mencapai target dari materi dan tugas kepada siswa.

1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian

1.3.1 Maksud Penelitian

Maksud dari penelitian ini adalah untuk membuat sebuah sistem informasi media pembelajaran lingkungan hidup di SMA Angkasa Lanud Husein Sastranegara Bandung.

1.3.2 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas. Tujuan Penelitian ini dilakukan antara lain :

1. Memudahkan siswa dalam mendapatkan materi-materi dari mata pelajaran lingkungan hidup.
2. Membuat penyampaian materi yang lebih interaktif agar siswa tidak mudah bosan dan mudah memahaminya.
3. Membantu guru dalam mencapai target dari materi dan tugas yang ingin disampaikan kepada siswa agar tersampaikan secara sempurna.

1.4 Kegunaan Penelitian

Kegunaan yang diharapkan oleh penulis dari penelitian ini adalah dapat merancang Sistem Informasi Pembelajaran Lingkungan Hidup yang dapat mempermudah siswa dan guru dalam kegiatan belajar mengajar di mata pelajaran ini.

1.5 Batasan Masalah

Penulis membuat batasan masalah sehingga penelitian yang dilakukan menjadi terarah dan jelas. Berikut ini adalah batasan masalah dari penelitian ini :

1. *Admin* hanya dapat mengakses *menu* untuk registrasi siswa dan guru serta *menu* daftar siswa dan guru yang sudah terdaftar di dalam aplikasi.
2. Guru dapat mengakses halaman materi, tugas, soal, diskusi dengan fitur tambah, ubah dan hapus yang ada pada kelasnya saja.
3. Siswa dapat mengakses halaman materi, tugas, soal, diskusi dan pengerjaan serta pembahasan yang ada pada kelasnya saja.
4. Halaman Materi, berisi daftar materi, isi materi serta target guru pada materi yang diberikan untuk siswanya.
5. Halaman Tugas, berisi daftar tugas yang di *upload* oleh masing-masing guru tiap kelasnya dan dapat di *download* oleh siswa, serta siswa juga dapat *meupload* hasil pengerjaan tugasnya.
6. Halaman Soal, Pengerjaan, dan Pembahasan dimana halaman tersebut berisi daftar soal pilihan ganda yang dibuat oleh masing-masing guru

1.7 Sistematika Penulisan

Pada penelitian ini, pembahasan akan dibagi kedalam beberapa bab untuk memperoleh gambaran yang jelas dan terstruktur.

BAB I PENDAHULUAN

Pada BAB I menceritakan latar belakang masalah, identifikasi masalah, maksud dan tujuan penelitian, kegunaan penelitian, batasan masalah, lokasi dan waktu serta sistematika penulisan .

BAB II LANDASAN TEORI

Pada BAB II berisi tentang teori-teori yang digunakan dalam perancangan dan pembuatan Sistem Informasi Pembelajaran Lingkungan Hidup.

BAB III OBJEK DAN METODE PENELITIAN

Pada BAB III menuliskan mengenai tinjauan organisasi/institusi, metode penelitian, dan analisis sistem yang berjalan.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada BAB IV menjelaskan mengenai hasil penelitian dan pembahasan mengenai Sistem Informasi Pembelajaran Lingkungan Hidup di SMA Angkasa Lanud Husein Sastranegara Bandung

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Pada BAB V berisi tentang kesimpulan dan saran yang telah diperoleh dari penelitian.