BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang terus berkembang menuntut segala aspek dalam bidang apapun untuk mengimplementasikan teknologi untuk menghasilkan informasi yang cepat dan tepat. Begitu juga dalam dunia pendidikan yang juga ikut mengimplementasikan teknologi ke dalam sistem belajar mengajar. Suatu konsep belajar mengajar berbasis teknologi menjadi suatu hal yang menjadi kebutuhan untuk menunjang pendidikan salah satunya adalah *E-learning* yang disebut juga dengan pembelajaran berbantuan komputer dapat didefinisikan sebagai sebuah bentuk teknologi informasi yang diterapkan di bidang pendidikan dalam bentuk sekolah maya. *E-learning* merupakan dasar perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. Dengan *E-learning*, peserta ajar (*learner* atau murid) tidak perlu duduk dengan manis di ruang kelas untuk menyimak setiap ucapan dari seorang guru secara langsung. *E-learning* juga dapat mempersingkat jadwal target waktu pembelajaran, dan tentu saja menghemat biaya yang harus dikeluarkan oleh sebuah sekolah. Secara umum, *e-learning* terdapat dua kategori yaitu (1) belajar melalui komputer mandiri *(standalone*) dan (2) belajar melalui komputer dalam jaringan. [1]

Sistem Pembelajaran di SMPN 2 Tanjungsari masih secara konvensional yaitu dengan melakukan sistem pembelajaran dengan manual yang dilakukan didalam kelas dengan alur guru menjelaskan materi kepada siswa secara langsung.

Berdasarkan wawancara langsung dengan Bapak Agus Marwan, S.Pd selaku guru mata pelajaran matematika kelas IX di SMPN 2 Tanjungsari, tidak adanya media alternatif lain selain LKS menyulitkan siswa mendapatkan referensi pembelajaran. Berdasarkan wawancara langsung dengan salah satu siswa di SMPN 2 Tanjungsari tidak adanya media alternatif lain selain LKS yang digunakan, LKS hanya menyediakan ringkasan materi, tapi banyak juga materi yang tak ditemui dalam LKS padahal materi tersebut adalah materi wajib, sehingga efektivitas siswa untuk memahami materi tersebut menjadi kurang. Selain itu dalam LKS latihan soal yang ada hanya menyediakan soal saja tanpa memberikan pembahasan secara mendetail sehingga siswa tidak tahu bagaimana seharusnya mengerjakan soal tersebut dengan benar. Untuk mengatasi hal tersebut maka di perlukan media pembelajaran untuk melengkapi panduan belajar siswa untuk menunjang proses belajar mereka.

Berdasarkan masalah yang di hadapi, SMPN 2 Tanjungsari membutuhkan aplikasi media pembelajaran untuk membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran dan membantu siswa dalam memahami materi serta menumbuhkan minat belajar siswa terutama untuk siswa kelas IX untuk persiapan Ujian Nasional.

Berdasarkan latar belakang di atas penulis mengambil judul " **APLIKASI MEDIA PEMBELAJARAN MATA PELAJARAN MATEMATIKA KELAS IX DI SMPN 2 TANJUNGSARI BERBASIS WEB** ".

1.2 Identifikasi dan Rumusan Masalah

1.2.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang telah dilakukan maka penulis mencoba mengidentifikasi masalah, karena merupakan langkah pertama dalam perancangan suatu sistem.

1. Media pembelajaran LKS hanya menyediakan ringkasan materi saja sehingga tingkat pemahaman siswa terhadap materi kurang.
2. Media pembelajaran LKS hanya menyediakan soal saja tanpa adanya pembahasan sehingga siswa tidak tahu bagaimana cara mengerjakan soal dengan benar.

1.2.2 Rumusan Masalah

Dari identifikasi masalah yang telah didefinisikan diatas, maka penjabaran rumusan masalah dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana mendefinisikan proses belajar mengajar yang sedang berjalan di SMPN 2 Tanjungsari?
2. Bagaimana perancangan Aplikasi Media Pembelajaran yang akan di usulkan untuk membantu permasalahan yang ada di SMPN 2 Tanjungsari?
3. Bagaimana pengujian Aplikasi Media Pembelajaran di SMPN 2 Tanjungsari?
4. Bagaimana mengimplementasikan Aplikasi Media Pembelajaran di SMPN 2 Tanjungsari?

1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian

1.3.1 Maksud Penelitian

Maksud dari penelitian ini adalah untuk merancang aplikasi media pembelajaran mata pelajaran matematika kelas IX di SMPN 2 Tanjungsari berbasis web.

1.3.2 Tujuan Penelitian

Sedangkan tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui bagaimana proses KBM yang sedang berjalan di SMPN 2 Tanjungsari.
2. Untuk mengetahui perancangan Aplikasi Media Pembelajaran yang akan di usulkan untuk membantu permasalahan yang ada di SMPN 2 Tanjungsari.
3. Pengujian program untuk mengetahui kesesuaian program Aplikasi Media Pembelajaran di SMPN 2 Tanjungsari.
4. Untuk melakukan implementasikan Aplikasi Media Pembelajaran di SMPN 2 Tanjungsari

1.4 Kegunaan Penelitian

Dalam penelitian ini terdapat dua kegunaan penelitian, yaitu kegunaan praktis dan kegunaan akademis.

1.4.1 Kegunaan Praktis

1. Bagi Penulis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan, pengetahuan dalam bidang Sistem Informasi dan pengalaman dalam mengaplikasikan ilmu yang telah didapat selama kuliah.

2. Bagi SMPN 2 Tanjungsari

   Penelitian ini akan menghasilkan suatu saran terhadap masalah dan juga sebagai masukan bagi SMPN 2 Tanjungsari untuk mengoptimalkan setiap kegiatan belajar mengajar dengan aplikasi media pembelajaran ini.

3. Bagi Siswa

   Penelitian ini dapat memberi kemudahan bagi siswa untuk mendapatkan materi maupun modul yang akan digunakan di kelas dan juga untuk media tes karena terdapat simulasi soal didalam aplikasi media pembelajaran ini.

1.4.2 Kegunaan Akademis

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi bagi rekan mahasiswa yang akan melakukan penelitian lebih lanjut.

1.5 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah yang akan dibahas oleh penulis adalah sebagai berikut:

1. Rancangan aplikasi yang dibuat hanya membuat aplikasi media pembelajaran mata pelajaran matematika kelas IX SMP saja.
2. Rancangan aplikasi ini hanya dibuat disesuaikan dengan kebutuhan belajar mengajar di SMPN 2 Tanjungsari.

3. Pengguna aplikasi media pembelajaran ini hanya Guru dan Siswa kelas IX yang bersangkutan di SMPN 2 Tanjungsari.
4. Aplikasi media pembelajaran ini hanya menyediakan materi perbab sesuai silabus dan simulasi soal sesuai materi per bab.
5. Silabus, Materi dan Soal di aplikasi media pembelajaran ini diambil dari buku pegangan guru matematika SMPN 2 Tanjungsari sesuai kurikulum KTSP 2006.
6. Admin dalam aplikasi ini adalah Guru yang hanya mengolah user, silabus, materi dan soal.
7. Web browser support Mozilla Firefox 39.0

1.6 Lokasi Penelitian dan Waktu Penelitian

1.6.1 Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian di SMPN 2 Tanjungsari yang bertempat di Jalan Pacuan Kuda, Tanjungsari, Kab. Sumedang.

1.6.2 Waktu Penelitian

Tabel 1.1 Waktu Penelitian

KEGIATAN	2015															
	Maret				April				Mei				Juni			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1. Mendengarkan User																
a. Observasi																
b. Wawancara																

c. Pengumpulan Data															
d. Analisis Dokumen															
2. Membangun dan memperbaiki Prototype															
a. Perancangan Sistem															
b. Pembuatan Sistem															
3. User Menguji Coba Prototype															
a. Pengujian Sistem															
b. Evaluasi Sistem															

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi ini terdapat 5 bab. Adapun susunannya adalah sebagai berikut:

BAB I: PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan ruang lingkup permasalahan secara umum khusus yang terdiri dari latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, kegunaan penelitian, serta sistematika penulisan.

BAB II: LANDASAN TEORI

Bab ini menguraikan mengenai teori-teori yang berkaitan dengan perancangan sistem informasi penjualan pulsa. Teori-teori tersebut diperoleh dari buku-buku dan referensi lain.

BAB III: OBJEK DAN METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini menguraikan lebih rinci dan terurut mengenai sistem yang berjalan pada perusahaan seperti sejarah singkat perusahaan, tujuan perusahaan, struktur organisasi, deskripsi jabatan, fungsi yang terkait, formulir/dokumen yang digunakan, catatan yang digunakan, serta sistem yang berjalan.

BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini menguraikan sistem informasi pembelian dan penjualan yang diusulkan, perancangan model sistem yang diusulkan, perancangan struktur menu, perancangan *interface* dan laporan, tampilan dan kode program aplikasi yang dibuat, komponen sistem yang dikonversi, jaringan komputer, serta menjelaskan kelebihan dan kelemahan sistem yang diusulkan.

BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini menguraikan kesimpulan yang diperoleh setelah merangcang sebuah sistem informasi, beserta saran yang diusulkan.