

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Perkembangan Teknologi Informasi (TI) dalam beberapa tahun belakangan ini berkembang sangat kecepatan yang cukup tinggi, sehingga perkembangan ini telah mengubah paradigma masyarakat, dalam mencari dan mendapatkan informasi, yang tidak lagi dibatasi pada informasi *audio* visual elektronik, surat kabar, tetapi juga sumber informasi lainnya seperti melalui jaringan internet. Pembelajaran dengan menggunakan teknologi informasi melalui media dapat membantu menumbuhkan minat belajar secara mandiri, dengan metode *E-learning*. Hal ini harus mulai dikenalkan agar potensi murid dapat digali dan di kembangkan. Dengan perkembangan Teknologi Informasi yang semakin pesat. Sebagian besar sekolah sudah menggunakan komputer dan *wifi internet*, agar para siswa lebih mudah mendapatkan informasi yang dibutuhkan dengan cepat. Dimana tujuan dari pembelajaran menggunakan media ini siswa dapat belajar secara lebih mandiri, siswa dapat mengakses materi secara *online*.

Proses belajar mengajar yang menggunakan media elektronik khususnya *internet* sebagai sistem *E-learning* pembelajaran yang menggunakan rangkaian elektronik (LAN, WAN, atau *internet*) untuk menyampaikan isi pembelajaran, interaksi, atau bimbingan.[2] Saat ini kebutuhan akan teknologi sangat di butuhkan

pada pendidikan sekolah menengah pertama meningkat terutama untuk materi pembelajaran dan mata pelajaran yang akan di UN kan seperti Matematika, Bahasa Inggris, Bahasa Indonesia, dan IPA. Memperoleh informasi mengenai pelajaran yang dipelajari maupun informasi pengetahuan umum yang diperoleh dari *internet*. Siswa dapat berperan secara lebih baik sebagai seorang peneliti, menjadi seorang analis, dan yang terpenting tidak hanya menjadi seorang konsumen informasi saja, tujuan tersebut akan dapat menggali kemampuan individual siswa dapat menimbulkan daya tarik sehingga dapat diharapkan dapat melahirkan motivasi tersendiri bagi siswa dalam meningkatkan prestasinya dan hasil belajarnya. Disamping itu, media pembelajaran ini juga diharapkan dapat menjembatani permasalahan keterbatasan kemampuan daya serap siswa dan keterbatasan guru dalam proses belajar mengajar di kelas, serta dapat menjembatani persoalan rendahnya aktualisasi siswa sehingga materi-materi yang belum dipahami dapat di eksplorasi kembali melalui pembelajaran berbasis *web*. Dengan komputer yang terhubung dengan internet, manusia dapat saling bertukar informasi tanpa dipisahkan jarak dan waktu sehingga proses belajar menjadi efektif dan efisien.

Di SMPN 1 Klagenan dalam pelajaran selama ini semua proses penyampaian informasi serta pembelajaran masih bersifat *konvensional*, dengan kata lain bahwa proses belajar mengajar dan penyampaian informasi antara siswa dengan guru hanya dapat dilakukan dengan syarat terjadinya pertemuan antara siswa dengan guru di dalam kelas untuk memberikan materi, tugas, latihan, dan nilai di lingkungan

sekolah itu sendiri, proses belajar seharusnya tidak hanya mengandalkan di kelas tetapi dapat menggunakan media lain. Pada saat ini materi pelajaran sangatlah beragam, tidak hanya dalam bentuk buku, materi-materi itu juga sudah dapat di peroleh dalam bentuk digital. Tetapi siswa masih mengalami kesulitan memperoleh materi pelajaran karena belum adanya internet di sekolah walaupun sudah tersedianya komputer dan masih belum di manfaatkan sebaik mungkin oleh karena itu, selama ini siswa masih mengandalkan buku yang ada di perpustakaan atau hanya proses belajar mengajar dikelas. Dan tingkat pembelajaran masih kurang memuaskan, media pembelajaran masih manual, masih menggunakan *whiteboard*, koleksi buku di perpustakaan masih kurang, intags(kemampuan dasar) masih kurang, dan hampir semua murid sudah memiliki alat komunikasi(HP). Tetapi dalam beberapa bulan ke depan sekolah akan memasang internet, karena kedepannya sekolah akan ada UNBK dan di haruskan memiliki koneksi *internet*, sehingga kita juga dapat memanfaatkan *e-learning* sebagai sarana pendukung proses belajar. Dengan pembelajaran seperti ini diharapkan pengetahuan guru maupun siswa akan berkembang. Selain itu guru dan siswa juga akan terbiasa mengoperasikannya perangkat komputer tersebut. Dengan mengguna *e-learning* kita dapat membuat siswa/siswi memiliki motivasi proses belajar didapatkan hasil berupa gambaran suatu proses pembelajaran dengan sistem media dalam bentuk pembelajaran konvensional yang dituangkan dalam format digital melalui teknologi internet sebagai media yang digunakan oleh siswa dan pengajar.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan sebelumnya berupa media pembelajaran yang dapat membantu dan mempermudah pengajaran anak didik Sekolah Menengah Pertama dalam mempelajari serta memahami dan membantu tenaga pendidik pada penyampaian materi, tugas, dan latihan. Maka penelitian ini yang berjudul **“Sistem Informasi Media Pembelajaran Berbasis Web di SMP N 1 Klungenan”**.

## **1.2 Identifikasi Masalah dan Rumusan Masalah**

### **1.2.1 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, maka identifikasi masalahnya adalah :

1. Belum adanya sistem yang penunjang pembelajaran.
2. Siswa yang kurang aktif saat ada pertanyaan dalam proses belajar.
3. Penyampaian tugas dan latihan soal selain yang diberikan oleh guru di dalam kelas, bisa juga melalui media lain.
4. Penyampaian nilai tugas dan latihan soal selain yang diberikan guru di dalam kelas, bisa juga melalui media lain.
5. Guru mengalami kesulitan mengajarkan semua materi dalam waktu belajar mengajar dikelas yang sangat singkat.

### **1.2.2 Rumusan Masalah**

Rumusan permasalahan yang ada sebagai berikut :

1. Bagaimana Sistem pembelajaran yang berjalan pada SMP Negeri 1 Klangeran.
2. Bagaimana perancangan Sistem Informasi E-Learning berbasis *web* di SMP Negeri 1 Klangeran.
3. Bagaimana pengujian Sistem Informasi E-Learning berbasis *web* yang di rancang pada SMP Negeri 1 Klangeran.
4. Bagaimana implementasi Sistem Informasi E-Learning berbasis *web* yang di rancang pada SMP Negeri 1 Klangeran.

## **1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian**

### **1.3.1 Maksud Penelitian**

Agar dapat menggali kemampuan individual siswa serta menimbulkan daya tarik sehingga diharapkan dapat melahirkan motivasi bagi siswa dalam meningkatkan prestasi dan hasil belajarnya.

### **1.3.2 Tujuan Penelitian**

1. Untuk mengetahui sistem pembelajaran yang sedang berjalan di SMP Negeri 1 Klangeran.

2. Untuk merancang sistem informasi E-Learning di SMP Negeri 1 Klangeran.
3. Untuk menguji sistem informasi E-Learning di SMP Negeri 1 Klangeran.
4. Untuk implementasi sistem informasi E-Learning di SMP Negeri 1 Klangeran.

#### **1.4 Kegunaan Penelitian**

Kegunaan atau manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

##### **1.4.1 Kegunaan Akademis**

Mempermudah siswa maupun guru dalam berkomunikasi di luar jam sekolah dalam penyampaian informasi mengenai materi pelajaran serta informasi dari luar yang mendukung dari materi pelajaran tersebut.

##### **1.4.2 Kegunaan Praktis**

Mempermudah siswa dalam kegiatan pembelajaran tanpa dibatasi tempat dan waktu dan dapat mempercepat penyampaian pengumuman yang disampaikan oleh para guru kepada para siswa.

#### **1.5 Batasan Masalah**

Ada pula batasan masalah dalam penelitian adalah sebagai berikut :

1. Sistem informasi ini hanya dapat di akses oleh admin, guru dan murid kelas 9.
2. Sistem ini bangun hanya meliputi 4 mata pelajaran yang ada di UN seperti B.Indonesia, B. Inggris, Matematika, dan IPA.
3. Sistem informasi ini bisa melakukan chat dengan guru melalui web yang akan dibuat.
4. Menampilkan materi-materi pembelajaran yang disajikan dalam format file digital ppt, pdf, dan doc.
5. Mengolah modul pembelajaran, tugas, latihan online
6. Mengolah data penilaian dan latihan online.
7. Mengolah data siswa, guru, dan kelas.
8. User dapat mengubah username dan password pada menu profil.

## **1.6 Lokasi dan Waktu Penelitian**

### **1.6.1 Lokasi Penelitian**

Lokasi penelitian ini bertempat di SMPN 1 Klagenan yang berada di Jl. Nyie Endang Geulis-Kreyo, Kec. Klagenan, Kab. Cirebon, Jawa Barat 45156

### **1.6.2 Waktu Penelitian**

Waktu penelitian dilakukan dari bulan Oktober 2018 sampai Desember 2018 bertempat langsung dilokasi. Berikut ini adalah tabel kegiatan dan waktu penelitian:

**Tabel 1.1 Waktu Kegiatan Penelitian**

No	Aktifitas	Tahun 2018											
		Oktober				November				Desember			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Mendengarkan User												
	a. Wawancara	■		■		■							
	b. Observasi	■		■		■							
2	Membangun dan memperbaiki <i>Prototype</i>												
	a. Analisis Sistem			■	■	■	■	■	■	■			
	b. Analisis Desain						■	■	■	■	■		
3	Pengujian <i>prototype</i>												
	a. Menguji <i>prototype</i>								■	■	■	■	■
	b. Hasil uji <i>prototype</i>										■	■	■

## **1.7 Sistematika Penulisan**

### **BAB 1 PENDAHULUAN**

Di bab ini berisikan latar belakang penelitian, identifikasi dan perumusan masalah, maksud dan tujuan penelitian, kegunaan penelitian, batasan masalah, lokasi dan waktu penelitian dan sistematika penulisan.

### **BAB II LANDASAN TEORI**

Di bab ini berisikan landasan teori pendukung penelitian yang berhubungan dengan pengembangan implementasi.

### **BAB III OBJEK DAN METODE PENELITIAN**

Di bab ini membahas objek penelitian, metode penelitian yang digunakan dan menggambarkan analisis sistem yang berjalan.

### **BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

Di bab ini mendeskripsikan sistem yang usulkan, analisa kebutuhan, perancangan sistem yang dikembangkan, implementasi sistem yang dibangun, pengujian dan hasil dari pengujian sistem

### **BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

Di bab ini berisi kesimpulan yang diperoleh dari pengujian dan saran dari pengembangan sistem.

### **DAFTAR PUSTAKA**

### **LAMPIRAN**