

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan ialah usaha sadar untuk menyiapkan peserta didik melalui kegiatan bimbingan, pengajaran atau latihan peranannya di masa yang akan datang. Pendidikan memiliki peranan penting dalam menciptakan Sumber Daya Manusia yang berkualitas. (Depdiknas, 2003:8) Dalam UU No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, mengatakan bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan dan membentuk kemampuan serta peradaban bangsa dan bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga Negara yang demokratis dan bertanggung jawab.

Peranan pendidikan inilah yang akan memajukan bangsa dan negara, khususnya untuk memenuhi kebutuhan pendidikan bagi peserta didik. Perkembangan dan kemajuan suatu bangsa dipengaruhi oleh mutu pendidikan. Pendidikan pada dasarnya adalah suatu proses untuk membantu manusia mengembangkan dirinya, sehingga mampu menghadapi segala perubahan dan permasalahan yang dihadapi. Pendidikan merupakan proses yang kompleks, namun kompleksitasnya seiring dengan perkembangan manusia. Melalui pendidikan berbagai

aspek kehidupan dikembangkan melalui proses belajar. (Elis Ratna Wulan : 2010) Komponen belajar dan pembelajaran di sekolah seharusnya dilengkapi dengan memanfaatkan media atau alat bantu untuk merangsang peserta didik belajar secara efisien dan efektif.

Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) yang sangat pesat telah mempengaruhi berbagai aspek kehidupan manusia termasuk bidang pendidikan. Menurut (Rogozin: 2012) dengan adanya teknologi yang mudah diakses pada era globalisasi saat ini, memungkinkan peserta didik dapat mengakses informasi secara cepat dan mudah. Sehingga tidak bisa dipungkiri lagi bahwa teknologi sudah menjadi kebutuhan setiap orang, salah satunya *smartphone*. *Smartphone* sudah bukan menjadi benda asing di kalangan masyarakat saat ini. Sebab, dengan *smartphone* semua informasi dapat diakses dengan mudah dengan mencarinya di situs internet. Tidak hanya itu, dengan *smartphone* dapat memberi kemudahan kepada setiap penggunanya dalam beraktivitas sehari-hari seperti mengerjakan tugas, berbelanja, berkomunikasi dan sebagainya.

Menurut Syafril (2012:67) menjelaskan “guru harus melakukan kegiatan dan memberikan pelayanan pendidikan sesuai dengan potensi dan kondisi siswa untuk mengembangkan potensi siswa secara optimal. Guru merupakan orang paling penting dan bertanggung jawab proses pembelajaran kepada siswa”. Dalam perkembangan dunia pendidikan saat ini, menghendaki adanya pembaharuan dalam proses

pembelajaran agar tidak terkesan kaku dan membosankan. Salah satu contoh pembaharuan yang dapat dilakukan oleh seorang guru adalah menggunakan metode pembelajaran dan media pembelajaran yang sesuai dengan tuntutan materi pembelajaran sehingga motivasi siswa dalam kegiatan pembelajaran menjadi meningkat dan juga penggunaan media pembelajaran.

Menurut Rini Novita dan Syaiful Zuhri Harahap (2020), Penggunaan media terhadap bahan belajar yang abstrak bisa dikongkritkan dan membuat suasana belajar yang tidak menarik menjadi menarik. Banyak media belajar diciptakan untuk belajar mandiri saat ini, namun untuk mencari suatu pilihan atau solusi alat bantu yang benar-benar baik agar proses belajar menjadi efektif, menarik dan interaktif serta menyenangkan merupakan suatu permasalahan yang perlu dicari solusinya. Alat bantu atau media untuk belajar mandiri pada era kemajuan teknologi sangat dibutuhkan dalam proses pembelajaran. Hal ini dibutuhkan untuk menciptakan kualitas manusia yang tidak hanya bergantung melalui transfer ilmu secara verbal, baik yang dilakukan oleh sekolah maupun lembaga pendidikan nonformal pada saat ini. Dalam mata pelajaran Pancasila membutuhkan buku, LKS, atau catatan sebagai pedoman belajar. Dalam proses belajar dan mengajar, mata pelajaran Pancasila sangat membutuhkan sarana dan prasarana seperti, LCD proyektor untuk presentasi.

Berdasarkan hasil observasi awal yang telah dilakukan oleh

peneliti terlihat media pembelajaran yang digunakan hanya berupa buku dan *slide powerpoint* yang sudah dilakukan sekolah pada umumnya. Penggunaan media pembelajaran yang berupa alat bantu *projector* dan *slide powerpoint* dapat membuat murid merasa bosan dan kesulitan dalam menyimak penjelasan materi. Dengan adanya teknologi informasi, belajar dapat menjadi menarik dengan alat bantu *smartphone* dan komputer yang didukung oleh *web browser* yang dapat digunakan murid untuk membuka *website* dalam kegiatan belajar yang menarik baik itu secara daring maupun luring pada kelas X SMK N 1 Sumatera Barat. Dalam penyampaian materi, guru terlihat kesulitan untuk memberikan materi yang terlalu cepat dan terkadang juga terlambat. Penyampaian materi yang tidak sesuai dengan alur kecepatan pemahaman siswa dapat membuat siswa ketinggalan materi dan harus kembali lagi ke *slide* sebelumnya.

*Website* media interaktif dapat memberikan materi kepada masing-masing siswa dan dapat dibuka secara berulang untuk mengejar ketinggalan materi yang dijelaskan oleh guru secara daring maupun luring. Materi yang disediakan berupa materi yang telah ada disampaikan oleh guru atau pengajar di mata Pancasila. *Website* ini dapat membantu guru dan siswa dalam kegiatan proses belajar mengajar di kelas maupun diluar kelas dengan bantuan jaringan internet dan browser yang mendukung.

Berdasarkan latar belakang diatas, maka penulis tertarik untuk

membuat *website* media interaktif sebagai skripsi dengan judul “Perancangan Website Media Interaktif pada Mata Pelajaran Pancasila Menggunakan PHP Dan Mysql Di SMKN 1 Sumatera Barat”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Dengan adanya latar belakang masalah diatas, maka terdapat beberapa permasalahan yang dapat diidentifikasi diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Kurangnya media pembelajaran pada sistem pembelajaran seperti buku cetak yang tidak dimiliki oleh semua siswa.
2. Rendahnya minat belajar siswa terhadap mata pelajaran pancasila
3. Siswa menganggap mata pelajaran pancasila tidak terlalu penting
4. Sering terjadi kesalahan dalam penyampaian materi yang disampaikan oleh guru kepada siswa.
5. Belum adanya penggunaan sumber belajar berbasis website dalam kegiatan pembelajaran.

## **C. Fokus Penelitian**

Penelitian ini, telah ditetapkan fokus penelitian yang dilakukan oleh peneliti supaya lebih terarah. Adapun fokus penelitian dalam penelitian ini adalah perancangan *website* media interaktif pada mata pelajaran Pancasila yang berisikan materi didalamnya.

## **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, dapat dirumuskan masalah

sebagai berikut :

1. Bagaimana kelayakan *website* media interaktif pada mata pelajaran Pancasila kelas X SMK Negeri 1 Sumatera Barat?
2. Bagaimana merancang *website* media interaktif pada mata Pancasila kelas X SMK Negeri 1 Sumatera Barat?
3. Bagaimana *website* interaktif dapat membantu guru dan siswa dalam proses pembelajaran pada mata pelajaran Pancasila kelas X SMK Negeri 1 Sumatera Barat?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan pengembangan dalam penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui validitas *website* media interaktif pada mata pelajaran Pancasila kelas X SMK Negeri 1 Sumatera Barat tahun ajaran 2022/2023 ?
2. Untuk mengetahui praktikalitas *website* media interaktif pada mata pelajaran Pancasila kelas X SMK Negeri 1 Sumatera Barat tahun ajaran 2022/2023 ?
3. Untuk mengetahui efektifitas *website* media interaktif pada mata pelajaran Pancasila kelas X SMK Negeri 1 Sumatera Barat tahun ajaran 2022/2023 ?

#### **F. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat yang dapat diperoleh dari perancangan tugas

Akhir ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi Peneliti

Menambah pengetahuan dan berbagai sarana untuk menerapkan pengetahuan yang diperoleh di bangku kuliah terhadap pembuatan *Website* Media Interaktif.

2. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kemudahan kepada pihak sekolah dalam melaksanakan proses belajar mengajar dimasa pandemi ini Daring maupun Luring dan juga untuk pembelajaran kedepannya

3. Bagi Pengembangan Keilmuan

Hasil Sebagai bahan untuk mengembangkan pengetahuan serta bahan perbandingan bagi pembaca yang akan melakukan penelitian

### **G. Spesifikasi Produk Yang Akan Dirancang**

Produk yang akan dirancang oleh peneliti adalah Perancangan *Website* Media Interaktif Pada Mata Pelajaran Pancasila Berbasis *Web* Kelas X Semester Genap Di SMK N 1 Sumatera Barat tahun ajaran 2022/2023. tujuan dari pembuatan *website* media interaktif ini adalah untuk dapat membantu guru dalam pelaksanaan proses belajar mengajar daring ataupun luring. Berikut ini spesifikasi produk yang akan dibuat:

1. *Website* media interaktif ini dapat dibuka di komputer dan *smarphone* menggunakan google chrome.

2. *Website* dirancang menggunakan *Visual Studio Code* dan Keunggulan *Visual Studio Code* adalah penggunaanya yang bisa digunakan pada semua platform. *Software* ini bisa Anda gunakan di semua desktop operating system yang ada saat ini, dari mulai Windows, Mac, dan Linux.
3. *Website* media interaktif ini disajikan dengan alat kontrol seperti tombol *home*, tombol *login*, *tombol logout*, serta tombol yang terdapat pada menu utama yang bertujuan memudahkan pengguna untuk menuju halaman yang diinginkan.
4. *Website* media interaktif ini memiliki halaman *admin*, guru dan siswa.
5. keunggulan *website* ini lebih praktis, desainnya lebih sederhana, dan aplikasi media interaktif berbasis web memiliki tampilan yang simple dan mudah dipahami.