

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu alat dalam pembudayaan manusia. Melalui pendidikan manusia akan mengetahui segala sesuatu yang tidak diketahuinya. Menurut Hamdani (2011:21) pendidikan merupakan sebuah sistem yang terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran atau pelatihan agar peserta didik dapat mengembangkan potensi dirinya secara efektif sehingga memiliki kekuatan spritual keagamaan, emosional, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat. Undang-undang No. 20 tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional pada pasal 2 menjelaskan bahwa: “Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab.”

Menurut UU No. 20 Tahun 2003 tentang SIKDIKNAS Pasal 1 Ayat 20, Pembelajaran adalah suatu proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran guru terlibat secara mendalam di dalam berbagai kegiatan seperti menjelaskan merumuskan, membuktikan, menyimpulkan, dan mengklasifikasikan.

Media adalah teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran (Scramm dan Rusman, 2012:159). Media yang tinggal dimanfaatkan oleh guru (*by utilization*) dalam kegiatan pembelajaran, artinya media tersebut dibuat oleh pihak tertentu (produsen media) dan guru tinggal menggunakannya secara langsung dalam kegiatan pembelajaran, begitu juga media yang bersifat ilmiah yang tersedia dilingkungan sekolah juga termasuk yang dapat langsung digunakan (*by desain*) sesuai dengan kemampuan dan kebutuhan siswa. Pembelajaran biologi tidak terlepas dari pesatnya perkembangan teknologi pada saat ini yang sangat pesat dan hampir menyeluruh di semua kalangan, salah satunya bidang pendidikan. Perkembangan teknologi khususnya teknologi digital yang sangat pesat ditandai dengan akses terhadap informasi yang meningkat. Perkembangan tersebut selalu diiringi dengan munculnya peralatan teknologi yang semakin canggih dan inovatif.

Kegiatan pembelajaran merupakan kegiatan yang paling pokok dan keseluruhan proses pendidikan. Hal ini berarti bahwa pencapaian pendidikan banyak bergantung kepada bagaimana proses belajar mengajar dirancang dan dijalankan secara profesional. Seperti pada masa kini dengan memanfaatkan teknologi khususnya laptop dan internet sangat membantu dalam kegiatan proses belajar mengajar. Teknologi berkembang sangat pesat jauh melampaui bidang-bidang teknologi lainnya. Bahkan sampai awal abad ke-21 ini, dipercaya bahwa bidang teknologi masih akan terus pesat berkembang dan belum terlihat titik jenuhnya sampai beberapa dekade mendatang. Pada

tingkat global perkembangan teknologi ini telah mempengaruhi seluruh bidang kehidupan umat manusia

Saat ini proses pembelajaran di SMA Negeri 1 Tigo Nagari dilaksanakan dengan metode konvensional, yang dimana pengajaran paling banyak dilakukan dengan metode yang berpusat pada metode ceramah dan tanya jawab. Proses pembelajaran yang hanya terjadi didalam kelas saja dalam wilayah sekolah pada jam pelajaran yang telah ditentukan dimana, guru menerangkan dan siswa mencatat. Sehingga proses pembelajaran menjadi membosankan dan dirasa menjenuhkan oleh para siswa, Apabila guru berhalangan hadir maka materi pelajaran yang diberikan tidak maksimal serta kurangnya pemahaman siswa yang masih rendah.

Dalam kegiatan belajar dimana guru berperan sebagai pusat kegiatan pembelajaran tidak mampu mengakomodir kemampuan, cara pemahaman dan gaya belajar siswa yang berbeda. Salah satu pemecahan masalah di atas, yaitu dengan memanfaatkan kemajuan teknologi informasi karena siswa akan lebih antusias terhadap hal yang baru dan lebih menarik. Pembuatan dapat membantu proses pembelajaran, dimana dalam LMS (*Learning Management System*) pembelajaran terdapat tujuan dari pembelajaran, pencapaian, model, metode dan menerapkan modul berbasis teknologi.

Adanya keterbatasan kedekatan antara guru dan murid sehingga murid dapat menyampaikan saran, kritik, keluhan, dan sebagainya. Hal-hal tersebut membuat perkembangan *Learning Management System* (LMS) ini dapat menjembatani dan mengurangi hambatan-hambatan tersebut, karena sistem

Learning Management System (LMS) ini memberikan berbagai kemudahan dalam berkomunikasi dan proses belajar mengajar. Dengan uraian di atas, maka penulis merancang sebuah *website* baru yang bertujuan untuk mengatasi kekurangan yang ada pada SMA Negeri 1 Tigo Nagari, sekaligus menjadi tugas akhir yang diberi judul **“Perancangan *Learning Management System (LMS)* Pada Mata Pelajaran Biologi Di SMA Negeri 1 Tigo Nagari dengan Menggunakan Bahasa Pemrograman *PHP* dan *Database MySQL* ”**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan fenomena dilapangan yang telah dijabarkan di latar belakang sebagai berikut :

1. Belum adanya suatu media pembelajaran online yang dikelola sekolah yang digunakan siswa dan guru dalam hal proses belajar mengajar.
2. Belum adanya *Learning Management System (LMS)* siswa tanpa harus menggunakan media tulis tangan, sehingga harus menghitung kehadiran siswa satu persatu.
3. Belum adanya sistem pemberian materi dan pengumpulan tugas dari sekolah yang digunakan siswa dan guru dalam pembelajaran secara online. Sehingga media pemberian materi dan pengumpulan tugas berganti-ganti.
4. Belum adanya penerapan aplikasi *Learning Management System (LMS)* di SMA Negeri 1 Tigo Nagari yang mampu mendukung kegiatan belajar siswa.

C. Fokus Penelitian

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dikemukakan diatas, agar penelitian yang didapatkan lebih maksimal, maka penelitian ini difokuskan pada Perancangan *Learning Management System* (LMS) Pada Mata Pelajaran Biologi di SMA Negeri 1 Tigo Nagari Dengan Menggunakan Bahasa Pemograman *PHP* Dan *Database MYSQL*.

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

- 1 Seperti apa *Learning Management System* (LMS) Pada Mata Pelajaran Biologi Di SMA Negeri 1 Tigo nagari yang akan dirancang ?
- 2 Bagaimanakah Validitas, Praktikalitas, Efektivitas, *Learning Management System* (LMS) Pada Mata Pelajaran Biologi Di SMA Negeri 1 Tigo nagari ?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan perancangan ini adalah

1. Untuk menghasilkan *Learning Management System* (LMS) Pada Mata Pelajaran Biologi di SMA Negeri 1 Tigo Nagari.
2. Untuk mengetahui tingkat validitas, praktikalitas, efektivitas *Learning Management System* (LMS) Pada Mata Pelajaran Biologi di SMA Negeri 1 Tigo Nagari

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 dibangku kuliah terhadap perancangan *Learning Management System* (LMS) pada mata pelajaran biologi.

2. Bagi Sekolah

Hasil Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kemudahan kepada pihak sekolah terutama guru mata pelajaran biologi dalam melaksanakan proses belajar mengajar.

3. Bagi Pengembangan Ilmuan

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

G. Spesifikasi Produk

Produk yang dibuat oleh peneliti adalah *Learning Management System* (LMS) Pada SMA 1 Tigo Nagari. Secara lebih rinci spesifikasi produk yang akan dirancang adalah sebagai berikut :

- 1 *Learning Management System* (LMS) dapat dibuka dikomputer menggunakan google chrome
- 2 *Learning Management System* (LMS) dibuat dengan aplikasi *PHP, xampp* dan *Database MYSQL*
- 3 *Learning Management System* (LMS) disajikan dengan *control* menu *Home, Login* dan *Logout*.
- 4 Terdapat Fitur kelas *on-line* untuk komunikasi dan grup, kuis dan ujian *on-line*, form diskusi dan laporan.

- 5 *Learning Management System* (LMS) dapat diakses oleh admin, guru, dan siswa.
- 6 Keunggulan *Learning Management System* (LMS) ini lebih praktis, desainnya lebih menarik, dan *friendly*.