

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

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

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran untuk peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat (Mas Wedan, 2016). Menurut Ki Hajar Dewantara (Bapak pendidikan Nasional Indonesia) pengertian pendidikan harus mampu menuntun di dalam hidup tumbuhnya anak-anak. Maksudnya pendidikan harus mampu menuntut segala kekuatan anggota masyarakat, dapat mencapai keselamatan dan kebahagiaan setinggi-tingginya. Menurut UU No. 20 tahun 2003,

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spritual keagamaan, pengadilan diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Perkembangan teknologi informasi saat ini sudah sedemikian pesatnya, ini terjadi akibat perkembangan teknologi dan kebutuhan akan informasi bagi kalangan masyarakat. Bagi masyarakat kebutuhan akan informasi sangat penting, karna dengan informasi yang di dapat maka masyarakat dapat menentukan dan memilih hal-hal yang menjadi kebutuhan dan dapat menambah pengetahuan. Salah satu alat informasi yang dapat menjangkau

masyarakat secara luas adalah teknologi internet yang dapat menampilkan *web site* secara luas sehingga seluruh dunia.

Adanya teknologi modern dalam bidang komunikasi ini dengan produk berupa peralatan *hardware* dan *software* yang telah mempengaruhi seluruh sektor termasuk pendidikan. Pemanfaatan teknologi komunikasi saat ini juga banyak di manfaatkan untuk kegiatan pendidikan, teknologi pendidikan, media pendidikan, serta dalam rangka belajar mengajar. Tingkat pemahaman siswa yang berbeda menuntut guru atau pendidik lebih kreatif dalam menyampaikan materi. Dengan tersedianya media pembelajaran dapat membantu guru di sekolah untuk kepentingan pembelajaran. Melalui media pembelajaran dapat membantu guru menjadi lebih kreatif dan inovatif dalam memberikan pembelajaran kepada siswa. Media pembelajaran digunakan sebagai sarana belajar baik di sekolah maupun dimana saja yang bertujuan untuk dapat meningkatkan mutu pendidikan.

Media adalah sarana yang dapat di gunakan sebagai perantara yang berguna untuk meningkatkan efektifitas dan efesiensi dalam mencapai tujuan (Danim, 1994:7). Berdasarkan pendapat tersebut, penggunaan media dalam pembelajaran memberikan keuntungan bagi guru maupun siswa. Melalui pemanfaatan media, dapat meningkatkan efektifitas dan efesiensi dalam mencapai tujuan. Guru memiliki sarana yang cukup memadai dan representatif. Sebaliknya bagi siswa, penggunaan media dapat membuat siswa mengatasi kebosanan dan kejenuhan pada saat menerima pelajaran.

Permasalahan penting pembelajaran di zaman sekarang adalah keterbatasannya sumber belajar yang ada di sekolah, seperti kurang lengkapnya buku penunjang pembelajaran di sekolah yang nantinya akan mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Hampir semua siswa tidak memiliki buku panduan sebagai sumber belajar, karena keterbatasan buku yang ada di sekolah. Kurang variasi dalam proses belajar membuat siswa merasa bosan untuk melakukan kegiatan pembelajaran di sekolah..

Kurangnya penunjang proses pembelajaran di dalam kelas membuat para siswa menjadi pasif selama proses belajar mengajar berlangsung. Hal ini tak terkecuali untuk mata pelajaran DESAIN GRAFIS di SMKN 2 Padang, terutama untuk kelas X. Berdasarkan pengamatan yang dilakukan peneliti di SMK Negeri 2, kurangnya keaktifan siswa kelas X pada umumnya dalam proses belajar mengajar berlangsung. Siswa sekedar mengikuti pelajaran yang diajarkan guru di dalam kelas, seperti mendengarkan materi dari guru, mencatat dan mengerjakan soal atau latihan yang diberikan oleh guru. Oleh sebab itu kurangnya respon, kritik, dan pertanyaan dari siswa kepada guru sebagai *feed back* atau umpan balik dalam kegiatan belajar mengajar, serta kurangnya ketersediaan sarana dan prasarana yang mendukung dalam proses belajar mengajar.

Serta guru yang hanya mengejar waktu, mengingat harus mengajarkan materi yang cukup banyak tetapi dengan jam pelajaran yang disediakan relatif singkat yaitu satu jam pelajaran atau 45 menit waktu normal, Oleh karena itu di sini guru sangat berperan aktif dalam membantu siswa untuk mendapatkan

sumber belajar yang baik. Apalagi di perkembangan zaman sekarang ini guru perlu kreatif dan inovatif dalam memilih sumber belajar yang baik untuk menciptakan kegiatan proses belajar mengajar, agar kegiatan pembelajaran lebih aktif, kreatif, inovatif, dan menyenangkan sehingga memperoleh hasil belajar yang baik. Guru yang biasanya dianggap sebagai satu-satunya sumber pengetahuan, sudah seharusnya dirubah yaitu dengan menjadi pembimbing dan mencari alternatif lain dalam membantu pembelajaran siswa.

Dari observasi selama 1 bulan di sekolah, peneliti merasa sekolah belum memiliki sebuah *E-Learning* untuk membantu proses pembelajaran siswa di dalam sekolah maupun di luar sekolah. *E-Learning* adalah suatu *system* atau konsep pendidikan yang memanfaatkan teknologi informasi dalam proses belajar mengajar. Dengan *E-Learning* memungkinkan terjadinya proses pendidikan melalui tatap muka langsung maupun tidak langsung dan pengembangan ilmu pengetahuan kepada siswa bisa dilakukan dengan mudah. *E-learning* merupakan suatu jenis belajar mengajar yang memungkinkan tersampainya bahan ajar ke siswa dengan menggunakan media internet, intranet atau media jaringan komputer lain [Hartley, 2001].

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka penulis bermaksud mengkaji secara mendalam melalui sebuah penelitian yang berjudul “**Perancangan dan Pembuatan E-Learning Dengan PHP Dan MySql Mata Pelajaran Desain Grafis Kelas X SMKN 2 Padang Tahun Ajaran 2019/2020**”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan permasalahan di atas, maka permasalahan yang muncul dalam proses pembelajaran adalah berikut :

1. Kurang tertarik dan kurangnya *feedback* dari siswa pada proses pembelajaran.
2. Pembelajaran dengan metode konvensional atau tradisional secara terus menerus dapat membuat siswa bosan.
3. Kurangnya motivasi belajar dengan kendala-kendala yang terjadi di dalam proses belajar.
4. Belum tersedianya *E-learning* dalam pembelajaran di sekolah

## **C. Fokus Penelitian**

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dikemukakan diatas, agar penelitian yang didapatkan lebih maksimal, maka penelitian ini difokuskan pada Perancangan dan Pembuatan *E-Learning* dengan menggunakan *PHP* dan *MYSQL* guna untuk membantu meningkatkan hasil belajar siswa dan dapat memusatkan perhatian siswa dalam belajar, dan siswa tidak mudah bosan dalam proses pembelajaran, karena dianggap pembelajaran lebih menarik dan memiliki variasi.

## **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, rumusan masalah pada penelitian ini adalah :

1. Bagaimana Validitas pembelajaran *E-Learning* Berbasis *PHP* dan *MYSQL* pada Mata Pelajaran Siskomdig Kelas X Rekayasa Perangkat Lunak di SMKN 2 Padang Tahun Ajaran 2019/2020 ?
2. Bagaimana Praktikalitas pembelajaran E-Learning Berbasis *PHP* dan *MYSQL* pada Mata Pelajaran Siskomdig Kelas X Rekayasa Perangkat Lunak di SMKN 2 Padang Tahun Ajaran 2019/2020 ?
3. Bagaimana Efektifitas pembelajaran E-Learning Berbasis *PHP* dan *MYSQL* pada Mata Pelajaran Siskomdig Kelas X Rekayasa Perangkat Lunak di SMKN 2 Padang Tahun Ajaran 2019/2020 ?

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

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

1. Untuk mengetahui Validitas pembelajaran E-Learning Berbasis *PHP* dan *MYSQL* pada Mata Pelajaran Siskomdig Kelas X Rekayasa Perangkat Lunak di SMKN 2 Padang Tahun Ajaran 2019/2020.
2. Untuk mengetahui Praktikalitas pembelajaran E-Learning Berbasis *PHP* dan *MYSQL* pada Mata Pelajaran Siskomdig Kelas X Rekayasa Perangkat Lunak di SMKN 2 Padang Tahun Ajaran 2019/2020.
3. Untuk mengetahui Efektifitas pembelajaran E-Learning Berbasis *PHP* dan *MYSQL* pada Mata Pelajaran Siskomdig Kelas X Rekayasa Perangkat Lunak di SMKN 2 Padang Tahun Ajaran 2019/2020.

## **F. Manfaat Penelitian**

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

### **1. Bagi Peneliti**

Untuk menambah wawasan dan pengetahuan, serta berbagai sarana untuk menerapkan pengetahuan yang diperoleh di bangku terhadap pengembangan media pembelajaran.

### **2. Bagi Sekolah**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu pihak sekolah dalam proses pembelajaran, serta membantu memacu keinginan belajar siswa dalam hasil prestasi belajar yang lebih baik.

### **3. Bagi Pengembangan Keilmuan**

Dapat digunakan sebagai bahan untuk mengembangkan pengetahuan serta bahan perbandingan bagi pembaca yang akan melakukan penelitian.

## **G. Spesifikasi Produk**

Produk yang dibuat dari peneliti ini adalah pembelajaran berbasis web (*e-learning*) mata pelajaran Desain Grafis pada kelas X SMK Negeri 2 Padang. Tujuan dari pembuatan *e-learning* ini dirancang untuk siswa dapat belajar dengan praktis dan efektif, serta dapat mengakses pelajaran di manapun. Secara lebih rinci spesifikasi produk yang dibuat adalah sebagai berikut:

1. Aplikasi ini dirancang dengan menggunakan PHP dan MySQL
2. Fitur di dalam aplikasi dirancang untuk memudahkan siswa ataupun guru dalam mengolah pembelajarannya.

3. Aplikasi ini memiliki desain yang futuristik dan modern, sehingga siswa tidak akan bosan dalam mengaksesnya.
4. Aplikasi ini memiliki 4 menu utama yaitu: Menu Login, Menu Guru, Menu Siswa, Menu Mata Pelajaran dan Menu Sola dan Skor Nilai.
5. Aplikasi ini mampu di akses dimanapun selama terkoneksi dengan internet.