

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Pesatnya laju perkembangan ilmu dan teknologi pada saat ini membuat setiap orang gencar untuk ikut serta dalam pembangunan di segala aspek salah satunya di bidang kependidikan. Berdasarkan perkembangan ilmu dan teknologi tersebut, maka dapat dimanfaatkan untuk pengembangan media pembelajaran. Salah satu produk ilmu teknologi yang bisa dijadikan untuk mengembangkan media pembelajaran tersebut dengan menggunakan web.

Dalam kegiatan pembelajaran di Sekolah Dasar, umumnya dilakukan secara team teaching pada kelas besar yang diampu oleh lebih dari seorang guru. Dengan kondisi kelas yang besar dan pengampu lebih dari satu guru, terkadang siswa kurang bisa fokus terhadap materi yang diajarkan. Hal ini disebabkan salah satunya karena cara penyampaian yang diterapkan serta materi yang disampaikan setiap guru berbeda-beda.

Berdasarkan hasil wawancara siswa, menyatakan bahwa materi yang disampaikan guru berbeda antara guru satu dengan guru yang lain padahal seharusnya menggunakan materi yang sama, hal tersebut membuat para siswa merasa bingung dengan materi yang disampaikan sehingga siswa cenderung kurang memperhatikan. Dari permasalahan tersebut maka media pembelajaran dianggap sebagai salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk memecahkan masalah akibat kurangnya pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan oleh guru mata pelajaran.

Dalam penerapannya, media pembelajaran interaktif berbasis web merupakan sarana pembelajaran dalam bentuk web yang diisi dengan beberapa materi pelajaran dan soal kuis untuk siswa sebagai media pelatihan dalam proses belajar mengajar.

Hasil penelitian lembaga riset dan penerbitan komputer yaitu Computer Technology Research (CTR) juga menyatakan bahwa orang hanya mampu mengingat 20% dari yang dilihat, dan 30% dari yang didengar. Tetapi

orang dapat mengingat 50% dari yang dilihat dan didengar, serta 80% dari yang dilihat, didengar, dan dilakukan sekaligus (M.Suyanto, 2003:18). Sehingga dengan teori ini diharapkan dalam pemilihan media pembelajaran interaktif berbasis web dapat meningkatkan pemahaman siswa.

Untuk menguji kelayakan media pembelajaran membuat media pembelajaran interaktif berbasis web di SDN Serut 03 ini divalidasi oleh *judgment expert* yaitu pihak yang memiliki kemampuan dalam pembuatan media pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti tertarik untuk mengambil judul “RANCANG BANGUN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS WEB PADA SDN SERUT 03” sehingga pemahaman siswa terhadap materi tersebut lebih mudah.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan beberapa catatan yang didapatkan selama observasi awal di SDN Serut 03, dapat diidentifikasi permasalahan-permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan pemahaman pelajaran di SDN Serut 03?
2. Bagaimana membuat media pembelajaran interaktif berbasis web di SDN Serut 03?

## **1.3 Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah, peneliti ingin mengembangkan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis web Di SDN Serut 03. Adapun batasan masalah yakni :

1. Menggunakan bahasa pemrograman PHP dan MySQL
2. Membahas seluruh materi mata pelajaran yang ada di SDN Serut 03
3. Hasil skor kuis yang sudah diikuti siswa akan dibuat menjadi laporan rekap nilai siswa.

#### **1.4 Tujuan**

Adapun tujuan penelitian dari perancangan media pembelajaran interaktif berbasis web yakni :

1. Untuk mengetahui kelayakan materi media pembelajaran dengan berdiskusi pada guru pengajar dan menggunakan quisioner pada siswa yang ada di SDN Serut 03.
2. Untuk menghasilkan media pembelajaran interaktif berbasis web bagi siswa di SDN Serut 03.

#### **1.5 Manfaat**

Berdasarkan hal-hal yang diungkapkan dalam penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi beberapa pihak, antara lain:

1. Bagi siswa SDN Serut 03 diharapkan dapat memberi motivasi, membimbing dan mengarahkan siswa agar dapat meningkatkan mutu belajar dalam proses belajar mengajar.
2. Bagi guru SDN Serut 03 diharapkan dengan adanya media pembelajaran berbasis web interaktif, maka proses belajar mengajar yang dilakukan harus mampu mengoptimalkan kondisi psikis yang dimiliki oleh siswa sehingga dapat mencapai kompetensi yang diharapkan.
3. Bagi Mahasiswa, dengan penelitian ini dapat menambah wawasan dan pengetahuan, serta menjadi pengalaman yang menarik karena memperoleh ilmu mengenai perkembangan media pembelajaran dan membuat media pembelajaran interaktif guna memenuhi tuntutan jaman.