

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

MAN Kota Mojokerto merupakan sekolah Negeri yang berada di Jl. Cinde Baru No.7 Dusun Mengelo Desa Prajurit Kulon Kecamatan Sooko Kabupaten Mojokerto, Jawa Timur. Di MAN Kota Mojokerto mempunyai tiga program jurusan yang harus di tempuh. Yaitu Pendidikan Agama Islam, Ilmu Pengetahuan Alam dan Ilmu Pengetahuan Sosial.

Sekolah merupakan salah satu tempat pendidikan yang umum digunakan oleh setiap orang. Pada saat sekarang ini sekolah bukan hanya memberikan pelayanan berupa pendidikan saja, tetapi juga bersaing untuk memberikan pelayanan yang lebih dari sekolah lain, Hal ini bertujuan agar sekolah tersebut akan lebih diminati oleh masyarakat karena kelebihan-kelebihannya serta untuk meningkatkan image sekolah tersebut. Sebagai contoh, sekolah yang memiliki sarana dan prasarana yang lebih lengkap dari sekolah yang lain lebih diminati daripada sekolah yang memiliki sarana dan prasarana kurang lengkap atau sekolah yang letaknya strategis dan mudah dijangkau dengan kendaraan umum juga lebih diminati. Untuk itu, sekolah perlu menyampaikan informasi mengenai keunggulan yang mereka punyai agar dikenal dan diketahui oleh masyarakat luas. Terutama dengan informasi yang cepat, tepat dan akurat di mana melibatkan banyak data dan pengolahan. Jika semua itu dikerjakan secara manual, maka memerlukan waktu yang relatif lebih lama dengan tingkat akurasi yang rendah.

Pendidikan berasal dari kata “didik”, lalu kata ini mendapat awalan “me” sehingga menjadi “mendidik” artinya, memelihara dan memberi latihan. Dalam memelihara dan memberi latihan diperlukan adanya ajaran, tuntunan, dan pimpinan mengenai akhlak dan kecerdasan pikiran. (Muhibbin Syah,2010:10) Kegiatan belajar mengajar harus terlibat dengan beberapa elemen seperti siswa, guru dan materi pelajaran yang tergabung di dalam suatu kurikulum sekolah.

Hampir semua proses kegiatan di sekolah memiliki keluaran berupa kendala dalam menyampaikan pembelajaran kepada siswa. Misalnya guru tidak hadir dalam proses kegiatan mengajar dikarenakan adanya kegiatan di luar kegiatan sekolah. Dan kendala lainnya dalam pembelajaran yaitu waktunya yang terlalu mepet untuk melakukan pembelajaran di dalam lembaga tersebut. Hal ini disebabkan karena proses pembelajaran tambahan yang diadakan oleh lembaga kurang terkoordinasi yang menyebabkan tidak terintegrasinya suatu proses kegiatan pembelajaran seperti rencana.

Sehubungan dengan hal tersebut, penulis bermaksud membuat penelitian tentang Sistem Aplikasi Pembelajaran *Online* Dengan Judul “Aplikasi Pembelajaran Berbasis Web Di Sekolah MAN Kota Mojokerto” dengan tujuan untuk membangun sistem pembelajaran tambahan manual pada MAN Kota Mojokerto Menjadi Berbasis *Web*, yang nantinya diharapkan mampu untuk meningkatkan keinginan untuk belajar bagi siswa-siswi di manapun dia berada.

Demi perbaikan kinerja dalam proses pembelajaran membutuhkan suatu sistem pembelajaran yang dapat digunakan untuk semua kalangan siswa

dimanapun dia berada. yaitu dengan suatu sistem komputerisasi dengan mengacu pada proses pendidikan yang dilakukan oleh siswa.

## 1.2 Rumusan masalah

Berdasarkan informasi yang terdapat dalam latar belakang di atas, maka dapat disimpulkan bahwa Permasalahan dalam penelitian ini adalah bagaimana memanfaatkan infrastruktur jaringan internet di LAB Komputer dan mengembangkan sistem pembelajaran *online* berbasis *Web* yang komputerisasi dengan mengacu pada proses pendidikan yang dilakukan oleh siswa. yang sudah ada di Lab Komputer menjadi sebuah sistem yang dapat digunakan secara online menggunakan internet, bahkan jika mungkin mengadakan ujian sekolah secara *online*.

Maka dapat dirumuskan permasalahan yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana membangun pembelajaran manual menjadi pembelajaran berbasis *web* di sekolah MAN Kota Mojokerto?
2. Bagaimana membangun sebuah aplikasi pembelajaran berbasis *web* di sekolah MAN Kota Mojokerto yang dapat membantu Siswa dan Guru dalam penyampaian pembelajaran?
3. Bagaimana cara membuat aplikasi pembelajaran online yang bersifat *user friendly* dan mudah dipahami oleh user / pengguna yang ada di lembaga sekolah?

### 1.3 Batasan Masalah

Dari berbagai macam produk teknologi pendidikan yang telah dihasilkan oleh penelitian ini, penulis hanya mengangkat produk pembelajaran tambahan secara *online* sebagai bahan penulisan serta penulisan hanya membatasi pada:

1. Perancangan dan penerapan Aplikasi ini Berbasis *Website*.
2. Perancangan aplikasi sesuai dengan kebutuhan pembelajaran yang ada di sekolah MAN Kota Mojokerto.
3. Sumber data yang diperoleh berasal dari MAN Kota Mojokerto
4. User Pengguna dalam aplikasi ada 3 Meliputi, Admin, Guru dan Siswa
5. Dalam melakukan perancangan aplikasi, penulis menggunakan Diagram Alur, Flowchart, DFD, STD dan ERD sebagai pemodelan databasenya.

### 1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan Dari Pelaksanaan Penelitian ini, yaitu :

1. Memberikan arti dan tujuan kepada siswa di lembaga pendidikan tentang apa yang harus di pelajari di rumah.
2. Menyelesaikan masalah tentang kurangnya pengetahuan siswa terhadap pembelajaran dengan cara menuntun pendidikannya di dalam lembaga maupun di luar lembaga pendidikan.
3. Memudahkan Siswa Untuk menyimpan pembelajaran yang telah dilakukan didalam lembaga pendidikan.

4. Siswa dalam melakukan pembelajaran di dalam lembaga maupun di luar lembaga pendidikan akan menjadi lebih terstruktur.
5. Mempersiapkan diri serta menambah pengetahuan penulis untuk menghadapi dunia kerja nyata.

### **1.5 Manfaat Penelitian**

Manfaat yang didapat dalam melakukan Penelitian ini, adalah:

1. Bagi Penulis.
  - a. Menganalisa efektifitas dan optimasi sistem aplikasi Multimedia Pembelajaran Online yang penulis kembangkan bersama Staff Dan Guru di MAN Kota Mojokerto.
  - b. Untuk mengetahui gambaran umum institusi/lembaga, serta mengetahui kondisi sebenarnya yang terjadi di dunia pembelajaran di sekolah.
  - c. Mengetahui tentang pola pikir pembelajaran siswa yang saat ini diterapkan pada lembaga sekolah.
2. Bagi Lembaga Sekolah
  - a. Ikut menunjang program akademik, serta membantu Staff beserta guru pengajar dalam menyiapkan bahan pembelajaran untuk siswa.
  - b. Sebagai upaya ikut membantu menyiapkan tenaga terampil bagi Siswa yang akan terjun ke dunia kerja.
  - c. Menjalin kerja sama dan saling mengenal antara Intansi kerja dan pendidikan, sehingga bisa dijadikan referensi untuk

menyiapkan tenaga kerja yang lebih maju dan kompeten di bidangnya.

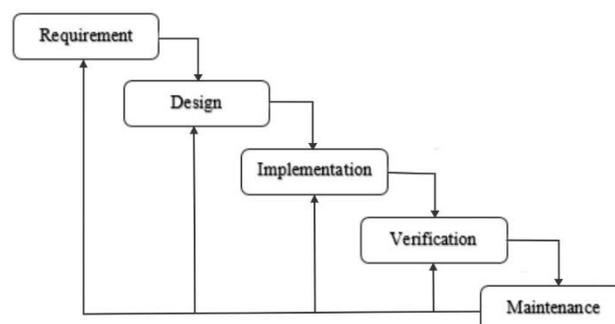
### 3. Bagi Universitas.

- a. Mengetahui kemampuan mahasiswa dalam menguasai materi pelajaran yang diperoleh dibangku kuliah.
- b. Mengetahui kemampuan mahasiswa dalam menerapkan ilmunya dan sebagai bahan evaluasi.
- c. Memberikan gambaran tentang kesiapan mahasiswa dalam menghadapi dunia kerja yang sebenarnya.

## 1.6 Metodologi Penelitian

### 1. Waterfall

Metode pengembangan perangkat lunak secara berurutan melewati fase-fase perencanaan, permodelan, implementasi dan pengujian. Tahapan Metode *Waterfall* yaitu,



Gambar 1.1 Tahapan Metode *Waterfall*

### 2. Wawancara

Metode Wawancara adalah proses memperoleh keterangan untuk tujuan penelitian dengan tanya jawab sambil bertatap muka antara penanya

dengan penjawab dengan menggunakan alat yang dinamakan *interview guide* (Panduan Wawancara, Nazir:2017).

Wawancara dilakukan dengan Kepala Sekolah Beserta Staff yang ada di MAN Kota Mojokerto.

### 3. Observasi

Melakukan pengamatan pada sistem pembelajaran manual yang kemudian di kembangkan menjadi pembelajaran berbasis web di MAN Kota Mojokerto.

### 4. Studi Literatur

Metode ini dilakukan untuk mencari referensi teori yang berkaitan dengan kasus atau permasalahan yang telah ditemukan. Referensi ini dapat dicari dari buku, jurnal, dan situs-situs di internet. Tujuannya adalah untuk memperkuat permasalahan sebagai dasar teori dalam melakukan penelitian.

### 5. Lembar Kuesioner

Kuesioner merupakan Teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab. Kuesioner yang digunakan oleh penulis yaitu *Pearson Correlation*, Digunakan sebagai tolak ukur untuk mengukur tingkat kepuasan Guru dan Siswa dalam menggunakan sistem aplikasi pembelajaran secara online ini.

## 1.7 Sistematika Penulisan

Dalam proposal ini, penulis menjabarkan penelitian Aplikasi Pembelajaran online Di sekolah MAN Kota Mojokerto ini dalam 5 (Lima) Bab, yaitu:

**BAB I           PENDAHULUAN**

Memaparkan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, kontribusi penelitian, tujuan dan manfaat penelitian.

**BAB II           KAJIAN PUSTAKA DAN DASAR TEORI**

Menjelaskan tentang metode yang digunakan dan teori-teori pendukung dalam penelitian.

**BAB III          METODOLOGI PENELITIAN**

Memaparkan dan menjelaskan tentang desain sistem serta metode yang diterapkan pada Aplikasi pembelajaran online.

**BAB IV          UJI COBA DAN ANALISIS HASIL**

Memaparkan uji coba dan menjelaskan analisis hasil serta implementasi aplikasi pembelajaran online.

**BAB V           KESIMPULAN**

Menguraikan kesimpulan yang diambil berdasarkan hasil dari penelitian yang telah diperoleh.