

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di era *millennial* atau biasa disebut sebagai generasi Z, segala sesuatu telah berbasis dengan digital bahkan pendidikan yang bermula dengan sistem tatap muka mulai berangsur bergeser pada pendidikan menggunakan sistem *online*, dimana peserta didik dan pendidik tidak harus berada ditempat yang sama untuk melaksanakan pembelajaran (Ihdatul & Kusumaningrum, 2021). Kegiatan pembelajaran merupakan proses transformasi pesan edukatif berupa materi belajar dari sumber belajar kepada peserta didik, penyampaian pesan yang baik dalam pembelajaran dapat berjalan sesuai capaian yang diharapkan yang tentunya membutuhkan sarana atau media yang tepat salah satunya penggunaan media pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan kritis serta memperjelas penyajian pesan sehingga meningkatkan hasil belajar (Robbani, 2021).

Media pembelajaran yang dapat dikembangkan menggunakan teknologi yang mampu menanggulangi keterbatasan ruang dan waktu, memperjelas penyajian pesan serta meningkatkan hasil belajar, salah satunya terdapat tipe media pembelajaran yang dapat digunakan seperti modul atau *video* pembelajaran yang dapat dibagikan kepada peserta didik melalui jaringan *internet* (Susanti & Suripah, 2021). Penggunaan media *internet* atau *website* sebagai media belajar pada materi pembelajaran menjadikan proses pembelajaran menjadi lebih efektif, menarik, serta mempermudah peserta didik memahami konsep materi (Krisyadi & Ricky, 2021). Hal lain yang muncul yaitu kondisi pandemi COVID-19

mengakibatkan perubahan yang luar biasa, termasuk dalam bidang pendidikan, dalam upaya proses pembelajaran tetap terselenggara, lembaga pendidikan pun memanfaatkan perkembangan teknologi, informasi dan komunikasi dengan menerapkan pembelajaran daring berbasis *multimedia* agar terlaksana dengan lebih mudah proses belajar (Nurindah & Kasman, 2021).

Dalam upaya meningkatkan teknologi untuk proses mengajar dan belajar bagi peserta didik serta dikarenakan kondisi pandemi COVID-19 yang mengakibatkan perubahan yang luar biasa dalam bidang pendidikan, maka penulis ingin mempermudah proses belajar dengan mengembangkan sistem proses pembelajaran jarak jauh menjadi media pembelajaran digital berbasis *website* yang kemudian diuraikan ke dalam bentuk *audio* dan *visual* yang menarik sehingga memudahkan peserta didik untuk memahami konsep materi, lebih efektif, dan menarik. Variasi dalam pembelajaran yang sangat penting diterapkan pada lembaga pendidikan agar peserta didik tidak merasa jenuh dan kurangnya motivasi dalam belajar, dengan pengadaan media pembelajaran berbentuk *multimedia* dapat menjadi salah satu alternatif pilihan media belajar khususnya pada saat virus pandemi Covid-19 seperti saat ini, sehingga dapat menjadi satu diantara cara bagi pengajar untuk menciptakan pembelajaran yang efektif ataupun sistem yang dikembangkan menjadi alternatif bagi peserta didik untuk sumber belajar. Penulis juga akan menambahkan hasil evaluasi diri berbentuk *test materi/post test* yang berguna untuk mengetahui nilai *score* setiap peserta didik yang melakukan proses belajar pada sistem yang akan dikembangkan.

Untuk memperkuat solusi yang dipaparkan diatas, penulis akan meninjau literasi-literasi berkaitan dengan sistem informasi pembelajaran berbasis *website*

dalam bentuk *multimedia* yaitu yang pertama penelitian oleh (Sulistiani, Darwis , Silaen, & Marlyna, 2020), untuk penelitian pada literasi ini mengembangkan sistem informasi media pembelajaran akuntansi yang dapat membantu meningkatkan minat belajar siswa terhadap materi persediaan metode *average* akuntansi perusahaan dagang, dimana konten video yang dimuat dalam media pembelajaran ini terdiri dari materi, contoh soal. Literasi yang kedua penelitian oleh (Firmansyah, Aldriani, & Dewi, 2020), untuk penelitian pada literasi ini mengembangkan sistem informasi media pembelajaran mata pelajaran matematika multimedia berbasis *website* yang dapat membantu siswa dan guru untuk melakukan proses pembelajaran matematika secara *online* melalui video-video yang disediakan oleh guru. Literasi yang terakhir atau ketiga penelitian oleh (Sutresna & Yanti, 2020), untuk penelitian pada literasi ini mengembangkan sistem pembelajaran agama islam berbasis *web* untuk memaksimalkan dalam kegiatan belajar disekolah, dengan adanya sistem ini membantu kegiatan belajar mengajar dapat dilakukan lebih baik dan dapat meningkatkan prestasi belajar dan mencari ilmu pengetahuan, serta akan mengembangkan dan melatih para siswa / santri dengan soal-soal yang diberikan pada sistem ini.

Maka dari permasalahan yang dihadapi serta tinjauan dari literasi-literasi yang ada, maka penulis ingin mengembangkan sistem informasi pembelajaran berbasis *web* yang dapat membantu mahasiswa mendapatkan materi-materi belajar dengan mudah dalam bentuk *visual* dan *audio*, serta mengetahui hasil evaluasi peserta didik setiap mendapatkan materi pembelajaran, sehingga peserta didik dapat meningkat kemampuannya.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat diambil suatu rumusan masalah yaitu bagaimana mengembangkan sistem informasi pembelajaran berbasis *web* untuk mempermudah proses belajar pada peserta didik?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan uraian rumusan masalah, dalam penyusunan skripsi ini, penulis membatasi masalah sebagai berikut.

1. Sistem yang akan di bangun/di kembangkan berbasis *website*.
2. Sistem yang akan di bangun/di kembangkan mengelola data user, data materi dalam bentuk *video*, mengelola soal-soal *post test*.
3. Sistem yang akan di bangun/ di kembangkan menggunakan bahasa pemrograman PHP dan *Javascript* dan *mySql* sebagai databasenya.
4. Sistem yang akan di bangun/ di kembangkan menggunakan metode pengembangan *multimedia*.
5. Ruang lingkup penelitian adalah 39 mahasiswa yang berada pada Universitas Teknokrat Indonesia.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka tujuan yang ingin dicapai sebagai berikut.

1. Sistem yang akan di bangun/di kembangkan akan mengelola materi-materi perpajakan dalam bentuk *video*.
2. Sistem yang akan di bangun/di kembangkan akan mengelola soal-soal *post test* perpajakan.

3. Sistem yang akan di bangun/di kembangkan akan dapat diakses secara *online* dengan *deface website*.
4. Sistem yang akan di bangun/di kembangkan akan menghasilkan hasil evaluasi belajar peserta didik.
5. Sistem yang akan di bangun/di kembangkan akan mencegah kerusakan dan kehilangan data.

1.5 Manfaat Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka mamfaat penelitian yang ingin dicapai sebagai berikut.

A. Bagi Peserta Didik.

1. Sistem dapat membantu pengolahan data-data materi belajar dalam bentuk video.
2. Sistem dapat membantu pengolahan data soal untuk evaluasi hasil belajar.
3. Sistem dapat meningkatkan variasi belajar sehingga memudahkan peserta didik .
4. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga dan daya indra dalam belajar.

B. Bagi Peneliti.

Dengan adanya penelitian ini peneliti dapat sebagai alternatif pilihan sumber belajar belajar mata kuliah perpajakan sehingga kegiatan belajar menjadi lebih bervariasi serta memperoleh sumber belajar baru yang mudah dipahami dan mudah diakses.