

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

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

Perkembangan teknologi sudah semakin pesat dan teknologi tidak hanya terbatas pada lingkup bisnis, melainkan juga berpengaruh pada dunia pendidikan. Teknologi memungkinkan inovasi dalam metode pembelajaran, membuat proses belajar lebih efektif dan menarik. Sebelumnya, pembelajaran sangat bergantung pada buku teks dan metode konvensional yang sering kurang interaktif dan sulit diakses oleh semua siswa. Teknologi tidak hanya menjadi alat pembelajaran daring, namun juga menjadi sumber motivasi bagi anak-anak untuk belajar melalui perangkat seperti handphone dan komputer.

Anatomi adalah ilmu yang mempelajari struktur tubuh dengan cara menguraikan tubuh menjadi paling kecil. pembagian dapat dilakukan seperti dengan memotong dipelajari dan diperiksa menggunakan alat optik. Tubuh manusia tersusun dalam serangkaian sistem yang kompleks sehingga dapat menjadi sebuah sistem organ yang mempunyai fungsi masing masing (Ahmad et al., 2022:46).

MIN 2 Magetan, sebuah sekolah Negeri yang saat ini belum memiliki situs aplikasi pembelajaran berbasis web, menghadapi tantangan dalam mengikuti perkembangan zaman. Dalam konteks ini, menjadi suatu kebutuhan mendesak. Sebagai lembaga pendidikan formal di Kecamatan Takeran, Kabupaten Magetan, memiliki tanggung jawab untuk memenuhi

kebutuhan aplikasi edukasi anatomi manusia pada siswa. Saat ini pembelajaran hanya disampaikan di kelas yang memiliki keterbatasan aksesibilitas dan efektifitas. Dengan adanya aplikasi edukasi anatomi tubuh manusia, diharapkan proses penyampaian materi dapat menjadi lebih efisien sehingga siswa dapat mudah mengakses materi tentang anatomi tubuh manusia. Aplikasi ini diharapkan dapat memberikan manfaat lebih besar. Pentingnya kebutuhan pembelajaran banyak siswa mengalami kesulitan dalam memahami struktur dan fungsi organ tubuh manusia hanya melalui penjelasan. Dengan aplikasi edukasi berbasis web, siswa dapat memvisualisasikan anatomi tubuh manusia secara lebih jelas. Hal ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan dan membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan.

Berdasarkan masalah di atas peneliti merancang sistem yang berjudul “RANCANG BANGUN APLIKASI EDUKASI ANATOMI TUBUH MANUSIA BERBASIS WEB MENGGUNAKAN METODE *SCRUM*“, diharapkan proses penyampaian materi anatomi tubuh manusia dapat menjadi lebih efisien dan mudah diakses. Aplikasi ini tidak hanya akan meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan tetapi juga membuat proses belajar lebih menyenangkan. Melalui studi literatur, perancangan aplikasi, implementasi, evaluasi, MIN 2 Magetan dapat memanfaatkan teknologi untuk meningkatkan kualitas pendidikan dan memenuhi kebutuhan siswa dalam memahami struktur dan fungsi organ tubuh manusia.

## **B. Pembatasan Masalah**

Berikut merupakan batasan-batasan dari perancangan aplikasi edukasi anatomi tubuh berbasis web yang akan dibuat:

1. Aplikasi dibuat untuk menampilkan materi berupa gambar serta penjelasannya dan kuis anatomi tubuh manusia.
2. Aplikasi dibangun berbasis *website*.
3. Aplikasi akan difokuskan pada materi dan kuis anatomi tubuh manusia kelas 5.

## **C. Perumusan Masalah**

Dalam merancang aplikasi edukasi anatomi tubuh manusia berbasis web, terdapat beberapa masalah yang perlu diidentifikasi antara lain :

1. Bagaimana cara merancang dan membangun aplikasi edukasi anatomi tubuh manusia pada MIN 2 Magetan?
2. Bagaimana mengimplementasikan aplikasi edukasi anatomi tubuh manusia pada MIN 2 Magetan?
3. Bagaimana hasil dari pengujian aplikasi edukasi anatomi tubuh manusia pada MIN 2 Magetan?

## **D. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan diatas, maka tujuan penelitian yang dapat diperoleh sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui cara merancang dan membangun aplikasi edukasi anatomi tubuh manusia berbasis web .

2. Mengetahui cara mengimplementasikan aplikasi edukasi anatomi tubuh manusia berbasis web.
3. Untuk mengetahui hasil mengevaluasi kuis online aplikasi edukasi anatomi tubuh manusia berbasis web.

#### **E. Kegunaan Penelitian**

Berdasarkan tujuan penelitian yang akan dicapai, maka penelitian ini diharapkan mempunyai kegunaan yang bermanfaat. Adapun kegunaan yang dapat diperoleh adalah sebagai berikut :

1. Kegunaan bagi penelitian.

Hasil penelitian ini dapat memberikan wawasan pengembangan ilmu dibidang pendidikan. Meningkatkan pengetahuan dalam merancang aplikasi edukasi anatomi tubuh manusia.

2. Kegunaan bagi MIN 2 Magetan.

Diharapkan dapat membantu Sekolah Dasar MIN 2 Magetan untuk memiliki sarana digital dalam bentuk situs aplikasi web pembelajaran yang berupa informasi terkait materi pembelajaran anatomi tubuh manusia dan pemberian tugas kepada siswa secara online.

3. Kegunaan bagi Universitas PGRI Madiun.

Hasil penelitian ini dapat menjadikan referensi ilmu terkait bidang ilmu informatika yang bisa dijadikan referensi di perpustakaan Universitas PGRI Madiun. Memberikan inspirasi dan referensi untuk penelitian serupa atau pengembangan teknologi serupa di lingkungan universitas.

Serta memeberikan wawasan mengenai rancang bangun aplikasi edukasi anatomi tubuh manusia untuk pengembangan lebih lanjut.