

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi sekarang ini telah membawa perubahan yang sangat banyak dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam bidang pendidikan. Pemanfaatan teknologi keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar mengajar .Banyak siswa di zaman sekarang ini mudah bosan dalam belajar ini sangat membahayakan karena jika seorang siswa saja tidak mau belajar,maka bagaimana siswa itu akan cerdas dan memahami materi.

Dalam proses pembelajaran, media pembelajaran memiliki peran penting sebagai alat bantu yang mendukung dalam penyampaian materi. Dengan digunakan secara tepat, media ini dapat membantu guru menjelaskan materi secara lebih jelas dan menarik, sehingga siswa lebih mudah memahami materi yang diajarkan Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran yang kreatif sangat penting untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.apalagi anak kelas 1 usia 7 tahun adalah anak yang menyukai hal hal yang baru dalam hal apapun termasuk dalam kegiatan belajar di sekolah. Jadi media pembelaran yang kreatif dan inovatif diperlukan untuk menarik minat mereka untuk belajar lebih giat lagi.

Media pembelajaran digital merupakan bentuk inovasi dalam dunia pendidikan yang memanfaatkan teknologi untuk menyajikan materi secara lebih menarik dan interaktif. Media ini bisa menggabungkan berbagai jenis konten multimedia seperti teks, gambar, audio, video, serta kuis interaktif yang bisa

membuat siswa lebih tertarik dalam belajar. Selain itu, media pembelajaran digital memberi kemudahan bagi siswa untuk belajar kapan saja dan di tempat mana saja. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media digital dalam proses belajar dapat meningkatkan semangat siswa dan membantu mereka dalam memahami materi secara lebih efektif.

Namun demikian, pada praktiknya tidak semua sekolah telah memanfaatkan media pembelajaran digital secara optimal. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SDN 01 Taman Kota Madiun, proses pembelajaran khususnya pada siswa kelas 1 masih didominasi oleh cara tradisional, seperti penggunaan buku pelajaran dan penjelasan langsung dari guru. Kondisi ini membuat beberapa siswa kurang tertarik dalam mengikuti pembelajaran dan sering merasa bosan. Padahal, pada usia muda, siswa memerlukan metode belajar yang lebih menarik, dan interaktif,

Selain itu, partisipasi orang tua dalam membantu anak belajar di rumah juga sangat penting untuk mendukung kelancaran proses belajar. Pada siswa kelas 1 sekolah dasar, peran orang tua sangat dibutuhkan untuk membantu mengarahkan dan memotivasi anak dalam belajar. Oleh karena itu, diperlukan suatu media pembelajaran yang tidak hanya menarik bagi siswa, tetapi juga bisa digunakan oleh orang tua untuk memantau kemajuan mereka secara lebih efektif.

Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan sebuah inovasi dalam media pembelajaran yang mampu meningkatkan antusiasme dan semangat belajar siswa dengan memanfaatkan teknologi digital. Media pembelajaran

interaktif berbasis web menjadi salah satu solusi yang baik karena bisa diakses dengan mudah, lebih fleksibel, serta mampu menampilkan materi pembelajaran secara menarik dan interaktif. Dengan adanya media ini, diharapkan proses belajar menjadi lebih efektif, menyenangkan, serta mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Oleh karena itu, penulis melakukan penelitian dengan judul **“Rancang Bangun Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Menggunakan Framework Laravel Untuk Siswa Kelas 1 SD Studi Kasus SDN 01 Taman”**.

B. Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah dilakukan untuk menghindari perluasan masalah yang ada dan agar lebih berfokus dan terarah, penulis melakukan pengaturan terhadap ruang lingkup dan membatasi masalah menjadi lebih spesifik Batasan masalah tersebut mencakup

1. Pengguna sistem terdiri dari Super Admin Admin (guru) dan siswa kelas 1 Sekolah Dasar SDN 01 Taman Kota Madiun.
2. Materi pembelajaran difokuskan pada pembelajaran dasar kelas 1 SD, yaitu membaca, mengeja, dan berhitung sederhana.
3. Media Pembelajaran yang dibuat berbasis website Menggunakan *Framework Laravel*.
4. Sistem digunakan untuk Siswa Kelas 1 SDN 01 Taman Kota Madiun.

C. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan tersebut, maka rumusan masalah dalam penelitian yaitu:

1. Bagaimana merancang media pembelajaran interaktif berbasis web menggunakan *Framework Laravel*?
2. Bagaimana membangun sistem yang dapat membantu proses pembelajaran siswa secara efektif?
3. Bagaimana Implementasi media pembelajaran agar mudah digunakan oleh siswa SD Kelas 1?
4. Bagaimana Evaluasi Sistem yang akan dijalankan menggunakan *Blacbox Testing*?

D. Tujuan Penelitian

Tujuan dari rancang bangun media pembelajaran interaktif berbasis web menggunakan *framework laravel* dari rumusan masalah di atas adalah sebagai berikut

1. Merancang dan membangun media pembelajaran interaktif menggunakan *framework laravel*.
2. Mengimplementasikan media pembelajaran interaktif berbasis *website*.
3. Mengevaluasi media pembelajaran interaktif menggunakan *Blackbox Testing*.
4. Mengetahui efektivitas media pembelajaran terhadap siswa kelas 1 SDN 01 Taman.

E. Kegunaan Penelitian

Kegunaan dalam penelitian ini terbagi menjadi 2 yaitu kegunaan teoritis dan kegunaan praktis, yang akan dijelaskan dibawah ini:

1. Kegunaan Teoritis

a. Bagi Universitas PGRI Madiun

Memberikan pengalaman penelitian yang bermanfaat bagi mahasiswa dalam menyelesaikan tugas akhir, serta sumber referensi yang berguna bagi dosen dan mahasiswa dalam menyelesaikan tugas akhir mereka.

b. Bagi pembaca dan peneliti lain

Memberikan referensi dan informasi yang relevan untuk penelitian yang terkait dengan topik yang dibahas dalam meningkatkan pengetahuan akan media pembelajaran interaktif untuk siswa kelas 1 SD.

2. Kegunaan Praktis

a. Bagi peneliti

Memberikan kontribusi untuk berpartisipasi dalam pengembangan ilmu pengetahuan media pembelajaran interaktif berbasis web dan memberikan tambahan bagi peneliti selanjutnya.

b. Bagi SDN 01 Taman Kota Madiun

Menjadi referensi untuk guru dalam menciptakan media pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan bagi anak sd kelas 1

