



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Metode pembelajaran adalah kerangka kerja yang digunakan oleh guru untuk merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi proses pembelajaran secara sistematis. Metode ini membantu guru menentukan metode, strategi, dan teknik pengajaran yang paling efektif untuk mencapai tujuan belajar. Semua instansi pendidikan memiliki metode pembelajaran masing-masing. Metode pembelajaran dapat dipengaruhi oleh faktor kurikulum, fasilitas dan kemajuan teknologi.

Metode pembelajaran yang diterapkan di program studi Sistem Informasi Universitas Islam Indragiri saat ini masih didominasi oleh pendekatan konvensional, seperti metode ceramah oleh dosen dan presentasi materi dari mahasiswa. Dalam metode pembelajaran ini, mahasiswa sering kali berperan sebagai pendengar yang pasif, dimana mereka hanya menerima informasi yang disampaikan tanpa banyak terlibat secara langsung dalam proses belajar. Hal ini menyebabkan interaksi antara mahasiswa dengan materi pembelajaran menjadi terbatas.

Jumlah matakuliah yang banyak dan waktu pembelajaran yang terbatas seringkali membuat mahasiswa kesulitan dalam memahami materi yang kompleks, terutama dalam bidang sistem informasi yang membutuhkan keterampilan analisis dan pemrograman yang kuat. Hal ini berpotensi menimbulkan pemahaman yang rendah, dimana mahasiswa mungkin saja memahami teori namun tidak memiliki keterampilan mempraktekan yang memadai. Selain itu, hal ini juga dapat berdampak



negatif terhadap motivasi dan pemahaman belajar mahasiswa. Ketika mahasiswa tidak memahami materi pembelajaran dengan baik dan hanya menjadi penerima informasi, proses belajar dapat terasa monoton dan membosankan. Kondisi ini tidak hanya dapat mempengaruhi hasil pembelajaran secara langsung, tetapi juga membentuk sikap belajar yang pasif, yang akhirnya dapat berpengaruh pada kemampuan mereka untuk berkembang.

Mahasiswa sering mengalami kesulitan dalam memahami logika serta konsep dasar-dasar pemrograman yang pada akhirnya mengakibatkan rendahnya minat mereka untuk mempelajari ilmu pemrograman [1]. Pengembangan aplikasi media pembelajaran kuis interaktif dapat digunakan untuk mendukung kegiatan belajar mengajar sehari-hari di sekolah [2]. Penelitian lain menyatakan bahwa banyak orang yang merasa kesulitan dalam belajar sehingga diperlukan sebuah sistem informasi media pembelajaran yang dilengkapi gambar, audio, video, animasi, maupun latihan latihan soal, sehingga diharapkan mampu meningkatkan keterampilan [3]. Oleh karena itu, dengan memahami sejumlah permasalahan yang terjadi peneliti kemudian mengangkat masalah ini sebagai topik pembahasan dalam rangka memenuhi tugas penelitian akhir skripsi. Penelitian ini penting untuk memberikan solusi yang relevan untuk meningkatkan motivasi dan pemahaman belajar bagi mahasiswa.

Berdasarkan pada penelitian yang dilakukan sebelumnya media pembelajaran menjadi objek kajian utama didalam melakukan inovasi pada proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan segala bentuk alat atau sarana yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim kepada penerima, sehingga dapat membangkitkan minat belajar yang mengarah pada terciptanya proses pembelajaran.

1. Dilarang memperbanyak atau mendistribusikan dokumen ini untuk tujuan komersial tanpa izin tertulis dari penulis atau pihak berwenang.
 2. Penggunaan untuk kepentingan akademik, penelitian, dan pendidikan diperbolehkan dengan mencantumkan sumber.
 3. Penggunaan tanpa izin untuk kepentingan komersial atau pelanggaran hak cipta dapat dikenakan sanksi sesuai dengan UU Hak Cipta di Indonesia.
- Plagiarisme juga dilarang dan dapat dikenakan sanksi.
3. Universitas hanya berhak menyimpan dan mendistribusikan dokumen ini di repositori akademik, tanpa mengalihkan hak cipta penulis, sesuai dengan peraturan yang berlaku di Indonesia.



Jumlah materi yang banyak dapat menyebabkan kesulitan bagi siswa dalam menguasai materi. Namun, dengan adanya aplikasi media pembelajaran berbasis Android, terjadi perubahan dengan meningkatnya hasil belajar serta minat siswa dalam pembelajaran dan mempermudah proses pembelajaran [4]. Dalam sebuah penelitian menyebutkan bahwa Media pembelajaran interaktif dapat dikembangkan melalui pemanfaatan teknologi digital yang memungkinkan interaksi antara media dengan penggunanya. Penerapan media pembelajaran ini dapat melalui pembuatan kuis digital berbasis web, dimana siswa diberikan sejumlah pertanyaan terkait materi yang dipelajari. Setelah siswa memberikan jawaban, sistem komputer akan menganalisis dan memberikan umpan balik terhadap jawaban yang diberikan. Hal ini mencerminkan prinsip komunikasi dua arah dalam media interaktif, di mana pengguna berinteraksi dengan sistem, dan sistem memberikan respons kembali kepada pengguna [5]. Salah satu pendekatan yang paling umum untuk menginovasi media pembelajaran saat ini adalah dengan menggunakan sistem informasi pembelajaran yang interaktif. Pemanfaatan sebuah aplikasi berbasis game pada platform android merupakan salah satu media pembelajaran yang cukup efektif [6]. Berdasarkan penelitian sebelumnya media pembelajaran interaktif merupakan solusi umum yang digunakan untuk mengatasi permasalahan yang terjadi saat ini. Sistem informasi pembelajaran interaktif dapat menghadirkan materi dalam bentuk visual, audio, dan animasi yang lebih dinamis dan mudah dipahami.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sistem informasi media pembelajaran interaktif yang dapat mengatasi keterbatasan waktu pembelajaran materi didalam kelas dan menyediakan sarana pembelajaran yang interaktif. Dengan

1. Dilarang memperbanyak atau mendistribusikan dokumen ini untuk tujuan komersial tanpa izin tertulis dari penulis atau pihak berwenang.
2. Penggunaan untuk kepentingan akademik, penelitian, dan pendidikan diperbolehkan dengan mencantumkan sumber.
3. Universitas hanya berhak menyimpan dan mendistribusikan dokumen ini di repositori akademik, tanpa mengalihkan hak cipta penulis, sesuai dengan peraturan yang berlaku di Indonesia.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang memperbanyak atau mendistribusikan dokumen ini untuk tujuan komersial tanpa izin tertulis dari penulis atau pihak berwenang.

2. Penggunaan untuk kepentingan akademik, penelitian, dan pendidikan diperbolehkan dengan mencantumkan sumber.

3. Penggunaan tanpa izin untuk kepentingan komersial atau pelanggaran hak cipta dapat dikenakan sanksi sesuai dengan UU Hak Cipta di Indonesia.

3. Universitas hanya berhak menyimpan dan mendistribusikan dokumen ini di repositori akademik, tanpa mengalihkan hak cipta penulis, sesuai dengan peraturan yang berlaku di Indonesia.

Universitas Islam Indragiri

menghadirkan komponen sistem yang interaktif, mahasiswa diharapkan dapat lebih tertarik untuk mempelajari konsep-konsep pembelajaran yang kompleks. Melalui media ini, mahasiswa dapat terlibat langsung dalam proses belajar yang memungkinkan mereka dapat menerapkan teori secara langsung. Selain itu, media pembelajaran ini juga memberikan fleksibilitas bagi mahasiswa untuk belajar secara mandiri di luar jam perkuliahan, sehingga mereka dapat lebih mudah mengulangi materi dan memperdalam pemahaman mereka sesuai kebutuhan.

Peneliti berharap melalui penerapan media pembelajaran interaktif berbasis website ini dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman belajar yang lebih menarik minat dan terukur untuk mahasiswa. Fitur evaluasi akan disediakan agar mahasiswa dapat menilai kemajuan mereka secara berkala dengan mudah.

1.2 Rumusan Masalah

Setelah mengidentifikasi masalah peneliti kemudian mendefinisikan rumusan masalah yaitu sebagai berikut :

1. Sistem informasi pembelajaran interaktif berbasis website perlu dikaji untuk mengetahui kemampuannya dalam meningkatkan motivasi dan semangat belajar mahasiswa.
2. Diperlukan penelitian untuk mengetahui apakah sistem informasi pembelajaran interaktif mampu mengatasi keterbatasan waktu pembelajaran di dalam kelas.
3. Perlu ditelusuri bagaimana sistem informasi pembelajaran interaktif dapat membantu mahasiswa dalam mempelajari materi perkuliahan di luar kelas.
4. Perlu membangun platform agar dosen dapat mengunggah materi pembelajaran berupa video sebagai bentuk keragaman media pembelajaran.



1. Dilarang memperbanyak atau mendistribusikan dokumen ini untuk tujuan komersial tanpa izin tertulis dari penulis atau pihak berwenang.
 2. Penggunaan untuk kepentingan akademik, penelitian, dan pendidikan diperbolehkan dengan mencantumkan sumber.
 3. Universitas hanya berhak menyimpan dan mendistribusikan dokumen ini di repositori akademik, tanpa mengalihkan hak cipta penulis, sesuai dengan peraturan yang berlaku di Indonesia.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Universitas Islam Indragiri

5. Perlu membangun media pembelajaran interaktif berupa fitur kuis interaktif pada sistem informasi pembelajaran untuk menunjang proses pembelajaran.

1.3 Batasan Penelitian

Batasan penelitian didefinisikan dengan tujuan agar pembahasan yang muncul tidak keluar dari rumusan masalah yang telah didefinisikan sebelumnya. Berikut batasan masalah yang peneliti definisikan :

1. Penelitian ini diselenggarakan di program studi Sistem Informasi Universitas Islam Indragiri pada Desember 2024.
2. Penelitian ini berfokus dalam membangun media pembelajaran interaktif berbasis website.
3. Sistem hasil peneltian ini akan diuji pada pembelajaran di mata kuliah basis data Program Studi Sistem Informasi Universitas Islam Indragiri.
4. Pengujian sistem meliputi 2 aspek, yaitu *Functionality* dan *Usability*.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian didefinisikan dengan tujuan agar penelitian yang dilakukan dapat memecahkan rumusan masalah yang telah didefinisikakan sebelumnya. Berikut tujuan penelitian yang peneliti definisikan :

1. Mengetahui sejauh mana sistem informasi pembelajaran interaktif dapat meningkatkan motivasi dan semangat belajar mahasiswa
2. Menganalisis bagaimana sistem informasi pembelajaran interaktif mampu mengatasi keterbatasan waktu pembelajaran di kelas.
3. Mengetahui bagaimana sistem informasi pembelajaran interaktif membantu mahasiswa mempelajari materi perkuliahan secara mandiri di luar kelas.



1. Dilarang memperbanyak atau mendistribusikan dokumen ini untuk tujuan komersial tanpa izin tertulis dari penulis atau pihak berwenang.
 2. Penggunaan untuk kepentingan akademik, penelitian, dan pendidikan diperbolehkan dengan mencantumkan sumber.
 3. Penggunaan tanpa izin untuk kepentingan komersial atau pelanggaran hak cipta dapat dikenakan sanksi.
 4. Plagiarisme juga dilarang dan dapat dikenakan sanksi.
 5. Universitas hanya berhak menyimpan dan mendistribusikan dokumen ini di repositori akademik, tanpa mengalihkan hak cipta penulis, sesuai dengan peraturan yang berlaku di Indonesia.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Universitas Islam Indragiri

4. Merancang sistem yang memungkinkan dosen mengunggah materi pembelajaran dalam bentuk video pada sistem pembelajaran.
5. Untuk merancang dan mengembangkan fitur kuis pilihan ganda interaktif yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran pada sistem.

1.5 Manfaat Penelitian

Beberapa manfaat yang akan didapat oleh dosen dan mahasiswa melalui penelitian ini yaitu sebagai berikut :

1. Solusi untuk meningkatkan semangat motivasi serta pemahaman belajar bagi mahasiswa.
2. Mendorong semangat kompetisi antar mahasiswa melalui sistem informasi pembelajaran yang lebih interaktif.
3. Evaluasi pembelajaran yang lebih efektif yang dapat dilakukan oleh dosen pengampu mata kuliah.
4. Solusi untuk pembelajaran yang lebih fleksibel karena tidak terikat khusus secara ruang dan waktu.
5. Penelitian ini dapat menjadi landasan pada penelitian serupa pada masa yang akan datang.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan laporan penelitian skripsi ini disusun menjadi 5 bab. Hal ini ditujukan untuk memberikan gambaran yang jelas terhadap penelitian dan mempermudah pembaca dalam mengetahui dan memahami isi dan maksud dari laporan penelitian skripsi ini. Berikut adalah rincian dari setiap bab yang disusun oleh peneliti:



BAB 1 PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan konteks dan latar belakang dari masalah yang diangkat dalam penelitian. Di dalamnya terdapat rumusan masalah, tujuan penelitian, batasan dan manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian. Selain itu, sistematika penulisan juga dijelaskan pada Bab ini.

BAB II TINJAUAN LITERATUR

Bab ini berisi kajian teori dan literatur yang relevan dengan penelitian. Pada bagian ini, berbagai konsep, teori, dan hasil penelitian sebelumnya yang mendukung penelitian akan diuraikan oleh peneliti.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini menjelaskan pendekatan dan metode yang digunakan dalam penelitian. Bagian ini mencakup desain kerangka penelitian, teknik pengumpulan data, serta model pengembangan sistem yang menjadi fokus penelitian.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan hasil penelitian yang diperoleh oleh peneliti selama melakukan penelitian. Bagian ini mencakup hasil analisis, perancangan dan pengujian sistem. Selain itu, peneliti melakukan analisis untuk meninjau hasil penelitian yang diperoleh saat ini dengan penelitian sebelumnya. Hal ini untuk memperoleh nilai kebaharuan penelitian.

BAB V PENUTUP

Bab ini menjelaskan kesimpulan dari keseluruhan penelitian yang diperoleh oleh peneliti. Selain itu, peneliti juga menempatkan saran untuk melanjutkan penelitian dimasa yang akan datang.