

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INFORMATIKA  
BERBASIS WEB PADA ELEMEN TEKNOLOGI INFORMASI  
DAN KOMUNIKASI DI SMA PGRI 3 PADANG**

**PROPOSAL**



*Ace modul skripsi'  
15/04/25  
Sofia Galviani  
PR*

**RIDANI SUHERMAN**  
**NPM. 21100089**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN INFORMATIKA  
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI  
UNIVERSITAS PGRI SUMATRA BARAT (UPGRISBA)**

**PADANG**

**2024**

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Di era komputer dan internet saat ini, menggunakan teknologi informasi dalam proses pembelajaran adalah kebutuhan yang tidak dapat dihindari. Khususnya dalam mata pelajaran Informatika di SMA PGRI 3 Padang siswa diminta untuk tidak hanya menguasai teori tetapi juga mampu menerapkan konsep-konsep yang relevan ke dunia nyata. Akibatnya, media pembelajaran yang inovatif, interaktif, dan mudah diakses oleh siswa diperlukan..

Media berbasis web adalah salah satu jenis media pembelajaran yang mungkin untuk dikembangkan. Media berbasis web memiliki keunggulan dalam hal fleksibilitas, ketersediaan sumber belajar yang beragam, dan kemampuan untuk memungkinkan interaksi belajar yang lebih dinamis, Siswa dapat mengakses materi pelajaran, latihan soal, simulasi.

Namun pada kenyataannya, pembelajaran Informatika di sekolah masih banyak yang bergantung pada metode ceramah dan buku teks, yang sering kali belum mampu menggambarkan konsep-konsep abstrak secara

visual dan aplikatif. Hal ini dapat berdampak pada rendahnya pemahaman siswa,

Dengan mengembangkan media pembelajaran berbasis web yang dirancang sesuai dengan karakteristik materi dan kebutuhan siswa, diharapkan dapat tercipta proses pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan mudah dipahami. Selain itu, media ini juga dapat menjadi solusi pembelajaran jarak jauh.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul: **“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web pada Mata Pelajaran Informatika untuk Siswa SMA PGRI 3 PADANG”**

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas dapat diidentifikasi permasalahan penelitian sebagai berikut:

1. Masih dominannya metode pembelajaran konvensional seperti ceramah dan penggunaan buku teks dalam mata pelajaran Informatika. yang kurang mampu menggambarkan konsep abstrak secara visual
2. Pemanfaatan teknologi informasi dalam pembelajaran masih belum optimal, khususnya dalam mata pelajaran Informatika di SMA

PGRI 3, meskipun teknologi tersebut sangat relevan dan dibutuhkan dalam era digital saat ini

3. Rendahnya pemahaman siswa terhadap materi-materi teknis ,akibat kurangnya media pembelajaran yang mendukung visualisasi dan interaktivitas.

### **C. Batasan Masalah**

Agar penelitian ini lebih terarah dan tidak meluas, maka batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini hanya difokuskan pada pengembangan media pembelajaran berbasis web untuk mata pelajaran Informatika di SMA PGRI 3 Padang.
2. Media pembelajaran yang dikembangkan hanya difokuskan pada fitur penyampaian materi, latihan soal dan fitur evaluasi otomatis.
3. Penelitian ini hanya melibatkan siswa kelas tertentu kelas X sedang mempelajari materi Informatika sesuai dengan fokus materi yang dikembangkan.

### **D. Rumusan Masalah**

Bedasarkan latar belakang, identifikasi masalah, dan Batasan masalah yang telah di paparkan sebelumnya, diperoleh tiga rumusan masalah terkait, yaitu sebagai berikut :

1. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran berbasis web yang sesuai dengan materi Informatika untuk siswa SMA PGRI 3 Padang?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran berbasis web yang dikembangkan ditinjau dari aspek materi, tampilan, dan kemudahan penggunaan?
3. Bagaimana tanggapan siswa terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis web dalam mendukung pemahaman konsep pada mata pelajaran Informatika?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan dilakukan penelitian sebagai berikut :

1. Mengembangkan media pembelajaran berbasis web pada mata pelajaran Informatika yang sesuai dengan karakteristik materi dan kebutuhan siswa di SMA PGRI 3 Padang.
2. Mengetahui kelayakan media pembelajaran berbasis web yang dikembangkan berdasarkan penilaian dari ahli materi, ahli media, serta tanggapan dari peserta didik, ditinjau dari aspek isi materi, tampilan, dan kemudahan penggunaan.
3. Mendeskripsikan tanggapan siswa terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis web dalam mendukung pemahaman

konsep-konsep Informatika, khususnya pada materi yang bersifat teknis dan abstrak.

## **F. Manfaat Penelitian**

Manfaat yang di harapkan dari penelitian ini, sebagai berikut :

### 1. Bagi SMA PGRI 3 Padang.

Penelitian ini dapat menjadi acuan bagi sekolah dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis web yang selaras dengan kemajuan teknologi dan kebutuhan pembelajaran masa kini. Dengan adanya media ini, sekolah dapat meningkatkan kualitas pembelajaran Informatika secara menyeluruh serta mendukung terciptanya lingkungan belajar yang lebih modern, efektif, dan adaptif terhadap perkembangan digital.

### 2. Bagi Guru

Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran berbasis web yang dapat digunakan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran. Dengan menggunakan media ini, guru memiliki opsi untuk menyampaikan materi secara lebih menarik dan mudah dipahami bagi siswa.

### 3. Bagi Siswa.

Siswa dapat belajar secara mandiri kapan saja dan di mana saja dengan media yang dikembangkan, yang membuat

pelajaran informatika lebih visual, fleksibel, dan menyenangkan.

#### 4. Bagi Peneliti.

Penelitian ini memberikan pengalaman dan wawasan bagi peneliti dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis web yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran di sekolah.