

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi telah memberikan peluang baru dan tantangan bagi pendidikan. Pendidikan harus beradaptasi dengan cepat untuk memanfaatkan kemajuan teknologi dan mempersiapkan peserta didik dengan keterampilan digital yang diperlukan dalam masyarakat yang didorong oleh teknologi. *E-learning* interaktif adalah bentuk pembelajaran yang menggunakan teknologi digital dan alat interaktif untuk memfasilitasi pengalaman belajar yang lebih menarik, partisipatif, dan personal. *E-learning* interaktif memberikan fleksibilitas dalam waktu dan tempat belajar. Peserta didik dapat mengakses materi pembelajaran kapan saja dan di mana saja sesuai dengan jadwal dan preferensi mereka. Selain itu, dengan adanya *e-learning*, pendidikan dapat diakses oleh orang-orang dari berbagai latar belakang dan lokasi geografis, sehingga meningkatkan aksesibilitas pendidikan.

Dalam konteks pembelajaran akademik, pengembangan *platform e-learning* interaktif dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran dan memungkinkan siswa untuk belajar dengan cara yang lebih menarik dan menantang. *Platform e-learning* yang interaktif dapat membantu meningkatkan partisipasi siswa dan memungkinkan mereka untuk belajar dengan cara yang lebih adaptif dan personalisasi. Dengan begitu, siswa dapat memahami materi pembelajaran dengan lebih baik dan mengembangkan keterampilan serta pengetahuan yang dibutuhkan untuk sukses di masa depan.

Oleh karena itu, diperlukan sebuah *website e-learning* yang interaktif dan responsif dalam konteks pembelajaran akademik. Diharapkan platform yang dihasilkan akan dapat memberikan pengalaman pembelajaran yang lebih menarik dan efektif bagi siswa serta membantu meningkatkan hasil belajar mereka. *Website* dibangun dengan menggunakan teknologi Node.js, Express.js, MySQL, dan Postman sehingga platform ini dapat membantu guru dan instruktur dalam memfasilitasi proses pembelajaran secara efektif dan efisien.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan dengan latar belakang yang telah dipaparkan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana membuat sebuah *website* terkait pembelajaran online interactive yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan preferensi belajar siswa agar dapat meningkatkan kepuasan dan keterlibatan mereka dalam proses belajar?

1.3. Ruang Lingkup

Penelitian yang dilakukan memiliki batasan dan ruang lingkup sebagai berikut :

1. Fokus pada pengembangan *platform e-learning* yang interaktif dan responsif.
2. *Website* dibangun dengan menggunakan *library* Express.js dengan Framework Node.js.
3. *Website* dihosting secara online.
4. *Website interactive e-learning* berfokus pada pengembangan *backend*.

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah membuat sebuah *website* pembelajaran online *interactive* yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan preferensi belajar siswa agar dapat meningkatkan kepuasan dan keterlibatan mereka dalam proses belajar.

1.5. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah :

1. Memberikan fleksibilitas bagi peserta untuk belajar sesuai dengan jadwal dan kebutuhan peserta sendiri.
2. Peserta dapat berinteraksi secara langsung dengan materi pembelajaran, aktivitas, dan konten multimedia yang disajikan.
3. Meningkatkan pemahaman peserta dan memperdalam pengetahuan di bidang yang diminati.