

**PERANCANGAN PLATFORM PEMBELAJARAN
KEMINANGKABAUAN DI SMA NEGERI 1 ENAM LINGKUNG**

SKRIPSI

*Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)*

Oleh :

**Asyrafil Huda
2010013231008**



**Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Bung Hatta Padang
2024**

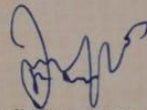
HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING

HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING

Nama Mahasiswa : Asyrafil Huda
NPM : 2010013231008
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul : Perancangan Platform Pembelajaran
Keminangkabauan Di SMAN 1 Enam Lingsung

Disetujui untuk diujikan oleh :

Pembimbing,



Dr. Karmila Survani, M.kom
NIDN. 1028048201

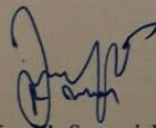
Mengetahui,

Dekan FKIP

Ketua Program Studi



Dr. Yetty Morelent, M.Hum
NIDN.001006308



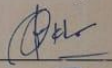
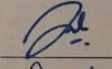
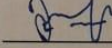
Dr. Karmila Survani, M.kom
NIDN. 1028048201

HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI

HALAMAN PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Telah dilaksanakan ujian skripsi pada hari **Senin** tanggal **Dua Puluh Enam** bulan **Agustus** tahun **Dua Ribu Dua Puluh Empat** bagi:

Nama Mahasiswa : Asyrafil Huda
NPM : 2010013231008
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul : Perancangan Platform Pembelajaran
Keminangkabauan Di SMAN 1 Enam Lingsung

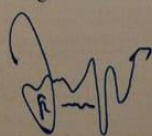
Nama	Jabatan	Tanda tangan
1. Ashabul Khairi, S.T., M.Kom.	(Ketua)	1. 
2. Ade Fitri Rahmadani, S.Pd., M.Pd.T.	(Anggota)	2. 
3. Dr.Karmila Suryani, S.Kom., M.Kom.	(Anggota)	3. 

Dinyatakan "Lulus" Ujian Tanggal 26 Agustus 2024

Mengetahui,

Dekan FKIP

Dr.Yetty Morelent, M.Hum
NIDN.001006308

Ketua Program Studi

Dr.Karmila Suryani, M.kom
NIDN. 1028048201

ABSTRAK

Asyrafil Huda, 2024. “Perancangan Platform Pembelajaran Keminangkabauan di SMAN 1 Enam Lingkung”. Skripsi. Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Bung Hatta.

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan platform pembelajaran keminangkabauan di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 enam lingkung. Platform ini dapat membantu sekolah meningkatkan kualitas pembelajaran mata pelajaran Keminangkabau yang saat ini terkendala oleh keterbatasan sumber belajar. Dalam pengembangan platform pembelajaran keminangkabauan ini digunakan metode SDLC (*System Development Lifecycle*) dengan model *waterfall*. Metode studi lapangan dan studi pustaka digunakan untuk pengumpulan data. Sistem informasi ini dibuat menggunakan bahasa pemrograman PHP dan *database server* MySQL. Pengujian sistem dilakukan dengan menguji aspek *functionality* dan *usability* dengan menggunakan metode uji *black box*. Hasil pengujian sistem informasi yang dikembangkan memperoleh hasil nilai *functionality* sebesar 0,95 (Sangat Baik), dan pengujian aspek *usability* memperoleh hasil dengan persentase 89% (Sangat Layak).

Kata kunci : Platform pembelajaran, Keminangkabauan, *waterfall*

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, puji syukur penulis panjatkan pada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, hidayah serta rahmatnya sehingga dapat menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi yang berjudul “Perancangan Platform Pembelajaran Keminangkabauan di SMAN 1 Enam Lingkung”.

Terselesaikannya Tugas Akhir Skripsi ini tak luput dari bantuan dan dukungan dari berbagai pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung. Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar - besarnya kepada yang terhormat :

1. Ibu Dr. Karmila Suryani, M.Kom selaku pembimbing dan ketua Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer, yang telah memberikan pengarahan, masukan dan berbagi pengalaman sehingga skripsi ini dapat selesai dengan baik dan tepat pada waktunya.
2. Bapak Ashabul Khairi, S.T., M.Kom selaku penguji 1 dan Ibu Ade Fitri Rahmadani, S.Pd, M.Pd.T selaku penguji 2 yang telah memberikan masukan sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik dan tepat waktu.
3. Ibu Dr. Yetty Morelent, M.Hum selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bung Hatta, yang turut serta membantu memfasilitasi untuk kelancaran penyelesaian skripsi ini tepat pada waktunya.
4. Bapak/Ibu dosen dan staf pengajar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bung Hatta, atas ilmu yang diberikan selama penulis menjalankan perkuliahan.
5. Ibu Siska Rahayu, S.Pd. selaku guru yang mengajar mata pelajaran keminangkabauan di SMAN 1 Enam Lingkung.

6. Orang tua dan keluarga besar yang telah mendoakan, memotivasi dan mendukung baik materi dan moril.
7. Keluarga besar Program Studi PTIK khususnya teman-teman seperjuangan yang telah memberikan semangat dan dukungan.
8. Semua pihak yang telah membantu dan tidak dapat disebutkan satu persatu
Semoga bantuan yang telah diberikan menjadi catatan amal dan mendapatkan balasan pahala dari Allah SWT yang sebesar-besarnya.

Padang, September 2024

Asyrafil Huda
NPM.2010013231008

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING	I
HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI	II
ABSTRAK.....	III
KATA PENGANTAR	IV
DAFTAR ISI	VI
DAFTAR BAGAN	VIII
DAFTAR GAMBAR	IX
DAFTAR TABEL	X
DAFTAR LAMPIRAN.....	XI
BAB I	1
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Batasan Masalah.....	4
D. Rumusan Masalah	4
E. Tujuan penelitian.....	4
F. Manfaat penelitian.....	5
BAB II	6
KAJIAN PUSTAKA	6
A. Kajian Teori	6
B. Penelitian relevan.....	23
C. Kerangka Berpikir.....	25
BAB III	27
METODE PENELITIAN	27
A. Jenis Penelitian.....	27
B. Metode pengumpulan data	27
C. Metode Analisis dan Perancangan	28
1. Analisis	28
2. Desain Sistem.....	31
3. Implementasi.....	46

4. Integrasi.....	46
5. Pengujian.....	46
BAB IV.....	55
HASIL DAN PEMBAHASAN.....	55
A. Hasil Penelitian	55
B. Hasil Perancangan	55
C. Pengujian Rancangan	69
D. Pembahasan.....	75
BAB V	82
KESIMPULAN DAN SARAN.....	82
A. Kesimpulan.....	82
B. Saran.....	82
DAFTAR PUSTAKA	84
LAMPIRAN	87

DAFTAR BAGAN

Bagan 1. Kerangka Berpikir.....	25
---------------------------------	----

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Alur SDLC Waterfall	15
Gambar 2. Context Diagram	32
Gambar 3. Use Case Diagram	33
Gambar 4. Flowchart.....	34
Gambar 5. Activity Diagram.....	35
Gambar 6. Class Diagram	36
Gambar 7. Halaman Home.....	41
Gambar 8. Halaman Registrasi.....	42
Gambar 9. Halaman Login.....	42
Gambar 10. Halaman Admin	43
Gambar 11. Halaman Guru	43
Gambar 12. Halaman User.....	44
Gambar 13. Halaman Materi User	44
Gambar 14. Halaman Evaluasi.....	45
Gambar 15. Halaman Blog.....	45
Gambar 16. Home	56
Gambar 17. Halaman Login.....	57
Gambar 18. Halaman Register	58
Gambar 19. Dashboard Admin.....	59
Gambar 20. Halaman Materi Admin.....	60
Gambar 21. Halaman Kuis Admin	61
Gambar 22. Halaman Blog Admin.....	62
Gambar 23. Halaman Manage Guru.....	63
Gambar 24. Halaman Manage Siswa	64
Gambar 25. Dashboard Guru	64
Gambar 26. Dashboard Siswa	65
Gambar 27. Halaman Materi Siswa	66
Gambar 28. Halaman Isi Materi Siswa.....	67
Gambar 29. Halaman Kuis Siswa	67
Gambar 30. Halaman Blog Siswa	68
Gambar 31. Diagram Analisis Usability.....	76
Gambar 32. Sebaran Indikator Reliability	78
Gambar 33. Sebaran Indikator Responsiveness.....	79
Gambar 34. Sebaran Indikator Assurance	79
Gambar 35. Sebaran Indikator Empathy	80
Gambar 36. Sebaran Indikator Tangibles	81

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Simbol-simbol Use case Diagram	19
Tabel 2. Activity Diagram.....	20
Tabel 3. Flowchart	21
Tabel 4. Penelitian Relevan.....	23
Tabel 5. Database User	37
Tabel 6. Database Halaman.....	37
Tabel 7. Database Kelas	38
Tabel 8. Database Materi	38
Tabel 9. Database Video	39
Tabel 10. Database Evaluasi	39
Tabel 11. Database Jawaban Evaluasi.....	40
Tabel 12. Database Blog	40
Tabel 13. Kisi-Kisi Angket Usability	48
Tabel 14. Konversi Jawaban Kedalam Kuantitatif Angket Usability	50
Tabel 15. Kriteria Nilai Uji Validitas	52
Tabel 16. Kategori Reliabilitas.....	52
Tabel 17. Kategori Penilaian Faktor Usability	53
Tabel 18. Tabel Kriteria Skala Likert.....	54
Tabel 19. Tampilan Sistem Sebelum Dan Sesudah Direvisi Oleh Validator	70
Tabel 20. Hasil Analisis Uji Functionality	70
Tabel 21. Hasil Analisis Uji Validitas	72
Tabel 22. Hasil Analisis Uji Reliabilitas	73
Tabel 23. Hasil Analisis Uji Usability.....	74
Tabel 24. Hasil Analisis Uji Usability.....	75

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Angket Validasi Sistem Uji Fungsionalitas Oleh Validator	87
Lampiran 2. Hasil Angket Uji Functionality	90
Lampiran 3. Angket Uji Validitas dan Reliabilitas.....	91
Lampiran 4. Hasil angket Uji Validitas	94
Lampiran 5. Hasil angket Uji Reliabilitas	95
Lampiran 6. Angket Uji Usabilitas.....	96
Lampiran 7. Hasil angket Uji Usabilitas	99
Lampiran 8. Surat Izin Penelitian.....	100
Lampiran 9. Dokumentasi Penelitian	101

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi generasi penerus bangsa yang cerdas dan beriman (Munib, dkk, 2012). Untuk mencapai tujuan mencerdaskan bangsa, pendidikan di Indonesia haruslah menyeluruh dan berkelanjutan. Hal ini meliputi pendidikan formal, non-formal, dan informal yang mencakup seluruh aspek kehidupan masyarakat. Pendidikan Nasional harus mampu menumbuhkan jiwa nasionalisme, patriotisme, dan rasa cinta tanah air pada generasi penerus bangsa. Salah satu upaya untuk mencapai tujuan mencerdaskan bangsa dan menumbuhkan jiwa nasionalisme serta rasa cinta tanah air melalui pendidikan adalah dengan melestarikan dan mempelajari budaya serta tradisi lokal yang kaya akan nilai-nilai luhur, seperti Budaya Alam Minangkabau.

Minangkabau sangat banyak menyimpan budaya dan tradisi yang menarik dan unik untuk dipelajari, mulai dari seni pertunjukannya, ragam budaya, hingga system matrilinearnya juga menjadi perhatian banyak kalangan hingga ke mancanegara. Seni pertunjukan tradisional merupakan bagian dari budaya lokal yang memuat beragam unsur kearifan budaya lokal, didalamnya terhimpun ilmu pengetahuan, baik nilai-nilai ajaran moral, religi, pendidikan, maupun unsur-unsur yang bersifat kebendaan sebagai sebuah warisan kebudayaan (Amir M.S., 1997).

Dengan adanya muatan beragam nilai tersebut, seni pertunjukan tradisional berfungsi sebagai penuntun dan pembawa pesan moral untuk masyarakat pemiliknya (Prasetyo, 2018).

Kurangnya pengetahuan pemuda pemudi tentang budaya alam Minangkabau disebabkan minimnya edukasi formal dan informal, pengaruh globalisasi, serta kurangnya akses dan promosi. Dampaknya adalah hilangnya identitas budaya, kerusakan alam, dan lunturnya nilai-nilai budaya. Upaya untuk meningkatkan pengetahuan ini termasuk pendidikan, kegiatan ekstrakurikuler, peran keluarga, promosi dan edukasi, serta pemanfaatan teknologi.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, maka Gubernur Sumatera Barat mengeluarkan Peraturan Gubernur Nomor 36 Tahun 2022 tentang Tata Cara Pelaksanaan dan Pengembangan Kurikulum Muatan Lokal KeMinangkabauan. Peraturan ini bertujuan untuk mengintegrasikan nilai-nilai budaya dan kearifan lokal Minangkabau ke dalam kurikulum sekolah menengah atas (SMA), sekolah menengah kejuruan (SMK), dan sekolah luar biasa (SLB). Dengan terintegrasinya nilai-nilai budaya dan kearifan lokal Minangkabau dalam kurikulum, diharapkan generasi muda di Sumatera Barat memiliki pemahaman yang lebih baik tentang identitas dan budayanya, serta mampu menjadikannya sebagai bekal untuk menghadapi masa depan.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Siska Rahayu, S.Pd., guru mata pelajaran Keminangkabauan di SMA Negeri 1 Enam Lingkung pada tanggal 20 Maret 2024, diperoleh informasi bahwa sekolah tersebut telah menerapkan ketentuan yang ditetapkan dalam Peraturan Gubernur terkait pelaksanaan mata

pelajaran Keminangkabauan. Kendala utama yang kami hadapi adalah keterbatasan buku referensi yang sesuai dengan kurikulum yang berlaku. Situasi ini menyulitkan proses pembelajaran, karena siswa kesulitan mendapatkan materi yang memadai untuk memahami konsep dan nilai-nilai Keminangkabauan secara mendalam. Kurangnya pemahaman siswa terhadap silsilah Keminangkabauan menambah tantangan dalam merancang strategi pembelajaran yang efektif. Kondisi ini mengharuskan guru untuk lebih kreatif dan inovatif dalam pendekatan pengajarannya. Di SMA Negeri 1 Enam Lingkung, belum menggunakan platform pembelajaran, meskipun sekolah mengizinkan penggunaan smartphone dan akses internet Wi-Fi telah mencakup seluruh area sekolah.

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan, penulis tertarik untuk perancangan sebuah platform pembelajaran yang bisa membantu siswa untuk memahami tentang Keminangkabauan yang akan penulis tuangkan dalam bentuk penelitian yang berjudul **“Perancangan Platform Pembelajaran Keminangkabau di SMA Negeri 1 Enam Lingkung”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah di paparkan diatas, dapat ditemukan beberapa masalah yaitu :

1. Belum adanya platform pembelajaran berbasis website tentang Keminangkabauan.
2. Kurangnya pengetahuan generasi muda Sumatera Barat tentang Keminangkabauan.
3. Sumber pengetahuan tentang Keminangkabauan yang sedikit.
4. Kurangnya jumlah buku referensi membuat guru sulit untuk memberikan pemahaman materi pada siswa
5. Terbatasnya jumlah guru yang mengampu matapelajaran keminangkabauan

C. Batasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian adalah pembuatan platform pembelajaran keminangkabauan.

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah Bagaimana menghasilkan platform pembelajaran Keminangkabauan di SMA Negeri 1 Enam Lingkung yang sesuai dengan aspek *functionality* dan *usability*

E. Tujuan penelitian

Tujuan dari penelitian ini ialah menghasilkan platform pembelajaran Keminangkabauan berbasis website di SMA Negeri 1 Enam Lingkung yang sesuai dengan aspek *functionality* dan *usability*

F. Manfaat penelitian

Adapun manfaat dari perancangan yang akan dilakukan ialah :

1. Bagi Siswa

Meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap budaya alam Minangkabau.

2. Bagi Guru

Platform ini membantu guru dalam menyampaikan materi secara terstruktur, melacak kemajuan siswa, memberikan penilaian cepat, dan mengorganisir catatan pembelajaran secara digital.

3. Bagi Penulis

Memperoleh pengetahuan dan pengalaman tentang pengembangan platform pembelajaran budaya.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Memberikan referensi dan contoh penelitian tentang platform pembelajaran budaya.