

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informasi di era modern ini semakin pesat dan telah menjadi suatu kebutuhan yang sangat penting. Teknologi informasi sekarang sudah menjadi kebutuhan pokok bagi segala bidang kehidupan. Untuk mendapatkan suatu informasi, kita tidak perlu lagi membuang waktu untuk datang langsung ke tempat sumber informasi tersebut, melainkan cukup dengan mengakses internet, baik itu yang terdapat didalam rumah maupun ditempat yang menyediakan koneksi internet.

Adanya teknologi internet yang semakin banyak digunakan dalam segala bidang kehidupan terutama bidang pendidikan mulai dari tingkat dasar hingga perguruan tinggi sangat membantu pelaksanaan pendidikan. Akan tetapi, internet belum dimanfaatkan secara maksimal dalam proses belajar mengajar, padahal dengan adanya internet proses pembelajaran dapat dilakukan kapanpun dan dimanapun berada serta dapat diakses secara terus menerus dan berulang-ulang. Pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi internet ini dikenal dengan sebutan *e-Learning*.

Istilah *e-Learning* dapat didefinisikan sebagai sebuah bentuk teknologi informasi yang diterapkan di bidang pendidikan dalam bentuk sekolah maya. Istilah *e-Learning* lebih tepat ditujukan sebagai usaha untuk membuat sebuah transformasi proses belajar mengajar yang ada di sekolah ke dalam bentuk digital

yang dijumpai oleh teknologi internet (Onno W. Purbo,2002:1). *E-Learning* ini mempengaruhi terjadinya proses perubahan pendidikan dari konvensional ke bentuk digital, baik itu secara isi maupun sistemnya. Menurut Onno W. Purbo (Rusman, 2010:369) juga menjelaskan bahwa "istilah e atau singkatan dari elektronik dalam *e-Learning* digunakan sebagai istilah untuk segala teknologi yang digunakan untuk mendukung usaha-usaha pengajaran lewat teknologi elektronik internet".

Dalam bidang pendidikan, *e-Learning* merupakan salah satu solusi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, karena siswa dapat mempelajari materi pelajaran sendiri kapanpun dan dimanapun siswa tersebut berada serta dapat diakses terus menerus dan berulang-ulang tanpa harus menunggu penjelasan langsung dari Guru didalam kelas. Sejalan dengan hal itu Henderson (Renggani, 2008) mengemukakan bahwa "*e-Learning* memungkinkan pembelajar untuk belajar melalui komputer di tempat mereka masing-masing tanpa harus secara fisik pergi mengikuti pelajaran di kelas". Dengan mempelajari materi pelajaran secara mandiri, berarti dapat menguntungkan siswa itu sendiri, karena selama ini keberadaan guru dikelas tersebut lebih banyak hanya menyamakan kemampuan siswa dalam memahami suatu materi pelajaran. Di dalam kelas guru memberikan materi pelajaran dengan memberikan penjelasan yang sama dan kecepatan yang sama terhadap siswa, padahal setiap siswa memiliki perbedaan dalam proses belajar. Oleh sebab itu, *e-Learning* disini sangat membantu siswa dalam proses belajar.

SMA Negeri 1 Jetis Bantul merupakan salah satu sekolah berwawasan lingkungan andalan provinsi DIY. Sebagai sekolah yang dibanggakan, SMA Negeri 1 Jetis Bantul juga harus mengikuti perkembangan teknologi agar dapat selalu memberikan fasilitas yang lebih untuk seluruh elemen di SMA Negeri 1 Jetis Bantul. Selama ini SMA Negeri 1 Jetis Bantul memberikan pelajaran hanya menggunakan sistem satu arah, yakni proses belajar mengajar antara siswa dengan guru dilakukan dengan adanya pertemuan didalam kelas. Disamping itu, siswa juga hanya mengandalkan penjelasan dari guru dan dibantu hanya dengan bahan cetak atau buku paket materi pelajaran. Untuk memperoleh penjelasan materi pelajaran siswa harus menunggu tatap muka langsung didalam kelas. Itupun kalau guru datang memberikan untuk materi pelajaran, apabila guru sedang berhalangan hadir, maka proses belajar mengajar akan sedikit terganggu. Sehingga proses belajar mengajar ini hanya terpusat pada satu pihak saja, yakni guru. Padahal guru ini bukanlah satu-satunya sumber untuk belajar. Oleh karena itu, harus ada inovasi dan konsep baru dalam melakukan proses pembelajaran terhadap siswa, yaitu salah satunya dengan *e-Learning*.

Dengan adanya *e-Learning* ini diharapkan dapat menjadi suatu solusi untuk memotivasi siswa untuk lebih giat belajar dan juga untuk meningkatkan prestasi akademik siswa di SMA Negeri 1 Jetis Bantul.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan hasil pemikiran dan uraian latar belakang, penulis dapat merumuskan permasalahannya yang antara lain :

Bagaimana merancang media pembelajaran web *e-Learning* untuk SMA Negeri 1 Jetis Bantul?

1.3. Batasan Masalah

Pembatasan masalah dimaksudkan untuk memfokuskan pembahasan dan memberikan arah yang lebih jelas bagi penulis untuk meneliti dan menentukan metode yang tepat. Batasan masalah tersebut antara lain :

- a. Aplikasi *e-Learning* ini lebih di fokuskan penggunaannya untuk siswa SMA Negeri 1 Jetis Bantul, baik itu kelas 1, kelas 2, maupun kelas 3.
- b. Perancangan aplikasi *e-Learning* ini menggunakan bahasa pemrograman PHP dan CSS, sedangkan *software* menggunakan Notepad++ untuk editor, Apache untuk server, dan MySQL untuk database.
- c. Terdapat 2 buah konten, yaitu *download-upload* materi dan forum.
- d. Dalam forum baik guru maupun siswa dapat saling berinteraksi dengan memberikan komentar.

1.4. Tujuan Penelitian

- a. Memudahkan siswa dalam proses belajar mata pelajaran sendiri yang dapat dilakukan kapanpun dan dimanapun juga.
- b. Agar siswa dapat belajar mandiri.
- c. Agar siswa menjadi termotivasi untuk lebih kreatif.
- d. Untuk meningkatkan kualitas pembelajaran secara umum.
- e. Agar siswa dapat menambah pengetahuan di luar jam mata pelajaran.

1.5. Manfaat Penelitian

- a. Dapat memudahkan guru dalam mengajar mata pelajaran tanpa bertatap muka langsung untuk menjelaskan materi.
- b. Dapat merancang aplikasi *e-Learning* sebagai media belajar siswa agar lebih mandiri.
- c. Dapat menyediakan fasilitas untuk belajar mandiri oleh siswa.
- d. Dapat meningkatkan kualitas dari seluruh elemen sekolah.
- e. Dapat menambah pengetahuan baik dari guru maupun dari sesama siswa yang disesuaikan dengan kemampuan siswa.

1.6. Metodologi Penelitian

Untuk memperoleh hasil yang diinginkan maka sangat diperlukan pengumpulan data yang benar, akurat, dan lengkap. Adapun tahapan-tahapan untuk mendapatkan data yang dibutuhkan penulis menggunakan beberapa metode, yaitu :

1. Metode Observasi

Pengumpulan data dengan cara meneliti langsung, mengadakan pengamatan terhadap permasalahan yang akan diteliti.

2. Metode Interview

Pengumpulan data dengan cara peneliti mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang sesuai dengan masalah yang akan dipecahkan.

3. Metode Pustaka

Pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mempelajari buku-buku atau referensi yang berkaitan dengan permasalahan yang dihadapi, serta informasi melalui internet (makalah, artikel, jurnal, tulisan ilmiah).

4. Metode Pemikiran Langsung

Yaitu merupakan metode dengan mengambil analisis secara langsung dengan mengambil referensi dari pengamatan dan bahan-bahan data yang didapat.

1.7. Sistematika Penulisan

Penulisan Laporan Skripsi ini, penulis menggunakan sistematika penulisan sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan tentang Latar Belakang penelitian, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Metode Penelitian, dan Sistematika Penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini akan menjelaskan berbagai konsep dasar dan teori-teori yang berkaitan dengan penelitian dan juga perangkat lunak yang digunakan dalam proses pembuatan *e-Learning* dalam penyusunan skripsi ini.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini akan membahas mengenai langkah-langkah dalam proses pembuatan skripsi dimana pada proses tersebut akan dilakukan analisa mengenai permasalahan dan juga kebutuhan di dalam perancangan web *e-Learning*. Selain itu, pada bab ini juga akan dijelaskan mengenai desain sistem yang terdiri dari

Context Diagram, Data Flow Diagram (DFD), Entity Relationship Diagram (ERD), dan rancangan tampilan atau desain interface dari situs web tersebut.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini akan menjelaskan mengenai implementasi dari sistem yang dibuat yang berupa desain modul disertai dengan prosedur pembuatan program dan pembahasannya.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dan saran-saran yang diberikan penulis pada pembuatan program aplikasi ini.

DAFTAR PUSTAKA

Daftar pustaka berisi mengenai sumber-sumber materi yang telah memberikan masukan bagi kami dalam mengerjakan Skripsi ini.