

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Media dalam perspektif pendidikan merupakan instrumen yang sangat strategis dalam menentukan keberhasilan proses belajar mengajar, sebab keberadaannya secara tidak langsung dapat memberikan dinamika tersendiri terhadap peserta didik. Metode pembelajaran sendiri dikategorikan menjadi 2 yaitu pembelajaran tradisional (konsep lama) dan pembelajaran modern.

Dalam paradigma pembelajaran tradisional, proses belajar mengajar biasanya berlangsung di dalam kelas dengan kehadiran guru di dalam kelas serta hanya bisa berlaku pada waktu dan tempat yang telah ditetapkan. Peran guru sangat dominan dan bertanggung jawab atas efektivitas proses belajar mengajar. Guru juga berperan sebagai narasumber ilmu yang dominan.

Proses belajar mengajar akan berjalan efektif dan efisien bila didukung dengan tersedianya media penunjang. Penyediaan media serta metodologi pendidikan yang dinamis, kondusif serta dialogis sangat diperlukan bagi pengembangan potensi peserta didik, secara optimal. Hal ini disebabkan karena potensi peserta didik akan lebih meningkat bila dibantu dengan sejumlah media atau sarana dan prasarana yang mendukung.

E-learning merupakan bentuk sistem pembelajaran dengan menggunakan bantuan perangkat elektronika. Dalam pelaksanaannya, *e-learning* dapat menggunakan media audio, video atau perangkat komputer mapupun kombinasi dari ketiganya *online* atau *offline*. Sedangkan Pembelajaran Berbasis *Blended*

Learning (PBBL) mengacu pada proses pembelajaran yang menggabungkan pembelajaran tatap muka (*face to face = f2f*) dengan *e-learning* (*online* atau *offline*).

Sistem pembelajaran di SMK Negeri 1 Gondang Sragen merupakan salah satu yang masih menggunakan sistem *konvensional* atau tatap muka secara langsung. Segala bentuk pembelajaran dan pemberian nilai masih menggunakan print out secara langsung. Dengan adanya PBBL, metode pembelajaran lama tidak akan tergantikan dengan metode baru, karena sistem ini menggabungkan sistem lama dengan sistem *e-learning*. Sehingga dengan metode PBBL, proses belajar mengajar menjadi lebih efektif dan efisien.

Berdasarkan uraian - uraian tersebut, penulis melakukan penelitian dengan judul "**Implementasi Sistem *E-learning* Berbasis Website dengan Framework Codeigniter pada SMK Negeri 1 Gondang Sragen**".

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka permasalahan yang dapat dirumuskan adalah bagaimana membuat sistem *e-learning* berbasis *website* dengan *Framework Codeigniter*.

1.3 Batasan Masalah

Beberapa batasan masalah yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Sistem informasi berbasis *website* dengan PHP 5.6.23, *Framework* PHP menggunakan Codeigniter 3.1.0, *layouting* halaman menggunakan Bootstrap 3.3.7, sistem operasi untuk *testing* menggunakan Linux Mint

18, *browser* untuk *testing* menggunakan Chromium 53.0.2785.143 atau Firefox 49.0, MariaDB 10.1.13 dan Apache 2.4.18

2. Diasumsikan bahwa untuk *login* minimal sudah terdapat 2 *user* yaitu admin dan 1 guru
3. Mata pelajaran yang tersedia diasumsikan minimal terdapat 1 atau lebih data mata pelajaran
4. Sistem hanya untuk *upload* materi dan nilai
5. Sistem tidak bisa olah data nilai
6. Siswa hanya dapat melihat profil guru, *men-download* materi dan nilai

1.4 Maksud dan Tujuan

Adapun maksud dan tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan sistem *e-learning* berbasis website dengan *Framework* Codeigniter. Sehingga siswa dapat melihat maupun *men-download* materi secara langsung dimanapun.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Bagi Peneliti

Dengan penelitian tersebut peneliti mendapatkan ilmu tentang cara kerja guru dalam memberikan materi ke siswa secara *online* dengan *e-learning*.

2. Manfaat Bagi Sekolah

a) Guru

Dengan menggunakan sistem ini guru dapat mengupload materi atau nilai secara *online*, dapat diakses dimanapun dan jika guru tidak masuk kelas maka guru dapat menguploadnya melalui sistem ini.

b) Siswa

Dengan sistem ini siswa bisa mengakses materi atau nilai darimanapun selama masih ada koneksi *internet*.

1.6 Metode Penelitian

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

1. Metode Observasi

Metode observasi adalah menghimpun data penelitian melalui pengamatan dan pengindraan dengan peneliti terlibat langsung dalam kebiasaan guru. Sehingga sistem akan berjalan sesuai yang direncanakan.

2. Metode Wawancara

Jenis wawancara yang akan digunakan adalah wawancara tidak terstruktur di mana peneliti tidak menggunakan pedoman wawancara yang telah tersusun secara sistematis dan lengkap untuk pengumpulan datanya. Pedoman wawancara yang digunakan hanya berupa garis-garis besar permasalahan yang akan ditanyakan.

3. Metode Pustaka

Metode pustaka merupakan segala usaha yang dilakukan oleh peneliti untuk menghimpun informasi yang relevan dengan topik atau masalah yang akan atau sedang diteliti. Dengan metode ini peneliti akan mencari Informasi dari buku-buku ilmiah, laporan penelitian, karangan-karangan ilmiah, tesis dan disertasi.

4. Metode Quisloner

Dengan metode quisioner guru akan diberikan daftar pertanyaan yang berkaitan dengan penelitian. Selanjutnya akan dihitung hasil dari jawaban quisioner yang berupa tingkat kesesuaian sistem dengan pengguna sistem.

1.6.2 Metode Analists

Pengembangan sistem informasi (dalam kasus ini sistem informasi *e-learning*), memerlukan analisis yang tepat untuk bisa memetakan terlebih dahulu masalah dan kelemahan sistem lama. Pada pembahasan ini penulis menggunakan metode *PIECES*(*Performance, Information, Economic, Control, Efficiency dan Service*), yaitu cara untuk menganalisis masalah terhadap kinerja, informasi, ekonomi, keamanan aplikasi, efisiensi dan keamanan pelanggan[1].

1.6.3 Metode Perancangan

Perancangan sistem *e-learning* ini penulis menggunakan metode *UML*(*Unified Modeling Language*). *UML* merupakan metodologi untuk mengembangkan sistem *OOP*(*Object Oriented Programming*) dan sekelompok perangkat tool untuk mendukung pengembangan sistem tersebut. Metode ini sangat baik untuk mengembangkan sistem berbasis *Framework* Codeigniter yang menggunakan *MVC*(*Model View Controller*) sebagai basis pengembangan *framework*.

1.6.4 Metode Pengembangan

Metode pengembangan yang di gunakan yaitu Metode *SDLC*. *SDLC* (*Systems Development Life Cycle*, Siklus Hidup Pengembangan Sistem) atau *Systems Life Cycle* (Siklus Hidup Sistem), dalam rekayasa sistem dan rekayasa perangkat lunak, adalah proses pembuatan dan perubahan sistem serta model dan metodologi yang digunakan untuk mengembangkan sistem-sistem tersebut.

Konsep ini umumnya merujuk pada sistem komputer atau informasi. *SDLC* juga merupakan pola yang diambil untuk mengembangkan sistem perangkat lunak, yang terdiri dari tahap-tahap: rencana (*planning*), analisis (*analysis*), desain (*design*), implementasi (*implementation*), uji coba (*testing*) dan pengelolaan (*maintenance*)[1].

