

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Dalam perkembangan era globalisasi, kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi informasi semakin berkembang dengan sangat pesatnya. Selain itu kebutuhan akan informasi yang semakin cepat menjadi babak baru dalam pengembangan berbagai perangkat, baik itu perangkat lunak maupun perangkat keras yang dapat menunjang aktifitas kerja suatu instansi dalam mencari informasi. Sehingga dengan penerapan teknologi informasi secara benar dapat memberikan kontribusi yang besar dalam sebuah perusahaan maupun instansi.

Dunia Pendidikan merupakan suatu aset utama di dalam majunya sebuah negara. Sehingga tidak dapat dipungkiri dengan kemajuan berbagai teknologi maka pendidikan harus dapat mengikuti perkembangan teknologi dan sistem informasi. Sehingga tanpa disadari teknologi telah mengubah sistem pembelajaran pola konvensional atau tradisional menjadi pola bermedia, dimana sekolah harus memanfaatkan media elektronik sebagai tool untuk menunjang sistem pembelajaran.

Terbatasnya waktu belajar mengajar dikelas terkadang menghalangi para guru dalam memberikan suatu materi pelajaran kepada siswa. Hal ini menjadi masalah tersendiri untuk siswa dan guru yang ingin menyampaikan materi tentang pelajaran tersebut.

Untuk itulah maka perlu adanya dibuat suatu aplikasi pembelajaran berbasis web yang dapat diakses kapan saja dan dimana saja sehingga dapat mendukung dan membantu proses pembelajaran/pendidikan di SMP N 2 GODEAN.

Sebagai salah satu sekolah menengah pertama yang berada di daerah godean, SMP N2 Godean ikut berperan serta dalam rencana pengembangan ilmu pengetahuan khususnya di bidang Teknologi Informasi. Selama ini semua proses pembelajaran di SMP N2 Godean bersifat konvensional, dengan kata lain bahwa proses belajar mengajar antara siswa dengan guru hanya dapat dilakukan dengan syarat terjadinya pertemuan antara siswa dengan guru di dalam kelas. Jika pertemuan antara siswa dengan guru tidak terjadi maka secara otomatis proses pembelajaran pun tidak dapat dilaksanakan.

E-Learning adalah sistem pendidikan yang menggunakan aplikasi elektronik untuk mendukung pengembangan kegiatan proses belajar mengajar dengan media internet, maupun media jaringan komputer lain. Dengan *e-learning* memungkinkan terjadinya proses belajar mengajar tanpa harus melalui tatap muka secara langsung dan pengembangan ilmu pengetahuan kepada peserta didik (siswa) bisa dilakukan dengan mudah.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas maka rumusan masalahnya adalah bagaimana merancang dan membangun sebuah aplikasi *e-learning* sebagai salah satu alternatif dalam sistem penerapan pendidikan dan pembelajaran siswa pada SMP N2 Godean.

1.3. Ruang Lingkup

Untuk mencegah meluasnya pembahasan dan dalam pembuatan aplikasi *e-learning* ini maka akan dibuat suatau batasan masalahnya sebagai berikut :

1. Pengguna aplikasi *e-learning* adalah (siswa dan guru) yang telah terdaftar. Dan pendaftaran bisa dilakukan sendiri oleh pengguna (siswa dan guru) SMP N2 GODEAN tersebut pada menu yang telah disediakan.
2. Metode yang akan digunakan yaitu linear congruent method (LCM) untuk pengolahan soal-soal kuis atau latihan.
3. Bentuk soal pada aplikasi *e-learning* adalah pilihan berganda.
4. Guru dapat melakukan *upload* materi maupun soal-soal.
5. Siswa dapat mengerjakan soal-soal secara langsung pada web tersebut.
6. Siswa dapat melakukan *download* file berupa materi yang diberikan oleh guru.
7. Guru dapat melakukan *create*, *update* dan *delete* soal-soal pilihan ganda tersebut.
8. Aplikasi ini akan dibangun berbasis web.

1.4. Tujuan Penelitian

Dari rumusan masalah di atas, tujuan dari penelitian ini yaitu menciptakan aplikasi *e-learning* yang dapat digunakan untuk membantu baik siswa maupun guru dalam kegiatan proses belajar mengajar di sekolah.

1.5. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diperoleh dari penelitian ini adalah :

a. Manfaat bagi siswa

Dengan kegiatan e-Learning memungkinkan berkembangnya fleksibilitas waktu belajar. Artinya, kita dapat mengakses bahan-bahan belajar setiap saat dan berulang-ulang. Mengingat sumber belajar yang sudah dikemas secara elektronik dan tersedia untuk diakses melalui internet, maka kita dapat melakukan interaksi dengan sumber belajar ini kapan saja dan dari mana saja.

b. Manfaat bagi pengajar

Dengan adanya kegiatan e-Learning manfaat yang diperoleh guru antara lain adalah bahwa guru akan lebih mudah melakukan pembaruan materi maupun model pengajaran.

1.6. Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah melihat dan mengetahui pembahasan yang ada pada skripsi ini secara menyeluruh, maka perlu dikemukakan sistematika yang merupakan kerangka dan pedoman penulisan skripsi. Adapun sistematika penulisannya adalah sebagai berikut :

1. Bagian Awal Skripsi

Bagian awal memuat halaman sampul depan, halaman judul, halaman persetujuan dosen pembimbing, halaman pengesahan, halaman persembahan, halaman motto, halaman kata pengantar, halaman daftar isi, halaman daftar isi, halaman daftar tabel, halaman daftar gambar, halaman daftar lampiran, dan abstraksi.

2. Bagian Utama Skripsi

Bagian Utama terbagi atas bab dan sub bab yaitu sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini terdiri dari latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan skripsi.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA dan DASAR TEORI

Bab tinjauan pustaka ini meliputi :

penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penelitian yang dilakukan.

- A. Telaah Penelitian yang berisi tentang hasil –hasil penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penelitian yang dilakukan.

- B. Dasar Teori berisi tentang teori-teori yang mendasari pembahasan secara mendetail, dan berupa definisi atau model sistematis yang ada kaitannya dengan ilmu atau masalah yang diteliti.

BAB III METODE PENELITIAN

Dalam bab ini penulis mengemukakan tentang metode penelitian yang dilakukan oleh penulis dalam membuat aplikasi tersebut. Agar sistematis, Bab Metode Penelitian Meliputi :

- A. Pemilihan Lokasi atau kasus.
- B. Peralatan pendukung.
- C. Alur penelitian (dilengkapi dengan diagram alir).

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini terdiri dari gambaran tahapan penelitian, analisis dan hasilnya. Pembahasan hasil penelitian serta analisa dari program jadi yang ada di dalam aplikasi tersebut.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dan saran dari seluruh penelitian yang telah dilakukan. Kesimpulan dapat dikemukakan masalah yang ada pada penelitian serta hasil dari penyelesaian penelitian yang bersifat analisis obyektif. Sedangkan saran berisi jalan keluar untuk mengatasi masalah dan kelemahan yang ada.

3. Bagian Akhir Skripsi

Bagian akhir dari skripsi ini berisi tentang daftar pustaka dan daftar lampiran.