

Bab 1

Pendahuluan

1.1 Latarbelakang

Dalam era kemajuan modern saat ini, Teknologi telah menjadi bagian integral dari kehidupan manusia, mengubah cara kita bekerja, berkomunikasi, dan hidup secara keseluruhan. Dari smartphone yang kita bawa di saku hingga aplikasi yang membantu kita dalam kegiatan sehari-hari, teknologi telah membawa perubahan besar dalam cara kita menjalani kehidupan. Seiring dengan kemajuan teknologi, permintaan terhadap perangkat lunak juga semakin meningkat. (Jingga, K., 2020). Di era pendidikan saat ini, terdapat banyak praktik yang dikenal dengan sebutan e-learning. Istilah *e-learning* saat ini banyak digunakan untuk menggambarkan setiap kegiatan pendidikan dengan menggunakan komputer dan *internet* (Harman, 2021).

Meningkatnya popularitas pembelajaran dari internet, pembangunan model yang sempurna untuk lingkungan belajar yang bergantung pada web telah menjadi salah satu poin dalam pendidikan jarak jauh (Saleh, H. H., 2018). Perkembangan teknologi telah memberikan dampak signifikan, terutama dalam bidang pendidikan yang mengadopsi E-learning telah menjadi bagian integral dari proses pembelajaran di berbagai institusi, termasuk perguruan tinggi, sekolah, tempat kursus, dan komunitas online. Platform ini memberikan fleksibilitas dalam akses materi, interaksi dengan pengajar dan sesama peserta, serta memungkinkan

pengembangan keterampilan secara mandiri melalui konten yang berkualitas. (Aisah, K., 2021).

Proses pembelajaran yang hanya ada di ruang kelas sehingga setelah kelas selesai tidak ada interaksi lagi antara siswa dengan proses pembelajaran yang terjadi (Hutagalung, J., 2019). Proses belajar mengajar sangat terbatas, hanya berkisar selama 45 - 90 menit untuk satu mata pelajaran dan interaksi antara guru dengan siswa juga kurang interaktif (Susanto, W., E., 2017). Akibatnya siswa sulit untuk berkonsentrasi secara maksimal dan hal tersebut berdampak terhadap kurangnya informasi yang diterima. Sehingga hal ini menandakan bahwa siswa mulai saat ini dituntut untuk mempelajari sistem pembelajaran elektronik (Putra, A., B., 2019).

E-Learning merupakan solusi alternatif yang efektif dalam mengatasi berbagai permasalahan di bidang pendidikan. Platform ini dapat berperan sebagai tambahan, pelengkap, atau bahkan pengganti dari metode belajar mengajar konvensional yang telah ada. Dengan fitur-fitur interaktif dan aksesibilitas yang tinggi, e-learning memberikan fleksibilitas dan kemudahan bagi peserta didik serta pengajar dalam proses pembelajaran. (Hakim, I., 2018). E-learning sudah menjadi komponen integral dari pendidikan saat ini (Nyirenda, P., 2019). Percepatan e-learning dalam beberapa tahun terakhir dari peluang untuk pembelajaran jarak jauh telah menjadi peluang yang tepat untuk pembelajaran yang efektif di masa pandemic (Radoslav, H., 2020).

Pembelajaran yang lebih baik dapat diperoleh dengan konten yang lebih baik dan efisien. Hal ini digunakan untuk meningkatkan pengetahuan dan kinerja (Subha, S., 2019). E-learning juga memfasilitasi augmented learning, pembelajaran adaptif, pembelajaran berbasis web, pembelajaran berbasis aktivitas, dan pembelajaran berbasis proyek (Udupi, P. K., 2016). Hal ini juga dapat didefinisikan sebagai sistem pendidikan yang menyediakan program

pendidikan dan atau pelatihan bagi siswa kapanpun dan di manapun dengan menggunakan informasi dan komunikasi interaktif seperti Internet (Alasaady, M. T., 2019).

Sistem e-learning didasarkan pada kecerdasan kolektif yang dapat diperoleh melalui internet menggunakan perangkat digital untuk mengakses pembelajaran kapanpun dan di manapun. Internet menciptakan jaringan untuk memberikan fasilitas belajar ke server online agar memudahkan siswa untuk mengaksesnya (Aning. A., 2020). Siswa dapat dengan mudah belajar tentang pelajaran mereka dengan menggunakan sistem ini (Hamzah, 2019). *E-learning* memberikan dukungan yang sangat berarti dalam pendidikan, karena menyediakan materi pembelajaran yang dapat diakses oleh siswa secara fleksibel, tanpa terikat oleh waktu dan lokasi tertentu. Dengan demikian, siswa memiliki kebebasan untuk belajar sesuai dengan jadwal dan preferensi mereka, meningkatkan efisiensi dan efektivitas proses pembelajaran. (Abidin, 2018).

Berdasarkan hasil observasi dan juga wawancara secara langsung di SMA Negeri 1 Kikim Timur, terungkap bahwa proses kegiatan belajar mengajar masih mengandalkan metode pembelajaran konvensional yang telah lama digunakan. Para guru tidak selalu mendapatkan waktu yang cukup untuk memaparkan pelajaran yang akan disampaikan pada murid. Ketika pelajaran berakhir, siswa hanya melanjutkan pelajaran selanjutnya dan tidak ada proses memahami pelajaran yang diberikan sebelumnya. Hal ini menandakan siswa dan guru membutuhkan sebuah metode baru untuk meningkatkan pembelajaran di SMA Negeri 1 Kikim Timur. Dalam hal ini dilakukan perancangan e-learning agar mempermudah guru dan siswa serta menjadi sarana pendukung dalam meningkatkan proses belajar mengajar di SMA Negeri 1 Kikim Timur.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Kurangnya materi yang di ajarkan guru dan pemahaman siswa terhadap materi yang di ajarkan di SMA Negeri 1 Kikim Timur
2. Bagaimana agar dapat membangun aplikasi yang mudah digunakan oleh Guru dan Siswanya

1.3 Ruanglingkup

Adapun ruang lingkup dalam penelitian ini adalah :

1. Sistem informasi E-Learning menangani proses kegiatan belajar mengajar di SMA Negeri 1 Kikim Timur.
2. Variabel yang dijadikan dasar E-Learning adalah data guru, data siswa, data kelas data mata pelajaran dan absensi siswa.
3. Pengguna yang berinteraksi di dalam sistem informasi ini yaitu, admin, guru dan siswa.

1.4 Rumusan Masalah

Rumusan masalah yg menjadi focus pada penelitian ini adalah :

1. Apakah sistem informasi E-Learning berbasis web yang dibangun mempermudah pihak SMA Negeri 1 Kikim Timur dalam mengelola kegiatan belajar mengajar?

2. Apakah sistem informasi E-Learning berbasis web yang dibangun di SMA Negeri 1 Kikim Timur sesuai dengan kebutuhan pengguna?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai penelitian ini adalah:

Membangun sistem informasi E-Learning yg meliputi proses pengolahan data guru, data siswa, pengolahan data mata pelajaran, pengolahan data absensi serta pengolahan data kegiatan belajar mengajar.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian adalah dampak yang diperoleh ketika tujuan tercapai.

Dengan melakukan penelitian ini, diharapkan dapat bermanfaat dan mempermudah proses kegiatan belajar mengajar di SMA Negeri 1 Kikim Timur.