

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Perkembangan teknologi informasi yang semakin canggih dimasa ini memiliki peranan tersendiri didalam teknologi internet, terutama di bidang pendidikan. Pendidikan dapat dilakukan dimanapun dan kapanpun tanpa harus melalui tatap muka dalam suatu ruangan. Dengan memanfaatkan teknologi informasi saat ini, sistem pembelajaran e-learning dapat diterima oleh masyarakat khususnya didunia pendidikan. Sistem pembelajaran e-learning membawa pengaruh baik dalam proses transformasi pendidikan konvensional ke bentuk digital.

Pembelajaran berbasis e-learning merupakan bentuk pendidikan jarak jauh yang dilakukan melalui media internet. Menurut Robin Manson dan Frank Rennie (2009:13) mengungkapkan: “E-learning adalah proses pembelajaran efektif yang diciptakan dengan cara menggabungkan konten yang disampaikan secara digital dengan jasa dan sarana pendukung pembelajaran”. E-learning memungkinkan akses kesumber belajar lebih terbuka dan efisien serta tidak mengenal tempat dan waktu, sehingga para guru dan siswa lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran walaupun tidak didalam lingkungan sekolah.

Selama ini banyak sekolah yang proses pembelajarannya masih bersifat konvensional, dengan kata lain bahwa proses belajar mengajar antara siswa dengan guru hanya dapat dilakukan dengan syarat terjadinya pertemuan antara

siswa dengan guru didalam kelas. SMK Negeri 1 Muaro Jambi adalah salah satu sekolah yang belum menerapkan e-learning dan masih bersifat konvensional. Sedangkan jika menerapkan e-learning, metode pengajaran dan pembelajaran sekolah dapat memanfaatkan teknologi melalui media elektronik seperti komputer, laptop, notebook, atau smartphone dengan jaringan internet atau lainnya.

Maka dari itu perlu dibuat suatu aplikasi e-learning berbasis web yang dapat diakses kapan saja dan dimana saja sehingga mendukung proses pendidikan di sekolah serta mempermudah dalam penyebaran ilmu pengetahuan kepada siswa. Dengan e-learning memungkinkan terjadinya proses pendidikan tanpa melalui tatap muka langsung dan pengembangan ilmu pengetahuan kepada siswa bisa dilakukan dengan mudah.

1.2 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan uraian latar belakang masalah dapat dirumuskan masalah penelitian yaitu “ Bagaimana menerapkan aplikasi e-learning pada SMK Negeri 1 Muaro Jambi menggunakan Moodle?”

1.3 BATASAN MASALAH

Untuk menghindari terjadinya pembahasan diluar dari topic dan agar tidak menyimpang dari permasalahan maka penulis melakukan batasan penelitian ini sebagai berikut :

1. E-learning hanya berfokus pada SMK Negeri 1 Muaro Jambi.

2. E-learning hanya berisi tentang mata pelajaran seni budaya kelas X.
3. E-learning menggunakan *moodle*.

1.4 TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN

1.4.1 TUJUAN PENELITIAN

Adapun tujuan yang ingin dicapai pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Meningkatkan daya serap padasiswa siswi SMK Negeri 1 Muaro Jambi Jambi atas materi yang di ajarkan.
2. Meningkatkan partisipasi aktif dari siswa siswi SMK Negeri 1 Muaro Jambi.
3. Meningkatkan kemampuan belajar mandiri dan meningkatkan kualitas materi pembelajaran.

1.4.2 MANFAAT PENELITIAN

Adapun manfaat penelitian ini adalah:

1. Proses belajar mengajar akan lebih optimal
2. Siswa dapat dengan mudah mendapatkan materi pelajaran serta soal-soal latihan yang lebih beragam
3. Memudahkan guru mendistribusikan materi pelajaran
4. Membuka komunikasi antar guru dan siswa ataupun antar siswa diluar jam pelajaran melalui forum diskusi, informasi dan lainnya.

1.5 SISTEMATIKA PENULISAN

Penulisan ini disusun secara sistematis kedalam 6 bab. Dimana masing-masing bab akan diuraikan kedalam permasalahan berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, serta sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Pada bab ini dapat dijelaskan teori-teori yang berkaitan dengan sistem informasi serta dimasukkan definisi singkat dari istilah-istilah yang berhubungan dengan Macromedia Dreamweaver, PHP dan MySQL Server.

BAB III : METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini berisi uraian secara rinci metode pengumpulan data dan metode pengembangan sistem selama penelitian ini dilakukan.

BAB IV : ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini menjelaskan analisa dan perancangan terhadap sistem yang sedang berjalan serta sistem yang akan diusulkan oleh penulis yang terdiri dari flowchart, data flow diagram, kamus data, aliran data, rancangan output, input, file, serta implementasi program.

BAB V : IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Bab ini berisi hasil implementasi dari rancangan aplikasi yang telah dibuat sebelumnya, pengujian terhadap aplikasi yang telah dibangun, dan analisis hasil yang dicapai dari aplikasi tersebut.

BAB VI : PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dan saran-saran dari penelitian guna membantu mengembangkan aplikasi pengolahan data perpustakaan yang telah dibuat.