

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG MASALAH

Era Globalisasi seperti saat ini perkembangan teknologi khususnya teknologi informasi dan komunikasi telah berkembang pesat dan membawa perubahan yang besar di berbagai bidang pendidikan. Banyak lembaga pendidikan yang telah menggunakan teknologi komputer serta memanfaatkan fasilitas jaringan internet sebagai penunjang kegiatan belajar mengajar agar lebih efektif.

Pembelajaran berbasis *e-learning* saat ini menjadi salah satu model pembelajaran yang sedang dikembangkan dan digunakan sebagai media tambahan dalam menunjang kegiatan belajar mengajar. Yang sebagai mana *E-learning* merupakan proses pembelajaran efektif yang diciptakan dengan cara menggabungkan konten yang disampaikan secara digital dengan jasa dan sarana pendukung pembelajaran (Robin Mason dan Frank Rennie 2010). *E-learning* dibuat hanya sebagai media alternatif pembelajaran, bukan untuk menggantikan sistem belajar mengajar yang telah ada. Pembelajaran *e-learning* dapat dilakukan tanpa mengharuskan para siswa maupun guru untuk hadir di dalam ruang kelas. Pembelajaran dapat dilakukan di tempat yang berbeda-beda dan di waktu yang lebih fleksibel.

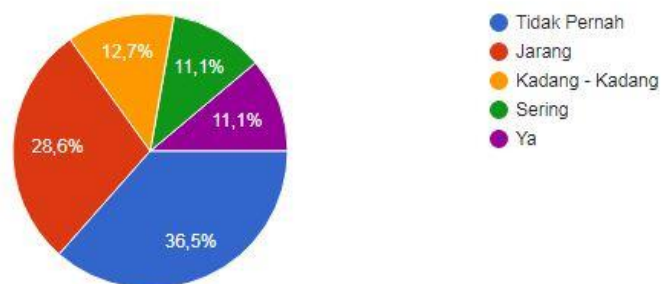
SMK PGRI 2 Kota Jambi beralamat di Jalan Sultan Syahril No.06 Kelurahan Talang Bakung, Kecamatan Pal Merah, Kota Jambi. SMK PGRI 2 Kota Jambi merupakan salah satu sekolah swasta yang memiliki infrastruktur

komputer yang cukup menunjang dalam proses pembelajaran salah satunya jurusan multimedia.

Selama ini seluruh proses belajar mengajar dilakukan secara konvensional, dengan kata lain proses belajar mengajar dilakukan apabila guru dan siswa saling bertemu di dalam kelas. Kendala dalam proses mengajar seperti ini adalah ketika guru yang bersangkutan berhalangan hadir maka proses belajar mengajar tidak dapat terlaksana sehingga membuat pencapaian kurikulum tidak tercapai secara maksimal dan membuat para siswa tidak banyak memahami materi dan juga berdampak pada prestasi membuat siswa kesulitan saat menjawab soal-soal pada saat ujian sekolah di laksanakan.

Berdasarkan kuisisioner yang diberikan kepada seluruh kelas pada jurusan multimedia yang berjumlah 63 siswa-siswi di SMK PGRI 2 Kota Jambi di dapatlah hasil sebagai berikut :

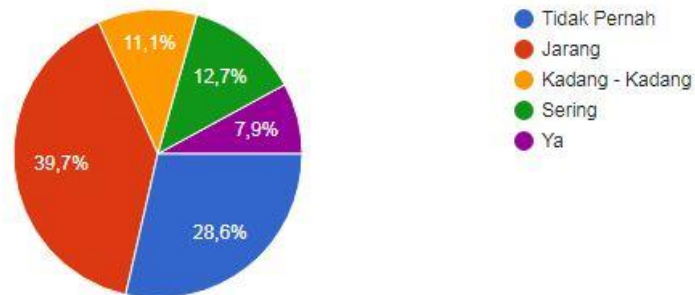
Apakah kelas masih mengadakan kegiatan belajar mengajar pada saat guru berhalangan hadir . . . ?
63 tanggapan



Gambar 1.1 Diagram Kuisisioner Siswa.

Apakah anda akan mengulang pelajaran yang tertinggal . . . ?

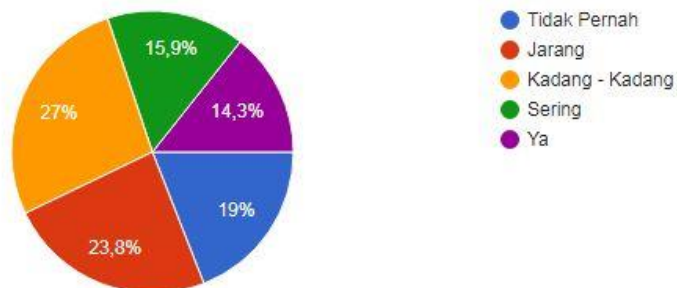
63 tanggapan



Gambar 1.2 Diagram Kuisisioner Siswa.

Apakah anda memahami materi yang di sampaikan pengajar pada saat di kelas . . . ?

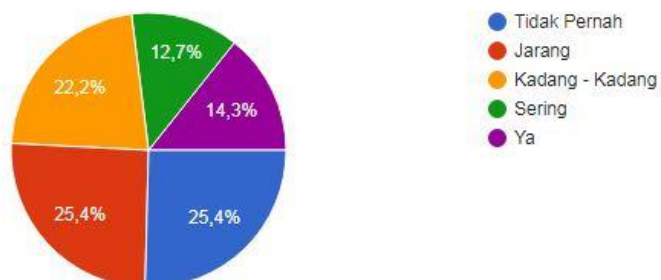
63 tanggapan



Gambar 1.3 Diagram Kuisisioner Siswa.

Menurut anda apakah pengajar sudah sangat maksimal menyampaikan materi untuk hari itu . . . ?

63 tanggapan



Gambar 1.4 Diagram Kuisisioner Siswa.

Selain itu juga, dengan keterbatasan waktu dan sumber informasi dalam pengerjaan tugas bagi peserta didik menyebabkan mereka belajar dengan kurang efektif yang menjadi masalah di SMK PGRI 2 Kota Jambi saat ini.

Untuk itu perlu adanya suatu konsep metode pembelajaran baru yaitu belajar secara *online* sehingga proses belajar mengajar tetap bisa dilaksanakan meskipun siswa dan guru tidak saling bertemu di kelas dan siswa tidak ketinggalan materi yang seharusnya sudah di pelajari.

Berdasarkan uraian diatas, penulis tertarik untuk membuat perancangan sistem *E-Learning* pada SMK PGRI 2 Kota Jambi sebagai objek penelitian yang akan di tuangkan dalam bentuk skripsi yang berjudul **“PERANCANGAN *E-LEARNING* SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *WEB* (Studi Kasus : SMK PGRI 2 Kota Jambi Jurusan Multimedia)”**.

1.2 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang masalah yang akan dibahas pada penelitian ini, yaitu :

1. Bagaimana menganalisa sebuah *E-Learning* sebagai media pembelajaran berbasis *web* pada SMK PGRI 2 Kota Jambi khususnya jurusan Multimedia ?.
2. Bagaimana merancang sebuah *E-Learning* sebagai media pembelajaran berbasis *web* pada SMK PGRI 2 Kota Jambi khususnya jurusan Multimedia ?.

1.3 BATASAN MASALAH

Agar pembahasan masalah ini tidak terlalu luas, maka penulis membatasi permasalahan yang ada. Adapun masalah yang akan dibahas adalah sebagai berikut :

1. Fitur yang ada pada *e-learning* sekolah meliputi ujian/quis online, upload materi pelajaran, melihat materi pelajaran, penyajian contoh dan latihan untuk meningkatkan pembelajaran menggunakan elemen-elemen media seperti kata-kata, gambar-gambar, dan vidio untuk menyampaikan materi pembelajaran, dan menampilkan nilai hasil dari ujian / *quis online*.
2. Bahasa pemograman yang digunakan dalam Perancangan *E-learning* pada objek penelitian ini menggunakan bahasa pemograman *PHP*, *Framework Codeigniter*, serta *DBMS* menggunakan *MySQL*.

1.4 TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN

1.4.1 Tujuan Penelitian

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah:

1. Menganalisa sistem pembelajaran yang ada di SMK PGRI 2 Kota Jambi terutama jurusan Multimedia.
2. Merancang *e-learning* berbasis website pada SMK PGRI 2 Kota Jambi untuk meminimalisirkan kesulitan para siswa-siswi dan guru dalam proses kegiatan belajar mengajar.

1.4.2 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat secara umum yang diperoleh dari penelitian ini adalah nantinya akan memberikan keleluasan waktu dalam mengakses *e-learning*, sebagai berikut :

1. Bagi Guru, website *e-learning* ini dapat memberikan solusi alternatif agar dapat menyampaikan materi dengan maksimal meski berhalangan hadir di kelas.
2. Bagi Siswa, dapat mempermudah dalam hal pengaksesan materi bahan ajar serta bisa mengerjakan soal-soal yang diberikan oleh guru nya pada saat berhalangan hadir di kelas.
3. Bagi Sekolah, pengurangan biaya operasional seperti listrik kelas, pendingin ruangan, kertas. Pengurangan biaya infrastruktur (gedung) karena dengan adanya *E-learning* pembelajaran bisa dilakukan dimanapun tanpa adanya ketersediaan kelas fisik.

1.5 SISTEMATIK PENULISAN

Penulisan ini diuraikan dalam enam bab yang ada sistematis penulisannya adalah sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

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

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini membuat tentang konsep – konsep *teoritis* yang digunakan sebagai kerangka atau landasan yang digunakan untuk mendukung pemahaman terhadap penelitian yang penulis lakukan seperti penjelasan mengenai perancangan, aplikasi, *e-learning*, *internet*, *database*, *usecase diagram*, *class diagram*, *activity diagram*, *flowchart*, *HTML*, *PHP*, *MySQL*, *XAMPP*, dan *Adobe Dreamweaver CS5*.

BAB III : METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini memuat tentang cara pelaksanaan penelitian yang mencakup bagaimana teknik pengumpulan data, analisis data, pendekatan yang digunakan serta alat bantu (*tools*) yang digunakan dalam penelitian tersebut.

BAB IV : ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini dijelaskan tentang gambaran umum dari objek penelitian, analisis permasalahan dan kebutuhan sistem serta rancangan pengembangan system.

BAB V : IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Pada bab ini menguraikan tentang uji coba terhadap program yang meliputi hasil implementasi, pengujian sistem atau perangkat lunak dan analisis yang dicapai oleh sistem atau perangkat lunak serta hal – hal yang merupakan kelebihan dan kekurangan sistem ini.

BAB VI : PENUTUP

Pada bab ini berisi kesimpulan dan pembahasan bab – bab sebelumnya serta saran – saran yang berguna bagi perkembangan hasil dengan hasil tersebut.