

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG MASALAH

Proses pembelajaran merupakan kegiatan interaksi antara guru dan peserta didik di kelas. Dalam proses pembelajaran melibatkan kegiatan belajar dan mengajar yang dapat menentukan keberhasilan siswa serta untuk mencapai tujuan pendidikan [1]. Proses belajar mengajar yang dilaksanakan oleh guru dan peserta didik biasanya dilakukan di sekolah atau melalui interaksi langsung tanpa media perantara apapun. Namun dalam beberapa bulan terakhir mengalami perubahan dalam proses pembelajarannya, hal tersebut terjadi karena sebuah wabah yang menyerang seluruh dunia termasuk Indonesia.

Pada tanggal 30 Januari 2020, WHO menetapkan Covid-19 sebagai Public Health Emergency of International Concern (PHEIC) atau Kedaruratan Kesehatan Masyarakat yang Meresahkan Dunia (KKMMD). Penambahan jumlah kasus COVID-19 berlangsung cukup cepat dan menyebar ke luar wilayah Wuhan dan negara lain [2]. Memasuki pertengahan tahun ini, masa jaga jarak atau physical distancing dalam menghadapi pandemi Covid-19 ini diberlakukan yang membuat banyak sekolah diliburkan, sehingga anak belajar dan beraktivitas di rumah. Aktivitas belajar tetap harus dilaksanakan antara pendidik dan peserta didik. Keadaan ini memaksa melakukan interaksi secara digital untuk menyapa peserta didik dan memberikan materi dan tugas yang harus siswa lakukan di rumah. Jika setiap pendidik dan peserta didik mampu melakukannya bersama, maka proses

belajar mengajar tetap dapat terlaksana dengan baik. Menyikapi kondisi ini, guru benar-benar harus mampu menyajikan pembelajaran dengan menggunakan teknologi atau biasa kita sebut dengan pembelajaran *e-learning*.

E-learning merupakan sebuah perkembangan metode pembelajaran yang disebabkan oleh kemajuan teknologi informasi di dunia pendidikan dan mempunyai kontribusi sangat besar terhadap perubahan metode pembelajaran atau Kegiatan Belajar Mengajar (KBM). Dimana proses belajar dan mengajar tidak lagi hanya mendengarkan penjelasan materi dari guru di dalam kelas, tetapi siswa juga dapat mempelajarinya di tempat lain dengan melakukan aktivitas lain seperti mengamati, bertanya, berkomentar, atau berdiskusi di sebuah forum untuk menyelesaikan masalah yang ada [3]. Sejatinnya *E-learning* adalah bentuk pembelajaran konvensional yang dituangkan dalam format digital melalui teknologi internet [4].

Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh penulis, SMA Negeri 2 Tanjung Jabung Timur yang beralamat di Jalan Inpres, Muara Sabak Ilir, Kecamatan Muara Sabak Timur, Kabupaten Tanjung Jabung Timur, Provinsi Jambi dalam melaksanakan proses pembelajarannya, sekolah ini dulunya masih menggunakan sistem pembelajaran secara konvensional dimana pelaksanaan pembelajaran dilakukan secara tatap muka langsung. Namun setelah adanya peraturan dari Menteri Pendidikan dan Kebudayaan terkait pandemi covid-19, sekolah ini menggunakan sistem pembelajaran secara daring, dimana guru dan siswa melakukan kegiatan belajar mengajar menggunakan aplikasi seperti google classroom dan grup WhatsApp. Dalam penggunaan aplikasi tersebut sebagai media pembelajaran, terdapat beberapa permasalahan yang dialami, antara lain sulitnya

siswa mengakses materi-materi serta mengerjakan soal-soal yang diberikan dikarenakan siswa harus melihat kembali ke pesan-pesan sebelumnya yang menyebabkan ketidak-efesiensian dalam melakukan proses pembelajaran. Berdasarkan permasalahan di atas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian serta merancang *E-learning* berbasis web yang berjudul **“Rancang Bangun Sistem *E-Learning* Sebagai Media Pembelajaran Online Dimasa Pandemi Pada SMA Negeri 2 Tanjung Jabung Timur”**.

1.2 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan pada latar belakang diatas, maka rumusan masalah yang dapat diambil adalah “Bagaimana merancang dan membangun sistem *E-learning* sebagai media pembelajaran online dimasa pandemi pada SMA Negeri 2 Tanjung Jabung Timur”.

1.3 BATASAN MASALAH

Penulis membatasi permasalahan yang ada untuk menghindari terjadinya pembahasan diluar ruang lingkup masalah yang akan dijadikan panduan maupun acuan untuk penulisan yaitu :

1. Penelitian difokuskan pada SMA Negeri 2 Tanjung Jabung Timur jurusan IPA pada kelas X,
2. Sistem yang akan dirancang adalah *E-learning* berbasis web dengan menggunakan PHP programming dan database MySQL,
3. *E-learning* yang dirancang menyediakan fitur-fitur seperti upload materi dan tugas, download materi dan tugas serta ujian online.

4. Perancangan menggunakan model UML(*Unified Model Language*) menggunakan *use case diagram*, *activity diagram*, *class diagram*.

1.4 TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN

1.4.1 Tujuan Penelitian

Adapun berdasarkan pada beberapa permasalahan yang telah disampaikan, tujuan yang terdapat pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Menganalisa media pembelajaran yang digunakan di SMA Negeri 2 Tanjung Jabung Timur.
2. Merancang *E-Learning* yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran pada SMA Negeri 2 Tanjung Jabung Timur.

1.4.2 Manfaat Penelitian

Pada penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat antara lain :

1. Dengan analisa yang dilakukan terhadap media pembelajaran yang digunakan pada SMA Negeri 2 Tanjung Jabung Timur saat ini, diharapkan dapat mengetahui kendala atau permasalahan yang sedang dialami.
2. Dengan merancang *E-Learning* sebagai media pembelajaran pada SMA Negeri 2 Tanjung Jabung Timur diharapkan dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran dari jarak jauh
3. Dengan merancang *E-Learning* sebagai media pembelajaran pada SMA Negeri 2 Tanjung Jabung Timur diharapkan dapat membantu siswa dalam melakukan proses belajar dari jarak jauh dengan dapat mengakses materi serta mengerjakan soal-soal yang disediakan.

1.5 SISTEMATIKA PENULISAN

Gambaran mengenai hal-hal yang akan dibahas dalam penelitian ini terdiri dari beberapa bab, yaitu:

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini menguraikan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian dan manfaat penelitian serta sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Pada bab ini membahas tentang teori yang memperkuat penelitian dan konsep mengenai sumber definisi landasan teori yang berisikan pengertian rancang bangun, sistem, media pembelajaran, *E-learning*, *website*, *internet*, *database*, *use case*, *class diagram*, *activity diagram*, *HTML*, *PHP*, *MySQL*, *XAMPP* yang didapat dengan melakukan studi pustaka.

BAB III : METODOLOGI PENELITIAN

Pada bab ini menjelaskan tentang kerangka kerja penelitian, metode pengumpulan data, metode perancangan sistem, serta alat bantu penelitian.

BAB IV : ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini berisi tentang analisis sistem, analisis kebutuhan sistem, permodelan sistem, rancangan masukan (*input*), rancangan keluaran (*output*) dan rancangan struktur data.

BAB V : IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Pada bab ini membahas tentang implementasi yang menampilkan hasil implementasi program dari hasil *output* dan *input*, implementasi pengujian sistem pada perancangan media pembelajaran *e-learning* pada SMA Negeri 2 Tanjung Jabung Timur dan analisa hasil yang dicapai oleh sistem.

BAB VI : PENUTUP

Pada bab ini berisi tentang kesimpulan atau hasil analisis dan perancangan dan saran-saran yang diajukan kepada pihak-pihak yang terkait dalam penelitian ini.