

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. LATAR BELAKANG

Perkembangan teknologi sangat berpengaruh terhadap cara bagaimana manusia belajar. Pada era ini manusia memiliki motivasi yang tinggi untuk belajar, sehingga banyak waktu mereka dimanfaatkan untuk mendapatkan ilmu. Semakin cepat manusia belajar dan semakin banyak hal yang dipelajari olehnya, menjadikan manusia kaya akan pengalaman belajar. Sama banyak pengalaman dalam belajar, semakin terbuka kesempatannya untuk meningkatkan taraf hidup. Peningkatan tersebut membuat munculnya berbagai inovasi yang memudahkan manusia untuk belajar. Inovasi dalam dunia pendidikan dan pembelajaran di era ini telah banyak melibatkan teknologi elektronik. Di era ini, orang yang lebih cepat menerima informasi akan menjadi pemenang. Untuk itu sistem pembelajaran mengharuskan penyebaran informasi dengan luas dan cepat, agar pesan pembelajaran didapatkan dengan cepat dan akurat[1].

E-learning merupakan pembelajaran berbasis web (yang dapat diakses melalui internet). Namun, proses belajar interaktif masih bisa dijalankan secara langsung ataupun dengan jeda waktu beberapa saat. Jadi, pembelajaran bisa melalui komputer maupun internet di sekolah ataupun di rumah yang terkoneksi dengan internet. Dengan cara ini, proses pembelajaran bisa diatur sendiri waktu belajarnya, dan tempat peserta didik mengakses ilmu yang mereka peroleh[2].

Madrasah Tsanawiyah Negeri 3 Muaro Jambi yang terletak di Jl. Lintas Timur Sumatera, Sekernan, Kabupaten Muaro Jambi. Dalam proses pembelajaran sendiri, Madrasah Tsanawiyah Negeri 3 Muaro Jambi belum memanfaatkan teknologi informasi semaksimal mungkin, pada masa pandemi *COVID19* ini. Dimana Madrasah Tsanawiyah Negeri 3 Muaro Jambi menggunakan beberapa media pembelajaran salah satunya seperti *Zoom Meeting*, tetapi disaat pengambilan nilai atau memberikan materi, guru menggunakan aplikasi lain, sehingga lebih dari satu aplikasi untuk proses belajar mengajar.

Dalam pemanfaatan teknologi informasi Madrasah Tsanawiyah Negeri 3 Muaro Jambi belum maksimal, karena masih membutuhkan lebih dari satu aplikasi untuk proses belajar mengajar, jadi Madrasah Tsanawiyah Negeri 3 Muaro Jambi membutuhkan sebuah teknologi informasi di bidang pendidikan seperti *e-learning*, yang dimana aplikasi *e-learning* ini sebagai wadah atau tempat untuk media pembelajaran antara siswa dan guru sehingga tidak terlalu banyak menggunakan aplikasi. Aplikasi *e-learning* ini mempunyai beberapa fitur yang mampu membantu guru dalam proses belajar mengajar seperti fitur upload materi, *share link* dan juga dapat mengambil nilai tugas atau ujian secara langsung dan memunculkan *score* yang diperoleh oleh siswa tersebut. Di aplikasi *e-learning* ini juga dapat untuk menyimpan data-data siswa, guru serta pegawai sekolah agar data-data tersebut tersimpan dengan baik sehingga bisa menjadi *backup* data untuk sekolah.

Dengan melihat latar belakang di atas, perlu di rancang sebuah *website* yang dapat membantu mengatasi masalah tersebut, maka penulis mengambil judul

“ Perancangan Aplikasi *E-Learning* Pada Madrasah Tsanawiyah Negeri 3 Muaro Jambi Berbasis *Web*”.

1.2. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat di simpulkan rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “ Apakah aplikasi *E-Learning* dapat mempermudah proses pembelajaran pada Madrasah Tsanawiyah Negeri 3 Muaro Jambi ? ”

1.3. BATASAN MASALAH

Agar penelitian ini mengarah pada sasaran yang di inginkan, maka penulis membatasi masalah yang akan dibahas, yaitu :

1. Merancang aplikasi *e-learning* berbasis web pada Madrasah Tsanawiyah Negeri 3 Muaro Jambi.
2. Sistem yang dibangun dikhususkan untuk kelas 3 dalam memepermudah pengambilan nilai ujian.
3. Sistem yang dibangun hanya bisa tambah data guru, data siswa, upload materi, *share link* vidio pembelajaran, mengerjakan quis, dan uas.
4. Sistem yang dibangun hanya bisa melakukan fungsi dalam bidang pembelajaran saja dan tidak bisa input data lainnya seperti data akademik sekolah.

5. Sistem yang dibangun adalah berbasis *web* dengan dukungan *PHP My Admin, HTML, dan Database MySQL*.

1.4. TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN

1.4.1. Tujuan Penelitian

Berdasarkan pada permasalahan yang telah di sampaikan sebelumnya, penelitian ini memiliki tujuan sebagai berikut :

1. Merancang aplikasi *e-Learning* berbasis *web* pada Madrasah Tsanawiyah Negeri 3 Muaro Jambi sebagai media penyampaian informasi, materi dan tugas.
2. Menganalisa permasalahan proses pembelajaran pada Madrasah Tsanawiyah Negeri 3 Muaro Jambi.
3. Mempermudah guru dalam memberikan bahan ajar dengan memanfaatkan aplikasi *e-learning* tanpa keterbatasan waktu.

1.4.2. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah :

1. Diharapkan membantu dalam proses pembelajaran di Madrasah Tsanawiyah Negeri 3 Muaro Jambi
2. Diharapkan membantu pihak Madrasah Tsanawiyah Negeri 3 Muaro Jambi untuk lebih mengenal perkembangan teknologi informasi.
3. Diharapkan mempermudah guru dan siswa dalam melakukan proses pembelajaran.

1.5. SISTEMATIKA PENULISAN

Untuk memberikan gambaran umum mengenai keseluruhan penulisan dalam laporan ini, dapat dilihat melalui sistematika penulisan meliputi :

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian serta sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini menguraikan teori yang memperkuat penelitian dan konsep mengenai sumber definisi landasan teori yang digunakan untuk mendukung pemahaman terhadap penelitian yang penulis penelitian.

BAB III : METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini menjelaskan tentang kerangka kerja penelitian yang dipakai penulis dalam menentukan metode penelitian, alat dan bahan yang digunakan untuk mendukung penelitian.

BAB IV : ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini membahas tentang analisa kebutuhan sistem, perancangan sistem, rancangan struktur data, rancangan keluaran (*output*), rancangan masukan (*input*), rancangan struktur program, dan perancangan algoritma program.

BAB V : IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Bab ini memuat evaluasi untuk menerapkan perancangan sistem yang berupa tampilan-tampilan dalam pengoperasian sistem dan dilakukan pengujian terhadap sistem dengan tujuan untuk melihat semua kesalahan dan kekurangan yang ada pada sistem.

BAB VI : PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan dari pembahasan bab-bab sebelumnya dan saran-saran yang diajukan kepada pihak-pihak yang terkait dalam penelitian ini.