

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG MASALAH

Di era globalisasi saat ini perkembangan teknologi terus mengalami peningkatan, terutama dibidang pendidikan. Saat ini pendidikan dapat dilakukan dimanapun dan kapanpun tanpa harus melalui tatap muka. Sistem pembelajaran elearning dapat diterima oleh masyarakat khususnya didunia pendidikan.

Dan saat ini dunia tengah diguncangkan oleh mewabahnya COVID-19, Penyebaran COVID-19 yang tak terbendung ini tentu saja menimbulkan dampak bagi masyarakat di dunia. Sejumlah peneliti dari berbagai negara berlomba menemukan vaksin untuk menghentikan penularan virus ini. bertambahnya waktu, korban pun semakin banyak berjatuhan dan penyebaran kian meluas. Maka dari itu, WHO mengeluarkan protokol kesehatan yang wajib diikuti seluruh negara. Dan setiap negara juga menerapkan kebijakannya sendiri guna memutus rantai penyebaran virus COVID-19 ini, seperti kebijakan social distancing, lockdown, herd immunity dan lain sebagainya.

Di Indonesia, pemerintah masih mengambil kebijakan social distancing, dengan membatasi interaksi sosial, pemerintah yakin bisa memaksimalkan pengendalian virus corona ini. Presiden Joko Widodo bahkan sudah mengimbau untuk bekerja, belajar, dan beribadah dari rumah semasa pandemi virus corona ini. Pemerintah juga memutuskan untuk membatalkan Ujian Nasional 2020, guna menekan penyebaran virus corona. Sejak 16 Maret 2020 pemerintah memutuskan agar peserta didik belajar dari rumah. Dalam praktiknya, proses belajar mengajar di rumah, peserta didik dan guru dibantu dengan

aplikasi belajar online. Namun, sejumlah kesulitan ditemui para guru saat menjalankan metode belajar dari rumah ini.

Penggunaan *E-Learning* sebagai media mengelola pembelajaran pada masa pandemik COVID-19 ini sangat cocok untuk diterapkan. Penggunaan *E-Learning* sebagai media mengelola pembelajaran hanya membutuhkan sedikit pengetahuan prosedural dalam mengoperasikan *E-Learning*, sehingga siapa saja sangat memungkinkan untuk bisa menggunakan *E-Learning* sebagai media dalam mengelola pembelajaran. *E-Learning*, menjadikan kegiatan perkuliahan lebih bermakna, karena antara mahasiswa dengan mahasiswa serta dengan dosen bisa melanjutkan perkuliahan tatap muka melalui obrolan ringan secara online dengan menggunakan *E-Learning*.

E-Learning juga bisa digunakan untuk melakukan diskusi dalam forum tertentu yang lebih serius. Perlunya pelatihan bagi guru dan siswa agar dapat memanfaatkan *E-Learning* secara optimal demi proses pembelajaran. Hingga dalam masa pandemik ini proses pembelajaran diharapkan dapat berjalan sebagaimana mestinya.

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. SMP Negeri 8 Muaro Jambi merupakan salah satu sekolah tingkat menengah pertama yang berada di Jalan Raya Kasang Pudak, Kec. Kumpeh Ulu, Kab. Muaro Jambi. Sebelum masa pandemi COVID 19 proses pembelajaran masih dilakukan secara tatap muka dan hanya terjadi didalam kelas saja dalam wilayah sekolah pada jam pelajaran yang telah ditetapkan oleh pihak sekolah, dan guru menerangkan sementara hanya mencatat, sehingga apabila guru ataupun salah satu siswa siswinya berhalangan hadir pada hari itu maka informasi tentang pelajarannya

akan kurang tersampaikan. Di masa pandemi ini *e-learning* sangat lah dibutuhkan karena dapat melakukan pembelajaran jarak jauh, karena di masa pandemi ini pemerintah melarang adanya keramaian karena dapat memicu peningkatan kasus yang terpapar COVID 19 . Berdasarkan uraian masalah diatas penulis akan melakukan suatu penelitian dan perancangan sebagai sumber belajar yang optimal untuk meningkatkan hasil belajar siswa dan siswi dengan judul **“Perancangan Aplikasi E-Learning Pada SMP Negeri 8 Muaro Jambi ”**

1.2 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan uraian latar belakang masalah dapat dirumuskan masalah penelitian yaitu “ Bagaimana merancang *e-learning* sebagai media pembelajaran pada SMP Negeri 8 Muaro Jambi dalam proses belajar mengajar”.

1.3 BATASAN MASALAH

Adapun batasan masalah dari sistem *E-Learning* ini adalah :

1. *E-learning* ini dirancang pada SMP Negeri 8 Muaro Jambi untuk kelas VII, VIII, dan IX
2. *E-learning* ini dirancang menggunakan bahasa pemrograman PHP, dan menggunakan DBMS MySQL
3. *E-Learning* ini dirancang untuk 4 aktor yaitu, administrator, wali murid, guru, dan siswa
4. Sistem yang digunakan *Use case Diagram*, *Activity Diagram*, dan *Class Diagram*.

1.4 TUJUAN PENELITIAN

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

1. Menganalisis sistem yang sedang berjalan untuk proses pembelajaran pada SMP Negeri 8 Muaro Jambi sehingga kita dapat mengetahui kelemahan dalam proses pembelajaran yang diterapkan oleh sekolah tersebut dan dapat membantu dalam proses belajar mengajar dengan membangun aplikasi *e-learning*.
2. Merancang dan membangun suatu aplikasi *E-Learning* berbasis web pada SMP Negeri 8 Muaro Jambi sebagai alat bantu proses belajar mengajar.

1.5 MANFAAT PENELITIAN

Adapun manfaat penelitian ini adalah:

1. Bagi siswa SMP Negeri 8 Muaro Jambi dapat mempermudah dalam hal pengaksesan materi bahan ajar dan latihan yang ingin disampaikan oleh pengajar pada saat berhalangan hadir
2. Bagi pengajar SMP Negeri 8 Muaro Jambi dapat membantu mempermudah dalam proses penyampaian materi dan pemberian latihan dimana saja.
3. Bagi penulis dapat mengaplikasikan ilmu – ilmu yang telah dipelajari diperkuliahan pada pembuatan sistem *E-learning*

1.6 SISTEMATIKA PENULISAN

Secara garis besar penulisan akan disusun secara sistematis kedalam enam bab. Dimana pada masing-masing bab akan diuraikan sebagai berikut.

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini membahas mengenai latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian serta sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menjelaskan tentang landasan teori yang menjadi acuan bagi peneliti dalam penelitian ini dan diuraikan pula buku-buku maupun sumber yang relevan dan berhubungan untuk membahas masalah dalam penelitian ini.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini berisi tentang tahapan proses dalam mengerjakan penelitian, metode yang digunakan, dan alat bantu yang digunakan dalam penelitian ini baik software maupun hardware

BAB IV ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini menjelaskan tentang gambaran umum dari objek penelitian, analisi permasalahan dan ketentuan sistem serta rancangan pengembangan sistem.

BAB V IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Bab ini menguraikan hasil dari penerapan aplikasi *E-learning* pengujian yang dilakukan terhadap fungsionalitas aplikasi.

BAB VI PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan dari bab – bab sebelumnya dan saran yang kiranya dapat membangun kearah lebih baik lagi.