

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. LATAR BELAKANG

Pendidikan di Indonesia semakin kompleks, terlihat dari adanya kebijakan pemerintah yang rajin merevisi kurikulum pendidikan hampir setiap tahun. Perubahan kurikulum ini menuntut semua pihak untuk memperbaharui diri mereka dalam banyak hal supaya kondisinya tetap sesuai dengan kurikulum yang baru. Sayangnya tidak semua pihak mampu menerapkan kebijakan pemerintah di atas secara menyeluruh karena banyak sekali kendala yang akan dihadapi.

Dalam dunia pendidikan, perkembangan Teknologi Informasi berdampak pada kebutuhan akan sebuah konsep dan mekanisme belajar mengajar yang berbasis TI. Konsep itu biasa dikenal dengan sebutan e-Learning sebagai bentuk transformasi pendidikan konvensional ke bentuk digital, baik secara isi dan sistemnya, yang bisa akses melalui *Android* dan *Web*. Singkatnya, *E-Learning* menggunakan teknologi untuk mendukung proses belajar. Menurut Kun Hamidah dan Ramadian Agus Triyono (2013 : 2) mengungkapkan definisi dari E-Learning adalah kepanjangan dari Electronic Learning yang merupakan cara baru dalam proses belajar mengajar menggunakan media elektronik khususnya internet sebagai sistem pembelajarannya. E-Learning tidak mengenal waktu dan tempat sehingga memudahkan para siswa untuk aktif mencari materi dan bahan pembelajaran secara mandiri.

SMK N7 Sarolangun merupakan salah satu SMK di Sarolangun yang menerapkan kurikulum 2013 sesuai dengan yang telah ditentukan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Tujuan dari kurikulum 2013 ini adalah menjadikan siswa aktif dalam proses pembelajaran di kelas. Proses pembelajaran SMK N7 Sarolangun masih dilakukan secara konvensional. Dengan kata lain proses belajar mengajar antar siswa dan guru hanya dapat dilakukan secara tatap muka didalam kelas, hal ini menyebabkan lambatnya proses pembelajaran dan kurangnya pemahaman materi pelajaran pada siswa SMK N7 Sarolangun, dan proses penyampaian materi diuraikan oleh guru dengan media pembelajaran yang standar, misalnya menggunakan modul sebagai acuan untuk dipelajari siswa, powerpoint atau tanpa media pembelajaran, kemudian memberikan soal (penugasan) kepada siswa dengan materi yang terbatas. Menurut pihak sekolah secara umum siswa kelas X SMK N7 Sarolangun berada dalam rentang minat belajar simulasi digital rendah yang sangat berpengaruh pada hasil belajar. Memperhatikan hal tersebut, kemungkinan sistem yang digunakan dalam pembelajaran kurang tepat sehingga berpengaruh pada hasil belajar.

Berdasarkan data yang diperoleh dari beberapa indikator hasil berbincang dengan guru dan observasi di sekolah apabila guru berhalangan hadir maka siswa tidak mendapatkan pelajaran. Hal ini menyebabkan tidak tercapainya target materi kesiswa sehingga kurangnya pemahaman materi pelajaran pada siswa SMK N7 Sarolangun. Dan siswa kurang aktif dan mandiri dalam belajar dikarenakan siswa hanya menerima apa yang dijelaskan oleh guru saja dan tidak berinisiatif untuk belajar sendiri. Di sisi lain, sarana dan prasarana yang dimiliki SMK N7

Sarolangun seperti jaringan internet kurang dioptimalkan. Hal ini terlihat pada kurang dimanfaatkannya internet sebagai sumber belajar. Dengan adanya media pembelajaran *E-Learning* ini, diharapkan akan membuat proses pembelajaran menjadi lebih kondusif, Hal ini dikarenakan *E-Learning* merupakan metode pembelajaran yang berfungsi sebagai pendukung di sekolah. menuntut siswa untuk bisa berinteraksi dengan internet, seperti mengakses informasi yang luas, memunculkan keaktifan siswa yang disebabkan tantangan, serta ketersediaan materi untuk pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan di atas maka penulis mencoba untuk mengangkat judul “PERANCANGAN APLIKASI E-LEARNING SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PADA MATA PELAJARAN SIMULASI DIGITAL BERBASIS ANDROID”

1.2 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan uraian pada latar belakang diatas, maka didapatkan rumusan masalah yaitu: “Bagaimana merancang sebuah aplikasi *E-Learning* sebagai media pembelajaran pada pelajaran simulasi digital berbasis android, khususnya pada siswa pada SMK N7 Sarolangun.

1.3 BATASAN MASALAH

Untuk menghindari terjadinya pembahasan di luar dari topik dan agar tidak menyimpang dari permasalahan, maka perlu dilakukan batasan-batasan, yaitu :

1. Di dalam aplikasi *E-Learning* ini penulis hanya membahas tentang mata pelajaran simulasi digital.
2. Sistem ditujukan untuk semua jurusan khususnya kelas x.
3. Sistem hanya dapat diakses dengan cara melakukan proses login terlebih dahulu.
4. Bahasan *E-Learning* pada SMK N7 Sarolangun ini hanya meliputi :
 1. User (Administrator, Guru dan Siswa).
 2. Materi Pelajaran.
 3. Tugas.
 4. Nilai.
 5. Pengumuman.

1.4 TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN

1.4.1 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penulisan penelitian ini adalah :

1. Mempelajari dan Menganalisa lebih dalam sistem pembelajaran simulasi digital yang sedang berjalan pada SMK N7 Sarolangun.
2. Merancang aplikasi *E-Learning* sebagai media bantu pembelajaran simulasi digital.

1.4.2 Manfaat Penelitian

Dari penelitian yang dilakukan dalam proses tersebut, manfaat penelitian yang dapat penulis temukan adalah :

1. Dengan adanya aplikasi *E-Learning*, diharapkan dapat menjadi salah satu media pendukung pada sistem pembelajaran simulasi digital yang ada selama ini sehingga dapat menunjang kegiatan pembelajaran.
2. Diharapkan dapat Mempermudah guru untuk mendistribusikan dan menyebarkan materi ajar kepada siswa melalui media *e-learning*.
3. Dengan adanya aplikasi *E-Learning* diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa terutama pada pelajaran simulasi digital.
4. Dengan adanya *E-learning* diharapkan mempermudah bagi siswa untuk mendapatkan modul, kisi-kisi soal dan media belajar.

1.5. SISTEMATIKA PENULISAN

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

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan secara umum dan singkat mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, Batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, serta sistematika penulisan yang memberikan gambaran umum dari bab ke bab yang merupakan isi dari skripsi ini.

BAB II : LANDASAN TEORI

Pada Bab ini berisi tentang teori-teori dasar yang mendukung penelitian di kutip dari buku, jurnal, internet dan menuangkan ide atau pendapat para pakar yang berhubungan dengan permasalahan

yang Penulis angkat, dimana mencangkup teori yang mereka ungkapkan, dan dari teori inilah Penulis dapat menarik kesimpulan.

BAB III : METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini berisi tahapan proses yang dilakukan selama mengerjakan penelitian, metode yang digunakan dan *tool* atau alat bantu yang digunakan untuk mengembangkan aplikasi *E-Learning* yang akan dibangun.

BAB IV : ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini membahas tentang analisa sistem yang sudah ada dan analisa sistem yang baru yang di dapat dari hasil penelitian. Dalam bab ini juga membahas tentang perancangan sistem.

BAB V : IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Bab ini menjelaskan tentang hasil dari implementasi perangkat lunak, pengujian perangkat lunak, serta hasil analisis yang dicapai oleh perangkat lunak.

BAB VI : PENUTUP

Bab ini merupakan penutup dari penelitian yang berisi kesimpulan dari pembahasan bab-bab sebelumnya dan saran yang berguna bagi pihak yang berguna bagi pihak yang bersangkutan dari penelitian ini.