

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG MASALAH

Dewasa ini perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi informasi berkembang sangat pesat . Sejalan dengan hal tersebut manusia dituntut untuk menyelesaikan permasalahan yang ada dengan memanfaatkan kecanggihan teknologi serta kecepatan, ketepatan, dan keakuratan dalam memberikan informasi sehingga dalam melaksanakan pekerjaannya akan mendapatkan hasil yang optimal.

Salah satu pemanfaatan teknologi komputer sebagai media pembelajaran *E-Learning*. *E-learning* dalam cakupannya cukup luas, bisa diartikan sebagai pembelajaran yang menggunakan media elektronik, atau menjalin hubungan melalui media elektronik, dalam hal ini komputer dan internet.

Sekolah SMK PGRI 1 Kota Jambi merupakan instansi swasta yang beralamat di Jl. Slamet Riyadi, Lrg. Cendana Broni yang memiliki 4 (empat) program studi yaitu Teknik Komputer dan Jaringan (TKJ), Teknik Sepeda Motor (TSM), Akuntansi dan Pemasaran. Selama ini proses pembelajaran di SMK PGRI 1 Kota Jambi masih dilakukan secara klasik, dengan kata lain proses belajar mengajar antara siswa dan guru hanya dapat dilakukan dengan syarat terjadinya pertemuan antara siswa dengan guru di dalam kelas. Dengan sistem pembelajaran yang saat ini berjalan masih ada kendala jika salah satu pihak baik guru ataupun murid tidak hadir dalam kegiatan belajar mengajar, contohnya jika

seorang tenaga pengajar sedang dinas di luar kota, otomatis ia akan sulit dalam memberikan materi dan tugas serta menilainya, dan tugas mengajar diberikan kepada guru piket, guru piket hanya memberikan materi singkat dan kemudian meninggalkan kelas untuk kembali mengajar dikelasnya. hal ini menyebabkan tidak ada pengontrolan terhadap murid yang ditinggalkan. begitu pula sebaliknya pada saat siswa tidak bisa ikut dalam kegiatan belajar mengajar pada saat keadaan sakit maka otomatis siswa tersebut akan tertinggal pelajaran, dan jika siswa berhalangan hadir pada saat ulangan atau pun latihan maka nilai siswa tersebut dinyatakan kosong oleh guru, hal ini menyebabkan siswa tersebut akan mengalami penurunan nilai dan yang lebih parah lagi tidak bisa naik kelas. begitu juga pada saat praktek kerja lapangan, maka akan sulit untuk mengontrol siswa apakah belajar atau tidak pada saat praktek, karena guru tidak memberikan materi atau tugas apapun pada saat praktek kerja lapangan. Dan juga berdasarkan kuisisioner yang diberikan kepada 24 siswa SMK PGRI 1 Kota Jambi kelas X dan XI jurusan teknik komputer jaringan dari pertanyaan yang diajukan apakah kelas masih mengadakan kegiatan belajar pada saat guru berhalangan hadir sebanyak 50% menjawab tidak pernah, 8,3% jarang, 25% menyatakan kadang-kadang, 8,3% menyatakan sering dan 8,3% menyatakan ya kemudian untuk pertanyaan apakah siswa akan mengulang pelajaran yang tertinggal sebanyak 16,7% menyatakan tidak pernah 33,4% jarang, 41,7% menyatakan kadang-kadang, 8,3% menyatakan sering dan 0% menyatak ya kemudian pertanyaan tentang apakah siswa tahu apa itu *e-learning* 45,8% menyatakan tidak pernah, 8,3% jarang, 12,5% kadang-kadang, 0% sering 33,3% ya. 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 1 Kota Jambi saat ini.

Karena masalah yang telah dijelaskan di atas maka penulis mengusulkan untuk membuat sistem pembelajaran yang lebih fleksibel seperti *E-learning* pada SMK PGRI 1 Kota Jambi agar dapat membantu pendidik dalam memberi materi serta membantu peserta didik dalam mengakses dan mengerjakan soal serta mengunduh materi yang diberikan pendidik secara bebas tidak dibatasi lokasi dan waktu sesuai kebutuhan masing-masing. Pembelajaran ini dinilai akan lebih efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa yang hanya terpaku pada pengajaran yang masih terpaku pada lokasi yang sama. Dengan pembelajaran menggunakan *E-learning* peserta didik dapat mengerjakan tugas tidak hanya di sekolah namun bisa di mana saja. Hal ini tentu akan lebih menyenangkan dibandingkan mengerjakan tugas dalam kelas saja.

Dari uraian permasalahan tersebut, penulis tertarik untuk melakukan penelitian ini dengan judul "**PERANCANGAN SISTEM *E-LEARNING* SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PADA SMK PGRI 1 KOTA JAMBI**".

1.2 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, dapat dirumuskan suatu permasalahan yaitu Bagaimana menganalisis dan merancang sistem pembelajaran *E-Learning* pada SMK PGRI 1 Kota Jambi yang dapat mempermudah guru dan

siswa untuk terus melaksanakan proses belajar mengajar tanpa terpaku lokasi atau waktu tertentu?

1.3 BATASAN MASALAH

Adapun batasan masalah yang terdapat dalam penelitian ini antara lain sebagai berikut:

1. Sistem pembelajaran ini dirancang berbasis web.
2. Sistem ini memiliki informasi terkait SMK PGRI 1 Kota Jambi
3. Siswa dapat mengerjakan tugas yang diberikan Guru
4. Guru dapat mengupload materi, dan siswa dapat mendownload materi.
5. Sample yang dibuat penulis ialah pada kelas X dan XI jurusan teknik computer jaringan.
6. laporan nilai siswa berdasarkan latihan yang dikerjakan siswa saja.

1.4 TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN

1.4.1 Tujuan Penelitian

Berdasarkan pada masalah yang telah didefinisikan di atas maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Menganalisa sistem pembelajaran di SMK PGRI 1 Kota Jambi dalam proses belajar guna tercapainya tujuan pembelajaran.
2. Merancang sistem *E-learning* yang menarik dan edukatif.

1.4.2 Manfaat Penelitian

Ada pun manfaat dari penelitian ini yaitu :

1. Bagi siswa SMK PGRI 1 Kota Jambi dapat mempermudah dalam hal pengaksesan materi bahan ajar dan latihan yang ingin disampaikan oleh pengajar pada saat berhalangan hadir atau praktek kerja lapangan.
2. Bagi pengajar SMK PGRI 1 Kota Jambi dapat membantu mempermudah dalam proses penyampaian materi dan pemberian latihan dimanajuga berada, tidak tergantung guru piket yang hanya memberikan materi singkat sehingga proses belajar mengajar akan efektif dan efisien
3. Bagi penulis dapat mengaplikasikan ilmu-ilmu yang telah dipelajari di perkuliahan pada pembuatan sistem *E-learning*.

1.5 SISTEMATIKA PENULISAN

Laporan penelitian ilmiah dibuat dalam sistematika yang sesuai dengan kaidah penulisan ilmiah yang benar dan dibagi dalam bab-bab sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini membahas tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, pembatasan, tujuan penelitian, dan manfaat penelitian, serta sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini memuat konsep-konsep teoritis yang digunakan sebagai kerangka atau landasan yang digunakan untuk mendukung pemahaman terhadap penelitian yang penulis lakukan, mencakup pengertian perancangan sistem, alat bantu dalam

desain sistem berupa UML (*use case* diagram, *class* diagram), pengenalan *database*, pengenalan *website*, uraian singkat mengenai *Mysql*, dan *PHP*.

BAB III : METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini berisikan uraian mengenai bagaimana penelitian dilakukan, membahas tentang metode/teknik pengumpulan data dilakukan selama penelitian, metode pengembangan sistem yang dilakukan, dan perangkat yang digunakan dalam pengembangan sistem.

BAB IV : ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini menguraikan tentang analisa permasalahan dan solusi pemecahan masalah, analisa kebutuhan sistem, perancangan sistem yang berupa perancangan struktur menu, *usecase*, *database* yang digunakan serta rancangan *layout/tampilan*.

BAB V : IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Bab ini menguraikan tentang implementasi dan rancangan sistem dan pengujian sistem yang dikembangkan untuk mencapai tujuan dan saran yang diharapkan.

BAB VI : PENUTUP

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