

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informasi dan komputer yang sangat cepat akhir-akhir ini, mendapat sambutan baik di mata masyarakat. Berbagai macam layanan masyarakat sudah menerapkan ICT (*Information and Communication Technology*). Seperti yang kita ketahui, didalam dunia pemerintahan biasa dikenal dengan *e-government*, dalam dunia bisnis dikenal dengan istilah *e-business* atau *e-commerce* dan bagi dunia pendidikan dikenal dengan istilah *e-learning*. *E-learning* adalah sistem pendidikan yang menggunakan aplikasi elektronik untuk mendukung belajar mengajar dengan media internet, jaringan komputer, maupun komputer *standalone*. (Irwan Christato Edy 2011).

E-learning pada SMK Negeri 1 Sukadana terdapat kekurangan didalam sistem belum ada laporan tugas *online* pada guru untuk mengetahui hasil tugas dalam *e-learning* yang diberikan oleh siswa dan cetak nilai pada siswa. Sehingga diupayakan untuk adanya perbaikan dari kekurangan sistem *e-learning* dan pemanfaatan teknologi. *E-learning* hanya digunakan saat tugas secara *online*. Sistem sudah memenuhi standar komponen pada *e-learning*. (Muhamad Fakhur Rozi 2013), tetapi siswa belum menggunakan *e-learning* dengan optimal karena keterbatasan waktu, *e-learning* hanya dipergunakan kurang lebih dalam 1 bulan 4 kali tugas *online*.

Kurangnya pemanfaatan teknologi pada SMK Negeri 1 Sukadana karena pembelajaran untuk kelas XI TKJ2 sering menggunakan model ceramah dengan bertatap muka di kelas. Model *e-learning* yang digunakan menggunakan web *centric course*, pemberian tugas secara *online* dan memadukan antara belajar jarak jauh dan tatap muka. Sebagaimana materi disampaikan melalui internet, dan sebagian lagi melalui tatap muka. Oleh karena itu menanggapi permasalahan diatas, perlu diadakan penelitian untuk mengetahui bagaimanakah pemanfaatan *e-learning* dari sisi teknologi terhadap psikologi kemampuan belajar siswa di SMK Negeri 1 Sukadana. Solusi agar pembelajaran *e-learning* lebih membuat kemampuan siswa menjadi berkembang maka dalam pemanfaatan teknologi dari sistem *e-learning* dapat dikembangkan dengan menyesuaikan dari kebutuhan yang diperlukan oleh siswa. Pengembangan *e-learning* menggunakan bahasa pemrograman PHP, tools macromedia dremweaver dan *database* MySQL dengan metode pengembangan prototipe *evolusioner*.

Metode kualitatif yang digunakan untuk mendapatkan data-data dan informasi mengenai pemanfaatan teknologi, psikologi kemampuan belajar dan sistem pada *e-learning* dengan cara membagikan angket, PTK dengan melihat tugas yang diberikan pada *e-learning*. Maka inilah yang melatarbelakangi penelitian untuk melakukan **“Analisis Psikologi Terhadap Kemampuan Belajar Berbasis Web Siswa Kelas XI Teknik Komputer & Jaringan (TKJ 2) Pada SMK Negeri 1 Sukadana”**

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan masalah yang telah diuraikan, maka penulis dapat merumuskan yang akan dijadikan penyusunan dalam usulan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana menganalisis terhadap *e-learning* dari sisi pemanfaatan teknologi untuk mengetahui kemampuan psikologi belajar siswa?
2. Bagaimana merancang kekurangan dari aplikasi *e-learning* dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP, tools macromedia dremweaver dan *database* MySQL?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka dalam penelitian ini masalah yang dibahas pada hal-hal sebagai berikut:

1. Menganalisis terhadap *e-learning* dari sisi pemanfaatan teknologi.
2. Metode pengembangan sistem menggunakan metode prototipe *evolutioner*.
3. Sistem ini akan menggunakan bahasa pemrograman PHP, tools macromedia dremweaver dan *database* MySQL.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dalam penelitian ini yaitu:

1. Menganalisis terhadap *e-learning* dari sisi pemanfaatan teknologi.
2. Membuat laporan tugas *online* dan cetak nilai pada siswa kelas XI TKJ2 SMK Negeri 1 Sukadana.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang didapat bagi penulis adalah dapat memperluas wawasan dalam dunia teknologi informasi dan komunikasi, terutama terhadap *e-learning* dari sisi pemanfaatan teknologi untuk mengetahui kemampuan psikologi belajar siswa.

Selanjutnya dengan pembelajaran *e-learning* ini diharapkan terselenggaranya pembelajaran mata pelajaran secara *online* maupun memberi dukungan bagi terselenggaranya proses belajar mengajar yang interaktif sehingga siswa bisa mengerjakan tugas ataupun ujian secara *online* dengan sistem *e-learning* yang sesuai dengan kebutuhan siswa, dan melakukan perbaikan pada sistem yang termasuk dalam kekurangan pada *e-learning*.

1.6. Keaslian Penelitian

Penelitian tentang Analisis Psikologi Terhadap Kemampuan Belajar Berbasis Web Siswa Kelas XI Teknik Komputer dan Jaringan (TKJ2) pada SMK Negeri 1 Sukadana, menurut penulis belum pernah dilakukan. Sebagai pendukung pernyataan maka peneliti menguraikan hasil dari berbagai penelitian terkait berdasarkan jurnal penelitian dengan menganalisis dan mengembangkan *e-learning* terhadap pemanfaatan teknologi.

Dari beberapa penelitian mengenai topik yang berkaitan dengan analisis dan pengembangan *e-learning* dari sisi pemanfaatan teknologi terhadap psikologi kemampuan belajar, maka yang membedakan penelitian ini dengan penelitian-penelitian sebelumnya adalah dari objek penelitian dan metode penelitian yang digunakan.

Tabel 1.1 Keaslian Penelitian

No	Peneliti	Judul Penelitian	Hasil Penelitian
1.	Andi Prastomo	Prototipe Sistem <i>E-Learning</i> dengan Pendekatan elistasi dan Framework Codeigniter: Studi Kasus SMP Yamad Bekasi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Perancangan prototipe sistem <i>e-learning</i> dibangun berdasarkan kebutuhan SMP Yamad Bekasi dengan menggunakan pendekatan elisitasi. 2. Sistem yang dibangun menggunakan bahasa pemrograman PHP dan <i>framework CodeIgniter</i> (CI) lulus tahap pengujian ISO 9126 dengan mnggunakan empat kriteria aspek ISO 9126 yaitu aspek <i>Functionality, Reliability, Usability, dan Eficincy</i>.
2.	Eka Ismantohai, dkk	Prototipe Sistem <i>E-learning</i> dengan Pendekatan Gaya Belajar VARK (Kasus: Politeknik Indramayu)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengidentifikasi kakteristik gaa belajar masing-masing peserta didik menggunakan pendekatan <i>visual, audio, read</i> dan <i>kinesthetic</i> (VARK). 2. Memberikan rekomendasi materi yang sesuai dengan gaya belajar yang dimiliki dari masing-masing mahasiswa. 3. Sistem ini dibangun dengan berbasis web menggunakan PHP dan MySQL.
3.	Ririn Arisa	Analisis Pemanfaatan <i>E-learning</i> Sebagai Media Pembelajaran Di Universitas Multimedia Nusantara	<ol style="list-style-type: none"> 1. Proses pengetahuan dan pembelajaran 2. Pemanfaatan yang kurang dari <i>e-learning</i> 3. Kemampuan dari psikologi belajar <i>e-learning</i> untuk media pembelajaran
4.	Zakarias Bessie	Pemanfaatan <i>E-learning</i> Di STMIK AMIKOM Yogyakarta	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pemanfaatan <i>e-learning</i> 2. Kemampuan psikologi siswa terhadap belajar secara <i>online</i> 3. Merubah proses pembelajaran

Tabel 1.1 Keaslian Penelitian (Lanjutan)

No	Peneliti	Judul Penelitian	Hasil Penelitian
5.	Ariyawan Agung Nugroho, S.T.	Pemanfaatan <i>E-Learning</i> Sebagai Salah Satu Bentuk Penerapan TIK Dalam Proses Pembelajaran	1. Pemanfaatan TIK secara positif dan maksimal 2. Multimedia dan akses internet menjadi lebih fisibel. 3. Penguasaan teknologi informasi pada guru.