

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pemanfaatan teknologi internet pada bidang pendidikan sangat berperan penting untuk meningkatkan kualitas pengajaran pada suatu lembaga pendidikan atau sekolah, dengan teknologi informasi mampu menyampaikan dan menyebarkan informasi dalam bentuk yang lebih mudah dipahami bagi penggunanya. *Web* merupakan bentuk teknologi informasi yang dibangun untuk membantu penyampaian informasi, berdasarkan hasil analisis yang dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia didapat hasil pemanfaatan internet pada bidang pendidikan dari tahun 2016 hingga 2017 selalu mengalami kenaikan sebesar 10,56 % yaitu 143,26 jiwa 70,54% menunjukkan pengguna internet adalah kategori pendidikan SMA atau Sederajat, hal tersebut menjadi peluang untuk meningkatkan kualitas pengajaran pada sekolah secara *online* (APJII, 2017).

Pemanfaatan teknologi informasi dalam bidang pengajaran yaitu *e-learning* melalui *web based learning* akan membawa perubahan yang sangat berarti baik dalam sistem pendidikan yang akan dikembangkan, materi yang disampaikan, bagaimana proses instruksional dan pembelajaran yang akan dilakukan, serta hambatan-hambatan yang dihadapi baik oleh siswa, guru dan penyelenggara pendidikan. Penggunaan *e-learning* dalam suatu proses pembelajaran diharapkan sebagai alternatif untuk mengatasi pembelajaran kemandirian belajar karena penggunaan *e-learning* memungkinkan mengajarkan siswa mencari dan mempelajari ilmu pengetahuan yang luas di dunia *internet* sehingga memunculkan kreativitas siswa dalam mencari ilmu pengetahuan (Pahrul & Apriani, 2017).

Pemerintah juga mendukung *e-learning* dengan mengeluarkan Peraturan Menteri (Permen) Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 68 Tahun 2014 Tentang Peran Guru Teknologi Informasi dan Komunikasi dan Guru Keterampilan Komputer dan

Pengelolaan Informasi dalam Implementasi Kurikulum 2013. E-learning itu sendiri memiliki pengertian yang sangat luas salah satunya “Sebuah portal (*web/blog*) yang menyediakan informasi tentang suatu topik dapat pula tercakup dalam lingkup *e-learning* ini. Perkembangan pendidikan di Indonesia sangatlah pesat, termasuk ditingkat Sekolah Menengah Atas dan sederajat hal ini dapat diketahui dari data yang dirilis oleh Badan Pusat Statistik (BPS), dan menyebabkan penyelenggara pendidikan baik itu Sekolah negeri atau swasta meningkatkan kualitasnya dalam media pembelajaran melalui berbagai cara termasuk diantaranya dengan *e-learning*.

Al-khairiyah merupakan wadah pendidikan yang telah didirikan pada tahun 1925 dan dikenal dengan sistem pendidikan perpaduan salafiyah dan modern yang terus berkembang sampai saat ini, proses belajar mengajar menjadi peranan penting untuk meningkatkan kualitas lembaga pendidikan atau sekolah, proses pembelajaran yang dilakukan terdapat kekurangan yaitu belum memanfaatkan teknologi informasi untuk meningkatkan kemandirian siswa dan inovasi pembelajaran baru dengan teknologi informasi, masih kurangnya pemahaman mengenai teknologi *internet*, serta terbatasnya referensi materi bahan ajar yang diberikan oleh guru. Permasalahan tersebut perlu diterapkan inovasi baru dengan pemanfaatan teknologi *internet*, untuk mempermudah proses pengajaran kepada siswa dan pemahaman teknologi *internet*.

Berdasarkan permasalahan tersebut sekolah perlu menerapkan teknologi dalam proses belajar sebagai salah satu inovasi yang lebih kreatif dengan penerapan *e-learning* atau belajar secara *online* untuk menambah pemahaman dan wawasan serta referensi materi, proses penerapan tersebut akan dikembangkan menggunakan metode *prototype* dengan mengutamakan tahap komunikasi kepada pihak sekolah untuk menentukan kebutuhan sistem dan melakukan identifikasi masalah (Pressman; Roger S, 2012).

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian yang dikemukakan di latar belakang, maka rumusan masalah pada penelitian ini yaitu :

1. Bagaimana merancang sistem *e-learning* berbasis *web* pada MA Al-Khairiyah?
2. Bagaimana menerapkan *e-learning* sebagai media pembelajaran dan pemanfaatan teknologi informasi?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan merupakan konsep untuk mencapai suatu yang diinginkan, tujuan yang dirancang yaitu :

1. Merancang sistem *e-learning* berbasis *web* pada Ma Al-Khairiyah.
2. Menerapkan *e-learning* sebagai media pembelajaran dan pemanfaatan teknologi informasi.

1.4 Batasan Penelitian

Batasan masalah pada rancang bangun sistem *e-learning* sebagai berikut :

1. Proses penyampaian materi oleh guru dengan berada di ruang kelas dengan memanfaatkan teknologi informasi *e-learning*.
2. Teknologi yang digunakan berbasis *web* sehingga dapat diakses secara *online*.
3. Sistem menggunakan model *E-learning* dengan media *internet*.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian terbagi menjadi 4 bagian diantaranya sebagai berikut:

1. Bagi Penulis

Agar dapat menambah ilmu pengetahuan dan pengalaman sekaligus menerapkan teori yang di dapat di perkuliahan dalam perusahaan atau pun di dunia kerja nantinya.

2. Bagi Sekolah

Dengan penerapan sistem *e-learning* berbasis web dan penambahan forum diskusi dapat membantu guru menyampaikan pembahasan siswa.

3. Bagi Siswa

Membantu siswa untuk dapat mengikuti mata pelajaran yang tidak dapat disampaikan secara langsung oleh guru maka diberikan materi secara *online* sehingga siswa masih dapat melangsungkan kegiatan belajarnya.

4. Bagi Lembaga Pendidikan

Dapat memberikan informasi terbaru bagi pengembangan ilmu komputer mengenai sistem informasi akademik berbasis *web*.