

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

E-learning merupakan suatu konsep belajar dengan pemanfaatan teknologi informasi dengan kegiatan mengelola, membuat dan menggunakan hingga berkomunikasi dalam jaringan internet (Kusumastuti, 2018). Penerapan teknologi pada proses belajar khususnya pada instansi pendidikan dapat berpengaruh positif terhadap penyajian suatu pembelajaran yang lebih interaktif, terlebih dimasa pandemi Covid-19, yang berdampak pada terhambatnya proses belajar siswa (Atsani, 2020). Berdasarkan keputusan Kementerian Pendidikan dan Budaya pada Nomor 15 Tahun 2020 tentang pedoman belajar dirumah dalam masa darurat penyebaran Covid-19 mengungkapkan bahwa proses belajar dilakukan dengan metode pembelajaran jarak jauh dalam jaringan atau pembelajaran jarak jauh luar jaringan (Kemendikbud, 2020). Tentu hal tersebut menjadi perhatian khusus bagi guru dan siswa agar proses belajar tetap dilaksanakan sesuai dengan target dan kurikulum.

Konsep atau strategi dalam upaya produktivitas guru dan siswa pada proses belajar diwajibkan menggunakan media teknologi informasi sebagai sarana atau media penyampaian materi. Salah satu sekolah yang belum menerapkan konsep belajar dalam jaringan yaitu SDN 1 Bandar Dalam yang berlokasi pada daerah Kabupaten Lampung Selatan didirikan pada tahun 1977 yang memiliki jumlah siswa sebanyak 258 siswa dan 13 tenaga pengajar. Dengan jumlah siswa dan tenaga pengajar tersebut, proses belajar yang dilakukan pada masa pandemi hanya dilakukan menggunakan media *whatsapp* dengan cara guru mengirimkan tugas

kepada siswa dan siswa akan mengirimkan hasil jawaban kepada guru. Proses rekap absensi siswa didasarkan pada tugas yang dikerjakan dan dikirimkan kepada guru sesuai dengan matapelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan kepada pihak sekolah dan observasi terhadap siswa diperoleh permasalahan berupa proses pembelajaran yang dilakukan melalui media *whatsapp* masih dirasa kurang optimal. Kesulitan dalam penggunaannya yaitu materi yang disampaikan tidak dipaparkan secara jelas yang berdampak pada siswa yang tidak paham. Permasalahan berikutnya yaitu proses absensi yang didasarkan pada tugas yang dikirimkan sehingga dirasa kurang sesuai konsep pembelajaran. Sehingga hal tersebut menjadi perhatian bagi orang tua siswa terhadap informasi mengenai nilai dan absensi siswa pada saat belajar, dari hasil absensi dan tugas yang diberikan masih harus dilakukan pencatatan ulang sebagai bentuk rekap data.

Berdasarkan permasalahan tersebut maka diperlukan suatu solusi untuk meningkatkan produktivitas guru dan siswa melalui konsep *e-learning* dengan penerapan strategi pembelajaran secara *online*. Strategi tersebut merupakan konsep belajar *online* atau disebut *e-learning* yaitu pembelajaran dengan pemanfaatan teknologi informasi yang mencakup ruang pengajaran secara virtual atau maya dengan konten secara interaktif berupa gambar, video, teks dan file (Uyun, 2020). Sehingga peneliti memberikan solusi dengan penerapan fitur belajar *online* berbasis *web* dengan *framework codeigniter* yaitu berupa penyampaian materi, pemberian tugas, absensi dan ruang diskusi dengan tujuan agar siswa dapat lebih kreatif dan inovatif, dengan *framework codeigniter* dapat membantu memudahkan peneliti untuk bisa membuat suatu aplikasi berbasis *website* dengan mudah dan cepat yang

terdiri dari konsep *model*, *view* dan *controller* (Rahman and Ratna, 2018). Keunggulan sistem berbasis *web* yaitu mudah dalam pengembangan sistem, pemeliharaan yang mudah dan akses yang mudah serta cepat (Urbieta *et al.*, 2019).

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah di uraikan, maka rumusan masalah pada penelitian ini yaitu bagaimana membangun dan menerapkan konsep *e-learning* dalam upaya produktivitas belajar guru dan siswa berbasis *web* ?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan merupakan konsep untuk mencapai suatu yang diinginkan, tujuan penelitiannya yaitu menghasilkan sistem dengan konsep *e-learning* dalam mempermudah pembelajaran secara *online*.

1.4 Batasan Penelitian

Adapun batasan masalah pada penelitian yang dibangun sebagai ruang lingkup pembahasan yaitu:

1. Data yang diolah yaitu siswa, guru, kelas, mata pelajaran, tugas dan nilai
2. Proses yang dilakukan yaitu memberikan materi dalam ruang diskusi
3. Hasil dari proses yaitu laporan data nilai.
4. Batasan penerapan *e-learning* untuk siswa kelas 4, 5 dan 6

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian yang dihasilkan dari pembuatan sistem yang dihasilkan sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Mempermudah guru dalam memberikan materi dan juga tugas kepada siswa dan bisa memberikan suasana belajar yang lebih efektif.

2. Bagi Siswa

Agar dapat memudahkan siswa dalam kegiatan pembelajaran dan juga mempermudah siswa dalam memahami materi yang diberikan oleh guru

1.6 Keaslian Penelitian

Keaslian penelitian merupakan pernyataan yang diungkapkan oleh peneliti bahwa pada sekolah SDN 1 Bandar Dalam belum pernah dilakukan penelitian sebelumnya mengenai sistem pembelajaran secara *online*. Maka dapat dipastikan penelitian yang dilakukan baru pertama kali oleh peneliti.