

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Penerapan sistem informasi pada masa pandemi berpengaruh terhadap setiap proses bisnis baik perusahaan maupun instansi pemerintahan, khususnya dibidang pendidikan. Pengaruh besar terhadap aktifitas belajar pada masa pandemi berdampak pada proses belajar mengajar yang harus dilakukan berdasarkan jarak masing-masing siswa atau dilakukan dirumah, sehingga teknologi informasi sangat dibutuhkan guna menunjang proses belajar mengajar antara guru dengan siswa melalui media internet (Sitohang *et al.*, 2021). Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 33 Tahun 2019 tentang Satuan Pendidikan Aman Bencana yaitu Belajar dari Rumah melalui pembelajaran jarak jauh daring dan/atau luring dilaksanakan sesuai dengan pedoman penyelenggaraan Belajar dari Rumah sebagaimana yang telah dicantumkan (Kemendikbud, 2020).

Penerapan teknologi informasi pada salah satu instansi pendidikan yaitu SD Negeri 2 Sawah Brebes yang berlokasi di Jl. Dasamuko No.36, Sawah Brebes, Kec. Tj. Karang Tim., Kota Bandar Lampung, Lampung 35212 dan memiliki jumlah siswa sebanyak 389 orang dan 39 Guru. Sekolah tersebut memiliki visi yaitu mencetak siswa berprestasi, berkreaitif, berbudi pekerti luhur, beriman dan bertaqwa, sehat jasmani dan rohani, sehingga mengacu pada visi siswa yang berprestasi tentu pihak sekolah perlu memiliki inovasi penerapan teknologi informasi untuk menunjang proses belajar mengajar secara *online*. Prosedur pembelajara yang dilakukan saat ini pada masa pandemi telah memanfaatkan media pembelajaran melalui *whatsapp*, *google classroom* dan *google form*. Proses

belajar dimulai dari pemberian materi kepada siswa yang disampaikan atau di *share* ke media *whatsapp groups* kemudian siswa mengerjakan soal atau materi yang diberikan oleh masing-masing guru. Hasil tugas yang dikerjakan kemudian dilakukan rekap penilaian oleh masing-masing guru, hal tersebut juga dilakukan pada aplikasi pendukung seperti *google classroom* dan *google form*. Sehingga berdasarkan beberapa media yang digunakan tersebut tentu akan mempersulit proses perekapan nilai maupun penyampaian materi karena proses yang berbeda pada setiap medianya. Seperti penelitian yang dilakukan oleh (Sulistiani *et al.*, 2021), bahwa Sistem Pembelajaran Dalam Jaringan yang memanfaatkan teknologi informasi untuk sistem pembelajaran pada masa pandemi Covid-19 belum tersedia dan hanya menggunakan *Google Classroom* sehingga dirasa belum optimalnya pengetahuan pada guru dan siswa dalam menggunakan teknologi informasi dan komunikasi dalam sistem pembelajaran dalam jaringan.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan kepada bagian guru dan siswa diperoleh permasalahan atau kekurangan pada sistem pembelajaran yang saat ini diterapkan antara lain penyampaian materi menggunakan media *whatsapp* masih dirasa kurang optimal karena materi hanya disampaikan dan tanpa ada penjelasan, informasi mengenai proses penilaian terhadap tugas, ujian dan soal masih dilakukan menggunakan media yang berbeda sehingga akan terjadi proses pendataan secara berulang. Penyampaian materi yang dilakukan sudah dalam jaringan akan tetapi masih terdapat permasalahan antara guru dan peserta didik, Dari peserta didik, permasalahan yang terjadi yaitu peserta didik tidak memiliki waktu yang cukup untuk kembali mempelajari materi yang mereka terima di sekolah karena padatnya jadwal kegiatan belajar-mengajar termasuk kegiatan

praktikum, sedangkan permasalahan pada guru seperti guru waktu pembelajaran yang relatif singkat dan banyak kegiatan administrasi yang bersifat non-akademik justru harus diselesaikan, sehingga berdampak terhadap pencapaian kompetensi peserta didik, permasalahan tersebut juga dikemukakan oleh (Herlandy and Novalia, 2019). Sekolah perlu menerapkan teknologi informasi sebagai penunjang proses belajar mengajar dengan motivasi tetap mewujudkan siswa yang berprestasi.

Berdasarkan permasalahan tersebut maka solusi yang diberikan berupa penerapan sistem *e-learning* yang dilakukan secara *online* menggunakan media *website*. Adapun fitur yang diberikan pada konsep *e-learning* yaitu melalui media gambar, teks dan video. Fitur berupa tugas, ujian dan soal dapat dikerjakan secara langsung pada sistem yang dibangun sehingga diharapkan dapat mempermudah proses perekapan nilai siswa. Berdasarkan surat edaran KEMENDIKBUD Nomor 15 Tahun 2020 yang mana mewajibkan pembelajaran dilaksanakan dirumah dengan jadwal dan waktu yang telah ditetapkan oleh Dinas Pendidikan setempat dan sekolah, regulasi dan kebijakan ini secara tidak langsung memaksa guru dan siswa harus beradaptasi dengan kebiasaan dan sistem atau model pembelajaran *E-learning* atau dikenal dengan istilah daring (Fadillah, 2021). Penerapan sistem *e-learning* dapat disesuaikan dengan kurikulum yang diterapkan oleh pihak sekolah dan secara keseluruhan sistem yang dibangun dapat diakses secara *online*.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang telah dibahas maka rumusan masalah seperti berikut :

1. Bagaimana membangun dan menerapkan sistem *e-learning* sebagai penunjang pembelajaran ?
2. Bagaimana hasil pengujian sistem *e-learning* sebagai penunjang pembelajaran ?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian terhadap sistem yang akan dibangun yaitu:

1. Menghasilkan sistem *e-learning* sebagai penunjang pembelajaran
2. Mengimplementasikan dan mengetahui tingkat kelayakan sistem *e-learning* sebagai penunjang pembelajaran antara guru dan siswa.

1.4 Batasan Penelitian

Batasan penelitian sebagai ruang lingkup pembahasan yaitu :

1. Data Siswa, data Guru, data matapelajaran, data tugas, soal dan ujian serta penyampaian materi dan dibangun menggunakan sistem berbasis website dengan bahasa pemrograman PHP dan database Mysql.
2. Proses yang dilakukan berupa forum diskusi dan pengerjaan soal, tugas dan ujian. Hasil dari proses berupa laporan hasil penilaian, data materi dan informasi video interaktif materi belajar.
3. Penelitian ditunjukkan untuk kelas 5.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian yang dihasilkan sebagai berikut:

1. Bagi Siswa

Bagi siswa diharapkan dapat memberikan pengalaman dalam situasi keilmuan yang menyenangkan. Siswa dapat termotivasi dan menumbuhkan sikap percaya diri sehingga siswa akan semakin produktif.

2. Bagi Guru

Bagi guru diharapkan dapat memberikan wawasan dalam strategi pembelajaran sebagai alternatif mengajar di kelas, sehingga dapat menciptakan pembelajaran yang efektif agar siswa fokus saat proses pembelajaran berlangsung.

3. Bagi Sekolah

Bagi sekolah diharapkan penelitian ini dapat memberikan manfaat untuk meningkatkan kualitas sekolah yang ditunjang oleh keberhasilan prestasi siswa.