

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi beberapa tahun belakangan ini berkembang dengan kecepatan yang sangat tinggi, sehingga dengan perkembangan ini telah mengubah pola hidup masyarakat dalam mencari dan mendapatkan informasi, yang tidak lagi terbatas pada informasi surat kabar, audio visual dan elektronik, tetapi juga sumber sumber informasi lainnya yang salah satu diantaranya melalui jaringan Internet (Yusril, 2019). Teknologi Informasi itu sendiri adalah Studi atau penggunaan peralatan elektronika, untuk menyimpan, menganalisa, dan mendistribusikan informasi apa saja melalui berbagai media (seperti internet), termasuk kata-kata, bilangan dan gambar (Yani, 2018). Teknologi Informasi adalah sebuah perkembangan di bidang informasi dalam menjalankan tugas sehari-hari, baik mendapatkan informasi maupun penyebaran informasi (Karim et al., 2021). Jadi dapat disimpulkan bahwa teknologi informasi adalah sebuah teknologi yang dapat membantu pekerjaan manusia yang dapat menyebarluaskan sebuah informasi. Kemajuan Teknologi Informasi telah mendorong terjadinya banyak perubahan, termasuk dalam bidang pendidikan yang melahirkan konsep *e-learning* (Nuryana, 2019)

Model pembelajaran daring atau Online Learning Models (OLM), pada awalnya digunakan untuk menggambarkan sistem belajar yang memanfaatkan teknologi internet berbasis komputer (computer-based learning/CBL) (Kuntarto, 2017). Pembelajaran daring merupakan bentuk penyampaian pembelajaran konvensional yang dituangkan pada format digital melalui internet (Imania & Bariah,

2019). Pada pemanfaatannya, fasilitas komputer/ laptop/ jaringan internet ini seringkali tidak termaksimalkan, sejauh ini masih banyak guru yang belum memanfaatkan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (Aka, 2017). Salah satunya adalah SMP N 1 Air Nanningan.

SMP N 1 Air Nanningan beralamat di Jl. Raya Neglasari, Neglasari, Kec. Air Nanningan, Kabupaten Tanggamus, Lampung. SMP N 1 Air Nanningan memiliki 38 guru dan 561 siswa-siswi. Kurikulum yang dipakai untuk pembelajaran adalah Kurikulum 2013, dan system pembelajaran pada saat pandemi ini menggunakan beberapa aplikasi berbeda diantaranya WhatsApp, Email, dan Google Classroom. Google Classroom lebih sering digunakan dikarenakan aplikasi ini memiliki fitur yang lebih lengkap dibanding dengan Email dan WhatsApp. Walau sedang dalam keadaan pandemi tetap ada sebagian guru yang mengharuskan siswanya datang ke sekolah untuk tatap muka serta mengambil lembar soal untuk pembelajaran dirumah. Aplikasi yang saat ini digunakan oleh para guru tersebut masih belum lengkap seperti tidak adanya fitur penilaian, upload soal dan jawaban, serta belum ada fitur absensi. Akibatnya guru harus melakukan pendataan nilai, upload jawaban dan soal serta melakukan absensi secara manual. Dengan adanya permasalahan tersebut peneliti ingin membangun sebuah sistem pembelajaran berbasis website guna mempermudah proses belajar mengajar secara daring, maka penulis melakukan penelitian dengan judul “Sistem Pembelajaran Daring Guna Meningkatkan Efektifitas Belajar Mengajar Menggunakan Metode Extreme Programming” sebagai fasilitas untuk melancarkan proses belajar mengajar secara daring di SMP N 1 Air Nanningan.

Infrastruktur yang tersedia pada SMP N 1 Air Nanningan berupa komputer yang disediakan oleh pihak sekolah. Untuk siswa sendiri menggunakan handphone sebagai alat belajar daring. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Extreme Programming*. Untuk pengujian sistem menggunakan ISO 25010. Sistem yang akan dibangun berbasis *website* dengan menggunakan *framework codeigniter* sebagai kerangka kerja dalam pembangunan sistem ini dan *database* yang digunakan adalah MySQL. CodeIgniter adalah sebuah framework PHP yang dapat membantu mempercepat developer dalam pengembangan aplikasi web berbasis PHP dibanding jika menulis semua kode program dari awal (Sahi, 2020).

Fitur utama pada sistem ini adalah pemberian materi, latihan soal, absensi serta fitur penunjang seperti *live chat* dimana setiap murid dapat menghubungi langsung guru mereka saat ada kendala pada saat pembelajaran sedang berlangsung. Pada fitur pemberian materi, guru dapat memberikan materi berupa teks, gambar dan link video selain itu juga dapat menambahkan *file* berupa (word, pdf, ppt) sebagai tambahan materi pembelajaran. Pada sistem ini juga terdapat fitur absensi, yang dimana siswa-siswi harus melakukan absensi pada saat kelas sudah terbuka. Siswa, guru admin juga dapat mengakses *website* pembelajaran daring ini melalui *smartphone*. Dengan dibangunnya sistem ini, diharapkan dapat menunjang sistem pembelajaran daring yang ada pada SMP Negeri 1 Air Nanningan.

Terdapat beberapa penelitian terdahulu yang membahas mengenai pembelajar daring, seperti Penerapan Codeigniter Dalam Pengembangan Sistem Pembelajaran Dalam Jaringan Di SMK 7 Bandar Lampung. Pada penelitian ini membahas mengenai pembuatan e-learning menggunakan codeigniter sebagai kerangka pembuatan website.

Kemudian penelitian implementasi metode waterfall dalam pembuatan e-learning pada SMK Teknik PAL Surabaya menggunakan Codeigniter dan MySQL yang menggunakan Codeigniter sebagai kerangka pembuatan websitenya. Terdapat juga penelitian Perancangan Sistem Pembelajaran Daring Menggunakan Framework Codeigniter (Ci) Di Paud Flamboyan Jakarta yang menggunakan codeigniter sebagai kerangka pembuatan websitenya.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan pada pemaparan latar belakang yang sudah dijelaskan di atas, maka penulis merumuskan sebagai berikut:

“Bagaimana membangun system pembelajaran daring berbasis *website* di SMP N 1 Air Naningan”

1.3 Batasan Masalah

Beberapa batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Sistem yang dibangun berupa proses pembelajaran secara daring berbasis *website*.
2. Pemberian materi berupa teks, file dan *link*.
3. Sistem yang dibangun menggunakan *Extreme Programing*.
4. Database menggunakan MySQL.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk membangun sistem pembelajaran daring berbasis *website* di SMP N 1 Air Naningan agar meningkatkan efektifitas belajar mengajar.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian kali ini adalah:

1. Untuk penulis sebagai syarat menyelesaikan studi S1.
2. Untuk pihak:
 - a. Sekolah SMP N 1 Air Nanningan diharapkan dapat meningkatkan dan mempermudah dalam proses pembelajaran secara daring
 - b. Universitas Teknokrat Indonesia diharapkan dapat digunakan sebagai tambahan referensi bahan penelitian lanjutan, serta menjadi bahan bacaan pada perpustakaan Universitas
 - c. Mahasiswa dapat dijadikan menjadi referensi bacaan atau penelitian selanjutnya