

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan dunia pendidikan dapat terlihat dari metode pembelajaran yang digunakan di sekolah, hal ini berkaitan dengan tempat atau proses belajar mengajar bagi siswa dan guru. Media pembelajaran sebagai sarana dalam penyampaian materi pembelajaran yang diharapkan dapat disajikan dengan berbeda, seperti dalam bentuk slide presentasi, video belajar, modul dan lain sebagainya yang tentunya dapat membantu guru dalam penyampaian kegiatan pembelajaran. Hal ini memberikan kemudahan kepada guru yang dapat menggunakan teknologi sebagai pendukung kegiatan pembelajaran di kelas, begitu pula dengan siswa yang dapat menggunakan teknologi untuk memudahkan segala kegiatan belajar, sehingga lebih efisien menggunakan pembelajaran elektronik yang digunakan sebagai sumber kegiatan pembelajaran, sebagai sarana penyampaian dan evaluasi materi serta cara penilaian yang dapat dilakukan oleh guru yang bersangkutan.

SMK Bintang Nusantara beralamat di Jl. Desa marga Agung Blok C1 No. 17, Marga Agung, Kecamatan. Jati Agung, Kabupaten. Lampung Selatan Provinsi. Lampung. SMK Bintang Nusantara ini diresmikan pada tanggal 16 maret 2021, merupakan sekolah swasta di bawah naungan yayasan YP Taruna Jaya Lampung. Karena sekolah ini tergolong sekolah yang masih baru maka perlu meningkatkan efektivitas penyampaian materi pembelajaran, Pada saat ini sistem belajar mengajar SMK Bintang Nusantara masih menggunakan sistem secara konvensional, yakni

dengan bertatap muka antara guru dan murid di sekolah, guru dan murid wajib hadir di dalam kelas agar terjadinya proses belajar dan mengajar.

Permasalahannya jika guru atau siswa berhalangan hadir dengan alasan sakit atau dinas ke luar kota dan lain sebagainya, maka kegiatan belajar siswa dapat terganggu, kemudian tidak semua siswa memiliki cara belajar terbaik dengan mendengarkan, selain itu kebiasaan beberapa siswa yang sering membuat pekerjaan rumah di sekolah yang dapat mengganggu proses belajar mengajar yang akan terjadi, dan juga pembelajaran konvensional membuat daya serap materi rendah, cepat hilang, karena hanya bersifat menyimak dan mendengarkan materi yang di sampaikan guru faktor lain karena setiap murid pasti memiliki kemampuan menyerap materi yang berbeda-beda. Selain itu, pembelajaran konvensional lebih terfokus kepada materi yang di berikan guru kepada siswa tanpa adanya kreatifitas dari siswa tersebut untuk belajar.

Kehadiran teknologi sistem informasi dalam bidang pendidikan khususnya dalam proses belajar mengajar dapat di terapkan pada sistem belajar mengajar pada SMK Bintang Nusantara. Dengan pemanfaatan teknologi *E-Learning* berbasis *web* dalam menunjang proses pembelajaran khususnya untuk sekolah menengah atas/kejuruan, *E-Learning* dapat memberi kemudahan bagi setiap siswa agar dapat mengingat kembali materi yang di sampaikan, proses pembelajaran melalui teknologi *E-Learning* dengan koneksi jaringan internet memungkinkan pembelajaran dapat di lakukan di manapun untuk memperdalam pemahaman materi pelajaran, dengan demikian penulis ingin merancang suatu sistem belajar *E-Learning* yang dapat membantu dan

mempermudah dalam proses belajar mengajar siswa dan guru pada SMK Bintang Nusantara.

Melalui *E-Learning* proses kegiatan pembelajaran yang dilakukan, dapat berlangsung dengan jarak jauh tanpa harus bertatap muka di dalam ruang kelas. *E-Learning* menyediakan fitur-fitur yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran yang sudah tersedia bagi para guru dan siswa. Siswa dapat mengakses dan menggunakan secara interaktif berbagai sumber informasi yang tersedia bagi mereka di mana saja, kapan saja. *E-Learning* tersebut berbasis *Moodle*.

Moodle adalah sebuah nama untuk sebuah program aplikasi yang dapat merubah sebuah media pembelajaran kedalam bentuk *web*. Aplikasi ini memungkinkan siswa untuk masuk kedalam “ruang kelas digital” untuk mengakses materi-materi pembelajaran. Dengan menggunakan *Moodle*, kita dapat membuat materi pembelajaran, kuis, jurnal elektronik dan lain-lain. *Moodle* itu sendiri adalah singkatan dari *Modular Object Oriented Dynamic Learning Environment*.

Moodle merupakan sebuah aplikasi *Course Management System (CMS)* yang gratis dapat di-*download*, digunakan ataupun dimodifikasi oleh siapa saja dengan lisensi secara *GNU (General Public License)*. Saat ini *Moodle* sudah digunakan pada lebih dari 150.000 institusi di lebih dari 160 negara didunia. Aplikasi *Moodle* dikembangkan pertama kali oleh Martin Dougiamas pada Agustus 2002 dengan *Moodle* Versi 1.0. Saat ini *Moodle* bisa dipakai oleh siapa saja secara *Open Source*. Beberapa aktivitas pembelajaran yang didukung oleh *Moodle* antara lain chat, *assignment*, forum, kuis dan banyak fitur-fitur lainnya (Utami, 2016).

Dalam penelitian ini e-learning dibangun menggunakan CMS Moodle. Beberapa alasan penggunaan CMS ini diantaranya adalah: CMS Moodle merupakan aplikasi open source yang memiliki kelengkapan fitur terbaik, User friendly, mudah digunakan karena dirancang sedemikian rupa sesuai dengan kebutuhan kegiatan belajar mengajar, Tersedianya berbagai paket bahasa yang dapat dipilih, Proses instalasi yang mudah serta sudah terdapat pada menu autoinstaler hosting website, Menyediakan kemudahan untuk mengganti tampilan (themes).

Proses pembelajaran menggunakan *Moodle* diharapkan dapat memberikan kreativitas dalam penyampaian bahan ajar dan memberikan wawasan yang lebih mengenai teknologi khususnya dalam penerapannya untuk pendidikan (Dhika, Destiawati, Surajiyo, Jaya 2020)

E-Learning atau *electronic learning* merupakan konsep pembelajaran yang dilakukan melalui jaringan media elektronik. Perkembangan teknologi yang sangat maju di era modern dan globalisasi memungkinkan berbagai kegiatan dilakukan secara cepat dan efisien. Perkembangan teknologi sudah banyak memberi pengaruh terhadap cara hidup kita, salah satunya adalah dalam bidang pendidikan dengan penggunaan *E-Learning* dalam kegiatan pembelajaran di sekolah, perguruan tinggi, tempat-tempat kursus bahkan komunitas-komunitas online sudah mulai menggunakan konsep seperti ini. Seiring dengan perkembangan teknologi informasi dan tuntutan globalisasi pendidikan serta pembelajaran jarak jauh, berbagai konsep telah dikembangkan untuk menggantikan metode pembelajaran konvensional, salah satunya adalah konsep E-Learning. (Aisah, Yanto, Firdaus, 2021).

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan dari uraian latar belakang diatas, maka dapat dirumuskan permasalahan yang akan diselesaikan dalam penelitian ini yaitu

1. Bagaimana Merancang dan membangun sistem *E-learning* sebagai media belajar *online* berbasis web.
2. Bagaimana Menjadikan *E-learning* sebagai media pembelajaran tambahan agar proses belajar mengajar dapat berjalan secara optimal.

1.3 Batasan Masalah

Dalam penelitian ini penulis membatasi masalah pada pembuatan sistem informasi *E-Learning* , sebagai berikut.

1. Dalam penelitian ini penulis hanya merancang sebuah sistem *E-Learning*, mengolah data dari data guru, data murid, dan data kelas agar dapat di implementasikan untuk media belajar.
2. Sistem dibangun berbasis *website*

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini yaitu: dengan pembelajaran *E-learning* ini diharapkan terselenggaranya pembelajaran secara online yang mampu memberi dukungan bagi terselenggaranya kegiatan belajar mengajar yang disediakan dalam sistem *E-learning* ini.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian yang ingin dicapai adalah sebagai berikut:

1. Bagi Guru

- Membantu guru dalam melaksanakan pembelajaran di kelas dengan suasana yang inovatif dengan sumber belajar yang luas.
- Memotivasi guru dalam penerapan pembelajaran dengan memanfaatkan *website E-Learning*.
- Mempermudah guru dalam perannya sebagai fasilitator dalam pembelajaran.

b. Bagi Siswa

- Siswa dapat mengoptimalkan proses belajar di manapun dan kapanpun dengan menggunakan E-Learning.
- Siswa memiliki sumber belajar yang lebih luas.
- Memotivasi siswa dalam belajar untuk meningkatkan minat dan kemampuan yang dimiliki.

c. Bagi Sekolah

- Mendukung pengembangan teknologi dalam lingkungan sekolah.
- Tersedianya sumber belajar yang interaktif, kreatif dan inovatif dalam kegiatan pembelajaran.