

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi pada saat ini bisa disebut sebagai era modern, dimana sangatlah mudah untuk dikembangkan. Terjadi banyak kreatifitas hampir setiap harinya dengan sebuah pengembangan teknologi, dimana teknologi ini dibutuhkan oleh manusia guna membantu semua pekerjaan supaya lebih terampil. Tuntutan hidup yang serba ekonomis dan saat ini, menuntun manusia agar bisa lebih meminimalkan waktu diluar rumah untuk menggunakan alat modern saat ini, baik itu penggunaan pada pekerjaan, bermain, hingga pendidikan. Kecepatan adalah sebuah pemikiran manusia. tidak berarti semua harus dikerjakan dengan mesin saja tetapi kerja manusia dibutuhkan guna menjalankannya. Kebijakan belajar dirumah telah merubah pola belajar siswa/i. hal ini tentu saja secara langsung bisa berjalan baik maupun tidak, karena selama ini telah terbiasa belajar secara tatap muka (I Ketut Sudarsana, 2020).

Pembelajaran E-learning dapat dijadikan solusi pembelajaran jarak jauh ketika terjadi bencana alam. Seperti yang terjadi ketika pemerintah menetapkan kebijakan *social distancing*. *Social distancing* diterapkan oleh pemerintah dalam rangka membatasi interaksi manusia dan menghindarkan masyarakat dari kerumunan agar terhindar dari penyebaran *Virus Covid-19*. Kebijakan ini menjadikan kegiatan belajar mengajar dalam konteks tatap muka dihentikan sementara. Pemerintah mengganti pembelajaran dengan system pembelajaran *E-learning* yang biasa disebut Daring. Dengan adanya kebijakan ini menjadikan pembelajaran Daring atau *E-learning* yang sebelumnya masih tidak maksimal

diterapkan menjadi satu-satunya pilihan bentuk pembelajaran pada masa pandemi ini (Syarifudin, p. 2020)

Desa ini juga memiliki sebuah sekolah dasar yang bernama SD Negeri 1 Bulok. Menurut kepala sekolah SD tersebut kegiatan belajar melalui media internet yang dilakukan oleh siswa sekolah dasar disana cenderung rendah dan perlunya tambahan belajar secara online supaya murid memaksimalkan waktu yang dimiliki karena keterbatasan waktu yang dimiliki oleh guru di SD Negeri Bulok. Sehingga dapat membantu guru dan murid dalam menjalani kegiatan belajar mengajar pada siswa sekolah dasar tersebut. peneliti bertujuan untuk merancang dan membangun **“Rancang Bangun Sistem Pembelajaran Online Berbasis Web Di SDN 1 Bulok Kalianda Studi Kasus: SDN 1 Bulok Kalianda”**. diharapkan dari perancangan ini dapat membantu anak sekolah dalam belajar terutama pembelajaran calistung (baca tulis hitung) dengan biaya yang murah serta meringankan kesulitan belajar. Penelitian ini juga dibuat berdasarkan terjadinya Covid-19 terdahulu dan digunakan masa yang akan datang yang membuat masyarakat harus beradaptasi dengan E-learning dan dasar itu lah yang membuat masyarakat menggunakan E-learning sekarang.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana mengembangkan metode pembelajaran dengan menggunakan E-Learning di SD N 1 Bulok?
2. Bagaimana membuat sebuah website pembelajaran yang mempermudah para guru dan murid melakukan pembelajaran daring?

1.3 Batasan Masalah

Setiap penelitian yang bersifat ilmiah sudah tentu memiliki batasan masalah.

Batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Sistem ini dibangun menggunakan bahasa pemrograman script seperti *PHP*.
2. *Website* yang dibuat hanya untuk melakukan pembelajaran daring Kelas 1 – 6 dan tidak untuk pengolahan nilai.
3. *Website* pembelajaran daring hanya dapat diakses melalui jaringan internet.
4. Pengguna website antara lain operator sekolah, guru, dan siswa.
5. Informasi yang di sampaikan berupa materi atau *e-book* matapelajaran, soal latihan, tugas.

1.4 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan membangun sebuah website pembelajaran untuk SDN 1 Bulok agar para murid dapat menikmati pembelajaran dalam jaringan dengan nyaman. Konten ini berisi materi semua mata pelajaran siswa/i dari kelas 1 hingga kelas 6 SD baik itu PDF hingga yang diharapkan dapat membantu dan memudahkan guru dan murid dalam melakukan aktivitas pembelajaran daring.

1.5 Manfaat Penelitian

Setiap penelitian yang bersifat ilmiah sudah tentu memiliki manfaat. Adapun manfaat pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi penulis penelitian ini digunakan sebagai syarat untuk memperoleh gelar strata 1 dibidang Informatika di Universitas Teknokrat Indonesia, selain itu penelitian ini juga dapat mengasah dan meningkatkan keterampilan dalam

melakukan pemecahan suatu masalah yang ada serta menambah ilmu pengetahuan tentang *website application*.

2. Bagi Desa Bulok manfaat dari penelitian ini adalah untuk memberikan kemudahan bagi para guru dan Murid dalam melakukan aktivitas pembelajaran dalam jaringan supaya meminimalisir kendala yang ada, seperti tidak maksimalnya hasil belajar dari siswa SD tersebut, sulitnya mengakses *internet* pada desa Bulok serta menghemat biaya pembelian kuota *internet*.
3. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan bacaan dalam menambah wawasan di perpustakaan Universitas Teknokrat Indonesia dan dapat memberikan referensi bagi mahasiswa lain.

1.6 Keaslian Penelitian

Peneliti menyatakan bahwa penulisan Skripsi ini berdasarkan hasil penelitian, pemikiran, dan pemaparan asli dari peneliti. Tidak ada bagian dalam skripsi ini yang pernah dipublikasikan oleh pihak lain, kecuali bagian yang digunakan sebagai referensi, berdasarkan kaidah penulisan ilmiah yang benar.