

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Dalam pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) pada masa perkembangannya sangat pesat saat ini atau lebih dikenal dengan Media Komputer yang berfungsi untuk media pembelajaran yang bersifat *online* ataupun *offline*. Dalam hal ini, komputer berperan sebagai media pembelajaran secara bergantian yang disebut juga dengan multimedia, hal ini juga disebabkan oleh kemampuan teknologi yang dimiliki oleh perangkat komputer dalam mengintegrasikan berbagai fungsi media seperti audio, animasi, visual, kemampuan interaktif, sistem transisi, dan layanan sistem *hypertext*. (Novitasari, Adrian, & Kurnia, 2021)

Media pembelajaran merupakan komponen penting dalam sistem pendidikan yang berfungsi untuk memfasilitasi proses belajar mengajar. Seiring pesatnya perkembangan teknologi, tersedia berbagai jenis media pembelajaran yang dapat digunakan, namun pemilihan media harus dilakukan dengan tepat agar mendukung efektivitas dan efisiensi pembelajaran. Media pembelajaran juga mencakup segala hal yang dapat dimanfaatkan untuk menyampaikan pesan, merangsang pemikiran dan ide, serta membangkitkan motivasi peserta didik sehingga mendukung proses belajar. Dari penjelasan ini, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat atau perantara yang digunakan untuk menyampaikan materi pelajaran agar peserta didik lebih mudah memahami materi yang disampaikan oleh pengajar atau guru.. (Firmandani, 2020)

Kegiatan belajar mengajar sebelumnya dilakukan secara offline, terutama di sekolah-sekolah yang belum memanfaatkan teknologi. Namun, kini banyak

sekolah beralih menggunakan komputer sebagai media pembelajaran. Perkembangan ini memicu munculnya berbagai aplikasi e-learning berbasis desktop, web, dan mobile yang memberi sekolah pilihan untuk mengembangkan kemampuan siswa. Saat ini, aplikasi e-learning umumnya terbatas pada fitur latihan soal dan penilaian otomatis (Ramliano and Niron 2020).

Pendidikan adalah proses kemanusiaan yang dikenal sebagai "memanusiakan manusia." Oleh karena itu, kita harus menghormati hak asasi setiap individu. Siswa bukanlah "manusia mesin" yang dapat diatur semauanya, tetapi mereka adalah generasi yang perlu kita dukung dan perhatikan dalam setiap perubahan yang membawa mereka menuju kedewasaan. Dengan demikian, pendidikan bertujuan membentuk pribadi yang mandiri, berpikir kritis, dan memiliki sikap serta moral yang baik. Pendidikan tidak hanya membentuk individu yang mampu memenuhi kebutuhan dasar seperti makan, minum, berpakaian, dan memiliki tempat tinggal, tetapi juga mendidik agar mereka menjadi manusia yang seutuhnya (Sistem et al., 2023).

SMP Budi Pratama Mandira merupakan salah satu SMP yang mempunyai akreditasi B berlokasi di Desa Bumi Pratama Mandira, Kecamatan Sungai Menang, Kabupaten Ogan Komering Ilir, Sumatera Selatan. Sekolah ini merupakan salah satu sekolah yang belum menggunakan atau menerapkan teknologi informasi yang sering dan sudah banyak diterapkan di sekolah-sekolah lainnya.

Dalam melaksanakan pemerataan pada dunia Pendidikan dalam hal penggunaan teknologi informasi, sekolah ini harus dimulai dengan membuat sebuah media pembelajaran yang berguna untuk siswa dan guru yang bermanfaat

untuk memudahkan kegiatan belajar mengajar. Maka dari itu, jika dilihat dari yang telah diuraikan diatas, penulis akan mengangkat permasalahan tersebut dalam sebuah penelitian yang berjudul **“PENERAPAN *E-LEARNING* SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN *ONLINE* BERBASIS WEB PADA SMP BUDI PRATAMA MANDIRA”**, yang bertujuan untuk memperkenalkan sistem informasi sebagai media pembelajaran, menerapkan teknologi informasi sebagai media pembelajaran, serta diharapkan sistem informasi sebagai media pembelajaran ini dapat berguna untuk kegiatan belajar mengajar di SMP Budi Pratama Mandira.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan dari uraian yang dikemukakan pada latar belakang, maka rumusan masalah yang didapat pada penelitian ini adalah, sebagai berikut :

Bagaimana menerapkan sarana pembelajaran secara online untuk mendukung proses belajar mengajar antara guru dan siswa di SMP BUDI PRATAMA MANDIRA?

1.3. Batasan Masalah

Batasan masalah pada pembahas dalam penelitian ini, agar pembahasnya tidak terlalu meluas atau menyimpang yaitu :

1. Aplikasi ini hanya untuk SMP Budi Pratama Mandira.
2. Sistem hanya dapat diakses oleh admin, kepala sekolah dan siswa SMP Budi Pratama Mandira.

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Merancang sistem e-learning berbasis web yang sesuai untuk mendukung pembelajaran online di SMP Budi Pratama Mandira.
2. Mengimplementasikan sistem e-learning yang efektif dalam meningkatkan aksesibilitas dan kualitas pembelajaran online bagi siswa dan guru di SMP Budi Pratama Mandira.

1.5. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dan kontribusi yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Siswa dapat mengakses materi pembelajaran dari mana saja dan kapan saja dengan menggunakan internet, serta memungkinkan pembelajaran lebih fleksibel.
2. Siswa dapat mengerjakan tugas dan ujian dengan menggunakan sistem pembelajaran tersebut.
3. Guru dapat memberikan materi pembelajaran dengan mudah dan dapat menggunakan video, audio, dan teks untuk mendukung gaya belajar siswa.