

BAB I

PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang

Proses kegiatan belajar mengajar yang selama ini berjalan di SMK Pertiwi Jakarta Timur masih menempatkan peserta didik sebagai obyek belajar, dan pengajar sebagai subyek atau *central learning* sehingga interaksi cenderung berjalan searah dan keaktifan peserta didik kurang. Pengajar saat ini masih menggunakan metode pembelajaran tradisional atau disebut juga dengan metode ceramah yang merupakan alat komunikasi lisan antara pengajar dengan peserta didik dalam proses belajar dan pembelajaran disertai dengan penjelasan serta pembagian tugas dan latihan. Peserta didik jarang diberikan kesempatan bereksplorasi dan melakukan sendiri apa yang mereka minati. Proses pembelajaran yang satu arah tersebut mengakibatkan siswa kurang aktif dalam memproses informasi.



Gambar 1 Daftar kolektif hasil ujian Nasional

Berdasarkan table diatas, nilai rata – rata ujian nasional Tahun Pelajaran 2012/2013 sebagai berikut : Bahasa Inggris : 5,14 – Matematika : 5,11 – Bahasa Indonseia : 6,84.

Permasalahan tersebut diatas dapat diatasi dengan memberikan kesempatan pada siswa untuk belajar secara aktif (*active learning*) di kelas. Pembelajaran aktif memerlukan media belajar yang langsung dapat digunakan siswa sebagai sumber

belajar. Perkembangan pesat di bidang teknologi khususnya teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan yang signifikan dalam berbagai bidang, termasuk pula dalam bidang pendidikan.

Salah satu Teknologi Informasi yang dapat menunjang proses pembelajaran di sekolah adalah teknologi yang berbasis internet (*e-learning*). *E-Learning* merupakan aplikasi pembelajaran di sekolah berbasis *online* dan digital, di dalamnya mencakup administrasi pembelajaran, materi pembelajaran dan adanya interaksi langsung antara peserta didik dan pengajar.

Proses belajar (*learning*) menggunakan media atau bantuan peralatan elektronik diharapkan dapat meningkatkan efektifitas dan efisiensi pembelajaran, konsep tersebut dikenal dengan sebutan *e-learning*. Dalam aplikasinya, media pembelajaran *e-learning* dapat disajikan berupa media offline maupun online.

I.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat dirumuskan pokok permasalahan yang akan dikaji lebih lanjut dalam penelitian ini, yaitu:

- a. Bagaimana menerapkan konsep proses pembelajaran digital untuk mendukung pembelajaran yang bersifat konvensional?
- b. Bagaimana teknologi *e-learning* dapat mendukung mutu pendidikan?
- c. Bagaimana penerapan *e-learning* membantu perolehan nilai ujian nasional menjadi lebih maksimal?

I.3 Batasan Masalah

Agar pembahasan lebih fokus untuk dilakukan, diperlukan adanya suatu ruang lingkup masalah atau membatasi ruang lingkup masalah yang terlalu luas, maka penulis membuat batasan masalah penelitian pada aplikasi pembelajaran *E-learning*, yaitu :

- a. Aplikasi *E-learning* menggunakan metode *Asynchronous Learning* (forum diskusi).
- b. Model aplikasi pembelajaran *E-learning* hanya membahas software LMS (*Learning Management System*) yang digunakan, yaitu moodle versi 2.5 beta dengan xampp versi 1.8.2

- c. Bahasan aplikasi E-learning berbasis web pada SMA Pertiwi meliputi:
- 1) Terdapat 3 group user yaitu Admin, Pengajar dan Peserta Didik, yang masing – masing memiliki fasilitas yang berbeda – beda, tergantung otoritasnya atau hak akses masing - masing
 - 2) Sistem pembelajaran e-learning hanya sebagai pendukung dalam melakukan pembelajaran konvensional yaitu Pengajar dapat melakukan proses upload dan download materi. Dan peserta didik dapat melakukan proses download materi pelajaran.
 - 3) Pengajar dapat melakukan pembuatan soal baik soal uraian maupun pilihan ganda yang digunakan untuk memberikan latihan – latihan kepada peserta didik. Serta peserta didik dapat menjawab langsung soal – soal latihan tersebut melalui e-learning.
 - 4) Peserta didik juga dapat menjawab latihan – latihan soal ujian nasional yang disediakan untuk melatih peserta didik dalam menghadapi ujian nasional (*try out*)
 - 5) Pihak sekolah juga dapat memberikan pengumuman kegiatan sekolah melalui e-learning.

I.4 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk menerakan pembelajaran e-learning moodle untuk meningkatkan nilai ujian nasional di SMK Pertiwi.

I.5 Manfaat Penelitian

- a. Salah satu daya tarik untuk meningkatkan jumlah calon peserta didik adalah lembaga sekolah yang mampu menerapkan metode pembelajaran berbasis teknologi informasi seperti teknologi yang berbasis internet (*e-learning*). Dengan adanya teknologi seperti e-learning dapat meningkatkan minat calon peserta didik.
- b. Interaksi antara pengajar dan peserta didik tidak dibatasi oleh ruang dan waktu, kapanpun pengajar dan peserta didik dapat melakukan komunikasi secara online melalui forum komunikasi.

- c. Memudahkan bagi para pengajar, peserta didik dan pihak sekolah dalam kegiatan proses belajar mengajar (KBM) sehingga proses belajar lebih efektif dan mutu pendidikan lebih meningkat. Sehingga nilai ujian nasional dan tingkat kelulusan peserta didik dapat meningkat.

I.6 Sistematika Penulisan

Pembahasan dalam penyusunan skripsi ini dikelompokkan dalam beberapa Bab yang bertujuan agar sistematika pembahasan lebih teratur dan lebih jelas. Untuk itu penulis akan memberikan penjelasan secara umum dari isi masing-masing bab, yaitu sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian serta sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini menjelaskan tentang landasan teori yang terdiri dari penjelasan konsep dasar perancangan sistem, konsep dasar basis data, LMS, E-learning, moodle, pengenalan UML, Aplikasi web, XAMPP, bahasa pemrograman PHP, dan MySQL.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini menguraikan tentang kerangka pikir, tahap penelitian, Analisis sistem dan metodologi perancangan sistem.

BAB IV ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM

Dalam bab ini berisi tentang gambaran umum SMK Pertiwi, analisa sistem berjalan, analisa permasalahan dan rancangan usulan sistem yang akan dibangun.

BAB V PENUTUP

Dalam Bab ini penulis menerangkan kesimpulan-kesimpulan dan saran - saran yang didapat penulis selama proses pembuatan dan penelitian yang mungkin dapat bermanfaat untuk aplikasi selanjutnya di masa yang akan datang.

DAFTAR PUSTAKA
RIWAYAT HIDUP
LAMPIRAN

