BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi membuat telekomunikasi informasi menjadi lebih mudah didapatkan. Jarak dan waktu tidak lagi menjadi halangan dikarenakan perkembangan teknologi informasi yang sangat pesat. Perkembangan teknologi informasi bisa dirasakan salah satunya pada dunia pendidikan.

Pendidikan merupakan faktor utama dan suatu keharusan bagi manusia di dunia ini karena dapat meningkatkan mutu kehidupan baik secara individu maupun sebagai kelompok dalam masyarakat. Dengan perkembangan jaman, pendidikan terus berubah dengan signifikan dan banyak mengakibatkan perubahan pola fikir pendidik, dari pola fikir awam dan kaku menjadi lebih modern. Hal ini akan sangat berpengaruh dalam kemajuan pendidikan di Indonesia.

Metode penyelenggaraan pendidikan nasional yang sifatnya konvensional atau langsung dirasa mengalami banyak kendala. Peningkatan kualitas pembelajaran selalu diupayakan terutama dalam penguasaan materi maupun metode pembelajaran, salah satu upaya yang dilakukan berbagai macam skenario kegiatan pembelajaran di kelas dan konsep penilaian tingkat mutu atau standarisasi melalui Ujian Sekolah (UN).

Secara umum materi yang didapat di kelas adalah berdasarkan materi yang ada pada beberapa buku pelajaran sebagai acuan, lalu guru akan menjelaskan pemahamannya dan siswa akan mencatatnya. Namun menurut wawancara dengan beberapa siswa kelas IX di Sekolah Menengah Pertama Negeri 5 Bandung tidak semua siswa mencatat pemahaman materi yang disampaikan guru sehingga menyebabkan materi yang telah disampaikan tidak dapat dipahami dan dibahas kembali pada saat siswa berada diluar jam sekolah dan buku pelajaran biasanya kurang efektif untuk dijadikan referensi pembelajaran karena biasanya siswa kurang tertarik untuk membaca buku pelajaran. Hal ini disebabkan karena terlalu banyak buku pelajaran yang harus dibaca oleh para siswa.

Salah satu tantangan utama dalam dunia pendidikan adalah menciptakan sebuah lingkungan belajar yang baik dimana lingkungan tersebut dapat meningkatkan standar produktifitas. Dunia pendidikan memerlukan teknologi yang dapat menyediakan pendidikan yang pengadaannya cepat, metodenya lebih efektif, dan persiapannya lebih singkat. Teknologi *e-learning* akan membuat pembelajaran dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja.

E-learning sendiri dapat mengacu pada semua kegiatan pelatihan yang menggunakan media elektronik atau teknologi informasi dengan melibatkan komputer berbasis online. *E-learning* ini diharapkan dapat membantu pangguna dalam memahami suatu persoalan atau kajian.

Pemanfaatan teknologi informasi dalam proses pendidikan, dengan sasaran yang secara cermat dipilih, bahan ajar yang berkualitas, serta metodologi

pengajaran yang tepat akan mampu meningkatkan ketersediaan akses belajar yang tidak terbatas ruang dan waktu. Teknologi *e-learning* sendiri dapat mengacu pada semua kegiatan pelatihan yang menggunakan media elektronik atau teknologi informasi. Penyampaian pelajaran dalam aplikasi *e-learning* dapat berupa simulasi dan kasus-kasus dengan menggunakan bentuk permainan dan menerapkan teknologi animasi. Bentuk-bentuk pembelajaran tersebut dapat membantu proses pembelajaran dan meningkatkan minat belajar para siswa di Sekolah Menengah Pertama Negeri 5 Bandung.

Pertambahan penduduk di Indonesia mempengaruhi kebutuhan akan pendidikan yang semakin besar. Peningkatan kebutuhan ini tidak diimbangi dengan peningkatan sarana dan prasarana pendidikan. Kurangnya interaksi pembelajaran antara pengajar dan siswa diluar kelas karena keterbatasan waktu dan ruang menjadi kendala utama. Sekolah Menengah Pertama Negeri 5 Bandung merupakan salah satu lembaga pendidikan favorit di Kota Bandung. Saat ini program sekolah yang paling diunggulkan adalah Program SBI (Sekolah Berstandar International), hal ini membuat sekolah membutuhkan sumber daya guru yang berkualitas dari segi penyampaian materi kepada para siswa. Sesuai dengan visi sekolah yaitu mampu bersaing dalam era globalisasi, maka disediakan akses *wi-fi* oleh pihak sekolah sebagai sarana agar siswa dapat mengembangkan potensi dibidang IPTEK. Tetapi pengadaan sarana tersebut dirasa kurang maksimal dalam pemanfaatannya.

Sistem pembelajaran pada Sekolah Menengah Pertama Negeri 5 ini masih bersifat konvensional, proses belajar mengajar masih dilakukan di dalam kelas

dan dilakukan secara manual, dimana pengajar yang berhalangan hadir dapat mengganggu kelancaran proses belajar mengajar.

Seni budaya merupakan salah satu matapelajaran wajib yang harus diikuti para siswa disekolah ini, seni budaya terdiri dari matapelajaran seni rupa dan seni musik. Masing-masing matapelajaran ini diberikan kepada siswa setiap minggunya hanya satu jam pelajaran (40 menit) yang dirasa tidak cukup untuk memberikan materi karena kebanyakan dari matapelajaran ini adalah praktek. Hal ini menyebabkan para siswa banyak yang kurang paham dengan materi yang diberikan. Tenaga kerja guru dibidang seni budaya yang terdapat disekolah hanya berjumlah 3 orang, sedangkan murid dari keseluruhan kelas VII,VIII dan IX adalah 974 orang siswa yang terdiri dari 368 orang siswa kelas VII, 236 orang siswa kelas VIII, dan 372 orang siswa kelas IX.

Berdasarkan kasus yang didapatkan, pihak sekolah khususnya guru seni budaya membutuhkan media pembelajaran yang dapat diakses diluar jam sekolah melalui metode pembelajaran yang berbasis online, dimana aplikasi ini dapat diakses dimanapun dan kapanpun sehingga memaksimalkan penyampaian materi yang dibutuhkan oleh para siswa. Selain itu sekolah juga membutuhkan media yang dapat mengatasi keterbatasan waktu komunikasi disekolah antara guru dengan para siswa. Hal yang perlu diperhatikan dalam implementasi aplikasi ini adalah sebagai penunjang keterbatasan waktu dan penyampaian materi serta akses untuk mendapatkan materi-materi penunjang yang dibutuhkan para siswa dalam menghadapi Ujian Sekolah (tulis) matapelajaran seni budaya dan memaksimalkan pemanfaatan sarana *wi-fi* yang telah disediakan pihak sekolah.

Dari uraian diatas dapat diketahui tentang pentingnya dibuatkan sebuah aplikasi *e-learning*, oleh karena itu dalam penyusunan skripsi ini penulis tertarik untuk mengangkat masalah tersebut dengan mengambil judul **"**APLIKASI E-LEARNING SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN SENI BUDAYA PADA SMP NEGERI 5 BANDUNG**".**

1.2 Identifikasi dan Rumusan Masalah

Dalam suatu penelitian biasanya peneliti melakukan identifikasi dan merumuskan masalah, pada penelitian ini penulis mengidentifikasikan dan merumuskan masalah yang ada untuk bisa mengetahui dan menjawab permasalahan yang ada pada latar belakang masalah.

1.2.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka ditemukan fenomena-fenomena yang dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Terdapat kendala dalam proses pembelajaran yang masih bersifat konvensional atau langsung.
2. Keterbatasan waktu penyampaian materi menyebabkan dibutuhkannya sebuah aplikasi pembelajaran diluar jam sekolah yang disediakan oleh pihak sekolah.
3. Kurangnya perhatian siswa terhadap materi yang disampaikan guru matapelajaran dan kurangnya referensi bahan pembelajaran yang disampaikan didalam kelas.

4. Kurang maksimalnya penggunaan sarana *wi-fi* yang telah disediakan oleh pihak sekolah.
5. Dibutuhkannya aplikasi pembelajaran dengan metode online agar dapat diakses kapanpun dan dimanapun.

1.2.2 Rumusan Masalah

Dengan melihat latar belakang masalah pada Sekolah Menengah Pertama Negeri 5 Bandung, maka rumusan masalah yang mendasari penyusunan skripsi ini diantaranya :

1. Bagaimana membangun aplikasi pembelajaran online dengan metode *e-learning* yang mampu mengatasi keterbatasan waktu penyampaian materi.
2. Bagaimana membuat solusi keterbatasan waktu pembelajaran yang dibutuhkan para siswa dalam menghadapi Ujian Sekolah (tulis) matapelajaran seni budaya.
3. Bagaimana cara agar para siswa dapat mengerti inti dari materi yang disampaikan oleh guru dan mendapat referensi pelajaran yang sesuai dengan kurikulum yang berlaku.
4. Bagaimana agar sarana *wi-fi* yang telah disediakan dapat dimanfaatkan secara baik.
5. Apakah aplikasi pembelajaran dengan metode online sangat dibutuhkan untuk pembelajaran.

1.3 Maksud dan Tujuan

Dalam sub bab ini akan dijelaskan apa yang dimaksud dan tujuan yang ingin dicapai dalam penyusunan skripsi dan pembangunan aplikasi *e-learning*.

1.3.1 Maksud

Adapun yang menjadi maksud dari penulisan ini adalah membangun aplikasi e-learning sesuai kurikulum yang berlaku disekolah tersebut.

1.3.2 Tujuan

Berdasarkan permasalahan yang diteliti, maka tujuan yang ingin dicapai oleh penulis adalah sebagai berikut :

1. Mengurangi kendala pembelajaran yang sifatnya masih konvensional atau langsung.
2. Mengatasi keterbatasan waktu belajar disekolah melalui sebuah media pembelajaran tambahan diluar jam sekolah.
3. Mengatasi kurangnya perhatian siswa terhadap materi yang disampaikan dan kurangnya *referensi* bahan pembelajaran yang diberikan dikelas.
4. Memaksimalkan pemanfaatan sarana *wi-fi* yang telah disediakan oleh pihak sekolah.
5. Membuat sebuah aplikasi pembelajaran yang bersifat online.

1.4 Batasan Masalah

Agar masalah yang dibahas tidak menyimpang, maka diperlukannya batasan masalah. Adapun yang menjadi batasan masalah dalam penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut :

1. Aplikasi *e-learning* ini akan menyimpan materi seni budaya berdasarkan bahan ajaran yang sesuai dengan kurikulum yang berlaku di Sekolah Menengah Pertama Negeri 5 Bandung.
2. Dalam aplikasi *e-learning* yang akan dibangun, siswa dapat mendownload materi yang telah diupload oleh guru dan mempelajarinya dirumah.
3. Data-data yang diolah pada aplikasi ini adalah data materi pelajaran seni budaya.

1.5 Lokasi dan Waktu Penelitian

Lokasi Penelitian untuk penyusunan skripsi ini dilakukan di Sekolah Menengah Pertama Negeri 5 Bandung yang bertempat di Jalan Sumatra No. 40 Bandung.

Adapun jadwal penelitian yang dilakukan mulai bulan februari 2012 sampai bulan juni 2012 dapat dilihat pada tabel bar char sebagai berikut :

Tabel 1.1 Jadwal Penelitian

No	Aktifitas	Tahun 2012																			
		Februari				Maret				April				Mei				Juni			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Pengumpulan data																				
2	Analisis dan Desain																				
3	Implementasi																				
4	Test																				
5	Sosialisasi Apikasi																				