BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informasi semakin memberikan dampak pada berbagai sektor kegiatan diantaranya yaitu sektor pendidikan. Pada saat ini, dunia pendidikan di Indonesia masih di warnai oleh model pendidikan konvesional. Selama ini program pelaksanaan pendidikan masih mengalami berbagai kendala dengan sistem pendidikan yang konvesional adalah tersedianya ruang komunikasi yang sangat terbatas dalam menjalankan proses belajar-mengajar, sehingga diperlukan suatu metode pendekatan baru yaitu dengan pemanfaatan teknologi informasi secara optimal dalam menunjang pelaksanaan pendidikan dan peningkatan mutu pendidikan. Salah satu bentuk pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dalam pendidikan adalah dengan lahirnya konsep *e-learning*. Konsep yang dikenal dengan sebutan *e-learning* ini membawa pengaruh terjadinya proses transformasi pendidikan konvesional ke bentuk digital, baik secara isi dan sistemnya.

E-learning telah banyak diimplementasikan di berbagai institusi, baik di institusi pendidikan, pelatihan, maupun industri, seperti di universitas-universitas terkemuka (Harvard, Oxpord, dan sebagainya) dan industri-industri terkemuka di dunia (IBM, Cisco, HP dan sebagainya).

Fakta dari beberapa hasil penelitian yang menunjukan bahwa kedudukan pembelajaran melalui *e-learning* sama dengan pembelajaran yang dilakukan

secara klasika. North Caroline State University (NSCU), 1998, Cuyahoya Community College in Cleveland, Ohio (Richard,1992) dan New Jersey Institute of Technology (Hills,1993) menyimpulkan bahwa tidak ada perbedaan prestasi belajar mahasiswa yang mengikuti kuliah melalui internet dengan mahasiswa yang mengikuti kuliah regular. Sedangkan hasil penelitian Wilfried Larner University (1998) Canada menunjukan bahwa mahasiswa yang menggunakan web dalam pembelajaran terbukti dua kali lebih cepat belajarnya dibandingkan dengan mahasiswa klasikal, 80% mahasiswa tersebut berprestasi baik dan amat baik, 66% dari mereka tidak memerlukan bahan cetak (Herman Dwi Sujoono, 1999:163).

Salah satu sekolah di Indonesia yang menggunakan metode pembelajaran konvesional adalah Sekolah Menengah Pertama, dengan kata lain bahwa proses belajar mengajar antara siswa dan guru pengajar hanya dapat dilakukan dengan syarat terjadinya pertemuan antara siswa dengan guru di dalam kelas. Jika pertemuan antara siswa dan guru tidak terjadi maka secara otomatis proses pembelajaran pun tidak dilaksanakan.

Dalam penelitian ini, penulis bermaksud merancang sistem pembelajaran dengan metode *e-learning* di Sekolah Menengah Pertama Taman Siswa dengan menganalisis sistem pembelajaran yang dikhususkan pada mata pelajaran bahasa indonesia. Penyajian informasi / materi yang diberikan sangat berpengaruh dengan daya tangkap dan pengimplementasian bahan ajar oleh setiap siswa, oleh karena itu proses penyajian informasi sangat penting untuk diperhatikan. Penulis memilih Sekolah Menengah Taman Siswa agar siswa mengetahui bagaimana

bentuk nyata dari hasil ajar yang telah diberikan dan mengetahui implementasi bahan ajar pada web.

Dalam proses pembelajaran yang diterapkan di sekolah ini ada dua yaitu, penyampaian materi di dalam kelas dan praktek di laboratorium. Ada beberapa contoh kelemahan dari sistem ajar yang diterapkan saat ini, seperti komunikasi satu arah dalam penyampaian materi ajar sehingga siswa tidak "dipaksa" aktif untuk memahami mengenai materi tersebut, perbedaan karakter individu yang membuat tingkat keaktifan dan kontributif setiap siswa berbeda-beda dalam menyerap dan memahami materi yang diajar dan faktor keterbatasan waktu pada saat praktikum di laboratorium.

Menggabungkan pertemuan tatap muka dengan pembelajaran elektronik dapat meningkatkan kontribusi dan interaksi siswa. Melalui pembelajaran diruang kelas siswa dapat saling mengenal dengan siswa lain dan guru pengajar, suasana keakraban dan kerjasama sangat menunjang kolaborasi secara *virtual.*

e-learning adalah sistem pendidikan yang menggunakan aplikasi elektronik untuk mendukung pengembangan kegiatan belajar mengajar dengan media internet, intranet atau media jaringan komputer lain. Dengan *e-learning* memungkinkan terjadinya proses pendidikan tanpa melalui tatap muka langsung dan pengembangan ilmu pengetahuan kepada siswa bisa dilakukan dengan mudah.

Oleh karena itu penulis tertarik untuk merancang sistem pembelajaran mata pelajaran bahasa indonesia dengan metode *e-learning* yang berbasis intranet dan dapat digunakan sebagai sarana yang menunjang proses belajar mengajar serta

tidak mengimplementasikan materi ajar pada web, tetapi juga menciptakan suasana pembelajaran yang mengundang keterlibatan siswa secara aktif dalam proses belajar di Sekolah Menengah Pertama Taman Siswa.

Berdasarkan uraian-uraian diatas, penulis melakukan penelitian dengan judul ***"PERANCANGAN SISTEM INFORMASI E-LEARNING BERBASIS WEB DI SMP TAMAN SISWA SUKABUMI".***

1.2 Identifikasi dan Rumusan Masalah

1.2.1 Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah yang didapat penulis adalah sebagai berikut :

a. Sistem pembelajaran yang dilakukan masih manual, proses pembelajaran hanya terjadi diruang kelas sehingga setelah kelas selesai tidak terdapat interaksi antara murid dengan guru.
b. Siswa mendapatkan materi pelajaran dari guru maupun reeferensi buku di perpustakaan sekolah, sehingga terjadi keterbatasan tempat dan waktu untuk mengakses.

1.2.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, rumusan masalah yang penulis ajukan adalah sebagai berikut :

a. Bagaimana merancang suatu aplikasi *e-learning* di Sekolah Menengah Pertama Taman Siswa?
b. Bagaimana menerapkan aplikasi *e-learning* di Sekolah Menengah Pertama Taman Siswa sehingga mampu mendukung kegiatan belajar mengajar?

1.3 Maksud dan Tujuan

Penelitian ini dimaksudkan untuk merancang sistem pembelajaran dengan metode *e-learning* di Sekolah Menengah Pertama Taman Siswa dalam bentuk pengembangan sistem pengajaran dan sebagai sarana lain sistem pembelajaran tatap muka.

Adapun tujuannya yaitu merancang dan menyediakan *e-learning* guna membantu dalam penambahan waktu mengajar yang fleksibel untuk setiap siswa yang diharapkan mampu untuk menambah keaktifan dan penyerapan materi ajar untuk setiap siswa. *E-learning* juga dapat membantu bagi pengambilan keputusan secara objektif serta akan memberikan kemudahan bagi guru pengajar untuk menilai secara langsung kemampuan tiap individu dan usaha setiap siswa agar ikut aktif dalam pembelajaran baik secara tatap muka ataupun melalui *e-learning*.

1.4 Kegunaan Penelitian

1.4.1 Kegunaan praktis

Dengan adanya sistem informasi *e-learning* berbasis web ini maka semoga dapat memberikan manfaat bagi SMP Taman Siswa dalam meningkatkan kualitas pendidikan dan pembelajaran, sertadapat memudahkan para guru pengajar untuk dapat mendistribusikan materi.

1.4.2 Kegunaan akademis

1. Penulis

   Semoga dengan adanya pembangunan sistem aplikasi *e-learning* ini dapat menambah kinerja dan wawasan penulis kedepannya.

2. Peneliti lain

   Sebagai bahan acuan bagi peneliti lain yang akan melakukan penelitian dibidang yang sama.

3. Lingkungan pendidikan

   Penulis berharap sistem informasi ini dapat menambah dan melengkapi perbendaharaan ilmu-ilmu yang sudah ada serta dapat memberikan kontribusi terhadap dunia pendidikan.

1.5 Batasan Masalah

Terdapat batasan masalah dalam pembuatan sistem informasi *e-learning* yang dibuat untuk Sekolah Menengah Pertama Taman Siswa.

Penulis memiliki batasan pengerjaan sebagai berikut :

a. Aplikasi *e-learning* ini lebih difokuskan untuk siswa sekolah menengah pertama, khususnya untuk siswa/i SMP Taman Siswa.
b. Adapun batasan pengerjaan yang tidak dilakukan adalah *Maintenance* atau perawatan aplikasi setelah proses implementasi.
c. Metode analisis yang digunakan dalam pembangunan sistem ini berdasarkan data terstruktur yaitu menggunakan flowmap dan ERD untuk menggambarkan diagram proses menggunakan DFD.

1.6 Lokasi danWaktu

Adapun lokasi pelaksanaan penelitian ini bertempat di Sekolah Menengah Pertama Taman Siswa, Jl. Perintis Kemerdekaan no.31 Sukabumi.Dan untuk menyelesaikan penyusunan skripsi ini, penulis melakukan penelitian pada bulan Maret 2012 - Juni 2012.

No	Aktivitas	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	Requirement Specification																				
2	Architectural Design																				
3	Detailed Design																				
4	Coding																				
5	Testing and Implementation																				
6	Maintenance																				

Tabel 1.1 Tabel Kegiatan Penelitian