BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

SMA Darul Hikam adalah SMA yang menggunakan kurikulum Diknas untuk sekolah unggulan yang berorientasi pada mutu dan ciri khas yaitu PENDALAMAN dan PERLUASAN pendidikan agama Islam, bidang studi Ebtanas, bahasa International, teknologi informasi, dan kepemimpinan . Sesuai dengan kurikulum yang masih digunakan di SMA Darul Hikam yaitu Kurikulum Tingkat Satuan Pelajaran (KTSP), kompetensi untuk siswa bisa lebih dikembangkan dan disesuaikan menurut pihak penyelenggara sekolah tersebut.

Kegiatan belajar mengajar di Darul Hikam dibantu oleh *Learning Management System. Learning Management System* yang telah dibangun di Darul Hikam, sangat membantu para siswa untuk mendapatkan materi pembelajaran sebelum memulai pelajaran dikelas, tetapi LMS yang sudah dibangun fokus terhadap manajemen kegiatan sekolah, dan tidak fokus pada pembelajaran mata pelajaran tertentu.

Kurangnya minat belajar Bahasa Arab di Darul Hikam yang dikarenakan siswa kurang memahami konsep pembelajaran bahasa arab, pola pikir mereka yang menganggap bahwa bahasa Arab adalah pelajaran yang sulit dipelajari daripada bahasa inggris dan mereka beranggapan bahwa bahasa arab merupakan bahasa yang tidak mendunia seperti bahasa inggris,dan waktu belajar yang singkat, sehingga minat baca siswa terhadap buku teks arab rendah, sehingga siswa kurang berani bertanya pada saat proses belajar mengajar, dan anak didik kurang dilibatkan secara aktif dalam proses pembelajaran dan guru juga kurang efektif karena keadaan siswa dan waktu mengajar yang kurang, dan kurangnya interaksi antara guru dan siswa dikelas, dengan metode pembelajaran yang mana guru lebih aktif dari pada siswa, dikarenakan waktu yang terlalu singkat, dan guru bahasa arab mengalami kendala bagaimana memantau keaktifan siswa dan minat dalam belajar bahasa arab diluar kelas, dan menilai bagaimana kinerja guru dalam

mengajar, sehingga guru tidak mengetahui untuk mengevaluasi cara pengajaran, karena tidak ada tolak ukur yang menilai tingkatan minat keaktifan siswa belajar dirumah, menurut hasil wawancara dengan guru bahasa arab di Darul Hikam

Pembelajaran bahasa arab di Darul Hikam yang mengalami kendala tersebut, menurut guru bahasa arab dibutuhkan sebuah media agar para siswa untuk belajar secara kolaboratif, yang memancing para siswa untuk turut berperan aktif, sehingga dibutuhkan sebuah aplikasi yang dapat membantu belajar para siswa sehingga siswa yang minatnya kurang terhadap buku teks arab, dan siswa yang kurang berani bertanya dapat belajar dengan metode e-learning yang akan dibangun yang bersifat kolaboratif. Berdasarkan masalah yang telah dipaparkan sebelumnya, maka penelitian tugas akhir ini diberi judul membangun *e-learning* di SMA Darul Hikam Bandung.

1.2. Rumusan masalah

Berdasarkan latar belakang, maka rumusan masalah dari penelitian ini adalah bagaimana membangun *e-learning* di SMA Darul Hikam Bandung.

1.3. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, jelas dapat diidentifikasikan masalahnya bahwa masalah yang diangkat dan diselesaikan diantaranya

1. Kurangnya minat belajar bahasa arab siswa SMA Darul Hikam
2. Kurangnya waktu belajar bahasa arab di SMA Darul Hikam
3. Siswa belum dapat belajar secara kolaboratif dan berkontribusi melalui LMS yang sudah dibangun
4. Guru belum dapat memantau keaktifan dan tingkat minat siswa belajar bahasa arab dirumah

1.4. Maksud dan Tujuan

Maksud dari pembuatan skripsi ini adalah membangun *e-learning* yang bersifat kolaboratif sekolah di SMA Darul Hikam Bandung.

Sedangkan tujuan yang akan dicapai dalam pembuatan aplikasi ini adalah :

1. Meningkatkan minat siswa belajar bahasa arab dengan media pembelajaran yang lebih inovatif
2. Memaksmialkan waktu siswa di sekolah SMA Darul Hikam Bandung mendalami pelajaran bahasa arab diluar kelas.
3. Membantu siswa untuk turut berperan aktif, dan berkontribusi secara langsung, dengan berkomunikasi dengan murid lain dan guru, serta mengutarakan pendapatnya tentang suatu materi pelajaran menggunakan *E-learning* yang bersifat kolaboratif
4. Membantu guru agar lebih mudah memantau keaktifan dan tingkat minat siswa dalam belajar bahasa arab dirumah

1.5. Batasan Masalah

Dalam pembahasan dan permasalahan yang terjadi, diperlukan beberapa pembatas sehingga penyajian lebih terarah dan terkait satu sama lain.

Adapun batasan dari permasalahan ini adalah sebagai berikut :

1. Aplikasi *e-learning* ini berbasis website
2. Pengguna dalam aplikasi *e-learning* ini adalah admin, guru, dan siswa
3. *E-learning* ini bukan merupakan pengganti sistem KBM tatap muka. Tetapi sebagai media pendukung dari KBM tatap muka.
4. Setiap guru dapat mengunggah *(upload)* materi pelajaran kedalam aplikasi tersebut.
5. Materi yang di *upload* dapat berupa file dokumen (*word, excel, pdf & power point),* gambar, video dan simulasi animasi.
6. Setiap guru yang telah mengunggah materi pelajaran, guru dapat mengupload latihan sesuai materi yang diunggah
7. Setiap siswa dapat melihat dan mengunduh *(download)* materi pelajaran yang ada diaplikasi.
8. Aplikasi ini menyediakan forum diskusi untuk melakukan tanya jawab antara sesama siswa maupun guru.
9. Aplikasi ini menggunakan metode Colaborative learning

10. siswa dapat mengerjakan latihan dari materi yang telah ditentukan
11. Soal latihan yang didukung adalah soal yang bersifat *optional* (pilihan ganda).
12. Pilihan jawaban dari soal latihan bersifat pilihan ganda dapat berbentuk gambar, video, dan suara.
13. Aplikasi ini dapat memonitoring kemampuan peserta berdasarkan latihan dan frekuensi keaktifan siswa di forum yang telah disediakan sebagai bahan evaluasi untuk guru
14. Kemampuan peserta dari hasil analisa sebagai bahan koreksian guru tentang materi yang belum dipahami murid, bukan menjadi nilai akhir siswa
15. Aplikasi ini untuk media pembelajaran bahasa arab.
16. Aplikasi ini menyediakan simulasi animasi, pada jenis ini digunakan simulasi *al-kitabatu,as-sam'u* dan *al-muhadatsatu* pada bidang bahasa arab
17. Simulasi ini akan dibuat menggunakan *flash* dengan bahasa pemrograman *ActionScript*. Simulasi yang berbentuk animasi ini akan dibuat bersumber dari materi-materi yang diajarkan di sekolah SMA Darul Hikam Bandung.
18. Pembangunan sistem ini menggunakan bahasa pemrograman PHP 5 dan *Database* atau basis data yang akan digunakan adalah MySQL

1.6. Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian yang digunakan untuk membangun aplikasi media pembelajaran menggunakan metode analisis deskriptif yaitu suatu metode yang bertujuan untuk mendapatkan gambaran yang jelas tentang hal-hal yang diperlukan, melalui teknik sebagai berikut:

1. Pengumpulan data

Metodologi yang digunakan dalam mengumpulkan data yang berkaitan dengan penyusunan laporan dan pembuatan aplikasi ini adalah sebagai berikut:

a. Studi Kepustakaan

Tahap ini digunakan untuk mencari informasi yang berhubungan dengan

permasalahan yang akan dibahas dengan bersumber pada buku-buku, serta bacaan lain yang kiranya dapat membantu menyelesaikan pembangunan aplikasi ini.

b. Studi Wawancara

Tahap kedua ini digunakan untuk memperoleh data dengan cara komunikasi langsung dengan Kepala Sekolah SMA Darul Hikam Bandung dan staf terkait yang mengetahui seluk beluk tentang seluruh data yang berhubungan dengan Kegiatan Belajar Mengajar (KBM).

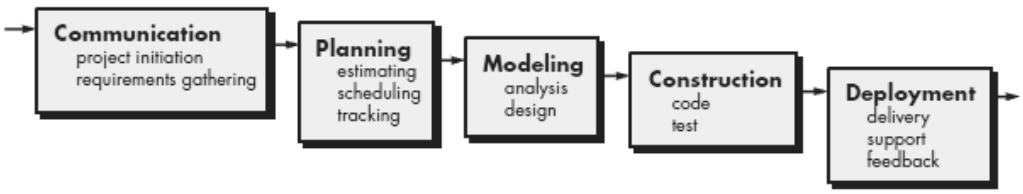
c. Studi Dokumentasi

Dengan mengumpulkan informasi mengenai laporan dan dokumen database kurikulum pelajaran serta data-data yang diperlukan agar lebih mudah untuk didefinisikan dan dirumuskan pada permasalahan yang ada.

2. Metode pembangunan perangkat lunak.

Menurut Pressman (2010) model *waterfall* adalah model klasik yang bersifat sistematis, berurutan dalam membangun *software*. Berikut ini ada dua gambaran dari *waterfall* model.

Fase-fase dalam model *waterfall* menurut referensi Pressman:



Gambar 1.1 Model Waterfall (Pressman, 2010)

a. Communication

Langkah ini merupakan analisis terhadap kebutuhan *software*, dan tahap untuk mengadakan pengumpulan data dengan melakukan pertemuan dengan *customer*, maupun mengumpulkan data-data tambahan baik yang ada di jurnal, artikel, maupun dari internet.

b. Planning

Proses *planning* merupakan lanjutan dari proses *communication (analysis requirement).* Tahapan ini akan menghasilkan dokumen *user requirement*

atau bisa dikatakan sebagai data yang berhubungan dengan keinginan *user* dalam pembuatan *software*, termasuk rencana yang akan dilakukan.

c. *Modeling*

Proses *modeling* ini akan menerjemahkan syarat kebutuhan ke sebuah perancangan *software* yang dapat diperkirakan sebelum dibuat *coding*. Proses ini berfokus pada rancangan struktur data, arsitektur *software*, representasi *interface*, dan detail (algoritma) prosedural. Tahapan ini akan menghasilkan dokumen yang disebut *software requirement*.

d. Construction

Construction merupakan proses membuat kode. *Coding* atau pengkodean merupakan penerjemahan desain dalam bahasa yang bisa dikenali oleh komputer. *Programmer* akan menerjemahkan transaksi yang diminta oleh *user*. Tahapan inilah yang merupakan tahapan secara nyata dalam mengerjakan suatu *software*, artinya penggunaan komputer akan dimaksimalkan dalam tahapan ini. Setelah pengkodean selesai maka akan dilakukan *testing* terhadap sistem yang telah dibuat tadi. Tujuan *testing* adalah menemukan kesalahan-kesalahan terhadap sistem tersebut untuk kemudian bisa diperbaiki.

e. *Deployment*

Tahapan ini bisa dikatakan final dalam pembuatan sebuah *software* atau sistem. Setelah melakukan analisis, desain dan pengkodean maka sistem yang sudah jadi akan digunakan oleh *user*. Kemudian *software* yang telah dibuat harus dilakukan pemeliharaan secara berkala

1.7. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi ini disusun untuk memberikan deskripsi/gambaran umum tentang penelitian yang telah dijalankan di SMA Darul Hikam Bandung, dalam membangun suatu sistem yang dibutuhkan di sekolah tersebut. Sistematika penulisan skripsi akhir ini adalah sebagai berikut :

BAB 1 PENDAHULUAN

Tahapan ini membahas tentang latar belakang permasalahan dalam membangun aplikasi, setelah itu merumuskan inti permasalahan yang dihadapi, serta menentukan maksud dan tujuan penelitian yang dilakukan, kemudian diikuti dengan pembatasan masalah yaitu batasan dalam pembangunan aplikasi, metodelogi penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA

Tahapan ini membahas tentang profil SMA Darul Hikam Bandung beserta visi misi sekolah dan struktur organisasi yang ada di SMA Darul Hikam Bandung. Selain itu adanya pembahasan lain tentang berbagai konsep dasar dan landasan teori seperti definisi sistem, pengertian basis data, definisi pendidikan, sejarah dan perkembangan *e-learning*, definisi internet dan *tool* yang digunakan dalam pembangunan sistem ini seperti PHP, HTML, Javascript, CSS, MySQL, Dreamweaver dan WAMP.

BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Tahapan ini merupakan tahapan analisis sistem, analisis kebutuhan dalam membangun perangkat lunak, analisis proses pada *e-learning* sesuai dengan pendekatan analisis terstruktur, yaitu dengan analisis kebutuhan fungsional atau DFD. Selain itu terdapat juga perancangan sistem yang akan dibangun sesuai dengan hasil analisis dan antarmuka.

BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Tahapan ini merupakan tahapan yang dilakukan dalam penelitian skripsi berisi hasil implementasi dari hasil analisis dan perancangan yang telah dibuat disertai juga dengan hasil pengujian dari aplikasi ini yang dilakukan di SMA Darul Hikam Bandung.

BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN

Tahapan ini berisi tentang kesimpulan dan saran yang sudah diperoleh dari hasil penulisan skripsi dalam membangun suatu aplikasi pembelajaran tersebut.