

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kemajuan Teknologi informasi seiring dengan perkembangan jaman. Tak dapat dipungkiri teknologi informasi sudah merambah disegala bidang kehidupan. Perkembangan jaman juga membawa dampak bagi kebutuhan pendidikan yang semakin meningkat. Sehingga pemanfaatan teknologi informasi sangat dibutuhkan untuk meningkatkan mutu dan mekanisme pelayanan di bidang pendidikan agar lebih berdaya guna dan berhasil, sehingga Sumber Daya Manusia (SDM) yang diciptakan dapat berpartisipasi dalam membangun dunia luar sesuai dengan kemampuannya. Metode pembelajaran merupakan unsur yang sangat penting dalam pendidikan. Dalam pembelajaran terdapat berbagai macam strategi dan metode yang dapat digunakan sesuai dengan kondisi yang ada. Terlaksananya strategi pembelajaran yang meliputi pengajaran, diskusi, membaca, penugasan, presentasi dan evaluasi yang tergantung pada satu atau lebih tiga model dasar komunikasi antara lain: komunikasi guru dengan siswa, komunikasi siswa dengan sumber belajar dan komunikasi diantara siswa.

Pembelajaran bisa berjalan secara optimal apabila aspek tersebut diselenggarakan dengan komposisi yang serasi. Dalam pendidikan di Indonesia, dialog/komunikasi antara guru dengan siswa mendapat porsi besar. Hal ini terbukti dengan adanya pembelajaran tatap muka di kelas yang sudah

menjadi rumus umum dalam pendidikan. Adanya keterlibatan langsung antara pendidik dengan peserta didik membuat hubungan emosi yang ada dalam pembelajaran yang bersifat tatap muka ini menjadi lebih *intens*.

Hal yang seharusnya selalu dijaga dalam sistem pembelajaran yang bersifat tatap muka di dalam kelas adalah adanya kehadiran pendidik dan peserta didik secara *synchronous* (komunikasi dilakukan di tempat dan waktu yang telah ditentukan). Apabila hal ini tidak terjaga secara *intens*, maka pembelajaran yang bersifat tatap muka ini akan terganggu. Hal ini menjadikan pembelajaran tatap muka di dalam kelas kurang praktis bagi beberapa orang, karena tidak semua orang dapat melakukan hal tersebut secara intens (berhubungan dengan masalah pekerjaan, kesehatan dan hal-hal lain yang mendesak). Aplikasi *E-learning* merupakan inovasi metode pembelajaran yang mulai banyak dikembangkan saat ini. Aplikasi *E-Learning* adalah pemanfaatan teknologi seperti: Internet, *intranet/extranet*, *satellite broadcast*, audio/video tape, *interactive TV*, CD-ROM, dan *computer based training* (CBT) untuk mendistribusikan materi pembelajaran.

MTs N Plupuh merupakan salah satu sekolah yang ingin menerapkan aplikasi *E-learning* sebagai solusi untuk memberikan suasana pembelajaran yang berbeda dan menarik. Hal ini dilakukan untuk memberikan cara belajar baru dan mengenalkan teknologi kepada siswa-siswi khususnya di MTs N Plupuh. Aplikasi ini diharapkan dapat meningkatkan minat belajar serta meningkatkan prestasi siswa. Selain itu dengan aplikasi *E-learning* ini siswa dapat belajar dirumah atau dimana saja selama terhubung ke jaringan internet.

Aplikasi *E-learning* ini dibuat dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP dan Mysql sebagai basis datanya. Dalam pembuatannya, aplikasi ini disesuaikan dengan kurikulum yang ada di MTs N Plupuh serta kebutuhan secara umum. Hal ini dilakukan dengan cara melakukan analisis kebutuhan sistem sebelumnya, sehingga pembuatan aplikasi *E-learning* ini dapat dilakukan dengan lebih mudah. Aplikasi ini dapat digunakan sebagai mengolah data dan sarana penyedia layanan informasi bagi penggunanya baik untuk admin, guru dan siswa secara cepat dan efisien.

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu bagaimana membuat aplikasi Pembelajaran *Online (E-learning)* di MTs N Plupuh Berbasis Web?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan yang akan dicapai antara lain :

1. Mengembangkan dan membangun sistem pembelajaran secara *online* di MTs N Plupuh.
2. Memberikan sarana atau fasilitas kepada guru untuk menyampaikan materi pelajaran.
3. Memberikan metode pembelajaran yang cepat dan praktis serta dapat diakses dari mana saja selama dalam jangkauan jaringan internet.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian yang berjudul "Pembuatan Aplikasi Pembelajaran *Online* (*E-learning*) di MTs N Plupuh Berbasis Web" ini dibagi menjadi empat, antara lain :

1. Instansi pendidikan

Sebagai sarana mengenalkan teknologi kepada siswa dan untuk meningkatkan minat belajar siswa khususnya di MTs N Plupuh.

2. Guru

Menambah fasilitas kepada guru dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada anak didiknya.

3. Siswa

Memberikan metode pembelajaran yang dapat diakses dimana saja dan kapan saja selama terkoneksi dengan jaringan internet.

4. Penulis

Sebagai sarana penerapan ilmu atau implementasi pengembangan ilmu yang telah didapatkan diperkuliahan.

E. Batasan Masalah

Batasan masalah dalam tugas akhir ini ialah mengembangkan dan merancang sistem informasi berbasis web di MTs N Plupuh yang meliputi :

1. User Guru

Guru dapat melakukan beberapa aktifitas, seperti : merubah *password*, melihat dan merubah informasi pribadi, menambah materi pelajaran, melihat nilai, membuat soal ujian dan melihat berita.

2. User Siswa

Siswa dapat melakukan beberapa aktifitas, seperti : merubah *password*, melihat dan merubah informasi pribadi, melihat materi pelajaran, melihat nilai, dan mengerjakan ujian.

3. User Admin

Admin dapat melakukan beberapa aktifitas, seperti : merubah berita, info, guru, siswa, mata pelajaran, *galery* dan kelas.

F. Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah melihat dan mengetahui pembahasan yang ada pada skripsi ini secara menyeluruh, maka perlu dikemukakan sistematika yang merupakan kerangka dan pedoman penulisan skripsi. Adapun sistematika penulisannya adalah sebagai berikut :

1. Bagian Awal Skripsi

Bagian awal memuat halaman sampul depan, halaman judul, halaman persetujuan dosen pembimbing, halaman pengesahan, halaman motto dan persembahan, halaman kata pengantar, halaman daftar isi, halaman daftar tabel, halaman daftar gambar, halaman daftar lampiran, arti lambang dan singkatan dan abstraksi.

2. Bagian Utama Skripsi.

Bagian utama skripsi terbagi atas bab dan sub bab antara lain :

BAB I PENDAHULUAN

Berisi tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, batasan masalah, dan sistematika penulisan skripsi.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab tinjauan pustaka ini meliputi :

- A. Telaah Penelitian berisi hasil – hasil penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penelitian yang dilakukan.
- B. Landasan Teori berisi pembahasan pengertian yang berkaitan dengan pembuatan sistem pembelajaran *online* (*E-learning*), seperti pengertian *Website*, HTML, PHP, MySQL dan teori yang bersangkutan dengan Perancangan sistem.

BAB III METODE PENELITIAN

Berisi tentang metode penelitian yang dilakukan oleh penulis dalam membuat sistem pembelajaran *online* (*E-learning*). Agar sistematis, Bab Metode Penelitian ini meliputi antara lain :

- A. Pemilihan Waktu dan Tempat Penelitian
- B. Analisa Kebutuhan

C. Perancangan

D. Pembangunan Sistem

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Berisi tentang gambaran tahapan penelitian, analisis, desain, hasil testing, dan implementasinya yang berupa penjelasan teoritik, baik secara kualitatif, kuantitatif, atau secara statistik. Hasil penelitian juga dibandingkan dengan hasil penelitian terdahulu. Agar tersusun dengan baik diklasifikasikan ke dalam :

A. Hasil Penelitian

B. Analisa atau Pembahasan

BAB V PENUTUP

Berisi kesimpulan dan saran dari seluruh penelitian yang telah dilakukan. Kesimpulan dapat dikemukakan masalah yang ada pada penelitian serta hasil dari penyelesaian penelitian yang bersifat analisis obyektif. Sedangkan saran berisi mencantumkan jalan keluar untuk mengatasi masalah dan kelemahan yang ada. Saran ini tidak lepas ditujukan untuk ruang lingkup penelitian.

3. Bagian Akhir Skripsi.

Bagian akhir dari skripsi ini berisi tentang daftar pustaka dan daftar lampiran.