

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan yang sangat besar bagi kemajuan dunia pendidikan. Seiring dengan perkembangan tersebut metode pembelajaran juga banyak mengalami perkembangan. Bentuk dari perkembangan teknologi informasi yang diterapkan di dunia pendidikan adalah E-Learning (Elektronik Learning). E-Learning merupakan sebuah inovasi yang mempunyai kontribusi sangat besar terhadap perubahan proses pembelajaran.

Berdasarkan data yang diperoleh dari beberapa indikator hasil berbincang dengan guru TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi) dan observasi di kelas, menunjukkan bahwa secara umum siswa SMA NEGERI 1 X KOTO SINGKARAK berada dalam rentang minat belajar TIK yang rendah sehingga berpengaruh pada hasil belajar. Dengan adanya media pembelajaran E-Learning ini, diharapkan akan membuat proses pembelajaran menjadi lebih kondusif, meningkatkan minat belajar siswa, serta dapat mempertinggi hasil belajar yang ingin dicapai. Hal ini dikarenakan E-Learning menuntut siswa untuk bisa berinteraksi dengan internet, seperti mengakses informasi yang luas, memunculkan keaktifan siswa yang disebabkan tantangan, serta ketersediaan materi untuk belajar.

Penelitian ini mengkaji pemanfaatan media pembelajaran E-Learning pada SMA NEGERI 1 X KOTO SINGKARAK untuk mata pelajaran TIK sebagai sumber belajar yang optimal untuk meningkatkan hasil belajar siswa, sehingga peran guru sebagai fasilitator dapat dilaksanakan. Selain itu, keaktifan siswa lebih ditekankan jika menggunakan media pembelajaran E-Learning karena langkah pembelajaran yang selaras telah diberikan sehingga budaya belajar yang diciptakan menuntut siswa untuk mandiri dengan harapan mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran yang akhirnya mampu sejalan dengan meningkatnya hasil belajar siswa tersebut.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti mengangkat penelitian yang berjudul **“PERANCANGAN E-LEARNING TIK PADA SMA N 1 X KOTO SINGKARAK DENGAN MENGGUNAKAN BAHASA PEMROGRAMAN PHP DAN DATABASE MYSQL”**.

1.2. Perumusan Masalah

Dari uraian latar belakang di atas dapat dirumuskan beberapa permasalahan diantaranya sebagai berikut :

1. Bagaimanacara meningkatkan efektifitas pembelajaran siswa terhadap mata pelajaran TIK ?
2. Bagaimana pengaruh dengan adanya Aplikasi E-Learning TIK terhadap hasil belajar siswa ?
3. Bagaimana pembangunan Aplikasi *E-learning* TIK ?
4. Bagaimana implementasi Aplikasi *E-learning* TIK

1.3. Hipotesa

Dengan mengoptimalkan penggunaan komputer dan internet dalam melakukan proses pembelajaran pada SMA N 1 X KOTO SINGKARAK diharapkan:

1. Mendapatkan hasil belajar yang benar-benar sesuai dengan apa yang telah ditentukan, mudah dipahami dan dimengerti.
2. Dengan adanya peranan komputer dan internet dapat membantu dalam proses pembelajaran.
3. Membantu untuk mendapatkan informasi terbaru di dalam atau di luar sekolah.
4. Lebih meminimalkan tenaga, waktu dan kerja seorang guru.

1.4. Batasan Masalah

Agar penelitian yang dilakukan lebih terarah sesuai dengan tujuan penelitian, maka ruang lingkup penelitian dibatasi dan diasumsikan sebagai berikut:

1. Perancangan aplikasi *E-Learning* ini hanya membahas tentang mata pelajaran TIK.
2. Aplikasi *E-Learning* TIK digunakan untuk tambahan materi dalam mata pelajaran TIK.
3. Sistem yang di bangun hanya untuk media pembelajaran saja, bukan sebagai pengganti kegiatan belajar-mengajar.

4. Aplikasi *E-learning* TIK dibuat dengan menggunakan bahasa pemrograman *Php* dan *Database Manajemen System (DBMS)* yang digunakan yaitu *MySQL*.

1.5. Tujuan Penelitian

Maksud dan tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Menganalisis dan merancang Aplikasi *E-Learning* TIK yang tepat dan sesuai dengan kebutuhan proses belajar pada SMA N 1 X KOTO SINGKARAK.
2. Memberikan solusi dalam pemecahan masalah yang terjadi dalam kekurangan dalam proses belajar-mengajar.

1.6. Kegunaan Penelitian

Sebuah penelitian harus dapat berguna bagi banyak kalangan dalam penggunaannya. Adapun kegunaan penelitian dibagi dua, yaitu :

1.6.1 Kegunaan Praktis

- a. Mempermudah guru dalam memberikan materi pelajaran.
- b. Mempermudah siswa dalam memahami kekurangan yang di sampaikan oleh guru.

1.6.2 Kegunaan Akademis

- a. Menambah wawasan tentang ilmu TIK yang semakin berkembang.

- b. Memberikan pengalaman baru dalam pembuatan program atau sistem informasi yang pada akhirnya akan diaplikasikan pada instansi atau tempat usaha yang membutuhkannya.

1.7. Metode Penelitian

Dalam mengumpulkan data, keterangan dan rancangan program yang dibutuhkan untuk penyusunan skripsi ini, penulis menggunakan 2 metode yaitu:

- a. Penelitian Kepustakaan

Penelitian yang dilakukan untuk mendapatkan data primer dengan menggunakan buku-buku dan literatur-literatur yang ada, serta materi dari perkuliahan yang dapat dikemukakan dan berhubungan dengan permasalahan.

- c. Metode Lapangan

Metode ini dilakukan penulis secara langsung untuk mengumpulkan data yang berhubungan dengan data pengadaan barang SMA NEGERI 1 X KOTO SINGKARAK. Data-data tersebut penulis kumpulkan dengan cara :

1. Observasi

Melakukan pengamatan langsung dan mengadakan pengambilan data pada SMA NEGERI 1 X KOTO SINGKARAK.

2. Interview

Penulis melakukan Interview (wawancara) untuk mendapatkan penjelasan dari masalah-masalah sebelumnya

kurang jelas dan untuk menyakinkan bahwa data yang diperoleh atau dikumpulkan benar-benar akurat.

3. Penelitian Laboratorium

Dalam penelitian ini dilakukan perancangan program dalam pengembangan sistem informasi yang menggunakan perangkat komputer dengan spesifikasi sebagai berikut:

a. Hardware

1. Notebook merk AcerAspire 4741
2. RAM 2 GB RAM
3. Harddisk 320GB
4. Monitor ukuran 14 inchi

b. Software

1. Sistem operasi windows7-64 bit
2. Software bahasa pemrograman PHP
3. Xampp
4. Database MySql