

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 LATAR BELAKANG**

Saat ini Proses belajar mengajar di SMA Negeri 1 Tolitoli masih seperti pada proses belajar mengajar pada umumnya yaitu dengan cara tatap muka antara guru dan murid. Cara seperti itu tidak dapat di hilangkan, karena interaksi langsung antara guru dan murid sangat penting, tetapi proses belajar seperti itu memiliki kekurangan, di mana waktu yang diberikan tidak sesuai dengan materi – materi pelajaran yang harus di terima oleh murid. Di SMA Negeri 1 Tolitoli seringkali untuk mengejar mata pelajaran yang tertinggal, guru menambah jam pelajaran di luar jam sekolah. Oleh karena itu penulis berpikir untuk membuat suatu aplikasi pembelajaran online *e-learning*.

Dalam era modernisasi ini, memang harus diakui bahwa kemajuan teknologi semakin pesat. Sehingga kemajuan ini mengubah paradigma masyarakat dalam mencari dan mendapatkan informasi, yang tidak lagi terbatas pada media informasi seperti surat kabar, media audio visual dan elektronik tetapi juga sumber – sumber informasi lainnya yang salah satu di antaranya melalui media yang dinamakan jaringan internet. Salah satu satu bidang yang terkena dampak yang sangat berarti dari perkembangan ini adalah bidang pendidikan, di mana pada dasarnya pendidikan itu merupakan suatu proses komunikasi dan informasi dari pendidik kepada peserta didik

yang berisi informasi-informasi pendidikan, yang memiliki unsur-unsur pendidik sebagai sumber informasi, media sebagai sarana penyajian ide, gagasan dan materi pendidikan yang akan diberikan kepada peserta didik itu sendiri. Beberapa unsur dari bidang pendidikan itu mendapatkan sentuhan dari media teknologi informasi, sehingga mencetus terlahirnya ide tentang e-learning.

Skenario mengajar dan belajar perlu disiapkan secara matang dalam sebuah kurikulum pembelajaran yang memang dirancang berbasis internet. Mengimplementasikan pembelajaran berbasis internet bukan berarti sekedar meletakkan materi ajar pada web. Selain materi ajar, skenario pembelajaran perlu disiapkan dengan matang untuk mengundang keterlibatan peserta didik secara aktif dan konstruktif dalam proses belajar mereka.

## **1.2 RUMUSAN MASALAH**

Melihat latar belakang masalah tersebut, serta membaca dokumentasi seputar perancangan, pembuatan dan pengembangan aplikasi *e-learning* maka dapat dirumuskan sebuah pertanyaan sebagai berikut :

Bagaimana merancang dan membuat suatu aplikasi *e-learning* untuk SMA Negeri 1 Tolitoli?

### **1.3 RUANG LINGKUP**

Agar pembahasan topik pada skripsi ini terfokus dan terarah pada tujuan yang diinginkan, maka pada skripsi ini akan membahas tentang :

1. Metode perancangan aplikasi E-Learning yang dapat digunakan untuk pemberitahuan jadwal kegiatan belajar mengajar, pemberian materi dan soal latihan atau tugas, forum diskusi, pengumpulan tugas, dan penataan data siswa, serta perancangan Quiz Online.
2. Metode perancangan aplikasi E-Learning sebagai fungsi – fungsi pendukung seperti halaman pengumuman, private message, dan distribusi transkrip nilai siswa.
3. Batasan masalah dalam perancangan aplikasi e-learning ini yaitu hanya sampai pada pembuatan quiz online, dengan fokus hanya pada satu mata pelajaran saja yaitu pelajaran Biologi.

Dengan adanya metode – metode di atas, sudah dapat di buat suatu aplikasi E-learning yang dapat membantu Guru dan siswa dalam proses belajar mengajar.

### **1.4 TUJUAN PENELITIAN**

Tujuan dari penelitian ini adalah merancang dan mengimplementasikan sebuah aplikasi e-learning berbasis web yang

akan dibuat dan di kembangkan di SMA Negeri 1 Tolitoli Untuk meminimalisir kesulitan Siswa dan Guru dalam proses belajar mengajar.