



BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG MASALAH

Perkembangan teknologi telah berkembang sangat pesat hingga sekarang sehingga mendorong manusia untuk membuat sebuah teknologi yang dapat membantu mereka dalam hal pekerjaan. Saat ini teknologi informasi masih berkembang pesat di segala aspek kehidupan. Dari yang sederhana, hingga yang mutakhir. Jika berbicara tentang teknologi, tentunya tidak bisa dipisahkan dari kehidupan manusia.

Ada banyak pemanfaatan teknologi dalam kehidupan manusia. Salah satunya di bidang pendidikan. Dengan internet kegiatan belajar mengajar di sekolah sekarang dapat dilakukan secara online bahkan menggunakan media komputer ataupun laptop.

Dunia pendidikan tidak lepas dari peran seorang guru dan siswa. Namun, dunia pendidikan di Indonesia masih memiliki beberapa kendala yang berkaitan dengan mutu pendidikan diantaranya adalah keterbatasan akses pada pendidikan, jumlah guru yang belum merata, serta kualitas guru itu sendiri dinilai masih kurang. Terbatasnya akses pendidikan di Indonesia, terlebih lagi di daerah berujung kepada meningkatnya arus urbanisasi untuk mendapatkan akses ilmu yang lebih baik di perkotaan.



Hak cipta milik IBI KKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian

1. Dilarang menutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipannya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.



Seperti bidang-bidang lain, misalnya bidang penjualan barang dan jasa, bidang pendidikan memanfaatkan *Internet* sebagai sarana penyebarluasan informasi maupun untuk melaksanakan proses belajar mengajar itu sendiri. Semakin banyak lembaga-lembaga yang menyelenggarakan proses pendidikannya melalui *Internet* yang akan lebih sering kita sebut dengan *Electronic Learning (E-Learning)*.

Sistem E-Learning adalah sebuah sistem yang memanfaatkan situs dalam jaringan *Internet* untuk menampilkan informasi-informasi yang diperlukan baik oleh penyelenggara maupun oleh user situs tersebut. Dengan adanya sistem tersebut, diharapkan kegiatan belajar tidak lagi mengandalkan sistem konvensional melalui tatap muka antara guru dengan murid.

Yayasan Karya Dharma Bhakti Indonesia atau sering disingkat (YKDBI) adalah sebuah lembaga pendidikan swasta budhis yang menyediakan berbagai tingkat pendidikan, diantaranya yaitu TK, SD, SMP, SMA, dan SMK. Dengan didirikannya YKDBI bangulah sekolah Dharma Budhi Bhakti.

Proses pembelajarannya masih memakai metode konvensional sehingga guru dan murid melakukan segala aktivitas pembelajarannya harus bertatap muka bahkan ada yang menggunakan slide berbasis PPT atau sering disebut *Power Point*. Oleh karena itu ketika jam pelajaran habis, pendalaman pelajaran lebih lanjut hanya dapat dilakukan di luar jam pelajaran sekolah.

Untuk memaksimalkan pencapaian tujuan suatu pelajaran, komunikasi yang terjadi di kelas harus berjalan dengan baik. Jika tidak, maka timbul diskusi yang



panjang, yang mengakibatkan kurangnya pemahaman siswa terhadap apa yang diajarkan.

Pengujian terhadap pemahaman siswa terhadap pelajaran, salah satunya yaitu guru dapat memberikan tugas yang dapat dikerjakan di rumah, dan dikumpulkan nanti pada saat mata pelajaran tersebut dimulai. Bahkan mengadakan kuis (sejenis tes lisan bukan ulangan) yang mana harus dikerjakan tanpa melihat materi yang sudah dipelajari.

Penggunaan buku acuan dan materi *softcopy* sebagai referensi materi pembelajaran, dimana siswa harus mendapatkan *softcopy* materi tersebut yang kemudian akan dibahas oleh guru. Masalah yang terjadi saat penyebaran *softcopy* materi tidak sampai ke semua siswa yang menyebabkan pada saat kelas berlangsung beberapa siswa ada yang belum mempelajarinya, sehingga waktu belajar di kelas pun menjadi kurang efektif. Pemberian materi juga akan terhambat apabila guru yang bersangkutan tidak dapat hadir di kelas.

Di samping itu, penyebaran informasi dilakukan dengan menempelkan tulisan di papan pengumuman atau guru menyampaikan pengumuman saat di kelas atau bisa juga dilakukan dengan pengeras suara. Jadi informasi terbaru bisa di dapat hanya saat siswa berada di lingkungan sekolah. Sehingga tidak semua siswa mendapatkan informasi tersebut. Akibatnya siswa akan sering bertanya-tanya untuk mendapatkan informasi terbaru.



B. RUANG LINGKUP PENELITIAN

a. C Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah tersebut, maka dapat dirumuskan beberapa identifikasi masalah sebagai berikut :

- 1) Proses pembelajaran pada SMA Dharma Budhi Bhakti masih memakai metode konvensional
- 2) Kurangnya pemahaman siswa terhadap pembelajaran jika intensitas komunikasi guru dengan siswa tidak berjalan lancar
- 3) Penyebaran *softcopy* materi yang kurang maksimal
- 4) Penyebaran informasi yang kurang efisien

b. Batasan Masalah

Dari uraian masalah yang teridentifikasi diatas, maka penulis membatasi masalah sebagai berikut :

- 1) Proses pembelajaran pada SMA Dharma Budhi Bhakti masih memakai metode konvensional
- 2) Penyebaran *softcopy* materi yang kurang maksimal
- 3) Penyebaran informasi yang kurang efisien



C. TUJUAN PENELITIAN

Ⓒ Dengan adanya sistem ini diharapkan dapat memenuhi target yang ingin dicapai, yaitu :

- 1) Membantu proses belajar siswa
- 2) Meningkatkan partisipasi aktif dari para siswa
- 3) Siswa bisa belajar setiap saat, tanpa dibatasi waktu pertemuan
- 4) Penyampaian informasi menjadi lebih efisien

D. MANFAAT PENELITIAN

a. Bagi Siswa

Memberikan fleksibilitas terhadap siswa dalam melakukan belajar mengajar mengenai suatu topik pembelajaran diluar jam sekolah. Juga menambah persiapan siswa dalam menghadapi ujian sekolah.

b. Bagi Guru

Meningkatkan intensitas kegiatan belajar mengajar antara guru dengan siswa di luar jam sekolah.

c. Pihak Sekolah

Memberikan kemudahan bagi pihak sekolah dalam menyebarkan informasi kepada guru dan siswa.

d. Bagi Penulis

Mendapatkan proses pembelajaran yang berharga dan pengalaman bekerja sama dengan pihak luar dan pengalaman dalam pembuatan sistem yang real.