

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Hadirnya pandemi Virus Covid-19 berdampak dalam aneka macam bidang, salah satunya pendidikan. Dalam global pendidikan Indonesia, selama 14 hari pula, bahkan lebih, semua aktivitas belajar mengajar ditangguhkan, & aplikasi Ujian Nasional pun pula ditunda. Perubahan metode mengajar pun wajib dilakukan secara daring. Banyak pelaksanaan sosial media yg bisa dipakai, tetapi nir seluruh pelaksanaan tadi telah mempunyai fitur & fasilitas yg sinkron & menarik buat dipakai menjadi materi ajar pada siswa. (Wilson, 2020)

Kementerian pendidikan & kebudayaan mengeluarkan Surat Edaran mengenai Pembelajaran secara Daring & Bekerja berdasarkan Rumah pada Rangka Pencegahan Penyebaran Covid-19. Isi berdasarkan surat ini salah satunya merupakan meliburkan aktivitas belajar mengajar & membarui menggunakan pembelajaran berbasis jaringan (Daring) via E-learning yg bisa dipakai banyak sekali instansi pendidikan. Pada syarat misalnya ini seluruh pengajar atau energi pendidik diharuskan buat membarui pembelajaran memakai E-learning atau melalui media online. Berbagai platform dipakai buat melakukan pedagogi sebagai akibatnya perlu didukung menggunakan fasilitas pembelajaran yg baik & pemanfaatan teknologi informasi. Seluruh murid diwajibkan buat memakai indera komunikasi misalnya Handphone menggunakan bijak buat mendukung proses pembelajaran. Pembelajaran daring menggunakan tatap muka melalui pelaksanaan sebagai hal yg paling menguntungkan guna memutus penyebaran Covid-19 dan menjaga kesehatan keselamatan jiwa pengajar & murid berdasarkan terpaparnya virus tersebut. (Indrawan, I Putu Yoga; Nugraha, 2020)

E-Learning didefinisikan menjadi sebuah penemuan perkembangan teknologi fakta pada global pendidikan yg memiliki donasi sangat akbar

terhadap perubahan metode pembelajaran atau aktivitas belajar mengajar. Proses belajar mengajar nir lagi hanya mendengarkan penerangan materi berdasarkan pengajar pada pada kelas, namun murid jua bisa mempelajarinya pada loka lain menggunakan melakukan kegiatan lain misalnya mengamati, bertanya, berkomentar, atau berdiskusi pada sebuah lembaga buat merampungkan kasus yg ada. Materi materi ajar jua bisa divisualisasikan pada banyak sekali format & bentuk yg lebih interaktif sebagai akibatnya murid akan termotivasi buat mengikuti proses pembelajaran tersebut.(Indrawan, I Putu Yoga; Nugraha, 2020)

Sebagai sebuah penemuan pada global pendidikan e-learning mempunyai karakteristik spesial yang meliputi; nir tergantung dalam ketika & ruang (tempat); pembelajaran bisa dilaksanakan kapan & dimana saja; sanggup menyediakan materi ajar & menyimpan instruksi pembelajaran yang bisa diakses kapanpun & berdasarkan manapun; nir membutuhkan ruangan (tempat) yang luas sebagaimana ruang kelas konvensional. E-Learning memungkinkan siswa buat belajar melalui personal komputer ditempat mereka masing-masing tanpa wajib secara fisik mengikuti pelajaran dikelas. E-Learning adalah cara baru pada proses belajar mengajar yang memakai teknologi internet. Selain itu, E-Learning memungkinkan terjadinya proses pendidikan tanpa melalui tatap muka eksklusif & pengembangan ilmu pengetahuan pada anak didik mampu dilakukan menggunakan mudah.(Indrawan, I Putu Yoga; Nugraha, 2020)

Selama ini pada MTs Walisongo pembelajaran yang dilaksanakan sang pengajar & anak didik masih memakai WhatsApp menjadi media dan kurangnya kontroling keaktifan anak didik selama pembelajaran daring. Melalui sistem e-learning berbasis Web, dibutuhkan bisa membantu para pengajar pada memperbaiki proses pembelajaran dan membantu pada pencapaian tujuan-tujuan pembelajaran. Selain itu, anak didik diharapkan lebih gampang memperoleh keterangan-keterangan mengenai pembelajaran yang diikuti sebagai akibatnya bisa lebih ulet lagi pada mengikuti kegiatan belajar.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan beberapa uraian sebagaimana tersebut dalam latar belakang di atas, serta untuk memperjelas obyek penelitian, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah Bagaimana membuat Sistem Pembelajaran e - learning Berbasis Web di MTs Walisongo?

1.3. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan aplikasi pembelajaran yang dapat mempercepat dan mempermudah proses penyampaian informasi pelajaran. yang memiliki desain sederhana secara sistem juga navigasinya sebagai akibatnya gampang dioperasikan & akan sebagai galat satu wadah bagi para pengajar & murid pada MTs Walisongo.

1.4. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yg ingin dicapai, maka penelitian ini diperlukan memiliki manfaat pada pendidikan baik secara langsung maupun tidak langsung. Adapun manfaat penelitian ini merupakan menjadi berikut :

A. Manfaat Teoritis

Memberikan referensi atau panduan pada penelitian-penelitian selanjutnya yang berhubungan dengan e-learning di MTs Walisongo.

B. Manfaat Praktis

1. Bagi Siswa

Untuk mempermudah siswa atau siswi di MTs Walisongo dalam proses pembelajaran.

2. Bagi Pengajar

Hasil penelitian ini bisa dijadikan menjadi bahan penilaian & masukan pengajar pada proses belajar mengajar sehingga bisa menaikkan kesan dalam pembelajaran & menaikkan output belajar.

3. Bagi Pendidikan

Bagi Pendidikan hasil penelitian ini dapat menjadi referensi untuk mengetahui sejauh mana keaktifan pembelajaran daring yang berhubungan dengan tuntutan Abad-21.

1.5.Batasan Masalah

Untuk mempermudah pemahaman laporan tugas akhir ini, supaya lebih terarah & berjalan menggunakan baik maka perlu kiranya dibentuk suatu batasan perkara. Adapun batasan perkara menurut penelitian ini sebagai berikut :

1. Konsep e-learning sesuai dengan silabus mata pelajaran yang ada di MTs Walisongo;
2. Aplikasi dibuat menggunakan Framework CodeIgniter
3. Data yang digunakan sebagai inputan yaitu diantaranya : inputan data pelajaran, siswa, dan guru.