

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang

Adanya pandemi Covid-19 berdampak pada berbagai bidang, dan pendidikan salah satunya. Di bidang pendidikan di Indonesia, semua kegiatan pengajaran telah dihentikan selama 14 hari atau lebih, dan ujian nasional juga telah ditunda. Perubahan metode pengajaran juga harus dilakukan secara online. Ada banyak aplikasi media sosial yang bisa digunakan, namun tidak semua aplikasi tersebut memiliki fitur dan fasilitas yang sesuai dan menarik yang bisa digunakan sebagai bahan ajar bagi siswa. (Wilson, 2020) Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan mengeluarkan himbauan pembelajaran online dan bekerja dari rumah masing masing dalam rangka pencegahan penyebaran Covid-19. Salah satu isi surat ini adalah membatalkan kegiatan belajar mengajar dan menggantinya dengan pembelajaran *online* via *E-learning* yang dapat digunakan berbagai instansi pendidikan. Pada kondisi seperti ini semua guru atau tenaga pendidik diharuskan untuk mengganti pembelajaran menggunakan *E-learning* atau melalui media *online*. Berbagai platform digunakan untuk melakukan pengajaran sehingga perlu didukung dengan fasilitas pembelajaran yang baik dan pemanfaatan teknologi informasi. Seluruh siswa diwajibkan untuk menggunakan alat komunikasi seperti Handphone dengan bijak untuk mendukung proses pembelajaran. Pembelajaran daring dengan tatap muka melalui aplikasi menjadi hal yang paling menguntungkan guna memutus penyebaran Covid-19 serta menjaga kesehatan keselamatan jiwa guru dan siswa dari terpaparnya virus tersebut (Waspodo, 2020)

Perkembangan teknologi saat ini berkembang pesat dan dirasakan oleh masyarakat luas, salah satunya adalah internet. Internet adalah jaringan global yang terdiri dari komputer dari seluruh dunia, dan komputer ini biasanya terhubung satu sama lain. Melalui internet, orang dapat menemukan informasi dengan sangat cepat. Di bidang pendidikan, perkembangan teknologi informasi berdampak pada tuntutan konsep dan mekanisme pengajaran berbasis teknologi informasi. Konsep yang disebut pembelajaran elektronik telah membawa pengaruh proses transformasi

pendidikan tradisional ke dalam bentuk digital dari segi isi materi dan isi materi serta sistem pendidikan tradisional ke bentuk digital. Saat ini, konsep *E-learning* telah diterima secara luas oleh masyarakat dan sistemnya. Saat ini konsep *e-learning* telah diterima secara luas oleh masyarakat dan kalangan pendidikan, terbukti dengan maraknya penerapan *e-learning* oleh lembaga pendidikan. (Ningsih, 2019)

E-learning merupakan salah satu model pembelajaran yang saat ini sedang dikembangkan dan digunakan sebagai media tambahan untuk menunjang kegiatan pengajaran. *E-learning*, sebagai media elektronik untuk penyelenggaraan pembelajaran jarak jauh, memanfaatkan media elektronik dan fasilitas internet. Model pembelajaran *e-learning* tidak hanya sekedar mengunggah bahan ajar ke internet atau membuat konten pembelajaran, tetapi juga mentransformasikan proses pembelajaran menjadi paradigma baru. Paradigma ini berdampak pada transformasi budaya pembelajaran tradisional menjadi budaya *e-learning*.

Madrasah Tsanawiyah walisongo 3 merupakan salah satu lembaga pendidikan tingkat menengah di Jl. Banyuanyar. Kab. probolinggo Selama ini *E-Learning* di MTS Walisongo yang dilaksanakan oleh guru dan murid masih menggunakan *WhatsAap* sebagai media. Serta adanya kendala dari guru atau dari murid itu sendiri, seperti; kendala dari siswa dalam proses daring itu yakni: kurangnya akses internet, sehingga siswa tidak bisa mengikuti proses pembelajaran, sedangkan kendala dari guru ialah kurangnya keterampilan dalam mengoperasikan IT, sehingga proses pembelajaran hanya terfokus pada 1 metode saja.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif menggunakan teknik pengumpulan data, observasi *online*, dan documenter. Penelitian dilakukan dengan mengidentifikasi permasalahan yang terjadi pada kegiatan pembelajaran disekolah, kemudian data dikumpulkan, dianalisis dan disimpulkan sesuai kebutuhan yang mungkin dapat menjadi penyelesaian masalah tersebut. Melalui sistem aplikasi *E-Learning* berbasis android, diharapkan dapat membantu para guru dalam memperbaiki proses pembelajaran serta membantu dalam pencapaian tujuan tujuan pembelajaran. Selain itu, siswa diharapkan lebih

mudah memperoleh informasi-informasi tentang pembelajaran yang diikuti sehingga dapat lebih giat lagi dalam mengikuti aktifitas belajar.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka penelitian ini yaitu membuat “**SISTEM PEMBELAJARAN *E-LEARNING* BERBASIS ANDROID DI MTS WALISONGO**”

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan beberapa uraian sebagaimana tersebut dalam latar belakang diatas, serta untuk memperjelas obyek penelitian, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah masalah yang akan dibahas yaitu bagaimana merancang *e-learning* pada MTS walisongo?

1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan aplikasi pembelajaran yang dapat mempercepat dan mempermudah proses penyampaian informasi pelajaran. yang mempunyai desain sederhana secara sistem maupun navigasinya sehingga mudah dioperasikan dan akan menjadi salah satu wadah bagi para guru dan siswa di mts walisongo 3 banyuanyar

Manfaat Penelitian

1. Bagi universitas
Sebagai kontribusi positif untuk kemajuan wawasan keilmuan teknologi
2. Bagi pengguna
Sebagai alternative dan juga Dapat mempermudah mahasiswa/mahasiswi universitas nurul jadid untuk mencari dokumen skripsi dan lain-lain
3. Bagi penulis
Sebagai bentuk kontribusi kepada universitas nurul jaded paiton probolinggokhususnya mahasiswa semester akhr dalam mencari skripsi dan dokumen-dokumen terkait
4. Bagi guru

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan evaluasi dan masukan guru dalam proses belajar mengajar sehingga dapat meningkatkan kesan pada pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar.

5. Bagi pendidikan

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

1.4 Batasan Masalah

Agar penelitian ini tidak keluar dari pokok permasalahan yang di rumuskan, maka ruang lingkup pembahasan harus di batasi, adapun batasan-batasan tersebut pada:

1. Aplikasi yang akan di gunakan dalam penelitian ini yaitu
 - a. Java Mysql
 - b. Android studio
 - c. Xampp 1.7.7 sebagai server dan media penyimpanan data.
2. Data yang akan di kumpulkan dalam penelitian ini.
 - a. Data siswa MTS walisongo 3 banyuanyar
 - b. Data Guru MTS walisongo 3 banyuanyar
 - c. Profil MTS walisongo 3 banyuanyar
 - d. Data pelajaran di MTS walisongo 3 banyuanyar
3. Data yang digunakan sebagai inputan yaitu diantaranya: inputan data pelajaran, siswa, dan guru
4. Output yang akan di munculkan hasil dari setiap kegiatan *e-learning*

