

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada saat ini teknologi informasi berkembang sangat cepat. Dengan adanya teknologi informasi menyebabkan proses penyebaran dan pertukaran informasi untuk saling berbagi ilmu dapat dilakukan dengan cepat secara global tanpa adanya batasan waktu.

Pesantren merupakan lembaga pendidikan Islam yang bersifat tradisional untuk membicarakan membahas dan mengamalkan ilmu agama islam dengan penekanan pentingnya moral keagamaan sebagai pedoman perilaku sehari-hari. Sistem pembelajaran elektronik atau *E-learning* merupakan cara baru dalam proses belajar mengajar. Seperti yang kita ketahui sistem belajar mengajar yang manual masih diterapkan diberbagai lembaga pesantren sama halnya pada lembaga pondok pesantren Nurul Amanah yang masih menggunakan cara manual dalam pembelajaran. Akibatnya dimetode pendidikan lama atau konvensional dirasakan kurang efektif karena terbentur masalah ruang dan waktu, oleh karena itu permasalahan di atas perlu gagasan sistem pembelajaran serba *online* secara otomatis seperti sistem *E-learning* yang akan sangat membantu guru dan siswa untuk mengembangkan kemampuan siswa apakah sudah menguasai ilmu yang diberikan dan layak.

Sistem *E-learning* berbasis *web* merupakan langkah yang tepat untuk memberikan informasi terkait pembelajaran jarak jauh yang dapat diakses dengan efisien oleh siswa yang mengemban pendidikan di pondok Pesantren Nurul Amanah yang berlokasi di desa Basanah kecamatan Tanah merah kabupaten Bangkalan.

Dalam penelitian ini sistem *E-learning* yang dikembangkan diharapkan mampu menjadi fasilitas yang mendukung dalam proses pembelajaran dipondok pesantren Nurul Amanah agar dapat memperoleh informasi-informasi dalam lingkup mata pelajaran yang diampu oleh semua siswa baik dalam masalah tugas atau materi.

Pada pengembangan *E-learning* ini peneliti menerapkan metode *E-learning* berbasis *Sharable Content Object Reference Model* dimana dengan metode *E-learning* merupakan solusi bagi siswa dalam mempelajari suatu materi yang sulit dengan saling berbagi gagasan dengan teman yang berbeda pandangan.

Sebagaimana yang didefinisikan oleh Staples dan Sato, bahwa pembelajaran kolaboratif merupakan metode pembelajaran bersama dalam bentuk siswa bisa

mengajukan, menyimak dan merespon gagasan satu sama lain, lalu membangun sebuah pemaknaan atau pemahaman melalui usaha bersama dalam keragaman atau perbedaan.

Sedangkan *SCORM* merupakan standar untuk mengelola dan menyajikan konten berupa teks, gambar, suara dan video yang diperlukan dalam materi pembelajaran. *SCORM* dipilih dalam penelitian ini karena dapat meningkatkan efektifitas pembelajaran siswa, bisa melakukan *sharing* sumber belajar secara *paperless*. Hasil akhir dari *SCORM* dapat dikompres kedalam bentuk file zip yang kemudian dilakukan distribusi melalui *learning management System*. Metode *SCORM* ini pernah digunakan sebelumnya diantaranya penelitian yang dilakukan yang berjudul penerapan konten *e-learning* berbasis *SCORM* untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran, penelitian ini diukur dengan menggunakan metode kuantitatif dengan jenis penelitian yang digunakan adalah kuasi eksperimen, penelitian menggunakan dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol, hasil awal dari penelitian ini di dapat data awal yaitu untuk kelas eksperimen 59,5 sedangkan kelas kontrol 49,1. Setelah diterapkan *e-learning* berbasis *scorm* di dapat nilai kelas eksperimen 81,8 dengan taraf peningkatan 38% dan kelas kontrol 62,1 dengan taraf peningkatan 27% [1].

1.2 Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan diatas maka dapat dirumuskan suatu permasalahan diantaranya:

1. Bagaimana perancangan desain dan alur sistem untuk rancang bangun sistem *E-learning* dengan menerapkan metode *E-learning* Berbasis *Sharable Content Object Reference Model* (*SCORM*) ?
2. Bagaimana mengimplementasikan aplikasi *E-learning* berbasis website?
3. Bagaimana menggunakan *SCORM* dalam pembuatan *E-learning*?

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka terdapat permasalahan sebagai berikut:

1. Apakah metode *e-learning* dengan metode *SCORM* dapat menyelesaikan permasalahan yang ada pada pondok pesantren Nurul Amanah ?
2. Bagaimana cara mengetahui kelayakan aplikasi *E-learning* yang sudah dikembangkan ?

1.3 Tujuan dan Manfaat

1.3.1 Tujuan

1. Mengimplementasikan *E-learning* menggunakan *SCORM* membantu mempermudah pemrosesan guru dalam mengajar untuk membantu proses belajar mengajar dipesantren
2. Mengevaluasi dan mengembangkan *SCORM* pada sistem *e-learning*

1.3.2 Manfaat

1. Manfaat Teoritis

Manfaat Teoritis yang diharapkan dalam perancangan ini adalah memberikan kontribusi dalam pengembangan keilmuan dibidang *E-Learning* berbasis *web*
Manfaat Praktis

- a. Diharapkan dengan adanya sistem *E-learning* proses antara pengajar dan siswa menjadi lebih cepat.

- b. Mengurangi biayaoperasional

Dengan diterapkannya *E-learning* maka biaya menjadi lebih sedikit karena pembelajaran yang bersifat *online* sehingga tidak memerlukan dokumen fisik.

2. Manfaat bagi pondok pesantren NurulAmanah

- a. *E-learning* tersebut mengurangi efisiensi biaya bagi pondok pesantren NurulAmanah.

- b. *Fleksibel*

E-learning tersebut memberi *fleksibilitas* dalam pembelajaran yang disampaikan.

- c. Dapat belajar secara mandiri.

E-learning tersebut membuat siswa dapat belajar secara mandiri menggunakan internet.

1.4 Batasan Masalah

Dalam penelitian ini dibuat batasan masalah sebagai berikut:

- 1.Sistem dibuat berbasis *website*
- 2.Studi kasusnya ada di Pondok Pesantren Nurul Amanah
- 3.Pada sistem ini penerapan *E-learning* dilakukan dengan melakukan komentar teks

1.5 Sistematika Laporan

Sistematika penulisan laporan terbagi ke dalam beberapa bab, yaitu:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini membahas latar belakang permasalahan yang di temukan oleh peniliti yaitu mengembangkan sistem e-learning, pertanyaan penelitian, rumusan masalah, tujuan dan manfaat, serta batasan-batasan.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

Pada bab ini membahas landasan teori serta penelitian-penelitian sebelumnya yang pernah dilakukan.

BAB III PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini membahas tentang rancangan sistem yang akan di kembangkan, mulai dari gambaran umum object penelitian, analisa kebutuhan perancangan yaitu analisa pengguna dan analisa kebutuhan sistem, rencana desain yaitu desain sistem dan desain database.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

pada bab ini membahas hasil implemantasi desain berdasarkan scorm, hasil implementasi sistem, dan pengujian sistem.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini membahas kesimpulan dari hasil penelitian yang di lakukan, dan saran untuk pengembangan sistem kedepan.

DAFTAR PUSTAKA

Berisi jurnal-jurnal atau paper yang dijadikan refrensi pada penelitian ini.