

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pada era modern seperti sekarang ini, teknologi informasi dikembangkan sesuai kebutuhan manusia agar dapat membantu serta memudahkan manusia dalam melakukan aktivitas. Salah satunya adalah banyak teknologi informasi yang digunakan dalam memperoleh informasi. Teknologi informasi saat ini dibutuhkan dalam berbagai bidang, baik bidang kesehatan, bisnis, dan pendidikan. Contoh nyata penggunaan teknologi informasi dalam dunia pendidikan adalah *E-Learning*[1]. *E-Learning* adalah pembelajaran yang terjadi pada perangkat elektronik, untuk menciptakan praktek kegiatan belajar menggunakan alat yang didistribusikan melalui web. Sementara itu pembelajaran yang disusun menggunakan sistem elektronik atau komputer yang bertujuan untuk mendukung proses pembelajaran[2].

Pada saat ini masih banyak sekolah-sekolah yang menerapkan pembelajaran secara online (*E-Learning*). SD Negeri Gladak Anyar II merupakan lembaga pendidikan formal yang dalam pelaksanaan proses pembelajarannya menggunakan kurikulum baru yaitu kurikulum merdeka belajar. Pada tahun ajaran 2022/2024 Kelas I-VI SD Negeri Gladak Anyar II Kabupaten Pamekasan sebanyak 349 siswa telah diberlakukan kurikulum merdeka belajar, sehingga para siswa diperlukan penyesuaian terkait pembaharuan kurikulum yang dimana pada kurikulum merdeka berfokus pada proyek penguatan profil pancasila yang biasa disebut P5.

Menurut Rahayu, kurikulum merdeka terjadi karena *loss learning* dikarenakan pandemi covid-19, sehingga memaksa perubahan kurikulum yang meminta agar informasi dan pembelajaran dapat diberlangsungkan secara fleksibel dan efektif yang diatur dalam peraturan Kemendikbud Nomor 13 Tahun 2022 yang berisikan tiap sekolah dituntut untuk mewujudkan upaya transformasi pendidikan berbasis digital di Indonesia. Setelah itu, penulis melakukan wawancara dengan Guru yaitu adanya perbedaan dari kurikulum merdeka dan kendala dari kurikulum merdeka belajar yang sudah berjalan yaitu penilaian masih manual menggunakan kertas dan harus menghitung secara manual yang terdiri dari beberapa nilai yang dirata-ratakan kemudian menjadi nilai akhir.

Aktivitas belajar mengajar pada SD Negeri Gladak Anyar II Kabupaten Pamekasan masih dilakukan secara konvensional. Guru dan siswa melakukan pemberian materi dan tugas dilakukan di kelas yang dibatasi ruang dan waktu. SD Negeri Gladak Anyar II Kabupaten Pamekasan ini menggunakan kurikulum merdeka belajar yang membuat mereka membutuhkan akses pembelajaran *e-learning*. Sedangkan fasilitas pada SD Negeri Gladak Anyar II ini layak untuk dikembangkan sebuah sistem informasi *e-learning* berbasis website. Hal ini merupakan permasalahan yang perlu diberikan solusi. Faktor permasalahan lainnya, yaitu belum ada sarana untuk menyediakan, mengelola, dan memudahkan dalam kegiatan belajar mengajar ini. *E-Learning* merupakan salah satu solusi yang dapat digunakan untuk membantu siswa dan guru dalam melakukan proses pembelajaran. Dengan adanya *e-learning* guru dapat lebih mudah dalam memberikan materi pembelajaran. *E-Learning* yang disarankan yaitu *E-Learning* yang akan diimplementasikan dengan *Platform Google Classroom*, dimana *Google Classroom* ini menyediakan fitur pengelolaan materi, tugas yang dapat membantu guru untuk memfleksibelitaskan proses belajar mengajar.

Tujuan dari sistem ini adalah untuk membantu guru mempermudah melakukan proses belajar mengajar, dan juga mempermudah guru untuk melakukan penilaian pada setiap tugas, quiz pada SD Negeri Gladak Anyar II Kabupaten Pamekasan melalui pembuatan sebuah sistem berbasis *website*. *Website* merupakan keseluruhan halaman-halaman web yang berada dalam domain yang didalamnya terdapat informasi[3].

Terdapat beberapa penelitian tentang *e-learning* salah satunya penelitian yang dilakukan oleh Amelianda Mega Putri [] yang berjudul Sistem Informasi E-Learning Pada Sekolah Dasar Islam Nailurfar Jakarta menjelaskan bahwa sistem pembelajaran *e-learning* tersebut menjadi sarana pendukung untuk membantu siswa dalam melakukan proses pembelajaran secara online seperti melihat materi, mengerjakan tugas dan ujian [4]. Penelitian lain yang dilakukan oleh Ari Puspita (2019), yang berjudul Perancangan dan Pembuatan Aplikasi E-Learning menggunakan model Waterfall pada Sekolah Menengah Atas, sistem yang dibangun akan dikembangkan menggunakan model Waterfall. Metode ini memiliki beberapa tahapan. Tujuan dari sistem ini yaitu dapat membantu meningkatkan proses belajar

dan mengajar antara siswa dan guru. Dengan adanya website e-learning proses belajar lebih efisien bisa dimana saja[5].

Terdapat beberapa metode pengembangan yang bisa digunakan di dalam sistem informasi ini salah satunya yaitu pengembangan *Waterfall*, pendekatan *Waterfall* diterapkan dalam tahapan pengembangan sistem aplikasi e-learning waterfall merupakan suatu konsep pengembangan yang menekankan pada langkah-langkah yang sistematis atau berurutan[6]. Kelebihan metode waterfall yaitu : data untuk mengembangkan sebuah sistem sangat terstruktur, mutu yang dihasilkan bertahap dan tidak berfokus pada satu tahapan tertentu[7].

Dari permasalahan diatas maka penulis akan membuat sistem informasi E=Learning yang akan diimplementasikan dengan Google Classroom. Sistem ini bertujuan untuk mempermudah proses kegiatan belajar mengajar dan juga proses penilaian disekolah. Pada penelitian ini pengujian sistem menggunakan *Black-box Testing* dan *System Usability Scale* (SUS). Dengan adanya sistem ini diharapkan dapat memberikan kemudahan pada guru dan siswa mendapatkan materi pembelajaran dan tugas yang lebih efisien dan juga dapat memudahkan proses pemberian nilai pada setiap tugas quiz dan lain sebagainya. Jika hal ini dimanfaatkan, maka dapat memberikan manfaat besar bagi SD Negeri Gladak Anyar II Kabupaten Pamekasan dari segi system pendidikannya, utamanya kualitas yang dihasilkan dari proses pembelajaran.

1.2. Rumusan Masalah

1.2.1 Permasalahan

Berdasarkan dari uraian latar belakang diatas, dalam penelitian ini dapat ditarik permasalahannya yaitu SD Negeri Gladak Anyar II Kabupaten Pamekasan masih belum menerapkan teknologi informasi khususnya untuk media pembelajaran yang dipakai masih menggunakan pembelajaran secara konvensional serta untuk proses penilaian masih dilakukan secara manual pada kertas.

1.2.2 Metode Usulan

Penelitian ini mengusulkan Model Waterfall sebagai model pengembangan sistem, dan pengujian menggunakan *Blackbox Testing* dan *System Usability Scale* (SUS)

1.2.3 *Pertanyaan Penelitian*

Bagaimana tingkat skala penggunaan sistem pada Implementasi sistem informasi E-Learning berbasis website SD Negeri Gladak Anyar II Kabupaten Pamekasan?

1.3. Tujuan dan Manfaat

1.3.1 Tujuan Penelitian

Untuk mengetahui skala penggunaan sistem menggunakan sistem yang telah dirancang maka dilakukan pengujian menggunakan System Usability Scale (SUS)

1.3.2 Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat yang besar bagi sekolah khususnya untuk guru dan siswa, dimana nantinya bisa lebih mengetahui terkait untuk mengoperasikan media pembelajaran secara online menggunakan teknologi informasi yang telah tersedia.

1.4. Batasan Masalah

Agar konteks pembahasan penelitian ini tidak meluas, maka ada batasan masalah dalam penelitian ini, yaitu :

1. Penelitian ini hanya didalam ruang lingkup SD Negeri Gladak Anyar II Kabupaten Pamekasan
2. Penelitian ini memanfaatkan platform Google Classroom sebagai alat bantu untuk menggabungkan sistem.
3. Pada sistem di penelitian ini hanya berbasis Website yang menggunakan bahasa pemrograman PHP dan database MySQL.
4. Pengguna dalam sistem ini memiliki 3 level, yaitu Admin, Guru dan Siswa.
5. Pendaftaran akun Guru dan Siswa hanya dilakukan pada level Admin saja.
6. Pada penelitian ini untuk cetak raport tidak dibahas di dalam sistem.
7. Pada penelitian ini untuk pembuatan soal dan jawaban tugas, quiz dan sumatif hanya menggunakan pilihan ganda dan jawaban singkat.
8. Penelitian ini tidak menggunakan tahapan *maintance* di dalam metode *Waterfall*.
9. Evaluasi dan Uji Coba sistem menggunakan *Blackbox Testing* dan *System Usability Scale* (SUS)

1.5. Sistematika Proposal

Sistematika proposal terdiri dari :

BAB I PENDAHULUAN

BAB I membahas tentang latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, batasan masalah dan sistematika proposal.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

BAB II membahas tentang landasan teori dan penelitian terkait.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

BAB III membahas tentang langkah-langkah penelitian, pengumpulan data, pengembangan sistem, analisa kebutuhan dan skenario uji coba.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

BAB IV membahas tentang sistem yang telah dibuat untuk menjawab permasalahan dalam penelitian.

BAB V PENUTUP

BAB V membahas tentang hasil dari penelitian ini, apakah penelitian ini sudah menjawab permasalahan yang ada.

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR PUSTAKA mencakup referensi dan hal-hal yang digunakan untuk menyusun skripsi implementasi sistem informasi e-learning memanfaatkan platform google classroom

DAFTAR LAMPIRAN

DAFTAR LAMPIRAN mencakup lembaran data pengujian dan juga dokumen-dokumen terkait penelitian skripsi ini.