

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Seiring dengan perkembangan dan kemajuan teknologi, di saat ketergantungan sebagian besar masyarakat akan akses teknologi informasi semakin meningkat, mulai dari kebutuhan yang paling sederhana, kreatifitas manusia dalam pemanfatannya mampu membuat seluruh kegiatan yang dilakukan menjadi mudah. Salah satu indikatornya adalah banyaknya media pembelajaran berbasis teknologi informasi. Pemanfaatan web sebagai media pembelajaran dapat dilakukan dengan beragam cara. Dari hanya menyampaikan materi dengan memanfaatkan situs seperti *blogspot*, media sosial bahkan layanan email dan lainnya. Atau dapat pula membangun sendiri web yang dapat dibuat sebagai media pembelajaran[1].

Agama sebagai dasar pijakan umat manusia memiliki peran yang sangat besar dalam proses kehidupan manusia dan Agama telah mengatur pola hidup manusia baik dalam hubungan dengan Tuhannya maupun berinteraksi dengan sesamanya. Sekarang ini banyak Orang tua yang kurang memperhatikan Pendidikan anak, seharusnya para orangtua lebih memperhatikan dan harus lebih pintar dalam memilih pendidikan yang lebih baik untuk anak. Salah satu yang penting ditanamkan pada anak adalah Pengetahuan tentang dasar Agama Islam karena sangat berperan penting dalam karakter dan kepribadian yang baik bagi anak. Pengetahuan dasar Agama Islam ada baiknya ditanamkan dan diajarkan pada anak, ini karena mengingat banyaknya kasus yang terjadi pada anak karena kemrosotan moral dan akhlak yang tidak baik. Penanaman Moral dan Akhlak anak perlu ditanamkan karena anak lebih mudah menyerap dan meniru terhadap pelajaran yang diajarkan sehingga lebih mudah untuk membentuk kepribadian anak yang baik kedepannya[2].

Pendidikan Agama Islam merupakan mata pelajaran yang dikembangkan untuk mendukung peningkatan iman dan takwa serta akhlak mulia dengan tetap memelihara toleransi dan kerukunan umat beragama. Dengan demikian siswa seharusnya mempunyai motivasi yang tinggi dalam mengikuti mata pelajaran PAI. Akan tetapi, hal ini bertolak belakang dengan fakta di lapangan. Panduan dasar pengetahuan Agama Islam yang ada sekarang hanya terbatas pada media tertulis seperti buku

sehingga menimbulkan kesan jenuh pada anak. Oleh karena itu, perlu dicari suatu media pembelajaran yang bagus bagi anak, salah satunya media pembelajaran interaktif yang mempunyai beberapa unsur-unsur seperti suara, gambar, dan teks sehingga lebih menarik perhatian anak dan anak merasa senang dalam belajar, dibandingkan dengan cara yang masih sangat konvensional.

SDN Harjawinangun 02 saat ini guru masih menggunakan metode pembelajaran secara konvensional dan semi konvensional (*via whatsapp*). Pembelajaran ini ditandai dengan adanya guru menerangkan dengan membacakan materi pembelajaran yang bersumber dari buku atau lembar kerja siswa (LKS), dilanjut dengan pemberian tugas dilakukan secara tertulis dan waktu mengumpulkannya sekali seminggu menurut penulis kurang efektif. Disamping itu tugas merangkum materi yang dikirimkan via whatsapp tanpa dijelaskan terlebih dahulu materi tersebut belum tentu siswa akan paham apa yang dirangkum. Proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru dirasa kurang merangsang keaktifan dan hasil belajar siswa. Dapat juga menimbulkan rasa ketidaknyamanan lagi bagi siswa dalam mengikuti kegiatan belajar, sehingga cepat menimbulkan rasa bosan dibenak siswa karena siswa hanya memperhatikan apa yang di sampaikan oleh guru dan sesekali bertanya tanpa adanya improvisasi pembelajaran dari siswa. Penggunaan *E-learning* diharapkan mampu untuk mengatasi Terjadinya masalah mengenai metode pembelajaran sekolah umumnya.

E-learning sebagai model pembelajaran baru dalam pendidikan memberikan peranan fungsi yang besar bagi dunia pendidikan yang selama ini dibebankan dengan banyaknya kekurangan dan kelemahan pendidikan konvensional (pendidikan pada umumnya) diantaranya adalah keterbatasan ruang dan waktu dalam proses pendidikan konvensional. Teknologi informasi yang mempunyai standar platform internet yang bisa menjadi solusi permasalahan tersebut karena sifat dari internet itu sendiri yaitu memungkinkan segala sesuatu saling terhubung belum lagi karakter internet yang murah, sederhana dan terbuka mengakibatkan internet bisa digunakan oleh siapa saja (*everyone*), dimana saja (*everywhere*), kapan saja (*everytime*) dan bebas digunakan (*available to everyone*)[3].

Berdasarkan uraian serta permasalahan di atas Penulis tertarik mencoba mencari solusi dengan membangun sebuah website yaitu yang berjudul “Rancang Bangun *E-learning* Pendidikan Agama Islam untuk Tingkat Sekolah Dasar pada SD Harjawinangun 02” yang dapat mempermudah siswa dalam proses pembelajaran.

1.2 Tujuan dan Manfaat

1.2.1 Tujuan

Tujuannya adalah membangun sebuah sistem *E-learning* Pendidikan Agama Islam untuk tingkat sekola dasar pada SD Harjawinangun 02 yang dapat mempermudah pembelajaran antara guru dan siswa.

1.2.2 Manfaat

Manfaat yang diharapkan dari sistem *E-learning* ini adalah:

1. Mempermudah guru dalam menyampaikan materi dan merekap absensi
2. Mempermudah siswa dalam memperoleh materi, melakukan absensi dan mengumpulkan tugas
3. Menjadi alat ukur konsep pembelajaran yang kita lakukan dengan sekolah lain.

1.3 Rumusan Masalah

Dari latar belakang diatas maka dapat dirumuskan suatu masalah yaitu: Bagaimanakah Membangun Sistem *E-learning* Pendidikan Agama Islam untuk Tingkat Sekolah Dasar pada SD Harjawinangun 02?

1.4 Batasan Masalah

Berdasarkan Rumusan masalah yang telah diidentifikasi diatas, dilakukan pembatasan masalah sebagai berikut:

- a. Sistem hanya berisi materi dan tugas.
- b. Sistem Terbagi menjadi 3 level user.
- c. Sistem memiliki download dan Absensi.
- d. Sistem tidak meliputi penilaian.

1.5 Metodologi

Metode Penelitian ini memiliki dua tahapan Yakni Tahap Pengumpulan data dan Tahap Pengembangan sistem.

1.5.1 Tahap Pengumpulan Data

- a. Observasi
Melakukan pengamatan secara langsung di SD Harjawinangun 02
- b. Wawancara
Wawancara dilakukan dengan cara tanya jawab dengan Guru di SD Harjawinangun 02.
- c. Studi Pustaka
Penelitian ini dilalukakan dengan cara membaca, mempelajari dan menelaah berbagai sumber situs situs diinternet dan buku – buku

yang berhubungan dengan Topik yang penelitian.

1.5.2 Tahap Pengembangan Sistem

Tahap Pengembangan Sistem ini menggunakan Model Waterfall, Adapun Tahapnya Sebagai Berikut:

- a. Analisa Kebutuhan
Pada Fase ini dilakukan analisa untuk kebutuhan sistem, pengumpulan data dengan cara melakukan penelitian kepustakaan dan penelitian lapangan.
- b. Desain Sistem
Pada Fase ini membuat Desain Berdasarkan Kebutuhan perangkat lunak untuk dapat diimplementasikan.
- c. Penulisan Kode Program
Pada Fase ini merupakan Tahapan dalam pembuatan desain diubah menjadi program diintegrasikan menjadi sistem secara keseluruhan serta perangkat lunak yang terpenuhi.
- d. Pengujian
Pada Tahap ini dimana sistem yang baru diuji apakah sistem tersebut berfungsi dengan baik dan yang terpenting sudah sesuai dengan yang saya harapkan.
- e. Pemeliharaan
Sistem yang telah diterapkan kemudian dilakukan tahapan pemeliharaan yang bertujuan agar selalu dalam kondisi baik dan tidak terjadi kesalahan.

1.5.3 Sistematika Penulisan

Agar mudah dipahami, Laporan Ini dikelompokan menjadi 3 BAB dan memiliki beberapa Sub-Bab sebagai berikut :

1. BAB I PENDAHULUAN
Bab ini berisi latar belakang masalah, tujuan dan manfaat, perumusan masalah, Studi Pustaka, batasan masalah, metodologi penulisan dan sistematika penulisan.
2. BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN DASAR TEORI
Bab ini berisi Tinjauan pustaka dan landasan teori yang berisikan tema tentang penelitian, perbandingan sistem yang dibuat dengan yang sebelumnya serta Rekayasa perangkat Lunak
3. BAB III RANCANGAN SISTEM
Bab ini berisi tentang Perencanaan Sistem atau Metodologi, Tahap Analisis Sistem, sampai Tahap Penggunaan Sistem.

4. **BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

Bab ini berisi tentang analisis Hasil dan Pembahasan mengenai sistem Media Pembelajaran Dasar Agama Islam Sejak Dini Berbasis Web.

5. **BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

Bab ini berisikan beberapa kesimpulan dan saran dari hasil dan pembahasan yang telah dilakukan pada pengembangan sistem.