



1. Dilarang memperbanyak atau mendistribusikan dokumen ini untuk tujuan komersial tanpa izin tertulis dari penulis atau pihak berwenang.
2. Penggunaan untuk kepentingan akademik, penelitian, dan pendidikan diperbolehkan dengan mencantumkan sumber.
3. Penggunaan tanpa izin untuk kepentingan komersial atau pelanggaran hak cipta dapat dikenakan sanksi sesuai dengan UU Hak Cipta di Indonesia.
4. Plagiarisme juga dilarang dan dapat dikenakan sanksi.
5. Universitas hanya berhak menyimpan dan mendistribusikan dokumen ini di repositori akademik, tanpa mengalihkan hak cipta penulis, sesuai dengan peraturan yang berlaku di Indonesia.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kemajuan teknologi yang berlangsung secara cepat pada era globalisasi telah membawa perubahan yang signifikan dalam berbagai sektor, termasuk pendidikan. Teknologi tidak hanya mempermudah akses terhadap informasi, tetapi juga mempercepat penyebarannya secara luas hingga menjangkau berbagai wilayah di dunia. Salah satu bentuk perkembangan teknologi yang berpengaruh dalam bidang pendidikan adalah *e-learning*, yang hadir sebagai inovasi pembelajaran berbasis digital. Kehadiran teknologi ini telah mendorong transformasi metode pembelajaran dari yang bersifat konvensional menjadi lebih modern dengan memanfaatkan berbagai perangkat dan teknologi[1]. Lebih lanjut, perkembangan teknologi informasi telah memberikan dampak positif terhadap dunia pendidikan melalui penerapan sistem informasi terkomputerisasi yang mendukung efektivitas, efisiensi, serta kualitas penyelenggaraan pendidikan[2].

Namun, meskipun perkembangan teknologi sudah sangat pesat, penerapan *e-learning* di Indonesia, khususnya pada sekolah-sekolah swasta, masih belum berjalan secara optimal. Masih ada lembaga pendidikan yang masih mengandalkan metode konvensional karena keterbatasan sumber daya dan pemahaman terhadap teknologi digital[3]. Perbedaan antara potensi teknologi yang tersedia dengan realitas penerapannya di lingkungan pendidikan menjadi salah satu faktor yang mendorong pentingnya inovasi dalam pemanfaatan teknologi pembelajaran. Dalam konteks ini,

pengembangan sistem *e-learning* yang dirancang berdasarkan kebutuhan, karakteristik, dan kondisi sekolah merupakan langkah strategis untuk mengoptimalkan pemanfaatan teknologi dalam mendukung proses pembelajaran.

Selanjutnya dalam dunia pendidikan, *e-learning* adalah perangkat pembelajaran yang berbasis komputer atau sistem yang memungkinkan siswa mengakses pelajaran kapan saja dan di mana saja dalam proses belajar dan mengajar[4]. Sistem ini akan membantu guru menyelesaikan tugas dengan baik, yang dapat menghasilkan interaksi yang lebih baik antara guru dan siswa serta mengurangi masalah penyimpanan tugas[5]. Selain itu, sistem ini memungkinkan membuat sumber belajar lebih luas dan beragam. Siswa tidak hanya memperluas pengetahuan mereka, tetapi hal ini juga mendorong pembelajaran yang berlangsung. *E-learning* dapat mengurangi biaya operasional pendidikan dan menghapus hambatan geografis, memberikan kesempatan kepada semua orang untuk mendapatkan pendidikan berkualitas tanpa terbatas di mana pun mereka berada.

Saat ini sekolah yang masih menghadapi tantangan dalam penerapan teknologi pembelajaran adalah Madrasah Aliyah Hidayatul Islamiyah. Di madrasah ini, proses pembelajaran masih didominasi oleh metode konvensional, di mana guru menyampaikan materi secara langsung di kelas dan siswa cenderung pasif dalam menerima penjelasan. Kondisi ini mengakibatkan interaksi antara guru dan siswa menjadi terbatas, sehingga siswa kurang terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Selain itu, sistem latihan yang masih dilakukan secara manual sering kali menyulitkan guru



dalam melakukan rekapitulasi[6]. Hal tersebut berdampak pada menurunnya optimalisasi hasil pembelajaran. Untuk mempermudah penelitian dan pengembangan sistem, *e-learning* ini akan diterapkan khusus pada semua Mata Pelajaran di Madrasah Aliyah Hidayatul Islamiyah Kuala Lahang. Oleh karena itu, penelitian ini direncanakan membuat sebuah media pembelajaran berbasis *website e-learning* yang mampu mengintegrasikan kegiatan pembelajaran secara digital, mempermudah guru dalam memberikan dan mengelola latihan, serta meningkatkan partisipasi dan semangat belajar siswa. Penggunaan media *e-learning* diharapkan dapat menjadi solusi untuk menciptakan proses belajar yang lebih interaktif, efisien, dan sesuai dengan perkembangan teknologi pendidikan masa kini.

Berkaitan dengan hal tersebut, pengembangan *e-learning* berbasis *website* menjadi salah satu solusi yang tepat bagi Madrasah Aliyah Hidayatul Islamiyah. Melalui *e-learning* ini, guru dapat mengelola latihan secara digital, membagikan materi pembelajaran dalam bentuk file, serta memantau hasil belajar siswa dengan lebih efisien[7]. Selain itu, platform ini juga dilengkapi dengan fitur kuis Teka-Teki Silang (TTS) digital, mading digital, forum diskusi, serta akses cepat melalui QR Code. Fitur-fitur ini dihadirkan untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih variatif dan interaktif, di mana siswa dapat melatih pemahaman kosakata melalui kuis TTS, mengekspresikan kreativitas melalui mading digital, berkomunikasi dalam forum diskusi, serta mengakses platform dengan lebih mudah melalui pemindaian QR Code.



Berdasarkan uraian tersebut, sistem ini diharapkan mampu memusatkan penyediaan materi pembelajaran digital sehingga dapat diakses secara fleksibel, latihan secara daring, serta menyediakan fitur seperti kuis Teka-Teki Silang (TTS) digital, mading digital, forum diskusi, dan QR Code.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan analisis masalah diatas, maka dapat dirumuskan masalah dalam skripsi ini yaitu:

1. Ketidakefisienan pembelajaran akibat metode konvensional yang membatasi interaksi.
2. Belum ada platform yang memusatkan pembelajaran digital di Madrasah Hidayatul Islamiyah Kuala Lahang.
3. Dibutuhkan sistem *e-learning* interaktif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

1.3 Batasan Penelitian

Batasan penelitian *e-learning* pada Madrasah Aliyah Hidayatul Islamiyah Kuala Lahang yaitu:

1. Sistem yang dibuat mencakup seluruh mata pelajaran yang diajarkan di Madrasah Aliyah Hidayatul Islamiyah.
2. Fitur utama sistem mencakup penyediaan, mading digital, materi pembelajaran, forum diskusi, absensi, TTS, latihan soal dan QR Code.
3. Sistem meliputi tahapan *requirement, design, development, testing, implementation*.



1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu:

1. Meningkatkan efisiensi dan efektivitas proses pembelajaran siswa di Madrasah Aliyah Hidayatul Islamiyah Kuala Lahang.
2. Memberikan kemudahan akses bagi siswa dan guru dalam proses belajar mengajar.
3. Meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa melalui penyediaan media pembelajaran digital yang interaktif, terstruktur, dan menarik.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang bisa di dapat dari penelitian ini adalah:

1. Membantu pengelolaan pembelajaran agar lebih efisien, dan modern
2. Mempermudah penyampaian materi dengan lebih efisien.
3. Memberikan pengalaman pembelajaran yang menarik, interaktif, dan memotivasi melalui media digital.

1.6 Sistematika Penulisan

Pada bagian ini dituliskan urutan dan sistematika penulisan yang dilakukan. Berikan ringkasan mengenai isi masing-masing bab:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menyajikan gambaran umum penelitian yang terdiri atas latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian,



serta sistematika penulisan yang digunakan sebagai kerangka dalam penyusunan karya ilmiah ini.

BAB II TINJAUAN LITERATUR

Bab ini menjelaskan teori-teori dasar penelitian, meliputi *e-learning*, konsep sistem, informasi, sistem informasi, serta peran internet dalam pembelajaran digital. Juga dibahas model pengembangan sistem *e-learning* dengan pendekatan *Waterfall* dan tinjauan penelitian terdahulu tentang *e-learning* berbasis *website* di berbagai institusi pendidikan.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini menyajikan kerangka penelitian yang digunakan dalam proses *E-Learning* pada Madrasah Aliyah Hidayatul Islamiyah Kuala Lahang. Metode pengembangan yang diterapkan adalah *Waterfall*, yang mencakup serangkaian tahapan sistematis, yaitu *requirements*, *design*, *development*, *testing*, *implementation*, sebagai dasar dalam pembangunan sistem.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini menguraikan hasil dan pembahasan *E-Learning* pada Madrasah Aliyah Hidayatul Islamiyah Kuala Lahang, meliputi tahap *Requirements*, *Design*, *Development*, *Testing*, dan *Implementation* sesuai metode *Waterfall* yang digunakan.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan hasil penelitian sebagai jawaban atas rumusan masalah dan tujuan penelitian, serta saran untuk pengembangan sistem *e-learning* selanjutnya.

