

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Penelitian Terdahulu

Dengan perkembangan teknologi yang sangat pesat ditambah dengan kondisi pandemi seperti saat ini, mendorong penulis untuk mengangkat topik penelitian mengenai E-Learning, karena pada perkembangannya sistem E-Learning sangat berguna bagi Pendidikan khususnya di Indonesia. Sebelumnya sudah banyak jurnal atau karya tulis lainnya yang mengangkat topik mengenai sistem E-Learning dengan tujuan penelitian yang berbeda-beda hal ini memungkinkan akan ada kemiripan sistem E-Learning yang nantinya dibuat dengan sistem E-Learning yang sudah ada.

Berdasarkan survey yang dilakukan pada tahun 2016 oleh Asosiasi Penyelenggara Jaringan Internet Indonesia (APJII) menunjukan pelajar sekolah menempati posisi kedua terbesar dalam penggunaan Internet di Indonesia dengan presentase 69,8%, namun sangat disayangkan data tersebut tidak diimbangi dengan akses terhadap laman Pendidikan yang masih kurang [4]. selain kurang tertariknya siswa siswi pelajar dalam mengakses laman Pendidikan atau E-Learning, tidak tersedianya sistem E-Learning di sekolah tempat mereka belajar merupakan salah satu faktor yang cukup mempengaruhi.

Penelitian yang dilakukan oleh Suharyanto dan Mailangkay pada tahun 2016 yang mengemukakan permasalahan pendidikan di Indonesia yang hanya terbatas pada pertemuan ditempat saja, yang mengakibatkan pelajar susah untuk mengembangkan kemampuan dan pengetahuan yang dimiliki [5]. Waktu yang terbatas mengakibatkan penyampaian materi bisa terhambat atau bisa saja proses penyampaian materi tidak tersampaikan jika dihari itu tidak ada pertemuan dikelas, hal-hal seperti tersebut dapat mempengaruhi pemahaman peserta didik terhadap materi-materi pembelajaran dari guru. Solusi dari permasalahan tersebut adalah

pembuatan suatu aplikasi E-Learning, yang menurut hasil penelitian dapat berdampak hasil positif bagi peserta didik. Karena semakin seringnya E-Learning dimanfaatkan maka kualitas belajar mengajar akan meningkat.

Pada tahun 2018 Nanang Nuryadi melakukan penelitian mengenai metode pembelajaran di Indonesia yang masih sangat biasa saja, untuk beberapa kegiatan belajar mengajar seperti itu tentu masih kurang untuk memaksimalkan potensi dan kemampuan dari peserta didik karena keterbatasan informasi yang diterima oleh peserta didik itu sendiri. Metode penelitian yang dilakukan adalah mengumpulkan data menggunakan metode pengembangan sistem waterfall karena metode seperti ini paling sering digunakan dan juga sangat mudah dilakukan [6]. Hasil dari penelitian tersebut menyatakan bahwa dengan adanya website E-Learning yang dapat diakses dengan mudah oleh peserta didik mempermudah peserta didik itu sendiri untuk dapat mengakses mata pelajaran dan juga informasi mengenai mata pelajaran atau informasi lainnya.

Penelitian selanjutnya dilakukan oleh Hanum pada tahun 2013 yang menyatakan bahwa permasalahan dari pembelajaran yang terjadi adalah waktu belajar praktek lebih tinggi dibanding pembelajaran teori, penelitian ini didukung dengan model discrepancy [7]. Model penelitian discrepancy merupakan model evaluasi yang melihat kesenjangan yang terjadi antara apa yang diharapkan dengan pelaksanaan program. Kesimpulan akhir dari hasil penelitiannya adalah E-Learning dapat membantu guru dalam mengoptimalkan waktu belajar dalam kelas, meningkatkan angka pemahaman materi bagi peserta didik, serta menambah aktifitas belajar mengajar.

Penelitian juga dilakukan oleh Susanto, dkk pada tahun 2017, hasil dari penelitiannya adalah permasalahan utama dari kegiatan belajar mengajar adalah kurangnya durasi pada proses belajar mengajar yang hanya berkisar kurang lebih 1 sampai 2 jam, ditambah kurang interaktifnya interaksi antara guru dan peserta didik, mengakibatkan kebanyakan peserta didik masih kurang memahami materi pembelajaran yang diberikan. Pada

penelitian ini menggunakan metode pengumpulan data serta pengembangan sistem Waterfall [8]. Hasil dari penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran secara E-Learning dapat mendukung proses belajar mengajar yang terjadi dimana saja dan kapan saja



2.2. Tabel Perbandingan

No.	Perbandingan	[9]	[6]	[8]	[10]	Pande (2022)*
1.	Judul	Perancangan Aplikasi E-Learning Berbasis Web dengan Model Prototype pada SMPN 7 Kota Tangerang Selatan	Rancang Bangun Aplikasi Website E-Learning Pada SMK Respati 1 Jakarta	Perancangan E-Learning Berbasis Web Pada SMP Negeri 3 Patuk Gunungkidul Yogyakarta	Aplikasi E-Learning Di SMP Negeri 46 Bandung	Pembangunan Sistem Pembelajaran E-Learning Berbasis Web di SMA Negeri 1 Tahuna
2.	Memiliki Fitur Pengolahan Data Guru	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya
3.	Memiliki Fitur Pengolahan Data Siswa	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya
4.	Memiliki Fitur Pengolahan Data Mata pelajaran	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya
5.	Fitur Pengolahan Data	Ya	Ya	Ya	Tidak	Ya

	kelas					
6.	Memiliki Fitur Tugas	Ya	Tidak	Ya	Ya	Ya
7.	Memiliki Fitur Materi	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya
8.	Memiliki Fitur Jadwal Belajar/Mengajar	Ya	Tidak	Tidak	Tidak	Ya
9.	Memiliki Fitur Evaluasi Guru	Tidak	Tidak	Tidak	Tidak	Ya
10.	Platform	<i>Website</i>	<i>Website</i>	<i>Website</i>	<i>Website</i>	<i>Website</i>
11.	Basis Data	MySQL	MySQL	MySQL	MySQL	MySQL