

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Dunia pembelajaran di Indonesia memiliki pertumbuhan yang terus maju, Pertumbuhan ini nampak dari beragamnya tata cara pendidikan yang digunakan, Sistem pendidikan yang digunakan bermacam media buat tingkatkan mutu hasil pendidikan. Pertumbuhan sistem pendidikan ini bersamaan dengan terdapatnya kemajuan teknologi menjadi pesat, Dikala ini menggapai tingkatan yang luar biasa. Teknologi yang dipelajari sebagian tahun yang kemudian mulai tergantikan dengan teknologi yang baru tercantum bermacam metode pendidikan secara konvensional

SMA Plus Negeri 17 Palembang, ataupun diketahui dengan istilah SMAN Jubel, ialah salah satu sekolah yang terdapat di Provinsi Sumatera Selatan Indonesia. Sekolah ini sudah mendapatkan pengakuan sebagai sekolah unggul/ plus semenjak tahun 2000 sehingga menjadikan sekolah ini pioneer ikon pembelajaran unggul di kota Palembang serta Provinsi Sumatera Selatan. SMA Plus Negeri 17 Palembang mulai beroperasi pada Tahun Pelajaran 1997/ 1998, menempati gedung eks SGO serta PGSD dengan luas tanah 34. 280 m<sup>2</sup> Pada tahun awal serta kedua, input yang diterima di sekolah ini sangat rendah sebab warga belum mengenali visi, misi, serta tujuan pembelajaran yang diterapkan di sekolah ini Sehabis 2 tahun dikelola dengan upaya optimal serta terencana, warga mulai menyadari kalau SMA Plus Negara 17 Palembang betul- betul lembaga yang pas buat menitipkan pembelajaran putra- putrinya pada jenjang menengah atas. SMA Plus Negeri 17 Palembang ini bertujuan mempermudah proses belajar mengajar. Pembelajaran *E-learning* fokus utamanya adalah peserta didik yang dituntut

untuk mandiri pada waktu tertentu dan bertanggung jawab untuk pembelajarannya. Suasana pembelajaran *e-learning* akan memaksa peserta didik memainkan peranan yang lebih aktif dalam pembelajaran, membuat perancangan dan materi dengan usaha, dan inisiatif sendiri.

Wujud pertumbuhan teknologi data yang digunakan media pendidikan merupakan *e-learning*. *E-learning* merupakan inovasi yang bisa dimanfaatkan dalam proses pendidikan, tidak cuma dalam penyampaian modul pendidikan namun pula pergantian dalam keahlian bermacam kompetensi partisipan didik. Melalui *e-learning* siswa tidak cuma mencermati penjelasan modul dari guru saja namun pula aktif mengamati, melaksanakan, mendemonstrasikan, serta sebagainya Modul bahan ajar bisa di informasikan dalam bermacam format sehingga lebih menarik serta lebih dinamis sehingga sanggup memotivasi siswa buat lebih menguasai proses belajar.

Buat bisa menciptakan *e-learning* yang menarik serta diminati, ada 3 perihal yang harus dipadati dalam merancang *e-learning*, ialah: simpel, personal, serta cepat. Sistem yang simpel hendak mempermudah siswa dalam memakai teknologi serta menu yang terdapat, dengan kemudahan pada platform yang disediakan, hendak kurangi pengenalan sistem *e-learning* itu sendiri, sehingga waktu belajar siswa bisa melaksanakan proses belajar itu sendiri serta bukan pada belajar memakai sistem *e-learning*-nya. Ketentuan personal berarti pengajar bisa berhubungan dengan baik semacam seperti seseorang guru yang berbicara dengan murid di depan kelas. Dengan pendekatan serta interaksi yang lebih personal, siswa dicermati kemajuannya dan dibantu seluruh perkara yang dihadapinya. Perihal ini hendak membuat siswa jadi betah didepan layar pc. Setelah itu layanan ini memiliki kecepatan, reaksi yang kilat terhadap keluhan serta kebutuhan siswa yang lain. Demikian revisi pendidikan bisa dicoba sedini bisa jadi oleh pengajar ataupun pengelola.

Petunjuk tentang guna pemakaian *internet*, khususnya dalam pembelajaran terbuka serta jarakjauh. Tersedianya sarana *e- learning* di mana guru serta siswa bisa berbicara secara gampang lewat sarana internet secara regular ataupun kapan saja aktivitas belajar itu dicoba dengan tanpa dibatasi oleh jarak, tempat serta waktu. Kedua, Guru serta siswa bisa memakai bahan ajar ataupun petunjuk belajar yang terstruktur serta terjadual lewat internet, sehingga keduanya dapat silih memperhitungkan hingga berapa jauh bahan ajar dipelajari. Ketiga, Siswa bisa belajar ataupun me- review bahan ajar tiap dikala serta di mana saja jika dibutuhkan mengingat bahan ajar tersimpan di pc. Keempat, Apabila siswa membutuhkan bonus data yang berkaitan dengan bahan yang dipelajarinya, dia bisa melaksanakan akses di internet secara lebih gampang. Kelima, Baik guru ataupun siswa bisa melaksanakan dialog lewat internet yang bisa diiringi dengan jumlah partisipan yang banyak, sehingga menaikkan ilmu pengetahuan serta pengetahuan yang lebih luas. Keenam, Berubahnya kedudukan siswa dari yang umumnya pasif jadi aktif. Ketujuh, Relatif lebih efektif. Misalnya untuk mereka yang tinggal jauh dari akademi besar ataupun sekolah konvensional. Meski demikian pemanfaatan internet buat pendidikan ataupun *e-learning* pula tidak terlepas dari bermacam kekurangan.

## **1. 2 Rumusan Masalah**

Ada pula rumusan permasalahan yang bisa diidentifikasi Tingkatan Kenyamanan Dalam Pengguna Sistem Pendidikan *Online E- Learning* Di SMA Plus Negeri 17 Kota Palembang.

### **1.3 Batas Masalah**

Batas permasalahan pada penelitian ini ialah buat mengetahui Tingkat Kenyamanan Dalam Penggunaan Sistem Pembelajaran *Online E- Learning* Di SMA 17 Palembang..

### **1.4 Manfaat Penelitian**

Manfaat penelitian ini diharapkan bisa memberikan:

#### 1. Manfaat untuk peneliti

Penelitian ini diharapkan bisa jadi acuan untuk penelitian yang sama, pada Khusus yang membahas *e- learning* sebagai media pembelajaran.

#### 2. Manfaat untuk pengguna.

- a. Analisis ini dapat digunakan sebagai bahan kajian yang akhirnya akan meningkatkan mutu pembelajaran pada SMA Plus Negeri 17 Palembang.
- b. Mengetahui kenyamanan penggunaan sistem *e-learning* pada SMA Plus 17 Kota Palembang, agar dapat memberikan mutu untuk perbaikan pada sistem tersebut.

### **1.5 Tata cara Penelitian**

#### **1.5.1 Alat serta Bahan**

Dalam proses pembuatan hasil tugas akhir ini, penulis memakai sebagian perlengkapan serta bahan ialah Fitur Keras( Hardware) serta Fitur Lunak( Aplikasi). Berikut ini ialah perlengkapan serta bahan yang dipergunakan dalam proses pembuatan tugas akhir.

## 1. Perangkat Keras( Hardware)

- a. Laptop Toshiba
- b. Printer Epson L120
- c. Mouse
- d. Hardisk

## 2. Perangkat Lunak( Aplikasi)

- a. Microsoft word 2007
- b. Microsoft excel 2007
- c. SPSS Versi 15

### **1. 5. 2 Tata cara Pengumpulan Data**

1. Studi pustaka dilakukan dengan cara mempelajari referensi berupa dokumen atau berkas, mengumpulkan data buku, jurnal penelitian serta artikel lainnya yang berhubungan dengan kenyamanan dalam pengguna *e-learning* sehingga membantu penulis dalam penyusunan penelitian.
2. Observasi teknik observasi dilakukan dilingkungan Sekolah SMA Plus Negeri 17 Palembang sehingga didapatkan data yang diinginkan dalam penelitian.
3. Kuesioner teknik pengumpulan data dengan kuesioner yaitu memberikan beberapa pertanyaan yang akan diberikan kepada responden untuk mengetahui tingkat kenyamanan pengguna *e-learning* di SMA Plus Negeri 17 Palembang. Bentuk Kuesionernya menggunakan metode *COLLES*.

## **1.6 Sistematika Penulisan**

Pada sistematika penyusunan ini menarangkan tentang isi bagian-bagian perbab skripsi ini diawali dari bab I hingga bab V dengan penjelasan bagaikan berikut:

### **BAB I: PENDAHULUAN**

Berisi tentang latar balik yang berkaitan dengan judul yang di bahas. memastikan rumusan permasalahan dari ulasan, memastikan tujuan riset yang berkaitan dengan rumusan permasalahan, serta khasiat riset.

### **BAB II: LANDASAN TEORI**

Berisi tentang teori yang berbentuk penafsiran serta definisi yang diambil dari kutipan novel serta harian yang berkaitan dengan penataan laporan skripsi dan sebagian literature review yang berhubungan dengan riset.

### **BAB III: METODOLOGI PENELITIAN**

Berisi tentang obyek serta posisi riset, populasi serta ilustrasi, variabel operasional, tipe serta sumber informasi, tata cara pengumpulan informasi, instrument riset, uji validitas, uji reabilitas, uji normalitas, uji multikolinearitas, serta uji F.

### **BAB IV: HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pada bab ini penulis membahas permasalahan yang di bisa dari hasil riset ini, uji validitas, uji reabilitas, uji normalitas, uji multikolinearitas serta uji F, dan hasil persentase segala variabel.

## **BAB V: KESIMPULAN DAN SARAN**

Pada bab ini penulis mengambil kesimpulan serta sebagian saran- saran bersumber pada hasil penelitian.