BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kegiatan belajar dan mengajar yang dapat disingkat dengan KBM, tidak hanya dapat dilakukan secara *onsite* atau tatap muka. Walaupun menjadi metode yang paling ampuh dalam mendidik siswa-siswi [1], pada beberapa kondisi, KBM secara tatap muka memiliki beberapa permasalahan. Misalnya, jumlah pendidik yang terbatas dan jumlah siswa yang sangat banyak akan menyulitkan pendidik untuk menyampaikan berbagai macam materi agar dapat dipahami oleh seluruh siswa. Selain itu, sekolah Minggu umumnya memiliki rentang waktu belajar yang singkat untuk mendukung proses belajar. Ketika waktu tersebut digunakan untuk melakukan absensi atau membahas tugas yang pernah diberikan sebelumnya, waktu yang seharusnya digunakan untuk menerangkan materi utama jadi semakin berkurang.

Pada KBM yang dilaksanakan tiap hari Minggu, khususnya pada Gereja Protestan Maluku (GPM) Waipirit, para pendidik memutuskan untuk mengambil langkah dalam penerapan e-learning. Alasan dari keputusan ini selain menyiapkan pendidikan di era digital, juga meningkatkan efiesiensi dari KBM. Adanya e-learning memungkinkan pendidik dan siswa agar dapat berinteraksi dalam pembelajaran tanpa batasan waktu dan tempat karena dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja [2].

E-learning dapat dilakukan pada berbagai macam platform seperti Learning Management System (LMS), aplikasi berbasis edukasi seperti Zenius dan Ruang Guru, hingga website e-learning yang dapat dibangun dan dikustomisasi sesuai kebutuhan. Keberhasilan dari sistem e-learning nantinya dapat dilihat dari kesadaran mengenai pemanfaatan sistem e-learning dan tingginya tuntutan dari pendidik dan siswa untuk mendapatkan informasi penting [3]. Untuk itu pada penelitian ini, akan dibangun sebuah platform e-learning berbasis web menggunakan framework python Django. Platform e-learning akan digunakan oleh jemaat Gereja Protestan Maluku (GPM) Waipirit yang melaksanakan kewajiban Sekolah Minggu Tunas Perkabaran Injil (SMTPI).

Pada beberapa penelitian sebelumnya terdapat pula implementasi mengenai e-learning pada gereja atau sekolah minggu yang dilakukan secara nasional seperti penelitian untuk Agama Kristen nasional yang mengatakan bahwa "Pendidikan Agama Kristen bertanggung jawab untuk berbenah diri dalam penyelenggaraan pembelajaran dengan teknologi digital [4]" karena "Pendidikan agama Kristen di sekolah adalah sebuah alat strategis dalam pembentukan iman dalam arti yang sesungguhnya terutama di dalam menghadapi heterogenitas masyarakat Indonesia." Penelitian ini pun didukung penelitian lain pada gereja dengan pemberian solusi seperti, "menggunakan media pembelajaran online melalui ibadah live streaming dan pembelajaran online lainnya seperti WhatsApp, e-Learning, Google Classroom, Youtube maupun Zoom Meeting serta beberapa aplikasi sejenisnya seperti Google Meet, Microsoft Teams, Jitsi Meet dan lainnya. [5]"

Jika implementasi e-learning dispesfikkan pada gereja tertentu, dapat dilihat bahwa terdapat salah satu penelitian pada Gereja GMIT Maranatha Oebufu yang menggunakan *content management system* sebagai platform website e-learning dan menghasilkan data pengujian penelitian dimana e-learning memberikan kualitas sistem sebesar 82,03% atau berada pada kategori sangat baik/layak [6]. Kemudian penelitian pada Gereja STAKPN Sentani untuk mahasiswa semester III jurusan musik yang menggunakan Sistem Tugas dan Evaluasi atau SITUASI. SITUASI merupakan platform yang memanfaatkan moodle dalam implementasinya dan berdasarkan hasil salah satu pengujiannya menggunakan angket dimana 94% mengatakan bahwa platform berada pada kualifikasi sangat baik [7]. Penelitian lain yang memanfaatkan e-learning untuk sekolah minggu bagi Jemaat Kanuruan, Lembang Nonogan, Toraja Utara. Penelitian ini menggunakan android sebagai platform dan memfokuskan pada pelajaran Bahasa Inggris. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan pada setiap aspek penilaian seperti nilai kosakata, *speaking*, *grammar*, dan *reading* [8]. Adapun perbedaan dari penelitian-penelitian yang pernah ada dengan penelitian saat ini selain studi kasus implementasi yang dilakukan pada Gereja Perkabaran Injil untuk Sekolah Minggu Tunas Perkabaran Injil adalah teknologi yang digunakan yaitu django sebagai platform e-learning. Selain itu, fitur-fitur yang akan diimplementasikan pada website akan mengacu pada kebutuhan yang SMTPI GMP Waipirit agar tujuan implementasi sesuai dan dapat membantu kegiatan belajar mengajar.

1.2 Tujuan dan Manfaat

Adapun tujuan dari penulisan Proyek Akhir ini, sebagai berikut.

1. Merancang platform e-learning dengan perbedaan *role* user pada SMTPI GPM Waipirit.
2. Membangun platform e-learning bagi admin untuk membuat akun siswa dan pengasuh, serta menambahkan, menghapus, dan mengedit data yang ada dari halaman admin pada SMTPI GPM Wapirit.
3. Membangun platform e-learning bagi guru atau pengasuh untuk memberikan materi, memberikan tugas, memberikan kuis, melakukan diskusi, memberikan pengumuman, dan mencatat kehadiran pada SMTPI GPM Wapirit.
4. Membangun platform e-learning bagi siswa untuk membaca materi, mengerjakan tugas, mengerjakan kuis, melakukan diskusi, dan mendapatkan pengumuman pada SMTPI GPM Waipirit.

Adapun manfaat dari Proyek Akhir ini, sebagai berikut:

1. Menghasilkan platform e-learning berbasis web menggunakan framework python django pada SMTPI GPM Waipirit.
2. Diterapkannya konsep semi-digital pada SMPTI GPM Waipirit.
3. Dimudahkan dan dipercepatnya proses absensi, proses pemberian dan penerimaan informasi terkait kegiatan yang akan dilakukan serta tugas-tugas yang dapat diberikan, serta proses pemberian/penerimaan nilai yang diberikan/diterima setelah tugas selesai dikerjakan dan ujian selesai dilaksanakan pada SMTPI GPM Waipirit.

1.3 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dari Proyek Akhir ini, sebagai berikut.

1. Bagaimana membangun platform e-learning berbasis web menggunakan framework python django pada SMTPI GPM Waipirit?
2. Bagaimana membangun platform e-learning dengan perbedaan *role* user pada SMTPI GPM Waipirit?
3. Bagaimana membangun platform e-learning bagi siswa untuk membaca materi, mengerjakan tugas, mengerjakan kuis, melakukan diskusi, dan mendapatkan pengumuman pada SMTPI GPM Waipirit?

4. Bagaimana membangun platform e-learning bagi guru atau pengasuh untuk memberikan materi, memberikan tugas, memberikan kuis, melakukan diskusi, memberikan pengumuman, dan mencatat kehadiran pada SMTPI GPM Wapirit?
5. Bagaimana membangun platform e-learning bagi admin untuk membuat akun siswa dan pengasuh, serta menambahkan, menghapus, dan mengedit data yang ada dari halaman admin?
6. Bagaimana mengatasi keterbatasan tempat dan waktu dalam melakukan kegiatan belajar mengajar dengan memanfaatkan platform e-learning berbasis web menggunakan framework python django pada SMTPI jemaat GPM Waipirit?

1.4 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dari Proyek Akhir ini, sebagai berikut.

1. Platform e-learning tidak mencakup rekapitulasi penilaian tugas dan kuis.
2. Platform e-learning tidak mencakup rekapitulasi absensi kehadiran.

1.5 Metodologi

Adapun metodologi pada penelitian Proyek Akhir ini, sebagai berikut.

1. Studi Literatur

   Hal yang dilakukan adalah mencari informasi dan pendalaman materi-materi terkait melalui literatur yang tersedia di berbagai sumber. Sumber ini kemudian menjadi referensi dalam penelitian.
2. Pembuatan Sistem

   Hal yang dilakukan adalah membuat platform e-learning berbasis web menggunakan framework python django pada SMTPI jemaat GPM Waipirit.
3. Pengujian Sistem

   Hal yang dilakukan adalah pengujian terhadap sistem sesuai dengan penggunaan platform e-learning berbasis web menggunakan framework python django pada SMTPI jemaat GPM Waipirit.
4. Menganalisa

   Hal yang dilakukan adalah menganalisa hasil pengujian sistem dari platform e-learning berbasis web menggunakan framework python django pada SMTPI jemaat GPM Waipirit.

1.6 Sistematika Penulisan

Dalam penulisan Proyek Akhir terdiri atas lima bab, dengan keterangan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini berisi latar belakang, rumusan masalah, tujuan dan manfaat, batasan masalah, metodologi penelitian, serta sistematika penulisan.

BAB II DASAR TEORI

Pada bab ini membahas tentang teori pendukung pengerjaan Poyek Akhir, seperti e-learning, framework django, Sekolah Minggu Tunas Perkabaran Injil (SMTPI) Waipirit, dan Gereja Protestan Maluku (GPM) Waipirit.

BAB III PERENCANAAN E-LEARNING SMTPI

Pada bab ini membahas tentang deskripsi Proyek Akhir, proses pengerjaan Proyek Akhir, dan kondisi lokasi implementasi Proyek Akhir.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN APLIKASI

Pada bab ini membahas tentang deskripsi simulasi perencanaan dan hasil implementasi e-learning.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini membahas tentang kesimpulan dari pengerjaan Proyek Akhir dan saran untuk pembaca yang akan mengambil penelitian dengan topik yang sama.