

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Seiring dengan perkembangan peradaban manusia, terjadi perkembangan teknologi di berbagai aspek kehidupan manusia. Salah satu aspek yang mengalami peningkatan perkembangan teknologi yang signifikan adalah aspek pendidikan. Perkembangan teknologi di dunia pendidikan mengalami peningkatan yang signifikan, baik dari inovasi maupun kualitas sarana prasarana yang digunakan oleh instansi di bidang pendidikan. Perkembangan yang signifikan tersebut bertujuan untuk mendukung sumber daya manusia dalam meningkatkan daya saing (Hariawan, 2020). Sekolah sebagai salah satu instansi di bidang pendidikan hendaknya dapat memanfaatkan perkembangan teknologi. Salah satu pemanfaatan teknologi yang dapat diterapkan di sekolah adalah sistem pembelajaran yang berbasis elektronik, atau yang sering di istilahkan dengan E-Learning (Indrawan et al, 2019).

E-Learning didefinisikan sebagai sebuah inovasi perkembangan teknologi informasi di dunia pendidikan yang mempunyai kontribusi sangat besar terhadap perubahan metode pembelajaran atau kegiatan belajar mengajar (Al-salman, 2020). Proses belajar mengajar tidak lagi hanya mendengarkan penjelasan materi dari guru di dalam kelas, tetapi siswa juga dapat mempelajarinya di tempat lain dengan melakukan aktivitas lain seperti mengamati, bertanya, berkomentar, atau berdiskusi di sebuah forum untuk menyelesaikan masalah yang ada. Materi bahan ajar juga dapat divisualisasikan dalam berbagai format dan bentuk yang lebih interaktif sehingga siswa akan termotivasi untuk mengikuti proses pembelajaran tersebut (Hasan & Bao, 2020)

Sebagai sebuah inovasi dalam dunia pendidikan, E-Learning memiliki ciri khas yang meliputi; tidak tergantung pada waktu dan ruang (tempat); pembelajaran dapat dilaksanakan kapan dan dimana saja; mampu menyediakan bahan ajar dan menyimpan instruksi pembelajaran yang dapat diakses kapanpun

dan dari manapun; tidak membutuhkan ruangan (tempat) yang luas sebagaimana ruang kelas konvensional (Ananda, 2018). E-Learning memungkinkan peserta didik untuk belajar melalui komputer ditempat mereka masing-masing tanpa harus secara fisik mengikuti pelajaran dikelas. E-Learning merupakan cara baru dalam proses belajar mengajar yang menggunakan teknologi internet (Hasan & Bao, 2020). Selain itu, E-Learning memungkinkan terjadinya proses pendidikan tanpa melalui tatap muka langsung dan pengembangan ilmu pengetahuan kepada siswa bisa dilakukan dengan mudah (Tomczyk, 2020).

Melalui sistem E-Learning, diharapkan dapat membantu para guru dalam memperbaiki proses pembelajaran serta membantu dalam pencapaian tujuan-tujuan pembelajaran. Selain itu, siswa diharapkan dapat lebih mudah memperoleh informasi-informasi tentang pembelajaran yang diikuti sehingga dapat lebih giat lagi dalam mengikuti aktifitas belajar permasalahan yang muncul pada SMP Negeri 4 Boyolali adalah tidak adanya sarana pendukung pembelajaran yang bisa diakses kapan saja dan dimana saja oleh para siswa. Hal ini mengakibatkan terhambatnya proses pembelajaran antara guru dan siswa. Disisi fasilitas, SMP Negeri 4 Boyolali mempunyai fasilitas sarana prasarana di bidang teknologi yang sangat memadai dan semua guru yang mengajar di SMP Negeri 4 Boyolali sudah mempunyai komputer masing-masing. Hal ini memungkinkan untuk melakukan pengembangan proses belajar mengajar sehari-hari menggunakan internet, baik disekolah maupun saat para siswa berada di rumah. Melalui internet, guru dan siswa dapat mencari berbagai informasi yang berhubungan dengan pelajaran maupun pendidikan. Sangat mendukung sekali untuk diadakannya pembelajaran E-Learning berbasis internet.

Penelitian yang membahas mengenai pengembangan sistem E-Learning telah banyak dilakukan. Salah satunya adalah penelitian yang dilakukan oleh (Yulita, et al., 2018) yang melakukan pengembangan sistem E-Learning dengan menggunakan chamilo untuk membantu proses pembelajaran fisika SMA kelas X. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh (Hignasari & Supriyadi, 2020)

yang melakukan pengembangan E-Learning dengan metode self assessment sebagai upaya untuk meningkatkan hasil belajar mahasiswa di Universitas Mahendradatta. Sejalan dengan kedua penelitian tersebut (Wuryaningsih, 2019) juga melakukan studi mengenai penggunaan media E-Learning berbasis web untuk meningkatkan prestasi belajar mahasiswa pendidikan profesi guru.

Berdasarkan uraian diatas peneliti ingin mengembangkan sebuah E-Learning berbasis web untuk mendukung proses pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi dimana melalui E-Learning berbasis web dapat membantu guru menyampaikan keseluruhan materi pembelajaran, tugas dan soal ujian. Melalui E-Learning berbasis web siswa dapat mengakses jenis materi pembelajaran, tugas dan soal yang harus di kerjakan. Dengan adanya E-Learning berbasis web dapat dimanfaatkan oleh guru dan siswa selama pembelajaran daring selama pandemi covid 19 dan dapat dimanfaatkan kembali meskipun pandemi covid sudah usai. Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan (Research and Development). Pengembangan dilakukan dengan menggunakan model pengembangan perangkat lunak model waterfall, dengan tahapan yang meliputi: rekayasa dan pemodelan, analisis, desain, implementasi, pengujian dan pemeliharaan. Dengan adanya hal tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “ Efektivitas Pengembangan Media E-Learning Berbasis Web Dan Konvensional Terhadap Tingkat Keberhasilan Belajar Siswa “.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan diatas, maka dapat didefinisikan masalah-masalah sebagai berikut:

1. Dibutuhkan alat atau media pembelajaran yang tidak membutuhkan tempat luas saat penempatan dan mudah di bawa kemana-mana.
2. Kurangnya pemanfaatan teknologi di bidang pendidikan yang seharusnya bisa di manfaatkan untuk menunjang proses pembelajaran.
3. Suasana saat proses pembelajaran yang pasif sehingga banyak siswa yang tidak memperhatikan materi, oleh karena itu di butuhkan sebuah

media pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa, yang dapat membuat siswa tertarik untuk memahami materi yang ada.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka pembatasan masalah dalam penelitian dan pengembangan ini penulis batasi sebagai berikut:

1. Materi pada media pembelajaran yang dikembangkan hanya untuk mata pelajaran TIK kelas VIII SMP
2. Perangkat lunak yang akan digunakan dalam membangun media pembelajaran interaktif berbasis Web.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis dapat merumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan E-Learning di SMP N 4 Boyolali Berbasis Web?
2. Bagaimanakah efektifitas E-Learning di SMP N 4 Boyolali Berbasis Web Yang Dijadikan Pedoman?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, penelitian ini mempunyai beberapa tujuan:

1. Untuk mengetahui pendidik dan peserta didik dalam pengembangan E-Learning di SMP N 4 Boyolali Berbasis Web.
2. Untuk mengetahui efektifitas pengembangan E-Learning di SMP N 4 Boyolali Berbasis Web yang dikembangkan.

F. Manfaat Penelitian

Sebuah penelitian harus mempunyai manfaat, maka manfaat atau fungsi penelitian dalam hal ini adalah:

1. Secara Teoritis

Penerapan media pembelajaran pada mata pelajaran menggunakan app mobile learning berbasis web dapat membangkitkan semangat belajar siswa dan diharapkan bisa berpengaruh terhadap meningkatnya hasil belajar siswa

2. Secara Praktis

a Bagi siswa menjadikan proses belajar lebih menyenangkan dan bervariasi serta menambah media belajar bagi siswa sehingga dapat membangkitkan semangat belajar siswa dan pengetahuan siswa.

b Bagi guru, mendorong guru untuk lebih berinovasi dalam memberikan model pembelajaran yang lebih kreatif serta dijadikan sebagai pilihan untuk meningkatkan semangat belajar siswa sehingga terjadi peningkatan hasil belajar siswa. Bagi universitas, produk hasil penelitian pengembangan ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai bahan masukan instansi setempat sekaligus sebagai bahan pemecahan masalah yang dihadapi terkait dengan penelitian.

c Bagi peneliti, memberi pengalaman, wawasan, dan motivasi untuk terus mengembangkan media pembelajaran berbasis android.

d Manfaat bagi sekolah penelitian, mengembangkan model pembelajaran dengan menghasilkan produk inovatif dalam rangka perbaikan proses pembelajaran di sekolah sehingga mampu meningkatkan semangat belajar siswa, pengetahuan siswa, dan meningkatkan hasil belajar siswa supaya bisa mencetak lulusan yang berkualitas dari segi kognitifnya dan keterampilannya