

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan aspek utama dalam meningkatkan dan mengembangkan sumber daya suatu bangsa. Bangsa dikatakan maju dapat dilihat dari sejauh mana pendidikan di Negara tersebut berkembang. Pembinaan mutu pembelajaran cukup lama menjadi perbincangan. Apalagi disaat pandemi covid-19 atau di era New normal ini, berbagai guru berupaya untuk mencari keberhasilan pembelajaran saat ini. Guru sebagai komponen utama berupaya untuk memperlancarkan proses pembelajaran dengan segala cara untuk mencapai kompetensi dan tujuan indikator terhadap siswa sekolah dasar. Pada penelitian ini, penulis ingin mengembangkan media online yaitu *website* pendidikan dan nama *website* tersebut diberi nama *Sistem Daring Pembelajaran Online* "SIDEMO". Diharapkan dengan pengembangan media online dapat membantu Guru dan siswa menghadapi kesulitan-kesulitan dalam proses mengajar dan belajar.

Adapun perkembangan teknologi informasi juga semakin berkembang pesat memungkinkan seorang untuk melakukan eksplorasi data dan informasi secara efektif dan praktis. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi juga telah membawa perubahan pesat dalam aspek kehidupan manusia untuk mencari dan mendapatkan informasi dengan mudah serta tidak terkendala oleh ruang dan waktu. Perkembangan tersebut telah dimanfaatkan diberbagai Negara, institusi, dan ahli untuk berbagai kepentingan termasuk untuk pendidikan atau pembelajaran. Berbagai percobaan untuk mengembangkan perangkat pendidikan atau pembelajaran terus dilakukan (Rusman, 2012:342).

Salah satu sumber belajar yang dapat meningkatkan mutu pembelajaran adalah adanya media pembelajaran sebagai sumber belajar yang dapat membantu peserta didik dalam belajar. Media pembelajaran sendiri adalah setiap orang, bahan, alat, atau peristiwa yang dapat menciptakan kondisi yang memungkinkan siswa menerima pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Dengan demikian guru, buku ajar, dan lingkungan merupakan media pembelajaran.

Media pembelajaran yang sangat berpengaruh dan sangat dekat dengan peserta didik saat ini adalah internet. Keunggulan yang ditawarkan oleh teknologi computer dan internet tidak hanya pada kecepatan untuk memperoleh informasi yang telah disediakan namun juga terdapat fasilitas multimedia yang dapat membuat belajar lebih efisien, visual, dan interaktif sehingga akan menumbuhkan motivasi serta minat belajar peserta didik. Meskipun penggunaan media pembelajaran berbasis *web* memiliki beberapa manfaat yang dapat membantu tercapainya tujuan belajar, masih banyak sekolah yang belum menggunakan media pembelajaran *web* sebagai penunjang kegiatan pembelajaran dikelas. Khususnya di sekolah dasar.

Berkaitan dengan pembelajaran online atau pembelajaran jarak jauh adalah salah satu cara untuk memanfaatkan teknologi pendidikan secara penuh dengan memakai Learning Management Sistem (LMS). Dalam pembelajaran jarak jauh yang disebut dalam bahasa Inggris dikenal dengan sebutan *distance learning*. Berikut adalah pasal yang berkaitan dengan pendidikan jarak jauh, Pasal 31 UU sistem pendidikan Indonesia No. 20 Tahun 2003 : Ayat (2) Pendidikan jarak jauh berfungsi memberikan layanan pendidikan kepada kelompok masyarakat yang tidak mengikuti pendidikan secara tatap muka atau secara reguler. Ayat (3) Pendidikan jarak jauh diselenggarakan dalam berbagai bentuk, modus dan cakupan yang didukung oleh sarana dan layanan belajar serta system penilaian yang menjamin mutu lulusan sesuai dengan standar nasional pendidikan.

Proses pembelajaran merupakan kegiatan terpenting dalam pendidikan. Faktor pembelajaran tidak bisa dilakukan dengan mudah namun membutuhkan lebih banyak perhatian dan faktor pendukung untuk memahami seorang siswa. Faktor-faktor yang mempengaruhi proses pembelajaran adalah faktor sekolah atau lembaga pendidikan sebagai penyedia fasilitas, faktor siswa, dan faktor guru atau pengajar. Cara belajar melalui web syarat utama yang harus dipenuhi yaitu adanya akses dengan sumber informasi melalui internet. Rusman (2011: 335) Menyatakan bahwa pembelajaran berbasis web merupakan salah satu jenis penerapan dari pembelajaran elektronik (*e-learning*). Pembelajaran *e-learning*

merupakan proses dan kegiatan penerapan pembelajaran berbasis web, pembelajaran berbasis kelas virtual dan kelas digital.

Salah satu permasalahan pendidikan saat ini adalah menyusahkan siswa dalam pengumpulan tugas, medownload beberapa aplikasi berbasis LMS sehingga membuat memori handphone menjadi full dan menyebabkan sistem handphone menjadi lambat, sebaliknya menyebabkan menyusahkan guru membuat soal atau materi yang akan disampaikan seperti contohnya mengirim tugas atau materi di beberapa aplikasi. maksudnya tidak bisa mengirim tugas atau materi pada satu tempat dan dapat juga menyebabkan memori handphone full dikarenakan mendownload aplikasi pembelajaran yang banyak. Hanya beberapa Sekolah Dasar yang menggunakan LMS berbasis website.

Peneliti menggunakan dalam pembuatan website dengan gnomio. Gnomio adalah sebuah layanan hosting gratis untuk moodle, alat pelatihan paling populer di dunia. Keunggulan gnomio dari pembuatan website gratis yaitu: 500 pengguna terdaftar, 50 pengguna bersamaan, 50 kursus, menyediakan penyimpanan 2 GB, batas ukuran file unggahan 100 MB, dan dukungan email. Sehingga cocok untuk dalam pembelajaran daring dan sangat efisien.

Berdasarkan hal tersebut peneliti ingin mengembangkan sebuah Learning Management System berbasis website yang telah diberi nama websitenya SIDEMO sebagai media pembelajaran yang telah tersedia dan mudah digunakan dalam proses pembelajaran dan diharapkan untuk menarik kemampuan hasil belajar siswa, memberikan motivasi terhadap peserta didik, meningkatkan kreativitas peserta didik dan disesuaikan minat peserta didik. Sehingga informasi yang disampaikan melalui media dapat ditangkap oleh peserta didik.

SIDEMO adalah SYSTEM DARING PEMBELAJARAN ONLINE. Nama website tersebut ingin diperkenalkan di Sekolah Dasar yang belum menerapkan metode LMS berbasis website sehingga dapat membantu dalam proses pembelajaran dan dapat membantu memajukan pendidikan. Dengan begitu guru atau pengajar untuk mampu membuat proses pembelajaran yang menyenangkan dan mampu memberikan pemahaman terhadap siswa

dengan menggunakan materi yang jelas. Peneliti memberikan website tersebut kepada Sekolah Dasar yang telah dipilih dan harpannya supaya digunakan sebaik-baiknya.

### **B. Batasan Masalah**

Adapun batasan masalah yang ingin dikembangkan meliputi :

1. LMS tersebut dikhususkan untuk 1 Sekolah Dasar
2. Dilakukan uji coba terbatas pada skala kecil
3. Menghasilkan produk inovasi teknologi pembelajaran berupa LMS sebagai media pembelajaran
4. Mengukur tingkat kelayakan dalam metode LMS di sekolah dasar.

### **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang masalah, maka dirumuskan masalah penelitian adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana kelayakan dengan menggunakan media pembelajaran Learning Management System dalam proses pembelajaran daring di Sekolah Dasar?
2. Bagaimana keefektifan Learning Management System sebagai penunjang proses pembelajaran daring di Sekolah Dasar?

### **D. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan uraian rumusan masalah yang telah diuraikan di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah

1. Untuk mengetahui kelayakan untuk penggunaan media pembelajaran Learning Management System dalam proses pembelajaran daring.
2. Mengetahui keefektifan Learning Management System sebagai penunjang proses pembelajaran online disekolah dasar

### **E. Variabel Penelitian**

Definisi operasional variabel penelitian menurut sugiyono, (2015:38). adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari obyek atau

kegiatan yang memiliki variasi tertentu yang telah ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.

#### 1. Identifikasi Variabel

##### a. Variabel Bebas/Independent Variabel (X)

Variabel yang menyebabkan atau mempengaruhi, yaitu factor-faktor yang diukur, dipilih oleh peneliti untuk menentukan hubungan antara fenomena diobservasi atau diamati.

Variabel independent dalam penelitian ini adalah:

- 1) Kelayakan (X1)
- 2) Keefektifan (X2)

##### b. Variabel Terikat/Dependent Variabel (Y)

Variabel dependen (dependent variable) factor-faktor yang diobservasi dan diukur untuk menentukan adanya pengaruh variabel bebas, yaitu factor yang muncul, atau tidak muncul sesuai dengan yang diperkenalkan oleh peneliti. Variabel dependen yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penggunaan media website yang dilambangkan dengan Y.

### F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah:

1. Bagi peserta didik
  - a. Meningkatkan kreativitas peserta didik
  - b. memahami wawasan dan pengetahuan yang lebih luas.
  - c. Meningkatkan hasil belajar peserta didik.
2. Bagi Guru
  - a. Memudahkan guru untuk proses pembelajaran
  - b. Meningkatkan penggunaan media teknologi pendidikan
  - c. Membantu guru dan tenaga pendidikan lainnya mengatasi pembelajaran di luar kelas
3. Bagi Peneliti
  - a. Menambah pengetahuan tentang Learning Management System terhadap penggunaan media pembelajaran online
  - b. Mampu menerapkan metode Learning Management System didalam teknologi pendidikan

4. Bagi sekolah
  - a. Meningkatkan proses, hasil pendidikan, pembelajaran dan kualitas sistem pembelajaran untuk mencapai kurikulum yang akan dikembangkan.
  - b. Memberikan kontribusi media pembelajaran online yang inovatif.

#### **G. Asumsi Pengembangan**

Asumsi pengembangan yang dapat dijabarkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. E-learning yang dikembangkan pada standar kompetensi dengan mengoperasikan aplikasi perangkat lunak dengan metode Learning Management System digunakan sebagai alat bantu proses pembelajaran online.
2. E-learning dapat dikembangkan dengan menggunakan metode Learning Management System untuk pembelajaran yang lebih fleksibel dan efisien dalam penggunaan media pembelajaran online.

#### **H. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan**

Spesifikasi produk yang dikembangkan dalam penelitian ini terdiri atas:

1. Media pembelajaran e-learning dikembangkan pada kompetensi mengoperasikan perangkat lunak.
2. Media yang dihasilkan berupa website E-learning.
3. E-learning dikembangkan menggunakan Moodle.
4. Media E-learning menggunakan komputer dan koneksi internet.
5. Media e-learning memuat materi-materi kompetensi, KD dan Indikator dalam buku guru
6. Untuk batas maksimal partisipan atau user yaitu 500 user yang sudah didaftar oleh pihak admin.
7. menyediakan penyimpanan 2 GB, batas ukuran file unggahan 100 MB, dan dukungan email.