

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan mengalami perubahan dari abad-abad sebelumnya karena teknologi dan informasi sangat memiliki banyak perkembangan. Banyaknya media pendukung membuat pendidikan semakin berkembang (Wijaya dkk, 2016:263). Kemajuan teknologi dan informasi saat ini banyak mendukung terselenggaranya proses pembelajaran pendidikan yang menggunakan teknologi. Kemajuan Teknologi dan informasi mengakibatkan pendidik dan peserta didik menjadi terbiasa menggunakan teknologi dalam pembelajaran. Pendidikan tidak hanya berjalan dengan cara tradisional lagi yang hanya mengandalkan pertemuan fisik guru dan siswa saja.

Pembelajaran pada saat ini banyak menggunakan teknologi, namun keberhasilan dalam pembelajaran memiliki banyak faktor. Faktor keberhasilan dapat dari seorang guru yang notabennya pendidik dan siswa sebagai peserta didik. Faktor yang merupakan keberhasilan yang didapat dari guru antara lain: (1) kecerdasan guru untuk menemukan cara agar siswa menjadi semangat belajar, (2) cara guru untuk membuat siswa tidak merasa bosan dan menumbuhkan rasa semangat siswa dalam belajar (Ayuwati, 2016: 105-114). Hasil belajar siswa dapat dihasilkan dari seorang guru dengan memanfaatkan ketrampilannya (Pingge & Wangid, 2016:148). Proses pembelajaran dan kalaborasi yang baik dari guru dan

siswa dalam belajar mengajar, maka dari itu dibutuhkannya suatu alat bantu media yang dipakai agar suasana pembelajaran untuk menjadikan suasana belajar lebih baik lagi.

Penggunaan media dalam pembelajaran akan lebih mendorong siswa dalam berfikir, misalnya dari segi animasi yang dikombinasikan dengan beberapa gambar (Radiansah, 2018:15). Proses pembelajaran pada saat ini pendidik Khususnya guru Pendidikan Agama Buddha dan Budi Pekerti Se-Kecamatan Gladagsari masih banyak menggunakan bahan ajar cetak seperti buku dan menggunakan *slide show*. Penggunaan *Slide Show* akan membuat siswa lebih merasakan hal yang kurang menarik. Banyak faktor yang membuat proses pembelajaran pada saat ini lebih menjauh pada teknologi yang ada, masih banyak seorang pendidik menggunakan media cetak untuk menguji siswa. Sementara itu dalam dunia teknologi khususnya media pembelajaran pada saat ini lebih ditekankan menggunakan komputer dan Adroid yang dapat digunakan untuk menanggulangi kejenuhan siswa dalam proses belajar.

Tujuan pembelajaran merupakan komponen yang utama dalam pelaksanaan pembelajaran Tujuan pembelajaran tersebut sangat dibutuhkannya suatu alat atau saran dalam proses belajar. Ketrampilan guru dalam memberi informasi yang berwujud materi agar dapat diterima oleh siswa dengan antusia maka dibutuhkannya suatu media pembelajaran yang baik. Penggunaan media ini dalam proses tersebut akan memberikan dampak yang baik oleh siswa dalam bentuk ketrampilan, ide gagasan yang baik serta akan ditimbulkan oleh siswa. Selain memberikan

kecerdasan, motivasi siswa untuk semangat belajar juga dapat ditimbulkan dari penggunaan media dapat membantu siswa dengan mudah memahami pembelajaran.

Banyak *software* yang telah disediakan untuk pengembangan suatu media pembelajaran. Menggunakan *software* inilah yang dapat digunakan untuk sebuah pengembangan yang menarik dan mudah dipahami (Astuti, Sumarni & Saraswati, 2017:57). Mengembangkan suatu media pembelajaran yang dapat membantu proses pembelajaran dengan mudah, dimana media pembelajaran ini disebut dengan *E-Learning* yang berbasis Web. Media pembelajaran *E-Learning* dikembangkan dengan menggunakan beberapa Bahasa Markup seperti *HTML* dan *CSS*, dan menggunakan Bahasa pemrograman script *PHP* dan *Javascript*, dan berinteraksi langsung dengan sebuah database *MYSQL* untuk terciptanya sebuah media pembelajaran *E-Learning* yang berbasis Web. Selain itu masih banyak lagi aplikasi atau platform dari luar yang dapat dimanfaatkan oleh pengajar untuk menciptakan pembelajaran online seperti *Edmodo*, *Google Classroom*, dan masih banyak lagi.

Peneliti memiliki beberapa alasan dalam mengembangkan media pembelajaran yaitu pada jenjang Sekolah Dasar. Sejauh ini masih belum banyak pendidik yang melakukan proses pembelajaran berbasis *online*, dan masih banyak pendidik yang merasa kesulitan dalam proses pembelajaran *online* maupun *offline*. Peneliti mempertimbangkan untuk mengembangkan suatu media pembelajaran *E-Learning* yang berbasis Web. Alasan lain peneliti mengembangkan media

pembelajaran tersebut yaitu untuk memberi alat bantu guru dan siswa agar lebih mempermudah dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran *E-Learning* ini dapat mengubah pola pikir siswa dalam proses pembelajaran dan mampu memberi motivasi peserta didik dalam menerima pelajaran yang disampaikan oleh seorang pendidik. Peserta didik biasanya hanya memanfaatkan teknologi untuk hal-hal yang kurang bermanfaat yang akan mengubah pola pikir peserta didik menjadi lebih terbuka dalam memanfaatkan teknologi.

“Kalau misalnya memang ada aplikasi atau web yang bisa digunakan untuk pelajaran seperti ini sangat bagus mas. Soalnya untuk kedepannya juga hal semacam itu sangat dibutuhkan. Sekarang apa apa harus bisa online, belajar dan mengajar bisa dari rumah. Untuk kendala pada saat ini ya memang belum ada media pembelajaran semacam itu, dan menurut saya itu harus di realisasikan mas.”

(Hasil wawancara dengan guru SD N 2 Kaligentong)

“disini sangat susah mas untuk melakukan pembelajaran dengan menggunakan aplikasi belajar. Susah dalam arti ini memang tidak ada media yang mendukung. Kalau dilihat saja waktu saya melakukan pembelajaran dengan menggunakan hp itu siswa saya sangat antusias dalam belajarnya.”

(Hasil wawancara dengan guru SD N Sampetan)

Dalam fenomena yang ada yang telah dipaparkan, peneliti bermaksud untuk mengembangkan suatu alat bantu untuk belajar yaitu sebuah media pembelajaran *E-Learning* yang berbasis Web di mata pelajaran Pendidikan Agama Buddha dan Budi Pekerti untuk Sekolah Dasar Khususnya Kelas 4 semester genap. Media pembelajaran ini akan dikembangkan dan digunakan oleh guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Dengan adanya media tersebut diharapkan dan tidak dapat dipungkiri akan mempermudah dalam penyampaian pelajaran yang dilakukan oleh guru dan mampu menumbuhkan rasa semangat belajar peserta didik dalam menerima materi.

B. Identifikasi Masalah

1. Kurangnya pemahaman seorang pendidik dalam melakukan pembelajaran daring yang mudah dipahami siswa.
2. Kurangnya media pembelajaran yang ada dalam melakukan pembelajaran.

C. Batasan Masalah

Karena terlalu kompleks dan luasnya permasalahan, peneliti akan memberi batasan dalam lingkup penelitian dan pengembangan ini hanya berfokus kepada media pembelajaran *E-Learning* Pendidikan Agama Buddha untuk Sekolah Dasar kelas 4 semester genap se-kecamatan Gladagsari.

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah pada penelitian dan pengembangan ini adalah:

1. Bagaimana pemanfaatan perkembangan teknologi pada masa kini?
2. Bagaimana pengembangan media pembelajaran *E-Learning*?

3. Bagaimana kelayakan fungsi media pembelajaran *E-Learning*?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan dilakukannya penelitian dan pengembangan berupa pengembangan media pembelajaran *E-Learning*, dijabarkan sebagai berikut:

1. Mengidentifikasi pemanfaatan perkembangan teknologi pada masa kini
2. Menciptakan media pembelajaran *E-Learning*.
3. Menguji kelayakan produk media pembelajaran *E-Learning*.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian dan pengembangan ini antara lain:

1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumber informasi, wawasan dan pengetahuan dibidang pendidikan, khususnya menyangkut pengembangan media pembelajaran *E-Learning*. Selain itu Bisa Berkontribusi pada pengetahuan dan dapat digunakan sebagai bahan pembelajaran Pekerjaan penelitian lebih lanjut untuk tujuan komparatif dan lainnya Ini terkait. Hasil Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Buddha diharapkan dapat menambah wawasan tentang media pembelajaran mendidik. Sekolah Tinggi Ilmu Agama Buddha (STIAB) Smaratunga, Hasil pengembangan ini dapat dijadikan sebagai masukan, khususnya dalam mata pelajaran yang berhubungan dengan media pembelajaran dan dapat Digunakan untuk mengukur seberapa jauh siswa dapat melangkah Menerapkan ilmu yang didapat dalam pembuatan media pembelajaran

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Pengguna

Produk dari hasil penelitian dan pengembangan ini dapat dijadikan sebagai sarana untuk belajar khususnya pada Pendidikan Agama Buddha dan Budi Pekerti Sekolah Dasar kelas 4 semester genap.

b. Bagi Pembaca

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai inspirasi dan pengetahuan mengenai media pembelajaran *E-Learning* ataupun mengembangkan produk serupa.

c. Bagi Peneliti

Dalam melakukan penelitian dan pengembangan suatu produk ini diharapkan dapat menambah referensi dan wawasan peneliti untuk dikemudian hari dapat dijadikan suatu acuan atau pedoman dalam bidangnya.

G. Kebaharuan dan Orisinalitas Penelitian (*State of the Arts*)

Penelitian dan pengembangan yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran E-Learning Sekolah Dasar kelas 4 semester genap” pada platform Website menggunakan system *E-Learning* pada umumnya, namun yang membedakan dalam pengembangan ini yaitu dari segi fitur yang ada didalamnya yaitu mencakup fitur peserta didik: (1) ruang kelas (2) ruang baca (3) ruang ujian (4) materi dan tugas terstruktur (5) latihan soal, fitur pendidik: (1) arsip nilai peserta

didik (2) administrasi guru, yang dikemas sepraktis mungkin yang menghasilkan sebuah media pembelajaran.

H. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Produk yang akan dikembangkan memiliki spesifikasi yang dijabarkan sebagaiberikut:

1. *E-Learning* yang dikembangkan sesuai dengan kaidah Pendidikan Agama Buddha dan Budi Pekerti kelas 4 semester genap.
2. *E-Learning* dirancang untuk digunakan sebagai Media pembelajaran baik untuk pendidik maupun siswa yang berbasis Website.
3. Media Pembelajaran *E-Learning* dikembangkan dengan metode Thiagarajan
4. *E-Learning* dikembangkan menggunakan Bahasa Markup *HTML* dan *CSS*, dan Bahasa pemrograman *PHP* dan *Javascript*.
5. *E-Learning* dilengkapi dengan menu menu yang dapat membuat siswa untuk belajar dengan mandiri
6. *E-Learning* yang dikembangkan disertai dengan fitur untuk pendidik yang lebih lengkap dari proses pembelajaran maupun administrasi akademik.

I. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi Pengembangan
 - a. Sekolah Dasar di Kecamatan Gladagsari, sebagian besar sudah memiliki fasilitas yang mendukung penggunaannya media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi, hal ini ditujukan dengan adanya beberapa

perangkat komputer yang mendukung serta kemudahan dalam mengakses internet

- b. Sebagian pendidik dan peserta didik di Sekolah Dasar dapat mengoperasikan *smartphone*.
- c. Sebagian besar peserta didik di Sekolah Dasar dapat dengan mudah menggunakan internet dengan komputer atau *smartphone*.

2. Keterbatasan Pengembangan

- a. Karena keterbatasan peneliti yang berupa waktu dan biaya maka penelitian ini hanya dilakukan pengembangan media pembelajaran *E-Learning* Pendidikan Agama Buddha dan Budi Pekerti di kelas IV semester 2.
- b. Media pembelajaran ini dikembangkan dengan menggunakan *system E-Learning* yang berorientasi kepada web.
- c. Karna keterbatasan waktu dan biaya peneliti, Uji coba dilakukan hanya pada uji coba ahli yang mencakup ahli media dan ahli materi.