

# **BABI**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan proses pembelajaran yang di selenggarakan secara formal atau informal dengan tujuan mengembangkan pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai-nilai pada individu. Pendidikan dalam suatu negara pada zaman ini tidak terlepas dari perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK), tidak hanya dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin meningkat, dengan adanya pengembangan yang terus dilakukan untuk kemajuan ilmu pengetahuan terhadap pendidikan. Penerapan dan pengembangan teknologi dapat bermanfaat dipendidikan Pengembangan dan penerapan teknologi informasi juga bermanfaat untuk pendidikan (Suripto dkk, 2014: 3)

Pengembangan dapat diartikan sebagai suatu proses yang bertujuan untuk meningkatkan atau memperbaiki suatau keadaan semula menuju keadaan yang lebih baik. Pengembangan merupakan salah satu proses, cara, dan perubahan untuk mengembangkan suatu produk dan rancangan. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) membawa pengaruh penting dalam bidang pendidikan. Selain itu munculnya (IPTEK) membawa dampak besar terhadap kegiatan pembelajaran.

Kegiatan pembelajaran diarahkan oleh fasilitator atau pengajar, dengan tujuan membantu peserta didik mencapai tujuan pembelajaran. Kegiatan pembelajaran mencakup berbagai jenis kegiatan yang dirancang untuk meningkatkan pemahaman dan ketrampilan peserta didik. Kegiatan pembelajaran sangat berperan penting meningkatkan kualitas pendidikan. Dalam kegiatan pembelajaran yang baik dan mampu mengkoordinir dalam setiap kebutuhan peserta didik. Proses pembelajaran juga harus mampu dilaksanakan kapanpun dan dimanapun dan tanpa terikat oleh ruang dan waktu. Sehingga hal tersebut dapat mengatasi permasalahan di pendidikan. Buddha menyatakan bahwa individu yang memiliki pengetahuan yang luas, memiliki ketrampilan serta memiliki keahlian merupakan salah satu berkah utama. Dengan demikian individu yang memiliki pengetahuan yang luas dan memiliki keahlian serta ketrampilan dalam pembelajaran merupakan salah satu hal yang penting untuk mencapai tujuan dari proses pembelajaran yang ingin dicapai (*Sn. 134*).

Seorang pengajar harus terus berupaya dalam meningkatkan kualitas dalam pembelajaran melalui beberapa macam aktifitas untuk meningkatkan perbaikan dan kualitas dalam kegiatan pembelajaran. pembelajaran adalah alat dan media yang akan digunakan untuk membantu penyampaian materi pada pembelajaran (Patmi, S dkk, 2019 2).

Kualitas pembelajaran merupakan tingkat keberhasilan dalam mencapai tujuan pembelajaran yang sudah ditentukan, kualitas pembelajaran dapat di ukur dari berbagai aspek, seperti kualitas materi ajar, strategi pembelajaran, fasilitas pembelajaran, kompetensi fasilitator pembelajaran, serta hasil pembelajaran yang di capai oleh peserta didik. Dalam pembelajaran tidak dapat lepas dari komponen-komponen pendukung yang ada dalam pembelajaran. (Supratman dkk., 2020 : 3) berpendapat dalam komponen proses pembelajaran terdapat peserta didik, guru, tujuan pembelajaran, materi, metode, media dan evaluasi. Dengan adanya kesatuan dari komponen tersebut dalam proses pembelajaran berlangsung akan lebih terarah dan dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan hasil yang terukur. Memperbaiki kualitas pembelajaran dengan menggunakan sebuah aktifitas kegiatan pembelajaran secara sistematis dalam memberdayakan kemajuan media dan teknologi merupakan salah satu solusi untuk memecahkan masalah dalam keterbatasan waktu dan juga mampu menarik, minat dan ketertarikan peserta didik terhadap proses pembelajaran.

Media ajar dengan metode *e-learning* merupakan salah satu cara untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran di era digital. Media ajar yang dikembangkan dengan metode *e-learning* memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) seperti internet, video, audio, animasi, dan interaktifitas untuk memfasilitasi pembelajaran secara online. Salah satu manfaat dari media pembelajaran yaitu menjadikan proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik, hal ini dikarenakan media dapat menampilkan berupa materi

pembelajaran dalam bentuk suara, gambar, maupun berupa video (Febryana dkk, 2020; 32 ). Pada proses pembelajaran sumber (*source*) dijelaskan sebagai guru, dan penerima (*receiver*) dijelaskan sebagai siswa. Dalam sebuah informasi yang dijelaskan oleh media dari guru terhadap siswa berupa materi pembelajaran. Asyhar (2011:5) menyatakan bahwa media pembelajaran dapat dipahami sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari suatu sumber secara terencana, sehingga terjadi lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif. Media teknologi informasi pada saat ini berkembang di kalangan pelajar yang merupakan kelompok umur yang sangat mudah menyerap perkembangan teknologi.

Pentingnya teknologi dapat dilihat dari kegiatan sehari-hari yang tidak lepas dari teknologi yang mudah di akses, canggihnya teknologi saat ini dapat mempengaruhi proses pembelajaran di sekolah. Pelajar atau peserta didik dapat mengakses sumber informasi yang berkaitan dengan materi pembelajaran di sekolah dari berbagai media yang mudah untuk di akses. Akses informasi yang sering didapat yaitu melalui internet. Internet adalah singkatan dari *interconnected network* yang menghubungkan jaringan-jaringan komputer yang ada di dunia. Internet semakin berkembang serta memiliki banyak manfaat untuk perkembangan dunia. Secara definitif, internet merupakan sebuah sistem jaringan yang menghubungkan berbagai jenis komputer maupun teknologi yang sudah menggunakan internet dari berbagai belahan dunia untuk dapat

saling terhubung dan bertukar data serta informasi. (Rahmadi, 2003), Internet adalah kumpulan informasi yang tersedia di computer maupun headphone yang biasa di akses karena dengan adanya jaringan yang tersedia. Perbedaan jarak dan waktu tidak lagi menjadi permasalahan tetapi berdasarkan realita yang ada media pembelajaran berbasis internet belum banyak di gunakan dan di kembangkan di berbagai sekolah.

Pembelajaran berbasis *web* ataupun *web based learning* adalah penerapan dari pembelajaran elektronik (Sungkono, 2005) menjelaskan bahwa *e-learning* merupakan proses belajar yang difasilitasi serta didukung dengan pemanfaatan teknologi informasi komunikasi, proses pembelajaran elektronik yang biasa di kenal dengan *e-learning* sangat berpengaruh terjadinya perubahan. Pendidikan konvensional ke dalam bentuk digital baik dalam bentuk isi maupun sistemnya. *e-learning* merupakan intruksi yang melibatkan penggunaan alat elektronik dalam perkembangan, penyampaian, menilai serta mempermudah proses pembelajaran. Banyak jenis e-learning yang digunakan seperti *kahoot*, *google sites*, *Quiziz*. Google sites adalah sebuah platform pembuatan situs web yang disediakan oleh google. Dengan google sites pengguna dapat membuat situs web untuk berbagai keperluan, seperti bisnis, pendidikan, atau pribadi. Google sites menyediakan sejumlah fitur dan template yang memudahkan pengguna untuk membuat situs web yang profesional dan

menarik serta memungkinkan pengguna untuk membuat situs web tanpa harus menguasai kode HTML.

Di SMA Negeri 1 Donorojo tidak menerapkan pembelajaran berbasis *e-learning* berdasarkan hasil wawancara dengan guru pendidikan Agama Buddha di SMA Negeri 1 Donorojo. Para guru belum menerapkan pembelajaran *e-learning* hal tersebut karena belum adanya tenaga kependidikan yang menguasai dalam pembuatan media bahan ajar dengan menggunakan *e-learning*. Metode pembelajaran, guru harus di latih untuk mengenal dan mempraktikan berbagai variasi pembelajaran yang bervariasi dan efektif sehingga dapat menjadikan suasana pembelajaran lebih aktif, variasi pembelajaran yang tidak terlepas dari penggunaan teknologi yang berbasis internet tersebut harus diterapkan dalam variasi pembelajaran sehingga guru belum dapat menerapkan variasi yang baru dalam pembelajaran. Metode pembelajaran *e-learning* dapat membantu memperkaya pengalaman belajar siswa secara online maupun offline. Selain mengadakan kelas online melalui platform pembelajaran virtual, guru juga dapat menggunakan teknologi untuk memfasilitasi diskusi dan kolaborasi antara siswa, seperti forum diskusi dan alat kolaborasi online seperti Google Docs, Google Site, ginomio, kahoot dan selain itu, penggunaan video dan materi digital dalam bentuk animasi atau gambar bergerak dapat membantu memperjelas konsep dan meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran.

Berdasarkan fenomena diatas, peneliti berinisiatif mengembangkan bahan ajar media *E-learning* pada siswa-siswi Agama Buddha kelas X tahun ajaran 2022/2023. Dengan harapan peserta didik dapat tertarik dan minat dalam proses pembelajaran dan dapat tercapainya tujuan pembelajaran.

### **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, dapat di ketahui bahwa masalah yang di hadapi adalah;

1. Rendahnya pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran di SMA Negeri 1 Donorojo
2. Pendidik belum banyak mengetahui pemanfaatan teknologi sebagai salah satu alat pendukung pembelajaran
3. Metode pembelajaran konvensional yang tidak lagi cukup efektif untuk memfasilitasi pembelajaran
4. Kurangnya pemanfaatan teknologi *E-learning* di SMA Negeri 1 Donorojo

### **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, peneliti membatasi permasalahan yaitu pembuatan bahan ajar E-learning siswa-siswi kelas X Agama Buddha Tahun 2022/2023

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan pada latar belakang masalah tersebut, peneliti memfokuskan masalah pada

1. Pembuatan bahan ajar media *E-learning* pada siswa-siswi kelas X Agama Buddha Tahun 2022/2023?
2. Apakah bahan ajar yang di buat sesuai dengan standar kriteria kelayakan media pembelajaran ?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Tujuan dari peneliti adalah;

1. Mengembangkan bahan ajar media *E-learning* pada siswa-siswi kelas X Agama Buddha Tahun Pelajaran 2022/2023 dalam bentuk aplikasi.
2. Menguji kelayakan aplikasi yang telah di buat melalui uji coba produk pada ahli materi dan ahli media.

#### **F. Manfaat Peneliti**

Manfaat yang di peroleh dari penelitian ini adalah;

1. Manfaat teoritis
  - a. Bagi pendidik

Proses pembelajaran dengan e-learning lebih menguntungkan bagi siswa karena siswa bias mencari dan mengumpulkan data informasi sebagai sumber belajar, dan meningkatkan kemandirian siswa dalam proses pembelajaran (Febryana & Pujiastuti, 2020)

- b. Bagi peserta didik



Pembelajaran e-learning memberikan manfaat yang signifikan bagi peserta didik dalam hal fleksibilitas, interaktivitas, ketersediaan sumber daya pembelajaran yang kaya, pembelajaran mandiri, dan feedback yang cepat dan akurat. Dengan memanfaatkan teknologi, pembelajaran e-learning dapat membantu meningkatkan efektivitas dan efisiensi terhadap proses pembelajaran.

c. Bagi STIAB Smaratungga

Untuk menambah memperkaya perpustakaan dan sumber referensi mahasiswa di STIAB Smaratungga

2. Manfaat praktis

Dapat menambah pengetahuan, wawasan, ketrampilan dan kreatifitas dan segala sesuatu yang bersifat ilmiah.

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

Penelitian dan pengembangan yang berjudul “PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *E-LEARNING* PENDIDIKAN AGAMA BUDDHA KELAS X SEMESTER 1 SMA NEGERI 1 DONOROJO TAHUN AJARAN 2022/2023” Pada penggunaan platfrom website menggunakan *E-Learning* seperti pada umumnya. Tetapi ada perbedaan dalam pengembangan media pembelajaran ini yang di lakukan oleh peneliti yang meliputi dari (1) fitur tampilan (2) ruang kelas (3) ruang baca (4) materi dan tugas (5) latihan

soal. Terdapat fitur untuk pendidik yang meliputi dari (1) Arsip Penilaian peserta didik (2) absensi peserta didik, yang di buat dengan sepraktis mungkin yang dapat menghasilkan media pembelajaran yang layak di gunakan.

Jurnal pertama yang dilakukan oleh Bambang Setyawan yang berjudul pengembangan media google site dalam bimbingan klasikal di SMAN 1 Sampung ini bertujuan untuk menghasilkan media bimbingan klasikal yang dapat di akses melalui smartphone, melalui kegiatan pengembangan ini hasil yang diharapkan dapat memberikan konten internet yang positif dengan model pengembangan mengadaptasi konsep ASSUR.

Jurnal kedua yang dilakukan oleh Dilla Safira Adzkiya, Maman Suryaman yang berjudul penggunaan media pembelajaran Google Site dalam pembelajaran Bahasa Inggris Kelas V SD bertujuan untuk menghasilkan penggunaan Google Sites sebagai media pembelajaran online dapat membantu siswa kelas V SD dalam memahami materi bahasa Inggris dengan lebih mudah dan efektif. Dalam penelitian ini, sampel yang digunakan adalah 10 siswa kelas V yang memiliki smartphone pribadi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa merasa tertarik dengan Google Sites karena media ini sangat praktis dan mudah digunakan. Selain itu, Google Sites juga dapat menyajikan materi dalam bentuk teks berwarna, gambar, video, dan audio, yang dapat membantu siswa dalam memahami materi dengan lebih baik. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran online dapat menjadi solusi yang efektif dan efisien dalam menghadapi pembelajaran jarak jauh.

Jurnal ketiga di tulis oleh Andi Nurul Hidayat yang berjudul Pengembangan *Google Site* Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Sejarah Penelitian ini menunjukkan bahwa *Google Site* dapat dikembangkan sebagai media pembelajaran interaktif yang efektif pada mata pelajaran sejarah di SMA. Dengan menggunakan pendekatan *R&D*, tahapan penelitian yang dilakukan mencakup studi literatur, analisis kebutuhan, perancangan media, uji coba, evaluasi, dan revisi. Media pembelajaran interaktif yang dikembangkan menggunakan *Google Site* mencakup materi-materi pembelajaran, video, gambar, dan quiz. Setelah diuji coba pada siswa kelas X SMA sebanyak 14 siswa, hasil penelitian menunjukkan bahwa *Google Site* dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa, serta meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi sejarah yang diajarkan. Dengan demikian, *Google Site* dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang efektif dan efisien dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah

Dapat disimpulkan bahwa jurnal-jurnal di atas belum ada yang meneliti tentang pengembangan bahan ajar media *e-learning* pada siswa-siswi Agama Buddha kelas X di SMA Negeri 1 Donorojo. Letak kebaruan penelitian ini dari penelitian-penelitian sebelumnya, belum mengaplikasikan *google site* menjadi sebuah aplikasi yang dapat di gunakan dengan praktis oleh pengguna selain itu metode *R&D* yang digunakan adalah 4D. dari kebaruan tersebut maka penelitian ini untuk mengetahui bagaimana metode variasi pembelajaran

berbasis google site dapat membuat tertarik peserta didik untuk meningkatkan keefektifan peserta didik dalam proses pembelajaran.

#### **H. Spesifikasi produk yang di kembangkan**

Media pembelajaran yang di kembangkan oleh peneliti memiliki spesifikasi yang di jaelaskan sebgai berikut:

1. Media pembelajaran yang di kembangkan sesuai dengan Pendidikan Agama Buddha Dan Budi Pekerti sesuai dengan Kelas X
2. *E-learning* yang di kembangkan digunakan sebagai media pembelajaran di SMA N 1 Donorojo Kelas X Pendidikan Agama Buddha dan Budi Pekerti
3. Pengembanagn media pembelajaran ini menggunakan model pengembangan ADDIE
4. Media pembelajaran *e-learning* ini di lengkapi dengan menu menu yang dapat membuat peserta didik tertarik untuk belajar.

#### **I. Asumsi Dan Keterbatasan pengembang**

1. Asumsi Pengembangan
  - a) SMA Negeri 1 Donorojo, sudah memiliki fasilitas yang mendukung untuk penggunaan media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi, hal ini dapat dketahui dengan adanya beberapa lab untuk perangkat komputer yang mendukung serta kemudahan dalam mengakses internet melalui jaringan wifi

- b) Rata rata pendidik dan peserta didik di SMA Negeri 1 Donorojo ini dapat mengoprasikan smartphone dengan akses jaringan melalui wifi.
- c) Rata rata peserta didik dan pendidik di Sekolah SMA Negeri 1 Donorojo ini dapat dengan mudah mengakses jaringan internet dengan menggunakan akses wifi yang sudah ada di sekolah.

## 2. Keterbatasan Pengembangan

- a) keterbatasan penelitian ini berupa waktu dan jarak maka penelitian ini hanya dilakukan dengan pengembangan media pembelajaran *e-learning* Pendidikan Agama Buddha dan Budi Pekerti Kelas X SMA Negeri 1 Donorojo.
- b) Media pembelajaran yang dilakukan oleh peneliti ini dikembangkan dengan menggunakan *system e-learning* yang berorientasikan terhadap aplikasi.
- c) Dengan keterbatasan waktu dan jarak penelitian ini, hanya melakukan uji coba terhadap uji coba ahli yang mencakup ahli media dan terhadap ahli materi.