

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam jangka waktu singkat telah menjadi dasar utama dalam pembangunan bagi masyarakat modern. Perkembangan ini secara utuh mempengaruhi dan berdampak langsung terhadap masyarakat, karena pada dasarnya kehidupan dalam semua aspek tidak lepas dari digerakan oleh ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK). Ilmu pengetahuan dan teknologi yang telah mempengaruhi sendi kehidupan masyarakat mampu mencakupi segala aspek yang ada dalam kehidupan. Kemajuan teknologi juga membuat manusia secara sengaja maupun tidak sengaja telah dan akan berinteraksi terhadap teknologi yang berkembang tersebut. Sebagai contoh kendaraan, media komunikasi, maupun alat rumah tangga, alat-alat tersebut sudah semakin berkembang dan sebagai canggih. Hal tersebut tentu saja akibat adanya keinginan manusia untuk dapat terus mengembangkannya untuk mempermudah pekerjaannya dan tak bisa untuk dipungkiri kehadiran teknologi yang sangat berpengaruh dalam kelangsungan hidup manusia, terutama dalam mendapatkan informasi dan cara berkomunikasi.

Teknologi juga digunakan untuk mengatasi masalah, kendala atau ketidakmampuan kita pada sesuatu. Sebagai contoh ketika orang memiliki masalah dengan matanya, kita menggunakan teknologi yang berhubungan dengan optic untuk membuat kacamata. Demikian pula teknologi informasi sebenarnya dapat digunakan

untuk memecahkan masalah kita. Contoh lain, informasi melalui internet merupakan jendela dunia yang memberikan segala informasi yang ada diseluruh dunia. Satu Klik pada mouse, kita dapat mengetahui berbagai informasi di penjuru dunia. Dengan informasi tersebut, kita dapat mengupdate pengetahuan kita dan dapat mempertimbangkan apa yang sebenarnya terjadi dan yang seharusnya terjadi. Perkembangan- perkembangan teknologi menciptakan perubahan – perubahan dalam pekerjaan dan dalam pengaturan kerja dan kompetensi- kompetensi yang dibutuhkan pun berubah.

Sebagian negara sekarang ini menganggap pemahaman terhadap ilmu pengetahuan dan teknologi dan penguasaan terhadap keahlian – keahlian dasar dan konsep- konsep ilmu pengetahuan dan teknologi sebagai bagian dari jantung pendidikan, bersandingan dengan membaca, menulis dan juga berhitung. Salah satu tujuan UNESCO adalah memastikan bahwa semua negara, baik yang sudah maju dan sedang berkembang telah mempunyai akses kepada fasilitas- fasilitas pendidikan terbaik yang sangat penting untuk mempersiapkan anak- anak muda agar bisa memainkan peran yang utuh dalam masyarakat modern dan memberikan kontribusi bagi bangsa yang berpengetahuan, menjaga kapasitas untuk menasehatkan pemerintahan suatu Negara tentang penggunaan teknologi disekolah- sekolah dan khususnya pada keseimbangan yang optimal mengingat adanya kondisi – kondisi local antara ilmu pengetahuan dan teknologi dan teknologi klasik dan membantu untuk mengembangkan berbagai software dan bahan pendidikan yang merefleksikan budaya – budaya regional dan nasional mereka sendiri merupakan

unsur yang sangat penting dari strategi organisasi untuk mencapai tujuan pendidikan untuk semua. Dalam bidang pendidikan, ilmu pengetahuan dan teknologi memiliki banyak peranan, ilmu pengetahuan dan teknologi seakan telah menjadi pengalihan buku, guru dan sistem pembelajaran yang sebelumnya masih bersifat konvensional.

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran yang dibelajarkan di SMP/MTs. IPS mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Mata pelajaran IPS memuat materi Geografi, Sejarah, Sosiologi, dan Ekonomi. Menurut Departemen Pendidikan Nasional (2008:162) tujuan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di sekolah agar siswa memiliki kemampuan: (1) Memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial (2) Mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya (3) Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan (4) Memiliki kemampuan berkomunikasi dengan orang lain, bekerja sama dan berkompetensi dalam masyarakat yang majemuk, di tingkat lokal, nasional, dan tingkat global.

Menurut Taneo (2009:36) dijelaskan bahwa yang menjadi ruang lingkup IPS adalah manusia sebagai anggota masyarakat atau manusia dalam konteks sosial. Oleh karenanya pembelajaran IPS tidak hanya menekankan pada aspek pengetahuan saja, melainkan juga pembinaan peserta didik untuk mengembangkan dan menerapkan nilai-nilai pengetahuan tersebut di tengah masyarakat. Nilai-nilai tersebut misalnya tenggang rasa dan tepo sliro, kepedulian terhadap sesama dan lingkungan, disiplin,

ketaatan, keteraturan, etos kerja, dan lain-lain. Penerapan nilai-nilai pengetahuan dimulai dari lingkup yang paling kecil, misalnya di dalam keluarga sampai pada lingkup global. Setiap lingkungan akan mempengaruhi terhadap pembentukan kepribadian peserta didik atau individu. Keanekaragaman kelompok masyarakat dengan karakternya yang berbeda-beda adalah contoh konkret sebuah lingkungan yang mempengaruhi kepribadian seseorang. Oleh karenanya seseorang harus mampu menerapkan nilai-nilai IPS dalam segala macam lingkungan di mana individu tersebut berada. Dalam lingkup yang lebih luas, peserta didik diharapkan dapat menjadi warga negara yang baik, bertanggung jawab terhadap lingkungan. Dari uraian tersebut dapat kita ketahui bahwa ruang lingkup IPS adalah semua aspek hidup dan kehidupan seseorang di tengah-tengah masyarakatnya. Di samping menguasai pengetahuan tentang materi IPS, seseorang harus mampu menerapkan nilai-nilai yang terkandung dalam pengetahuan yang telah mereka kuasai.

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial bersifat teori dan praktek, namun kenyataannya yang terjadi disekolah hanya menggunakan teori saja. Guru masih saja menggunakan metode yang konvensional atau pun *teacher center*. Guru masih sering melakukan proses pembelajaran dengan metode ceramah. Dalam kemajuan Teknologi dan informasi guru pada umumnya hanya menggunakan teknologi sebagai media atau alat untuk mencari sumber informasi atau sebagai pelengkap bahan materi pembelajaran saja, sehingga dampak dari teknologi informasi dan komunikasi masih belum dirasakan dalam proses pembelajaran dan akibatnya proses pembelajaran kurang bermakna dan kurang memberikan nilai yang lebih kepada peserta didik.

Kemampuan dalam pelaksanaan pembelajaran yang perlu dikuasai guru disamping pengelolaan kelas adalah menggunakan media dan sumber belajar (Rusman 2011:77). Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (materi pembelajaran), merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan siswa, sehingga dapat mendorong proses pembelajaran. Dalam kenyataannya guru dapat memanfaatkan media yang sudah ada seperti globe, peta, gambar dan sebagainya, atau guru dapat mendesain media untuk kepentingan belajar. Kemampuan lainnya yang harus diperlukan seorang guru adalah model pembelajaran.

Gagne and Briggs (1987:77) mengatakan bahwa model pembelajaran sebagai “Instruksional model” dan mendefenisikannya yaitu *“An integrated set of strategy component such as : the particular way the content ideas are sequenced, the use of overview and summaries, the use of example, the use of practice, and the use of different strategies for motivating the student”*.

Pernyataan ini disimpulkan bahwa menekankan model pembelajaran sebagai seperangkat komponen strategi yang disusun dengan terintegrasi dan diurutkan, dalam penggunaan ikhtisar dan ringkasan, menggunakan contoh - contoh dan praktik langsung, dan menggunakan berbagai strategi untuk memotivasi siswa.

Guru diharapkan mampu memilih dan menggunakan model pembelajaran sesuai dengan materi yang disampaikan (Rusman 2011:78) menjelaskan bahwa “setiap model pembelajaran memiliki kelebihan dan kelemahan dilihat dari berbagai sudut, namun mana yang penting bagi guru model mana pun yang digunakan harus

kelas tujuan yang akan dicapai”. Karena siswa memiliki interest yang sangat heterogen, idealnya seorang guru harus menggunakan multimodel yang memvariasikan menggunakan model pembelajaran didalam kelas. Hal ini dimaksudkan untuk menjembatani kebutuhan siswa dan menghindari terjadinya kejenuhan yang dialami siswa. Salah satu yang bisa dipakai seorang guru adalah model pembelajaran interaktif.

Moore and Kearsley (1996) mengatakan “*Interactivity is at the heart of learning system design for the influential role it plays in the effectiveness of the learning process*”.

Pernyataan di atas menjelaskan bahwa interaktif merupakan jantung dari desain pembelajaran yang berpengaruh didalam efektivitas proses pembelajaran. Pembelajaran interaktif merupakan salah satu model pembelajaran yang sangat penting untuk meningkatkan kemampuan akademik siswa. Model Pembelajaran Interaktif adalah suatu cara atau teknik pembelajaran yang digunakan guru pada saat menyajikan bahan pelajaran dimana guru berperan utama dalam menciptakan situasi interaktif yang edukatif, yakni interaksi antara guru dengan siswa, siswa dengan siswa dan sumber pembelajaran dalam menunjang tercapainya tujuan belajar. Model pembelajaran interaktif sering dikenal dengan nama pendekatan pertanyaan, model ini dirancang agar siswa akan bertanya dan kemudian menemukan jawaban pertanyaan mereka sendiri (Harlen 1992:48)

Dengan mempersiapkan segala kebutuhan pembelajaran bagi peserta didik akan memungkinkan terwujudnya kondisi belajar atau system lingkungan yang

menyebabkan terjadinya belajar pada diri peserta didik. Dalam proses pembelajaran guru menjadi pemeran utama dalam menciptakan situasi yang interaktif dan edukatif, yaitu interaksi antara guru dengan siswa dan siswa dengan siswa dengan sumber belajar yang ada untuk mencapai tujuan pembelajaran. Layona (2017) dalam penelitiannya yang berjudul “*Authoring Tool for Interactive Video Content for Learning Programming*” mengatakan bahwa salah satu tantangan dalam belajar pemrograman baik dengan belajar mandiri atau di kelas adalah kurangnya konten pembelajaran interaktif. Bagi siswa, materi pembelajaran interaktif tentunya akan meningkatkan minat dan pemahaman materi.

Pengembangan model pembelajaran interaktif dalam mata pelajaran IPS dapat dilakukan guru pada semua pokok pembahasan, dengan syarat harus memperhatikan sembilan hal yakni : motivasi, pemusatan perhatian, latar belakang siswa dan konteksitas materi pelajaran, perbedaan individual siswa, belajar sambil bermain, belajar sambil bekerja, belajar menemukan dan memecahkan permasalahan serta hubungan social.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan di sekolah Yayasan Perguruan Teladan Sumatera Utara menemukan guru pada umumnya menggunakan model pembelajaran konvensional dalam proses pembelajaran, hal ini memiliki ketimpangan dengan fasilitas - fasilitas yang ada pada sekolah seperti kelengkapan laboratorium komputer dan fasilitas internet, namun dalam proses pembelajaran fasilitas - fasilitas yang ada belum digunakan secara maksimal karena guru belum memiliki kemampuan

dalam mengeksplorasi mengenai pembelajaran berbasis *e-learning*. Melalui angket pendahuluan yang disebarkan peneliti kepada siswa dan guru disekolah Yayasan Perguruan Teladan Sumatera Utara bahwa peneliti memperoleh informasi bahwa sangat diperlukan pembelajaran berbasis *E- learning* untuk mendukung dan meningkatkan kualitas peserta didik dan proses pembelajaran di kelas.

Melihat data hasil belajar peserta didik selama ini ditemukan juga bahwa nilai kelas IX yang selama ini dihasilkan belum menunjukkan hasil yang memuaskan karna masih ada beberapa yang masih dibawah nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 70. Ini dilihat dari tabel nilai siswa yaitu :

Tabel 1.1 Daftar nilai Ujian Akhir Semester Genap (UAS) Mata Pelajaran IPS T.A 2018/ 2019

NO	NAMA	FORMATIF	UAS	RATA-RATA	KETUNTASAN
1	1	80	70	75	Tuntas
2	2	75	75	75	Tuntas
3	3	75	75	75	Tuntas
4	4	80	80	80	Tuntas
5	5	85	80	82,5	Tuntas
6	6	70	70	70	Tidak Tuntas
7	7	70	75	72,5	Tidak Tuntas
8	8	66	70	68	Tidak Tuntas
9	9	64	70	67	Tidak Tuntas
10	10	66	70	68	Tidak Tuntas
11	11	50	70	60	Tidak Tuntas
12	12	75	80	77,5	Tuntas
13	13	75	70	72,5	Tidak Tuntas
14	14	75	68	71,5	Tidak Tuntas
15	15	80	75	77,5	Tuntas
16	16	70	70	70	Tidak Tuntas
17	17	70	75	72,5	Tidak Tuntas
18	18	75	75	75	Tuntas
19	19	80	75	77,5	Tuntas
20	20	80	70	75	Tuntas
21	21	70	70	70	Tidak Tuntas

22	22	75	70	72,5	Tidak Tuntas
23	23	85	75	80	Tuntas
24	24	85	75	80	Tuntas
25	25	78	65	71,5	Tidak Tuntas
26	26	80	75	77,5	Tuntas
27	27	80	70	75	Tuntas
28	28	66	65	65,5	Tidak Tuntas
29	29	75	70	72,5	Tidak Tuntas
30	30	68	70	69	Tidak Tuntas
31	31	75	70	72,5	Tidak Tuntas
32	32	70	70	70	Tidak Tuntas

(Sumber : Tata Usaha SMP Swasta Teladan Sumatera Utara)

Berdasarkan data diatas ada sebanyak 18 siswa yang tidak tuntas dalam KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) dan ada 14 siswa yang tuntas. Sehingga dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran IPS selama ini masih belum menunjukkan hasil yang maksimal yaitu 75 (tujuh puluh lima).

Rendahnya rata rata perolehan nilai siswa tersebut kemungkinan di sebabkan rendahnya penugasan materi oleh siswa. Disamping itu rangkaian kegiatan dan proses pembelajaran IPS masih berjalan secara konvensional, dimana masih di dominasi oleh kegiatan ceramah yang berpusat kepada guru mata pelajaran saja. Dari observasi awal yang di lakukan, peneliti menemukan bahwa pada umumnya Guru lebih cenderung mempergunakan satu teknik penyampaian dan hanya berupa ceramah dan tugas mandiri.

Berdasarkan mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial ini, kesulitan, rendahnya nilai siswa dan model pembelajaran yang masih konvensional serta perlunya pengintegrasian terhadap perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) dalam pembelajaran maka diperlukan satu inovasi pembelajaran yang ditujukan

kepada siswa dan memfasilitasi kebutuhan pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan serta mempersiapkan siswa untuk masa depan yang berhubungan dengan perkembangan teknologi informasi dan persaingan global. Salah satu cara yaitu dengan mengintegrasikan proses pembelajaran Ilmu pengetahuan social dengan Teknologi Informasi Komunikasi yang lebih dikenal dengan Pembelajaran Model Interaktif berbasis *E- Learning*.

Salah satu contoh penerapan dan penggunaan teknologi informasi dalam pendidikan yaitu *e-learning*. *E-learning* adalah suatu kegiatan dalam proses pembelajaran yang melibatkan atau menggunakan media elektronik, salah satu nya adalah berbasis web. Dengan memanfaatkan website sebagai media yang dapat diakses kapan saja dan dimana saja dengan menggunakan computer atau handphone sebagai *interface* pengguna dengan adalah pendekatan interaktif *e-learning*.

Menurut Kolekar,dkk (2018) dalam penelitiannya yang berjudul “*Adaptive User Interface for Moodle based E- learning System using Learning Styles*” mengatakan bahwa Pendidikan adalah proses memfasilitasi pembelajaran, atau perolehan keterampilan, pengetahuan, nilai-nilai, kepercayaan, dan kebiasaan. Dengan pengembangan teknologi, pendidik dan peserta didik sedang bergerak menuju aplikasi *E-Learning*.

Menurut Barker (2009) dalam penelitiannya yang berjudul “*Dynamic interactive learning systems*” mengatakan bahwa penting bagi siswa untuk belajar cara belajar, bagaimana menjadi pembelajaran yang mandiri dan dapat berkomunikasi

dengan orang lain untuk menemukan informasi yang relevan. Melalui TIK, biaya dan waktu belajar dapat dikurangi melalui pengurangan kehadiran fisik dan konsekuensinya.

E- learning adalah sebuah proses pembelajaran yang berbasis elektronik. *E-learning* merupakan suatu jenis belajar mengajar yang memungkinkan tersampainya bahan ajar ke siswa dengan menggunakan media internet, intranet atau media jaringan komputer lain (Hartley, 2001:1).

William (2015 : 1) mengatakan bahwa “ *Moodle is a free open source learning management system that enables you to create powerful, flexible, and engaging online learning experiences instead of online courses deliberately*”.

Pernyataan sebelumnya mengatakan bahwa *moodle* adalah system manajemen pembelajaran yang dapat dibuka secara gratis dan akan memungkinkan untuk membuat suatu pengalaman belajar online yang bersemangat, fleksibel efektif dan menarik.

Cole (2007: IX) menyatakan “ *Moodle is an open source Course management System (CMS) that universities, community colleges, K-12 Schools, businesses, and even individual instructors use to add web technology to their courses*. Melihat pernyataan di atas bahwa *moodle* sudah banyak digunakan pada universitas, perguruan tinggi, sekolah yang telah menggunakan Kurikulum 2012, bisnis bahkan instruktur.

Hasil berbagai penelitian juga telah menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan media *moodle* mampu meningkatkan minat dan hasil belajar siswa terhadap pelajaran yang dipelajarinya (Wijaya 2012:32). Oproiu (2014) dalam penelitiannya yang berjudul “*A Study about Using E- learning Platform (Moodle) in University Teaching Process*” mengatakan bahwa platform *Moodle* dapat meningkatkan motivasi belajar dan berapa banyak siswa yang tertarik untuk mengembangkan kegiatan belajar di ruang virtual. Maka dari itu, dalam penelitian ini software yang digunakan adalah software *moodle*.

Berdasarkan pernyataan tersebut di atas dapat menunjukkan bahwa model pembelajaran interaktif berbasis *E- learning* dapat menjadi solusi dalam peningkatan hasil belajar siswa.

Hal serupa juga terdapat pada Barry (2017) dalam penelitian “*The effect of neurologic assessment E- learning in nurses*” mengatakan bahwa terdapat peningkatan penilaian dalam kompetensi setiap perawat yang terlibat dalam program *E-learning*. Sahat,dkk (2016) dalam penelitiannya berjudul “Pengembangan model pembelajaran interaktif berbasis *E- learning* pada mata kuliah Disain Instruksional” mengatakan bahwa Model pembelajaran interaktif berbasis *E- learning* menjadi model pembelajaran yang penggunaannya tepat, mudah dipelajari dan dapat digunakan untuk pembelajaran individu dan materi pembelajaran yang mengacu pada kompetensi yang telah ditetapkan.

Pada penelitian yang dihubungkan dapat mengatasi masalah yang ada serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Berdasarkan latar belakang masalah dalam penelitian ini, peneliti akan mencoba untuk mengembangkan model pembelajaran interaktif untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IX Yayasan Perguruan Teladan Sumatera Utara dengan menggunakan aplikasi software *Moodle* dan Nama Model Pembelajaran yang akan penulis kembangkan yaitu Model Pembelajaran PRIMERE (Pembelajaran Ruang lingkup IPS Interaktif Mandiri Edukatif Refleksi dan Evaluasi).

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka untuk memperjelas arah kegiatan penelitian dan pengembangan yang akan dilaksanakan, maka identifikasi masalah penelitian sebagai berikut:

1. Proses Pembelajaran di kelas masih bersifat konvensional
2. Hasil belajar mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial masih belum memuaskan dan masih ada yang masih dibawah KKM
3. Guru belum mahir dalam penggunaan model pembelajaran interaktif berbasis *E-Learning*
4. Praktik yang dilakukan guru hanya sebatas latihan dari guru saja
5. Media yang diberikan guru hanya sebatas media biasa (contoh : Power point, globe dan gambar)

6. Siswa masih sangat awam dalam penggunaan fasilitas internet dalam proses pembelajaran
7. Pengembangan model pembelajaran interaktif berbasis *E- learning* belum ada dikembangkan

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, maka batasan masalah dalam penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Pengembangan Model pembelajaran interaktif “PRIMERE” berbasis *E- learning* pada siswa kelas IX di Yayasan Teladan Sumatera Utara.
2. Pengembangan Model pembelajaran interaktif “PRIMERE” berbasis *E- learning* pada pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.
3. Pengembangan Model pembelajaran interaktif “PRIMERE ” berbasis *E- learning* Sesuai dengan kemampuan siswa kelas IX di Yayasan Teladan Sumatera Utara.
4. Fasilitas sarana media computer yang ada untuk memfasilitasi model pembelajaran interaktif “PRIMERE” berbasis *E- learning* pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.
5. Penelitian yang dilaksanakan hanya sampai uji kelayakan dan keefektifan .

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi, dan batasan masalah di atas maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Apakah model pembelajaran interaktif “PRIMERE” berbasis *E- learning* pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial ini layak digunakan siswa kelas IX Yayasan Teladan Sumatera Utara?
2. Apakah model pembelajaran interaktif “PRIMERE” berbasis *E- learning* pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial ini efektif digunakan siswa kelas IX Yayasan Teladan Sumatera Utara?

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui kelayakan model pembelajaran interaktif “PRIMERE” berbasis *E- learning* yang dikembangkan pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial siswa kelas IX Yayasan Teladan Sumatera Utara.
2. Untuk mengetahui keefektifan model pembelajaran interaktif “PRIMERE” berbasis *E- learning* yang dikembangkan pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial siswa kelas IX Yayasan Teladan Sumatera Utara.

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini adalah :

1. Secara teoritis, penelitian dan pengembangan ini diharapkan dapat memberikan sumbangsih terhadap pendidikan dan terhadap konsep serta prosedur pengembangan model pembelajaran interaktif berbasis *E-learning*.
2. Bagi Kampus, memberikan kontribusi dengan adanya model baru yang dihasilkan dari model pembelajaran interaktif berbasis *E-Learning*.
3. Bagi Dosen, membantu memecahkan kesulitan dan masalah pembelajaran dengan model pembelajaran *E- learning* untuk meningkatkan pemanfaatan sumber belajar dan media pembelajaran yang ada.
4. Bagi Siswa, berguna untuk sebagai referensi untuk yang ingin mengembangkan model pembelajaran interaktif berbasis *E-Learning*.
5. Bagi Siswa, berguna untuk membantu siswa dalam proses pembelajaran dapat dilakukan dimana dan kapan saja