

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan yang maju dapat terlihat dari perkembangan teknologi informasi dan Komunikasi (IPTEK) di lingkungan masyarakat. Pendidikan merupakan kebutuhan wajib didapatkan oleh setiap manusia terutama anak-anak. Keberhasilan dan kesuksesan dalam hidup setiap manusia adalah kunci dari tujuan pendidikan. Pemerintah terus berusaha dalam memperbaiki kurikulum agar sistem pendidikan dapat lebih baik dari sebelumnya. Pendidikan sangatlah penting bagi pengembangan dan peningkatan sumber daya manusia, sehingga mampu menjadikan manusia yang maju, terampil dan menjadi terpelajar. Pendidikan dapat memberikan pengetahuan tentang berbagai hal yang ada di dunia bukan hanya pengetahuan tetapi juga mengajarkan manusia untuk berperilaku dengan benar.

Perkembangan Iptek dapat berdampak positif apabila setiap manusia menerima informasi melalui media sosial dengan baik. Internet merupakan jaringan yang dapat diakses oleh siapapun. Keberadaannya sangat diperlukan baik sebagai media informasi maupun media komunikasi yang dilakukan secara bebas. Salah satu manfaat dari internet adalah sistem pembelajaran jarak jauh dengan demikian siswa akan belajar menggunakan elektronik dan pembelajaran tersebut dikenal dengan istilah *E-Learning*. Di dalam pendidikan dibutuhkan berbagai inovasi karena tanpa inovasi maka akan terjadi ketertinggalan. Suatu perubahan yang terjadi dalam bidang pendidikan ke arah yang lebih baik daripada

sebelumnya merupakan suatu bentuk inovasi. *E-Learning (Electronic Learning)* adalah sistem pembelajaran memanfaatkan media elektronik sebagai alat yang menghubungkan bentuk komunikasi virtual atau digital dengan memanfaatkan teknologi dalam perangkat elektronik.

Dalam bidang pendidikan telah dilakukan berbagai inovasi untuk memecahkan persoalan. Selama masa pandemi Covid-19 pembelajaran dilakukan dirumah atau online. Pembelajaran daring merupakan pembelajaran yang dilakukan dalam jarak jauh melalui media berupa internet dan alat penunjang seperti telepon seluler dan komputer. Media pembelajaran yang berkembang menggunakan teknologi membantu siswa dalam memahami materi yang akan diajarkan. Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi akan membantu keberhasilan proses pembelajaran serta mencapai tujuan pendidikan yang diharapkan.

Salah satu metode pembelajaran yang memanfaatkan teknologi internet adalah *E-Learning (electronic learning)*. *E-Learning* adalah usaha untuk membuat media transformasi proses kegiatan belajar mengajar secara inovatif. Dengan adanya media *E-Learning* dapat membantu siswa memahami materi dengan memanfaatkan teknologi. Pada kegiatan proses pembelajaran di masa pandemi ini siswa mendapatkan kendala seperti kuota internet yang terbatas. Dengan keterbatasan tersebut *E-Learning* disini dapat digunakan secara 2 cara yaitu secara online dan offline. Sehingga media ini memiliki kelebihan dari media lain. Media *E-Learning* akan lebih mudah digunakan diantaranya ketersediaan fitur gratis dan dapat digunakan secara online serta online.

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti di SD Negeri 060852 Madong Lubis peneliti melihat media pembelajaran berbasis multimedia interaktif *E-Learning* belum memadai di SD Negeri Madong Lubis. Sesuai hasil wawancara peneliti dengan wali kelas kelas IV menyatakan bahwa selama pembelajaran pendidik menggunakan media pembelajaran pasif berupa gambar di karton, dan selama masa pandemik covid-19 pembelajaran dilakukan secara daring. Oleh karena itu, perlu adanya pengenalan dalam belajar menggunakan teknologi kepada pendidik dan peserta didik. Dan peneliti melihat hasil belajar peserta didik yang rendah di kelas IV SD Negeri 060852 Madong Lubis setelah melaksanakan observasi ke sekolah tersebut. Hal ini terbukti dari hasil analisis nilai harian tematik pada Tema 7 hasil belajar peserta didik harus memenuhi nilai kriteria ketuntasan minimal (KKM) yaitu dengan memperoleh nilai 70. Peserta didik kelas IV SD Negeri 060852 Madong Lubis memperoleh nilai ulangan tematik tema 7 dibawah rata-rata 54% (tidak tuntas) dari 22 peserta didik yang mendapat nilai di atas 75 hanya 12 orang dan yang mendapat nilai kurang dari 75 sebanyak 10 orang. Hasil belajar yang rendah selama masa pandemik covid-19, peneliti melihat dari ketiadaan media pendukung belajar saat menyampaikan materi tematik. Pendidik hanya memberikan tugas-tugas yang ada di buku paket, sehingga pengetahuan peserta didik hanya diperoleh dari teks bacaan yang terdapat di dalam buku paket peserta didik.

Keterbatasan media pendukung pembelajaran mengakibatkan proses belajar peserta didik tidak maksimal. Media membantu penyampaian pesan, dan isi pelajaran serta dapat meningkatkan minat peserta didik dalam belajar. Ketiadaan media pembelajaran selama proses pembelajaran daring menjadi

kendala pendidik dalam menyampaikan materi pelajaran. Selama masa pandemic covid-19 penyampaian materi kurang maksimal karena para peserta didik melakukan pembelajaran daring. Dan sebelum masa pandemic covid 19 pendidik juga memiliki kendala yaitu waktu, dalam menyampaikan materi tema 7 subtema 1 pendidik terkendala oleh keterbatasan waktu, karena saat menggambar proses peredaran darah banyak waktu yang digunakan hanya untuk menggambar materi di papan tulis. Sehingga pendidik mempunyai waktu terbatas dalam menjelaskan materi tersebut.

Berdasarkan keterangan tersebut serta belum adanya produk berupa pengembangan media *E-Learning* untuk mendukung kegiatan pembelajaran tematik di SD Negeri 060852 Madong Lubis, oleh karna itu peneliti berinisiatif mengembangkan media pembelajaran *E-Learning* menggunakan teknologi *Smart Apps Creator* dengan tujuan mendesain dan memasukan materi isi pembelajaran tanpa proses pemrograman ataupun HTML (*HypeText Markup Language*) sehingga siswa dimudahkan dalam penggunaan baik dengan mode offline maupun online. *Smart Apps Creator* merupakan aplikasi yang bisa menggabungkan animasi menarik dan gambar seakan-akan gerakan tersebut hidup. Berdasarkan latar belakang masalah tersebut peneliti tertarik untuk melakukan penelitian **“Pengembangan Media Pembelajaran *E-Learning* Pada Tema 7 Subtema 1 Di Kelas IV SDN 060852 Madong Lubis T.A 2020/2021”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat diidentifikasi masalah beberapa masalah sebagai berikut:

1. Guru belum menggunakan media pembelajaran bervariasi di kelas.

2. Hasil belajar peserta didik rendah disebabkan pembelajaran kurang menarik
3. Media pembelajaran berbasis multimedia interkatif kurang memadai, dikarenakan kurangnya pemahaman pendidik akan teknologi
4. Sarana dan Prasarana pembelajaran berbasis teknologi kurang memadai
5. Pendidik lebih banyak menggunakan media pembelajaran pasif berupa gambar di karton, sehingga membuat peserta didik menjadi bosan dalam belajar.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dikemukakan, maka peneliti dapat membatasi masalah dari permasalahan tersebut yang bertujuan agar penelitian ini lebih fokus dan mencapai tujuan, maka peneliti membatasi masalah penelitian ini pada “Pengembangan Media Pembelajaran *E-Learning* Pada Tema 7 Subtema 1 Keragaman Suku Bangsa dan Agama di Negeriku Pembelajaran 1”

1.4 Rumusan Masalah

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimanakah mengembangkan Media Pembelajaran *E-Learning* Pada Tema 7 Indahnya Keragaman di Negeriku Subtema 1 Keragaman Suku Bangsa dan Agama di Negeriku Pembelajaran 1 di kelas IV SDN 060852 Madong Lubis?
2. Bagaimanakah kelayakan Media Pembelajaran *E-Learning* Pada Tema 7 Indahnya Keragaman di Negeriku Subtema 1 Keragaman Suku Bangsa dan Agama di Negeriku Pembelajaran 1 di kelas IV SDN 060852 Madong Lubis ?

3. Bagaimanakah keefektifan Media Pembelajaran *E-Learning* Pada Tema 7 Indahnya Keragaman di Negeriku Subtema 1 Keragaman Suku Bangsa dan Agama di Negeriku Pembelajaran 1 di kelas IV SDN 060852 Madong Lubis ?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan penelitian adalah :

1. Untuk mengetahui pengembangan Media Pembelajaran *E-Learning* Pada Tema 7 Indahnya Keragaman di Negeriku Subtema 1 Keragaman Suku Bangsa dan Agama di Negeriku Pembelajaran 1 di kelas IV SDN 060852 Madong Lubis.
2. Untuk mengetahui kelayakan Media Pembelajaran *E-Learning* Pada Tema 7 Indahnya Keragaman di Negeriku Subtema 1 Keragaman Suku Bangsa dan Agama di Negeriku Pembelajaran 1 di kelas IV SDN 060852 Madong Lubis.
3. Untuk mengetahui keefektifan Media Pembelajaran *E-Learning* Pada Tema 7 Indahnya Keragaman di Negeriku Subtema 1 Keragaman Suku Bangsa dan Agama di Negeriku Pembelajaran 1 di kelas IV SDN 060852 Madong Lubis.

1.6 Manfaat Penelitian

Dengan tercapainya tujuan penelitian yang telah dikemukakan, penelitian ini diharapkan memberikan manfaat baik manfaat teoritis maupun manfaat praktis didalam bidang pendidikan. Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan referensi guna pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media teknologi *E-Learning* khususnya media pembelajaran *E-Learning* pada Tema 7 Subtema 1 menggunakan teknologi *Smart Apps Creator* yang dikembangkan oleh peneliti.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Sekolah

Sebagai masukan kepada pihak sekolah untuk meningkatkan mutu pendidikan di sekolah dengan mengembangkan Media Pembelajaran *E-Learning* pada Tema 7 Indahnya Keragaman di Negeriku.

b. Bagi Guru

Sebagai masukan kepada guru agar mampu memanfaatkan bahan ajar pembelajaran sesuai dengan fungsi Media Pembelajaran *E-Learning* pada tema 7 Indahnya Keragaman di Negeriku agar terciptanya pembelajaran yang efektif dan efisien.

c. Bagi Siswa

Melalui pengembangan Media Pembelajaran *E-Lerning* diharapkan dapat meningkatkan pemahaman siswa pada tema 7 Indahnya Keragaman di Negeriku.

d. Bagi Peneliti

Menambah pengetahuan dan wawasan serta dapat mengaplikasikan ilmu yang telah diperoleh selama perkuliahan. Memberikan gambaran yang jelas tentang media pembelajaran *E-Learning*.

e. Bagi Peneliti Lanjutan

Sebagai bahan referensi bagi penelitian selanjutnya.