

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dunia saat ini sedang mengarah pada era digitalisasi yang juga diiringi dengan perkembangan revolusi industri 4.0 secara cepat. Kehadiran *information, communication and technology* (ICT) sangat mempengaruhi kehidupan, sekaligus merubah karakteristik interaksi atau hubungan antara sesama manusia, bisnis, pemerintah, pendidikan maupun aspek lainnya.¹ Secara lebih lanjut perkembangan ICT berkontribusi pada perubahan paradigma seluruh aspek dalam menjalani kehidupan sehari-hari yang berbasis pada teknologi, seperti perubahan pola komunikasi melalui surat menjadi email, belanja di pasar secara langsung menjadi *online shopping*, serta termasuk juga pola pembelajaran melalui *face-to-face classroom* menjadi pola pembelajaran melalui media daring atau online. Bahkan ada hubungan timbal balik antara perkembangan teknologi dan perkembangan di dunia pendidikan.² Tidak hanya teknologi yang dapat mempengaruhi pola pembelajaran di dunia pendidikan, namun perkembangan teknologi atau ICT juga tidak luput dari kontribusi di dunia pendidikan itu sendiri.

Fenomena ini menjadi bukti nyata bahwa seluruh aspek dalam kehidupan termasuk pola pembelajaran dalam dunia pendidikan perlu beradaptasi selaras dengan perkembangan serta keterlibatan ICT yang berperan sebagai media atau alat penyampaian informasi dalam proses komunikasi yang lebih terbuka aksesnya, cepat serta lebih efektif dan efisien. pendidikan perlu berkontribusi aktif dalam proses transformasi berkelanjutan Oleh karena itu, pengajar yang berperan sebagai fasilitator

¹ Narcyz Roztocki dkk, *"The role of information and communication technologies in socioeconomic development: towards a multi-dimensional framework"*, Information Technology for Development, 25:2, 171-183, DOI: 10.1080/02681102.2019.1596654, 2019.

² Beli Riyadi, *"The Analysis and Design of Guided Inquiry E-Worksheet Based To Develop High Order Thinking Skills"*, International Journal of Research -GRANTHAALAYAH, 6(7), pp. 223–233. doi: 10.29121/granthaalayah.v6.i7.2018.1302, 2018.

dalam dunia melalui penggunaan teknologi sebagai media pembelajaran secara berkelanjutan.³

Hal ini tentunya menjadi sangat penting mengingat erat kaitannya dengan proses peningkatan kualitas pendidikan yang akan diberikan kepada peserta didik, yang juga tercermin melalui kualitas pengajar itu sendiri dalam menyampaikan informasi atau pesan melalui media pembelajaran berbasis teknologi. Pada kondisi tersebut seorang pengajar dituntut untuk mampu beradaptasi dengan cepat terutama dalam menyampaikan informasi dan pesan melalui media pembelajaran kepada peserta didik.⁴ Penggunaan metode pembelajaran yang sesuai dan dukungan teknologi dapat menciptakan metode atau media pembelajaran baru yang lebih kreatif serta mampu mengembangkan minat peserta didik dan pembelajaran topik akademik.⁵ Disamping itu, penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar sangat bergantung pada kreativitas dan inovasi dari fasilitator atau pengajar, hal ini dapat meningkatkan pemahaman serta penerimaan peserta didik terhadap materi pembelajaran yang diberikan secara lebih cepat. Pada dasarnya media pembelajaran merupakan salah satu faktor pendukung penting dalam proses penyampaian informasi atau pesan dalam proses belajar mengajar. Oleh karena itu, di era digitalisasi ini pengajar perlu mempersiapkan metode atau media pembelajaran yang lebih kreatif dan *up-to-date* sehingga dapat merangsang minat atau ketertarikan peserta didik terhadap materi yang disampaikan melalui media pembelajaran.⁶

Pada awalnya proses pembelajaran hanya terjadi di dalam kelas, namun saat ini proses pembelajaran tidak dibatasi oleh ruang dan waktu.

³ Peter Robert Albion dan Jo Tondeur, "*ICT and education: Meaningful change through teacher agency*", <https://www.researchgate.net/publication/324039549>, 2018.

⁴ Akrim, "*Media Learning in the Digital Era*", *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, volume 231. 5th International Conference on Community Development (AMCA 2018) doi: 10.2991/amca-18.2018.127, 2018.

⁵ Tak-Wai Chan dkk, "*Interest-driven creator theory: Towards a theory of learning design for Asia in the twenty-first century*", *Journal of Computers in Education*, 5(4), 435–461. doi: 10.1007/s40692-018-0122-0, 2018.

⁶ Carmelo Presicce dkk, "*WeScratch: an inclusive, playful and collaborative approach to creative learning online*", *Information and Learning Sciences*, Vol. 121 No. 7/8, pp. 695-704. <https://doi.org/10.1108/ILS-04-2020-0123>, 2020.

Sistem pendidikan serba digital saat ini menyediakan metode pembelajaran yang dikenal dengan *e-learning*.⁷ Media pembelajaran ini menjadi salah satu bentuk inovasi teknologi dibidang pendidikan yang tepat, menurut penelitian yang diadakan di Korea Selatan *e-learning* memiliki tingkat keberhasilan yang cukup baik untuk diimplementasikan dalam sektor pendidikan.⁸ Penelitian lainnya menyatakan bahwa terjadinya peningkatan efektivitas hasil dari pre-test dan posttest dalam pembelajaran menggunakan e-learning.⁹

Mengingat seluruh dunia termasuk Indonesia sedang menghadapi kondisi pandemi sejak tahun 2020 lalu. Kondisi pandemi ini memaksa seluruh aktivitas sosial dibatasi untuk mengurangi interaksi sosial dan juga menekan angka penyebaran virus Covid-19. Pembatasan aktivitas sosial juga berpengaruh pada dunia pendidikan di Indonesia. Menurut The World Bank dan UNESCO (2021), pandemi Covid-19 menyebabkan proses belajar mengajar di sekolah ditiadakan dan memaksa sekitar 681,709,287 peserta didik untuk melakukan proses belajar mengajar jarak jauh karena sekolahnya ditutup secara total,¹⁰ serta sekitar 92,477,549 peserta didik menjalankan proses belajar belajar secara *hybrid* (kombinasi tatap muka dan online).¹¹ Hal tersebut tentunya juga terjadi di Indonesia, sejak awal pandemi pemerintah memutuskan untuk meniadakan kegiatan belajar mengajar secara tatap muka untuk kemudian digantikan dengan proses PJJ (Pembelajaran Jarak Jauh). Oleh karena itu, urgensi penggunaan media pembelajaran yang berbasis ICT dinilai sangat tinggi untuk mendukung proses PJJ tersebut. Bila direncanakan dengan baik dan didukung oleh

⁷ Neil Butcher dan Merridy Strydom, "A Guide to Quality in Online Learning", pp. 1–24.
<https://sirjohnca.files.wordpress.com/2020/04/5bafb-guide-final.pdf>

⁸ Teo, T.S.H., Kim, S.L. & Jiang, L. E-Learning Implementation in South Korea: Integrating Effectiveness and Legitimacy Perspectives. *Inf Syst Front* 22, 511–528 (2020).
<https://doi.org/10.1007/s10796-018-9874-3>

⁹ F. Fitriliza, "Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran E-Learning Pada Mata Kuliah Qowaidullughoh di Program Studi Pai Fai Uhamka," *J. Pendidik. Islam*, vol. 10, tidak. 2, hlm. 85–96. 2019

¹⁰ The World Bank, *World Bank Education Covid-19 School Closure Map*,
<https://www.worldbank.org/en/data/interactive/2020/03/24/world-bank-education-and-covid-1>, diakses pada Maret 2021.

¹¹ UNESCO, *UNESCO COVID-19 Educational Disruption and Response*,
<https://en.unesco.org/covid19/educationresponse>, Diakses pada Maret 2021.

kombinasi yang tepat secara teknologi dan pedagogi, PJJ setara dengan atau dalam beberapa kasus lebih efektif dari pengajaran tatap muka tradisional di kelas.¹²

E-learning sendiri dapat diartikan sebagai sistem penyampaian materi pembelajaran melalui komputer atau media telekomunikasi seperti internet, intranet, dan ekstranet, serta media digital.¹³ Melalui metode pembelajaran semacam ini, pengguna baik pengajar maupun peserta didik dimungkinkan untuk menggunakan berbagai kombinasi beberapa media pembelajaran secara bersamaan seperti audio, video, infografis, materi powerpoint, *chat room* atau *discussion room* serta media pembelajaran lainnya. E-learning biasanya membutuhkan software khusus atau aplikasi tertentu untuk keberlangsungannya dengan harapan memudahkan pembelajaran.¹⁴ Hal tersebut dinilai cukup signifikan memberikan hasil yang menguntungkan pada sisi akademis yang lebih baik melalui keterlibatan platform digital, yang dimana salah satunya adalah platform website.¹⁵

Tujuan utama pembelajaran berbasis website sebagai media pembelajaran adalah menyediakan peserta didik lingkungan belajar yang dipersonalisasi, berpusat pada peserta didik, terbuka, menyenangkan, dan interaktif serta mendukung dan meningkatkan motivasi proses pembelajaran.¹⁶ Dengan kata lain penggunaan media pembelajaran melalui *e-learning* akan sangat membantu peserta didik dalam proses belajar mengajar. Hal ini dikarenakan media pembelajaran yang menghadirkan audio-visual atau video lebih fleksibel dilihat dari salah satu contoh tes

¹² George Siemens dkk, *"The history and state of blended learning, Preparing for the Digital University: A review of the history and current state of distance, blended, and online learning"*, <http://linkresearchlab.org/PreparingDigitalUniversity.pdf>, 2015.

¹³ Sujit Kumar Basak dkk, *"E-learning, M-learning and D-learning: Conceptual definition and comparative analysis"*, *E-learning and Digital Media*, 15(4), 191-216. doi:10.1177/2042753018785180, 2018.

¹⁴ Irfan, M., Kusumaningrum, B., Yulia, Y., & Widodo, SA (2020). Tantangan selama pandemi: Penggunaan e-learning dalam pembelajaran matematika di perguruan tinggi. *Tak terhingga*, 9(2), 147-158.

¹⁵ Michael B. Armstrong dan Richard N Landers, *"An evaluation of gamified training: Using narrative to improve reactions and learning"*, *Simulation & Gaming*, 48(4), 513-538. <https://doi.org/10.1177/1046878117703749>, 2017.

¹⁶ Helena Rodrigues dkk, *"Tracking e-learning through published papers: A systematic review"*, *Comput. Educ.*, 136, 87-98. doi: 10.1016/j.compedu.2019.03.007, 2019.

universal.¹⁷ Secara lebih detail, desain universal membuat kondisi lebih fleksibel bagi semua peserta didik untuk memotivasi pemahamannya.

Beberapa penelitian terdahulu juga menjelaskan bahwa metode pembelajaran dengan berbasis *website* dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik serta meningkatkan hasil belajar peserta didik di sekolah.¹⁸ Baru-baru ini, semakin banyak peneliti yang berfokus pada pembelajaran yang berpusat pada peserta didik dengan menggunakan kombinasi media dan teknologi lainnya dalam upaya untuk mengurangi berbagai masalah. Pembelajaran menggunakan kombinasi media seperti video, audio, animasi, gambar dan sebagainya berpengaruh terhadap hasil belajar yang lebih baik. Penjelasan tersebut juga didukung dari hasil penelitian lainnya yang menyatakan bahwa penerapan video sebagai media pembelajaran sangat membantu peserta didik untuk lebih paham dengan materi yang disampaikan.¹⁹

Berdasarkan penjelasan di atas maka peneliti merasa tertarik untuk melakukan penelitian yang akan berfokus pada pengembangan *e-learning* berbasis *website* sebagai alternatif pembelajaran jarak jauh, penggunaan *website* sebagai alat menyampaikan *e-learning* tidak mengharuskan peserta didik mendownload software tertentu atau aplikasi tertentu sehingga memenuhi penyimpanan. Berbeda dari penelitian lainnya, penelitian ini berupaya untuk menghadirkan media pembelajaran yang lebih menarik melalui kombinasi penggunaan media atau konten pembelajaran dalam satu platform yaitu *website*. Beberapa penelitian terdahulu mengembangkan media pembelajaran menggunakan situs berbasis blog yaitu Wordpress, namun pada penelitian ini peneliti akan menggunakan platform pengembangan *website* yaitu “Wix”. Penggunaan platform “Wix” ini didasarkan pada pertimbangan bahwa “Wix” menawarkan fitur-fitur menarik

¹⁷ Stephen G. Sireci, “Standardization and UNDERSTANDARDIZATION in Educational Assessment”, *Educational Measurement: Issues and Practice*, 39(3), pp. 100–105. doi: 10.1111/emip.12377. 2020.

¹⁸ M. Samir Abou El-Seoud dkk, “E-Learning and Students Motivation : A Research Study on the Effect of E-Learning on Higher Education”, pp. 20–26. doi: 10.3991/ijet.v9i4.3465, 2014.

¹⁹ Anna Hansch, “Video and Online Learning: Critical Reflections and Findings from the Field”, Technical Report, https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=2577882, 2015.

dan lebih beragam dibandingkan dengan Wordpress dan kemudahan yang ditawarkan dalam pembuatan website, sehingga peneliti dapat mengembangkan media pembelajaran yang lebih *up-to-date*, menarik dan informatif. Media pembelajaran yang tercipta diharapkan dapat merangsang kemampuan peserta didik untuk dapat berkomunikasi, merefleksikan pemahaman mereka, serta membuat pemahaman mereka dilihat dan dapat dipahami oleh orang lain. Tentunya hasil akhir yang diharapkan adalah motivasi belajar, hasil belajar serta kemampuan (*skill*) peserta didik dapat meningkat dari sebelumnya.

Identifikasi awal kebutuhan terhadap alternatif media pembelajaran yang dapat mendukung proses PJJ sudah dilakukan peneliti dengan melakukan wawancara kepada wali kelas V di SDN Larangan 9. Berdasarkan pra penelitian atau identifikasi awal tersebut, ditemukan fakta bahwa sarana dan prasarana yang digunakan pada proses PJJ di masa pandemi covid-19 ini masih dinilai kurang efektif. Hal ini dikarenakan proses E-learning hanya melalui zoom meeting dan whatsapp group.

Dari hasil wawancara juga diperoleh fakta bahwa penggunaan *video conference (zoom meeting)* dan whatsapp group membuat peserta didik merasa bosan karena cenderung monoton dan kurang bervariasi. Selain itu siswa biasanya masih harus mengandalkan buku tematik yang dibuat oleh pemerintah. Yang mana dalam buku tersebut hanya menampilkan bacaan, tanpa ada interaksi tambahan lainnya. Peserta didik lebih antusias pada pembelajaran yang menggunakan video dan audio. Selain itu, peserta didik juga mengharapkan media pembelajaran yang menghadirkan visual, animasi dan warna menarik sehingga mampu membantu mereka menuangkan perhatiannya terhadap materi yang sedang disampaikan.

Berdasarkan identifikasi awal di atas, diperoleh kesimpulan bahwa adanya kebutuhan akan hadirnya alternatif media pembelajaran selain penggunaan media *zoom meeting* atau *whatsapp group* untuk menunjang efektivitas proses belajar mengajar. Selain itu, melalui wawancara yang juga dilakukan diperoleh kesimpulan bahwa adanya kebutuhan lain yang mungkin dapat melengkapi alternatif media pembelajaran yang akan

dikembangkan yaitu terkait dengan konten atau isi materi pembelajaran yang akan disampaikan dalam media pembelajaran. Narasumber menjelaskan bahwa salah satu konten atau isi materi yang potensial untuk disampaikan dalam alternatif media pembelajaran adalah keberagaman, materi ini sangat penting untuk diterapkan dalam setiap pembelajaran, terkhusus mata pelajaran PPKn. Ketiga narasumber menyampaikan pandangan yang sama bahwa materi pendidikan keberagaman yang cukup sulit untuk diterapkan pada masa ini. Hal ini dikarenakan sudah lama tidak terjadi interaksi langsung antara peserta didik satu dengan yang lainnya, maka keberagaman yang ada lambat laun pun memudar. Untuk itu diperlukan suatu media atau alat bantu yang dapat memicu munculnya kembali pemahaman mengenai keberagaman antar sesama dalam diri peserta didik.

Meninjau dari hasil identifikasi awal melalui wawancara maka peneliti akan melakukan fokus pengembangan e-learning berbasis website WIX pada muatan mata pelajaran PPKn dengan materi pengajaran keberagaman peserta didik kelas V pada Tema 7 (Peristiwa dalam Kehidupan) Subtema 1 Pembelajaran 3 untuk meningkatkan hasil belajar ranah kognitif di Sekolah Dasar Negeri Larangan 9. Berbeda dengan penelitian sebelumnya e-learning berbasis website ini menghadirkan forum diskusi, menghadirkan audio yang mampu membantu peserta didik semangat pada saat membuka halaman website, dan animasi ramah anak yang menarik. Fokus penelitian pengembangan ini tentunya untuk menjawab permasalahan atas kebutuhan adanya alternatif media pembelajaran yang lebih menarik, *up-to-date* dan mampu *men-deliver* informasi secara lebih efektif kepada peserta didik sehingga mereka termotivasi dan hasil belajarnya meningkat.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan diatas, maka penelitian ini akan berfokus pada 3 (tiga) hal sebagai berikut:

1. Adanya kebutuhan alternatif media pembelajaran yang kreatif dan up to date untuk menumbuhkan ketertarikan peserta didik.
2. Pesatnya perkembangan ICT yang mengharuskan pengajar beradaptasi dengan cepat.
3. Cukup sulitnya menerapkan materi keberagaman pada masa ini.

1.3 Pembatasan Masalah

Penelitian ini hanya dibatasi pada ruang lingkup pengembangan e-learning berbasis website dengan melibatkan ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa dalam *expert review*. Pada uji coba lapangan dibatasi dengan jumlah responden tiga peserta didik pada *one to one evaluation*, delapan peserta didik dalam *small group evaluation*, dan enam belas peserta didik dalam *field test evaluation*. Uji efektivitas untuk mengetahui peningkatan hasil belajar dibatasi pada ranah kognitif.

1.4 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana pengembangan e-learning berbasis website WIX untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran PPKn kelas V Sekolah Dasar materi keberagaman tema 7 (Peristiwa dalam Kehidupan) subtema 1 pembelajaran 3?
2. Bagaimana kriteria kelayakan produk pengembangan e-learning berbasis website WIX untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran PPKn kelas V Sekolah Dasar materi keberagaman tema 7 (Peristiwa dalam Kehidupan) subtema 1 pembelajaran 3?
3. Bagaimana efektivitas penggunaan produk pengembangan e-learning berbasis website WIX untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran PPKn kelas V Sekolah Dasar materi keberagaman tema 7 (Peristiwa dalam Kehidupan) subtema 1 pembelajaran 3?

1.5 Kegunaan Hasil Penelitian

Penelitian pengembangan ini memiliki manfaat secara teoritis dan praktis, yaitu sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Hasil Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan referensi ilmiah untuk menambahkan wawasan baru mengenai pengembangan e-learning berbasis website WIX untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran PPKn kelas V Sekolah Dasar.

2. Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi berbagai pihak, yaitu sebagai berikut:

- a. Bagi pendidik, hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu proses belajar dan menambah inovasi baru dalam proses pembelajaran
- b. Bagi kepala sekolah, hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan referensi untuk pengembangan mutu pendidikan.
- c. Bagi peserta didik, hasil penelitian ini diharapkan dapat mempermudah peserta didik dalam memperoleh materi dari pendidik, dan belajar tanpa batas ruang dan waktu
- d. Bagi peneliti selanjutnya, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan dan wawasan tentang pengembangan e-learning berbasis website WIX untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran PPKn kelas V Sekolah Dasar.