

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan menjadi aspek yang penting dalam menentukan arah kemajuan suatu bangsa, karena bangsa yang maju adalah bangsa yang memiliki tingkat pendidikan berkualitas tinggi. Kualitas pendidikan menjadi aspek penting dalam mendorong kemajuan suatu bangsa. Oleh sebab itu kualitas pendidikan harus terus ditingkatkan sesuai tujuan pendidikan itu sendiri. Seperti yang sudah tertera pada Undang-Undang No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional bahwa:

pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Dengan tujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Berpijak dari tujuan pendidikan yang tercantum pada Undang-Undang No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, tentunya kualitas pendidikan harus terus dikembangkan seiring berkembangnya budaya dan teknologi saat ini. Karena pendidikan menjadi salah satu aspek terpenting dalam mengembangkan kualitas sumber daya manusia di Indonesia (Maria : 2018).

Namun kenyataan yang terjadi dilapangan saat ini. Pendidikan di Indonesia sedang dihadapkan pada pandemi Covid-19, hal ini sangat berpengaruh pada proses pembelajaran di sekolah. Banyak sekolah yang harus diliburkan dan melaksanakan proses pembelajaran daring. Dengan adanya Covid-19, guru dituntut untuk dapat menyesuaikan dengan situasi saat yang ada. Selain itu, seiring dengan berkembangnya zaman yang semakin cepat, pendidik diharapkan mampu menyesuaikan diri dengan perkembangan teknologi saat ini. Sehingga guru mampu memanfaatkan teknologi yang ada, dan mampu menciptakan proses pembelajaran yang mudah dan efisien, dengan membuat segala sesuatu dapat diakses dengan mudah oleh siswa.

Saat ini sudah banyak sekolah yang menyediakan berbagai macam fasilitas untuk digunakan dalam proses pembelajaran, seperti laboratorium komputer dan bahasa. Kini tinggal bagaimana cara guru memanfaatkan fasilitas yang ada, sehingga mampu menciptakan proses pembelajaran yang efektif dan menyenangkan. Selain itu, pengaruh Teknologi pada bidang pendidikan sangat jelas dirasakan oleh pendidik dan peserta didik. Bagaimana tidak, dengan adanya *Internet* kini pendidik lebih mudah dalam memperkaya materi, dengan mencarinya di *internet*. Dengan kata lain, perkembangan teknologi dapat membawa pengaruh besar bagi dunia pendidikan.

Prawiradilaga (2012:272) menyebutkan bahwa “dunia pendidikan dan pelatihan terkena dampak industri teknologi digital dan internet”. Hal ini dinilai positif karena dapat mendorong sistem pembelajaran agar bisa beradaptasi dengan inovasi dan era global. Prawiradilaga (2012:278) menjelaskan lebih lanjut bahwa “proses belajar sebagai bagian dari kehidupan masyarakat maju memberi kesempatan pada setiap individu untuk berkembang”. Oleh karena itu, proses pembelajaran tidak harus selalu dilakukan dengan

cara tatap mata. Sehingga tempat belajar, gedung, kehadiran guru disekolah bukanlah hal yang mutlak dalam proses pembelajaran. Penerapan teknologi digital dalam dunia pendidikan dapat mempercepat dan memudahkan akses belajar, sama halnya menyampaikan materi akan menjadi lebih cepat, mudah, dan lebih terjangkau. Didukung dengan adanya komputer sebagai komponen utama dan juga tersedianya jaringan yang dapat menghubungkan antara komputer atau perangkat android lainnya dalam jangkauan internasional. Bagi dunia pendidikan, adanya perkembangan teknologi saat ini merupakan suatu inovasi baru yang bisa meningkatkan persentasi hasil belajar siswa, dengan menciptakan proses pembelajaran yang berkualitas dan tak terbatas (tempat dan waktu).

Perolehan prestasi hasil belajar yang baik peserta didik menjadi salah satu indikator pendidikan yang berkualitas. Saat pembelajaran berjalan secara efektif dan efisien, dengan ditunjang sarana dan prasarana yang memadai, kecakapan guru dalam melakukan pembelajaran, dan penguasaan guru dalam memahami materi pelajaran, maka hasil belajar peserta didik akan meningkat. Aunurrahman dalam (Maria ,2018)

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di kelas X MA Syamsul Huda pada tanggal 07 Agustus 2020 di kelas X dengan jumlah siswa sebanyak 22 siswa, hanya 2 siswa yang belum memiliki *smartphone* berbasis Android. Selain belum memiliki *smartphone* beberapa lainnya juga tinggal di Pondok dan tidak diperbolehkan membawa *smartphone*. Namun perlu diketahui pula proses pembelajaran pada mata pelajaran Sejarah di sekolah masih menggunakan metode konvensional. Terlebih lagi kini kegiatan belajar mengajar dilakukan secara *online*, karena proses pembelajaran tatap muka tidak diperbolehkan. Sehingga materi yang disampaikan pada siswa tidak maksimal. Karena proses pembelajaran dilakukan sebatas pemberian tugas dan materi melalui aplikasi

Whatshaap. Sedangkan materi pelajaran sejarah begitu banyak dan sulit untuk dijelaskan secara singkat. Akibatnya materi yang disampaikan belum maksimal dan hasil belajar siswanya pun belum mencapai KKM yang ditargetkan.

Berdasarkan daftar nilai yang diperoleh masih banyak peserta didik yang nilainya belum mampu mencapai KKM yang ditargetkan yaitu 70, rata-rata nilai peserta didik khususnya mata pelajaran Sejarah 66,20. Selain permasalahan yang disebutkan sebelumnya ditemukan masalah lain yaitu guru masih belum maksimal dalam memanfaatkan fasilitas yang ada, mulai dari 20 komputer dan 3 LCD proyektor yang disediakan oleh pihak sekolah. Terbatasnya media pembelajaran yang menarik dan mampu memotivasi siswa dalam proses belajar mengajar menjadi permasalahan yang paling menonjol dalam proses pembelajaran. LKS menjadi sumber belajar satu-satunya yang dimiliki peserta didik. Kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa, pembelajaran Sejarah di sekolah-sekolah khususnya di MA Syamsul Huda belum sepenuhnya sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Hal ini dikarenakan banyak materi yang belum tersampaikan sepenuhnya karena terbatas waktu. Selain itu yang mempengaruhi minat dan motivasi belajar peserta didik adalah pemakaian media konvensional seperti papan tulis dirasa kurang menarik bagi peserta didik. Hal ini mempengaruhi minat dan motivasi peserta didik saat melakukan pembelajaran.

Berangkat dari permasalahan yang ada, peneliti memandang perlu adanya pengembangan pembelajaran *E-learning* berbasis *Discovery Learning* pada mata pelajaran Sejarah kelas X di MA Syamsul Huda Buleleng tahun pelajaran 2020/2021. Dengan adanya model pembelajaran *E-learning* berbasis *Discovery Learning* siswa lebih banyak berperan aktif dalam proses pembelajaran.

Dengan menggunakan *Discovery Learning* sebagai model pembelajaran, guru mampu meningkatkan cara belajar aktif dengan mencari dan menemukan sendiri materi pelajarannya, sehingga hasil yang didapatkan lebih bertahan lama dalam ingatan dan tidak cepat dilupakan oleh peserta didik Kristin dalam (Cintia dkk, 2018). *Discovery Learning* merupakan model yang mengarahkan siswa menemukan konsep melalui berbagai informasi atau data yang diperoleh melalui pengamatan atau percobaan Sani dalam (Cintia dkk, 2018). Hal ini diperjelas oleh Cintia dkk, (2018) *Discovery Learning* adalah metode belajar yang menuntut guru lebih kreatif menciptakan situasi yang membuat peserta didik belajar aktif dan menemukan pengetahuan sendiri. *Discovery Learning* ialah proses pembelajaran yang materinya tidak disampaikan secara utuh, karena model *Discovery Learning* lebih banyak memberikan kesempatan kepada peserta didik terlibat aktif dalam proses pembelajaran dan menemukan sendiri materi yang dipelajarinya Maharani & Hardini dalam (Cintia dkk, 2018).

Dengan adanya pengembangan sistem pembelajaran *E-learning* berbasis *Discovery Learning* ini diharapkan dapat mengoptimalkan proses pembelajaran yang ada di kelas X MA Syamsul Huda Buleleng tahun pelajaran 2020/2021. karena dengan adanya pengembangan sebuah sistem pembelajaran *E-learning* berbasis *Discovery Learning* pada mata pelajaran Sejarah ini siswa tidak harus selalu bertatap muka dengan guru, karena selain menggunakan media *online*, siswa juga dapat mencari materi dari berbagai sumber yang ada di *internet* dan dilingkungan sekitarnya. Karena Model pembelajaran *Discovery Learning* lebih menekankan proses pembelajaran pada siswa dengan menemukan sendiri materi yang dipelajarinya.

1.2 Identifikasi Masalah

Dari latar belakang yang telah ditulis, identifikasi masalah yang ditemukan yang akan dijadikan bahan penelitian adalah sebagai berikut:

1. Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi untuk pembelajaran belum optimal.
2. Proses pembelajaran yang cenderung menggunakan model pembelajaran konvensional atau ceramah, sehingga membuat siswa cepat bosan dan enggan untuk memperhatikan pembelajaran.
3. Terbatasnya waktu pembelajaran tatap muka di kelas antar guru dan siswa sehingga diperlukan fasilitas yang mendukung proses pembelajaran jarak jauh contohnya *e-learning*

1.3 Pembatasan Masalah

Mengingat banyaknya permasalahan yang telah dipaparkan dalam latar belakang masalah, maka peneliti perlu melakukan pembatasan masalah agar penelitian dapat lebih terfokus, terperinci, sistematis dan mendalam. Sesuai pertimbangan keterbatasan yang ada, maka yang menjadi pembatasan masalah dalam penelitian pengembangan *E-learning* ini adalah sebagai sarana pembelajaran inovatif untuk membantu siswa dalam belajar dan meningkatkan hasil belajar yang dimiliki siswa X pada mata pelajaran Sejarah di MA Syamsul Huda tahun pelajaran 2020/2021 setelah menerima pengalaman belajar dengan menggunakan *E-learning* berbasis *Discovery Learning*.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka permasalahan yang dijadikan dasar pada penelitian adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana rancang bangun pengembangan *E-learning* berbasis *Discovery Learning* untuk siswa kelas X pada mata pelajaran Sejarah di MA Syamsul Huda Buleleng?

2. Bagaimanakah tingkat kelayakan hasil pengembangan *E-learning* berbasis *Discovery Learning* untuk siswa kelas X pada mata pelajaran Sejarah di MA Syamsul Huda Buleleng oleh para ahli dan siswa?

1.5 Tujuan Pengembangan

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan rancang bangun pengembangan *E-learning* berbasis *Discovery Learning* untuk siswa kelas X pada mata pelajaran Sejarah di MA Syamsul Huda Buleleng.
2. Untuk menguji validitas hasil pengembangan *E-learning* berbasis *Discovery Learning* untuk siswa kelas X pada mata pelajaran Sejarah di MA Syamsul Huda Buleleng.

1.6 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Dalam penelitian pengembangan ini, produk pengembangan yang dihasilkan yaitu media *E-learning* berbasis *Discovery Learning* pada Mata Pelajaran Sejarah. Adapun spesifikasi bahan ajar ini yaitu sebagai berikut.

1. Sasaran Produk /Audiens

Produk ini berupa media pembelajaran *E-learning* berbasis *Discovery Learning* untuk siswa kelas X pada mata pelajaran Sejarah di MA Syamsul Huda Buleleng.

2. Materi/Content

Produk ini berisikan halaman utama, *login* siswa dan materi yang dikemas dalam bentuk video, foto dan teks, dan kuis.

3. *Software*

Media pembelajaran ini dikembangkan dengan menggunakan *Schoology* sebagai program utama.

1.7 Pentingnya Pengembangan

Dengan adanya Pandemi Covid-19 ini mengharuskan siswa melakukan pembelajaran daring. Hal ini mengharuskan guru untuk menciptakan proses pembelajaran yang dapat diakses siswa tanpa harus melakukan tatap muka. Selain itu, seiring berkembangnya teknologi saat ini guru harus dapat menciptakan proses pembelajaran yang praktis, fleksibel, dan bisa dilakukan dimana saja kapan saja, sehingga siswa dapat melakukan pembelajaran secara optimal.

Beranjak dari permasalahan tersebut pendidik membutuhkan adanya media interaktif yang mampu mewadahi pembelajaran yang dimaksud diatas, dengan adanya media *e-learning* berbasis *discovery learning* menjadi jalan keluar yang benar dalam memecahkan persoalan dalam proses penelaahan Sejarah.

Dengan adanya media *e-learning* berbasis *discovery learning* siswa menuntut ilmu diberbagai tempat dan bisa juga secara (*online*). Melalui dikembangkannya multimedia interaktif kiranya dapat membantu proses pembelajaran.

Jadi, dengan menggunakan media *e-learning* berbasis *discovery learning* akan memberi warna baru dalam proses pembelajaran, materi dapat tersampaikan secara maksimal, proses pembelajaran lebih sederhana, memuaskan, dan mampu digunakan diberbagai tempat secara (*online*).

1.8 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi Pengembangan

Pengembangan konten *e-learning* berbasis *Discovery learnig* diharapkan dapat menjadi solusi alternatif dalam proses pembelajaran siswa kelas X MA Syamsul Huda Buleleng. Pengembangan produk ini dapat digunakan siswa, secara mandiri.

2. Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan konten *E-learning* berbasis *Discovery learnig* ini dikembangkan dengan memperhatikan fasilitas yang ada dan karakteristik siswa MA Syamsul Huda kelas X, sehingga produk yang dihasilkan hanya ditujukan untuk siswa kelas X MA Syamsul Huda.

1.9 Definisi Istilah

Definisi istilah dilakukan demi mengurangi ke salah pahaman terkait istilah - istilah yang ada pada catatan, sehingga harus dilakukan pembatasan-batasan sebutan, seperti yang dielaskan berikut ini:

1. Pengembangan adalah proses atau cara yang dilakukan untuk meningkatkan kualitas produk agar bisa menjadi lebih baik dan sempurna.
2. Media *e-learning* berbasis *discovery learning* adalah media pembelajaran secara (*online*) yang didalamnya terdapat konten halaman awal, login peserta didik dan pendidik, materi pelajaran yang didalamnya terdapat konten-konten pendukung, tugas-tugas, dan *quis*.
3. *Schoology* adalah salah satu *platform* yang menyediakan beberapa pilihan yang memungkinkan pengguna untuk dapat memasukan media pembelajaran seperti video, gambar, dan teks yang mampu memfasilitasi proses pembelajaran (*online*).
4. *Discovery Learning* ialah teknik edukasi yang diterapkan pada proses edukasi Sejarah, karena dalam menggunakan model pembelajaran *discovery learning* lebih besar menyampaikan peluang kepada siswa agar mencari mandiri informasi yang dipelajarinya.