

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Teknologi informasi dan komunikasi telah berkembang seiring dengan globalisasi, sehingga interaksi dan penyampaian informasi akan berlangsung dengan cepat. Orang-orang dari berbagai belahan dunia dapat saling bertukar informasi, ilmu pengetahuan dan teknologi. Tapi di lain pihak, hal ini menimbulkan *digital-divide* yaitu perbedaan mencolok antara yang mampu dan yang tidak mampu dalam akses penggunaan ICT.<sup>1</sup>

Indonesia merupakan salah satu negara berkembang di dunia yang ingin mengurangi *digital-divide* terhadap penduduknya. Keinginan tersebut tercantum dalam kebijakan pemerintah atas penggunaan TIK dalam berbagai bidang kehidupan diantaranya dalam bidang pendidikan. Di dunia pendidikan, mengintegrasikan teknologi komputer dalam sistem pembelajaran merupakan tantangan tersendiri untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Berdasarkan Keppres No. 50/2000 tentang pengadaan Team Koordinir Telematika Indonesia, team tersebut terdiri dari semua menteri termasuk Menteri Pendidikan Nasional. Tugas team tersebut adalah merealisasikan kebijakan pemerintah tentang pelaksanaan Telematika, diantaranya yaitu merumuskan

---

<sup>1</sup> Rusman, *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*, (Bandung : Alfabeta, 2012), h. 1

tahapan dan prioritas dalam pengembangannya, monitoring dan mengontrol pelaksanaannya dan melaporkan hasil pelaksanaannya kepada Presiden.<sup>2</sup>

Penggunaan TIK dalam dunia pendidikan dikenal dengan *computer based instruction* dan *e-learning* atau *web based learning*.<sup>3</sup> *E-learning* merupakan sebuah proses pembelajaran yang dilakukan melalui *network* (jaringan). Ini berarti dengan *e-learning* memungkinkan tersampainya bahan ajar kepada peserta didik menggunakan media teknologi informasi dan komunikasi berupa komputer dan jaringan internet atau intranet.<sup>4</sup>

*E-learning* merupakan suatu teknologi pembelajaran yang relatif baru di Indonesia. Dalam pembelajaran itu pengajar dan peserta didik tidak perlu berada pada tempat dan waktu yang sama untuk melangsungkan proses pembelajaran.<sup>5</sup> Sehingga *e-learning* dapat digunakan sebagai pembelajaran berbasis *website* yang efektif dan efisien untuk belajar siswa, baik itu belajar mandiri maupun belajar kelompok.

*Website* merupakan sebuah situs *web* yang di-*hosting* di *server web* dan dapat diakses dari *browser* menggunakan nama *domain* tertentu. Sebuah *website* juga memiliki alamat URL tertentu, misalnya <http://ilmupengetahuanku.com>.<sup>6</sup>

*Blog* adalah jenis *website* yang mulai banyak dipakai orang. Di *blog*, umumnya kontributor tinggal memikirkan isi yang akan dimasukkan tanpa harus

---

<sup>2</sup> Ibid

<sup>3</sup> Ibid., h. 2

<sup>4</sup> Munir, *Kurikulum Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*, (Bandung : Alfabeta, 2010), h. 203

<sup>5</sup> Ibid

<sup>6</sup> E-Media Solusindo, *Membangun Komunitas Online Secara Praktis dan Gratis*. (Jakarta : PT Elex Media Komputindo, 2008), h. 7

bingung melakukan *coding*/penulisan kode HTML atau bahasa pemrograman *server side* lainnya.<sup>7</sup> Banyak CMS yang digunakan untuk membuat *blog*, misalnya di *blogger.com*, *wordpress.org*, *squidoo.com*, *weebly.com* dll. Salah satu yang paling digemari oleh para *blogger* (sebutan pecinta *blog*) adalah *wordpress*.

*Wordpress* merupakan sebuah CMS untuk *blog* yang paling terkenal saat ini. Yang membuat *wordpress* terkenal adalah sifatnya yang gratis dan kode sumbernya terbuka (*open source*). Walaupun demikian, karena fasilitas gratis maka ada batasan dalam melakukan banyak hal, terutama penggunaan *plugin-plugin wordpress*. Penggunaan *plugin-plugin* inilah yang membuat web/website mampu dikembangkan sebagai media pembelajaran yang menarik seiring perkembangan waktu.

Sebuah lingkungan belajar maya (*Virtual Learning Environment*) dapat diciptakan dari *web*. Lingkungan belajar yang disediakan oleh *web* dilengkapi dengan beberapa fasilitas yang dapat kita kombinasikan penggunaannya untuk mendukung proses pembelajaran, antara lain forum diskusi, *chat*, penilaian *online*, dan sistem administrasi.<sup>8</sup> Dari sini *web* mampu dijadikan sebagai media pembelajaran untuk menunjang proses pembelajaran guna mencapai tujuan pembelajaran.

---

<sup>7</sup> Ibid., h. 26

<sup>8</sup> Rusman, *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*, (Bandung : Alfabeta, 2012), h. 293

Media pembelajaran merupakan suatu teknologi pembawa pesan yang dapat digunakan untuk keperluan pembelajaran; media pembelajaran merupakan sarana fisik untuk menyampaikan materi pelajaran. Media pembelajaran merupakan sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun pandang dengar termasuk teknologi perangkat keras.<sup>9</sup>

Media pembelajaran dapat membangkitkan perhatian dan motivasi siswa dalam belajar, karena media pembelajaran dapat mengakomodasi semua kecakapan siswa dalam belajar. Media pembelajaran dapat memberikan bantuan pemahaman pada siswa yang kurang memiliki konsentrasi dalam belajar. Dapat pula alat bantu pembelajaran ini menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara murid dengan sumber belajar.<sup>10</sup>

Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran mempunyai peranan penting dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Pelajar yang termotivasi dalam pembelajaran akan menunjukkan minat, semangat dan ketekunan yang tinggi dalam pelajaran, tanpa banyak bergantung kepada guru.<sup>11</sup> Sehingga jika motivasi belajar siswa mengalami peningkatan, maka proses pembelajaran pun akan semakin mendekati tujuan pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas, Penelitian dilakukan di SMAN 1 Mojosari karena penulis menemukan bahwa pemanfaatan teknologi informasi dan

---

<sup>9</sup> Ibid., h. 160

<sup>10</sup> Ibid., h. 163

<sup>11</sup> Abdur Rohim, *Upaya maningkatkan Motivasi Belajar Matematika Siswa dengan Pendekatan Integrasi Matematika-Islam Melalui Model pembelajaran Kooperatif Tipe STAD*, (Skripsi: UIN Sunan Kalijaga, 2009), h. 6

komunikasi masih belum maksimal. Selain itu, di sekolah tersebut ada sarana *internet* yang masih belum dimanfaatkan maksimal sebagai media pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti mengambil judul “Pengembangan Media Pembelajaran *E-learning* Berbasis *Website* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di SMAN 1 Mojosari”

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka pertanyaan yang diajukan dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran *e-learning* berbasis *website* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di SMAN 1 Mojosari?
2. Bagaimana kevalidan hasil pengembangan media pembelajaran *e-learning* berbasis *website* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di SMAN 1 Mojosari?
3. Bagaimana kepraktisan hasil pengembangan media pembelajaran *e-learning* berbasis *website* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di SMAN 1 Mojosari?
4. Bagaimana motivasi belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media *e-learning* berbasis *website* di SMAN 1 Mojosari?
5. Bagaimana respon siswa terhadap pembelajaran dengan media *e-learning* berbasis *website* untuk meningkatkan motivasi belajar di SMAN 1 Mojosari?

### **C. Tujuan Penelitian**

Sesuai dengan pertanyaan di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Mendeskripsikan proses pengembangan media pembelajaran *e-learning* berbasis *website* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di SMAN 1 Mojosari.
2. Mengetahui kevalidan hasil pengembangan media pembelajaran *e-learning* berbasis *website* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di SMAN 1 Mojosari.
3. Mengetahui kepraktisan hasil pengembangan media pembelajaran *e-learning* berbasis *website* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di SMAN 1 Mojosari.
4. Mengetahui motivasi belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media *e-learning* berbasis *website* di SMAN 1 Mojosari.
5. Mengetahui respon siswa terhadap pembelajaran dengan media *e-learning* berbasis *website* untuk meningkatkan motivasi belajar di SMAN 1 Mojosari.

### **D. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat yang diharapkan oleh peneliti adalah sebagai berikut.

1. Bagi Peneliti : Selain digunakan sebagai bisnis, *web/website* sangat memungkinkan digunakan sebagai sumber dan media pembelajaran yang menarik bagi siswa. Selain itu, peneliti ingin berbagi ilmu dan pengetahuan kepada seluruh siswa meskipun dia berada di tempat yang jauh asalkan bisa mengakses jaringan *internet*.

2. Bagi guru : *e-learning* berbasis *website* ini bisa dijadikan sebagai media pembelajaran yang membangkitkan motivasi belajar siswa dan sebagai acuan pembelajaran berbasis IT.
3. Bagi siswa : diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, sehingga kemauan untuk belajar dan meraih prestasi semakin tinggi karena pengguna internet terbesar di Indonesia adalah pelajar.

## **E. Definisi Operasional dan Batasan Masalah**

### **a) Definisi Operasional**

Agar tidak terjadi perbedaan penafsiran maka peneliti mendefinisikan istilah yang dipakai sebagai berikut.

1. Media pembelajaran adalah perantara sampainya pesan belajar (*message learning*) dari sumber pesan (*message resource*) kepada penerima pesan (*message receive*), sehingga terjadi interaksi belajar mengajar.
2. *E-learning* berbasis *website* adalah bentuk pembelajaran yang memanfaatkan fasilitas teknologi informasi dan komunikasi dengan menggunakan jaringan internet untuk menuju ke situs *web/website*.
3. Wordpress adalah sebuah *software* untuk blog yang sifatnya gratis dan bisa berbayar serta kode sumbernya terbuka (*open source*) dengan fasilitas *plugin-plugin* jika *domain* sudah berbayar.
4. Motivasi belajar adalah keseluruhan daya gerak psikis di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, menjamin kelangsungan kegiatan

belajar dan memberikan arah pada kegiatan belajar itu demi mencapai suatu tujuan.

#### **b) Batasan Penelitian**

Dalam penelitian ini batasan masalah yang digunakan adalah :

1. Penelitian ini dibatasi pada model pengembangan menurut Sugiyono yang terdiri dari 10 tahap diantaranya : tahap potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, perbaikan desain, uji coba produk, revisi produk, uji coba pemakaian, revisi produk, dan produksi massal. Penelitian ini hanya melakukan 6 kegiatan pertama dikarenakan keterbatasan waktu penelitian dan dalam penelitian ini hanya menghasilkan produk terbatas, bukan produk massal.
2. Materi yang digunakan dalam penelitian ini meliputi program linear.
3. Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas XII-IPA 3 di SMAN 1 Mojosari.

#### **F. Sistematika Pembahasan**

Sistematika pembahasan skripsi ini adalah sebagai berikut:

Bab pertama : Pendahuluan yang merupakan landasan awal penelitian meliputi: latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional, batasan penelitian, dan sistematika pembahasan.

Bab kedua : Kajian teori yang meliputi: pertama, mengenai *e-learning* sebagai media pembelajaran. Kedua, tinjauan mengenai perbandingan antara pembelajaran konvensional dan



pembelajaran *e-learning*. Ketiga, motivasi belajar. Keempat, pengembangan model *e-learning*. Kelima, kriteria kelayakan pengembangan *e-learning*. Keenam, materi program linear.

Bab ketiga : Metode penelitian yang meliputi: jenis penelitian, subyek penelitian, rancangan penelitian, instrumen penelitian, teknik pengumpulan data, teknik analisis data.

Bab keempat : Hasil penelitian, meliputi: pertama, proses pengembangan media pembelajaran *e-learning* berbasis *website* dengan CMS *wordpress*. Kedua, kevalidan hasil pengembangan media pembelajaran. Ketiga, kepraktisan hasil pengembangan media pembelajaran. Keempat, penilaian motivasi belajar siswa. Kelima, penilaian respon siswa.

Bab kelima : Pembahasan dan diskusi hasil penelitian. Pembahasan meliputi: pembahasan proses pengembangan media pembelajaran, pembahasan kevalidan hasil pengembangan media pembelajaran, pembahasan kepraktisan media pembelajaran, pembahasan motivasi belajar siswa, pembahasan respon siswa. Diskusi penelitian yang berisi tentang kendala-kendala yang dialami selama penelitian.

Bab keenam : Penutup yang meliputi: simpulan dan saran.