



1. Dilarang memperbanyak atau mendistribusikan dokumen ini untuk tujuan komersial tanpa izin tertulis dari penulis atau pihak berwenang.
2. Penggunaan untuk kepentingan akademik, penelitian, dan pendidikan diperbolehkan dengan mencantumkan sumber.
3. Plagiarisme juga dilarang dan dapat dikenakan sanksi sesuai dengan UU Hak Cipta di Indonesia.
3. Universitas hanya berhak menyimpan dan mendistribusikan dokumen ini di repositori akademik, tanpa mengalihkan hak cipta penulis, sesuai dengan peraturan yang berlaku di Indonesia.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) telah membawa perubahan besar dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk di bidang pendidikan. Teknologi telah menjadi salah satu pilar utama dalam transformasi pembelajaran abad ke-21 karena mampu meningkatkan kualitas, aksesibilitas, serta efektivitas proses belajar mengajar[1]. Melalui pemanfaatan teknologi digital, kegiatan belajar tidak lagi terbatas pada ruang kelas, tetapi dapat dilakukan secara fleksibel kapan pun dan di mana pun. Hal ini menunjukkan bahwa teknologi informasi berperan penting dalam memperluas kesempatan belajar, memfasilitasi kolaborasi, dan menciptakan pengalaman belajar yang interaktif serta menyenangkan bagi peserta didik.

Meskipun demikian, proses pembelajaran konvensional yang masih banyak diterapkan di sekolah dasar menghadapi berbagai kendala. Berdasarkan observasi awal di SDN 002 Lahang Hulu, ditemukan beberapa permasalahan, diantaranya sekolah telah menerima dukungan berupa perangkat teknologi seperti Tablet dan laptop, tetapi fasilitas tersebut belum dimanfaatkan secara optimal dalam proses pembelajaran. Kondisi ini menimbulkan kesenjangan antara potensi pemanfaatan teknologi dengan praktik pembelajaran yang masih didominasi metode konvensional. Padahal, integrasi teknologi dalam pembelajaran tidak hanya dapat meningkatkan keterlibatan siswa, tetapi juga memperkaya pengalaman belajar melalui media interaktif yang lebih modern dan relevan dengan kebutuhan era digital[2]. Oleh karena itu, diperlukan suatu



upaya pengembangan media pembelajaran yang mampu memaksimalkan penggunaan perangkat teknologi tersebut, sehingga keberadaan fasilitas yang telah disediakan tidak menjadi sekadar aset pasif, melainkan benar-benar berkontribusi pada peningkatan kualitas pembelajaran.

Sebagai upaya untuk mengatasi permasalahan tersebut, penerapan sistem pembelajaran *E-Learning* menjadi solusi strategis untuk mengatasi keterbatasan pembelajaran konvensional. *E-Learning* merupakan sistem pembelajaran berbasis internet yang memungkinkan terjadinya interaksi dua arah antara guru dan siswa, baik dalam bentuk penyampaian materi, diskusi, maupun evaluasi pembelajaran. Media pembelajaran digital mampu meningkatkan motivasi belajar siswa, memperkuat pemahaman konsep, dan membuat pembelajaran lebih efisien serta tidak membosankan[3]. Selain itu, penggunaan media digital interaktif berbasis website dapat meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran serta memudahkan guru dalam memantau perkembangan belajar siswa

Selama ini, banyak media pembelajaran hanya berfokus pada penyampaian materi dan latihan soal sehingga pembelajaran terasa monoton. Kondisi ini membuat siswa mudah bosan dan kurang termotivasi, padahal motivasi belajar sangat berpengaruh terhadap pemahaman dan pencapaian siswa. Karena itu, diperlukan media pembelajaran yang tidak hanya informatif tetapi juga mampu meningkatkan minat dan dorongan belajar. Salah satu inovasi yang dapat diterapkan dengan menambahkan fitur game sebagai bentuk penghargaan. Fitur ini hanya dapat diakses setelah siswa menyelesaikan pembelajaran dan menjawab soal dengan benar, sehingga mendorong mereka untuk belajar lebih sungguh-sungguh. Media ini juga memiliki fitur

1. Dilarang memperbanyak atau mendistribusikan dokumen ini untuk tujuan komersial tanpa izin tertulis dari penulis atau pihak berwenang.
2. Penggunaan tanpa izin untuk kepentingan akademik, penelitian, dan pendidikan diperbolehkan dengan mencantumkan sumber.
3. Plagiarisme juga dilarang dan dapat dikenakan sanksi.
3. Universitas hanya berhak menyimpan dan mendistribusikan dokumen ini di repositori akademik, tanpa mengalihkan hak cipta penulis, sesuai dengan peraturan yang berlaku di Indonesia.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang memperbanyak atau mendistribusikan dokumen ini untuk tujuan komersial tanpa izin tertulis dari penulis atau pihak berwenang.
2. Penggunaan untuk kepentingan akademik, penelitian, dan pendidikan diperbolehkan dengan mencantumkan sumber.
3. Penggunaan tanpa izin untuk kepentingan komersial atau pelanggaran hak cipta dapat dikenakan sanksi sesuai dengan UU Hak Cipta di Indonesia.
3. Universitas hanya berhak menyimpan dan mendistribusikan dokumen ini di repositori akademik, tanpa mengalihkan hak cipta penulis, sesuai dengan peraturan yang berlaku di Indonesia.

Universitas Islam Indragiri

perengkingan yang menampilkan pencapaian siswa berdasarkan hasil belajar. Selain itu media ini dilengkapi dengan fitur yang menampilkan rekap aktivitas belajar siswa, meliputi nilai kuis, nilai tugas, dan riwayat kehadiran siswa. Dengan adanya fitur laporan pembelajaran yang dapat diakses oleh wali murid, proses pemantauan perkembangan belajar tidak hanya dilakukan oleh guru, tetapi juga melibatkan peran aktif orang tua. Fitur ini diharapkan menumbuhkan kompetisi yang sehat dan memotivasi siswa untuk terus meningkatkan kemampuan mereka. Selain itu, siswa juga dapat melakukan absensi kehadiran secara mandiri melalui sistem dan mengerjakan kuis soal pilihan ganda sebagai evaluasi pembelajaran. Dengan mengkombinasikan fitur kuis, game, dan peringkat, media pembelajaran dirancang untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan memotivasi bagi siswa.

Dengan mempertimbangkan berbagai uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa transformasi digital dalam dunia pendidikan merupakan kebutuhan yang penting, khususnya bagi sekolah yang masih menerapkan pembelajaran konvensional seperti SDN 002 Lahang Hulu. Oleh karena itu, perlu dilakukan perancangan dan implementasi aplikasi E-Learning berbasis website yang sesuai dengan kebutuhan sekolah dasar. Aplikasi ini diharapkan dapat menjadi solusi dalam meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran, memperluas akses terhadap materi ajar, serta meningkatkan interaksi antara guru dan siswa. Dengan adanya sistem pembelajaran ini, diharapkan kualitas pembelajaran di SDN 002 Lahang Hulu dapat meningkat secara signifikan dan sejalan dengan visi pendidikan nasional di era digital.



1.2 Rumusan Masalah

1. Rendahnya pemanfaatan perangkat teknologi yang telah tersedia di SDN 002 Lahang Hulu masih terjadi karena fasilitas tersebut belum digunakan secara optimal dalam proses pembelajaran.
2. Media pembelajaran yang digunakan selama ini masih bersifat konvensional dan monoton sehingga belum mampu meningkatkan motivasi, minat, dan keterlibatan belajar siswa secara maksimal.
3. Belum tersedianya sistem E-Learning yang dapat mengintegrasikan penyampaian materi, pengumpulan tugas, kuis evaluasi, absensi kehadiran mandiri siswa, serta fitur interaktif seperti game, peringkat, dan laporan hasil belajar untuk wali murid guna mendorong motivasi belajar siswa.

1.3 Batasan Penelitian

1. Penelitian ini hanya berfokus pada pengembangan dan implementasi media pembelajaran berbasis website (E-Learning) untuk siswa kelas V dan VI sekolah dasar di SDN 002 Lahang Hulu.
2. Materi pembelajaran yang digunakan dalam penelitian dibatasi pada mata pelajaran SBDP, tidak mencakup seluruh mata pelajaran.
3. Memanfaatkan teknologi hanya mencakup perangkat yang tersedia di sekolah seperti Tablet dan laptop, tanpa membahas perangkat pribadi siswa.
4. Penelitian ini hanya membahas pengembangan berbasis website dan tidak membahas sistem berbasis mobile maupun desktop.



1.4 Tujuan Penelitian

1. Memanfaatkan perangkat teknologi yang tersedia di SDN 002 Lahang Hulu serta mengidentifikasi faktor-faktor yang menyebabkan teknologi tersebut belum dimanfaatkan secara optimal dalam proses pembelajaran.
2. Untuk Mengembangkan media pembelajaran digital berbasis website yang interaktif, termasuk fitur game, perengkingan dan laporan detail hasil belajar siswa guna meningkatkan motivasi, minat, dan keterlibatan belajar siswa sekolah dasar.
3. Merancang dan menerapkan sistem E-Learning berbasis website yang mampu mengintegrasikan penyampaian materi, evaluasi pembelajaran, dan interaksi guru ke siswa untuk mendukung pembelajaran yang lebih efektif dibandingkan metode konvensional.

1.5 Manfaat penelitian

1. Bagi Guru: Mempermudah guru dalam menyampaikan materi, memberikan tugas, serta memantau perkembangan siswa melalui sistem pembelajaran berbasis website.
2. Bagi Siswa: Memberikan media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif sehingga meningkatkan motivasi, minat, dan keterlibatan siswa dalam belajar.
3. Bagi Sekolah: Mengoptimalkan penggunaan fasilitas teknologi yang ada dan mendukung penerapan pembelajaran digital guna meningkatkan kualitas pendidikan.



4. Bagi Orang Tua: Dapat memantau perkembangan anak melalui laopran pembelajaran sehingga orang tua dapat memberikan pendampingan, motivasi, dan dukungan belajar yang berkelanjutan.

1.6 Sistematika Penulisan

Pada bagian ini dituliskan urutan dan sistematika penulisan yang dilakukan. Berikan ringkasan mengenai isi masing-masing bab:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini berisikan tentang pendahuluan, latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan, manfaat penulisan, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN LITERATUR

Pada bab ini berisikan landasan teori dan penelitian pendukung yang menjadi dasar dalam pelaksanaan penelitian.

BAB III METODE PENELITIAN

Pada bab ini menjelaskan cara atau langkah yang dilakukan peneliti dalam melaksanakan penelitian secara sistematis.