

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informasi telah membawa dampak positif yang signifikan pada dunia pendidikan, terutama dalam hal penggunaan sistem informasi yang terkomputerisasi untuk mendukung proses pembelajaran dan pengolahan data (Rahmadi et al., 2021). Dalam rangka membantu sekolah melaksanakan kegiatan belajar mengajar, sistem informasi terkomputerisasi menyediakan pemrosesan, pengumpulan, dan analisis data yang lebih akurat dan efisien. Teknologi informasi juga telah menghasilkan modifikasi pada strategi pengajaran.

Gagasan *e-learning* merupakan salah satu konsep yang telah ditetapkan untuk menggantikan teknik pembelajaran tradisional seiring dengan perkembangan teknologi informasi dan tuntutan globalisasi pendidikan dan pembelajaran jarak jauh. *E-learning* dapat digunakan sebagai pelengkap, pengganti, atau tambahan dari kegiatan pembelajaran yang ada saat ini dalam rangka mengatasi masalah-masalah di bidang pendidikan. Penggunaan *e-learning* dalam kegiatan pendidikan di sekolah, perguruan tinggi, kursus, dan bahkan komunitas online telah dimungkinkan oleh kemajuan teknologi, yang berdampak pada cara hidup kita. Banyak sekolah dasar juga yang telah mulai menggunakan konsep ini.

SDN Sidorejo 01 merupakan salah satu sekolah negeri yang ada di desa sidorejo yang salah satu tujuannya adalah unggul menerapkan ilmu pengetahuan dan ilmu pendidikan dasar. Dalam mewujudkan hal itu banyak hal yang harus dilakukan oleh sekolah diantaranya menyiapkan para pengajar yang berpengalaman dan ahli dibidangnya dan juga dukungan fasilitas yang memadai dalam melakukan kegiatan pembelajaran.

Di SDN Sidorejo 01 saat ini metode pembelajarannya masih seperti kebanyakan sekolah lainnya, yakni dengan melakukan pembelajaran dan pengajaran antara siswa dan guru di kelas seperti pemberian materi ajar, latihan soal, diskusi dan memberikan tugas pelajaran dengan menggunakan buku cetak. Jika suatu saat guru tidak dapat hadir tidak ada interaksi antara siswa dan guru maka, proses pembelajaran tidak dapat dilaksanakan, tidak ada waktu diskusi dan hanya mengandalkan materi dari buku cetak saja. Saat ini para guru di SDN Sidorejo 01 masih menggunakan aplikasi *whatsapp* sebagai media informasi dan pemberian tugas kepada siswa. Proses ini seringkali tidak terstruktur dan kurang efisien karena keterbatasan dalam menyajikan materi pembelajaran secara lengkap. Dengan adanya aplikasi *e-learning*, urgensi untuk mengatasi masalah ini adalah untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran. Aplikasi *e-learning* dapat menyediakan platform yang terstruktur untuk pengiriman tugas, interaksi belajar mengajar, pemantauan proses belajar, dan evaluasi pembelajaran.

Pada penelitian ini akan dilakukan pengembangan model pembelajaran yang lebih modern dengan memanfaatkan teknologi informasi. Maka dari itu,

dibuatlah perancangan *e-learning* berbasis *mobile* (Studi kasus SDN Sidorejo 01 Madiun) dengan menggunakan metode *design thinking*, yang mencakup lima tahapan sistematis dimulai dengan memahami kebutuhan pengguna (*Empathize*), mendefinisikan masalah utama (*Define*), menghasilkan berbagai solusi kreatif (*Ideate*), membuat *Prototype* awal (*Prototype*), dan menguji *Prototype* tersebut dengan pengguna nyata (*test*) untuk mengembangkan solusi inovatif yang berpusat pada pengguna.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka rumusan masalah dari penelitian ini adalah:

1. Bagaimana Merancang sistem *e-learning* di SDN Sidorejo 01 Madiun ?
2. Bagaimana hasil desain *Prototype e-learning* SDN Sidorejo 01 Madiun ?
3. Bagaimana hasil evaluasi desain *Prototype e-learning* SDN Sidorejo 01 Madiun ?

C. Batasan Masalah

Adapun batasan masalah yang terdapat pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini dilakukan di SDN Sidorejo 01 Madiun.
2. Sistem ini dikembangkan dalam bentuk Pengembangan *system* menggunakan metode *Design Thinking*.
3. Penelitian ini berfokus pada *design user interface* dan *user experience* menggunakan metode *Design Thinking*.

D. Tujuan Penelitian

1. Merancang desain sistem *e-learning* di SDN Sidorejo 01.
2. Mengetahui hasil desain *Prototype e-learning* SDN Sidorejo 01 Madiun.
3. Mengetahui hasil evaluasi desain *Prototype e-learning* SDN Sidorejo 01 Madiun.

E. Manfaat Penelitian

1. Bagi Pengguna

Memberikan gambaran sebagai media pembelajaran e-learning berbasis visual yang digunakan oleh calon pengguna yaitu guru, murid, dan orang tua siswa di lingkup SDN Sidorejo 01 Madiun.

2. Bagi SDN Sidorejo 01 Madiun

Memberikan referensi pengembangan desain e-learning yang dapat dijadikan untuk proses kegiatan belajar mengajar kedepannya dan untuk pengembangan pembelajaran lebih lanjut.