

# BAB I PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan fondasi penting dalam pembangunan suatu negara. Dalam era digital saat ini, teknologi informasi dan komunikasi (TIK) telah menjadi bagian integral dari proses pembelajaran. Penggunaan sistem informasi dan media pembelajaran di lingkungan pendidikan menjadi semakin relevan untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran. Di era yang semakin terkoneksi ini, pelajar dan pengajar membutuhkan akses yang mudah dan cepat terhadap informasi serta materi pembelajaran yang berkualitas. Namun, masih terdapat tantangan dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam sistem pendidikan, terutama di kalangan pelajar dan pengajar yang mungkin belum sepenuhnya terampil dalam memanfaatkan teknologi tersebut.

*E-Learning* merupakan sistem pembelajaran yang pelaksanaannya menggunakan media berbasis elektronik dan berkembang menjadi sistem pembelajaran berbasis internet atau juga disebut pembelajaran berbasis web menekankan bahwa belajar secara online dapat digunakan sebagai cara yang efektif dalam mengembangkan metode belajar yang lebih baik, tingkat *fleksibilitas* yang diberikan, *skalabilitas*, dan *fungsionalitas* yang memfasilitasi kegiatan belajar mengajar dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja.

Implementasi *e-learning* dapat diintegrasikan untuk mengatasi beberapa masalah yang dihadapi dalam sistem pendidikan tradisional, salah satu masalah utamanya adalah keterbatasan akses terhadap akses terhadap sumber belajar yang berkualitas, terutama di daerah terpencil yang sering kekurangan buku atau bahan ajar. Selain itu, ada kesenjangan dalam kualitas pengajaran antara satu sekolah dengan sekolah lain, terutama di daerah yang kurang berkembang, masalah berikutnya yaitu

kurangnya keterlibatan siswa karena metode pengajaran konvensional yang kurang menarik

Untuk penelitian yang dijadikan acuan penulis dalam melakukan penelitian ini adalah yang ditulis oleh [1] yaitu tentang Penerapan *E-Learning* dalam Pembelajaran Tematik Terintegrasi Siswa Sekolah Dasar, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan Penerapan *E-Learning* dalam Pembelajaran Tematik Terintegrasi Siswa Kelas V Sekolah Dasar di Sekolah Dasar Negeri 1 Sambirejo dan kendala serta solusi yang dilakukan guru pada saat proses penerapan *E-Learning* Dalam Pembelajaran Tematik Terintegrasi penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif. Namun pada penelitian ini penulis hanya berfokus pada satu mata pelajaran yaitu matematika.

Sedangkan pada penelitian yang diusulkan ini akan membuat fitur upload materi dengan beberapa pilihan mata pelajaran sehingga sistem ini tidak terfokus pada 1 mata pelajaran. Penelitian yang dijadikan acuan selanjutnya adalah penelitian yang dilakukan oleh [2] tentang Penerapan e-learning di sekolah dasar, penelitian ini berawal dari adanya kebijakan pemerintah yang mewajibkan siswa belajar dari rumah sebagai akibat dari pandemi covid -19. Dengan adanya kebijakan ini maka model pembelajaran E- learning dinilai sebagai alternatif yang dapat diterapkan dimasa pandemi ini. Namun pada penelitian ini guru atau pengajar masih memberikan tugas diplatform lain yaitu classroom, sedangkan penelitian yang diusulkan guru akan memberikan tugas lewat platform yang akan dibangun. Untuk penelitian yang lain yang dijadikan acuan yaitu penelitian yang dilakukan oleh [3] penelitian ini berfokus pada sistem informasi sekolah, yang dimana disini peneliti membuat suatu website yang terdapat beberapa fitur seperti lihat jadwal, unduh materi yang dapat dilakukan oleh siswa, namun pada sistem ini siswa tidak dapat mensubmit jawaban, siswa masih menyerahkan tugas ke guru secara manual.

Dari beberapa hasil penelitian sebelumnya, penggunaan aplikasi e-learning terbukti efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar, sehingga

didalam penelitian ini akan merancang Aplikasi E-learning sebagai media pembelajaran pada sekolah yang berbeda dari sebelumnya yaitu dengan menambah fitur terbaru Gamifikasi, dimana setiap pelajaran dan tugas bisa diberi poin, lalu akan menambahkan fitur tracking untuk melihat progress pembelajaran siswa agar memotivasi siswa, serta penulis akan membuat papan peringkat untuk memicu semangat kompetitif.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan dari uraian latar belakang penelitian yang telah dipaparkan, maka muncul rumusan masalah penelitian yaitu bagaimana membuat sebuah aplikasi berbasis website untuk mengimplementasikan Rancang Bangun E-Learning Dengan Menerapkan Fitur Gamifikasi Pada Proses Pembelajaran

## **1.3 Tujuan**

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah penelitian yang telah dipaparkan, maka tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengimplementasikan elearning dengan menerapkan fitur gamifikasi pada proses pembelajaran agar dapat mempermudah siswa dan guru dalam kegiatan belajar mengajar

## **1.4 Manfaat**

Berikut merupakan manfaat dari penelitian ini:

1. Memungkinkan pelajar untuk mengakses materi pembelajaran kapan pun dan di mana pun melalui platform online yang tersedia.
2. Menyediakan berbagai macam media pembelajaran yang memungkinkan pengajar untuk mengadaptasi metode pembelajaran sesuai dengan kebutuhan siswa.

3. Meningkatkan kualitas pembelajaran dengan menyediakan sumber daya pembelajaran yang lebih lengkap, interaktif, dan terstruktur.
4. Memungkinkan pengukuran dan evaluasi yang lebih baik terhadap proses pembelajaran dan pencapaian siswa melalui fitur-fitur evaluasi yang terintegrasi dalam sistem.