

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan proses kegiatan pembelajaran yang terjadi antara siswa dan guru untuk mencapai tujuan Pendidikan Nasional. Salah satu tujuan Negara Kesatuan Republik Indonesia yaitu : masyarakat adil dan makmur yang merata, sikap dan perilaku berdasarkan Pancasila. Pendidikan Nasional memiliki sistem yang bertujuan dan sekaligus merupakan alat yang sangat penting untuk mencapai tujuan bangsa Indonesia dalam mencerdaskan kehidupan bangsa yang sesuai dengan tujuan bangsa Indonesia.<sup>1</sup> Pendidikan pada dasarnya dibagi menjadi beberapa kategori seperti : (PAUD), TK, SD/MI, SMP sederajat, SMA sederajat, dan kalau bisa dilanjutkan ke perguruan tinggi atau magang.

Kegiatan Pendidikan biasanya kita mengenal istilah pembelajaran. pembelajaran adalah proses dimana peserta didik menerima wawasan pengetahuan maupun sikap yang dijelaskan oleh tenaga pendidik. Menurut Gagne dan Briggs di jurnal Mahajana Informasi Universitas Sari Mutiara Indonesia yang mengartikan istilah pembelajaran sebagai suatu proses peristiwa yang meliputi : kejadian, peristiwa, keadaan, dan lain sebagainya yang disengaja diciptakan untuk membuat peserta didik menjadi nyaman saat proses belajar berlangsung. Aktivitas pendidikan terdapat beberapa komponen, yaitu tujuan pendidikan, pendidik, peserta didik, perangkat

---

<sup>1</sup> Aden Fani Rahmasari, Fajar Setiawan, and Meirza Nanda Faradita, "Pengaruh Pembelajaran Online Terhadap Kemandirian Belajar Siswa Kelas II SD Muhammadiyah 17 Surabaya Di Tengah Pandemi Covid-19," *Inventa* 4, no. 2 (2020): 158–168.

pendidikan serta lingkungan pendidikan. Semua komponen itu mendukung sistem pendidikan dan saling berhubungan satu sama lain.

Pada Zaman sekarang perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi mengalami kemajuan yang sangat pesat. Perkembangan dan kemajuan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi semakin hari semakin mengalami keterbaruan dengan hal itu perlu memerlukan dukungan internet, terutama berkaitan dengan strategi pembelajaran yang akan dikembangkan.

Proses pembelajaran dipengaruhi oleh beberapa faktor yaitu metode dan media pembelajaran yang digunakan oleh Guru. Keduanya memiliki keterkaitan, dalam pemilihan metode dapat mempengaruhi proses pembelajaran yang sedang berlangsung. Oleh karena itu, pendidik harus pintar dalam menentukan metode yang sesuai diantara keduanya, supayaa dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.<sup>2</sup> Penggunaan alat bantu media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan motivasi sekaligus rangsangan peserta didik dalam kegiatan belajar, dan dapat mempengaruhi psikologis peserta didik.

Mengingat peranan alat bantu media pembelajaran yang diterapkan di sekolah berdampak pada keberhasilan dalam proses pembelajaran dan meraih hasil belajar yang sesuai dengan yang diharapkan. Pemahaman Guru tentang pentingnya alat bantu media pembelajaran sebagai bagian proses pembelajaran disekolah merupakan salah satu aspek utama perhatian Guru terhadap siswa. Dengan kondisi yang belum siap dalam menerima materi

---

<sup>2</sup> Aditya Dewantari and Manajemen Transportasi Udara, "Desain Blended Learning Dengan Model Assure Pada Mata Kuliah Pengantar Ekonomi Makro," *Jurnal Manajemen Dirgantara* 10, no. 2 (2017).hal. 78

pembelajaran yang sedang berlangsung di kelas, membuat siswa tidak paham materi yang sudah disampaikan guru di dalam kelas.

Pembelajaran merupakan proses interaksi antara pendidik dan peserta didik yang dilakukan, sehingga terbentuk lingkungan belajar yang aktif untuk membangun pemahaman yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Supatno mendefinisikan media pembelajaran didalam Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika (JANAPATI) Universitas Pendidikan Ganesha bahwa media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan untuk menyampaikan materi atau pesan pada kegiatan pembelajaran kepada peserta didik. Pembelajaran menurutnya dikategorikan menjadi 3 macam yaitu media audio, media visual, dan media audio visual. Media audio yaitu pembelajaran yang memakai suara dan bisa didengar melalui indera telinga, misalnya mendengarkan radio, acara-acara berita serta lain sebagainya.<sup>3</sup> Kemudian media pembelajaran visual ialah media yang materinya disampaikan melalui tayangan atau gambar yang dapat kita lihat dengan indera mata. Selanjutnya media pembelajaran audio visual artinya penggabungan antara media audio dengan media visual.

Kegiatan pembelajaran guru menggunakan media yang hanya sekali tampil dan penjelasan materi pelajaran yang hanya berjalan secara singkat menjadikan kendala dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, Guru harus mempunyai inovasi dan memerlukan sebuah media pembelajaran

---

<sup>3</sup> Dewa Gede Hendra Divayana, P. Wayan Arta Suyasa, and Nyoman Sugihartini, "Pengembangan Media Pembelajaran[1] D. G. H. Divayana, P. W. A. Suyasa, and N. Sugihartini, 'Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Untuk Matakuliah Kurikulum Dan Pengajaran Di Jurusan Pendidikan Teknik Informatika Universitas Pendidikan Ganesha,' J. Na," *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika (JANAPATI)* 5, no. 3 (2016): hal. 149.

berbasis teknologi yang mudah diakses siswa. Media pembelajaran berbasis teknologi ini dapat mendukung proses pembelajaran baik didalam maupun diluar kegiatan belajar mengajar dikelas. Pada zaman ini teknologi informasi dan komunikasi telah berkembang dengan sangat pesat salah satunya pada teknologi yang ada didalam *Smartphone*. *Smartphone* memiliki kemampuan untuk mengakses beberapa aplikasi salah satunya *browser*. *Browser* merupakan perangkat lunak atau *software* dan sering kita kenal sebagai aplikasi yang biasa digunakan untuk mengakses informasi maupun situs-situs yang ada di internet. Ada beberapa macam aplikasi *browser* yang sering diakses yaitu : Google Chrome, Mozilla Firefox, Internet Explorer, dan lain sebagainya.

Penggunaan *browser* yang sering kita gunakan untuk mengakses berita, referensi, jual beli, dan lain sebagainya. Teknologi yang bisa kita manfaatkan untuk kegiatan pembelajaran melalui sistem online atau kita kenal *E-Learning* yang salah satunya melalui *web based learning*.<sup>4</sup> Dengan teknologi tersebut akan membawa perubahan yang sangat berarti baik dalam sistem pendidikan. Penggunaan teknologi seperti *E-Learning* dalam proses pembelajaran diharapkan peserta didik menjadi semangat dan semakin ketertarikan terhadap materi yang diakses melalui online sebagai solusi untuk mengatasi masalah kemandirian belajar yang sering dijumpai. Dengan penggunaan media ini memungkinkan guru maupun orangtua untuk mengajarkan siswa untuk mempelajari materi yang ada didalam *E-Learning* tersebut. Sehingga dengan teknologi seperti itu mampu untuk memunculkan

---

<sup>4</sup> Eric Andry Prihantoro, "Aplikasi Web Based Learning," *Skripsi* (2010): hal.159.

kreativitas siswa dalam mempelajari ilmu pengetahuan. *E-Learning* adalah suatu proses pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan alat pembelajaran berupa media elektronik baik berbasis offline maupun *online*.

Dari beberapa penjelasan diatas dapat disimpulkan *E-Learning* itu sendiri merupakan proses pembelajaran yang melibatkan penggunaan perangkat elektronik dalam menciptakan, mengembangkan dan memudahkan suatu proses pembelajaran.<sup>5</sup> Terdapat 3 kategori dari fungsi pembelajaran elektronik bagi proses pembelajaran didalam kelas (*classroom instruction*) meliputi : suplemen (tambahan), komplemen (pelengkap), dan substitusi (pengganti).<sup>6</sup>

*Web based learning* merupakan media pembelajaran yang mudah dipahami oleh peserta didik dalam proses belajar. Media pembelajaran tersebut dapat digunakan dalam proses pembelajaran karena memberikan efektivitas dalam belajar mengajar. Selain itu menjadi gabungan dari teknologi informasi dan pendidikan yang digunakan dalam proses pembelajaran.<sup>7</sup> *Web based learning* merupakan bagian salah satu bagian penting dalam belajar dan dapat diakses dimana dan kapan saja. Teknologi *smartphone* mempunyai potensi untuk mendukung proses pembelajaran dan pengalaman baru, sebab siswa sering menggunakan *smartphone* dalam kegiatan belajar.

---

<sup>5</sup> Damar Rangga Putra, "Pengembangan Desain Pembelajaran" 4, no. 3 (2007): hal.13.

<sup>6</sup> Swono Sibagariang, "Pembelajaran Berbasis Multimedia Dengan Metode Web Based Learning," *Jurnal Mahajana Informasi* 1, no. 2 (2016): hal. 68.

<sup>7</sup> Wahyu Aji Fatma Dewi, "Dampak COVID-19 Terhadap Implementasi Pembelajaran Daring Di Sekolah Dasar," *EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN* 2, no. 1 (2020).hal. 183

Berdasarkan dari observasi di Madrasah Ibtidaiyah Naba'ul Ilmi yang akan ditempati untuk objek penelitian dapat ditarik kesimpulan bahwa pada lembaga tersebut belum ada website sekolah dan metode yang selama ini digunakan guru untuk kegiatan pembelajaran di Madrasah Ibtidaiyah dianggap peserta didik membosankan.<sup>8</sup> Dalam proses pembelajaran Guru menjelaskan materi pembelajaran di depan kelas, contoh soal, dan dilanjutkan pemberian tugas kepada siswa untuk mengerjakan soal-soal. Kegiatan itu terus menerus sehingga penyerapan mengenai materi yang disampaikan oleh Guru sulit dipahami oleh siswa karena belum jelas yang disampaikan Guru di dalam kelas.

Selain itu peneliti mencoba mencari permasalahan yang ada di Madrasah Ibtidaiyah Naba'ul Ilmi bahwa sekolah tersebut setidaknya mempunyai website resmi. Peneliti melakukan wawancara dengan Kepala Madrasah pada hari Kamis, 24 Maret 2022 yang memuat informasi dan kegiatan belajar mengajar di sekolah. Kepala Madrasah menyampaikan bahwa di Madrasah belum mempunyai website resmi untuk informasi kegiatan belajar siswa. Kemudian beberapa Guru yang belum mampu menggunakan media pembelajaran seperti media visual, media audio, serta media yang berbasis audio visual apalagi berbasis *web based learning*.<sup>9</sup> Kurangnya inovasi dalam menjelaskan materi yang diterapkan Guru.

---

<sup>8</sup> Divayana, Suyasa, and Sugihartini, "Pengembangan Media Pembelajaran[1] D. G. H. Divayana, P. W. A. Suyasa, and N. Sugihartini, 'Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Untuk Matakuliah Kurikulum Dan Pengajaran Di Jurusan Pendidikan Teknik Informatika Universitas Pendidikan Ganesha,' J. Na.",hal. 291

<sup>9</sup> Sibagariang, "Pembelajaran Berbasis Multimedia Dengan Metode Web Based Learning.",hal. 127

Sehingga inovasi baru sebaiknya diterapkan Guru dalam proses pembelajaran.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah diuraikan di atas dapat diidentifikasi beberapa masalah yaitu sebagai berikut :

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran *Web based learning* dalam meningkatkan hasil belajar?
2. Bagaimana hasil pengembangan media pembelajaran *Web based learning*?

## **C. Tujuan Pengembangan**

Secara umum tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran *Web based learning*. Sedangkan tujuan khusus yang diharapkan yaitu :

1. Mengetahui pengembangan media pembelajaran *Web based learning* dalam meningkatkan hasil belajar.
2. Mengetahui hasil pengembangan media pembelajaran *Web based learning*.

#### D. Manfaat Pengembangan

Manfaat yang diharapkan dari penelitian dan pengembangan media pembelajaran *Web Based Learning* kelas 5 di Madrasah Ibtidaiyah Naba'ul Ilmi antara lain sebagai berikut :

##### 1. Manfaat Teoritis

a. Sebagai sarana untuk menambah referensi dalam ilmu pengetahuan di bidang Pendidikan khususnya Pendidikan guru madrasah ibtidaiyah, serta memberikan Langkah-langkah bagi pengembangan media pembelajaran prodi Pendidikan guru madrasah ibtidaiyah.

b. Mendorong guru untuk mengembangkan secara professional yang dapat memahami tugasnya sebagai pendidik dalam menerapkan berbagai strategi dalam pembelajaran serta dapat menyelesaikan permasalahan-permasalahan yang ada di kelas secara professional.

##### 2. Manfaat Praktis

a. Untuk menambah pengetahuan dan pengalaman peneliti tentang pembelajaran berbasis *web based learning* bagi peneliti.

b. Peserta didik dapat memperoleh wawasan dengan adanya pembelajaran berbasis *web based learning* ini untuk meningkatkan hasil belajar siswa dan mempermudah pemahaman terhadap materi pembelajaran yang diberikan oleh Guru.

c. Bagi guru untuk terus mengembangkan inovasi pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi yang ada untuk kegiatan pembelajaran yang ada dikelas.

d. Bagi madrasah, untuk menjadikan website resmi yang berisikan informasi perkembangan pembelajaran di madrasah serta menerapkan pembelajaran *Web Based Learning* sebagai masukan dalam Menyusun program peningkatan kualitas Madrasah.

### **E. Komponen dan Spesifikasi Produk yang akan Dikembangkan**

Dalam pembuatan *E-Learning* berbasis *web* digunakan perangkat keras dan perangkat lunak sebagai berikut:

1. Perangkat keras yang digunakan untuk membuat media ini adalah satu unit laptop dengan spesifikasi sebagai berikut :

a. *Processor Intel Core i3-7020U 2.30Hz*

b. RAM 4GB

c. *Hardisk 1TB*

d. Sistem Operasi *Windows 10 Home Single*

2. Perangkat lunak yang digunakan untuk membuat media ini Adalah :

a. Niagahosting ( Hosting)

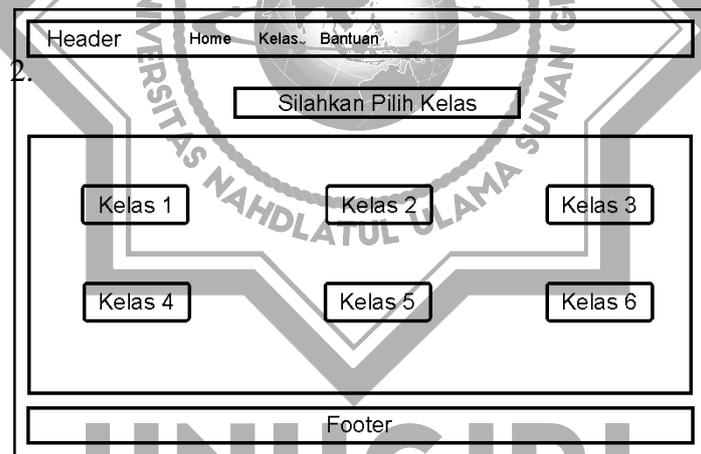
b. Corel Draw 2020

c. XAMPP

d. MySQL

Tahapan ini merupakan tahapan di mana dari hasil proses desain sebelumnya diwujudkan dalam bentuk nyata. Dalam penelitian ini, desain yang telah dibuat diimplementasikan ke dalam bentuk web yang sebenarnya termasuk semua aspek yang ada di dalamnya : grafik, video, dan komponen web itu sendiri.<sup>10</sup> Berikut adalah beberapa aktivitas yang dilakukan untuk mengembangkan sebuah media berbasis komputer. *Storyboard* dari media pembelajaran ini adalah sebagai berikut :

1. Halaman Beranda



**Gambar 1.1 Storyboard Halaman Utama/Beranda**

<sup>10</sup> Fauzi. Bakri, Dewi. Mulyati, and Inas. Nurazizah, "Website E-Learning Berbasis Modul : Bahan Pembelajaran Fisika," *Jurnal Wahana Pendidikan Fisika* 3, no. 1 (2018).hal. 160

## 2. Halaman *Sign In*

Header Home Kelas Bantuan

Username or Email Address

Password

Sign In

Register Now

Footer

**Gambar 1.2** *Storyboard* Halaman *Sign In*

## 3. Halaman Pendahuluan

Header Home Kelas Bantuan

Materi

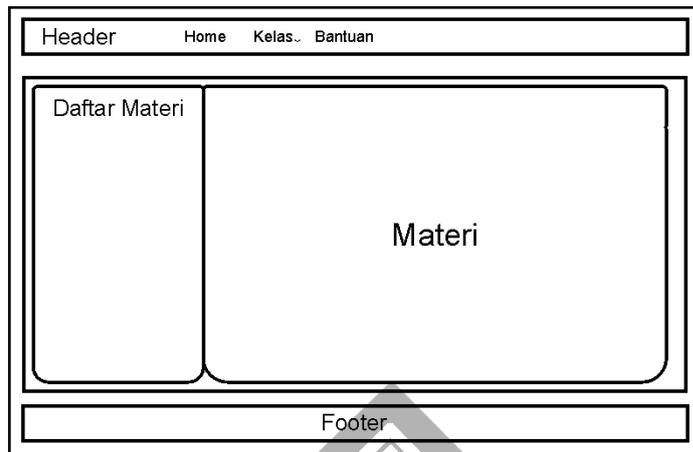
Start Learning

Footer

**Gambar 1.3** *Storyboard* Halaman Pendahuluan

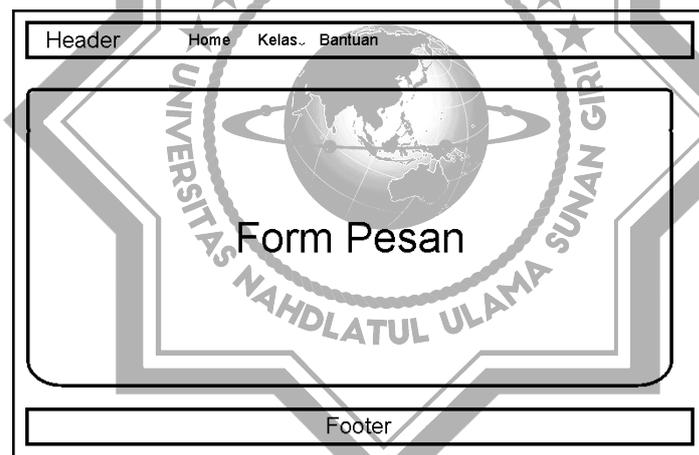
UNUGIRI

#### 4. Halaman Materi



**Gambar 1.4** *Storyboard* Halaman Materi

#### 5. Halaman Bantuan



**Gambar 1.5** *Storyboard* Halaman Bantuan

UNUGIRI

## F. Ruang Lingkup dan Keterbatasan Pengembangan

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, masalah yang muncul masih sangat luas, oleh sebab itu perlu dilakukan pembatasan masalah yang ada . Dalam hal ini peneliti membatasi ruang lingkup penelitian permasalahan tersebut guna memudahkan peneliti dalam menggali informasi maupun data yang sesuai dengan judul Penelitian. Batasan ruang lingkup penelitian tersebut antara lain :

1. Perancangan dan pembuatan *Web Based Learning* ini mencakup pemberian bahan ajar kepada siswa, pemberian soal, tugas dan penelitian.
2. Penggunaan Bahasa pemrograman menggunakan database MySQL.
3. Mengembangkan media pembelajaran *Web Based Learning* kelas 5 di Madrasah Ibtidaiyah Naba'ul Ilmi berisikan mata pelajaran tematik.

## G. Definisi Operasional

Definisi operasional adalah menjelaskan maksud dari istilah terkait dengan judul dalam penelitian ini dapat diartikan sebagai berikut: Pengembangan media pembelajaran berbasis *Web Based Learning* kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Naba'ul Ilmi. Definisi operasional digunakan untuk menyamakan kemungkinan ada pengertian yang beragam antara peneliti dengan orang yang membaca penelitiannya. Supaya tidak terjadi kesalahpahaman, untuk itu definisi operasional disusun dalam suatu penelitian. Berikut ini akan diuraikan definisi-definisi operasional variabel-variabel penelitian yang digunakan dalam penelitian ini.

## 1. Pengembangan

Pengembangan atau Research and Development (R&D) merupakan proses pengembangan perangkat pendidikan yang dilakukan melalui serangkaian riset yang menggunakan berbagai metode dalam suatu siklus yang melewati berbagai tahapan. Model penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan produk yang diawali dengan riset kebutuhan kemudian dilakukan pengembangan untuk menghasilkan sebuah produk yang telah teruji. Hasil produk pengembangan antara lain: media, materi pembelajaran, dan sistem pembelajaran. Pada penelitian ini menggunakan jenis penelitian research and development (R&D). Pengembangan produk pada penelitian ini yaitu pengembangan produk berupa *Web based learning*.

## 2. *Web based learning*

*Web based learning* merupakan media pembelajaran yang mudah dipahami oleh peserta didik dalam proses belajar. Media pembelajaran tersebut dapat digunakan dalam proses pembelajaran karena memberikan efektivitas dalam belajar mengajar. Selain itu menjadi gabungan dari teknologi informasi dan pendidikan yang digunakan dalam proses pembelajaran.<sup>11</sup> *Web based learning* merupakan bagian salah satu bagian penting dalam belajar dan

---

<sup>11</sup> Dewi, "Dampak COVID-19 Terhadap Implementasi Pembelajaran Daring Di Sekolah Dasar."hal. 37

dapat diakses dimana dan kapan saja. Teknologi *smartphone* mempunyai potensi untuk mendukung proses pembelajaran dan pengalaman baru, sebab siswa sering menggunakan *smartphone* dalam kegiatan belajar.

### 3. Tematik

Pembelajaran tematik adalah model pembelajaran terpadu yang menggunakan pendekatan yang melibatkan beberapa mata pelajaran untuk memberikan pengalaman bermakna kepada siswa. Dalam pembelajaran tematik, siswa akan memahami konsep-konsep yang mereka pelajari melalui pengalaman langsung dan menghubungkannya dengan konsep lain yang telah dipahaminya<sup>12</sup>

### H. Orisinalitas Penelitian

Hasil penelitian terdahulu yang mempunyai keterkaitan yang dilakukan oleh peneliti sebelumnya yang relevan untuk pertimbangan penelitian ini. Beberapa penelitian terdahulu sebagai berikut :

# UNUGIRI

---

<sup>12</sup> Rusman, Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru, (Jakarta: Rajawali Pers, 2011), p. 254. hal.179

1. Rismaningsih pada tahun 2015. Dalam penelitian tersebut menggunakan pengembangan model pembelajaran Matematika berbasis website. Penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan *Research and Development* merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.

**Tabel 1.1 Persamaan dan perbedaan penelitian**

No	Kriteria	Penelitian Rismaningsih	Penelitian Peneliti
1	Persamaan	Berbasis Online	
2	Objek	Pembelajaran Matematika	Kelas V Madrasah Ibtidaiyah
3	Metode penelitian	<i>Research and Development (RnD)</i>	<i>Research and Development (RnD)</i>
4	Media	Berbasis aplikasi Google Classroom	Berbasis <i>Web based learning</i>

2. Endar Hartono pada tahun 2016. Pengembangan media pembelajaran berbasis pada materi bangun datar Kelas IV SD Negeri 3 Bantul. UIN Sunan Kalijaga. Dalam penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analisis, Design, Development, Implementation, Evaluation*).

**Tabel 1.2 Persamaan dan perbedaan penelitian**

No	Kriteria	Penelitian Endar Hartono	Penelitian Peneliti
1	Persamaan	Berbasis Website	
2	Objek	Materi Bangun Datar Kelas IV SDN Negeri 1 Bantul	Kelas V Madrasah Ibtidaiyah
3	Metode penelitian	<i>Research and Development (RnD) model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation).</i>	<i>Research and Development (RnD)</i>
4	Media	Berbasis Website menggunakan macromedia dream weaver 8.0	Berbasis <i>Web based learning</i>

3. Ananda Elyas Hadi pada tahun 2016. Dalam penelitian ini menggunakan model pembelajaran *E-Learning* untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Kelas VIII MTs Negeri 1 Bandung. Penelitian ini meliputi model pembelajaran dengan metode *E-Learning* yang merupakan sebuah inovasi terbaru pada pembelajaran. Sistem pembelajaran *E-Learning* digunakan untuk mengikuti perkembangan zaman dan didukung oleh teknologi informasi.

**Tabel 1.3 Persamaan dan perbedaan penelitian**

No	Kriteria	Penelitian Ananda Elvas Hadi	Penelitian Peneliti
1	Persamaan	Berbasis <i>E-Learning</i>	
2	Objek	Kelas VIII MTs Negeri 1 Bandung	Kelas V Madrasah Ibtidaiyah
3	Metode penelitian	<i>Research and Development (RnD)</i>	<i>Research and Development (RnD)</i>
4	Media	<i>Semi-online</i>	<i>Web-based learning</i>

4. Sulistyono Numik pada tahun 2018. Dalam penelitian ini menggunakan judul keefektifan *E-Learning* sebagai media pembelajaran evaluasi Model Pembelajaran *E-Learning* di SMK Telkom Sandhy Putra Purwokerto. Berdasarkan hasil penelitian ini berdasarkan standar mutu pelaksanaan *E-Learning* dapat disimpulkan bahwa aspek perencanaan pembelajaran *E-Learning* termasuk dalam kategori cukup efektif .

**Tabel 1.4 Persamaan dan perbedaan penelitian**

No	Kriteria	Penelitian Sulistyono Numik	Penelitian Peneliti
1	Persamaan	Berbasis <i>E-Learning</i>	
2	Objek	SMK Telkom Sandhy Putra Purwokerto	Kelas V Madrasah Ibtidaiyah
3	Metode penelitian	<i>Research and Development (RnD)</i>	<i>Research and Development (RnD)</i>
4	Media	Aplikasi <i>E-Learning</i>	<i>Web-based learning</i>

5. Suharyanto Adele Mailangkay pada tahun 2016 dengan judul penerapan *E-Learning* sebagai alat bantu mengajar dalam dunia pendidikan untuk Kelas 11 SMA Negeri 1 Kota Malang. *E-Learning* membuat pengaruh positif dan signifikan terhadap kualitas belajar siswa. Pengaruh tersebut berada dalam kategori yang kuat. Semakin intensif *E-Learning* dimanfaatkan, maka mutu belajar siswa akan semakin meningkat pula.

**Tabel 1.5 Persamaan dan perbedaan penelitian**

No	Kriteria	Penelitian Suharyanto dan Adele B. L. Mailangkay	Penelitian Peneliti
1	Persamaan	Berbasis <i>E-Learning</i>	
2	Objek	Kelas 11 SMA Negeri 1 Kota Malang	Kelas V Madrasah Ibtidaiyah
3	Metode/penelitian	<i>Research and Development (RnD)</i>	<i>Research and Development (RnD)</i>
4	Media	Aplikasi <i>E-Learning</i> menggunakan <i>Macromedia Flash</i>	<i>Web based learning</i>

## I. Sistematis Pembahasan

Untuk mempermudah pembahasan dalam penulisan skripsi ini, maka penulis membuat sistematika pembahasan sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN, BAB ini membahas tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan dan kegunaan, sistematika penelitian Pengembangan media pembelajaran *Web Based Learning* Kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Naba'ul Ilmi.

BAB II KAJIAN PUSTAKA, BAB ini berisi tentang tinjauan Pustaka terdahulu dan kerangka teori yang relevan dan terkait dengan Pengembangan media pembelajaran *Web Based Learning* Kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Naba'ul Ilmi.

BAB III METODE PENELITIAN, BAB ini berisi tentang metode penelitian yang digunakan peneliti beserta justifikasi atau alasannya, jenis penelitian, desain, lokasi, populasi dan sampel, metode pengumpulan data, definisi konsep dan variabel, serta analisis data yang digunakan.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN, BAB ini berisi tentang (1) hasil penelitian, klasifikasi bahasan disesuaikan dengan pendekatan, sifat penelitian, dan rumusan masalah atau fokus penelitian, (2) pembahasan, sub bahasan, (1) dan (2) dapat digabung menjadi satu kesatuan, atau dipisah menjadi sub bahasan tersendiri.

BAB V PENUTUP, BAB ini berisi kesimpulan, saran-saran atau rekomendasi. Kesimpulan menyajikan secara ringkas seluruh hasil

penelitian yang ada hubungannya dengan masalah penelitian. Saran-saran dirumuskan berdasarkan hasil penelitian, berisi uraian mengenai Langkah-langkah apa yang perlu diambil oleh pihak-pihak terkait dengan hasil penelitian yang bersangkutan.

