

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan garda depan kemajuan bangsa, pendidikan harus mampu beradaptasi dengan perkembangan dan dinamika dunia global yang modern dan menyesuaikan dengan tuntutan zaman. Pendidikan harus selalu berkembang dan perkembangan ini akan sangat bergantung pada beberapa hal penting agar tercapainya tujuan pendidikan yang sebenarnya. Hal penting yang menunjang kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuannya yaitu seperti perangkat pembelajaran, penggunaan metode dan model yang tepat sesuai kebutuhan dan sesuai perkembangan zaman serta mutu tenaga pendidik yang mampu menciptakan generasi penerus yang berwawasan luas.

Perkembangan pendidikan di Indonesia telah menghabiskan waktu yang sangat panjang untuk mencapai perubahan, dari berbagai waktu terdapat banyak perubahan pada bidang pendidikan agar arah pendidikan di Indonesia menjadi lebih baik lagi. Perubahan ini diawali dengan dilakukan perubahan sistematis kurikulum yang digunakan, teknik mengajar, strategi pembelajaran dan lain-lain. Berdasarkan perubahan dari waktu ke waktu pendidikan di Indonesia sekarang dapat dikatakan lebih baik, apalagi dengan munculnya bantuan teknologi yang semakin canggih. Penggunaan teknologi pada saat pembelajaran sudah semakin banyak digunakan, apalagi Indonesia pernah mengalami pandemi yang mengharuskan pembelajaran dilakukan dengan cara *online* atau pembelajaran jarak jauh. Hal ini mengakibatkan seluruh lembaga pendidikan mengharuskan menggunakan teknologi digital agar pendidikan di Indonesia pada saat itu tidak berhenti dan dapat terus berjalan. Oleh karena itu meskipun sekarang sudah tidak pandemi, penggunaan teknologi digital merupakan sebuah keharusan dalam kegiatan pembelajaran karena tuntutan zaman yang serba menggunakan teknologi digital.

Perkembangan Pendidikan zaman modern ini diperlukan strategi yang tepat karena mengharuskan siswa dapat menggunakan teknologi saat pembelajaran berlangsung. Oleh karena itu, pada penelitian ini difokuskan dalam metode yang diberikan kepada siswa pembelajaran dapat berkembang sesuai tuntutan zaman

yang serba digital. Era digital di dunia pendidikan, perlu adanya peningkatan kualitas pembelajaran dengan menggunakan media digital untuk mengekstrak informasi ilmiah dan mempermudah pencapaian tujuan pembelajaran. Teknologi juga berpotensi mendorong berbagai institusi pendidikan untuk mengadopsi sistem elearning agar pembelajaran lebih efektif dan fleksibel. Penggunaan *e-learning* membuat siswa memiliki kesempatan mengakses materi pembelajaran kapan saja dan di mana saja. Maka dari itu, pendidik perlu memiliki pengetahuan terkait metode pembelajaran yang ada, sehingga dapat melakukan pemilihan yang tepat bagi pelaksanaan kegiatan pembelajaran.

Penggunaan metode pembelajaran juga penting karena dengan metode guru dapat merencanakan proses pembelajaran yang utuh dan bersistem dalam menyajikan materi pembelajaran. Metode tersebut merupakan salah satu strategi atau cara yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran yang hendak dicapai, semakin tepat metode yang digunakan oleh seorang guru maka pembelajaran akan semakin baik. Metode pembelajaran mempunyai banyak macam salah satunya *Blended Learning* yang merupakan sebuah metode belajar mengajar dengan cara memadukan pembelajaran berbasis kelas/tatap muka dengan pembelajaran berbasis teknologi dan informasi yang dilakukan secara daring (*online*) dengan bantuan internet atau teknologi digital.

Pembelajaran *Blended Learning* ini memiliki manfaat yaitu dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Selain pengetahuan, keterampilan siswa khususnya dalam penggunaan media digital akan terus diasah dan mengharuskan siswa terus *eksplora* sehingga siswa menjadi interaktif dan tidak gagap teknologi. Walaupun para peserta didik tidak datang ke sekolah, akan tetapi peserta didik tetap mendapatkan materi, penjelasan materi dan penugasan secara optimal karena sudah termuat dalam *platform e-learning*. Tetapi selain mempunyai manfaat atau kelebihan, *Blended Learning* ini juga memiliki kekurangan yaitu tidak semua siswa memiliki fasilitas yang menunjang pembelajaran *online* karena tidak semua siswa berasal dari latar belakang keluarga yang berkecukupan ekonomi. Oleh karena itu sebelum penerapan *blended learning* hendaknya diperlukan perencanaan yang matang agar kendala yang mungkin terjadi dapat diminimalisir.

Penggunaan metode pembelajaran yang berbasis teknologi tersebut tentunya harus diselaraskan dengan kemampuan siswa dalam mengakses dan menggunakan teknologi dengan bijak dalam artian para peserta didik harus memiliki kecakapan dalam menggunakan teknologi digital. Berdasarkan hal itu, dalam kondisi seperti ini kemampuan literasi digital pada peserta didik sangat diperlukan agar peserta didik tidak kebingungan dan dapat memanfaatkan teknologi digital dengan baik agar menjadi manfaat. Literasi digital ini merupakan kecakapan menggunakan media digital secara beretika dan bertanggung jawab untuk memperoleh informasi. Literasi digital merupakan suatu hal yang penting dalam kehidupan sehari-hari agar memiliki keterampilan berpikir kritis, kreatif, dan inovatif serta bernilai positif secara digital. Untuk membangun pemahaman literasi digital yang baik diperlukan adanya keterlibatan beragam pihak, mulai dari keluarga, masyarakat, dan lingkungan pendidikan.

Pesatnya perkembangan teknologi informasi menuntut dunia pendidikan untuk menanamkan keterampilan dasar terkait literasi digital. Guru memiliki peran strategis dalam membantu siswa mengembangkan literasi digitalnya dengan mengajarkan cara menggunakan internet sebagai sumber dan alat belajar, cara berinteraksi secara bijak di dunia maya, cara membedakan informasi baik dan buruk di internet, serta cara berkreasi dalam membuat konten positif pada media digital. Saat kegiatan pembelajaran dengan bantuan teknologi ini, siswa akan memanfaatkan *smartphone* untuk mengakses pembelajaran sehingga pengetahuan tentang literasi digital bertambah. Selain itu, siswa harus bisa mengembangkan keterampilan digital yang baik dalam pembelajaran jarak jauh dan memilih sumber informasi yang tepat. Pengembangan keterampilan literasi digital ini berpotensi untuk mengirimkan informasi secara online lebih cepat dan lebih akurat dalam jarak jauh.

Berdasarkan pembahasan di atas penggunaan *blended learning* dalam proses Pendidikan, bertujuan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami dan menggunakan kompetensi digital dalam artian penggunaan metode ini dapat meningkatkan kemampuan literasi digital siswa. Penggunaan metode pembelajaran ini memungkinkan siswa untuk belajar secara tatap muka dan *online*. Pembelajaran *online* dapat dilakukan dengan memanfaatkan

teknologi berbasis *e-learning* baik secara sinkron (*synchronous*) dan asinkron (*asynchronous*). Pembelajaran yang sinkron memungkinkan siswa dan guru untuk berpartisipasi dan belajar secara langsung dan untuk terlibat dalam diskusi langsung. Pembelajaran asinkron merupakan pendekatan belajar mandiri dengan interaksi asinkron untuk mendorong pembelajaran. Beberapa kegiatan pembelajaran asinkron yang umum dapat ditunjang dengan fasilitas *e-learning* atau kelas kursus secara *online* seperti Ruang Kelas, *Edmodo*, *Moodle*, *Google Classroom*, dan lain-lain. Secara keseluruhan, pembelajaran ini memberikan keuntungan seperti kemampuan dan keterampilan peserta didik dan pendidik dibidang teknologi digital akan terus berkembang.

Berdasarkan hasil observasi serta hasil dari wawancara dengan guru terhadap cara mengajar guru di SMAN 16 Bandung, terdapat beberapa guru yang mengajar masih menggunakan metode ceramah dan tidak berbantuan media pembelajaran yang mengakibatkan kelas menjadi kurang kondusif dan membosankan serta hanya beberapa guru yang menggunakan *power point* dan *e-book*. Selain itu, dari hasil observasi dan hasil wawancara terhadap guru yang bersangkutan terdapat masalah pada siswa karena pada saat pembelajaran berlangsung ada yang tidak memperhatikan dan malah bermain *handphone* untuk membuka media sosial dan bermain game. Hal tersebut akan mempersulit siswa dan guru dalam mencapai tujuan pembelajaran apabila kelas dan siswanya tidak kondusif atau kegiatan pembelajarannya tidak berjalan secara efektif. Sebabnya, kemampuan memahami materi, hasil belajar dan keterampilan siswa dalam kegiatan pembelajaran kurang berkembang karena kegiatan pembelajaran yang membosankan dan kebanyakan siswa hanya bermain *handphone* dan menghabiskan waktu di kelas dengan bermain game dan membuka media sosial. Oleh karena itu berdasarkan kegiatan observasi yang memperlihatkan perilaku siswa yang banyak bermain *handphone* tidak secara bijak pada saat kegiatan pembelajaran, maka dalam penelitian ini digunakan metode pembelajaran *blended learning* untuk meningkatkan literasi digital siswa dengan memanfaatkan fasilitas teknologi salah satunya penggunaan *smartphone* siswa yang setiap saat digunakan untuk kegiatan sehari-hari.

Penggunaan metode ini diharapkan siswa tidak hanya menggunakan *smartphone* untuk hiburan saja tetapi untuk kegiatan pembelajaran, sehingga penggunaan *smartphone* ini akan lebih bermanfaat. Selain itu penggunaan metode ini untuk membuat kondisi kelas kondusif dan siswa yang ikut dalam kegiatan pembelajaran menjadi lebih semangat karena pembelajaran berbasis teknologi digital itu biasanya akan dikemas lebih menarik sehingga tidak membosankan. Selain itu pembelajaran akan dibantu oleh penggunaan *e-learning* agar membuat siswa dapat mengakses pembelajaran dimanapun dan kapanpun. Kemampuan pendidik dalam hal ini pun akan diasah yaitu bagaimana cara memanfaatkan teknologi untuk membuat media yang menarik agar siswa lebih termotivasi dalam kegiatan pembelajaran. Karena dalam *blended learning* ini Sebagian besar kegiatan pembelajaran akan menggunakan teknologi yang akan membantu siswa lebih mudah dalam mengakses materi dan agar siswa juga tidak bosan saat memahami materi pembelajaran secara *online*. Oleh karena itu kreativitas pendidik sangat di perlukan untuk melibatkan teknologi dalam setiap kegiatan pembelajaran.

Penelitian ini selaras dengan beberapa penelitian terdahulu yaitu ada penelitian berjudul Implementasi *Blended Learning* Pada Proses Pembelajaran 4.0 Dalam Rangka Meningkatkan Literasi Digital Peserta Didik Kelas 5 Sdn 5 Cakranegara (HY Hazmi, M Tahir, M Turmuzi - Renjana Pendidikan Dasar, 2021 - prospek.unram.ac.id), pada penelitian tersebut memiliki persamaan karena meneliti tema yang sama yaitu membahas mengenai *Blended Learning* dalam meningkatkan literasi digital siswa. Selain persamaan, penelitian tersebut memiliki perbedaan dengan penelitian ini yaitu waktu penelitian, subjek, objek penelitian, lokasi penelitian, serta konsep pengajarannya juga berbeda karena pada penelitian tersebut dilakukan pada tingkat sekolah dasar. Lalu penelitian selanjutnya berjudul Pengembangan Bahan Ajar Digital *Blended Learning Model* untuk Meningkatkan Literasi Digital Mahasiswa (PM Setiadi, D Alia, D Nugraha - Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan, 2022.), penelitian ini juga membahas tema yang sama yaitu *Blended Learning* untuk meningkatkan literasi digital, tetapi juga memiliki perbedaan selain lokasi, subjek dan objek penelitian serta waktu penelitian yaitu pada penelitian ini tidak terfokus pada

pengembangan bahan ajar digital tetapi penggunaan *e-learning*. Penelitian selanjutnya yaitu Pengaruh Model Pembelajaran *Blended Learning* Berbasis Literasi Digital Terhadap Motivasi dan Prestasi belajar IPA Group V Sekolah Dasar (Andi Wirdayani , Syarifuddin Kune , Sitti Fithriani Shaleh, Universitas Muhammadiyah Makassar, 2022 - jurnal.stiqamuntai.ac.id), penelitian ini juga membahas *Blended Learning* dan literasi digital tetapi perbedaannya selain lokasi, waktu, serta subjek dan objek penelitian yaitu penelitian ini membahas mengenai peningkatan Literasi digital sementara penelitian tersebut berfokus membahas dampak *Blended Learning* terhadap motivasi dan prestasi belajar siswa. Berdasarkan beberapa penelitian yang terdahulu maka saya melakukan penelitian yang berjudul “Penggunaan Metode Pembelajaran *Blended Learning* Terhadap Peningkatan Kemampuan Literasi Digital Siswa di SMAN 16 Bandung”. Penelitian ini dilakukan dengan maksud menyempurnakan dan mengembangkan penelitian sebelumnya, kemudian penelitian ini juga penting dilaksanakan karena untuk meningkatkan dan mengembangkan keterampilan siswa dalam menggunakan media digital di era yang serba menggunakan teknologi digital dalam kegiatan sehari-hari. Selain itu, siswa dapat memanfaatkan fasilitas teknologi dengan baik dan dapat bermanfaat serta tidak hanya menggunakannya untuk hiburan saja tetapi untuk menambah wawasan yang lebih bermanfaat.

B. Batasan Masalah

Batasan masalah pada penelitian ini merupakan ruang lingkup masalah pada penelitian yang dibatasi, karena terlalu luas masalah sehingga peneliti membatasi masalah yang akan diteliti hanya pada beberapa masalah saja. Berdasarkan hal itu, untuk mencapai sasaran dan tujuan penelitian ini, maka dibuat batasan-batasan sebagai berikut :

1. Pengukuran kemampuan literasi digital peserta didik dilakukan saat sebelum pembelajaran, saat pembelajaran berlangsung dan sesudah pembelajaran.
2. Pengukuran kemampuan literasi digital tersebut diukur oleh instrument penelitian berupa *pretest*, *posttest*, dan angket respon siswa.

3. Keterampilan yang diukur yaitu kecakapan dalam menggunakan teknologi digital yaitu pengetahuan mesin pencari diinternet, pengetahuan *web browser*, analisis dan evaluasi isi konten yang tersebar pada media digital.

C. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah pada penelitian ini bertujuan untuk menguraikan beberapa masalah yang nantinya akan diteliti. Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan, maka masalah yang akan diidentifikasi adalah sebagai berikut :

1. Kemampuan literasi digital siswa di SMAN 16 Bandung yang masih perlu dikembangkan.
2. Kemampuan literasi digital yang perlu dikembangkan yaitu penggunaan media digital dalam kegiatan pembelajaran maupun kegiatan sehari-hari, pencarian informasi dengan bijak, dan pemanfaatan teknologi digital dengan baik.
3. Kurangnya penggunaan teknologi dalam kegiatan pembelajaran di SMAN 16 Bandung sehingga pembelajaran masih pada metode konvensional.

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah pada penelitian merupakan pertanyaan yang akan dicari jawabannya berupa fakta atau kebenaran dengan cara melakukan penelitian atau mengumpulkan data. Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah, rumusan masalah pada penelitian ini maka rumusan masalahnya adalah sebagai berikut :
“Bagaimana efektifitas penggunaan model pembelajaran *blended learning* dalam meningkatkan kemampuan literasi digital siswa?”

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka selanjutnya diuraikan kembali secara jelas masalah apa saja yang akan diteliti pada penelitian ini. Oleh karena itu, dirumuskan ke dalam pertanyaan penelitian sebagai berikut :

1. Bagaimana karakteristik pembelajaran menggunakan metode *Blended Learning* yang berbasis teknologi dalam upaya peningkatan kemampuan literasi digital siswa?
2. Bagaimana tahap-tahap pembelajaran *Blended Learning* dalam meningkatkan kemampuan literasi digital siswa?

3. Bagaimana efektifitas pembelajaran menggunakan metode blended learning dalam meningkatkan kemampuan literasi digital pada siswa?

E. Tujuan Penelitian

Sebuah penelitian harus mempunyai sebuah tujuan dalam menetapkan sebuah skala pengukuran. Tujuan penelitian tersebut merupakan keharusan untuk dicapai sehingga peneliti melakukan penelitian dengan matang dan juga baik agar tercapainya tujuan penelitian tersebut. Berdasarkan hal itu, dibawah ini diuraikan tujuan penelitian yaitu :

1. Tujuan Umum

Secara umum tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui seberapa efektifnya penggunaan suatu metode pembelajaran. Penggunaan metode pembelajaran pada penelitian ini yaitu metode *blended learning* dalam upaya peningkatan kemampuan literasi digital peserta didik di lingkungan sekolah.

2. Tujuan Khusus

Selain terdapat tujuan umum seperti yang sudah dijelaskan diatas, maka pada bagian ini dijelaskan kembali secara rinci tujuan yang harus dicapai dari penelitian ini. Berdasarkan hal tersebut, maka tujuan khusus yang ingin dicapai dari penelitian ini yaitu :

- a. Untuk mengetahui karakteristik metode pembelajaran *Blended Learning* yang berbasis teknologi dalam upaya peningkatan kemampuan literasi digital siswa.
- b. Bagaimana tahap-tahap pembelajaran *Blended Learning* dalam meningkatkan kemampuan literasi digital siswa
- c. Untuk mengetahui efektifitas pembelajaran menggunakan metode blended learning meningkatkan kemampuan literasi digital pada siswa.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian secara umum merupakan serangkaian kegunaan hasil penelitian, baik untuk kepentingan kegiatan pengembangan suatu program maupun kepentingan ilmu pengetahuan yang dianggap penting untuk dilakukan. Berdasarkan latar belakang yang sudah ada maka manfaat dari penelitian yang akan dilakukan sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi pembaca untuk memperluas pengetahuan berkenaan dengan metode *blended learning* berbasis teknologi dalam meningkatkan literasi digital peserta didik. Selain itu dapat bermanfaat juga untuk menjadi referensi jika tenaga pendidik akan melakukan pengembangan keterampilan peserta didik khususnya dalam penggunaan teknologi saat kegiatan pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis ini bisa berguna untuk memecahkan masalah secara pratikal atau sebagai alternatif solusi suatu permasalahan. Manfaat praktis yang diharapkan pada penelitian ini adalah:

a. Manfaat Bagi Siswa

Peserta didik bisa mengembangkan kemampuan belajar dengan bantuan teknologi sehingga kemampuan literasi digital siswa di lingkungan sekolah akan berkembang. Hal itu karena ketika melakukan pembelajaran tatap muka dan *online*, siswa akan belajar menggunakan teknologi untuk kepentingan belajar.

b. Manfaat Bagi Guru

Guru dapat merencanakan strategi belajar baru dalam kegiatan pembelajaran yang sesuai dengan tuntutan perkembangan zaman yang serba menggunakan teknologi sehingga menguasai konsep pembelajaran dengan teknologi digital. Guru juga dapat mengasah keterampilannya pada bidang teknologi digital untuk keperluan pembelajaran. Selain itu guru juga dapat menciptakan suasana belajar yang baru dan lebih berkreaitivitas dalam pembelajaran agar siswa tidak jenuh.

c. Manfaat Bagi Sekolah

Menciptakan suasana pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi peserta didik dan juga pembelajaran yang mengikuti zamannya yang dibantu dengan teknologi agar terus berkembang dan tidak ketinggalan zaman. Selain itu, terciptanya tenaga pendidik dan peserta didik yang paham akan perkembangan zaman dibidang teknologi digital.

d. Manfaat Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini dapat menjadi referensi untuk dikembangkan dan disempurkan kembali oleh peneliti selanjutnya. Karena pada zaman sekarang yang serba digital, kita harus menanamkan kompetensi literasi digital khususnya pada peserta didik agar dapat mengasah keterampilan mereka dalam menggunakan teknologi dan menggunakannya secara bertanggung jawab.

G. DEFINISI OPERASIONAL

Definisi operasional yang terdapat pada penelitian ini untuk menjelaskan dan menggambarkan isi dari penelitian ini kepada pembaca agar isi yang dimaksud oleh penulis bisa dipahami oleh pembaca. Hal ini bertujuan agar antara penulis dan pembaca tidak terjadi kesalahpahaman terhadap variabel penelitian ini. Maka dari itu, berikut ini dijelaskan definisi operasional terhadap variabel yang terdapat pada penelitian ini, antara lain:

1. Literasi Digital

Literasi digital dalam penelitian ini, para peserta didik diharuskan untuk menggunakan teknologi pada saat kegiatan pembelajaran untuk membuat siswa memiliki kecakapan dalam menggunakan media digital. Penggunaan teknologi ini dimulai saat peserta didik diberikan soal menggunakan *google form* yang dapat diakses di *e-learning*. Kemudian saat peserta didik mengakses materi, membuat tugas hingga mengirim tugas ke *e-learning* yang sudah disediakan oleh pengajar. Selain itu kegiatan literasi digital dilakukan pada saat proses pembelajaran ketika siswa membuat suatu produk yaitu pembuatan poster digital. Siswa akan mengakses berbagai *platform* untuk membuat produk tersebut mulai dari mencari informasi, mencari materi yang akan dimuat dalam poster tersebut, mencari tutorial, mencari *design*, dan mencari aplikasi yang dapat membantu pembuatan produk tersebut.

Kegiatan tersebut akan membuat siswa mengasah keterampilannya dalam menggunakan teknologi khususnya pada saat kegiatan pembelajaran. Selain itu, kemampuan siswa yang mencakup keterampilan dan pengetahuan siswa akan terus bertambah dalam penggunaan teknologi. Penggunaan teknologi tersebut tidak terlepas dari pengguna yang bijak dalam menggunakan teknologi, untuk

dapat memiliki kecakapan menggunakan teknologi digital, ada beberapa indikator yang harus dipenuhi oleh siswa yaitu :

- a. Menggunakan berbagai platform untuk berbagai kegiatan
- b. Memanfaatkan internet sebagai mesin pencari
- c. Pengetahuan tentang *web browser*
- d. Menganalisa latar belakang informasi yang ada di internet
- e. Mengevaluasi isi informasi yang ada di berbagai internet dan melakukan *crosscheck*

2. Metode Pembelajaran

Metode pembelajaran dalam penelitian ini merupakan salah satu strategi yang digunakan ketika melakukan kegiatan pembelajaran. Metode juga merupakan cara yang digunakan oleh peneliti dalam proses pembelajaran yang hendak dicapai, semakin tepat metode yang digunakan maka pembelajaran akan semakin baik. Kegiatan dalam penelitian ini yaitu penggunaan teknologi digital dalam kegiatan pembelajaran. maka dari itu jenis penggunaan metodenya harus yang berkaitan dengan kegiatan pembelajaran menggunakan teknologi. Terdapat banyak macam metode yang tersedia, tetapi pada penelitian ini menggunakan metode pembelajaran metode *Blended learning*. Hal tersebut karena pada metode ini mencampurkan dua proses pembelajaran yaitu *offline* dan *online*, dalam kegiatan *online* siswa diharuskan menggunakan teknologi dalam kegiatan pembelajaran

1. *Blended learning*

Blended learning merupakan metode pembelajaran campuran yang menggabungkan metode pembelajaran langsung (*synchronous*) dan metode pembelajaran mandiri/tidak langsung yang dapat dilakukan kapan saja (*Asynchronous*). Metode pembelajaran *blended learning* ini merupakan pembelajaran yang mengkombinasikan segala aspek. Pembelajaran *blended learning* pada penelitian ini yaitu pemanfaatan *platform e-learning* dan tatap muka dalam kegiatan pembelajaran, sehingga peserta didik akan menggunakan teknologi dalam setiap kegiatan pembelajarannya khususnya pada saat pembelajaran tidak langsung atau *asynchronous*. Guru akan mengupload materi

dan tugas ke dalam *e-learning*, yang kemudian siswa akan mengakses dan mempelajarinya.

E-learning pada penelitian ini dapat diartikan sebagai sistem pembelajaran elektronik. *E-learning* ini akan memanfaatkan teknologi informasi untuk membuat hingga menyalurkan materi pembelajaran ke penggunanya atau kepada siswa. Contoh *e-learning* dalam penelitian ini yaitu menggunakan ruang kelas. Ruang kelas ini merupakan fasilitas yang bisa digunakan lewat aplikasi Ruang guru. Platform *e-learning* mempermudah peserta didik ketika melaksanakan kegiatan pembelajaran berbasis teknologi. Penggunaan aplikasi *e-learning* ini siswa akan mengakses materi pembelajaran hingga mengirim tugas dengan mudah. Selain itu, penggunaan aplikasi *e-learning* ini dapat mengasah kemampuan siswa dalam menggunakan teknologi sehingga siswa mempunyai kecakapan dalam menggunakan media digital

H. Sistematika Skripsi

Sistematika penulisan skripsi merupakan kerangka penyusunan skripsi dari bab awal hingga bab terakhir. Mengutip Pedoman Penulisan Skripsi dan Karya Ilmiah oleh Ahmad, dkk. (2021: 85-91), sistematika yang terdapat di dalam skripsi ini terdiri atas tiga bagian, yaitu bagian awal, isi, dan akhir. Bagian-bagian tersebut dapat dijabarkan sebagai berikut:

Bagian Pembuka Skripsi

Bagian pembuka skripsi ini diawali dengan bagian awal skripsi yang terdiri dari halaman judul, halaman pengesahan, halaman motto, persembahan, kata Pengantar, daftar Isi, daftar gambar, daftar tabel, daftar lampiran.

BAB I Pendahuluan

Kemudian bagian isi yaitu Bab I Pendahuluan yang berisi uraian pendahuluan yang meliputi latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional, sistematika skripsi.

BAB II Kajian Teori dan Kerangka Berpikir

Kemudian dilanjut dengan Bab II Kajian Teori yang berisi deskripsi teoritis yang memfokuskan kepada hasil kajian atas teori, konsep, kebijaksanaan, peraturan yang

ditunjang hasil penelitian terdahulu yang sesuai dengan masalah penelitian, kerangka pemikiran, asumsi, dan hipotesis.

BAB III Metode Penelitian

Sedangkan pada Bab III Metode Penelitian , menjelaskan secara sistematis dan terperinci langkah-langkah yang digunakan dalam menjawab permasalahan dan memperoleh kesimpulan. Adapun isi dari Bab III ini antara lain metode penelitian, desain penelitian, subjek dan objek penelitian, pengumpulan data dan instrumen penelitian, teknik analisis data, prosedur penelitian.

BAB IV Hasil dan Pembahasan

Selanjutnya Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan, pada bagian ini terdapat hasil penelitian yang telah penulis dapatkan kemudian hasil penelitian tersebut akan dibahas secara rinci sesuai dengan rumusan masalah yang telah dirumuskan.

BAB V Simpulan dan Saran

Terakhir Bab V simpulan, saran dan implikasi, bagian ini terdapat ringkasan dari hasil penelitian dan pembahasan dari hasil penelitian. Pada bagian simpulan juga disusun berdasarkan rumusan masalah dan tujuan penelitian agar. Kemudian terdapat implikasi, implikasi adalah akibat yang timbul dari adanya penerapan suatu program atau kebijakan yang dapat berdampak baik atau buruk Sementara itu, saran ditujukan untuk rekomendasi kepada pihak-pihak yang bersangkutan. Kemudian setelah Bab V ditambahkan pada bagian akhir, terdapat daftar pustaka dan lampiran-lampiran.