

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu kebutuhan yang sangat diperlukan oleh manusia di seluruh dunia. Pendidikan selalu menjadi peranan penting untuk meningkatkan keberlangsungan dan kemajuan seluruh bangsa, karena dengan pendidikan yang berkualitas akan membentuk suatu bangsa yang berkualitas pula.

Belajar merupakan sebuah proses usaha dalam memperoleh kepintaran maupun memperoleh sebuah ilmu pengetahuan. Belajar juga dapat disebut sebagai proses dari seseorang guna mencapai beberapa macam keterampilan, kompetensi serta sikap. Salam, (2017). Pembelajaran abad 21 mengacu pada pendekatan pembelajaran yang bertujuan untuk mengembangkan keterampilan, sikap, dan pengetahuan yang relevan untuk kesuksesan dalam era digital dan globalisasi. Ini melampaui pendidikan tradisional yang terfokus pada penguasaan materi akademis semata. Dalam konteks pembelajaran abad 21, siswa didorong untuk menjadi pembelajar mandiri yang mampu berpikir kritis, berkolaborasi, berinovasi, dan menggunakan teknologi dengan bijaksana.

Kurikulum merdeka adalah kurikulum yang membebaskan murid dari belenggu pembelajaran yang terpaku pada buku teks dan hafalan semata, pemanfaatan teknologi pada abad 21 harus dimaksimalkan sebaik mungkin. Kurikulum merdeka bertujuan untuk mengembangkan keterampilan abad 21 yang dibutuhkan oleh siswa. Pendidikan di abad ke-21 menuntut siswa tidak hanya menguasai materi, tetapi juga memiliki keterampilan kunci yang dikenal sebagai 4C (Communication, Collaboration, Critical Thinking, and Creativity). Salah satu

keterampilan dasar yang menjadi fondasi bagi penguasaan 4C, khususnya kemampuan berpikir kritis dan komunikasi, adalah keterampilan menulis. Di jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP), mata pelajaran Bahasa Indonesia memuat materi esensial, yaitu menulis Teks Laporan Hasil Observasi (LHO). Teks LHO memiliki urgensi tinggi karena melatih siswa untuk mengamati suatu objek atau fenomena secara sistematis, menganalisis data, dan menyajikannya secara objektif dan terstruktur. Keterampilan ini tidak hanya berguna di kelas tetapi juga sangat relevan untuk kehidupan sehari-hari dan studi lanjut. Pengembangan pembelajaran *e-learning* menggunakan aplikasi *trello* merupakan sebuah inovasi baru dalam mengupas tuntas materi laporan hasil observasi baik secara luring (luar jaringan) ataupun daring (dalam jaringan). Observasi dapat dilakukan secara langsung maupun tidak langsung, dengan mengobservasi secara langsung berarti terjun langsung ke-tempat kejadian ataupun peristiwa yang sedang terjadi untuk mengumpulkan data yang dibutuhkan, berbeda hal dengan mengobservasi secara tidak langsung yang hanya mengumpulkan data-data yang berasal dari sumber-sumber yang telah tersedia.

Mulyasa (2017:15) menyatakan bahwa “Pendidikan dan teknologi di dayakan digunakan untuk mempengaruhi pola, dan sikap serta gaya hidup masyarakat, guna meningkatkan taraf hidup dan kesejahteraan. Hal itu penting, terutama untuk mengatasi berbagai ketimpangan masyarakat, baik dalam bidang ekonomi maupun pendidikan; karena perkembangan teknologi, terutama teknologi komunikasi dan informasi semakin lama semakin pesat dan semakin otonom.” Berdasarkan kutipan tersebut membuktikan bahwa perkembangan teknologi bukan hal yang bisa disepelekan karena memang mempengaruhi perkembangan

pendidikan. Namun sayangnya, perkembangan teknologi yang canggih belum dapat digunakan secara maksimal untuk keperluan media belajar. Para guru dituntut agar mampu menggunakan alat-alat yang dapat disediakan oleh sekolah, dan tidak tertutup kemungkinan bahwa alat-alat tersebut sesuai dengan perkembangan dan tuntunan zaman.

Priyatni (2017) menyatakan bahwa teks laporan hasil observasi adalah hasil pengamatan dan analisis sistematis terhadap suatu objek dan dapat memperkuat kemampuan analisis dan interpretasi terhadap fenomena yang diamati. Menulis teks laporan hasil observasi adalah salah satu keterampilan penting yang harus dikuasai siswa, terutama di jenjang SMP dan SMA.. Hal ini selaras dengan firman Allah dalam surah Al ‘Alaq ayat 1-5.

بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ

أَقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ ﴿١﴾ خَلَقَ الْإِنْسَانَ ﴿٢﴾
 مِنْ عَلَقٍ ﴿٣﴾ أَقْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ ﴿٤﴾ الَّذِي عَلَّمَ
 بِالْقَلَمِ ﴿٥﴾ عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ ﴿٦﴾

Yang artinya: Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang menciptakan.(1) Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah.(2) Bacalah, dan Tuhanmulah Yang Maha mulia. (3) Yang mengajar (manusia) dengan pena. (4) Dia mengajarkan manusia apa yang tidak diketahuinya.(5)

Penelitian ini juga berlandaskan pada pemuliaan ilmu pengetahuan dan aktivitas menulis, sebagaimana diabadikan dalam firman Allah SWT pada surah Al- Qalam ayat 1:

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ
نَّ ۙ وَالْقَلَمِ وَمَا يَسْطُرُونَ

Yang artinya : Nūn. Demi pena dan apa yang mereka tuliskan.

Ayat ini merupakan sumpah ilahiah atas "pena" (*Al-Qalam*) dan "apa yang mereka tuliskan" (*Wa Mā Yasṭurūn*), menegaskan kedudukan luhur aktivitas mencatat dan menyebarkan ilmu. Dalam konteks modern, pena diaktualisasikan melalui teknologi digital. Penelitian "Pengembangan Media Pembelajaran *E-Learning* Berbantuan Aplikasi *Trello* dalam Menulis Teks Laporan Hasil Observasi" adalah upaya nyata untuk mengaktualisasikan perintah suci tersebut. Aplikasi *trello* diposisikan sebagai *Al-Qalam* (pena) digital yang memfasilitasi proses penulisan. Fitur-fiturnya (*boards, lists, cards*) menyediakan kerangka visual yang terstruktur untuk mengorganisasi tahapan observasi, pengumpulan data, hingga penyusunan *draf* Teks Laporan Hasil Observasi (*LHO*). *Mā Yasṭurūn* yang Berkualitas: Teks LHO merupakan wujud konkret dari "apa yang mereka tuliskan" (*Mā Yasṭurūn*) yang berisi fakta dan ilmu. Media *trello* dirancang untuk memastikan bahwa hasil tulisan peserta didik sebagai produk ilmu memiliki kualitas yang tinggi, terstruktur, dan akurat, serta mendorong kolaborasi tim dalam proses penciptaannya. Dengan demikian, pengembangan media *e-learning* ini bukan sekadar inovasi teknologi, melainkan manifestasi ketaatan untuk memuliakan proses pencatatan ilmu (*Mā Yasṭurūn*) melalui alat digital yang

relevan dengan zaman (*Al-Qalam* digital). Penelitian ini bertujuan mengoptimalkan kompetensi menulis Teks LHO sebagai kontribusi dalam pengembangan khazanah pengetahuan. Ayat ini juga menekankan pentingnya menulis sebagai bentuk pengembangan ilmu. Tapi kenyataannya, ada siswa yang masih bingung memulai tulisan, kesulitan menyusun data hasil pengamatan, dan belum terbiasa menyajikan laporan yang sistematis. Di sisi lain, teknologi terus berkembang dan sudah seharusnya dimanfaatkan dalam dunia pendidikan. Aplikasi *trello*, misalnya, bisa menjadi alat bantu yang menarik dan interaktif untuk mendukung proses menulis laporan. Dengan fitur-fitur seperti *board*, *list*, dan *card*, siswa bisa belajar mengorganisasi informasi secara lebih terstruktur, bekerja sama dalam kelompok, dan melatih kemampuan berpikir kritis. Sayangnya, belum banyak media pembelajaran yang memanfaatkan *trello* secara langsung untuk membantu siswa menulis teks laporan hasil observasi. Padahal, aplikasi ini punya potensi besar untuk mendukung proses pembelajaran yang lebih menyenangkan dan efektif. Karena itulah, penelitian ini dilakukan untuk mengembangkan media pembelajaran *e-learning* berbantuan aplikasi *trello*, agar siswa lebih mudah memahami struktur teks laporan, lebih terlibat dalam proses pembelajaran, dan hasil tulisannya pun jadi lebih baik. Penelitian ini juga relevan dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Andi Yulia Haerani (2019) yang bertujuan untuk mengetahui: (1) Langkah-langkah pengembangan media pembelajaran *e-learning* (2) Pengembangan media pembelajaran *e-learning* yang valid dan praktis. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan.

B. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah adalah usaha untuk menghimpun dan mengenali masalah yang hendak diteliti dan pengenalan atau inventarisasi masalah. Ade Heryana (2022) menjelaskan bahwa: “Identifikasi masalah adalah proses awal dalam penelitian yang dilakukan melalui peninjauan literatur, observasi praktik lapangan, dan pertimbangan terhadap perkembangan isu. Tujuannya adalah untuk menemukan masalah yang relevan dan dapat diteliti secara ilmiah”. Dominikus Dolet Unaradjan (2019: 5) menyatakan bahwa “Identifikasi masalah pada umumnya mendeteksi, melacak, menjelaskan aspek permasalahan.

Berdasarkan pemaparan yang ada pada latar belakang masalah , maka identifikasi masalahnya adalah sebagai berikut:

1. Minimnya inovasi baru dalam pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya pada materi teks laporan hasil observasi.
2. Penyesuaian pada abad 21 yang berkaitan dengan pembelajaran menggunakan teknologi.
3. Pentingnya kemampuan menulis teks laporan hasil observasi untuk menciptakan generasi yang berpikir kreatif dan kritis.

C. Batasan Masalah

Batasan masalah dibuat untuk memusatkan penelitian dan mengerucutkan pokok-pokok masalah yang ditemukan peneliti pada identifikasi masalah. Sugiyono (2018:290) “Karena adanya keterbatasan, baik tenaga, dana, dan waktu, dan supaya penelitian terfokus , maka peneliti akan melakukan penelitian terhadap keseluruhan yang ada pada objek atau situasi sosial tertentu, tetapi perlu menentukan fokus.”

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, maka peneliti membuat batasan masalah sebagai berikut:

1. Identifikasi materi menulis teks laporan hasil observasi sesuai dengan capaian pembelajaran siswa yang terdapat pada kurikulum merdeka.
2. Media yang dikembangkan adalah pembelajaran *e-learning* yang menggunakan aplikasi *trello*.
3. Objek penelitian ini berupa pengembangan *e-learning* berbantuan aplikasi *trello* dalam menulis teks laporan hasil observasi siswa kelas VIII SMP IT Nurul Azmi Medan tahun pelajaran 2025/2026.

D. Rumusan Masalah

Pada latar belakang diatas sebelumnya telah dipaparkan masalah yang akan diteliti dan masalah apa yang akan diselesaikan. Sugiyono (2018:35) “Rumusan masalah itu merupakan suatu pernyataan yang akan dicarikan jawabannya melalui pengumpulan data. Namun demikian terdapat kaitan erat antara masalah dan rumusan masalah, karena setiap rumusan masalah penelitian harus didasarkan pada masalah.”Rukin (2019: 57) “Rumusan masalah adalah tahapan dari beberapa tahapan untuk membuat sebuah karya ilmiah penelitian atau lainnya.”

Sesuai dengan latar belakang masalah, identifikasi masalah, dan batasan masalah maka rumusan masalah pada penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimanakah proses pengembangan media pembelajaran *e-learning* berbantuan aplikasi *trello* dalam menulis teks laporan hasil observasi siswa kelas VIII SMP IT Nurul Azmi Medan?

2. Bagaimanakah validasi ahli materi dan desain pengembangan media pembelajaran *e-learning* berbantuan aplikasi *trello* dalam menulis teks laporan hasil observasi siswa kelas VIII SMP IT Nurul Azmi Medan?
3. Bagaimanakah kelayakan dan keefektifan media pembelajaran *e-learning* berbantuan aplikasi *trello* pada materi teks laporan hasil observasi siswa kelas VIII SMP IT Nurul Azmi Medan?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian sebaiknya merangkum berbagai hal mengenai apa saja yang akan diteliti oleh peneliti masalah. Sehingga mendapatkan hasil yang optimal dari penelitian yang dilakukan, menjadikan hasil penelitian berasal dari sumber yang terpercaya dan menjadi informasi yang akurat.

Sugiyono (2018:290) mengatakan bahwa: “Secara umum tujuan penelitian adalah untuk menemukan, mengembangkan dan membuktikan pengetahuan”. Sedangkan secara khusus tujuan penelitian pengembangan menurut Arifin dan Rido (2016) adalah untuk melakukan suatu proses perubahan secara bertahap kearah tingkat yang cenderung lebih tinggi, meluas, dan mendalam yang secara menyeluruh dapat tercipta suatu kesempurnaan dan kematangan.

Adapun tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan proses pengembangan media pembelajaran *e-learning* berbantuan aplikasi *trello* siswa kelas VIII dalam menulis teks laporan hasil observasi di SMP IT Nurul Azmi Medan.

2. Mendeskripsikan validasi ahli materi dan desain pengembangan media pembelajaran *e-learning* berbantuan aplikasi *trello* dalam menulis teks laporan hasil observasi siswa kelas VIII SMP IT Nurul Azmi Medan
3. Mendeskripsikan kelayakan dan keefektifan media pembelajaran *e-learning* berbantuan aplikasi *trello* mulai dari proses pengumpulan data hingga penulisan yang sempurna pada materi teks laporan hasil observasi siswa kelas VIII SMP IT Nurul Azmi Medan.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat teoretis berupa kontribusi terhadap pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang pendidikan dan strategi pembelajaran berbasis teknologi. Hasil penelitian dapat menjadi referensi bagi kajian selanjutnya serta memperkaya literatur mengenai penerapan *e-learning* dalam meningkatkan keterampilan menulis.

Secara praktis, penelitian ini bermanfaat bagi guru dan praktisi pendidikan sebagai acuan dalam merancang strategi pembelajaran yang lebih efektif, inovatif, dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Selain itu, hasil penelitian dapat digunakan oleh lembaga pendidikan sebagai dasar pertimbangan dalam mengembangkan kebijakan pembelajaran digital.

Firdaus (2018:54) “Manfaat penelitian di dapat setelah pencapaiannya tujuan penelitian. Seandainya dalam penelitian tujuan dapat dicapai dan rumusan masalah dapat dipecahkan secara tepat dan akurat. Kegunaan penelitian mempunyai dua hal yaitu mengembangkan ilmu pengetahuan (secara teoritis) dan membantu mengatasi, memecahkan masalah yang ada pada objek yang diteliti.”

Berdasarkan pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa manfaat penelitian merupakan suatu pencapaian tujuan dalam penelitian. Setiap penelitian diharapkan memiliki manfaat. Manfaat tersebut bisa bersifat teoritis, dan praktis. Berdasarkan uraian pada tujuan penelitian diatas, maka manfaat dilakukannya penelitian ini adalah:

1. Manfaat Teoritis

Secara umum dalam penelitian selalu dilandasi oleh kajian teori agar penelitian tersebut mempunyai dasar yang kokoh, dan bukan sekedar perbuatan coba-coba (trial and error) . Sugiyono (2018:81) “Teori adalah alur logika atau penalaran, seperangkat konsep, defenisi, dan proposisi yang disusun secara sistematis. Secara umum, teori mempunyai tiga fungsi, yaitu untuk menjelaskan, meramalkan, dan pengendalian suatu gejala.” Manfaat hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan studi lanjutan yang relevan dan kajian kearah pengembangan media pembelajaran, menyadari betapa pentingnya media pembelajaran untuk keberhasilan suatu materi pelajaran. selain itu juga sebagai sebuah hasil karya institusi pendidikan yang akan diterapkan dalam pembelajaran bahasa indonesia pada materi teks laporan hasil observasi.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

- 1) Membantu semua guru agar lebih kreatif, interaktif, dan inovatif dalam menerapkan strategi dan membuat media dalam proses belajar mengajar dikelas dengan menggunakan teknologi.
- 2) Memotivasi guru dalam mengembangkan media pembelajaran *e-learning* dalam pembelajaran di era abad 21.

- 3) Mempermudah guru dalam perannya sebagai fasilitator dalam pembelajaran.
- 4) Guru dapat melihat proses belajar siswa secara *up to date*.
- 5) Memudahkan guru dalam melakukan penilaian pada materi yang telah diajarkan.

b. Bagi Siswa

- 1) Siswa dapat lebih mudah menerima pembelajaran dengan menggunakan media berbantuan aplikasi *trello*.
- 2) Membantu meningkatkan motivasi dan semangat belajar siswa, dengan memanfaatkan teknologi yang tersedia di era abad 21 khususnya dalam pembelajaran bahasa indonesia.
- 3) Meningkatkan daya tarik belajar siswa pada materi pelajaran yang diajarkan.
- 4) Memudahkan siswa dalam pengumpulan tugas.
- 5) Siswa memiliki sumber belajar yang luas.
- 6) Meningkatkan prestasi dan kreatif siswa.
- 7) Siswa dapat mengikuti pembelajaran di luar kelas.

c. Bagi Peneliti

- 1) Peneliti dapat meningkatkan keterampilan dalam merancang dan mengimplementasikan media pembelajaran berbasis teknologi.
- 2) Memperluas wawasan tentang pemanfaatan aplikasi manajemen proyek (seperti *trello*) dalam konteks pendidikan.
- 3) Penelitian ini menjadi bukti nyata kontribusi peneliti dalam menciptakan inovasi pembelajaran yang interaktif dan kolaboratif.

d. Bagi Dunia Pendidikan

- 1) Memberikan wacana baru dalam penyampaian materi pembelajaran.
- 2) Menjadi dasar pemikiran untuk menyusun rencana program pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi di era abad 21 dalam pengembangan media pembelajaran *e-learning* berbantuan aplikasi *trello*.

BAB II

KAJIAN TEORETIS, KERANGKA BERPIKIR, DAN PENELITIAN YANG RELEVAN

A. Kajian Teoretis

Kajian teoretis adalah serangkaian definisi, konsep, dan juga perspektif tentang sebuah hal yang tersusun rapi. Sugiyono tahun (2017:18) “Teoretis adalah alur logika atau penalaran, yang merupakan seperangkap konsep, definisi dan proposisi yang disusun secara sistematis. Sebuah penelitian membahas tentang permasalahan haruslah didukung teori-teori dari pemikiran ahli, penggunaan teori dalam suatu penelitian mempunyai dasar yang kuat untuk memperoleh suatu kebenaran”. Maka dari itu pentingnya suatu teori dalam suatu pendidikan. Dalam uraian ini peneliti akan membahas pokok-pokok masalah yang akan diteliti.

1. Konsep Pengembangan Media Pembelajaran

a. Pengertian Pengembangan

Pengembangan adalah suatu proses yang dilakukan secara sistematis untuk meningkatkan, memperluas, atau memperbaiki sesuatu agar menjadi lebih baik, lebih efektif, dan lebih bermanfaat. Dalam konteks akademik maupun praktis, pengembangan biasanya berkaitan dengan usaha memperbaiki kualitas, menambah fungsi, atau menciptakan inovasi baru. Amaluddin (2023) menyatakan bahwa pengembangan adalah suatu proses sistematis yang dilakukan secara sadar dan terencana untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, baik dari segi materi, metode, maupun media, agar lebih efektif dan efisien dalam mencapai tujuan pendidikan. Sujadi dalam (Tatik Sutarti dan Edi Irawan, 2017:6) “Penelitian dan

pengembangan adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru. Menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat di pertanggung jawabkan”. Sumarni (2019), ada tiga tujuan penelitian pengembangan, yaitu: Pertama, menjembatani kesenjangan antara temuan-temuan yang terjadi dalam penelitian dengan praktek pendidikan. Kedua, menemukan, mengembangkan, dan memvalidasi suatu produk. Ketiga, menguji satu atau lebih teori yang mendasari lahirnya suatu produk. Richey & Klein (dalam Sugiyono, 2017) menyatakan bahwa “Pengembangan adalah kajian sistematis tentang bagaimana merancang suatu produk, mengembangkan atau memproduksi rancangan tersebut, dan mengevaluasi kinerjanya.” Pada hakikatnya pengembangan adalah upaya pendidikan baik formal maupun non formal yang dilaksanakan secara sadar, berencana, terarah, teratur, dan bertanggung jawab dalam rangka memperkenalkan, menumbuhkan, membimbing, mengembangkan suatu dasar kepribadian yang seimbang, utuh, selaras, pengetahuan, keterampilan sesuai dengan bakat, keinginan serta kemampuan kemampuan sebagai bekal atas prakarsa sendiri untuk menambah, meningkatkan, mengembangkan diri ke arah tercapainya.

Dari pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa pengembangan merupakan suatu usaha yang dilakukan secara terarah dan terencana untuk membuat dan memperbaiki, sehingga menjadi produk yang semakin bermanfaat untuk meningkatkan kualitas sebagai upaya menciptakan mutu yang lebih baik.

b. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah dapat diartikan sebagai perantara atau pengantar. Media pembelajaran merupakan salah satu komponen pendukung keberhasilan proses belajar mengajar.

Hamka, (2018) bahwa media pembelajaran dapat di definisikan sebagai alat bantu berupa fisik maupun non fisik yang sengaja digunakan sebagai perantara antara tenaga pendidik dan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien. Sehingga materi pembelajaran lebih cepat diterima peserta didik dengan utuh serta menarik minat peserta didik untuk belajar lebih lanjut. Suryani, dkk. (2018) media pembelajaran merupakan segala macam bentuk alat dan sarana penyampaian informasi yang digunakan sesuai materi pembelajaran serta dapat digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan dapat menjadikan peserta didik semangat dalam belajar.

Secara umum media pembelajaran mempunyai kegunaan sebagai berikut:

- a. Memperjelas pesan agar tidak verbalitas.
- b. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga dan daya indra.
- c. Menimbulkan gairah belajar dengan inovasi baru.
- d. Memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori, dan kinestetiknya.
- e. Memberikan rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah suatu perantara yang digunakan oleh pendidik/guru untuk menyalurkan pesan atau informasi kepada siswa nya sehingga siswa tersebut dapat terangsang ketika mengikuti kegiatan pembelajaran.

c. Ruang Lingkup Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan alat bantu yang berfungsi untuk menjelaskan sebagian dari keseluruhan program pembelajaran yang sulit dijelaskan secara verbal. Salah satu ciri-ciri media pembelajaran dapat dilihat menurut kemampuannya membangkitkan rangsangan pada indra penglihatan, pendengaran, peradaban, dan penciuman siswa.

d. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran berdasarkan jenisnya dapat pula dikelompokkan sebagai berikut:

1. Media visual yaitu jenis media yang digunakan hanya mengandalkan indra penglihatan misalnya media cetak seperti buku, jurnal, peta, gambar, dan lain sebagainya..
2. Media audio adalah jenis media yang digunakan hanya mengandalkan pendengaran nya tape recorder, dan radio.
3. Media audio visual adalah film, video, program TV, dan lain sebagainya.
4. Multimedia yaitu media yang melibatkan beberapa jenis media dan peralatan secara terintegrasi dalam suatu proses atau kegiatan pembelajaran.

e. Manfaat Media Pembelajaran *E-learning*

Media memiliki peranan penting dalam pembelajaran, yakni sebagai alat berkomunikasi, dan materi pembelajaran.

Manfaat media pembelajaran *e-learning* diantaranya yaitu :

1. Penggunaan *e-learning* untuk menunjang pelaksanaan proses belajar serta dapat meningkatkan daya serap peserta didik atas materi yang diajarkan.
2. Meningkatkan partisipasi aktif dari peserta didik.
3. Meningkatkan kemampuan belajar mandiri peserta didik.
4. Meningkatkan kualitas materi pendidik dan pelatihan.
5. Meningkatkan kemampuan menampilkan informasi dengan perangkat teknologi informasi, dengan perangkat biasa sulit dilakukan.

2. Media *E-learning* Berbantuan Aplikasi *Trello*

a. Pengertian *E-learning*

E-learning merupakan suatu sistem pembelajaran yang memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi, khususnya jaringan internet, untuk menyelenggarakan proses belajar mengajar secara daring. Melalui *e-learning*, peserta didik dapat mengakses materi pembelajaran, melakukan interaksi dengan guru maupun sesama siswa, serta melaksanakan evaluasi tanpa dibatasi oleh ruang dan waktu. Pembelajaran berbasis *e-learning* ditandai dengan fleksibilitas, interaktivitas, dan pemanfaatan multimedia sehingga mampu meningkatkan efektivitas serta daya tarik proses belajar. Garrison & Vaughan (2020) menyatakan bahwa :”*E-learning is a key component of blended learning environments, providing flexibility, accessibility, and enhanced student*

engagement through online interaction." (*E-learning* merupakan komponen utama dari lingkungan pembelajaran campuran, memberikan fleksibilitas, aksesibilitas, dan peningkatan keterlibatan siswa melalui interaksi daring). Moore, Dickson-Deane, & Galyen (2018) menyatakan bahwa: "*E-learning refers to learning that is enabled electronically, often via the internet, and includes various formats such as online courses, virtual classrooms, and digital content delivery.*" (*E-learning* mengacu pada pembelajaran yang difasilitasi secara elektronik, seringkali melalui internet, dan mencakup berbagai format seperti kursus daring, kelas virtual, dan penyampaian konten digital).

b. Fungsi *E-learning*

Fungsi utama *e-learning* adalah sebagai sarana pembelajaran berbasis teknologi yang dapat berperan sebagai suplemen, komplemen, maupun pengganti pembelajaran tatap muka. Algahtani (2017), menyatakan bahwa *e-learning* memiliki fungsi sebagai pengganti dan pelengkap pembelajaran tradisional. "Fungsi *e-learning* adalah untuk menyediakan fleksibilitas belajar tanpa batasan ruang dan waktu, serta memperluas akses pendidikan."

c. Fungsi Aplikasi *Trello*

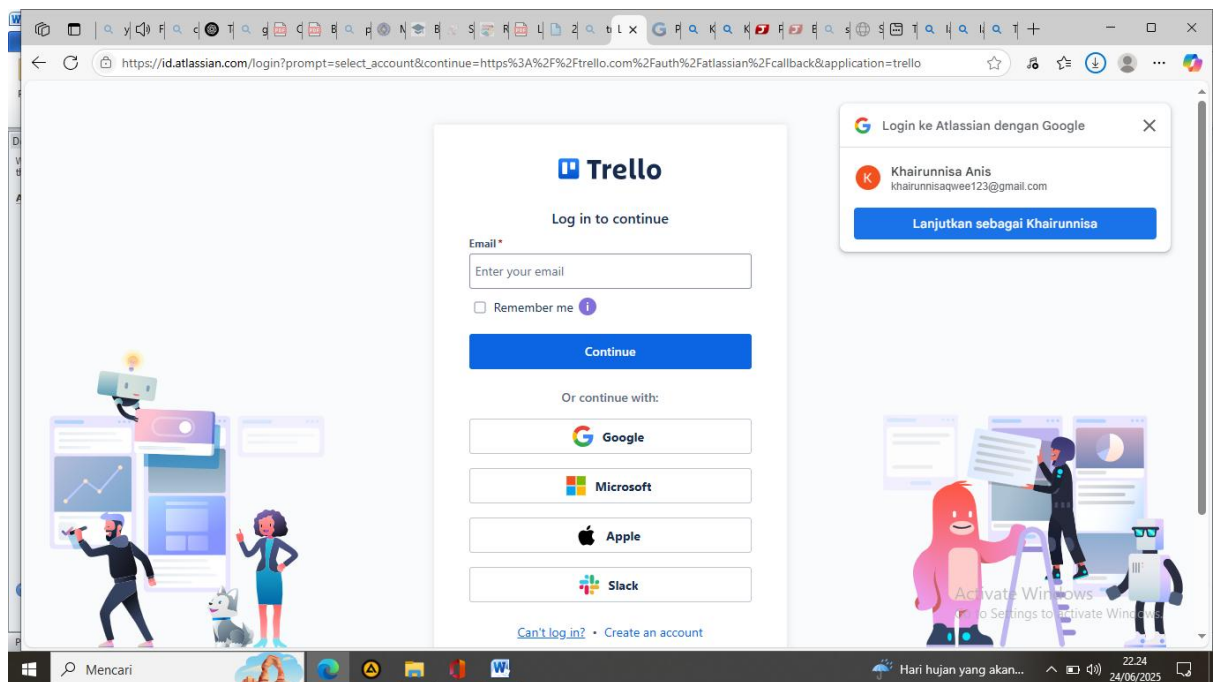
Trello berfungsi sebagai aplikasi manajemen proyek dan tugas yang memudahkan individu maupun tim dalam mengatur alur kerja, melacak progres, serta berkolaborasi secara efisien. Gupta, R., & Gupta, H (2017) menyatakan bahwa "*Trello is a project management application that utilizes Kanban-style boards and cards to help individuals and teams organize tasks and workflows efficiently in a visual manner.*" (*Trello* adalah aplikasi manajemen proyek yang menggunakan papan bergaya Kanban dan kartu untuk membantu individu dan tim

mengatur tugas dan alur kerja secara efisien dan visual). Mahyoob (2020) menyatakan *"Trello is a collaborative task management platform that allows users to manage, assign, and monitor tasks in real time, supporting both synchronous and asynchronous teamwork."* (Trello adalah platform manajemen tugas kolaboratif yang memungkinkan pengguna mengelola, menetapkan, dan memantau tugas secara waktu nyata, baik untuk kerja tim sinkron maupun asinkron).

d. Langkah-Langkah Menggunakan Aplikasi *Trello*

1. Buat Akun *Trello*

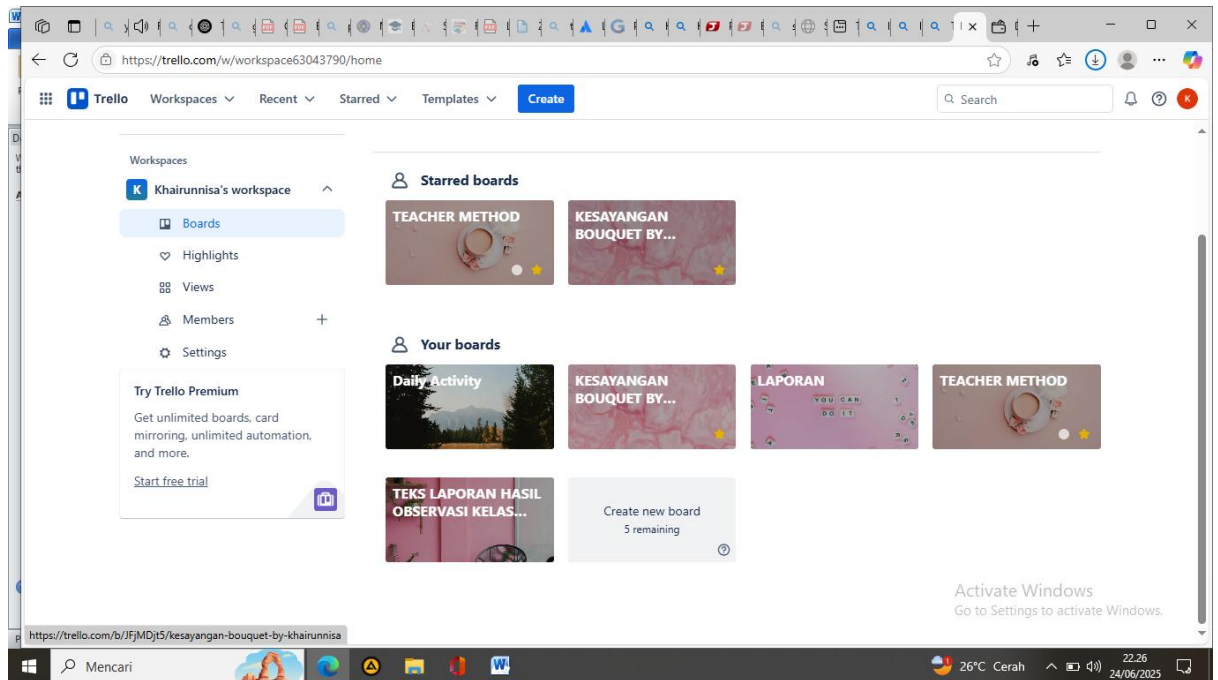
Klik *"Sign Up"* atau *"Get Started"* lalu daftarkan akun dengan email, Google, atau Microsoft.



Gambar 2.1 Tampilan buat akun *trello*

2. Buat *Workspace* (Ruang Kerja)

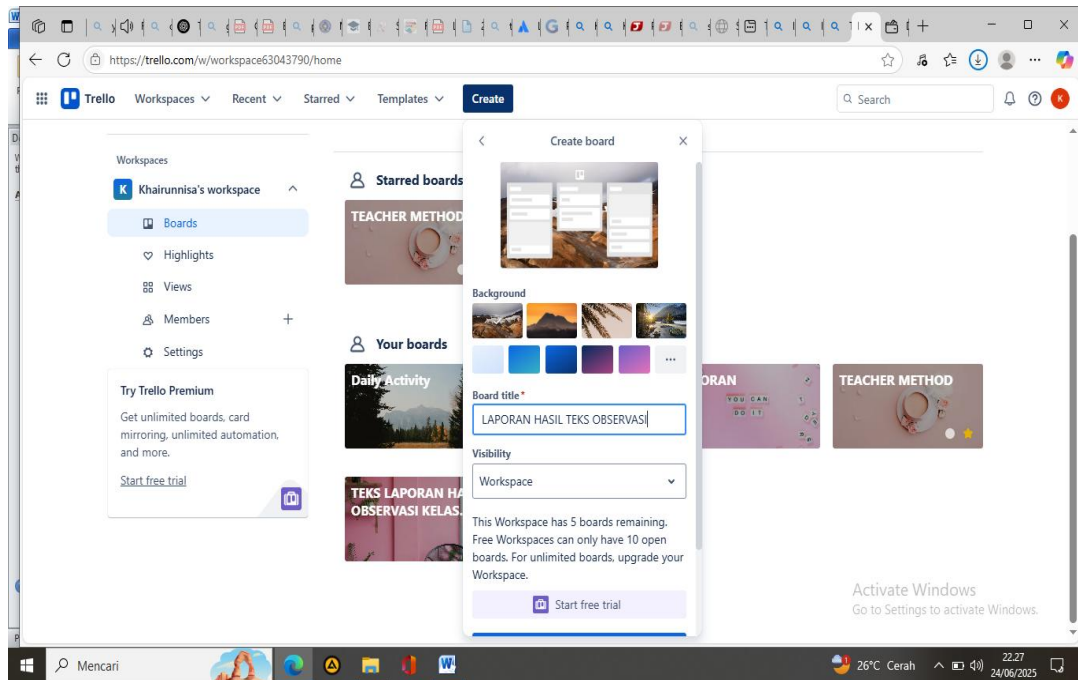
Setelah *login*, klik tombol “*Create a Workspace*”. Beri nama *workspace* (misalnya: Materi Bahasa Indonesia kelas VIII.), lalu klik *Continue*.



Gambar 2.2 Tampilan buat *Workspace* (Ruang Kerja)

3. Buat Board (Papan Kerja)

Di dalam workspace, klik “Create board” Beri nama papan (misalnya: Tugas Laporan Hasil Observasi, To-Do List), lalu pilih background dan klik *Create*.



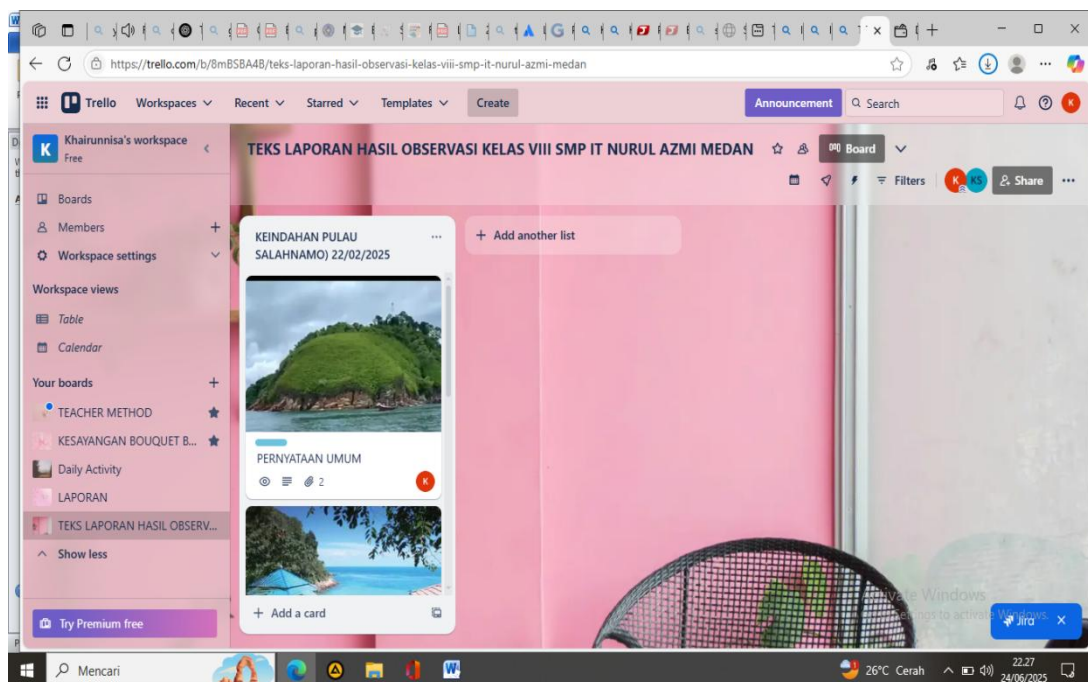
Gambar 2.3 Tampilan Board (Papan Kerja)

4. Tambahkan List (Daftar Tahapan)

Trello menggunakan sistem Kanban, jadi buat daftar seperti:

- a. To Do (Yang harus dikerjakan)
- b. In Progress (Sedang dikerjakan)
- c. Done (Selesai)

Klik “*Add a list*” untuk menambahkan tahapan-tahapan ini.

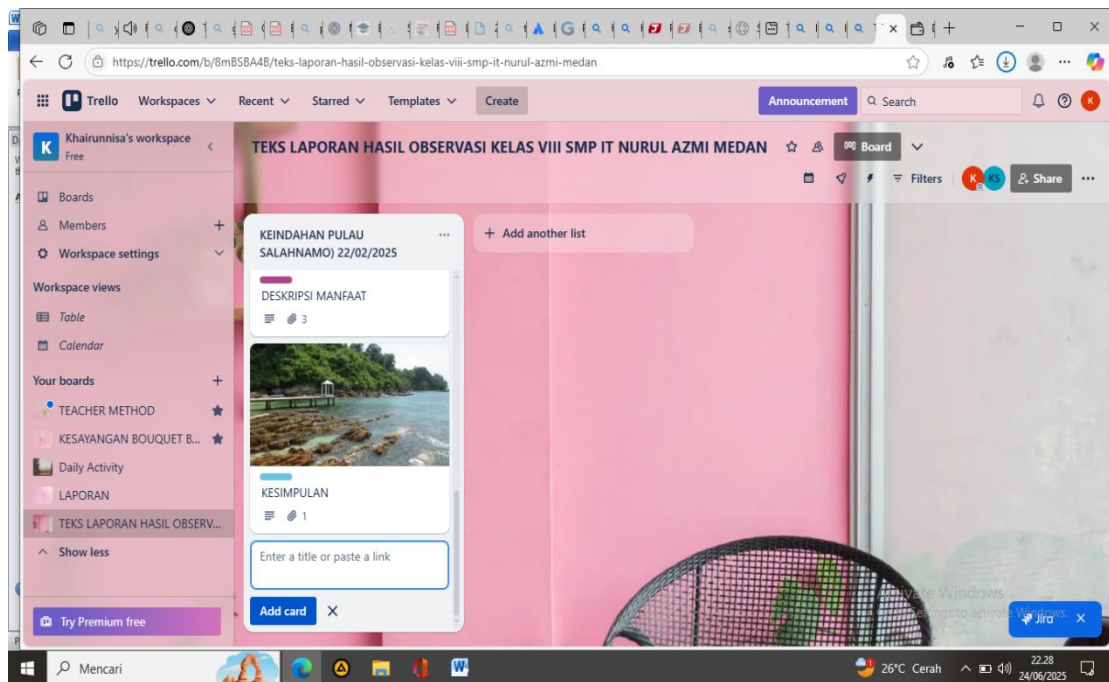


Gambar 2.4 Tampilan Tambahkan List

5. Tambahkan Card (Kartu Tugas)

Klik “*Add a card*” di bawah list . Masukkan nama tugas, misalnya: “laporan hasil observasi”, lalu klik *add card*. Klik kartu tersebut untuk menambahkan:

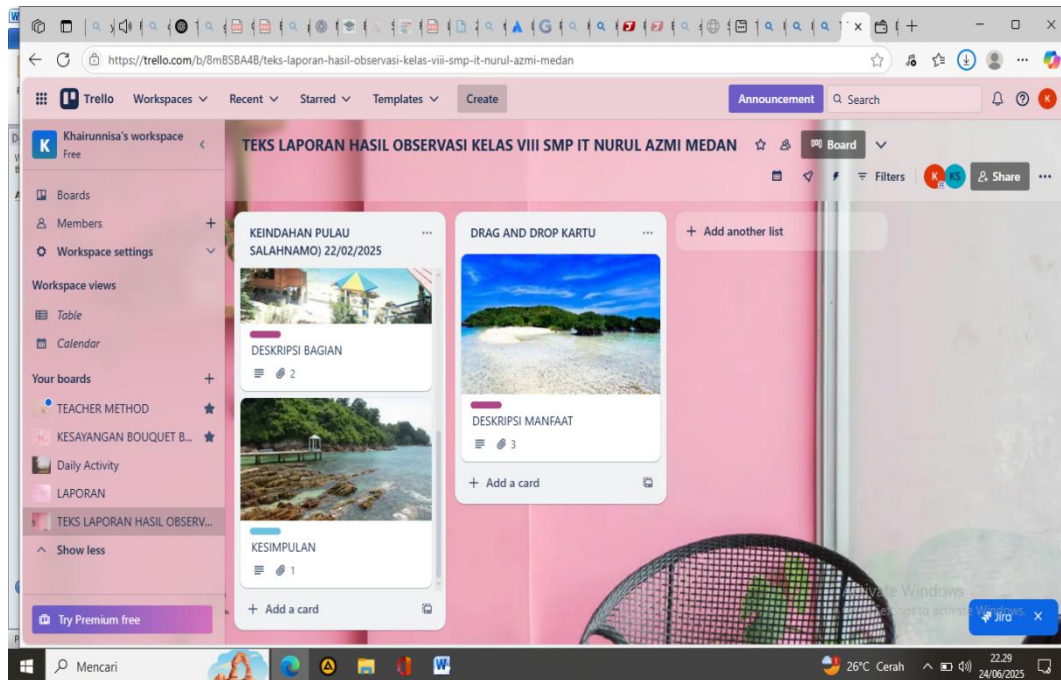
- a. Deskripsi tugas
- b. Checklist
- c. Lampiran file
- d. Tanggal jatuh tempo (due date)
- e. Anggota yang bertanggung jawab



Gambar 2.5 Tampilan Tambahkan Card

6. Drag and Drop Kartu (Seret dan lepas)

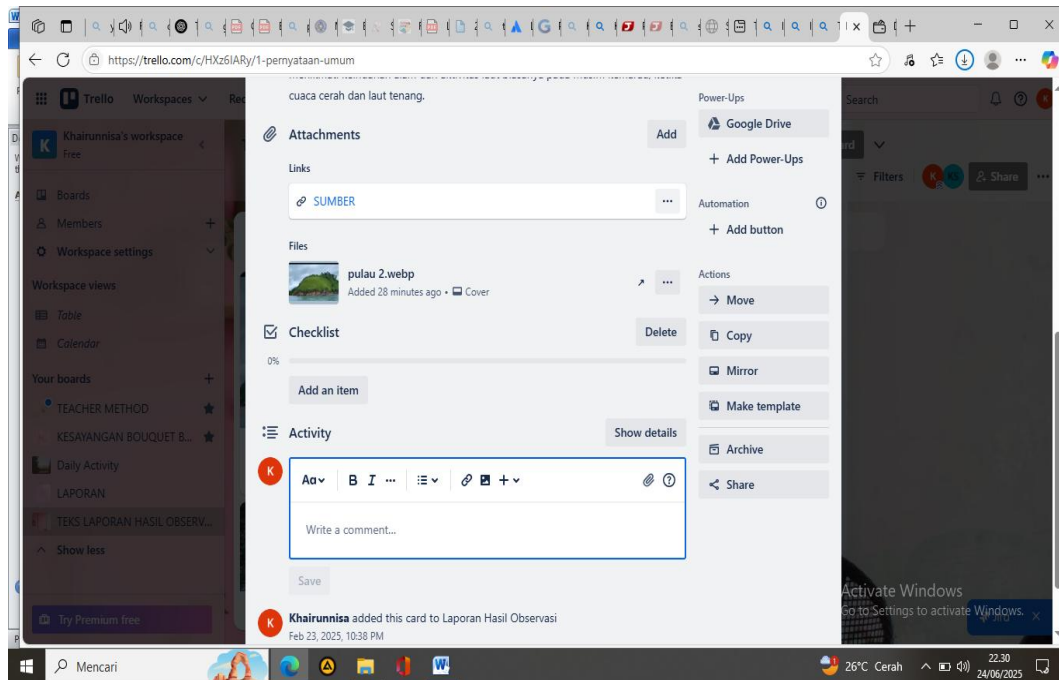
Pindahkan kartu dari *To Do* → *In Progress* → *Done* sesuai perkembangan pekerjaan (tinggal seret dan lepas kartu)



Gambar 2.6 Tampilan *Drag and Drop* Kartu

7. Kolaborasi dan Komentar

Tambahkan anggota tim melalui menu “*Invite*” di kanan atas. Di dalam kartu, klik kolom komentar untuk berdiskusi.

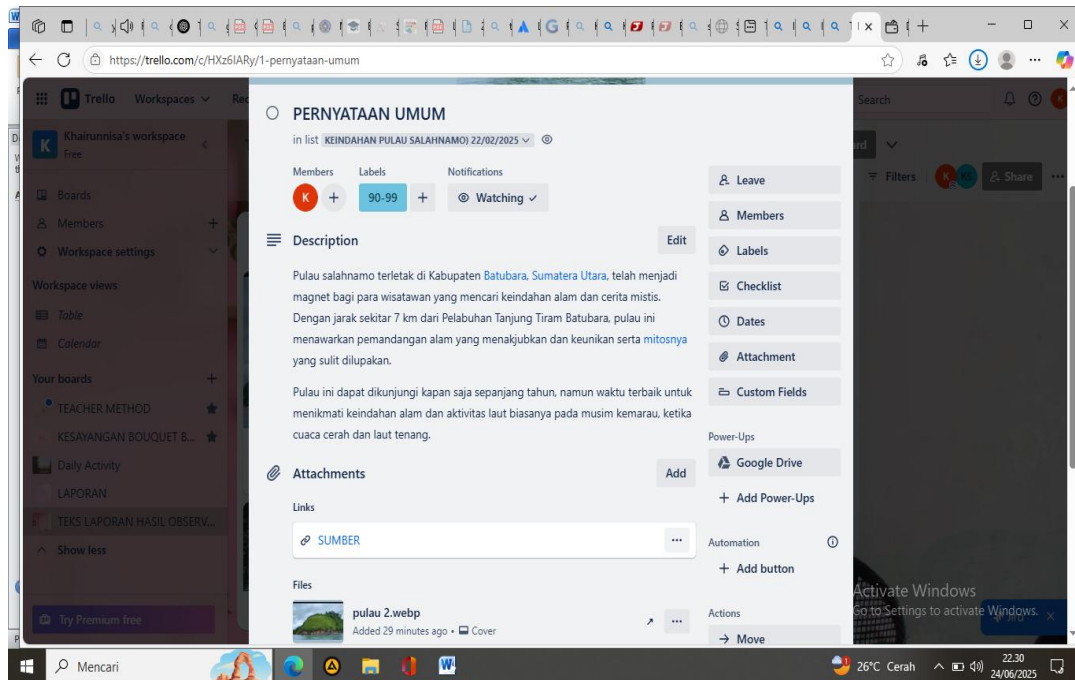


Gambar 2.7 Tampilan Kolaborasi dan Komentar

8. Gunakan Fitur Tambahan (Opsional)

Aktifkan *Power-Ups* seperti *Calendar View*, *Google Drive*, dan lainnya.

Gunakan aplikasi *Trello* di HP (Tersedia di Android dan IOS).



Gambar 2.8 Tampilan Fitur Tambahan

3. Menulis Teks Laporan Hasil Observasi

a. Pengertian Menulis

Menulis adalah proses menuangkan gagasan, perasaan, dan informasi ke dalam bentuk bahasa tulis yang terstruktur, jelas, dan dapat dipahami oleh pembaca. Munirah (2023) menyatakan bahwa menulis merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang memungkinkan terjadinya komunikasi secara tidak langsung dan pada waktu yang berbeda-beda. Menulis juga melibatkan pemilihan kata, penyusunan kalimat, dan penggabungan paragraf menjadi satu kesatuan yang utuh. Rika Kartika (2021) menyimpulkan bahwa menulis adalah kemampuan menuangkan ide, gagasan, dan informasi secara sistematis dan logis dalam bentuk tulisan yang sesuai dengan kaidah kebahasaan.

Menulis, sebagaimana di definisikan oleh Halik (2021), merupakan suatu kegiatan menuangkan ide atau proses berpikir itu sendiri secara gamblang, dituangkan secara simbolis menggunakan huruf dan angka secara teratur sehingga orang lain dapat memahami pesan yang ingin disampaikan oleh penulis.

b. Tujuan menulis

Menulis memiliki tujuan utama sebagai sarana komunikasi tertulis untuk menyampaikan gagasan, informasi, dan perasaan kepada pembaca. Dalam konteks akademik, menulis bertujuan untuk melatih kemampuan berpikir kritis, sistematis, dan logis, sehingga penulis mampu menyusun argumen yang kuat dan berbasis bukti. Widyaastuti (2017), menyampaikan bahwa menulis dipandang sebagai penguasaan keterampilan berbahasa terakhir. Menulis terbukti menjadi bentuk penguasaan terakhir di antara semua kompetensi berbahasa. Rinawati dkk. (2020),

menulis bertujuan untuk menghasilkan aktivitas pribadi yang menghasilkan karangan yang berisi ide, perasaan, dan pikiran, serta membiasakan berpikir kritis.

Secara umum dapat disimpulkan bahwa tujuan utama menulis menurut para ahli adalah sebagai alat komunikasi tertulis yang digunakan untuk menyampaikan informasi, ide, pikiran, dan perasaan kepada orang lain. Selain itu, menulis juga bertujuan untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis, ekspresi kreativitas, dan bahkan sarana pemahaman dan ekspresi diri.

c. Tahap-Tahap Menulis

Menulis merupakan kegiatan yang dilakukan oleh seseorang untuk menghasilkan sebuah tulisan yang berisi tentang ide dan gagasan. Dengan menulis ide yang dihasilkan penulis lebih terarah dan lebih leluasa dalam berekspresi melalui tulisannya.

1. Pra-Penulisan (Persiapan)

Tahap pratulis merupakan tahap paling awal dalam kegiatan menulis. Dalam tahap pra-tulis ini terdapat berbagai kegiatan yang dilakukan oleh penulis. Mulai dari pemilihan topik yang akan ditulis. Penulis mempertimbangkan pemilihan topik dari segi menarik atau tidaknya terhadap pembaca.

2. Tahap Pembuatan

Tahap pembuatan yang dimaksud adalah tulisan yang disusun secara kasar. Pada kegiatan ini penulis lebih mengutamakan isi tulisan dari pada tata tulisannya semua isi pikiran gagasan dan perasaan dapat dituangkan kedalam tulisan.

;

3. Tahap Penyuntingan

Pada tahap penyuntingan penulis mengulang kembali kegiatan membaca *draf*. Tulisan pada *draft* kasar masih memerlukan banyak perubahan. Kegiatan selama penyuntingan adalah meneliti kembali kesalahan dan kelemahan pada *draft* kasar dengan melihat kembali ketepatannya dengan gagasan utama, tujuan penulisan, calon pembaca dan kriteria penerbitan.

4. Hakikat Teks Laporan Hasil Observasi

a. Pengertian Teks Laporan Hasil Observasi

Teks laporan observasi adalah menyajikan informasi faktual, objektif berdasarkan hasil pengamatan terhadap suatu hal, kejadian, atau fenomena tertentu. Tujuan teks laporan hasil observasi ini adalah menyampaikan hasil pengamatan secara sistematis dan terstruktur sehingga pembaca dapat memperoleh pemahaman yang mendalam dan akurat tentang objek yang diamati.

Suhailasari Nasution dkk. (2021) Dalam *E-book Teks Laporan Hasil Observasi untuk Tingkat SMP Kelas VII*, teks laporan hasil observasi adalah teks yang memuat penjabaran umum atau melaporkan hasil pengamatan. Teks ini mendeskripsikan bentuk, ciri, dan sifat umum dari suatu objek yang dapat berupa manusia, benda, tumbuhan, hewan, atau peristiwa yang terjadi. Kosasih (2018) teks laporan observasi merupakan teks yang menyajikan informasi berdasarkan hasil analisis terhadap objek observasi. Informasi disajikan secara lengkap, jelas, dan objektif sehingga pembaca dapat memahaminya secara keseluruhan.

b. Tujuan Teks Laporan Hasil Observasi

Teks laporan hasil observasi bertujuan untuk menyajikan informasi faktual mengenai suatu objek, peristiwa, atau fenomena berdasarkan pengamatan langsung yang dilakukan secara sistematis. Heriyanto (2021) menjelaskan bahwa tujuan pembuatan teks laporan hasil observasi meliputi:

1. Mengetahui suatu objek berkaitan dengan perkembangan masalah yang ada.
2. Melakukan pengawasan atau supervisi untuk melakukan perbaikan.
3. Mengambil keputusan yang lebih efektif berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan.
4. Menemukan suatu cara atau metode tertentu untuk mengatasi permasalahan yang ada berdasarkan hasil pengamatan.
5. Memberikan pemaparan yang benar.

Contoh teks laporan hasil observasi :

Keindahan dan Misteri Pulau Salahnamo

Pulau salahnamo terletak di Kabupaten Batu Bara, Sumatera Utara, telah menjadi magnet bagi para wisatawan yang mencari keindahan alam dan cerita mistis. Dengan jarak sekitar 7 KM dari Pelabuhan Tanjung Tiram Batu Bara, pulau ini menawarkan pemandangan alam yang menakjubkan dan keunikan serta mitosnya yang sulit dilupakan. Pulau ini dapat dikunjungi kapan saja sepanjang tahun, namun waktu terbaik untuk menikmati keindahan alam dan aktivitas laut biasanya pada musim kemarau, ketika cuaca cerah dan laut tenang.

Nama "Salahnamo" sendiri memiliki makna yang menarik. Pulau ini dinamai demikian karena bentuknya yang menyerupai keanehan , menciptakan

sebuah mitos yang terus diperbincangkan oleh para pengunjung. Namun, di balik mitosnya, keindahan alam Pulau Salahnamo Batu Bara Sumatera Utara tidak bisa diragukan lagi. Dikelilingi oleh air jernih dan pantai pasir putih, Pulau Salahnamo menjadi tempat yang ideal untuk bersantai sambil menikmati keindahan laut dan matahari terbenam yang memukau, di Batu Bara Sumatera Utara.

Aktivitas *snorkeling* dan *diving* di sekitar pulau ini juga sangat populer, karena keanekaragaman hayati bawah lautnya yang mempesona. Selain itu, Pulau Salahnamo juga menawarkan pengalaman budaya yang unik. Wisatawan dapat berinteraksi dengan masyarakat setempat, menikmati kuliner khas daerah, dan menjelajahi kehidupan sehari-hari penduduk pulau. Semua pengalaman ini menambah kesan yang tak terlupakan bagi para pengunjung. Meskipun terletak di ujung Sumatera Utara, akses menuju Pulau relatif mudah. Dengan perahu tradisional atau *speedboat*, wisatawan dapat mencapai pulau ini dalam waktu singkat dari Pelabuhan Tanjung Tiram Batu Bara. Dengan kecantikan alamnya yang mempesona dan cerita mistis yang menyertainya, Pulau Salahnamo Batu Bara Sumatera Utara adalah destinasi wisata yang layak untuk dikunjungi bagi siapa saja yang ingin menjelajahi keajaiban alam Indonesia yang belum terjamah.

c. Struktur Teks Laporan Hasil Observasi

Struktur teks laporan hasil observasi adalah susunan atau kerangka sistematis yang digunakan untuk menyajikan hasil pengamatan terhadap suatu objek, peristiwa, atau fenomena. Kosasih dkk. dan Desi dkk. (2016:191), struktur teks laporan hasil observasi terdiri atas tiga bagian utama, yaitu definisi umum, deskripsi bagian, dan deskripsi manfaat. Definisi umum berfungsi untuk memberikan gambaran awal mengenai objek yang diamati, deskripsi bagian

menguraikan aspek-aspek khusus dari objek tersebut, sedangkan deskripsi manfaat menjelaskan kegunaan atau peran objek dalam kehidupan. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa teks laporan hasil observasi memiliki tiga struktur pokok yang saling melengkapi dalam menyampaikan informasi secara objektif dan sistematis.

1. Definisi Umum

Definisi umum merupakan bagian awal dari struktur teks laporan hasil observasi yang berfungsi memberikan gambaran menyeluruh mengenai objek yang diamati. Bagian ini menyajikan informasi dasar berupa klasifikasi, pengertian, atau ciri umum dari objek sehingga pembaca memperoleh pemahaman awal sebelum masuk ke uraian yang lebih rinci. Definisi umum ditulis secara objektif, faktual, dan sistematis agar dapat menjadi pengantar yang jelas bagi deskripsi bagian berikutnya. Dengan adanya definisi umum, laporan hasil observasi menjadi lebih terstruktur dan memudahkan pembaca dalam memahami konteks pengamatan yang dilakukan. Darmawati (2016: 3) teks laporan hasil observasi (Report) berisi penjabaran umum mengenai sesuatu yang didasarkan pada hasil kegiatan observasi.

Contoh definisi umum :

Pulau salahnamo terletak di Kabupaten Batu Bara, Sumatera Utara, telah menjadi magnet bagi para wisatawan yang mencari keindahan alam dan cerita mistis. Dengan jarak sekitar 7 KM dari Pelabuhan Tanjung Tiram Batu Bara, pulau ini menawarkan pemandangan alam yang menakjubkan dan keunikan serta mitosnya yang sulit dilupakan. Pulau ini dapat dikunjungi kapan saja sepanjang

tahun, namun waktu terbaik untuk menikmati keindahan alam dan aktivitas laut biasanya pada musim kemarau, ketika cuaca cerah dan laut tenang.

Definisi umum pada kutipan tersebut berisikan pengertian atau definisi dan gambaran umum dari Pulau Salahnamo, yaitu pernyataan umum berisi informasi yang dilaporkan.

2. Deskripsi Bagian

Deskripsi bagian merupakan salah satu unsur penting dalam struktur teks laporan hasil observasi yang berfungsi untuk menjelaskan secara rinci bagian-bagian, ciri-ciri, atau aspek khusus dari objek yang diamati. Bagian ini menyajikan uraian detail berdasarkan fakta hasil pengamatan sehingga pembaca memperoleh gambaran yang lebih lengkap dan mendalam mengenai objek tersebut. Deskripsi bagian ditulis secara sistematis, objektif, dan faktual agar informasi yang disampaikan dapat dipahami dengan jelas serta memperkuat definisi umum yang telah diuraikan sebelumnya. Dengan adanya deskripsi bagian, laporan hasil observasi menjadi lebih terstruktur, informatif, dan mampu memberikan pemahaman menyeluruh tentang objek yang diamati. Harsiati, dkk (2016:141) “Menjelaskan bahwa deskripsi bagian berisi perincian bagian-bagian hal yang dilaporkan”.

Contoh deskripsi bagian :

Nama "Salahnamo" sendiri memiliki makna yang menarik. Pulau ini dinamai demikian karena bentuknya yang menyerupai keanehan, menciptakan sebuah mitos yang terus diperbincangkan oleh para pengunjung. Namun, di balik mitosnya, keindahan alam Pulau Salahnamo Batu Bara Sumatera Utara tidak bisa diragukan lagi. Dikelilingi oleh air jernih dan pantai pasir putih, Pulau Salahnamo

menjadi tempat yang ideal untuk bersantai sambil menikmati keindahan laut dan matahari terbenam yang memukau, di Batu Bara Sumatera Utara.

3. Deskripsi Manfaat

Deskripsi manfaat merupakan bagian dari struktur teks laporan hasil observasi yang berfungsi untuk menjelaskan kegunaan, peran, atau nilai positif dari objek yang diamati bagi kehidupan manusia, lingkungan, maupun pengembangan ilmu pengetahuan. Bagian ini melengkapi uraian sebelumnya dengan menunjukkan kontribusi nyata dari objek yang diamati, sehingga laporan tidak hanya menyajikan fakta dan ciri-ciri, tetapi juga memberikan gambaran mengenai manfaat praktis maupun teoretis yang dapat diperoleh. Fuadi, dkk (2016:191) menyatakan bahwa deskripsi manfaat berisi atau manfaat kegunaan dari hal yang dilaporkan. Jika yang dilaporkan berupa objek, deskripsi bagian berisi klasifikasi objek dari berbagai segi dan deskripsi manfaat suatu objek serta sifat sifat khusus objek.

Contoh deskripsi manfaat :

Aktivitas *snorkeling* dan *diving* di sekitar pulau ini juga sangat populer, karena keanekaragaman hayati bawah lautnya yang mempesona. Selain itu, Pulau Salahnamo juga menawarkan pengalaman budaya yang unik. Wisatawan dapat berinteraksi dengan masyarakat setempat, menikmati kuliner khas daerah, dan menjelajahi kehidupan sehari-hari penduduk pulau. Semua pengalaman ini menambah kesan yang tak terlupakan bagi para pengunjung. Meskipun terletak di ujung Sumatera Utara, akses menuju Pulau relatif mudah. Dengan perahu tradisional atau *speedboat*, wisatawan dapat mencapai pulau ini dalam waktu singkat dari Pelabuhan Tanjung Tiram Batu Bara. Dengan kecantikan alamnya

yang mempesona dan cerita mistis yang menyertainya, Pulau Salahnamo Batu Bara Sumatera Utara adalah destinasi wisata yang layak untuk dikunjungi bagi siapa saja yang ingin menjelajahi keajaiban alam Indonesia yang belum terjamah.

d. Ciri Kebahasaan Teks Laporan Hasil Observasi

Ciri kebahasaan merupakan unsur terpenting dalam pembuatan suatu teks. Pada pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis teks, ciri kebahasaan adalah unsur-unsur yang membangun suatu bahasa atau kalimat. Mulyadi dan Andriyani (2018:108-109) mengatakan ciri kebahasaan yang terdapat dalam teks laporan hasil observasi ada empat, yaitu (1) repetisi, (2) pronomina, (3) konjungsi, (4) kalimat definisi.

1) Repetisi

Repetisi adalah pengulangan kata atau frasa yang dianggap penting dalam teks untuk memperkuat makna atau menjaga konsistensi informasi. Fungsinya yaitu untuk menegaskan ide utama dan menjaga fokus pembaca terhadap objek yang diamati.

2) Pronomina

Pronomina adalah kata ganti yang digunakan untuk merujuk pada kata benda atau subjek yang telah disebutkan sebelumnya, jenis pronomina antara lain: Pronomina persona (saya, kamu, mereka), Pronomina penunjuk (ini, itu, di sana), dan Pronomina penanya (siapa, apa, mana)

3) Konjungsi

Konjungsi adalah kata hubung yang menggabungkan kata, frasa, atau klausa dalam kalimat. Jenis konjungsi diantaranya: Konjungsi koordinatif

(dan, tetapi, atau), Konjungsi subordinatif (karena, jika, meskipun),
Konjungsi temporal (sebelum, setelah, ketika)

4) Kalimat Definisi

Kalimat definisi adalah kalimat yang menjelaskan pengertian atau klasifikasi dari objek yang diamati.

Tabel 2.1 Unsur Kebahasaan

Unsur Kebahasaan	Contoh dalam Teks
Repetisi	<ul style="list-style-type: none"> • Pulau Salahnamo (diulang beberapa kali) • Keindahan alam • Batu Bara, Sumatera Utara
Pronomina	<ul style="list-style-type: none"> • ini → "pulau ini" • nya → "mitosnya", "alamnya", "yang menyertainya"
Konjungsi	<ul style="list-style-type: none"> • dan → "keindahan alam dan cerita mistis" • dengan → "Dengan jarak sekitar..." • karena → "karena keanekaragaman..." • namun → "Namun, di balik mitosnya" • meskipun → "Meskipun terletak di..." • yang → "yang mencari keindahan..."
Kalimat Definisi	<ul style="list-style-type: none"> • "Pulau Salahnamo terletak di Kabupaten Batubara, Sumatera Utara..." • "Nama 'Salahnamo' sendiri memiliki makna yang menarik."

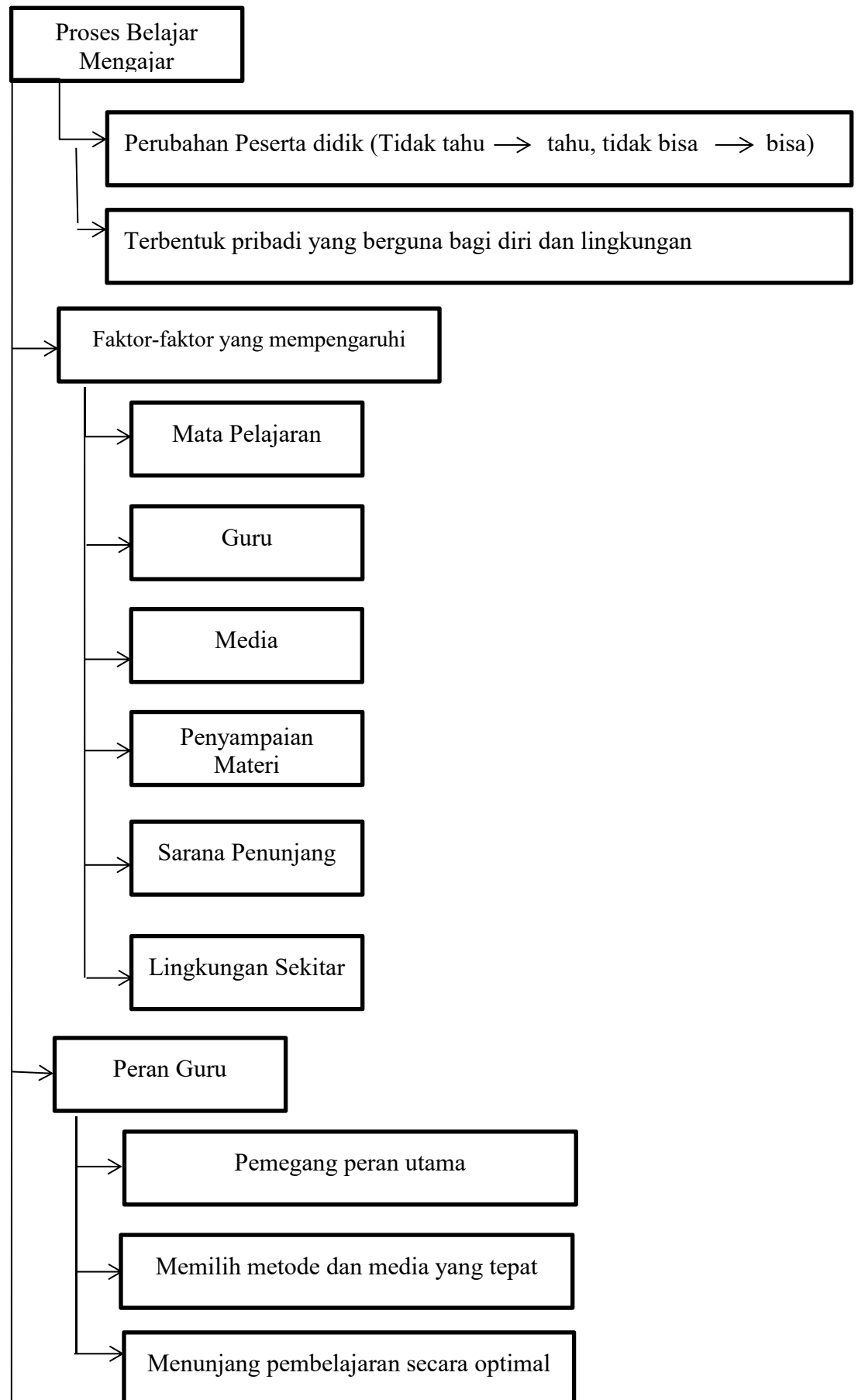
B. Kerangka Berpikir

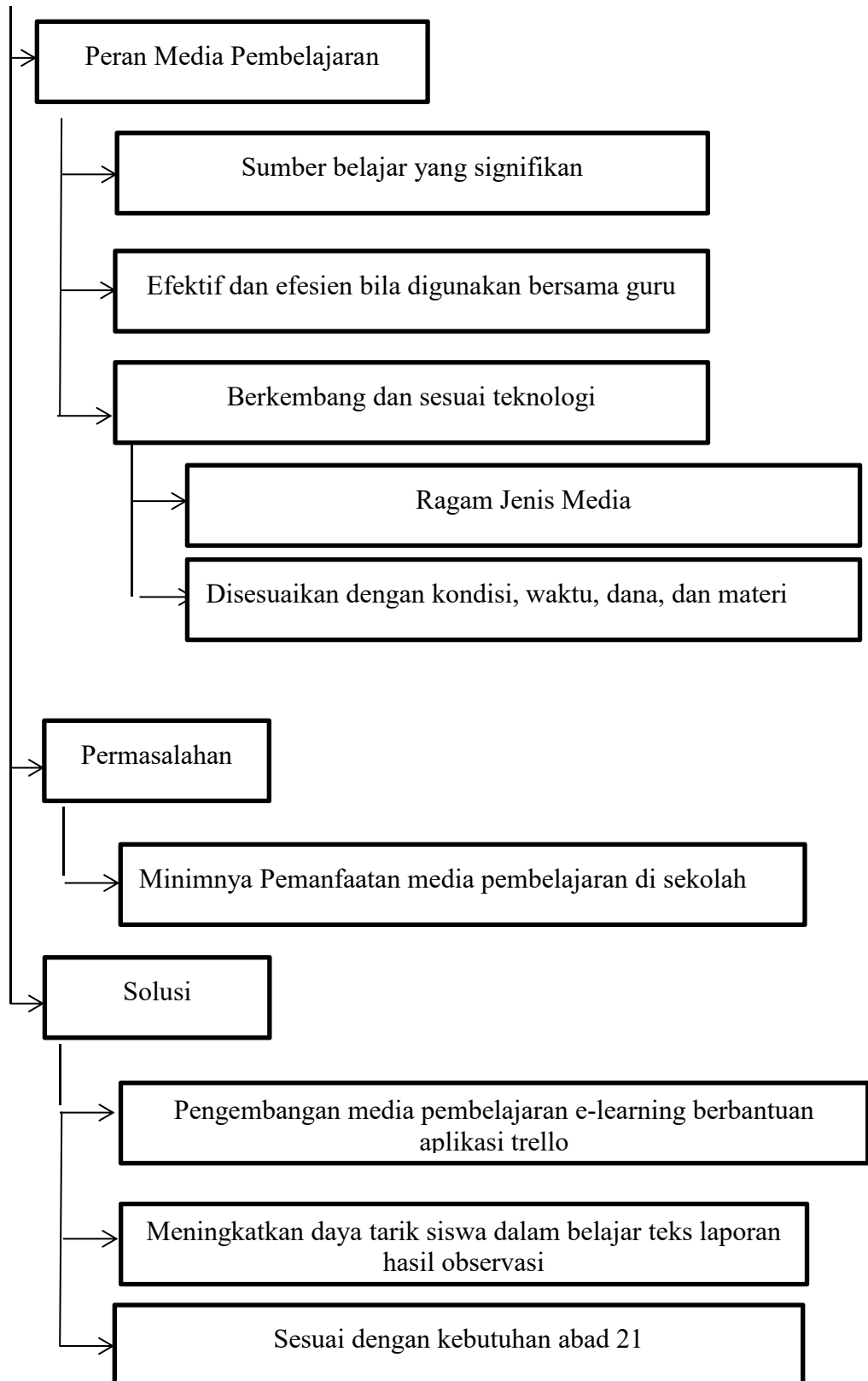
Proses belajar mengajar merupakan proses yang dilakukan oleh peserta didik dalam rangka mencapai perubahan untuk menjadi lebih baik, dari yang tidak tahu menjadi tahu, dan yang tidak bisa menjadi bisa, sehingga terbentuk pribadi yang berguna bagi diri sendiri dan lingkungan sekitarnya. Proses tersebut di pengaruhi oleh faktor yang meliputi mata pelajaran, guru, media, penyampaian materi, sarana penunjang, dan lingkungan sekitar.

Guru sebagai pemegang peran utama dalam pembelajaran diharapkan dapat memilih baik metode maupun media pembelajaran yang tepat sehingga pembelajaran dapat berjalan dengan optimal. Selain guru sebagai sumber belajar, media pembelajaran memberikan sumbangan yang signifikan terhadap kesuksesan pembelajaran. Antara guru dengan media sama- sama menunjang pembelajaran media secara efektif dan efisien.

Media sebagai alat bantu mengajar, berkembang sedemikian pesatnya sesuai dengan kemajuan teknologi. Ragam dan jenis media pun cukup banyak sehingga dapat dimanfaatkan sesuai dengan kondisi, waktu, keuangan maupun materi yang akan ditampilkan. Seorang guru dituntut untuk mampu memilih dan terampil menggunakan media. Dalam kenyataan pemanfaatan media pembelajaran media pembelajaran disekolah-sekolah masih dirasakan kurang bahkan sering terlupakan. Dengan demikian pengembangan media pembelajaran *e-learning* berbantuan aplikasi *trello* diharapkan dapat menarik siswa agar meningkatkan daya tarik dalam mempelajari teks laporan hasil observasi dengan versi *e-learning* di abadi ke-21 sehingga dapat lebih mudah untuk diserap dan dipahami.

Tampilan Bagan Kerangka Berfikir





C. Penelitian Yang Relevan

Penelitian yang relevan dengan judul yang diteliti oleh peneliti antara lain :

1. Penelitian yang dilakukan oleh Ahmad Cucus dan Yuthsi Aprilinda pada 2016. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Proses pembelajaran jarak jauh dengan menggabungkan prinsip-prinsip dalam proses pembelajaran dengan teknologi Serta Sistem pembelajaran yang digunakan sebagai sarana untuk proses belajar mengajar yang dilaksanakan tanpa harus bertatap muka secara langsung antara guru dengan siswa. Jenis penelitian ini adalah penelitian lapangan (field research), hasil penelitian H0 yang artinya menerima H1 yang artinya Ada pengaruh yang signifikan dalam model pembelajaran mandiri dengan menggunakan *e-learning* berbasis multimedia konten.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Andi Yulia Haerani pada tahun 2019. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: (1) Langkah-langkah pengembangan media pembelajaran *e-learning* (2) Pengembangan media pembelajaran *e-learning* yang valid dan praktis. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan. Hasil validasi ahli materi: 87% → kategori sangat valid. Validasi ahli media: 85% → kategori sangat valid Respon guru & siswa (praktikalitas): 83% → kategori praktis.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Syifa Nafisa Fadilla rohman pada semester genap tahun ajaran 2021/2022, dengan eksperimen pada kelas XI. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan *trello* terhadap hasil belajar dan persepsi peserta didik pada konsep sistem

sirkulasi. Metode penelitian yang digunakan adalah metode quasi experiment dengan menggunakan tes the matching-only posttest-only control group design dan non-tes yakni angket persepsi menggunakan kuesioner USE. Hasil penelitian menunjukkan skor >80% pada semua aspek USE

4. Penelitian yang dilakukan oleh Agnes Deka Melinia pada semester ganjil tahun ajaran 2023/2024, Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh Pengaruh Model *Blended Learning* Berbantu *Trello* Terhadap *Higher Order Thinking Skills* Peserta Didik Kelas XI Mata Pelajaran Biologi. Penelitian ini menggunakan uji hipotesis Uji-t tarar signifikan 5%. Hasil Uji-t menggunakan SPSS didapat nilai (2-tailed) sebesar $0,001 <$ probabilitas 0,05.