# BAB I PENDAHULUAN

## A. Latar Belakang

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi telah membawa perubahan di hampir semua aspek kehidupan manusia. Era globalisasi telah membawa dampak kemajuan kompleksitas teknologi komunikasi serta persaingan manusia di Era globalisasi tidak mengenal batas, sehingga tuntutan akan kualitas sumber daya manusia yang mampu berperan dalam perkembangan teknologi dan komunikasi ini menjadi sebuah keharusan.

Peningkatan kualitas sumber daya manusia merupakan kenyataan yang harus dilakukan secara terencana, terarah, intensif, efektif dan efisien dalam proses pembangunan, kalau tidak ingin bangsa ini kalah bersaing dalam menjalani era globalisasi tersebut.

Dalam rangka meningkatkan kualitas sumber daya manusia, pendidikan memegang peran yang sangat penting dalam proses peningkatan kualitas sumber daya manusia. Dalam kebijakan nasional, Teknologi Informasi Komunikasi menjadi kunci dalam 2 hal yaitu (1) efisiensi proses, dan (2) memenangkan kompetisi. Demikian juga dengan lembaga pendidikan (sekolah). Tanggung jawab sekolah dalam memasuki era globalisasi yaitu harus menyiapkan siswa untuk menghadapi semua tantangan yang berubah sangat cepat dalam masyarakat kita.

Hal ini menyebabkan sekolah dituntut untuk mampu menghasilkan sumber daya manusia unggul yang mampu bersaing dalam kompetisi global ini. Peningkatan kualitas dan kemampuan siswa dapat dilakukan dengan mudah, yakni dengan memanfaatkan internet sebagai lahan untuk mengakses ilmu pengetahuan seluas-luasnya. Upaya ini dapat dilakukan dengan memasukkan Teknologi Informasi Komunikasi (TIK) sebagai

pendekatan dalam proses pembelajaran pada Lembaga Pendidikan (Sekolah).

Dinas Pendidikan dan Kebudayaan sebagai induk dari sekolah, memiliki beberapa program yang berguna bagi peningkatan kualitas siswa dan sekolah dalam pemanfaatkan TIK, misalnya Jaringan Informasi Sekolah, portal bahan belajar dan jaringan komunikasi sekolah, media sharing ilmu pengetahuan. Teknologi informasi dan komunikasi (TIK) sebagai salah satu cabang ilmu yang dinilai dapat memberikan kontribusi positif dalam memacu perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, sehingga kualitas pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi (TIK) di sekolah perlu terus ditingkatkan.

Kualitas pembelajaran yang dimaksudkan adalah tinggi rendahnya nilai yang di capai siswa dan efektif atau tidaknya proses belajar mengajar dalam mencapai tujuan pembelajaran. Mengingat peran teknologi informasi dan komunikasi (TIK) yang begitu penting, maka siswa dituntut untuk menguasai mata pelajaran secara menyeluruh dan memahami konsep yang telah diajarkan dalam proses pembelajaran, untuk itu guru memiliki peranan yang sangat penting dalam proses belajar mengajar. Menurut Hamalik (2001:124), Prestasi belajar siswa ditentukan oleh faktor bagaimana cara mengajar guru, pendekatan dan metode yang sesuai dalam menyampaikan materi pelajaran serta sarana atau alat bantu mengajar yang digunakan dalam proses belajar mengajar, disamping itu guru hendaknya memperhatikan asas-asas pengembangan

kurikulum. Pemberian materi bahan ajar teknologi informasi dan komunikasi (TIK) khususnya di sekolah menengah atas yang memegang peranan penting dalam menarik minat belajar siswa serta dalam upaya meningkatkan kualitas belajar siswa.

Berdasarkan pernyataan di atas menunjukan bahwa TIK sangat diperlukan dalam proses pembelajaran pada lembaga pendidikan sekolah. Mata pelajaran ini dianggap sulit diajarkan karena sebagian besar guru belum memiliki kemampuan yang memadai untuk mengajarkan mata pelajaran TIK tersebut, guru masih kesulitan memilih metode yang efektif yang mampu meningkatkan motivasi dan prestasi siswa dalam mata pelajaran TIK. Hal ini disebabkan guru dalam mengajarkan materi sangat monoton kurang inovatif dan kurang menantang kreatifitas siswa. Sehingga proses belajar mengajar berlangsung sangat menjenuhkan dan miskin improvisasi. Untuk mengatasi masalah-masalah tersebut, perlu untuk mencari model pembelajaran yang sesuai. Salah satu metode pembelajaran yang dianggap mampu mengatasi rendahnya pencapaian target minimal kompetensi siswa pada mata pelajaran teknologi informasi dan komunikasi adalah dengan menggunakan E-Learning. Hal ini didasarkan bahwa dalam E-Learning kelangsungan proses pembelajaran secara efektif yang dihasilkan dengan cara menggabungkan penyampaian materi secara digital yang terdiri dari dukungan dan layanan dalam belajar (Mayub, 2004:11).

Salah *E-Learning* ialah ciri kemampuannya menghasilkan tingkat kecermatan yang tinggi dalam mencapai sasaran belajar. Melalui akumulasi penguasaan sejumlah sasaran belajar yang dirancang secara cermat, siswa terbantu untuk berpikir secara runtut, kritis, dan sistematis dalam menghadapi fenomena-fenomena alam dan lingkungan sekitar. Di samping itu, melalui program pembelajaran yang dikembangkan dalam E-Learning ini, guru akan dipandu dalam memilih dan menggunakan metode pembelajaran yang tepat. Di pilihnya E-Learning ini dalam pemecahan masalah yang berhubungan dengan peningkatan kualitas pembelajaran pada mata pelajaran teknologi informasi dan komunikasi karena E-Learning mempermudah interaksi antara peserta didik dengan bahan atau materi pelajaran. Demikian juga interaksi antara peserta didik dengan guru, maupun antara sesama peserta didik. Hal ini sesuai dengan salah satu prinsip paling penting dari psikologi pendidikan yang menyatakan bahwa guru tidak dapat semata-mata memberikan pengetahuan kepada siswa (Nur dan Wikandari, 2000).

Menurut pengamatan peneliti pada saat melakukan pra penelitian, tingkat keaktifan siswa pada saat mengikuti mata pelajaran TIK dapat dikategorikan rendah, karena siswa sudah beranggapan bahwa mata pelajaran TIK adalah mata pelajaran sulit yang juga harus didukung dengan fasilitas yang memadai agar tercapai tujuan pembelajaran. Pada saat itu peneliti mengamati metode yang digunakan dalam mengajar itu

masih bersifat konvensional yaitu guru menerangkan materi dan melakukan praktik kemudian siswa disuruh mengikuti guru untuk mempraktikkan di komputer masing-masing siswa, sehingga siswa dalam kelas hanya pasif mengikuti guru dalam mempraktikan materi sesekali siswa bertanya kalau ada kesulitan dalam mempraktikan sehingga ilmu yang di dapat siswa monoton dan miskin improvisasi. Oleh karena itu penerapan *E-Learning* dapat menambah keaktifan dan kreatifitas siswa dalam mendapatkan materi pelajaran.

Siswa harus membangun pengetahuan di dalam benaknya sendiri. Teori kontruktivis memandang siswa secara terus-menerus memeriksa informasi- informasi baru yang berlawanan dengan aturan-aturan lama dan memperbaiki aturan tersebut jika tidak sesuai. Hakekat dari teori kontruktivis adalah siswa harus menjadikan informasi itu menjadi miliknya sendiri (Yamin, 2011:1).

Berkenaan dengan pernyataan tersebut nampaknya masih belum semua warga belajar mendapat pelayanan pendidikan secara merata. Oleh karena itu *E-Learning* merupakan salah satu solusi untuk menjawab permasalahan pemerataan pelayanan pendidikan. Masalahnya apakah *E-Learning* adalah model yang efektif jika digunakan dalam proses pembelajaran TIK di kelas.

*E-Learning* adalah proses belajar secara efektif yang dihasilkan dengan cara menggabungkan penyampaian materi secara digital yang terdiri dari dukungan dan layanan belajar (Barbara, 2008:4). Dalam

proses pembelajarannya lebih bersifat demokratis dibandingkan dengan kegiatan belajar pada pendidikan konvensional. Kondisi ini disebabkan karena peserta didik memiliki kebebasan dan tidak merasa khawatir atau ragu-ragu maupun takut, baik untuk mengajukan pertanyaan maupun menyampaikan pendapat atau tanggapan karena tidak ada peserta belajar lainnya yang secara fisik langsung mengamati dan kemungkinan akan memberikan komentar, meremehkan atau mencemoohkan pertanyaan maupun pernyataannya (Riyanto, 2011:224).

Secara umum dalam mempersiapkan sistem *E-Learning* dalam suatu institusi pendidikan, terdapat beberapa pilihan yang dapat diambil, sebagai berikut

Pertama, mengembangkan sendiri. Dengan menjatuhkan pilihan pada pilihan ini, institusi perlu memiliki tim untuk pengembangan sistem. Di sini benar-benar akan digunakan konsep manajemen proyek dimana alokasi sumber daya manusia.

*Kedua*, membeli sistem yang sudah ada. Jika membeli aplikasi perangkat lunak atau pe rangkat keras adalah tersedianya anggaran yang dimiliki serta berbagai pertimbangan seperti kemudahan, khususnya pendeknya waktu implementasi serta layanan pasca implementasi.

Ketiga, menggunakan open source E-Learning sistem. Saat ini telah terdapat beberapa sistem E-Learning berbasis open source seperti Moodle, Dokeos, Sakai, Claroline, ATutor dan yang lainnya.

Bagi organisasi yang akan memanfaatkan software ini tidak perlu membayar atau gratis.

Keempat, Melakukan kustormisasi yang artinya memanfatkan kembali modul-modul yang tersedia, baik itu dikembangkan sendiri, dan software open source ataupun dengan cara membeli dengan tujuan untuk dapat dimodifikasi sesuai requirements yang dibutuhkan organisasi.

Dari keempat pilihan di atas, piihan kedua dan ketigalah yang paling banyak diambil. Menjatuhkan pilihan pada yang pertama, sama artinya masih perlu mempertirnbangkan landasan pengembangan, sumber daya yang akan dilibatkan, waktu, dan biaya. Begitu pula pada pilihan keempat, walaupun disini skalanya lebih kecil.

Moodle atau Modular Objec-Oriented Dynamic Learning Environment merupakan program open source yang paling terkenal di antara program-program E-Learning lainnya. Aplikasi ini dikembangkan pertama kali oleh Martin Dougiamas pada Agustus 2002. Dengan sifatnya yang dapat diunduh gratis dan dapat dimodifikasi oleh siapa saja program ini menjadi solusi bagi pengembangan pembelajaran yang lebih efektif dan efesien.

Uraian di atas menarik perhatian penulis dan melatar belakangi penulis untuk melakukan "Pengembangan Aplikasi *E-Learning* berbasis *Moodle* pada mata pelajaran TIK kelas x di SMA Negeri 4 Padang".

#### B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka dapat diidentifikasi

beberapa masalah sebagai berikut:

- Pelaksanaan pembelajaran sekolah pada setiap mata pelajaran masih menggunakan metode konvesional
- 2. Sumber daya manusia (SDM) pendukungnya.
- 3. Proses belajar dikelas monoton, baik dari waktu pembelajara maupun content atau materi yang tidak memadai.
- 4. Referensi yang diberikan belum memotivasi siswa untuk bersemangat dalam belajar.

#### C. Pembatasan Masalah

Agar permasalahan yang ada dapat diatasi dengan baik dan terarah pada tujuan yang diinginkan, maka masalah yang penulis bahas terbatas pada ruang lingkup:

- 1. Objek penelitian di SMA Negeri 4 Padang.
- 2. Hanya membangun e-learning antara guru dan murid

# D. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka dapat diangkat rumusan masalah sebagai berikut :

 Bagaimana Validitas Media Pembelajaran E-Learning berbasis Moodle pada SMA Negeri 4 Padang?

- 2. Bagaimana Praktikalitas Media Pembelajaran E-Learning berbasis Moodle pada SMA Negeri 4 Padang?
- 3. Bagaimana Efektifitas Media Pembelajaran *E-Learning* berbasis *Moodle* pada SMA Negeri 4 Padang?

# E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan Penelitain ini adalah:

- Untuk mengetahui Validitas Media Pembelajaran E-Learning berbasis
  Moodle pada SMA Negeri 4 Padang
- 2. Untuk mengetahui Praktikalitas Media Pembelajaran *E-Learning* berbasis *Moodle* pada SMA Negeri 4 Padang
- Untuk mengetahui Efektifitas Media Pembelajaran E-Learning berbasis
  Moodle pada SMA Negeri 4 Padang

## F. Manfaat Penelitian

#### 1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis yang diharapkan dari penelitian ini adalah dapat menambah wacana baru tentang Pemanfaatan *E-Learning* di sekolah pada khususnya dan manfaat pada dunia pendidikan pada umumnya.

#### 2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis yang diharapkan dari penelitian ini adalah dapat memberikan masukan kepada Kepala Sekolah dan kepada tenaga pengajar (khususnya para guru) untuk dapat memanfaatkan dan mengembangkan *E-Learning* untuk mengoptimalkan pembelajaran yang tidak harus bertatap muka dengan dalam pelaksanaan pembelajaran di sekolah dan menjadikan siswa untuk aktif dalam mengikuti pelajaran dengan cara siswa bisa mendownload materi dan dalam pengumpulan tugas dengan adanya softwere *E-Learning* berbasis *Moodle* tanpa harus bertemu langsung dengan guru.

# G. Spesifikasi Produk

Moodle yang disusun sebagai e-learning merupakan pengembangan Moodle 3.4. Desain e-learning berbasis Moodle yang dikembangkan memiliki berbagai fasilitas *resources* dan *activities*.

#### 1. Resources

- a. Modul materi TIK dengan format .doc dll.
- b. Power point per sub materi dengan format IMS dan .ppt
- c. Tambahan Materi dari berbagai sumber dengan format .pdf dll.

### 2. Activities

- a. Assignments yang berisi soal penugasan yang bersifat pengayaan
- b. Chats yang berfungsi sebagai sarana komunikasi antar siswa dan antara siswa dengan guru
- c. Forums yang diperuntukkan bagi siswa guna mendiskusikan materi yang dianggap sukar bersama guru
- d. Quizzes yang berisi soal kuis per sub materi dengan format soal yang bervariasi.