

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Teknologi saat ini memainkan peran penting dalam memberikan latar belakang pembelajaran yang dekat dengan kelas meskipun pemisahan fisik peserta didik dari instruktur dan peserta didik lainnya. Pembelajaran jarak jauh telah menjadi mungkin karena teknologi, dan hasil ini menunjukkan bahwa alat komunikasi yang digunakan dalam pembelajaran jarak jauh situasi menghubungkan waktu dan dimensi fisik untuk menutup siswa dan fakultas sebagai kelompok virtual. Implikasi teknologi sangat mendorong dan meningkatkan komunikasi tidak hanya antara guru dan siswa tetapi juga di kalangan siswa. Akibatnya, implikasi teknologi yang efektif dan efisien dalam penyampaian Kursus berbasis web sangat penting untuk belajar. Ini menunjukkan bahwa siswa ingin menggunakan alat interaksi untuk membuat pembelajaran mereka lebih mudah dan lebih efisien dan memungkinkan mereka untuk belajar di mana saja dan kapan saja (Abuhassna & Yahaya, 2018).

Simulasi digital merupakan salah mata pelajaran baru semua kompetensi keahlian pada kurikulum 2013, juga dalam Kompetensi Keahlian TKJ. Menurut Muntoha (dalam Sutrisno, 2015) menyatakan bahwa perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan telah menggeser penyampaian materi dengan metode ceramah ke arah penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan pun mengalami perkembangan, dari media cetak dalam bentuk buku sampai media audio visual yang ditampilkan melalui jaringan internet yang dapat diakses secara *online*. Internet memiliki banyak fasilitas yang memungkinkan terbentuknya suatu sistem pembelajaran yang baru atau yang lebih populer disebut pembelajaran berbasis web atau *e-learning*.

Secara umum penggunaan teknologi ICT telah marak berkembang di berbagai sekolah utamanya SMK. Penerapan *e-learning* merupakan

salah satu inovasi teknologi pembelajaran yang mengintegrasikan teknologi informasi dan komunikasi dengan konten pelajaran. Menurut Naidu (2006: 1) *e-learning* merupakan aktifitas pendidikan secara individu maupun kelompok yang dikerjakan *online* atau *offline* lewat jaringan ataupun *personal computer* serta perangkat elektronik lainnya. Model pembelajaran ini bersifat fleksibel yang memungkinkan peserta *e-learning* dapat mengakses kapan saja dan darimana saja

Pemanfaatan *e-learning* pada sebuah pendidikan kejuruan seperti Sekolah Menengah Kejuruan sangat dibutuhkan untuk membantu guru dalam meningkatkan proses pembelajaran siswa di sekolah maupun diluar sekolah. Seperti yang telah diketahui, pembelajaran di sekolah kejuruan mempunyai waktu pembelajaran praktik yang lebih banyak dibandingkan dengan pembelajaran teori atau pembelajaran di dalam kelas secara tatap muka langsung dengan peserta didik.

Selain di Sekolah Menengah Kejuruan pemanfaatan *e-learning* pada Lembaga Pendidikan telah memberikan beberapa keuntungan. Hasil penelitian (Marikar & Jayarathne, 2016) mengungkapkan bahwa penggunaan *e-learning* Moodle di generasi Sir John Kotelawela Defence University Srilanka mendapat respon positif dari para penggunanya dan dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didiknya. Hasil penelitian (Martín-Blas & Serrano-Fernández, 2009) juga mengungkapkan bahwa penggunaan *e-learning* sebagai ruang virtual guru dan peserta didik efektif dalam memperkuat pengetahuan dan kemampuan peserta didiknya.

Dengan adanya penggunaan media *e-learning* dengan Moodle terhadap media pembelajaran tersebut diharapkan dapat meningkatkan motivasi peserta didik untuk belajar di sekolah maupun diluar sekolah/rumah. Selain sebagai motivasi dapat juga dijadikan sebagai pelengkap (komplemen) maupun suplemen untuk meningkatkan pembelajaran di dalam kelas maupun di luar kelas sehingga dapat membantu peningkatan pemahaman peserta didik terhadap materi yang

telah disampaikan dan dapat meningkatkan kegiatan pembelajaran di sekolah kejuruan.

Moodle banyak digunakan karena memiliki berbagai fungsi yang dapat membantu proses belajar mengajar, seperti guru dapat menyimpan atau menyampaikan berbagai macam materi pembelajaran baik berupa teks, audio, maupun video. Selain itu terdapat fasilitas yang memungkinkan guru dengan siswa berdiskusi baik secara *synchronous* maupun *asynchronous*. Bahkan *Moodle* memiliki kemampuan untuk mengevaluasi hasil pembelajaran yang sudah dilakukan.

Namun dalam kenyataannya untuk mengembangkan potensi yang dimiliki peserta didik masih belum bisa mandiri, peserta didik masih ketergantungan kepada guru dalam menemukan potensinya. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi awal di SMK Muhammadiyah Kartasura bahwasannya proses pembelajaran yang selama ini dilakukan pada mata pelajaran simulasi digital sejak di terapkan kurikulum 2013 belum bisa dilakukan secara maksimal karena ada beberapa faktor, pembelajaran masih bersifat konvensional dan *teacher oriented*. Siswa belajar bersumber hanya pada guru. Sedangkan mata pelajaran Simulasi Digital ini membutuhkan metode dan sumber belajar lain yang bisa mendukung proses pembelajaran. Konvensional adalah metode yang menggunakan media berbasis teks seperti *e-book* dan pdf. Media dan metode yang digunakan oleh guru kurang mendukung proses belajar mengajar didalam kelas. Penggunaan media dan metode yang kurang menyebabkan kurangnya pemahaman peserta didik terhadap materi yang disampaikan oleh guru selama proses belajar mengajar, dan kurangnya keaktifan peserta didik didalam kelas. Gaya belajar dalam pembelajaran tradisional dianggap kurang relevan tetapi pembelajaran *e-learning* dianggap sangat penting (Psycharis, Chalatzoglidis, & Kalogiannakis, 2013).

Selain itu dengan adanya penggunaa *e-learning* dengan *Moodle* sebagai media pembelajaran di SMK bagi guru dan peserta didik dikelas

maupun diluar kelas dapat digunakan pula sebagai latihan utama untuk UNBK (Ujian Nasional Berbasis Komputer) kelas XII nanti, dengan pengenalan dan penggunaan Media Pembelajaran *e-learning* dengan *Moodle* mulai dari saat ini yang diharapkan peserta didik dapat menggunakan media *e-learning* dengan baik dan tidak ketinggalan perkembangan teknologi. Selain digunakan untuk latihan simulasi *e-learning* dapat digunakan ketika peserta didik menjalankan prakerin diluar sekolah karena ketika pelaksanaan prakerin selama kurang lebih 2 bulan peserta didik tidak melaksanakan KBM (Kegiatan Belajar Mengajar) di sekolah dengan begitu peserta didik akan ketinggalan mata pelajaran selama proses prakerin berlangsung, dengan adanya penggunaan *e-learning Moodle* diharapkan peserta didik yang melaksanakan prakerin di luar sekolah tidak ketinggalan mata pelajaran yang harus didapatkan.

Dalam penelitian ini, penulis akan menjelaskan konsep *e-learning* dan penggunaan *moodle*, dimana penerapannya bisa dipakai tanpa adanya batasan ruang dan waktu. Hal ini sangat bermanfaat bagi pengajar untuk menyalurkan keilmuannya dan keahliannya kepada peserta didik.

B. Identifikasi Masalah

1. Kurangnya pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran
2. Media dan metode pembelajaran yang selalu sama setiap pertemuan
3. Sebagai latihan dasar / simulasi untuk UNBK (Ujian Nasional Berbasis Komputer)
4. Ketinggalan materi terhadap peserta didik yang sedang melaksanakan prakerin.

C. Pembatasan Masalah

Pada pembuatan RPP yang dijadikan Fokus pengembangan *e-learning* dengan *Moodle* dari penelitian ini adalah indikator pembelajaran dan

tujuan pembelajaran dengan materi Simulasi Digital kelas X dengan menggunakan kurikulum 2013 revisi (K13 revisi)

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah

1. Bagaimana pengembangan *e-learning* dengan *Moodle* sebagai media pembelajaran untuk mata pelajaran Simulasi Digital Kelas X SMK Muhammadiyah Kartasura?
2. Bagaimana kelayakan *e-learning* dengan *Moodle* sebagai media pembelajaran untuk mata pelajaran Simulasi Digital Kelas X SMK Muhammadiyah Kartasura?
3. Bagaimana keefektifan *e-learning* dengan *Moodle* sebagai media pembelajaran untuk mata pelajaran Simulasi Digital Kelas X SMK Muhammadiyah Kartasura?

E. Tujuan Masalah

Tujuan dari penelitian ini adalah

1. Mengetahui pengembangan *e-learning* dengan *Moodle* untuk Mata Pelajaran Simulasi Digital Kelas X SMK Muhammadiyah Kartasura?
2. Mengetahui kelayakan *e-learning* dengan *Moodle* untuk Mata Pelajaran Simulasi Digital Kelas X SMK Muhammadiyah Kartasura?
3. Mengetahui keefektifan *e-learning* dengan *Moodle* untuk Mata Pelajaran Simulasi Digital Kelas X SMK Muhammadiyah Kartasura?

F. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini dibagi menjadi dua, yaitu manfaat praktis dan manfaat teoritis.

1. Manfaat teoritis
 - a. Sebagai bahan acuan peneliti lain untuk mengadakan penelitian terhadap pengembangan *Moodle* sebagai media pembelajaran

- b. Sebagai bahan pembandingan peneliti lain untuk mengadakan penelitian terhadap penggunaan *Moodle* sebagai media pembelajaran

2. Manfaat praktis

Untuk menambah pengetahuan mengenai penggunaan *moodle* sebagai media pembelajaran untuk mata pelajaran Simulasi Sigital kelas X SMK Muhammadiyah Kartasura. Dan bagi peneliti, sebagai pengalaman berharga dapat dijadikan sebagai bekal dalam penyusunan karya ilmiah selanjutnya.