

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pertumbuhan dan perkembangan Teknologi Informasi (TI) yang semakin pesat, kebutuhan sebuah informasi yang berkualitas dan terpercaya sangatlah penting. Dunia saat ini sedang gencar membuat inovasi khususnya pada dunia pendidikan. Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (“UU No.20 Thn 2003 - Sistem Pendidikan Nasional,”).

Pada proses belajar mengajar terdapat banyak faktor yang dapat mempengaruhi proses belajar mengajar. Salah satunya pada faktor media pembelajaran. *E-learning* merupakan salah satu konsep Media pembelajaran yang di lakukan melalui jaringan media elektronik yang dapat di akses dimana pun dan kapan pun.

Berdasarkan hasil observasi di sekolah proses belajar mengajar di SMK Muhammadiyah 1 klaten masih menggunakan metode konvensional dimana dalam menyampaikan bahan ajar masih dengan cara tatap muka baik secara lisan, maupun non lisan. Penggunaan teknologi komputer dalam proses belajar mengajar masih terbatas. Pengajar biasanya, dalam menyampaikan bahan ajar hanya menggunakan power point, video tutorial dan praktek. Masalah yang sering di hadapi kurangnya interaksi antara pengajar dan siswa karena terbatasnya ruang dan waktu, sehingga menyebabkan banyak siswa yang kesulitan dalam memahami materi pembelajaran yang di sampaikan, siswa sering merasa bosan karena pada

proses atau suasana pembelajaran cenderung monoton dan kurang efektif khususnya materi Komputer dan Jaringan Dasar.

Hasil wawancara dengan salah satu guru pengajar TKJ tahun ini, di SMK 1 Muhammadiyah Klaten baru menerapkan media pembelajaran *e-learning* akan tetapi, terdapat kendala yaitu, media yang sulit di akses, guru masih kesulitan atau belum memahami dengan aplikasi yang di gunakan dan siswa kurangnya tertarik dengan materi yang di sampaikan.

Oleh karena itu di butuhkan media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi siswa dan memudahkan guru dalam proses belajar mengajar, media pembelajaran yang menarik, interaktif dan inovatif dapat membantu belajar siswa baik secara mandiri dan aktif, dapat di akses dimanapun dan kapan pun.

Pada penelitian ini penulis akan menjelaskan tentang konsep *e-learning* dengan menggunakan moodle dengan metode *gamification*. Terdapat beberapa metode dalam proses belajar mengajar salah satunya metode *gamification*. *Gamification* adalah metode pembelajaran dengan menggunakan game pada aktivitas non game untuk meningkatkan dan memotivasi siswa dalam proses pembelajaran. Pada proses belajar mengajar lebih menyenangkan, materi yang disampaikan tidak membosankan tanpa ada Batasan ruang dan waktu. Diharapkan pembelajaran *e-learning* ini sangat bermanfaat dalam proses belajar mengajar, memudahkan guru dalam proses pembelajaran dan dapat meningkatkan motivasi siswa.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas data diidentifikasi bahwa :

- a. Pada proses belajar mengajar guru masih menggunakan media pembelajaran model lama seperti buku, gambar dan alat peraga yang kurang menarik.

- b. Peserta didik sering tertinggal materi pembelajaran ketika tidak bisa mengikuti proses pembelajaran di sekolah
- c. Pada proses pembelajaran sering terbatasnya ruang dan waktu.

C. Pembatasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam penelitian ini antara lain :

- a. Materi yang disajikan dalam media pembelajaran *e-learning* di sesuaikan dengan Silabus dan RPP SMK Kelas X Komputer dan Jaringan Dasar.
- b. Media pembelajaran *e-learning* di buat menggunakan aplikasi *Moodle* berbasis web yang diakses dengan menggunakan komputer atau laptop via internet.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian diatas dapat dirumuskan bahwa :

- a. Bagaimana pengembangan *e – learning* menggunakan moodle di SMK 1 Muhammadiyah Klaten ?
- b. Bagaimana keefektifan *e – learning* menggunakan moodle pada proses belajar mengajar di SMK 1 Muhammadiyah Klaten ?
- c. Bagaimana kelayakan *e – learning* menggunakan moodle pada materi jaringan komputer dasar di SMK 1 Muhammadiyah Klaten ?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan dari penelitian ini:

- a. Mengembangkan media pembelajaran *e - learning* menggunakan moodle metode *Gamification* yang menarik, kreatif, dan inovatif.
- b. Menguji kelayakan media pembelajaran *e-learning* metode *gamification* berbasis moodle.

- c. Meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Komputer dan Jaringan dasar

F. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini antara lain:

- a. Bagi peserta didik, dengan adanya media pembelajaran *e- learning* dengan metode *gamification* ini diharapkan siswa akan lebih mudah mempelajari materi Komputer dan Jaringan Dasar secara mandiri dimana pun dan kapan pun.
- b. Bagi Guru, media pembelajara memudahkan dalam menyampaikan materi, walaupun terpisah oleh jarak dan waktu.
- c. Bagi sekolah, meningkatkan kualitas proses belajar mengajar.
- d. Bagi peneliti, menerapkan ilmu yang telah didapat selama masa perkuliahan dan menerapkan metode *e- learning* metode *gamification* di SMK 1 Muhammadiyah Klaten.