

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pendidikan merupakan kebutuhan sepanjang hayat. Manusia membutuhkan pendidikan, sampai dimanapun dan kapanpun ia berada. Pendidikan sangat penting artinya, sebab tanpa pendidikan manusia akan sulit berkembang dan bahkan akan sangat terkebelakang. Dengan demikian pendidikan harus betul-betul diarahkan untuk menghasilkan manusia yang berkualitas dan mampu bersaing, disamping memiliki budi pekerti yang luhur serta moral yang baik. Hal ini sejalan dengan yang diungkap Suma (2009 “dalam” hartawan, dkk., 2014) yang menyatakan bahwa kemampuan beradaptasi, fleksibel dan belajar sepanjang hayat merupakan kebutuhan kunci dunia kerja abad 21. Sehingga pendidikan benar-benar harus menjadi prioritas masa sekarang ini.

Pendidikan yang bermutu merupakan sebuah proses pendidikan yang mampu menjadikan siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, kecerdasan akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara yang dilakukan secara sadar dan bermakna (Hartawan, dkk., 2014).

Dewasa ini, banyak kendala yang kita hadapi dalam mencapai proses pendidikan. Salah satunya adalah rendahnya kualitas pendidikan baik dilihat dari proses pendidikan maupun dari hasil pendidikan. Rendahnya kualitas produk hasil pendidikan merupakan gambaran kurang maksimalnya proses

pembelajaran. Dalam proses pembelajaran, guru memegang peran yang amat penting yaitu sebagai fasilitator terhadap siswa. Keberhasilan suatu proses pembelajaran tergantung dari bagaimana cara seorang guru mengorganisasikan sistem pembelajaran, menarik minat belajar siswa dan dapat memanfaatkan perkembangan teknologi untuk menunjang proses pembelajaran.

Salah satu media pembelajaran yang sedang *trend* saat ini adalah media berbasis TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi). Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses 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 tuntutan zaman. Guru sekurang-kurangnya dapat menggunakan alat yang murah dan efisien, meskipun yang sederhana dan bersahaja, tetapi merupakan keharusan dalam upaya mencapai tujuan pengajaran yang diharapkan.

Menurut peraturan pemerintah Republik Indonesia Nomor 74 tahun 2008 tentang guru, khususnya pada pasal 4 dan pasal 6. Pada pasal 4 tercantum “salah satu kompetensi pedagogik guru adalah pemanfaat teknologi pembelajaran”. Kemudian pada pasal 6, tercantum bahwa “salah satu kompetensi sosial guru adalah menggunakan teknologi informasi dan komunikasi secara fungsional”(Tim Tekno, 2013 : 5).

Pembelajaran dengan bantuan media TIK sering disebut dengan *electronic learning (e-learning)*. *E-learning* merupakan pengelolaan aktivitas pengajaran dan pembelajaran yang menggunakan internet, dimana menggunakan komunikasi baru dan mekanisme kekayaan sumber belajar dari teknologi informasi dengan tujuan untuk memperoleh pembelajaran baru (Sangra, 2010 “dalam” Tim Tekno, 2013). Pemanfaat teknologi internet dekade terakhir ini mengalami perkembangan yang sangat pesat. Media internet tidak hanya sekedar media berkomunikasi semata, akan tetapi sudah merambah ke dunia pendidikan. Dengan fasilitas pencarian informasi di internet, guru dan siswa dengan mudahnya mendapatkan informasi yang dibutuhkan. Hanya dengan sekali menuliskan kata kunci yang dibutuhkan, sederet informasi yang berhubungan dengan kata yang dituliskan akan keluar. Disamping itu juga, internet lebih dinamik, mengikuti perkembangan waktu. Kebanyakan informasi dalam internet ialah informasi paling baru jika dibandingkan dengan informasi dalam bahan bercetak.

Permasalahannya tidak semua informasi yang tersedia di internet berasal dari sumber yang ‘benar’. Sumber informasi yang dapat dipertanggungjawabkan kebenarannya dari sisi ilmiah. Permasalahannya tidak semua informasi yang tersedia di internet berasal dari sumber yang ‘benar’. Sumber informasi yang dapat dipertanggungjawabkan kebenarannya dari sisi ilmiah. Di samping itu juga, apakah siswa telah mampu memahami pesan yang terkandung dalam suatu tulisan, gambar atau tayangan video serta mempunyai kemampuan untuk mengkonstruksi informasi yang diterima.

Oleh karena itu perlu dikembangkannya sebuah wadah berbasis internet dimana informasinya dapat diakses siswa dan terstruktur sehingga siswa dapat menerima informasi yang terkandung di dalamnya

Pembangunan dan pengembangan *e-learning* saat ini begitu mudahnya dengan perangkat lunak *Learning Management System (LMS)*. Dalam LMS, terdapat fitur-fitur yang dapat memenuhi semua kebutuhan dari pengguna dalam hal pembelajaran. Saat ini ada banyak jenis LMS yang ditawarkan, setiap LMS memiliki fitur masing-masing yang berbeda sesuai dengan kebutuhan. Salah satu LMS yang banyak digunakan di Indonesia sebagai media pembelajaran adalah “MOODLE” (*Modular Object Oriented Digital Learning Environment*). Moodle adalah perangkat lunak yang sifatnya *open source* yang dapat digunakan secara gratis dan bebas didownload dan digunakan serta dimodifikasi.

Sebagai seorang perancang kursus dan guru akan mempunyai banyak tools yang telah disediakan oleh moodle. Sehingga dapat digunakan dan membuat kegiatan belajar mengajar menjadi lebih interaktif mungkin. Moodle memiliki banyak sekali kelebihan diantaranya : Tempat sebagai kelas tidak membutuhkan bentuk fisik lagi, semuanya dapat dibangun dalam aplikasi internet, Melalui internet institusi akan dapat lebih fokus dalam penyelenggaraan program pendidikan, Program e-learning dapat dilaksanakan dan diupdate secara cepat, Dapat diciptakan interaksi yang bersifat real time maupun non-real time, Mengakomodasi keseluruhan proses belajar dan juga transaksi, Dapat diakses dari lokasi manasaja dan bersifat global, Materi

dapat dirancang secara multimedia dan dinamis, Peserta belajar dapat terhubung ke berbagai perpustakaan maya di seluruh dunia dan menjadikannya sebagai media penelitian dalam meningkatkan pemahaman pada bahan ajar, Guru/instruktur dapat secara cepat menambahkan referensi bahan ajar yang bersifat studi kasus, trend industri dan proyeksi teknologi kedepan melalui berbagai sumber untuk menambah wawasan peserta terhadap bahan ajarnya.

Kondisi Sekolah Menengah Atas (SMA) Bhakti Suci Jaya Tanjung Batu terhadap aktivitas belajar sudah cukup baik, khususnya mata pelajaran matematika. Akan tetapi proses pembelajaran masih terfokus dengan metode ceramah dan tanya jawab sehingga pembelajaran cenderung terkesan membosankan, hal ini tentu akan berpengaruh terhadap minat belajar dan hasil belajar peserta didik. Di SMA Bhakti Suci Jaya Tanjung Batu telah memiliki fasilitas yang memadai untuk menunjang proses pembelajaran diantaranya laboratorium komputer dan *hotspot*, akan tetapi hal ini belum dimanfaatkan secara maksimal oleh guru sehingga porsi untuk menunjang pembelajaran masih sangat sedikit (wawancara dengan guru dan siswa SMA Bhakti Suci Jaya Tanjung Batu). Pemanfaatan *e-learning* dalam pembelajaran matematika merupakan terobosan yang diharapkan mampu menambah motivasi peserta didik untuk belajar.

Dengan dasar pemikiran diatas, maka penulis tertarik mengadakan penelitian dengan judul **Pengembangan *E-learning* Berbasis Moodle Sebagai Media Pembelajaran Matematika Siswa di SMA Bhakti Suci Jaya Tanjung Batu**

## **B. Batasan Masalah**

Berdasarkan masalah-masalah yang ada dan mengingat keterbatasan kemampuan yang dimiliki oleh peneliti, maka perlu diberikan batasan masalah agar penelitian ini lebih terarah. Oleh karena itu, penelitian ini difokuskan pada pengembangan bahan ajar berbasis komputer pada pokok bahasan sistem persamaan linier tiga variabel. Pengembangan bahan ajar ini menggunakan *LMS Moodle*.

## **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya diatas, maka masalah yang akan diteliti dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana mengembangkan produk *e-learning* berbasis *Moodle* sebagai media yang valid untuk pembelajaran Matematika siswa SMA Bhakti Suci Jaya Tanjung Batu?
2. Bagaimana mengembangkan produk *e-learning* berbasis *Moodle* sebagai media yang praktis di SMA Bhakti Suci Tanjung Batu?
3. Apakah pengembangan produk *e-learning* berbasis *Moodle* sebagai media pembelajaran memiliki efek potensial terhadap hasil belajar siswa di SMA Bhakti Suci Jaya Tanjung Batu?

#### **D. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk menunjukkan:

1. Desain produk *e-learning* berbasis *Moodle* yang valid untuk pembelajaran Matematika siswa SMA Bhakti Suci Jaya Tanjung Batu.
2. Produk *e-learning* berbasis *Moodle* sebagai media yang praktis di SMA Bhakti Suci Jaya Tanjung Batu.
3. Produk *e-learning* berbasis *Moodle* sebagai media pembelajaran memiliki efek potensial terhadap hasil belajar siswa di SMA Bhakti Suci Jaya Tanjung Batu

#### **E. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat bagi semua pihak yang terlibat baik guru, siswa, peneliti, maupun peneliti lain.

##### **1. Bagi Siswa**

Kegiatan belajar *e-learning* memberikan pengalaman baru kepada siswa yang dapat memotivasi siswa untuk lebih aktif, siswa tidak lagi jenuh belajar di kelas dengan selalu duduk manis. Kegiatan belajar menjadi fleksibel karena dapat disesuaikan dengan ketersediaan waktu para siswa.

##### **2. Bagi Guru**

Mempermudah dalam membuat pembaruan materi pembelajaran, mempermudah penyempurnaan dan penyimpanan materi pembelajaran.

### 3. Bagi Sekolah

Menghemat biaya pendidikan secara keseluruhan (infrastruktur, peralatan dan buku-buku), mengefektifkan waktu proses belajar-mengajar.

### 4. Bagi Peneliti

Mendapatkan pengetahuan tentang membuat media pembelajaran basis *e-learning* dan memiliki keterampilan untuk membuat media pembelajaran basis *e-learning*.