BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Inovasi teknologi dalam dua dekade terakhir telah mengubah dunia pendidikan saat ini. Kemajuan revolusioner terhadap penggunaan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) khususnya disiplin ilmu yang terkait dengan komputer, telepon seluler, dan internet telah memicu kebangkitan teknologi dalam dunia pendidikan yang merujuk pada pengaplikasian TIK dengan tujuan untuk meningkatkan mutu pendidikan (Escueta dkk., 2017). Menurut Raja dan Nagasubramani (2018), penggunaan teknologi ini lebih disukai oleh siswa modern sebagai media untuk melakukan pembelajaran karena siswa dapat merasakan dampaknya secara langsung, hal ini dibuktikan dengan meningkatnya interaksi siswa pada saat melakukan pembelajaran.

Berkembangnya teknologi informasi dan komunikasi yang begitu pesat telah mempengaruhi kegiatan pembelajaran yang awalnya pembelajaran berpusat pada guru bergeser menjadi pembelajaran secara mandiri. Hal ini didukung dengan mudahnya akses untuk menggunakan internet yang membuat *E-learning* semakin populer di dunia pendidikan (Kristanto dkk., 2017).

E-learning merupakan salah satu bentuk aplikasi bimbingan dan pembelajaran pada bidang teknologi komunikasi dan informasi yang digunakan untuk menyampaikan informasi di bidang pendidikan (Latip dkk., 2020). Terdapat beberapa manfaat dari penggunaan *E-learning*, seperti menghemat waktu, biaya pendidikan, dan fleksibilitas supaya bisa melakukan pembelajaran di mana saja dan kapan saja (Fatwa, 2020; Pavel dkk., 2015).

Pembelajaran daring menunjukkan pertumbuhan yang signifikan pada situasi baru yang diakibatkan oleh merebaknya pandemi *Coronavirus Disease* (Covid-19), sehingga memaksa pembelajaran harus dilakukan secara digital (Malureanu & Panisoara, 2021; Mart dkk., 2021). Dilakukannya pembelajaran secara daring ini bertujuan untuk menerapkan kebijakan instruksi Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) dalam surat edaran Nomor 4 Tahun 2020 mengenai pelaksanaan kebijakan pendidikan dalam masa darurat penyebaran Covid-19 sebagai upaya untuk memutus rantai penyebaran virus Covid-19 di Indonesia.

Media pembelajaran *E-Learning* dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang efektif pada sistem pendidikan untuk melaksanakan proses belajar dan mengajar secara daring saat masa darurat pandemi Covid-19, hal ini merupakan jalan keluar bagi siswa-siswi yang kesulitan untuk mengakses sarana pendidikan tradisional (Soni, 2020).

SMK Negeri 4 Bandung merupakan salah satu dari banyaknya sekolah menengah kejuruan di Indonesia yang terkena dampak pandemi Covid-19. Menanggapi hal ini berbagai pihak di SMK Negeri 4 Bandung melakukan persiapan untuk melaksanakan pembelajaran secara daring, diantaranya menentukan media *E-learning* yang akan digunakan, melakukan pengaturan terhadap beban belajar siswa di masa pandemi Covid-19, menyiapkan strategi pembelajaran daring, dll.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru di SMK Negeri 4 Bandung didapatkan bahwa penggunaan media pembelajaran daring di SMK Negeri 4 Bandung sudah terlaksana dengan baik. Meskipun terdapat beberapa siswa yang terkendala pada perangkat untuk melakukan pembelajaran daring, sekolah mengizinkan siswa-siswa tersebut untuk menggunakan fasilitas yang disediakan oleh sekolah secara terjadwal untuk melakukan pembelajaran secara daring dengan memperhatikan protokol kesehatan demi menghindari kemungkinan terpapar virus Covid-19.

Terdapat beberapa media yang digunakan di SMK Negeri 4 Bandung untuk melakukan pembelajaran daring. Pemilihan berbagai macam media ini disesuaikan dengan kegunaan serta fitur yang ditawarkan oleh media tersebut, diantaranya Google Classroom sebagai media penyampaian materi dan pelaksanaan tugas-tugas harian, Google form sebagai media untuk melakukan kuis dan absensi, Whatsapp sebagai media komunikasi antara siswa dengan guru, dan *Learning Management System* (LMS) SMK Negeri 4 Bandung sebagai sarana melakukan penilaian tengah semester dan penilaian akhir tahun.

Namun penggunaan dari keempat media pembelajaran tersebut dinilai masih belum cukup, karena guru masih kesulitan dalam menentukan tolak ukur terhadap keaktifan dan menilai bahwa keefektifan pembelajaran masih kurang, serta rendahnya minat belajar siswa saat melakukan pembelajaran, karena kurangnya dorongan kepada siswa untuk ikut terlibat aktif pada proses pembelajaran. Sehingga dibutuhkan pengembangan media pembelajaran yang memiliki fitur pemantau kegiatan siswa saat belajar secara mandiri dan dapat meningkatkan minat belajar siswa saat melakukan pembelajaran, yaitu dengan menambahkan konsep gamifikasi pada media *E-learning*.

Modular Object-Oriented Dynamic Learning Environment (MOODLE) merupakan LMS open source berbasis web yang dapat dikembangkan untuk mengefektifkan proses pelaksanaan aktivitas pembelajaran secara daring (Simanullang & Rajagukguk, 2020). MOODLE memiliki fitur-fitur yang lengkap untuk mendukung kegiatan *E-Learning* diantaranya, fitur chat, forum diskusi, kuis, absensi, bahan ajar interaktif, dll. MOODLE dapat diintegrasikan dengan beberapa *plugins* yang tersedia pada situs MOODLE menyesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran. Salah satu *plugin* yang dapat membantu proses pemantauan guru terhadap kegiatan siswanya yaitu *plugin gamification* (gamifikasi).

Penggunaan *plugin gamification* pada LMS MOODLE bertujuan untuk menerapkan konsep gamifikasi dengan menambahkan elemen-elemen yang ada pada game ke dalam LMS MOODLE. Elemen-elemen *game* seperti *leaderboard* (papan peringkat), *level*, dan *experience point* (XP) pada *plugin gamification* dapat dihubungkan dengan sistem pada MOODLE untuk menampilkan *progress* siswa dalam upaya untuk menguasai materi. Selain untuk mengetahui *progress* siswa terhadap penguasaan materi, penggunaan konsep gamifikasi pada *E-learning* memberikan tiga keuntungan psikologi, yaitu kognitif, emosi, dan sosial, sehingga membuat siswa akan melakukan kegiatan belajar dengan minat belajar dan motivasi yang tinggi, berpartisipasi dalam kegiatan di dalam kelas secara aktif, bersenang-senang, dan menciptakan lingkungan yang kompetitif (Jusuf, 2016; Yildiz dkk., 2021).

Berdasarkan pemaparan sebelumnya, peneliti tertarik untuk mengembangkan media *E-Learning* di SMK Negeri 4 Bandung dengan judul penelitian “Pengembangan *E-Learning* Berbasis MOODLE dengan Konsep Gamifikasi sebagai Media Pembelajaran Daring di SMK Negeri 4 Bandung”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang, maka rumusan masalah dalam penelitian ini antara lain:

1. Bagaimana mengembangkan *E-Learning* berbasis MOODLE dengan konsep gamifikasi sebagai media pembelajaran daring di SMK Negeri 4 Bandung?
2. Bagaimana respon siswa terhadap *E-Learning* berbasis MOODLE dengan konsep gamifikasi sebagai media pembelajaran daring di SMK Negeri 4 Bandung?
3. Bagaimana minat belajar siswa setelah menggunakan *E-Learning* berbasis MOODLE dengan konsep gamifikasi sebagai media pembelajaran daring di SMK Negeri 4 Bandung?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari pengembangan E-Learning berbasis MOODLE dengan konsep gamifikasi sebagai media pembelajaran daring sebagai berikut.

1. Mengembangkan *E-Learning* berbasis MOODLE dengan konsep gamifikasi sebagai media pembelajaran daring di SMK Negeri 4 Bandung.
2. Mengetahui respons siswa terhadap *E-Learning* berbasis MOODLE dengan konsep gamifikasi sebagai media pembelajaran daring di SMK Negeri 4 Bandung.
3. Mengetahui minat belajar siswa setelah menggunakan *E-Learning* berbasis MOODLE dengan konsep gamifikasi sebagai media pembelajaran daring di SMK Negeri 4 Bandung.

1.4 Batasan Masalah

Perlu adanya pembatasan masalah agar pembahasan lebih terarah dan tidak terlalu luas. Maka dari itu batasan masalah dalam penelitian ini antara lain:

1. Penelitian dilaksanakan di SMK Negeri 4 Bandung dengan sampel siswa kelas X jurusan Elektronika 1 yang memperoleh mata pelajaran Dasar-dasar Teknik Elektronika.
2. Evaluasi pada model ADDIE dilakukan untuk mengetahui tingkat kepuasan siswa dan tingkat minat belajar siswa setelah menggunakan *E-Learning* berbasis MOODLE dengan konsep gamifikasi sebagai media pembelajaran daring.

1.5 Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat terhadap pihak-pihak yang terlibat dalam proses penelitian sebagai berikut.

1. Bagi sekolah, hasil dari penelitian ini dapat digunakan media pendukung untuk meningkatkan aktivitas pembelajaran pada pembelajaran daring di SMK Negeri 4 Bandung
2. Bagi guru, hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memfasilitasi guru untuk memberikan materi-materi interaktif dan dapat memantau kegiatan siswa dalam pembelajaran saat melakukan pembelajaran secara mandiri
3. Bagi siswa, hasil penelitian ini diharapkan dapat menciptakan suasana pembelajaran daring yang menyenangkan, interaktif, memicu minat belajar, dan menciptakan lingkungan kompetisi antar siswa.

1.6 Struktur Organisasi Skripsi

Struktur organisasi skripsi digunakan sebagai pedoman penulisan agar terarah dan sistematis dengan menjelaskan kerangka penulisan setiap bab berdasarkan Pedoman Penulisan Karya Ilmiah (2019) Universitas Pendidikan Indonesia (UPI). Struktur organisasi skripsi sebagai berikut.

Bab I Pendahuluan, berisi latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi skripsi.

Bab II Kajian Pustaka, berisi teori-teori pendukung penelitian dan penelitian relevan.

Bab III Metode Penelitian, berisi desain penelitian, prosedur pengembangan, waktu dan tempat penelitian, partisipan penelitian, teknik pengumpulan data, jenis instrumen yang digunakan, dan analisis data.

Bab IV Temuan dan Pembahasan, berisi hasil pengembangan media pembelajaran, hasil uji instrumen penelitian, uji coba media pembelajaran, implementasi media pembelajaran, dan pembahasan hasil penelitian.

Bab V Simpulan, Implikasi dan Rekomendasi, berisi kesimpulan dari hasil temuan, implikasi serta rekomendasi penulis terhadap analisis temuan.