

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Penelitian

Dalam era perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang pesat, lembaga pendidikan semakin mendorong penggunaan platform *e-learning* guna meningkatkan efektivitas pembelajaran. Keterbatasan dalam proses belajar mengajar di dalam kelas menjadi tantangan yang sulit, dan oleh karena itu, diperlukan solusi yang tepat. Pemangku kebijakan pendidikan juga mendukung pengembangan *e-learning* sebagai upaya untuk memberikan layanan dan kesempatan kepada masyarakat yang sebelumnya tidak dapat dijangkau melalui metode konvensional tatap muka. Dengan adanya model *e-learning* ini, diharapkan dapat mencapai target yang lebih luas di seluruh wilayah Indonesia.

Terdapat beberapa faktor yang mendorong perkembangan dan penerimaan positif dari paradigma pembelajaran mikro. Pertama, kemampuan manusia untuk tetap fokus pada satu hal, menghindari gangguan dan kurangnya perhatian, telah menurun. Beberapa penelitian yang sangat spesifik telah mengungkapkan bahwa pengguna hanya memperhatikan selama 8 detik berturut-turut saat berselancar di Internet (Hayles, 2007). Kedua, perubahan yang sangat cepat di segala bidang, terutama di bidang teknologi, mengakibatkan para pekerja perlu memperbarui pelatihan mereka secara terus-menerus.

Beberapa penelitian memperkirakan bahwa pekerja yang tidak memiliki keterampilan teknologi informasi yang sesuai menyia-nyiakan 21% waktu kerja mereka (Webster M, 2012). Terakhir, pelatihan tradisional tidak terbukti sebagai metode yang baik untuk melatih pekerja secara efektif dan efisien, karena: (a) diperlukan proses pelatihan yang lama, sehingga pekerjaan terganggu; (b) proses pembuatan yang lama dan melelahkan diperlukan - diperkirakan diperlukan 43 hingga 185 jam untuk menghasilkan konten untuk satu jam pelatihan, bahkan lebih untuk pelatihan yang lebih khusus dan bahkan bahkan kurang menjanjikan, (c) dampak dari metode ini sangat terbatas (ATD, 2018).

Faktanya, beberapa penelitian telah menyimpulkan bahwa hanya 15% pekerja yang mampu menerapkan pengetahuan yang mereka peroleh secara memadai dan 80% dari pengetahuan tersebut akan dilupakan hanya dalam satu

bulan. Akibatnya, pendidikan formal tradisional secara bertahap diturunkan ke latar belakang, yang mewakili kurang dari 6% saat ini, sementara 74% dari waktu yang dihabiskan untuk kursus pelatihan di perusahaan telah mengintegrasikan lingkungan pembelajaran jarak jauh berdasarkan teknologi baru atau menggabungkan kedua pendekatan tersebut. lingkungan belajar campuran (blended-learning) (Zhang X & Ren L 2011). Dalam lingkungan perusahaan, strategi campuran ini harus dipahami tidak hanya sebagai kombinasi pendekatan pedagogis formal dan tatap muka dengan yang nonformal, tetapi juga sebagai kombinasi dari semuanya dengan pelatihan yang intrinsik dengan pekerjaan. pengalaman.

Keterbatasan waktu mengajar di kelas dapat menghalangi para siswa dan guru dalam memberikan suatu materi pelajaran kepada siswa. Hal tersebut menjadi suatu permasalahan tersendiri dan umumnya guru yang ingin menyampaikan secara lengkap mata pelajaran. Banyak kesulitan yang dikeluhkan oleh para siswa dan guru pada saat memberikan suatu materi penjelasan dengan waktu yang lama justru harus dijelaskan pada waktu yang sangat singkat. Selain itu guru terkadang selalu memberikan butiran soal-soal latihan maupun ulangan dengan cara manual sehingga hasil pengoreksian sangat tidak efisien karena masalah waktu yang tersita pada kerja yang dilakukan secara manual (Hendropresetiyo, 2012).

Sistem pembelajaran yang ada pada saat ini, berupa komponen data dasar, komponen masukan, komponen keluaran, dan komponen teknologi yang masih perlu pengembangan lebih lanjut karena ketinggalan teknologi. Implementasi sistem *e-learning* di SMP Negeri 2 Kalijati diduga masih memerlukan pembenahan. Perangkat keras pendukung sistem *e-learning* yang berupa LAN dan WAN ditengarai masih perlu pembenahan adanya kelambatan pemasukan data, kelambatan layanan, perbedaan data di beberapa tempat, adanya konflik dalam sistem, pengulangan permintaan data yang sejenis yang pemenuhannya juga memerlukan waktu yang relatif lama, kurangnya penyesuaian perangkat lunak dan perangkat keras dengan perkembangan teknologi informasi. Dalam ruang lingkup internet diduga ada beberapa permasalahan antara lain informasi yang ditampilkan kadang-kadang sudah terlalu lama, perangkat lunak yang digunakan belum mengikuti perkembangan teknologi informasi, belum ada sistem keamanan cukup.

Proses pembelajaran di SMP Negeri 2 Kalijati sebagian besar masih menggunakan pendekatan konvensional, karena keterbatasan pengembangan perangkat lunak dan perangkat keras serta SDM pendukungnya. Beberapa SMP Negeri di Kota Subang memang sudah menggunakan sistem *e-learning*, namun dalam implementasinya masih mengalami beberapa permasalahan, yaitu: 1) masalah dalam kesipan SDM pendukung; 2) masalah pengembangan perangkat lunak yang sesuai dengan proses pembelajaran; 3) masalah pengembangan perangkat keras yang sesuai dengan perkembangan TI; 4) biaya pemeliharaan atau perawatan sistem yang cukup mahal; 5) kemungkinan timbulnya kesalahan sistem lebih besar, 6) keberhasilan sistem kurang terjamin; 7) timbulnya permasalahan baru pada pihak pemakai sistem karena kurang terlibat pada proses pengembangan sistem; 8) timbulnya permasalahan baru pada pihak pemakai sistem karena kurang terlibat pada proses pengembangan sistem.

Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri 2 Kalijati merupakan lembaga pendidikan formal sebagai salah satu sekolah negeri di Kabupaten Subang. Peran penting sekolah adalah dalam memberikan pendidikan yang berkualitas untuk mencerdaskan anak bangsa. Tujuan utamanya adalah menciptakan generasi yang memiliki kualitas sumber daya manusia yang baik. Namun, karena adanya pandemi dan surat edaran dari Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (KEMENDIKBUD) yang mewajibkan pembelajaran di rumah setiap hari, terdapat keterbatasan dalam pemantauan guru dan interaksi langsung dengan peserta didik. Situasi ini membawa tantangan baru bagi guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Hal ini dapat membantu proses pembelajaran dengan mudah pada guru maupun siswa tersebut dengan salah satunya menggunakan platform *e-learning*.

Penelitian ini penting untuk dilakukan karena terkait langsung dengan proses pembelajaran yang diharapkan dapat memberikan peningkatan mutu pembelajaran di SMP Negeri 2 Kalijati. Proses pembelajaran berbasis LMS dengan pengembangan perangkat lunak yang sesuai dengan kebutuhan sangat diperlukan sekolah-sekolah dalam rangka untuk meningkatkan mutu pembelajaran dan merupakan kebutuhan yang tidak bisa dihindari lagi. Hal ini juga berlaku pada SMP di Kota Subang.

Keberadaan dengan implementasi sistem *e-learning* dengan perangkat lunak moodle ini diharapkan masalah-masalah pendidikan yang dihadapi SMP Negeri 2 Kalijati dapat diselesaikan dengan cepat dan tepat dalam rangka pencapaian peningkatan mutu pembelajaran. Hal ini disebabkan, sistem *e-learning* dengan perangkat lunak moodle memiliki keunggulan, yaitu: menghemat waktu proses belajar mengajar; mengurangi biaya perjalanan; menghemat biaya pendidikan secara keseluruhan (infrastruktur, peralatan, buku); menjangkau wilayah geografis yang lebih luas; melatih pelajar lebih mandiri dalam mendapatkan ilmu pengetahuan sehingga dapat mendukung proses pembelajaran di SMP Negeri 2 Kalijati.

Dengan demikian sistem *e-learning* dengan perangkat lunak moodle sangat diperlukan SMP Negeri 2 Kalijati dalam meningkatkan mutu proses pembelajarannya. Oleh karena kebutuhan akan sistem *e-learning* ini sangat mendesak, maka diperlukan penelitian tentang model pembelajaran berbasis LMS (*Learning management System*) dengan pengembangan *Software Moodle (Modular Object-Oriented Dynamic Learning Environment)* di SMP Negeri 2 Kalijati. Model ini merupakan salah satu alternatif untuk memecahkan permasalahan proses pembelajaran yang ada di SMP Negeri 2 Kalijati.

Hasil formulasi model ini diharapkan dapat memberikan sumbangan terhadap pengayaan Iptek (ilmu pengetahuan dan teknologi) khususnya bidang teknologi informasi yang di dalamnya terdapat kajian sistem *e-learning*. Dengan demikian penelitian ini sangat urgen karena dapat memberikan sumbangan dalam pengembangan Iptek dan merupakan salah satu alternatif untuk memecahkan masalah pendidikan bidang pembelajaran berbasis LMS.

Dalam mencari penyelesaian masalah yang serupa, ditemukan penelitian yang dilakukan oleh Ni Luh Aristya Dewi (2022) membuat perancangan sistem informasi *e-learning* berbasis *Learning Management System Moodle* pada SMA Negeri 1 Sukawati. Penelitian tersebut menggunakan metode SDLC dengan pemodelan pengembangan prototype yang di uji metode black box. Hasil bahwa sistem dapat membantu kegiatan pembelajaran berupa penyampaian materi, latihan, tugas, pelaksanaan ujian dan hasil ujian dapat langsung dilihat dosen.

Melalui sistem *e-Learning* tersebut, tujuan utamanya adalah membantu guru dalam meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran, serta mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Selain itu, sistem ini juga bertujuan untuk mempermudah siswa dalam mendapatkan informasi terkait pembelajaran yang sedang diikuti, sehingga mereka dapat lebih aktif dan bersemangat dalam mengikuti kegiatan belajar.

Moodle adalah program aplikasi yang mengubah media pembelajaran menjadi bentuk web. *E-learning* berbasis Moodle memungkinkan siswa atau mahasiswa mengakses materi pembelajaran melalui ruang kelas digital. Kelebihan Moodle termasuk kemampuannya dalam membuat materi pembelajaran, kuis, forum diskusi, serta chatting secara online. Selain itu, Moodle juga mendukung penggunaan media gambar, video, dan flash, serta memiliki database yang dapat menyimpan data kehadiran siswa secara online. Semua fitur ini tersedia dalam format *e-learning*.

Berdasarkan latar belakang di atas peneliti ingin mengangkat judul penelitian **“PERANCANGAN SISTEM PLATFORM *E-LEARNING* BERBASIS MOODLE SEBAGAI PENUNJANG PEMBELAJARAN DI SMP NEGERI 2 KALIJATI”**

1.2. Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan pada latar belakang yang telah disampaikan di atas, maka rumusan masalah yang dapat diangkat adalah:

1. Bagaimana perancangan sistem platform *e-learning* di SMP Negeri 2 Kalijati?
2. Bagaimana uji kelayakan SUS sistem platform *e-learning* di SMP Negeri 2 Kalijati sehingga mampu mendukung proses pembelajaran?

1.3. Batasan Masalah Penelitian

Penelitian ini fokus pada pembahasan masalah terkait dengan perancangan dan pengujian kelayakan *System Usability Scale* dalam konteks sistem platform *e-learning* di SMP Negeri 2 Kalijati.

1.4. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diidentifikasi, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Melakukan perancangan sistem platform *e-learning* di SMP Negeri 2 Kalijati
2. Menentukan uji kelayakan SUS sistem platform *e-learning* di SMP Negeri 2 Kalijati sehingga mampu mendukung proses pembelajaran.

1.5. Manfaat / Signifikansi Penelitian

1.5.1 Manfaat / signifikansi dari segi teori

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memperkenalkan dan menggunakan media pembelajaran sistem platform *e-learning* berbasis moodle bagi siswa-siswa di SMP Negeri 2 Kalijati.

1.5.2 Manfaat / signifikansi dari segi kebijakan

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang berharga dalam pengembangan kebijakan formal yang mendukung proses pembelajaran di SMP Negeri 2 Kalijati.

1.5.3 Manfaat / signifikansi dari segi praktik

Manfaat / signifikansi dari segi praktik diantaranya: (a.) bagi SMP Negeri 2 Kalijati, penelitian ini diharapkan membantu proses pembelajaran dengan dibuatkannya sistem platform *e-learning* berbasis moodle; (b.) bagi guru SMP Negeri 2 Kalijati, penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai kegiatan proses pembelajaran di sekolah kepada siswa-siswa; (c.) bagi penelitian selanjutnya, penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai acuan penelitian yang berhubungan dengan perancangan sistem platform *e-learning* di sekolah..

1.5.4 Manfaat / signifikansi dari segi isu serta aksi sosial

Diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan pemahaman yang lebih baik tentang proses perancangan sistem platform *e-learning* berbasis Moodle di sekolah, yang berdampak positif bagi siswa-siswi dan memberikan pencerahan dalam pengalaman hidup mereka.

1.6. Sistematika Penulisan

Struktur organisasi dalam penulisan skripsi ini terdiri dari BAB I Pendahuluan yang didalam terdapat latar belakang penulisan, rumusan masalah penelitian, batasan masalah penelitian, tujuan penelitian dan manfaat / signifikansi penelitian yang ditujukan baik untuk siswa-siswa, guru dan lembaga Sekolah Menengah Pertama (SMP). Selanjutnya, pada BAB I ini terdapat struktur organisasi skripsi. BAB II membahas kajian pustaka tentang konsep media pembelajaran, definisi *e-learning*, definisi moodle, serta beberapa penelitian yang relevan. BAB III adalah metode penelitian yang berisi tentang desain penelitian, prosedur penelitian, populasi dan sampel, instrumen penelitian, teknik pengumpulan data, teknik analisis data. BAB IV mengenai temuan dan pembahasan penelitian, BAB V memuat simpulan, implikasi, rekomendasi dari penelitian yang sudah dilakukan.