

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Perkembangan teknologi dalam pemanfaatan informasi sangat cepat, Hal ini berdampak pada berbagai sektor kehidupan masyarakat khususnya dalam bidang pendidikan. Keberadaan teknologi saat ini sudah menjadi salah satu kebutuhan pokok masyarakat modern menghadapi tantangan global. Pemanfaatan teknologi informasi di lingkungan pendidikan sendiri sudah mulai di aplikasikan mengingat pendidikan merupakan hal yang sangat penting. Oleh karena itu, perubahan dan perbaikan harus terus dilakukan pada sektor-sektor pendidikan, mulai dari tenaga pengajar (Guru/Dosen) sampai pada media dan metode pembelajaran yang digunakan untuk mengoptimalkan proses belajar-mengajar.

Universitas Negeri Gorontalo sebagai kampus menuju *Leading University* hingga saat ini terus berupaya untuk meningkatkan mutu pendidikan di lingkungan civitas akademika. Hal ini ditandai dengan misi UNG point ke empat yang berbunyi "*Membangun produk-produk akademik yang didukung oleh pemanfaatan teknologi informasi, lingkungan kampus yang aman, nyaman dan produktif*". Salah satu bentuk realisasi dalam mewujudkan misi tersebut, Universitas Negeri Gorontalo membuat sebuah sistem informasi akademik terpadu (SIAT) untuk

mendukung berjalannya aktifitas belajar dan mendukung informasi administratif dari mahasiswa. Sistem Informasi Akademik Terpadu (SIAT) sendiri sudah memiliki fitur *e-learning* tetapi hanya untuk meng-*upload* tugas atau pun jurnal dari dosen dan mahasiswa. Kenyataan di lapangan *e-learning* ternyata tidak digunakan sesuai fungsinya, berdasarkan observasi yang dilakukan oleh peneliti. Kurangnya fitur yang dimiliki oleh SIAT UNG dinilai menjadi faktor kurangnya minat mahasiswa dan dosen untuk menggunakan media ini.

Fakultas Ekonomi sebagai salah satu unit integral di bawah Universitas Negeri Gorontalo, dalam proses pembelajarannya masih menggunakan metode konvensional (*face to face*). Secara umum metode pembelajaran seperti ini menempatkan mahasiswa sebagai obyek dalam pembelajaran dan juga hanya dapat dilakukan dalam batasan ruang. Contoh kasus jika sewaktu-waktu tenaga pengajar berada di luar kota, namun pada hari itu dosen tersebut harus melakukan kuis ataupun ujian, maka hal tersebut tidak dapat dilakukan karena mahasiswa harus menunggu dosen tersebut pulang agar dapat melaksanakan ujian. Mahasiswa merupakan inti dari kegiatan belajar mengajar sedangkan dosen ataupun guru sebagai pelaksana kegiatan pembelajaran yang dapat mengaktifkan siswa se-optimal mungkin agar mahasiswa ikut berpartisipasi aktif dalam pembelajaran.

Berdasarkan kenyataan di lapangan bahwa kurangnya perhatian dan sosialisasi mengenai *e-learning* di lingkungan Universitas Negeri

Gorontalo, khususnya Fakultas Ekonomi Jurusan Pendidikan Ekonomi. Dosen dan mahasiswa belum semua memanfaatkan dengan baik media pembelajaran berbasis digital dalam proses pembelajaran.

Maka dari itu, diperlukan sebuah media pembelajaran di lingkungan Fakultas Ekonomi untuk dapat mentransformasi metode pembelajaran konvensional ke pembelajaran berbasis digital. Salah satu ide yang timbul adalah dengan membangun sebuah media yang inovatif dan kreatif melalui pembelajaran online atau lebih dengan istilah *e-learning*. Hal ini dimaksudkan agar dosen dan mahasiswa ataupun sebaliknya dapat berkomunikasi secara individual atau kelompok secara digital. Adanya sistem ini diharapkan proses pembelajaran tidak lagi terbatas oleh ruang karena mahasiswa dan dosen dapat terhubung secara digital dalam melakukan proses pembelajar. Maka peneliti menyimpulkan bahwa pengembangan sistem pembelajaran berbasis *e-learning* perlu untuk diteliti. Sehingga peneliti melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Metode Pembelajaran Berbasis E-Learning Di Jurusan Pendidikan Ekonomi Universitas Negeri Gorontalo”**.

E-Learning digunakan sebagai alternatif pembelajaran di berbagai lembaga pendidikan. Terdapat beberapa program aplikasi yang dapat dijadikan sebagai alat untuk membangun sebuah sistem *e-learning* salah satunya menggunakan *Moodle*. *Moodle* adalah program aplikasi yang dapat mengubah sebuah media pembelajaran kedalam bentuk web. Produk *e-learning* berbasis *Moodle* memungkinkan mahasiswa untuk

masuk kedalam “ruang kelas digital” untuk mengakses materi-materi pembelajaran. Kelebihan dari *Moodle* antara lain dapat membuat materi pembelajaran, kuis, forum diskusi, dan UTS bahkan UAS secara online dalam suatu kemasan *e-learning*. Mahasiswa diharapkan dapat lebih memahami materi materi yang di berikan pada pembelajaran yang di maksud, karena dapat mengakses lebih banyak informasi yang ada pada *e-learning Moodle*. Selain itu, inovasi media pembelajaran yang di tawarkan diharapkan dapat meningkatkan mutu pembelajarannya.

Menurut Rosenberg (dalam Yazdi, 2012) mengemukakan bahwa *e-learning* merujuk pada penggunaan teknologi internet untuk mengirimkan serangkaian solusi yang dapat meningkatkan pengetahuan dan keterampilan. Peraturan pemerintah No. 17 tahun 2010 pasal 48 dan 59 juga mengisaratkan perlunya pengembangan sistem informasi pendidikan yang berbasis teknologi dan informasi sebagai salah satu media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat dijadikan sebagai alat penunjang media yang sudah ada adalah dalam bentuk *e-learning*. Lebih lanjut dikatakan kata *electronic* bermakna dalam *e-learning* ada penambahan unsur teknologi pada proses pembelajaran, sehingga proses pembelajarannya menggunakan perangkat keras, lunak dan proses elektronik. *Experience* dalam *e-learning* membuka kesempatan yang sangat luas dan bervariasi untuk belajar, disesuaikan dengan waktu, tempat, cara, bahan pembelajaran dan lingkungan.

Soekartawi (dalam Farida, 2011) *E-Learning* adalah pembelajaran yang pelaksanaannya didukung oleh jasa teknologi seperti telepon, audio, videotape, transmisi satellite atau komputer. Lebih lanjut ia mengatakan bahwa pembelajaran *e-learning* ada dua macam yaitu komunikasi satu arah, dan komunikasi dua arah (secara langsung dan tidak langsung).

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan alasan-alasan yang dikemukakan pada latar belakang di atas, maka didapatkan masalah sebagai berikut kurangnya Pemanfaatan teknologi dan Metode Pembelajaran Berbasis *Digital* di lingkungan Universitas Negeri Gorontalo, khususnya Fakultas Ekonomi Jurusan Pendidikan Ekonomi dan Kurangnya perhatian dan sosialisasi mengenai pemanfaatan teknologi dan metode pembelajaran berbasis digital dikalangan dosen dan mahasiswa.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan Latar belakang di atas, penelitian harus dirumuskan sebagai berikut.

- 1) Bagaimana mendeskripsikan pengembangan dan potensi model pembelajaran berbasis *e-learning* di Jurusan Pendidikan Ekonomi Universitas Negeri Gorontalo?
- 2) Bagaimana menganalisis penggunaan sistem dari model pembelajaran berbasis *e-learning* di Jurusan Pendidikan Ekonomi Universitas Negeri Gorontalo?.

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai di dalam penelitian ini adalah pengembangan pembelajaran berbasis *e-learning* dimana *sistem* ini menjadi wadah bagi dosen dan mahasiswa untuk meningkatkan metode pembelajaran di Jurusan Pendidikan Ekonomi Universitas Negeri Gorontalo.

Selain ingin mengembangkan e-learning tujuan penelitian ini juga untuk mendapatkan deskripsi potensi model pembelajaran berbasis WEB dan cara menggunakan e-learning.

1.4 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini dapat bermanfaat sebagai berikut.

- 1) Manfaat bagi peneliti, dapat menjadi wadah untuk menerapkan teori yang sudah dipelajari selama perkuliahan ke dalam penelitian pembelajaran khususnya pengembangan metode pembelajaran.
- 2) Manfaat bagi dosen, dapat menjadi salah satu wadah untuk pelaksanaan pembelajaran khususnya pembelajaran berbasis *e-learning*.
- 3) Manfaat bagi mahasiswa, dapat memperoleh keterampilan dan mempermudah proses perkuliahan dengan memanfaatkan metode pembelajaran berbasis *e-learning*.
- 4) Manfaat bagi kampus, hasil penelitian ini dapat dijadikan rujukan untuk perbaikan dan menabuh metode pembelajaran yang dapat digunakan untuk pembelajaran di kampus.