

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pada era digital saat ini sistem pembelajaran elektronik (E-learning) merupakan sistem pembelajaran yang sedang populer dikembangkan oleh berbagai lembaga pendidikan. E-learning telah menciptakan sistem baru untuk mengajar dan belajar, menarik perhatian institusi akademik. E-learning mewakili ide-ide inovatif dibidang pembelajaran, menyediakan akses cepat kepengetahuan dan informasi spesifik (Sheshasaayee & Bee, 2017). Manfaat yang bisa didapatkan dalam penggunaan elearning ; pengalaman pribadi dalam belajar, mengurangi biaya, mudah dicapai dan kemampuan bertanggung jawab. Menurut Ardiansyah (2013) Elearning adalah suatu sistem pembelajaran yang digunakan ialah sebagai proses belajar mengejar yang dilaksanakan tanpa harus bertatap muka dengan secara langsung antara pendidik dengan siswa/i. Salah satu elearning yang berkembang saat ini adalah elearning berbasis moodle yang memudahkan dan melancarkan, tidak hanya siswa tetapi juga guru dalam proses pembelajaran.

Moodle sendiri adalah paket software yang diproduksi untuk kegiatan belajar berbasis internet dan website serta dapat digunakan secara bebas sebagai produk open source (terbuka source programnya). Sistem e-learning berbasis open source (Moodle) yang digunakan untuk model pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan efisiensi dan efektivitas kinerja pengajar dan pemahaman pembelajar terhadap materi pembelajaran. Istilah Moodle singkatan dari Modular Object Oriented Dynamic Learning Environment yang berarti tempat belajar dinamis dengan menggunakan model berorientasi objek atau merupakan paket lingkungan

pendidikan berbasis web yang dinamis dan dikembangkan dengan konsep berorientasi objek. Dalam penyediaannya Moodle memberikan paket software yang lengkap (Moodle, Apache, MySQL, dan PHP) Munir (2009).

Pembelajaran E-learning yang sering juga disebut sistem pembelajaran elektronik belum begitu familier di sekolah menengah kejuruan 4 Gorontalo, hal ini sesuai dengan wawancara dengan guru dan beberapa siswa. Maka dari itu perlu usaha untuk secara terus-menerus mensosialisasikan teknologi elearning ini agar sekolah dapat mengembangkan dan memanfaatkan sebagai upaya dalam meningkatkan kualitas layanan pendidikan yang dijalankan di SMK N 4 Gorontalo.

Berdasarkan observasi awal pada saat Program Pengalaman Lapangan (PPL) II pada semester ganjil tahun ajaran 2019/2020, di SMK Negeri 4 Gorontalo terdapat permasalahan pada pembelajaran mata pelajaran teknologi layanan jaringan diantaranya : proses pembelajaran cenderung statis yaitu dengan metode ceramah yang membuat siswa bosan, kurang menariknya pembelajaran akibatnya kegiatan belajar mengajar menjadi kurang efektif, pada saat beri tugas individu / kelompok hanya ada beberapa siswa yang aktif. Kreativitas guru dalam menyiapkan materi dan merencanakan pembelajaranpun dituntut lebih. Dengan kemajuan teknologi hendaknya masalah masalah tersebut dapat teratasi dengan sistem pembelajaran elektronik (Elearning). Penggunaan e-learning Moodle di generasi Sir John Kotelawela Defence University Srilanka mendapat respon positif dari para penggunanya dan dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didiknya (Marikar & Jayarathne, 2016).

Hasil penelitian Hanum (2013) mengenai keefektifan elearning sebagai media pembelajaran menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran elearning di

SMK Telkom Sandhy Putra Purwokerto sesuai dengan standar mutu pelaksanaan elearning pada komponen perencanaan pembelajaran. Di SMKN 4 Gorontalo telah memiliki infrastruktur IT yang mendukung untuk dilaksanakan pembelajaran berbantuan pembelajaran online berupa elearning. Fasilitas seperti wifi juga telah memiliki SDM yang cukup baik, sehingga dapat dipastikan tidak mendapatkan kesulitan jika elearning dikembangkan, baik kesulitan dalam hal pengelolaan maupun kesulitan dalam memanfaatkannya. Dengan adanya media pembelajaran dimaksudkan dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi kepada siswa, sehingga dapat mempertinggi efektifitas dan efisien dalam mencapai tujuan pembelajaran (Pratomo & Irawan, 2015).

Oleh karena itu pada penelitian ini, penulis ingin mengembangkan media pembelajaran elearning berbasis moodle di SMKN 4 Gorontalo agar siswa lebih aktif, mandiri dan mudah mempelajari / memahami materi serta akan tertarik belajar sehingga siswa tidak bosan belajar dan guru dapat lebih kreatif dalam menyiapkan materi.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka rumusan masalahnya yaitu bagaimana mengembangkan media pembelajaran elearning pada mata pelajaran teknologi layanan jaringan di SMKN 4 Gorontalo ?

1.3. Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup penelitian, yaitu sebagai berikut:

- a. Penelitian ini dilaksanakan di SMK Negeri 4 Gorontalo kelas XI TKJ 2
- b. Mengembangkan media pembelajaran elearning pada mata pelajaran teknologi layanan jaringan materi proses komunikasi data dalam jaringan.

1.4. Tujuan Penelitian

Adapun yang menjadi tujuan pada penelitian ini yaitu untuk mengembangkan media pembelajaran elearning pada mata pelajaran teknologi layanan jaringan di SMKN 4 Gorontalo.

1.5. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Dengan adanya penelitian ini bermanfaat untuk menambah pengetahuan, pemahaman dan wawasan tentang konsep media pembelajaran elearning pada mata pelajaran teknologi layanan jaringan.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi guru dapat membantu meningkatkan pemanfaatan teknologi sebagai alat bantu menyiapkan materi pembelajaran yang lebih kreatif dan menarik.
- b. Bagi siswa dapat kerja mandiri dan menciptakan rasa tertarik dalam mempelajari materi.
- c. Bagi sekolah dapat mengembangkan dan memanfaatkan media pembelajaran elearning sebagai upaya dalam meningkatkan kualitas layanan pendidikan yang dijalankan di SMK N 4 Gorontalo.