

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Waktu belajar mengajar di kelas yang terbatas terkadang menghambat guru dalam menyampaikan semua materi kepada anak didiknya. Perihal ini jadi permasalahan tertentu buat tenaga pendidik yang mau mengantarkan modul pelajaran secara perinci. Kesusahan ini banyak dikeluhkan tenaga pendidik dikala ini, yang terkadang mempunyai modul yang memerlukan uraian dalam waktu lama malah wajib dipaparkan pada waktu pendek. Guru pula terkendala dalam membagikan soal- soal latihan maupun ulangan secara pas waktu. Periperihal ini sangat tidak efektif sebab waktu banyak tersita pada pekerjaan yang dicoba secara manual tersebut.

Tidak efisiennya waktu belajar mengajar dampaki tingkatan uraian partisipan didik yang nantinya hendak berdampak terhadap perolehan belajar siswa itu sendiri. Perolehan belajar ialah penentuan terakhir dalam rangkaian aktivitas belajar, sukses tidaknya pendidikan itu butuh diukur dengan lewat uji perolehan belajar. Perolehan belajar bisa berbentuk kemahiran, perubahan tingkah laku, penyempurnaan pengetahuan dan bagaikannya, karena ialah perihal yang sangat penting bagaimana mengelola waktu belajar yang efektif untuk mencapai destinasi belajar. Pada dasarnya diperlukan adanya media yang dapat mengatasi *problem* keterbatasan waktu belajar tersebut.

Pertumbuhan teknologi data serta komunikasi sudah bawa pergantian yang sangat besar untuk kemajuan dunia pembelajaran. Bersamaan dengan pertumbuhan

tersebut tata cara pendidikan pula banyak hadapi pertumbuhan, baik tata cara pendidikan secara personal, media pembelajaran maupun tahapan pendidikan. Wujud dari pertumbuhan teknologi data yang diterapkan di dunia pembelajaran ialah E- Learning, dimana E- Learning ialah tahapan pendidikan dengan memakai ataupun memakai Information Communication Technology(ICT) selaku Tools yang bisa ada kapanpun serta dimanapun diperlukan, sehingga bisa menanggulangi gangguan ruang serta waktu (Budiarti Yusnia, 2015).

Teknologi *E-learning* menawarkan pembelajar untuk mempelajari apa yang mereka ingin pahami, tidak terbatas dengan waktu dan tempat serta memudahkan mereka untuk merasakan pengalaman belajar secara mandiri. Tak hanya itu, dengan *E-learning* komunikasi antara guru dan peserta didik relatif lebih mudah serta maksimal karena bisa dilaksanakan di luar jam pelajaran dalam kelas. Partisipan didik bisa belajar secara mandiri dengan memakai konten- konten yang ada dalam website E- Learning. Partisipan didik mempunyai keperluan buat menguasai serta memahami sesuatu modul pelajaran yang diterima dari pendidik. Partisipan didik bisa menguasai sesuatu pelajaran yang disabilan oleh pendidik dengan memakai lebih dari satu tata cara serta media pendidikan.(Bakri, Fajriani serta Mulyati, 2017).

Implementasi sistem E- learning yang terdapat saat ini ini sangat bermacam-macam, tetapi seluruh itu didasari atas sesuatu prinsip ataupun konsep kalau E- learning dimaksudkan selaku upaya pendistribusian modul pendidikan lewat media elektronik ataupun Internet sehingga partisipan didik bisa mengaksesnya kapan saja dari segala penjuru dunia. Spesifikasi pendidikan dengan E- leaning ialah terciptanya area belajar yang flexible serta distributed(Surjono, 2010). Partisipan

didik jadi sangat fleksibel dalam memilah waktu serta tempat belajar sebab mereka tidak wajib tiba di sesuatu tempat pada waktu tertentu. Dilain pihak, guru bisa memperbaharui modul pembelajarannya kapan saja serta dari mana saja.. Distributed learning menunjuk pada pendidikan dimana pengajar, siswa, serta modul pendidikan terletak di posisi yang berbeda, sehingga siswa bisa belajar kapan saja serta dari mana saja.

Lewat E- Learning modul pendidikan bisa diakses kapan saja serta dari mana saja, disamping itu sebab modul bisa diperkaya dengan bermacam sumber belajar tercantum multimedia serta dengan kilat bisa diperbaharui oleh pengajar, hingga pendidikan ekonomi bisa pula memakai keunggulan E- Learning. Perancangan E- Learning wajib diawali dengan rancangan instruksional yang baik, misalInya formulasi destinasi, kiat, aktivitas. Uraian atas ciri siswa sangatlah berarti, ialah antara lain ialah harapan serta destinasi mereka dalam menjajaki E- Learning, kecepatan dalam mengakses internet ataupun jaringan, keterbatasan bandwidth, bayaran buat akses internet, dan latar balik pengetahuan yang menyangkut kesiapan dalam menjajaki pendidikan. Uraian atas perolehan pendidikan dibutuhkan buat memastikan cakupan modul, kerangka penilaian perolehan belajar, dan pengetahuan dini. Pemilihan media yang sesuai buat modul pendidikan butuh diseleksi, dikelola serta disabilan dengan baik pula(Suartama serta Tastra 2014).

Moodle ataupun Lingkungan belajar dinamis berorientasi objek modular ialah program open source dan sangat populer di antara program e-learning lainnya. Aplikasi ini dikembangkan oleh Martin Dougiamas pada Agustus 2002. Siapapun dapat mendownload dan memodifikasi program ini secara gratis. Ini ialah solusi untuk mencapai pengembangan pendidikan yang lebih efisien dan efisien. Media

E- learning berbasis moodle ialah paket fitur lunak yang berperan buat aktivitas belajar berbasis internet serta web, media ini berbentuk taman website yang mempunyai fitur buat menyabilan kursus(course) dimana guru dapat mengunggah bahan ajar, video pendidikan, powerpoint presentation, forum dialog, serta kuis terpaut modul harian spesial di dalamnya(Tiara, 2015).

Pada hakikatnya, pemakaian moodle hendak membolehkan para partisipan didik buat merambah ruang kelas digital, dimana aktivitas belajar- mengajar bisa dicoba. Aktivitas belajar mengajar tersebut bisa berbentuk dialog modul, pemberian quis, tes serta bagaikannya. Partisipan didik ataupun pengguna moodle pula meraupkan bukti diri individu serta password sehingga seluruh aktivitas partisipan didik bisa diamati secara objektif oleh pendidik lewat catatan aktivitas yang telah disediakan dalam sistem moodle.

SMAN Bali Mandara (SMANBARA) ialah suatu sekolah yang bertaraf internasional yang tepatnya terletak di Kecamatan Kubutambahan, Kabupaten Buleleng ini ialah sekolah unggulan yang memperkenankan siswa didik dari golongan kurang sanggup. Selaku salah satu sekolah terbaik yang terdapat di Bali, SMAN Bali Mandara tidak cuma berupaya buat tingkatkan pengetahuan serta keahlian siswa dalam bidang akademik, namun pula buat meningkatkan atensi serta bakat siswanya lewat bermacam aktivitas ekstrakurikuler. Dengan terdapatnya aktivitas ekstrakurikuler dapat jadi salah satu wadah buat meningkatkan bakat serta atensi siswa didik. Di dalamnya hendak terdapat banyak aktivitas yang berafiliasi dengan hobi ataupun bakat siswa. Siswa yang menggemari dunia penyusunan hingga ia dapat memilah ekstrakurikuler jurnalistik, sebaliknya siswa yang menggemari tari dapat memilah seni tari. Ada banyak ekstrakurikuler yang lain

yang dapat diseleksi para siswa semacam seni musik, berolahraga, palang merah anak muda(PMR), pramuka, pencak silat, serta bermacam tipe aktivitas ekstrakurikuler yang lain.

Tidak hanya aktivitas ekstrakurikuler, keikutsertaan siswa dalam menjajaki perlombaan baik dalam bidang akademis ataupun non akademis yang menyebabkan siswa wajib fokus terhadap lomba yang hendak diiringi, sehingga menimbulkan minimnya waktu yang dipunyai siswa buat menjajaki tahapan belajar mengajar di kelas. Pemecahan buat menanggulangi *problem- problem* tersebut butuh memakai model serta media pendidikan yang cocok. Salah satu tata cara pendidikan yang dikira sanggup menanggulangi keterbatasan waktu belajar mengajar pada mata pelajaran ekonomi ialah dengan memakai E- Learning. Periperihal ini didasari kalau dalam E- Learning dimaksudkan selaku upaya pendistribusian modul pendidikan lewat media elektronik ataupun internet sehingga partisipan didik bisa mengaksesnya kapan saja serta dimana saja (Suartama dan Tastra, 2014).

Bersumber pada perihal tersebut, maka pengkaji mengangkat sebuah permasalahan yang diangkat dalam sebuah riset yang berjudul “Pefaedahan *E-Learning* Berbasis *Moodle* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI IPS Mata Pelajaran Ekonomi di SMAN Bali Mandara”

1.2 Identifikasi Masalah

Bersumber pada latar belakang di atas, dapat direkognisi *problem* riset bagaikan berikut;

- 1.2.1 Keikutsertaan siswa dalam mengikuti lomba-lomba baik akademik maupun non akademik menyebabkan terbatasnya waktu belajar mengajar di dalam kelas.
- 1.2.2 Keterbatasan waktu belajar siswa memdampaki tingkat pemahaman siswa khususnya pada mata pelajaran ekonomi.
- 1.2.3 Perkembangan teknoLogi informasi yang semakin pesat mendorong pefaedahan teknoLogi di bidang pendidikan.
- 1.2.4 Diperlukan adanya media yang dapat dipakai untuk mengatasi keterbatasan waktu belajar mengajar.

1.3 Pembatasan Masalah

Bersumber pada latar belakang dan rekognisi *problem* yang dipaparkan di atas, maka pengkaji membatasi ruang lingkup *problem* dari perolehan laporan akhir yaitu:

1. Aplikasi yang dipakai dalam implementasi *E-Learning* ini ialah *Moodle*.
2. Implementasi *E-Learning* yang dilakukan meliputi mengisi materi, baik dengan cara mengetikkan langsung atau dengan meng-upload, membuat forum diskusi, manajemen tugas, mengelola nilai, mengelola berita, membuat quiz dan memakai template yang sudah di modifikasi.
3. Riset dilakukan memakai 2 kelompok sampel supaya dapat melihat perolehan belajar pada kedua media pembelajaran, maka perlu adanya kelompok pembanding (kelas konvensional).

1.4 Rumusan Masalah

Bersumber pada latar belakang yang telah dijelaskan sebelumnya, maka perumusan *problem* dalam riset ini, yakni:

1. Bagaimana perolehan belajar siswa yang memakai pembelajaran konvensional di kelas XI IPS SMAN Bali Mandara?
2. Bagaimana hasil belajar siswa yang memakai media pembelajaran *E-Learning* berbasis *Moodle* di kelas XI IPS SMAN Bali Mandara?
3. Adakah Perbedaan hasil belajar siswa yang memakai pembelajaran konvensional dengan hasil belajar siswa yang memakai media pembelajaran *E-Learning* berbasis *Moodle* di kelas XI IPS SMAN Bali Mandara?

1.5 Tujuan Penelitian

Bersumber pada rumusan *problem* yang telah dijelaskan sebelumnya, maka destinasi dari riset ini ialah:

1. Untuk mengetahui hasil belajar siswa yang memakai pembelajaran konvensional di kelas XI IPS SMAN Bali Mandara.
2. Untuk mengetahui hasil belajar siswa yang memakai media pembelajaran *E-Learning* berbasis *Moodle* di kelas XI IPS SMAN Bali Mandara.
3. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa yang memakai pembelajaran konvensional dengan hasil belajar siswa yang memakai media pembelajaran *E-Learning* berbasis *Moodle* di kelas XI IPS SMAN Bali Mandara

1.6 Manfaat Penelitian

Riset ini diharapkan mampu menghibahkan faedah bagaikan berikut.

1.6.1 Manfaat Teoritis

Faedah teoritis dari riset ini ialah dapat menambah wacana baru tentang pemakaian e-learning di sekolah, spesifiknya e-learning, dan faedahnya bagi dunia pendidikan secara keseluruhan.

1.6.2 Manfaat Praktis

Faedah sebenarnya dari riset ini ialah dapat menghibahkan faedah bagi dosen dan staf (spesifiknya guru), memungkinkan mereka untuk memakai dan membentangkan e-learning untuk mengoptimalkan pembelajaran tanpa harus menghadapi pembelajaran tersebut pada saat melaksanakan pembelajaran di sekolah dan sekolah. Melalui pemakaian software pembelajaran online berbasis Moodle, siswa dapat mengunduh materi dan formulir tugas, sehingga siswa dapat berpartisipasi aktif pada mata pelajaran selanjutnya tanpa harus bertemu langsung dengan guru.

