BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Sejak awal, bidang ilmu pendidikan telah mengatasi berbagai tantangan dan perubahan dalam masyarakat. Kenyataan yang terjadi pada saat ini bahwa dunia terus berubah sehingga orang memerlukan pengetahuan dan keterampilan baru untuk mengelola kehidupan mereka sehari-hari. Hal tersebut juga bermanfaat dalam dunia pendidikan saat ini yang menerapkan pembelajaran secara daring.

Seperti pada masa pandemi *Covid-19* saat ini, banyak solusi dan kebijakan yang telah diupayakan pemerintah untuk mengatasi dampak dari *Covid-19* tidak hanya bagi kehidupan masyarakat saja tetapi juga dibidang pendidikan, hingga pembatasan sosial berskala besar telah dilakukan juga. Efek samping yang juga belum terputus sampai saat ini yaitu di bidang pendidikan yang mengakibatkan proses pembelajaran terganggu sehingga semua sekolah melakukan proses pembelajaran daring. Dimana proses tersebut memerlukan pengetahuan dan keterampilan dalam menggunakan media teknologi informasi untuk mendukung berjalannya pembelajaran daring.

Teknologi informasi dapat diimplementasikan untuk media pembelajaran, salah satunya adalah aplikasi *moodle*. *Moodle* adalah program aplikasi media pembelajaran dalam bentuk *website*. Seiring dengan perkembangan teknologi yang semakin maju, pemanfaatan teknologi

komputer dan internet memberikan banyak tawaran dan pilihan bagi dunia pendidikan dan menunjang proses pembelajaran. Salah satunya pemanfaatan teknologi komputer dan internet adalah sistem pembelajaran melalui belajar elektronik atau yang lebih dikenal dengan istilah *e-learning moodle*.

Penggunaan aplikasi *moodle* ini sangat membantu, terlebih lagi ditengah-tengah situasi pandemi *Covid-19* ini yang mengharuskan jaga jarak atau *social distancing*, maka aplikasi *moodle* ini dapat digunakan sebagai solusi agar kegiatan belajar mengajar tetap berjalandalam proses pembelajaran. Adanya aplikasi ini menjadikan alternatif bagi tenaga pendidik agar tetap dapat membagikan ilmunya tanpa harus melanggar kewajiban untuk jaga jarak, dan peserta didik juga mendapatkan haknya untuk mendapat ilmu. Aplikasi ini membuktikan bahwa jarak tidak menghalangi sesuatu terutama dalam bidang pendidikan. Menggunakan aplikasi berbasis *e-learning* ini jarak yang jauh antara guru dan siswa selama pandemi *Covid-19* ini dapat terbantu.

Moodle merupakan suatu nama yang diberikan bagi suatu aplikasi yang mampu merubah sebuah media pembelajaran menjadi suatu *web* namun tetap berupa materi belajar. Aplikasi ini memungkinkan para peserta didik untuk berada di dalam “ruang kelas digital” agar dapat mengakses materi-materi pembelajaran, kuis, jurnal elektronik, dan lain-lain (Utami, 2016: 172).

Teknologi informasi juga semakin mudah untuk digunakan dan semakin canggih dalam penerapannya harus dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran sesuai sasaran dan tujuan. Pembelajaran juga harus

bersifat efektif yaitu tercapainya tujuan pembelajaran yang dilakukan secara maksimal dari apa yang telah diharapkan, dan bersifat efisien yaitu mengatur waktu dan cara pembelajaran yang lebih praktis. Teknologi informasi dapat diimplementasikan untuk media pembelajaran, salah satunya adalah penggunaan aplikasi *moodle* (*E-Learning Moodle*). *Moodle* adalah program aplikasi media pembelajaran dalam bentuk *website*. Guru dan siswa dapat melakukan proses pembelajaran dalam ruang kelas digital, yang didalamnya terdapat materi pembelajaran, kuis, diskusi dan bentuk belajar lainnya.

Persepsi dasar *e-learning*, kemajuan sistem komputer melalui internet semakin dikenal oleh masyarakat. Internet merupakan jaringan yang digunakan oleh publik. Keberadaannya sangat diperlukan baik sebagai media informasi maupun komunikasi yang dilakukan secara bebas. *E-learning* atau dapat pula dikatakan suatu pembelajaran secara elektronik. Penggunaan teknologi internet pula memberikan berbagai macam solusi yang berguna untuk meningkatkan berbagai aspek di kehidupan salah satunya pengetahuan ataupun dalam dunia pendidikan. Sehingga *e-learning* merupakan pembantu ataupun suatu media yang mempermudah kegiatan pengajaran ataupun pelatihan serta bantuan dalam kegiatan pembelajaran yang dirancang untuk membantu tiap kebutuhan para peserta didik dari segala usia dan juga menjadi sebagai wadah pembantu dalam suatu pengajaran yang terjadwal atau berkelanjutan melalui internet dan juga telepon genggam dengan menggunakan sumber daya multimedia elektronik, komputer serta seperangkat yang berbasis komputer.

Keberhasilan proses kegiatan belajar dan mengajar dapat dilihat dari seluruh faktor yang berhubungan dengan pendidik dan peserta didik. Mulai dari perilaku pendidik dalam mengajar sampai dengan perilaku peserta didik sebagai timbal balik dari hasil sebuah pembelajaran. Sikap peserta didik pada saat sedang melaksanakan pembelajaran dapat mengindikasikan apakah peserta didik tersebut tertarik terhadap pelajaran yang sedang terlaksana atau malah sebaliknya. Ketertarikan peserta didik ini merupakan salah satu tanda minat.

Minat merupakan suatu motivasi intrinsik sebagai kekuatan pembelajaran yang menjadi daya penggerak seseorang dalam melakukan aktivitas dengan penuh kekuatan dan cenderung menetap, dimana aktivitas tersebut merupakan proses pengalaman belajar yang dilakukan dengan kesadaran yang penuh dan mendatangkan perasaan suka, senang, dan gembira. Sedangkan minat belajar itu sendiri dapat diartikan sebagai perhatian, rasa suka, dan rasa ketertarikan peserta didik terhadap belajar yang ditunjukkan adanya partisipasi, keinginan siswa untuk belajar dengan baik dan perhatian siswa dalam materi pelajaran secara aktif dan serius.

Peserta didik yang aktif dalam proses pembelajaran akan menciptakan suasana kelas menjadi lebih hidup dan kondusif, dimana masing-masing peserta didik dapat melibatkan kemampuannya semaksimal mungkin. Belajar yang bermakna terjadi bila peserta didik berperan secara aktif dalam proses belajar dan akhirnya mampu memutuskan apa yang akan dipelajari dan cara mempelajarinya. Aktivitas yang timbul dari peserta didik, maka menunjukkan

bahwa adanya minat dan motivasi dari peserta didik itu sendiri. Minat merupakan salah satu faktor yang dapat mempengaruhi usaha yang dilakukan seseorang. Minat yang terasa kuat akan menimbulkan usaha yang serius, gigih dan tidak mudah putus asa dalam menghadapi tantangan atau rintangan, Jika seorang peserta didik memiliki rasa ingin belajar, ia akan cepat mengerti dan mengingatnya.

Setiap siswa menginginkan bahwa dirinya dapat berprestasi dengan baik atau mendapat nilai yang memuaskan dirinya. Akan tetapi untuk mencapai itu semua tidak mudah dalam aktivitas pembelajaran daring. Ada beberapa faktor yang mempengaruhinya, seperti faktor lingkungan keluarga, guru, kesehatan, jaringan internet, fasilitas dan dorongan orang tua merupakan faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar siswa. Faktor dari dalam diri siswa adalah yang terpenting yakni dorongan yang kuat yang disertai dengan perasaan senang, kemauan, serta keinginan mengikuti proses pembelajaran daring untuk mendapatkan nilai yang baik, maka sering kita kenal dengan istilah minat.

Jadi, jelas bahwa minat akan selalu terikat dengan persoalan keinginan dan kebutuhan. Dalam proses pembelajaran daring, minat belajar berperan penting sebagai kekuatan yang mendorong siswa untuk belajar. Siswa yang berminat dalam belajar akan mengikutiproses pembelajaran dan tekun dalam belajar, berbeda dengan siswa yang acuh dalam mengikuti proses pembelajaran daring tanpa ada minat dalam dirinya, maka untuk tekun belajar tidak akan ada karena tidak ada dorongan minat dalam dirinya. Demikian

juga minat belajar siswa dalam pembelajaran daring menggunakan aplikasi *Moodle (E-learning Moodle)*, apabila siswa berminat belajar dengan menggunakan aplikasi *Moodle (E-learning Moodle)* dalam pembelajaran daring maka siswa akan mengikuti pembelajaran dan tekun dalam belajar serta mendapatkan nilai yang memuaskan. Minat belajar adalah aspek psikologis seseorang yang menampakan diri dalam beberapa gejala. Seperti: keinginan, perasaan senang, perhatian, perasaan tertarik, giat belajar, mengerjakan tugas, menaati peraturan. Hal tersebut merupakan perasaan suka dalam melakukan proses tingkah laku, melalui berbagai kegiatan yang meliputi mencari pengetahuan dan pengalaman.

Berdasarkan pra-penelitian yang dilakukan peneliti pada peserta didik di SMA Joseph Khatulistiwa Sungai Tebelian pada saat proses pembelajaran daring, ditemukan beberapa masalah yakni (1) Kurangnya partisipasi peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran secara daring menggunakan aplikasi *Moodle (E-learning Moodle)*; (2) Peserta didikkurang aktif dalam proses pembelajaran secara daring menggunakan aplikasi *Moodle (E-learning Moodle)*. Jika dilihat dari letak wilayah sekolah yang strategis jangkauannya, seharusnya peserta didik bisa lebih semangat dan lebih aktif dalam mengikuti aktivitas pebelajaran.

Melalui komunikasi langsung dengan dewan guru yang dilakukan peneliti selama melaksanakan program pengalaman lapangan (PPL) di SMA Joseph Ktahulistiwa Sungai Tebelian, menyatakan bahwa kurangnya peserta didik yang mengikuti aktivitas pembelajaran, tidak hanya satu mata pelajaran

saja tetapi hampir semua mata pelajaran. Dalam ruang kelas digital hanya terdapat 6-8 orang peserta didik yang mengikuti aktivitas pembelajaran. Hal inilah yang menjadikan peneliti tertarik mengangkat permasalahan tersebut dalam bentuk penelitian. Oleh karena itu peneliti mengangkat penelitian dengan judul “Analisis Penggunaan Aplikasi *Moodle (E-Learning Moodle)* dalam Proses Pembelajaran Daring terhadap Minat Belajar Siswa di SMA Joseph Khatulistiwa”.

B. Fokus Penelitian

Ruang lingkup atau area kajian yang dapat dijadikan fokus penelitian adalah “Analisis Penggunaan Aplikasi *Moodle (E-Learning Moodle)* dalam Proses Pembelajaran Daring terhadap Minat Belajar Siswa di SMA Joseph Khatulistiwa”.

C. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan latar belakang di atas, masalah umum dalam penelitian ini adalah Bagaimana Penggunaan Aplikasi *Moodle (E-Learning Moodle)* dalam Proses Pembelajaran Daring terhadap Minat Belajar Siswa di SMA Joseph Khatulistiwa?

Berdasarkan masalah di atas, rumusan masalah pokok dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana penggunaan aplikasi *moodle (E-learning Moodle)* dalam proses pembelajaran daring di SMA Joseph Khatulistiwa?

2. Bagaimana minat belajar siswa setelah penggunaan aplikasi *moodle* (*E-learning Moodle*) dalam proses pembelajaran daring di SMA Joseph Khatulistiwa?
3. Apakah ada tantangan dan hambatan penggunaan aplikasi *moodle* (*E-learning Moodle*) terhadap proses pembelajaran?

D. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memperoleh kejelasan informasi secara objektif mengenai “Analisis Penggunaan Aplikasi *Moodle* (*E-Learning Moodle*) dalam Proses Pembelajaran Daring terhadap Minat Belajar Siswa di SMA Joseph Khatulistiwa”. Berdasarkan rumusan masalah yang dipaparkan di atas, maka tujuan penelitian ini sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan penggunaan aplikasi *moodle* (*E-learning Moodle*) dalam proses pembelajaran daring di SMA Joseph Khatulistiwa.
2. Mendeskripsikan minat belajar siswa setelah penggunaan aplikasi *moodle* (*E-learning Moodle*) dalam proses pembelajaran daring di SMA Joseph Khatulistiwa.
3. Mendeskripsikan tantangan dan hambatan penggunaan aplikasi *moodle* (*E-learning Moodle*) terhadap proses pembelajaran.

E. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini mencakup manfaat teoritis dan praktis. Dalam manfaat teoritis dijelaskan apakah hasil penelitian memberikan sumbangan teori, konsep, atau metode baru terhadap topik yang dikaji. Dalam manfaat praktis ditekankan apakah hasil penelitian memberikan kontribusi

atas pemecahan masalah praktis pembuatan keputusan. Adapun manfaat teoritis dan praktis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis dalam penelitian ini yaitu untuk menambah ilmu pengetahuan tentang penggunaan aplikasi *moodle (E-Learning Moodle)* dalam proses pembelajaran daring terhadap minat belajar siswa, mengetahui mana siswa yang berminat dan tidak berminat bisa dilihat dari hasil belajar siswa yang mampu dicapai, sebagai bahan pembelajaran, dan dapat mengembangkan wawasan.

2. Manfaat Praktis

Adapun manfaat praktis dari penelitian ini yaitu :

a. Bagi Siswa

Penelitian ini dapat dijadikan referensi untuk meningkatkan minat belajar siswa dan menambah ilmu pengetahuan.

b. Bagi Guru

Penelitian ini dapat digunakan sebagai informasi dan guru mampu menerapkannya agar minat belajar siswa meningkat dalam proses pembelajaran daring sehingga mereka mendapatkan nilai yang baik.

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini dapat memberikan informasi gambaran tentang Pengaruh Penggunaan Aplikasi *Moodle (E-Learning Moodle)* dalam Proses Pembelajaran Daring terhadap Minat Belajar Siswa di SMA Joseph Khatulistiwa.

d. Bagi Peneliti

Diharapkan penelitian ini menjadi pengalaman yang bermanfaat serta pembelajaran bagi peneliti untuk mengembangkan dan menerapkan ilmu dimasyarakat.

e. Bagi Lembaga STKIP Persada Khatulistiwa

Diharapkan penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi dunia pendidikan dan dapat dijadikan bahan referensi bagi penelitian sejenis.

F. Definisi Operasional

1. *Moodle*

Moodle adalah sebuah nama untuk program aplikasi yang dapat mengubah media pembelajaran ke dalam bentuk *web*. Aplikasi ini memungkinkan siswa untuk masuk ke dalam “ruang kelas” digital untuk mengakses materi pembelajaran. Kata *moodle* adalah singkatan dari *Modular Object-Oriented Dynamic Learning Environment*. *Moodle* juga dikenal sebagai *Learning Management System* (LMS) atau *Virtual Learning Environment* (VLE). Ada beberapa alasan yang menjadikan *moodle* sebagai salah satu LMS yang digunakan oleh banyak institusi pendidikan, salah satunya adalah *free and open source* yang berarti dapat digunakan secara bebas sebagai sumber terbuka dengan demikian semua orang dapat memodifikasi sesuai dengan kebutuhannya. *Moodle* membangun sistem dengan konsep *e-Learning* (pembelajaran secara elektronik). Adapun langkah-langkah yang terdapat dalam aplikasi *moodle* (*e-learning moodle*) yaitu *Assignments*, *Forum* dan *Chat*, *Choice*,

Glossary, Quiz, Database Activity, Lesson, Surveys dan *Wiki*, jadi, dalam penelitian ini kegiatan belajar secara daring dilakukan menggunakan aplikasi *moodle (e-learning moodle)*.

2. Pembelajaran Daring

Pembelajaran daring merupakan salah satu solusi untuk menerapkan *social distancing* guna mencegah penyebaran wabah *Covid-19*. Pembelajaran daring merupakan pembelajaran yang dilakukan secara *online* dengan jarak jauh atau yang dapat dilakukan kapanpun dan dimanapun. Dalam pembelajaran daring membutuhkan sarana dan prasarana yang memadai, seperti laptop, komputer, *smartphone* dan jaringan internet. Hal itulah yang menjadi salah satu tantangan untuk melakukan pembelajaran daring. Dalam penelitian ini sarana yang digunakan adalah *smartphone*, karna di rumah masing-masing siswa setidaknya memiliki satu buah *smartphone* yang dapat digunakan sebagai sarana pembelajaran.

3. Minat Belajar Siswa

Minat belajar siswa merupakan dorongan dari dalam diri siswa tanpa adanya paksaan daring orang lain untuk mengikuti kegiatan pembelajaran dan memiliki keinginan yang datang dari dalam diri siswa itu sendiri. Dalam proses pembelajaran daring minat itu berperan sebagai kekuatan yang akan mendorong siswa untuk belajar. Ada beberapa indikator minat belajar yang akan diukur dari siswa di SMA Joseph

Khatulistiwa yaitu keinginan, perasaan senang, perhatian, perasaan tertarik, giat belajar, mengerjakan tugas dan menaati peraturan.