

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan sebuah aset dan kebutuhan bagi bangsa Indonesia, untuk membantu manusia dari ketidakberdayaan hidup menuju manusia yang berdaya guna. Pendidikan diarahkan untuk mencetak sumber daya manusia berkualitas yang mampu memberikan kontribusi bagi Indonesia sebagai bangsa yang bermartabat. Hal ini sejalan dengan pendapat Kompri dalam buku manajemen pendidikan bahwa, “Pendidikan mengarahkan manusia pada kehidupan yang lebih baik, menyangkut derajat kemanusiaan untuk mencapai tujuan hidupnya”.

Pendidikan memiliki peranan yang sangat besar sebagai pusat keunggulan untuk mempersiapkan karakter manusia dalam menghadapi tantangan global. Dalam hal ini, jika Indonesia telah berhasil membentuk karakter masyarakat Indonesia yang kuat, maka Indonesia akan menjadi bangsa yang kuat di semua sektor pada tahun 2045 atau 100 tahun setelah hari kemerdekaan.

Mustoip dkk (2018 : 35) menyatakan, “Pendidikan pada umumnya merupakan sebuah usaha sadar dan terencana untuk membantu seseorang dalam mengangkat harkat serta martabatnya dengan mengoptimalkan serta mengembangkan kemampuan diri”. Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa pendidikan adalah sebuah usaha sadar dan terencana secara sistematis untuk mengoptimalkan

segala potensi peserta didik dan mencetak generasi yang berkarakter melalui sinergitas pendidikan formal, non-formal dan informal.

Perkembangan teknologi dan informasi sudah sangat berpengaruh terhadap sistem pendidikan di Indonesia. Segala urusan administrasi dan proses pembelajaran sudah banyak menggunakan teknologi yang ada. Sistem pembelajaran pola konvensional atau tradisional perlahan-lahan berubah menjadi pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi.

Menurut Munir (2012 : 31) Pembelajaran berbasis teknologi adalah sebagai aspek yang melibatkan teknologi, rekayasa dan teknik pengelolaan yang digunakan dalam pengendalian dan pemrosesan informasi serta penggunaannya, hubungankomputer dengan manusia dan hal yang berkaitan dengan sosial, ekonomi dan kebudayaan.

Menurut Munir (2012: 169) *e-learning* adalah sebagai pembelajaran dengan memanfaatkan bantuan perangkat elektronik, khususnya perangkat komputer. Sedangkan menurut Sholihah (2020: 1) *e-learning* adalah proses atau kegiatan belajar mengajar (KBM) dalam jaringan internet atau intranet.

Menurut Giap dkk (2020 : 78-79) *E-learning* merupakan kegiatan belajar mengajar yang berpindah ke dalam sebuah alat elektronik berbasis internet. Sementara itu dari segi materi yang digunakan terbagi menjadi 4 jenis proses pembelajaran *e-learning*:

- a. *E-learning* tutorial, yang dapat berupa *text*, *audio* atau *video*. Proses pembelajaran yang terjadi dengan memberikan tutorial dalam bentuk *text*, *audio* atau *video*
- b. *E-learning* latihan. Proses mengajar dengan memberikan beberapa soal-soal latihan.
- c. *E-learning* simulasi. Proses mengajar dengan cara memberikan beberapa simulasi untuk menggambarkan sebuah proses atau kejadian.
- d. *Game e-learning*. Proses mengajar dengan menggunakan game yang disisipkan materi-materi pengajaran.

Berdasarkan pengertian *e-learning* para ahli diatas, maka dapat disimpulkan bahwa *e-learning* adalah proses pembelajaran jarak jauh yang dilaksanakan dengan memanfaatkan kecangihan teknologi informasi dan komunikasi, sehingga proses pembelajaran dapat dilaksanakan diberbagai tempat yang berbeda. Pembelajaran daring di SDS Joseph Khatulistiwa Sintang menggunakan aplikasi *Moodle*.

Menurut Wicaksana Dkk (2020 : 119) Aplikasi *Moodle* merupakan program open source yang paling terkenal diantara program-program e-learning yang ada. *Moodle* adalah singkatan dari *modulator object oriented dynamic learning environment* yang intinya pengajar dan peserta didik melakukan aktifitas pengajaran dalam aktivitas online. *Moodle* juga termaksud ke dalam aplikasi berbasis web (*web-based*) yang mana, untuk setiap aktivitas pembelajaran terkait akses materi,

diskusi, tanya jawab, hingga evaluasi dapat dilakukan melalui tampilan *website* dengan menggunakan bantuan *browser*.

Pada saat ini Indonesia tengah menghadapi pandemic COVID-19. Pandemi COVID-19 mengharuskan masyarakat untuk tetap dirumah agar dapat memutuskan rantai penularan COVID-19. Oleh sebab itu proses pembelajaran yang dilaksanakan disekolah harus dilakukan secara daring atau online.

Surat Edaran (SE) yang dikeluarkan pemerintah 18 Maret 2020 segala kegiatan didalam dan diluar ruangan di semua sektor sementara waktu ditunda demi mengurangi penyebaran corona, terutama pada bidang pendidikan. Pada tanggal 24 Maret 2020 Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Indonesia mengeluarkan Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Dalam Masa Darurat Penyebaran Covid dimana dalam surat edaran tersebut dijelaskan bahwa proses belajar dilaksanakan di rumah melalui pembelajaran daring atau pembelajaran jarak jauh, hal ini dilaksanakan untuk memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa. Belajar di rumah dapat difokuskan pada pendidikan kecakapan hidup antara lain mengenai pandemi Covid-19

Oleh sebab itu Proses pembelajaran secara daring, di terapkan diseluruh sekolah di Indonesia. Salah satu sekolah yang menerapkan pembelajaran daring adalah SDS Joseph Khatulistiwa Sintang. Dalam proses pembelajaran daring, SDS Joseph Khatulistiwa Sintang

menggunakan dua aplikasi yaitu aplikasi *Moodle* dan Aplikasi *WhatsApp*. Aplikasi *Moodle* diterapkan pada kelas 5 dan 6 sedangkan pada kelas 1,2,3 dan 4 proses pembelajaran dilaksanakan menggunakan aplikasi *WhatsApp*. Proses pembelajaran dilaksanakan dengan melakukan *Video Call* atau pemberian tugas kepada peserta didik melalui pesan di grup kelas. Namun, proses pembelajaran secara daring menggunakan *Moodle* tidak selalu berjalan lancar. Banyak hambatan-hambatan yang dirasakan pendidik dalam melakukan proses pembelajaran secara daring.

Hasil observasi yang dilakukan penulis pada bulan September 2020 sampai Desember 2020 di SDS Joseph Khatulistiwa Sintang, memperlihatkan bahwa proses pembelajaran daring menggunakan aplikasi moodle di kelas V kurang maksimal. Berdasarkan wawancara yang dilakukan penulis kepada guru kelas dan Kepala Sekolah, Proses pembelajaran yang biasanya dilaksanakan tatap muka berlangsung selama 2 jam, kini hanya berlangsung selama 1 jam. Selain itu jaringan internet yang kurang baik membuat pesan pembelajaran tidak tersampaikan. Dari 9 peserta didik kurang lebih hanya 4-6 siswa saja yang mengikuti pembelajaran hingga selesai dikarenakan sinyal yang kurang bersahabat. Serta tugas-tugas yang di berikan oleh pendidik tidak selalu di kumpulkan tepat waktu. Pada saat guru memberikan tugas, siswa terkadang tidak mau mengerjakan tugas tersebut sehingga tugas tidak di kumpulkan, banyak nya siswa mengabaikan tugas-tugas

yang diberikan guru sehingga siswa tersebut tidak mendapatkan nilai karena tidak mengumpulkan tugas yang telah diberikan.

Pada saat pembelajaran berlangsung siswa cenderung kurang memahami pembelajaran dikarenakan jaringan terputus-putus dan video menjadi terjeda terkadang pembelajaran terhenti dan tidak bisa dilanjutkan karena masalah jaringan yang kurang baik atau jaringannya terkadang hilang. Proses pembelajaran terganggu ini mengakibatkan siswa tidak memahami pembelajaran, siswa ketinggalan pembelajaran dan siswa terkadang tidak mengerjakan tugas akibat tidak paham mengerjakannya.

Dari hasil wawancara penulis terhadap guru kelas V dapat ditemukan fakta bahwa pembelajaran daring menggunakan aplikasi *moodle* ini kurang efektif karena terdapat banyak hambatan, seperti kurangnya kemampuan siswa dalam mengakses aplikasi *moodle*.

Sehubungan dengan itu maka penulis bermaksud untuk melakukan penelitian analisis deskriptif kualitatif dengan judul “ Analisis Penerapan Pembelajaran Daring Menggunakan Aplikasi *Moodle* Kelas V SDS Joseph Khatulistiwa Sintang Tahun Ajaran 2020/2021”.

B. Fokus Penelitian

Fokus penelitian ini berfokus pada Analisis Penerapan Pembelajaran Daring Menggunakan Aplikasi *Moodle* Kelas V SDS Joseph Khatulistiwa Sintang Tahun Ajaran 2020/2021”.

C. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan masalah dan batasan masalah diatas, dapat dirumuskan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana Menerapkan Pembelajaran Daring menggunakan Aplikasi *Moodle* Kelas V SDS Joseph Khatulistiwa Sintang Tahun Ajaran 2020/2021?
2. Apa saja kelebihan dan kekurangan dari pembelajaran daring menggunakan aplikasi *Moodle* kelas V SDS Joseph Khatulistiwa Sintang Tahun Ajaran 2020/2021?
3. Bagaimana upaya yang dilakukan untuk mengatasi pembelajaran daring menggunakan Aplikasi *Moodle* Kelas V SDS Joseph Khatulistiwa Sintang Tahun Ajaran 2020/2021?

D. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan pertanyaan penelitian yang dikemukakan diatas, maka tujuan dalam penelitian ini adalah:

1. Mendiskripsikan Penerapan Pembelajaran Daring menggunakan Aplikasi *Moodle* Kelas V SDS Joseph Khatulistiwa Sintang Tahun Ajaran 2020/2021?
2. Mendiskripsikan kelebihan dan kekurangan dari pembelajaran daring menggunakan aplikasi *Moodle* kelas V SDS Joseph Khatulistiwa Sintang Tahun Ajaran 2020/2021?

3. Mendiskripsikan upaya yang dilakukan untuk mengatasi pembelajaran daring menggunakan Aplikasi *Moodle* Kelas V SDS Joseph Khatulistiwa Sintang Tahun Ajaran 2020/2021?

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis yang diharapkan dalam penelitian ini adalah dapat memperkaya dan mengembangkan wawasan ilmu yang dikaji, khususnya dalam penerapan pembelajaran daring menggunakan aplikasi *moodle*.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Hasil dari penelitian ini memungkinkan secara efektif dapat mengembangkan pengetahuan dan menjadi acuan dalam mengatasi penerapan pembelajaran daring menggunakan aplikasi *Moodle*.

b. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan proses pembelajaran yang inovatif dan menambah pustaka sebagai literatur bagi penelitian yang relevan.

c. Bagi Penulis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran dan pengetahuan tentang analisis penerapan pembelajaran daring menggunakan aplikasi *Moodle*.

d. Bagi STKIP Persada Khatulistiwa Sintang

Penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi mahasiswa yang akan melakukan penelitian yang berhubungan dengan penerapan pembelajaran daring menggunakan aplikasi *moodle*.

F. Definisi Istilah

Definisi istilah dimaksudkan untuk menghindari kesalahpahaman dan perbedaan penafsiran yang berkaitan dengan istilah-istilah dalam judul proposal skripsi. Sesuai dengan judul penelitian “Analisis Penerapan Pembelajaran Daring Menggunakan Aplikasi *Moodle* Kelas V di SDS Joseph Khatulistiwa Sintang Tahun Ajaran 2020/2021”, maka definisi yang perlu dijelaskan sebagai berikut;

1. Pembelajaran Daring

Menurut Malyana (2020 : 71) Pembelajaran daring merupakan salah satu cara menanggulangi masalah pendidikan tentang penyelenggaraan pembelajaran. Definisi pembelajaran Daring adalah metode belajar yang menggunakan model interaktif berbasis Internet dan *Learning Manajemen System (LMS)*. Seperti menggunakan *Zoom*, *Geogle Meet*, *Geogle Drive*, dan sebagainya. Kegiatan daring diantaranya *Webinar*, kelas *online*, seluruh kegiatan dilakukan menggunakan jaringan internet dan komputer.

Menurut Belawati (2019: 6) menyatakan “pembelajaran online pada dasarnya adalah pembelajaran jarak jauh (PJJ).

Pembelajaran online adalah pembelajaran yang dilakukan melalui jaringan internet.

2. Kelebihan Dan Kekurangan Pembelajaran Daring

Pembelajaran daring di dunia pendidikan memang sudah tidak asing lagi. Namun, dalam kenyataannya implementasi pembelajaran daring di sekolah-sekolah yang terbiasa menggunakan pembelajaran konvensional tentu memiliki kelebihan dan kekurangan.

Menurut Anugraha (2020 : 287) kelebihan dalam pembelajaran daring adalah: Kelebihan pertama dalam pembelajaran daring adalah lebih praktis dan santai. Praktis karena dapat memberikan tugas setiap saat dan pelaporan tugas setiap saat. Kedua, lebih fleksibel bisa dilakukan kapanpun dan dimanapun. Pembelajaran daring menyebabkan waktu yang lebih fleksibel bagi wali yang bekerja di luar rumah dan bisa menyesuaikan waktu untuk mendampingi siswa belajar. Ketiga, menghemat waktu dan dapat dilakukan kapan saja. Semua siswa dapat mengaksesnya dengan mudah, artinya dapat dilakukan dimana saja. Penyampaian informasi lebih cepat dan bisa menjangkau banyak siswa lewat *WA Group*. Keempat, lebih praktis dan memudahkan dalam pengambilan nilai pengetahuan terutama bila memakai *Google Form*. Jika menggunakan *Google Form*, nilai bisa langsung diketahui sehingga siswa lebih tertarik dalam mengerjakan tugas.

Selain itu siswa juga dimudahkan dalam mengerjakannya. Siswa tinggal memilih pilihan jawaban yang dianggap benar dengan meng-klik pilihan jawaban yang dimaksud. Kelebihan kelima adalah siswa bisa dipantau dan didampingi oleh orang tua masing-masing. Kelebihan keenam, guru dan siswa memperoleh pengalaman baru terkait pembelajaran daring. Peran orang tua dalam mendampingi siswa lebih banyak.

Menurut Anugrahana (2020 : 287) kelemahan pembelajaran daring atau pembelajaran dalam jaringan, yaitu Kelemahan dalam pembelajaran daring adalah kurang maksimalnya keterlibatan siswa. Keterlibatan siswa yang dimaksud dapat dilihat dari hasil keterlibatan siswa dalam mengikuti pembelajaran daring secara penuh dari awal pembelajaran sampai akhir pembelajaran. Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa hanya 50% siswa yang aktif terlibat secara penuh, 33 % siswa yang terlibat aktif. Sedangkan 17% lainnya, siswa yang kurang aktif dan kurang berpartisipasi dalam pembelajaran daring.

3. Aplikasi *Moodle*

Wicaksana (2020: 199) “*Moodle* merupakan suatu paket perangkat lunak yang dapat dimodifikasi /dimasukkan berbagai unsur multimedia baik berupa *flash* (animasi bergerak), *audio* (suara) ataupun video (gambar dan suara). *Moodle* diberikan secara gratis sebagai perangkat lunak *open source*. Artinya, meski

perangkat tersebut memiliki hak cipta, *moodle* tetap memberikan kebebasan bagi pengguna untuk menggunakan dan memodifikasi sesuai dengan kebutuhan pengguna.

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 berjalan dengan bagaimana mestinya. Dengan adanya aplikasi ini menjadikan alternatif bagi pengajar agar tetap dapat membagikan ilmunya tanpa harus melanggar kewajiban untuk jaga jarak, dan mahasiswa pun mendapatkan haknya untuk mendapat ilmu. Dengan adanya aplikasi ini membuktikan bahwa jarak tidak menghalangi sesuatu terutama dalam bidang pendidikan. Dengan menggunakan aplikasi berbasis *e-learning* ini jarak yang jauh antara dosen dan mahasiswa selama pandemi covid ini dapat terbantu karena tim pengajar. Terdapat fitur-fitur yang dapat membantu pada saat proses pembelajaran berlangsung seperti contohnya *quiz*, kolaborasi, penugasan dan komunikasi dan yang dapat meng-upload berbagai bentuk materi yang diberikan disebut sebagai fitur utama.