

## **BAB I**

### **PENDAHULAN**

#### **A. Latar Belakang**

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi telah membawa berbagai dampak perubahan hampir di segala aspek kehidupan. Salah satunya yaitu pada aspek pendidikan. Kemajuan teknologi yang begitu pesat membuat banyaknya persaingan antar manusia yang satu dan lain sehingga tuntutan akan kualitas sumber daya manusia yang mampu berperan dalam kemajuan teknologi menjadi sebuah keharusan. Dengan kemajuan pola berfikir manusia sekarang ini telah menciptakan berbagai media-media pembelajaran yang baru. Munculnya berbagai macam media pembelajaran menjadikan dunia pendidikan lebih maju terutama dengan adanya penggunaan media pembelajaran digital berbasis internet atau online.

Adanya pandemi Covid-19 pada tahun 2020 menuntut seluruh siswa untuk mengurangi kegiatan di luar ruangan dan bahkan meniadakan kegiatan tatap muka di sekolah, menggantinya dengan pembelajaran melalui home learning dan menggunakan media online. Keadaan seperti ini tidak hanya mempersulit guru tetapi juga siswa. Guru harus tetap mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan sekolah tetapi dengan cara atau metode lain tanpa harus melakukan tatap muka bersama siswa disekolahan. Pembelajaran online merupakan solusi untuk mencapai tujuan pembelajaran yang tidak dapat dicapai pada saat tidak melakukan tatap muka antara guru dan murid di sekolah.

Salah satu sekolah yang terkena pandemi Covid-19 adalah SMK Negeri 1 Pacitan. SMK Negeri 1 Pacitan merupakan salah satu sekolah yang terkenal di

wilayah Pacitan. Periode pandemi Covid-19 ini mengharuskan semua siswa untuk belajar *online*. Dalam pembelajaran *online*, pihak sekolah merekomendasikan para guru SMK Negeri 1 Pacitan untuk menggunakan media pembelajaran Moodle dalam proses pembelajarannya. Namun tidak semua guru menggunakan Moodle untuk media pembelajaran, dan beberapa guru menggunakan media lain (seperti WhatsApp, Google Zoom, Google Classroom dan Google Form) untuk kegiatan mengajar.

*Moodle* adalah sistem manajemen kursus gratis, siapa pun dapat mengunduh, menggunakan, atau memodifikasi di bawah lisensi umum atau GNU (Lisensi Publik Umum). Ini memberikan kesempatan untuk melanjutkan kegiatan mengajar yang bahkan tidak secara langsung tatap muka. Intinya, penggunaan permainan emosional akan memungkinkan siswa memasuki kelas digital tempat kegiatan mengajar dapat dilakukan. Kegiatan belajar mengajar dapat berupa diskusi materi, tes, ujian, dll. Siswa atau pengguna *Moodle* juga dapat memperoleh identitas diri dan kata sandi sehingga pendidik dapat secara obyektif mengamati semua aktivitas siswa melalui catatan aktivitas yang disediakan dalam sistem *Moodle*.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian terhadap siswa kelas X TKJ karena merupakan siswa yang baru masuk serta memiliki motivasi belajar yang tinggi sehingga diharapkan beradaptasi dengan lingkungan sekolah yang baru. Penelitian dilakukan pada Pelajaran Simulasi digital karena merupakan mata pelajaran wajib kelas X yang harus diikuti agar mendapat untuk dapat naik kelas. Sehingga peneliti menganalisis efektifitas pemanfaatan *e-learning* berbasis *moodle* dalam pembelajaran pada materi simulasi digital kepada siswa kelas X SMK Negeri 1 Pacitan, kemudian melakukan

penelitian yang bertujuan untuk mengetahui keefektifan *moodle* sebagai media pembelajaran simulasi digital kelas X SMKNegeri 1 Pacitan.

## B. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang yang telah ditulis, peneliti memberikan identifikasi masalah yang akan dijadikan bahan penelitian adalah sebagai berikut:

1. Belum diketahui efektifitas penggunaan *moodle* dalam pembelajaran daring pada mata pelajaran simulasi digital di SMKNegeri 1 Pacitan.
2. Belum diketahui tanggapan dari siswa diterapkannya *moodle* dalam pembelajaran daring pada mata pelajaran simulasi digital di SMK Negeri 1 Pacitan.
3. Belum diketahui kendala apa yang ditemukan saat pembelajaran daring menggunakan Moodle pada kelas X TKJ SMK Negeri 1 Pacitan.

## C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan, terdapat batasan masalah yang dipilih peneliti yaitu Obyek yang diteliti adalah siswa kelas X TKJ di SMKNegeri 1 Pacitan terdiri dari 3 kelas yaitu X TKJ 1, X TKJ 2, dan X TKJ 3. Mata pelajaran yang dianalisis adalah pelajaran simulasi digital. Aplikasi yang diteliti adalah penggunaan *moodle* yang diterapkan di SMK Negeri 1 Pacitan. Subjek penelitian yaitu Guru dan Siswa kelas X TKJ. Peneliti mengambil data primer dari guru mata pelajaran simulasi digital dan siswa kelas X TKJ di SMKNegeri 1 Pacitan.

#### D. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah yang akan peneliti bahas yaitu:

1. Bagaimana keefektifan penggunaan media pembelajaran berbasis *moodle* pada mata pelajaran simulasi digital terhadap siswa kelas X TKJ SMK Negeri 1 Pacitan?
2. Bagaimana tanggapan siswa diterapkan penggunaan media pembelajaran berbasis *moodle* pada mata pelajaran simulasi digital terhadap siswa kelas X TKJ SMK Negeri 1 Pacitan?
3. Kendala apa saja yang ditemukan saat pembelajaran daring menggunakan Moodle pada kelas X TKJ SMK Negeri 1 Pacitan ?

#### E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini berdasarkan rumusan masalah yang ada yakni:

1. Untuk mengetahui keefektifan penggunaan media pembelajaran berbasis *moodle* pada mata pelajaran Simulasi Digital terhadap siswa kelas X TKJ SMK Negeri 1 Pacitan.
2. Untuk mengetahui tanggapan siswa diterapkan penggunaan media pembelajaran berbasis *moodle* pada mata pelajaran simulasi digital terhadap siswa kelas X TKJ SMK Negeri 1 Pacitan.
3. Untuk mengetahui kendala yang dihadapi siswa kelas X TKJ SMK Negeri 1 Pacitan saat pembelajaran daring menggunakan *moodle*.

## F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diperoleh dari penelitian ini adalah:

1. Manfaat Teoritis
  - a. Dapat menambah pengetahuan dalam melakukan penelitian dibidang permasalahan yang sama yaitu pemanfaatan aplikasi Moodle.
  - b. Dapat dijadikan sebagai bahan referensi bagi peneliti lain.
2. Manfaat praktis
  - a. Bagi Peneliti, untuk memenuhi sebagian persyaratan untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Informatika.
  - b. Bagi Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan di Pacitan, hasil penelitian ini dapat menambah koleksi bacaan dan bahan yang dapat digunakan untuk mendapat informasi tentang pengguna media sosial.
  - c. Bagi Siswa, hasil penelitian ini diharapkan mampu mengedukasi peserta didik dalam pembelajaran daring.

