

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan pada umumnya merupakan satu hal yang tidak dapat dipisahkan dari proses panjang pendidikan nasional. Nilai - nilai pengetahuan, teknologi, dan keterampilan, dapat berubah dan berkembang sebagai hasil dari proses pendidikan. Penanaman nilai pengetahuan dan keterampilan dimulai dari anak atau siswa yang tumbuh dan berkembang menuju terbentuknya kematangan pemikiran kepribadian dan pengembangan pengetahuan dalam kegiatan pendidikan.

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi sangat pesat di era reformasi industri 4.0. No Peraturan Pemerintah Selain itu, pembuatan sistem informasi pendidikan berbasis teknologi dan informasi disebutkan dalam pasal 48 dan 59 tahun 2010. E-learning adalah salah satu produk teknologi informasi yang digunakan sebagai media pembelajaran berbasis teknologi sehingga dapat digunakan untuk melengkapi media lainnya. E-learning hadir dalam berbagai bentuk, termasuk Moodle, Blackboard, Sakai, dotLRN, Dokeos, dan Claroline.

Marfuatun (2011) menjelaskan bahwa pembelajaran online adalah pembelajaran yang menggunakan media non elektronik atau pembelajaran yang menggunakan internet, intranet, dan ekstranet. Moodle, di sisi lain, adalah aplikasi yang dapat mengubah materi pembelajaran menjadi bentuk web. Siswa dapat mengakses materi pembelajaran melalui kelas digital yang disediakan oleh produk e-learning berbasis Moodle. Karena mereka memiliki akses ke lebih banyak informasi melalui Moodle e-learning, diharapkan siswa dapat memahami materi dengan lebih baik dengan media pembelajaran ini. Perkembangan baru dalam teknologi pendidikan ini, yang digunakan untuk merencanakan sistem pembelajaran yang lebih terarah dan interaktif adalah pembelajaran melalui sistem online ini. Menurut Firman & Rahayu (2020), sistem pembelajaran daring ini juga merupakan upaya sementara pemerintah untuk mengurangi keramaian di sekolah dan kampus.

Kondisi pembelajaran di SMPN 1 Ajung yang tidak ada terobosan dan monoton pada system guru ceramah yang membuat pelajaran tidak efektif. Pada dasarnya sistem pembelajaran menggunakan metode ceramah adalah metode yang paling mudah untuk diterapkan guru kepada siswa, akan tetapi metode ini banyak sekali mendapatkan tanggapan yang kurang luar biasa dari peserta didik, kejenuhan adalah hal utama yang dirasakan siswa kemudian akan membuat siswa kurang bersemangat untuk belajar. Selain juga terdapat kurangnya kreatifitas mengajar akan menimbulkan dampak prestasi kepada peserta didik. Itulah mengapa guru atau tenaga pengajar yang dimaksud harus berinovasi menggunakan metode pembelajaran yang dapat merangsang siswa bersemangat belajar di sekolah. Meskipun begitu melihat tingkat kenalan siswa SMPN 1 Ajung yang juga sangat minim kemauan untuk berprestasi dan tingkat belajar yang rendah berdampak dengan dengan daya pikat guru untuk terus berinovasi.

Media pembelajaran yang digunakan di SMPN 1 AJUNG masih kurang bisa menarik minat belajar siswa karena masih terbatas pada penggunaan LKPD dan buku paket. Diharapkan dapat dibuat media pembelajaran dengan menggunakan Moodle LMS, dan siswa merespon positif materi yang disampaikan. Setiap siswa yang berpartisipasi dalam kegiatan, termasuk kegiatan pembelajaran, mengharapkan hasil yang positif setiap saat.

1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran menggunakan Learning Management System (LMS) Moodle pada kegiatan belajar mengajar di SMPN 1 AJUNG ?
2. Apakah pengembangan media pembelajaran menggunakan Learning Management System (LMS) Moodle layak digunakan pada kegiatan belajar mengajar digunakan di SMPN 1 AJUNG ?

1.3 Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui bagaimana pengembangan media pembelajaran

menggunakan Learning Management System (LMS) Moodle pada kegiatan belajar mengajar di SMPN 1 AJUNG

2. Untuk mengetahui pengembangan media pembelajaran menggunakan Learning Management System (LMS) Moodle layak digunakan pada kegiatan belajar mengajar digunakan di SMPN 1 AJUNG ?

1.4 Manfaat Penelitian

Adapaun manfaat tugas akhir ini adalah :

1. Bagi Guru

Keuntungan bagi guru adalah mereka dapat mempelajari lebih lanjut tentang media e-learning, yang diyakini akan sangat berguna di masa depan dan dapat menjadi pilihan tambahan untuk pengajaran di kelas..

2. Bagi Peserta Didik

Memfaatkan media e-learning dengan peningkatan inovasi data dan korespondensi, seperti halnya kegiatan pembelajaran lainnya, yang pada akhirnya meningkatkan pendapatan dan mendorong praktik penugasan.

3. Bagi Sekolah

Diharapkan bahwa penelitian ini akan dimanfaatkan sebagai pembelajaran back-to-school untuk meningkatkan hasil akademik..

4. Bagi peneliti

Untuk mengetahui apakah media e-learning dengan Moodle dapat digunakan sebagai pembelajaran tambahan, selain berpartisipasi dalam penyusunan makalah logika dan menyelesaikan penelitian tentang pendidikan sains untuk memperluas pengetahuan para ilmuwan,.

5. Bagi Peneliti Lainnya

Dijadikan sebagai bahan referensi dan pemikiran untuk kemajuan ujian yang sebanding.