

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Teknologi semakin dimanfaatkan secara pesat pada zaman modern seperti sekarang ini. Hal ini dibuktikan dengan bertambahnya pengguna internet mulai dari kalangan atas sampai kalangan bawah. Dengan penggunaan internet ini, diharapkan teknologi informasi dapat memudahkan manusia dalam menyelesaikan tugas. Perkembangan teknologi informasi dapat meningkatkan kinerja dan memungkinkan berbagai kegiatan dilaksanakan dengan cepat, tepat dan akurat, termasuk dalam dunia pendidikan.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin pesat mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar. Salah satu ciri perkembangan teknologi informasi ialah penyampaian informasi yang semakin cepat dan akurat. Hal ini didukung adanya komputer sebagai komponen utama dan juga tersedianya jaringan yang menghubungkan antara komputer satu dan lainnya, bahkan dalam jangkauan internasional. Bagi dunia pendidikan perkembangan teknologi ini merupakan suatu inovasi yang mampu menawarkan keefektifan dalam proses belajar mengajar yang terimplementasi dalam suatu bentuk media pembelajaran.

Pendidikan merupakan kebutuhan yang sangat penting bagi individu, masyarakat dan negara dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Sejalan dengan hal tersebut maka perhatian terhadap perkembangan dunia pendidikan haruslah ditingkatkan. Interaksi belajar di dalam kelas antara mahasiswa dan dosen merupakan faktor penentu berhasil atau tidaknya suatu pembelajaran. Interaksi belajar mengajar di kelas tidak terlepas dari pengaruh media yang digunakan dosen dalam menyampaikan materi ajar. Semakin menarik media yang digunakan dan didukung penyampaian materi oleh dosen yang komunikatif, maka mahasiswa lebih tertarik dalam mengikuti pelajaran dikelas.

Dalam menghadapi era revolusi industri 4.0 tentunya tidak asing lagi dengan perkembangan teknologi yang semakin pesat. Hal itu juga mengakibatkan semakin pesatnya perkembangan teknologi di dunia pendidikan Indonesia. Dengan semakin pesatnya kemajuan teknologi mendorong para pendidik untuk terus memperbaharui media pembelajaran yang digunakan dalam mentransfer ilmu kepada peserta didik. Disamping itu, pendidik juga dituntut untuk dapat memanfaatkan dan menguasai kemajuan teknologi yang ada agar terciptanya peserta didik yang berprestasi serta dapat belajar secara mandiri. Sistem pembelajaran yang konvensional erat kaitannya dengan suasana pembelajaran yang instruksional dianggap kurang tepat apabila disesuaikan dengan kemajuan ilmu pengetahuan serta teknologi yang begitu pesat. Sistem pembelajaran konvensional, kurang efektif dan belum dapat mengikuti perkembangan zaman karena pendidik sebaiknya dapat menyesuaikan materi dan media pembelajaran sesuai dengan kemajuan teknologi terkini (Sodikin, 2009)

Dampak positif yang dapat dirasakan dari kemajuan dibidang teknologi yang telah diterapkan dalam dunia pendidikan adalah pelaksanaan pembelajaran jarak jauh menggunakan E-Learning. E-Learning merupakan media yang pada era modern ini sedang populer dikembangkan oleh berbagai lembaga pendidikan. E-Learning adalah salah satu media yang digunakan untuk menyalurkan informasi dari pendidik ke peserta didik melalui media komputer dan internet. E-Learning memungkinkan pendidik dan peserta didik melakukan pembelajaran tanpa harus bertemu secara fisik dan tidak dibatasi waktu untuk melakukan pembelajaran. Pemanfaatan teknologi informasi seperti e-learning yang salah satunya melalui web based learning akan membawa perubahan yang sangat berarti dalam hal sistem pendidikan yang akan dikembangkan.

Efektivitas proses belajar mengajar sangat dipengaruhi oleh faktor metode dan media pembelajaran yang digunakan. Keduanya saling berkaitan, dimana pemilihan metode tertentu akan berpengaruh terhadap jenis media yang akan digunakan, dengan kata lain harus ada kesesuaian antara keduanya untuk mewujudkan tujuan pembelajaran (Jalinus & Ambiyar, 2016).

Menurunnya minat belajar pada mahasiswa sering terjadi pada pembelajaran dikelas, menurut Dede Sudiana Mahasiswa RPL Prodi PGSD semester 8 “Pembelajaran di kelas dengan system ceramah sangat mempengaruhi terhadap motivasi belajar mahasiswa” dengan sistem pembelajaran yang monoton dan kurang bervariasi, Hal ini membuat mahasiswa semakin kesulitan dalam memahami materi. Selain itu, banyak dosen yang hanya memberikan tugas saja tanpa menjelaskan materi dengan baik. Hal tersebut menjadikan kendala pendidikan di mana mahasiswa semakin stress atau tertekan, Pada kenyataannya di lapangan, dosen harus bisa meminimalisasi atau bahkan mengatasi masalah-masalah dalam pembelajaran, dengan memberikan jalan keluar yang sesuai dengan masalah yang dialami oleh mahasiswa.

Pemanfaatan media pembelajaran masih kurang dan belum maksimal. Selain itu, ketidakhadiran dosen dalam kelas menjadi salah satu masalah dalam proses pembelajaran masalah yang timbul dalam proses belajar mengajar salah satunya disebabkan, kurangnya hubungan komunikasi antara dosen dengan mahasiswa serta mahasiswa dengan sesama mahasiswa yang lainnya sehingga proses interaksi menjadi vakum, adapun cara belajar yang monoton juga bisa menjadi masalah seperti sistem belajar ceramah sangat berpengaruh terhadap motivasi belajar, menggunakan metode yang sama untuk semua bidang studi dan pada setiap pertemuan akan membosankan mahasiswa dalam belajar.

Oleh karena itu, dalam penelitian ini peneliti akan mengembangkan suatu media e-learning berbasis Moodle dengan tujuan untuk meningkatkan motivasi belajar mahasiswa. E-learning berbasis moodle ini nantinya dapat digunakan sebagai sumber belajar mahasiswa dan juga mempermudah dosen dalam memberikan materi perkuliahan walaupun tanpa tatap muka dengan mahasiswa. penggunaan media LMS moodle mampu untuk meningkatkan motivasi belajar mahasiswa dalam pembelajaran merupakan hal yang sangat bermanfaat sekali bagi dosen dalam hal menyampaikan materi pelajaran kepada peserta didik. Karena dengan adanya media dapat memudahkan pemahaman peserta didik dalam memahami materi yang sulit dipahami jika hanya dengan mendengarkan penjelasan dari dosen saja. Jadi

pengembangan LMS moodle ini berupaya untuk menggunakan media tersebut dalam membantu terlaksananya KBM (Kegiatan Belajar Mengajar) agar tujuan yang telah ditetapkan dapat tercapai.

Di kampus STKIP Muhammadiyah Kuningan saat ini sudah mempunyai platform media pembelajaran yaitu Ruangmu, namun peneliti menyajikan platform *LMS Moodle* yang dibuat ini lebih simple, dan kelebihan pembuatan *LMS Moodle* ini tidak menggunakan coding sehingga pembuatannya pun sangat mudah dikembangkan, Selain itu juga Sistem jaringan dan keamanannya dapat disetting sendiri dan Ruang akses yang dapat dibatasi sesuai dengan jaringan yang dibuat. Setelah pengembangan selesai di menu login jug sangat berbeda dengan platform Ruangmu, yaitu tidak perlu mengisi chapca sehingga mahasiswa lebih mudah untuk login dan lebih simple dalam penggunaannya.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana merancang LMS moodle sebagai sarana pembelajaran?
2. Bagaimana mengembangkan LMS moodle sebagai sarana pembelajaran?
3. Bagaimana motivasi belajar mahasiswa sebelum menggunakan LMS moodle?
4. Bagaimana motivasi belajar mahasiswa sesudah menggunakan LMS moodle?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk merancang LMS moodle sebagai sarana pembelajaran.
2. Untuk mengembangkan LMS moodle sebagai sarana pembelajaran.
3. Untuk mengetahui motivasi mahasiswa sebelum menggunakan LMS moodle.
4. Untuk mengetahui motivasi mahasiswa sesudah menggunakan LMS moodle.

D. Manfaat Penelitian

1. Bagi Mahasiswa Melalui e-learning para mahasiswa dimungkinkan untuk tetap dapat belajar sekalipun tidak hadir secara fisik di dalam kelas. Kegiatan belajar menjadi 4 sangat fleksibel karena dapat disesuaikan dengan ketersediaan waktu para mahasiswa.
2. Bagi Dosen Dapat dijadikan sebagai masukan atau wacana bagi dosen dalam upaya peningkatan pembelajaran dan sebagai referensi untuk mengembangkan sarana pembelajaran yang baru, sehingga dapat membuat pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien.
3. Bagi STKIP Muhammadiyah Kuningan Meningkatkan kualitas pembelajaran dan dapat dijadikan sebagai rujukan untuk dipakai disemua program studi.
4. Bagi Peneliti Mendapatkan pengetahuan tentang sarana pembelajaran dan memiliki keterampilan untuk mengembangkan e-learning berbasis moodle.