

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Perkembangan teknologi informasi yang semakin pesat di era globalisasi saat ini tidak bisa dihindari lagi pengaruhnya terhadap dunia pendidikan. Teknologi informasi merupakan perkembangan sistem informasi dengan menggabungkan antara teknologi komputer dengan telekomunikasi. Tuntutan global menuntut dunia pendidikan untuk selalu dan senantiasa menyesuaikan perkembangan teknologi terhadap usaha dalam peningkatan mutu pendidikan, terutama penyesuaian penggunaannya bagi dunia pendidikan khususnya dalam proses pembelajaran. (Budiman, 2017)

Perkembangan pesat teknologi informasi telah membuka peluang baru dalam dunia pendidikan. Dengan memanfaatkan komputer dan jaringan internet, proses belajar mengajar dapat menjadi lebih interaktif, menarik, dan efektif. Siswa dapat mengakses berbagai sumber belajar secara mandiri, berkolaborasi dengan teman sekelas dalam proyek kelompok, serta mendapatkan umpan balik yang cepat dari guru. Hal ini sejalan dengan tuntutan zaman yang menuntut individu memiliki kemampuan berpikir kritis, kreatif, dan kolaboratif.

Pendidikan merupakan kunci utama untuk membentuk generasi yang cerdas dan berkualitas. Namun, kondisi pendidikan di Indonesia saat ini belum optimal. Berbagai kendala masih menghalangi upaya untuk meningkatkan mutu pendidikan. Menurut (Su'uga et al., 2020) menyatakan bahwa peran guru di abad 21 jauh lebih kompleks dibandingkan masa lalu. Sejalan dengan pendapat (Lestari & Kurnia, 2023) guru kini dituntut untuk memiliki inisiatif, kreativitas, dan kompetensi teknologi yang tinggi. Tantangan terbesar bagi guru adalah mampu memanfaatkan teknologi sebagai alat bantu pembelajaran yang efektif. Dalam era digital, guru tidak hanya sebagai penyampai informasi, tetapi juga sebagai fasilitator, motivator, dan pembimbing bagi peserta didik dalam mengkonstruksi pengetahuan.

Dalam proses pembelajaran, guru memiliki peran yang sangat strategis. Mereka tidak hanya sebagai penyampai informasi, tetapi juga sebagai pembimbing yang inspiratif. Dengan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan menantang, guru mampu membangkitkan minat dan motivasi siswa. Sebagai motivator, guru mendorong siswa untuk menggali potensi diri mereka secara maksimal. Sebagai fasilitator, guru memberikan dukungan dan bimbingan yang diperlukan siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran. Peran ganda guru ini sangat penting dalam memastikan bahwa setiap siswa dapat belajar secara efektif dan efisien. (Setiawan, 2018)

Dengan tujuan menciptakan metode pembelajaran yang lebih efektif dan efisien, institusi pendidikan di Indonesia secara aktif mengembangkan infrastruktur TIK. Pembangunan jaringan internet, pengadaan perangkat keras, dan pengembangan perangkat lunak seperti ITS, CBT, dan *e-learning* System menjadi langkah strategis untuk mencapai tujuan tersebut. (Budiman, 2017)

Dalam Perkembangan teknologi guru dituntut harus lebih memberikan solusi inovatif dalam menghadapi kompleksitas pembelajaran abad 21. (Su'uga et al., 2020) dengan tepat menggarisbawahi pentingnya *e-learning* sebagai media pembelajaran yang efektif dan efisien. Dengan memanfaatkan jaringan elektronik, *e-learning* memungkinkan guru untuk menyampaikan materi pembelajaran kapan saja dan di mana saja, tanpa terbatas oleh ruang dan waktu. Fleksibilitas ini tidak hanya memudahkan guru dalam menyampaikan materi, tetapi juga memberikan kemudahan bagi peserta didik untuk mengakses bahan ajar melalui berbagai perangkat, seperti smartphone, kapan pun mereka membutuhkan. Selain itu, *e-learning* juga memungkinkan penyimpanan bahan ajar yang terorganisir, sehingga peserta didik dapat mengulang materi yang telah dipelajari atau mempelajari materi baru secara mandiri.

Meskipun perkembangan teknologi membawa banyak manfaat bagi dunia pendidikan, namun tidak dapat dipungkiri bahwa terdapat beberapa tantangan yang perlu diatasi. Kesenjangan digital, kurangnya infrastruktur yang

memadai, serta kebutuhan akan literasi digital yang tinggi menjadi beberapa kendala yang masih perlu diatasi untuk memastikan bahwa semua pihak dapat memperoleh manfaat dari perkembangan teknologi dalam pendidikan. Kemudahan akses informasi bukanlah satu-satunya keunggulan teknologi dalam pendidikan. Multimedia telah mengubah pembelajaran menjadi pengalaman yang lebih kaya dan menyenangkan. (Wardani et al., 2024)

Meskipun perkembangan teknologi membawa banyak manfaat bagi dunia pendidikan, namun tidak dapat dipungkiri bahwa terdapat beberapa tantangan yang perlu diatasi. Kesenjangan digital, kurangnya infrastruktur yang memadai, serta kebutuhan akan literasi digital yang tinggi menjadi beberapa kendala yang masih perlu diatasi untuk memastikan bahwa semua pihak dapat memperoleh manfaat dari perkembangan teknologi dalam pendidikan. Kemudahan akses informasi bukanlah satu-satunya keunggulan teknologi dalam pendidikan. Multimedia telah mengubah pembelajaran menjadi pengalaman yang lebih kaya dan menyenangkan. (Wardani et al., 2024)

Salah satu penunjang proses pembelajaran yaitu dengan menggunakan platform *e-learning*. *E-learning* merupakan metode pembelajaran yang memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) untuk menyampaikan materi pembelajaran secara online. Dalam *e-learning*, proses belajar-mengajar tidak lagi terbatas pada ruang kelas fisik, melainkan dapat dilakukan kapan saja dan di mana saja. Karakteristik utama *e-learning* meliputi fleksibilitas waktu dan tempat, interaktivitas tinggi melalui berbagai media seperti video, simulasi, dan forum diskusi, serta aksesibilitas yang luas terhadap materi pembelajaran. Dengan *e-learning*, peserta didik dapat belajar mandiri sesuai dengan ritme masing-masing, memperoleh umpan balik secara instan, dan berkolaborasi dengan sesama peserta didik dari berbagai latar belakang.

Hal ini diperjelas oleh penelitian sebelumnya yaitu *E-learning* atau electronic learning merupakan sebuah pembelajaran yang memanfaatkan bantuan elektronik yang berupa televisi, CD-ROM, radio, kaset dan lainnya. Konsep *e-*

learning sangatlah luas dan beragam interpretasinya. Secara umum, *e-learning* merujuk pada proses belajar mengajar yang memanfaatkan teknologi elektronik seperti internet untuk menyampaikan materi, berinteraksi, dan memberikan bimbingan. *E-learning* juga sering diartikan sebagai bentuk pendidikan jarak jauh yang sepenuhnya bergantung pada internet. Intinya, *e-learning* adalah integrasi antara metode pembelajaran konvensional dengan teknologi modern, yang menempatkan siswa sebagai pusat pembelajaran aktif dan fleksibel. (Chusna, 2019)

E-learning telah merevolusi proses pendidikan tradisional. Dengan memanfaatkan potensi teknologi informasi dan komunikasi, *e-learning* memungkinkan pembelajaran yang lebih personal, fleksibel, dan interaktif. Tidak lagi terikat oleh ruang dan waktu, peserta didik dapat mengakses materi pembelajaran kapan pun dan di mana pun mereka mau, memungkinkan mereka untuk belajar sesuai dengan gaya belajar masing-masing. Selain itu, fitur-fitur interaktif seperti kuis online, simulasi, dan forum diskusi mendorong keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran. (Rahayu, 2019)

Moodle menjadi bagian dari produk *e-learning* yang merupakan salah satu platform berbasis website yang dipergunakan untuk membantu pembelajaran jarak jauh, *Moodle* ini dikembangkan untuk memvariasikan media model pembelajaran, dari penggunaan media seperti powerpoint, papan tulis, foto copy dan lisan ditambah dengan ketersediaan materi dan soal-soal latihan mata pelajaran dalam suatu perangkat serta diakses kapanpun secara online. Berdasarkan uraian diatas, pada kenyataannya proses pembelajaran di era yang terus berkembang ini tidak terlepas juga dari perkembangan teknologi. (Rika Widianita, 2023)

Selain itu *Moodle*, menjadi bagian sebuah platform pembelajaran terbuka (*open source*), menawarkan fleksibilitas yang luar biasa bagi para pendidik dan pengembang. Dengan sifatnya yang dapat dimodifikasi, *Moodle* dapat disesuaikan dengan berbagai kebutuhan pembelajaran yang spesifik. Fitur-

fitur bawaannya yang kaya, seperti forum diskusi, kuis interaktif, dan tugas, dapat dikonfigurasi dan diperluas melalui modul-modul tambahan. Ini memungkinkan pendidik untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang unik dan sesuai dengan gaya mengajar mereka. Oleh karena itu media berperan penting dalam menyempurnakan proses pembelajaran. Dengan media, guru dapat menyampaikan materi dengan lebih menarik, sedangkan siswa dapat menyerap materi dengan lebih efektif. (Tawaffani Muslimah, 2021)

Hal ini sejalan dengan penelitian Abdul Muin Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi atau pesan pembelajaran secara terencana. Mulai dari buku teks, video, hingga perangkat lunak, semua dapat dikategorikan sebagai media pembelajaran. Fungsi utama media adalah untuk merangsang minat, perhatian, dan motivasi belajar siswa, sehingga proses belajar menjadi lebih efektif dan efisien. Dengan kata lain, media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu guru menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dan mendukung pencapaian motivasi dan hasil belajar siswa. (Muin & Mauliya Ulfah, 2015)

Motivasi belajar adalah kekuatan yang membangkitkan semangat dan dorongan untuk belajar. Dengan kata lain, motivasi belajar adalah faktor yang membuat kegiatan belajar terasa bermakna, berharga, dan menguntungkan bagi siswa. Jika siswa merasa bahwa kegiatan belajar memiliki nilai dan manfaat yang jelas bagi mereka, maka mereka akan termotivasi untuk melakukannya. Motivasi belajar merupakan faktor psikologis non-intelektual yang penting dalam proses pembelajaran. Seseorang yang memiliki tingkat intelegensi tinggi belum tentu berhasil dalam belajar jika tidak memiliki motivasi yang kuat. Motivasi memiliki peran yang sangat penting dalam interaksi belajar-mengajar, baik bagi guru maupun siswa (Jainiyah et al., 2023)

Sejalan dengan pendapat (Emda, 2018) Motivasi belajar dapat dibedakan menjadi dua jenis, yaitu motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik. Motivasi intrinsik adalah dorongan yang berasal dari dalam diri siswa itu sendiri,

seperti minat, rasa ingin tahu, atau keinginan untuk menguasai sesuatu. Sedangkan motivasi ekstrinsik adalah dorongan yang berasal dari luar diri siswa, seperti hadiah, pujian, atau tekanan dari orang lain. Keberadaan motivasi belajar sangat mempengaruhi keberhasilan belajar siswa. Siswa yang memiliki motivasi belajar yang tinggi akan lebih bersemangat dan tekun dalam belajar, sehingga mereka cenderung lebih berhasil. Sebaliknya, siswa yang tidak memiliki motivasi belajar akan sulit mencapai hasil yang baik.

Maka dapat disimpulkan bahwa Motivasi belajar adalah daya penggerak yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Ia merupakan kekuatan yang membangkitkan semangat dan dorongan dalam diri siswa untuk belajar. Motivasi belajar berperan penting dalam membuat kegiatan belajar terasa bermakna, berharga, dan memberikan keuntungan bagi siswa. Keberadaan motivasi belajar sangat mempengaruhi keberhasilan belajar siswa. Motivasi belajar adalah kunci keberhasilan siswa dalam belajar baik motivasi intrinsik maupun ekstrinsik memiliki peran penting dalam mendorong siswa untuk belajar dengan giat. Oleh karena itu keberhasilan belajar akan tercapai apabila pada diri siswa ada kemauan dan dorongan untuk belajar. Kemauan dan dorongan ini dapat berasal dari dalam diri siswa (intrinsik) maupun dari luar diri siswa (*ekstrinsik*).

Oleh karena itu hasil observasi awal di SMKN 2 Kuningan menunjukkan adanya kesenjangan antara metode pembelajaran yang diterapkan dengan kebutuhan siswa. Guru cenderung mengandalkan buku teks sebagai satu-satunya sumber belajar, mengakibatkan pembelajaran menjadi monoton dan kurang efektif sehingga mempengaruhi pada motivasi belajar siswa. Selain itu kurangnya penggunaan media pembelajaran yang variatif, terutama media visual yang menarik, membuat siswa sulit memahami konsep-konsep kimia yang abstrak. Kondisi ini berdampak langsung pada penurunan motivasi belajar siswa. Oleh karena itu, penerapan platform *e-learning* berbasis *Moodle* dengan berbagai fitur interaktifnya diharapkan dapat mengatasi permasalahan tersebut sehingga tentunya dapat mempengaruhi pada motivasi belajar siswa.

Moodle, dengan berbagai fitur interaktifnya, menawarkan alternatif pembelajaran yang lebih menarik dan efektif dibandingkan metode konvensional di SMKN 2 Kuningan, dengan dukungan infrastruktur yang memadai dan tingkat literasi digital siswa yang cukup tinggi, *Moodle* dapat menjadi solusi yang tepat untuk mengatasi tantangan dalam pembelajaran Komputer dan Jaringan Dasar. Melalui *Moodle*, siswa dapat belajar secara mandiri, berinteraksi dengan guru, dan mengakses materi pembelajaran kapan saja dan di mana saja.

Mengacu pada latar belakang masalah, penelitian ini dilakukan untuk menguji penerapan media *e-learning* berbasis *Moodle* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa SMP pada pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar Dengan memanfaatkan fitur- fitur yang sesuai untuk siswa SMP. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk mendeskripsikan sejauh mana proses pembelajaran berjalan efektif, serta mengukur respon siswa terhadap penggunaan media *e-learning Moodle* dalam pembelajaran materi tersebut. Oleh sebab itu Penelitian ini terangkum dalam judul “Efektivitas Penggunaan Platform *E-learning* Berbasis *Moodle* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa “

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka rumusan masalah yang dijadikan bahan penelitian adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana motivasi belajar siswa sebelum menggunakan platform *e- learning Moodle*?
2. Bagaimana motivasi belajar siswa sesudah menggunakan platform *e- learning Moodle*?
3. Apakah ada perbedaan yang signifikan antara siswa yang menggunakan platform *e-learning Moodle* dengan siswa yang menggunakan metode pembelajaran konvensional?
4. Bagaimana pengaruh platform *e-learning* berbasis *Moodle* pada proses pembelajaran siswa?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini sesuai dengan rumusan masalah yang akan diteliti sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui motivasi belajar siswa sebelum menggunakan platform *e-learning Moodle*
2. Untuk mengetahui motivasi belajar siswa sesudah menggunakan platform *e-learning Moodle*
3. Untuk mengetahui perbedan motivasi belajar siswa yang menggunakan platform *e-learning Moodle* dengan siswa yang menggunakan metode pembelajaran konvensional
4. Untuk mengetahui pengaruh platform *e-learning* berbasis *Moodle* pada proses pembelajaran siswa

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini sebagai bahan informasi untuk memperkaya ilmu pengetahuan, khususnya berkenaan dengan efektivitas penggunaan platform *e-learning* berbasis *Moodle* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa

2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis yang diharapkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Bagi Guru, penelitian ini diharapkan sebagai salah satu acuan untuk dapat menggunakan platform *e-learning* agar pembelajaran Komputer dan Jaringan Dasar tidak membosankan
- b. Bagi Siswa, penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran Komputer dan Jaringan Dasar
- c. Bagi Sekolah, dari hasil penelitian ini diharapkan sebagai salah satu masukan dalam mengefektifkan pembinaan serta pengembangan bagi guru agar dapat lebih berinovasi dalam pembelajaran.