

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Belajar adalah perubahan tingkah laku yang relatif mantap berkat latihan dan pengalaman (Hamalik, 2008: 154). Menurut pandangan tradisional, belajar adalah usaha memperoleh sejumlah ilmu pengetahuan. Perubahan tingkah laku tersebut menyangkut baik perubahan yang bersifat pengetahuan/ kognitif dan keterampilan/ psikomotorik maupun yang menyangkut nilai dan sikap/ afektif (Sardiman, 2008). Selanjutnya belajar adalah usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Pada hakikatnya, belajar merupakan suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang (Daryanto, 2010: 2).

Menurut Sudjana (2013: 12), dalam pengajaran atau proses belajar mengajar guru memegang peran penting sebagai sutradara sekaligus aktor. Guru adalah yang memberikan sejumlah ilmu pengetahuan kepada anak didik di sekolah. Guru adalah orang yang berpengalaman dalam bidang profesinya. Dengan keilmuan yang dimilikinya, dia dapat menjadikan anak didik menjadi orang yang cerdas. Setiap guru mempunyai kepribadian masing-masing sesuai dengan latar belakang kehidupan sebelum mereka menjadi guru. Kepribadian guru diakui sebagai aspek yang tidak bisa dikesampingkan dari kerangka keberhasilan belajar mengajar untuk mengantarkan anak didik menjadi orang yang berilmu pengetahuan dan kepribadian. Dari kepribadian itulah mempengaruhi pola kepemimpinan yang guru perlihatkan ketika melaksanakan tugas mengajar di

kelas. Pandangan guru terhadap anak didik akan mempengaruhi kegiatan mengajar guru di kelas.

Guru adalah salah satu komponen manusiawi dalam proses belajar-mengajar, yang ikut berperan dalam usaha pembentukan sumber daya manusia yang potensial di bidang pembangunan. Dalam rangka ini guru tidak semata-mata sebagai “pengajar” yang melakukan *transfer of knowledge*, tetapi juga sebagai “pendidik” yang melakukan *transfer of value* dan sekaligus sebagai “pembimbing” yang memberikan pengarahan dan menuntun siswa dalam belajar (Sardiman, 2012: 125).

Subjek yang terlihat dalam kegiatan belajar-mengajar di sekolah adalah siswa. Dalam kegiatan tersebut siswa mengalami kegiatan pengajaran, dan merespons dengan kegiatan belajar untuk berbagai mata pelajaran seperti IPS, Ekonomi, Matematika, Bahasa dan lain-lain (Dimiyati dan Mudjiono, 2006).

Penulis juga melakukan observasi dan wawancara dengan salah seorang guru (Ekonomi) di sekolah tersebut. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang peneliti temukan saat observasi di sekolah SMA Negeri 14, terdapat suatu permasalahan dalam proses belajar dan mengajar di sekolah tersebut yaitu:

“Pembelajaran pada pelajaran Ekonomi ini banyak yang menyangkut pada peristiwa kehidupan sehari-hari seperti pada materi Pembangunan dan Pertumbuhan Ekonomi, misalnya pada Pembagunan Ekonomi, memperluas perdagangan internasional melalui kegiatan ekspor. Namun, karena pembelajaran berbasis *online* ini belum begitu diterapkan dan dikembangkan. Padahal sekolah tersebut telah memiliki *website* sekolah, karena terbatasnya media, saya jadi sulit memberikan gambaran kepada siswa seperti materi pada Pembagunan dan

pertumbuhan ekonomi, dimana siswa harus diminta untuk mengamati, memahami, dan mengidentifikasi. Sehingga siswa hanya dapat menghayalkannya saja. Sebaiknya materi itu diberikan dalam bentuk video atau gambar untuk membantu proses pembelajaran.

Setelah dilakukan observasi di sekolah, ternyata terdapat suatu permasalahan dalam proses belajar dan mengajar di sekolah tersebut dapat diketahui bahwa, pembelajaran berbasis *online* ini masih belum begitu diterapkan dan dikembangkan, kesulitan guru dalam menjelaskan materi Pembangunan dan Pertumbuhan Ekonomi secara konkrit, tidak hanya pada keterbatasan waktu saja tetapi karena terbatasnya media juga menjadi penyebabnya. Oleh karena itu, solusi untuk mengatasi masalah yang dihadapi oleh guru dan siswa, yaitu dengan menggunakan suatu media dalam bentuk animasi, video, gambar, dan lain-lain. Dengan diberikannya suatu animasi, video, dan gambar dapat membantu penyerapan materi Pembangunan dan pertumbuhan ekonomi oleh siswa.

Penulis juga melakukan wawancara kepada salah seorang siswa yang berasal dari SMA Negeri 14 Pekanbaru. Adapun pernyataan siswa tersebut adalah sebagai berikut. “Pelajaran ekonomi sangat sulit, karena banyak yang dihafal, jadi saya bingung untuk memahami proses-proses yang terjadi pada Pembangunan dan Pertumbuhan Ekonomi. Sebaiknya materi Ekonomi itu diberikan gambar atau video yang bisa mempermudah untuk mempelajarinya, jadi agar saya tidak kesulitan dan lebih mudah untuk mempelajarinya, mengingat, dan memahaminya”.

Setelah dilakukan observasi dan wawancara tersebut, diketahui bahwa siswa tersebut sulit memahami materi Ekonomi khususnya materi Pembagunan dan Pertumbuhan Ekonomi. Keterbatasan ruang dan waktu membuat guru sulit untuk menjelaskan materi secara konkrit. Akibatnya, siswa sering mengalami miskonsepsi mengenai materi Pembagunan dan Pertumbuhan ekonomi, sehingga membuat siswa sulit untuk memahami proses-proses pada pembagunan dan pertumbuhan ekonomi yang sesuai dengan kondisi kejadian yang sebenarnya.

Berdasarkan latar belakang permasalahan-permasalahan yang telah diuraikan di atas, maka peneliti merumuskan judul sebagai berikut: “Pengembangan Media Pembelajaran *e-Learning Modular Object Oriented Dynamic Learning Environment* (MOODLE) dengan Menggunakan Model *Drills* pada Materi Pembaguna dan Pertumbuhan Ekonomi Kelas XI IPS Sekolah Menengah Atas Tahun Ajaran 2017/2018”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka identifikasi masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Belum ada inovasi pengembangan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran ekonomi di SMA 14 Pekanbaru.
2. Siswa sulit memahami pelajaran ekonomi.
3. Media pembelajaran sebagai alat bantu mengajar belum digunakan secara optimal.
4. Pemanfaatan media pembelajaran seperti *E-Learning* belum dilaksanakan.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka penelitian ini dibatasi pada:

1. Pembuatan media pembelajaran interaktif berbentuk *E-Learning* dalam mata pelajaran Ekonomi pada materi Pembangunan dan Pertumbuhan Ekonomi.
2. Pengujian terhadap produk yang dibuat hanya meliputi pengujian terhadap produk dan tidak menguji pengaruhnya terhadap prestasi belajar siswa.
3. Software yang digunakan adalah MOODLE Weekly 2.0 dan software pendukung lainnya.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah, maka perumusan masalah pada penelitian ini sebagai berikut: “Bagaimana kelayakan Media Pembelajaran *e-Learning Modular Object Oriented Dynamic Learning Environment* MOODLE dengan Menggunakan Model *Drills* pada Materi Pembangunan dan Pertumbuhan Ekonomi Kelas XI IPS Sekolah Menengah Atas Tahun Ajaran 2017/2018?”.

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui kelayakan Media *e-Learning* MOODLE yang valid dengan menggunakan model *drills* pada materi Pembangunan dan pertumbuhan Ekonomi.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan menambah khasanah ilmu pengetahuan, khususnya tentang pengembangan media pembelajaran E-learning Modular Object Oriented Dynamic Learning Environment (MOODLE) dengan menggunakan Model Drills pada materi Pembangunan Ekonomi, serta dapat dijadikan sebagai bahan acuan di bidang penelitian yang sejenis.

2. Manfaat Praktis

- a) Manfaat untuk guru, yaitu dapat mempermudah guru dalam membuat kuis, memeriksa kuis, memberikan tugas, memberikan evaluasi, serta mempermudah guru dalam mengerjakan materi karena MOODLE dapat dimasukkan animasi.
- b) Manfaat untuk siswa, yaitu pelajaran jadi menarik, sehingga dapat mempermudah dalam memahami konsep dari materi yang diajarkan oleh guru.
- c) Manfaat untuk sekolah, diharapkan dengan adanya media *e-Learning* MOODLE ini dapat menambah rujukan sekolah untuk menjadikan sekolah yang berpengetahuan dan berteknologi.
- d) Bagi peneliti selanjutnya, dapat menjadi acuan bagi peneliti selanjutnya dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif.

G. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian ini adalah :

1. Media pembelajaran berupa *E-Learning* berisi materi yang sesuai dengan standar kompetensi inti dan standar kompetensi dasar pada materi pembangunan dan pertumbuhan ekonomi.
2. Media pembelajaran *E-Learning* yang dibuat dengan menggunakan software berbasis MOODLE Weekly 2.0 mampu membantu siswa dalam belajar.
3. Jenis media akhir berupa *E-learning* berbasis MOODLE yang dapat digunakan melalui laptop dan komputer dengan menggunakan jaringan internet oleh siswa.

H. Defenisi Operasioanal

Untuk menghindari kesalah pahaman dalam pemahaman atau menafsirkan judul penelitian ini, maka definisi operasional penelitian ini sebagai berikut:

1) *E-Learning*

E-Learning adalah media pembelajaran yang dapat diakses secara *online* dan dapat dijadikan sumber belajar di mana saja dan kapan saja. Keuntungan dari *e-Learning* adalah flaksibilitas, kenyamanan, kemudahan untuk belajar dimanapun tanpa harus berada di tempat yang sama, dan kemampuan peserta didik untuk beradaptasi dan berkomunikasi dengan teman-teman sebayanya tanpa terbatas jarak. Selain itu, alur proses pembelajaran tidak harus berasal dari guru menuju peserta didik. Peserta didik bisa juga saling belajar dari sesama peserta didik lainnya. Pemanfaatan *e-Learning* dalam proses pembelajaran diharapkan bisa meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik. Pembangunan dan pengembangan *e-Learning* yang paling mudah adalah dengan menggunakan

perangkat lunak *Learning Management System* (LMS) yang disebut MOODLE (Samsudin, dkk., 2014).

2) MOODLE (*Modural Object Oriented Dynamic Learning Enviroment*)

MOODLE (*Modural Object Oriented Dynamic Learning Enviroment*), istilah moodle singkatan dari *Modural Object Oriented Dynamic Learning Enviroment* merupakan *Course Management System* (CMS), *Virtual Learning Environment* (LFLE) adalah paket perangkat lunak yang diproduksi untuk kegiatan belajar berbasis web atau internet yang menggunakan prinsip *pedagogy*. MOODLE merupakan salah satu aplikasi dari konsep dan mekanisme belajar mengajar yang memanfaatkan teknologi informasi yang dikenal dengan konsep e-learning. (Febaliza dan zul, 2015: 205-206).

MOODLE merupakan salah satu produk dari *e-Learning* yang aktif dan cepat perkembangannya, banyak fungsi-fungsi baru yang ditambahkan ke MOODLE seperti *user management* dan *course management*. MOODLE menyediakan berbagai aktifitas yaitu: *Assignments, Choices, Lesson, Quizzes, Surveys*, dan *Journal* (Zyainuri dan Eko Marpanaji, 2012: 415).

3) Model *Drills*

Model *drills* adalah program pembelajaran berbasis komputer yang merupakan program pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan menggunakan *software* komputer berupa program komputer yang berisi materi pelajaran dalam bentuk latihan-latihan (Rusman, 2011:291).