

# BAB 1

## PENDAHULUAN

---

### 1.1 Latar Belakang

Dengan berkembangnya teknologi informasi dan komunikasi, pendidikan juga mengalami perkembangan yang signifikan dari kualitas sarana prasarana serta inovasi dalam kegiatan belajar mengajar. Untuk meningkatkan daya saing pada era modern dalam mendukung sumber daya manusia [1]. Dalam upaya menghadapi era modern saat ini sebagai lembaga pendidikan, sekolah harus dapat memanfaatkan perkembangan teknologi. Salah satu cara pemanfaatan teknologi yang diterapkan pada sekolah adalah *e-learning*. Salah satu opsi untuk menghadapi sekolah dalam era modern adalah pengenalan sistem pembelajaran elektronik, yang disebut *e-learning*.

Pembelajaran daring didefinisikan sebagai inovasi baru yang berdampak besar pada perubahan metode pembelajaran dalam proses kegiatan belajar mengajar. Dalam proses kegiatan belajar mengajar, siswa tidak hanya mendapat materi di dalam kelas, tetapi juga dapat belajar di luar kelas secara *online* dengan melakukan kegiatan seperti pengerjaan tugas, berkomentar, dan forum untuk diskusi dalam penyelesaian masalah yang ada. Materi pembelajaran juga dapat divisualisasikan dalam media yang lebih interaktif, untuk mendorong siswa dalam mengikuti proses kegiatan Pembelajaran [1].

Dalam dunia pendidikan, *e-learning* sebagai inovasi memiliki karakter sebagai berikut: tidak bergantung pada ruang dan waktu, pembelajaran dapat dilakukan kapan saja dan di mana saja, mampu menyediakan dan menyimpan materi belajar untuk dapat diakses kapan pun dan di manapun, tidak butuh ruangan yang besar seperti ruang kelas biasa. Pembelajaran *online* membuat siswa dapat melakukan kegiatan pembelajaran secara mandiri menggunakan perangkat *mobile* ataupun *desktop* yang terkoneksi dengan internet tanpa harus menghadiri kelas secara fisik.

Dengan adanya *e-learning*, diharapkan dapat membantu guru dalam meningkatkan kualitas kegiatan belajar mengajar. Selain itu, tujuannya adalah untuk memudahkan siswa mengakses pelajaran secara online, sehingga mereka dapat lebih aktif berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran.

*Website e-learning* tersebut nantinya akan menjadi cara baru dalam kegiatan belajar mengajar pada SMP Al-Irsyad Gandrungmangu. *E-learning* ini sendiri akan dibuat menggunakan *Moodle* dan dikeluarkan dalam bentuk *website*. Sehingga *website e-learning* ini bisa digunakan oleh murid secara *online* di luar jam sekolah.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan masalah diatas, maka dapat di rumuskan beberapa masalah seperti berikut:

1. Bagaimana merancang media pembelajaran *e-learning* untuk menunjang kegiatan belajar mengajar *online* secara interaktif dan intensif?
2. Bagaimana agar kegiatan belajar mengajar antara guru dan siswa tetap dapat terlaksana saat guru tidak dapat mengajar secara langsung?
3. Bagaimana cara memudahkan guru dalam penilaian kepada siswa?

## 1.3 Tujuan

Berdasarkan pada rumusan masalah diatas, tujuan yang ingin dicapai pada proyek ini adalah sebagai berikut:

1. Dengan adanya *website e-learning* yang terintegrasi dengan *platform Moodle*, diharapkan dapat membantu kegiatan belajar *online* mengajar secara efektif dan interaktif.
2. Penyaluran materi tambahan dan penugasan melalui *e-learning* untuk membantu mengelola kegiatan belajar mengajar.
3. Menghasilkan *output* penilaian otomatis dari penugasan.

## 1.4 Batasan Masalah

Adapun ruang lingkup dari proyek akhir sebagai berikut:

1. Dapat diakses melalui internet baik menggunakan *mobile device* maupun *desktop*.
2. Pembuatan *website* menggunakan *platform Moodle* versi 4.1.
3. Digunakan oleh Admin, Guru, dan Siswa.
4. Mata pelajaran yang diterapkan sebagai contoh pembelajaran secara *online* pada *website* adalah TIK kurikulum Merdeka.

## 1.5 Definisi Operasional

### 1.5.1 E-learning

*E-learning* adalah proses pembelajaran menggunakan teknologi informasi dan komunikasi, dengan fitur yang interaktif serta fleksibel karena dapat diakses kapan saja dan di mana saja dengan perangkat yang terhubung dengan koneksi internet.

### 1.5.2 Website

*Website* adalah sekumpulan halaman yang terhubung dan dapat diakses melalui internet dengan menggunakan browser. Halaman *web* tersebut dapat berisi berbagai macam media seperti teks, gambar, video, audio.

### 1.5.3 Moodle

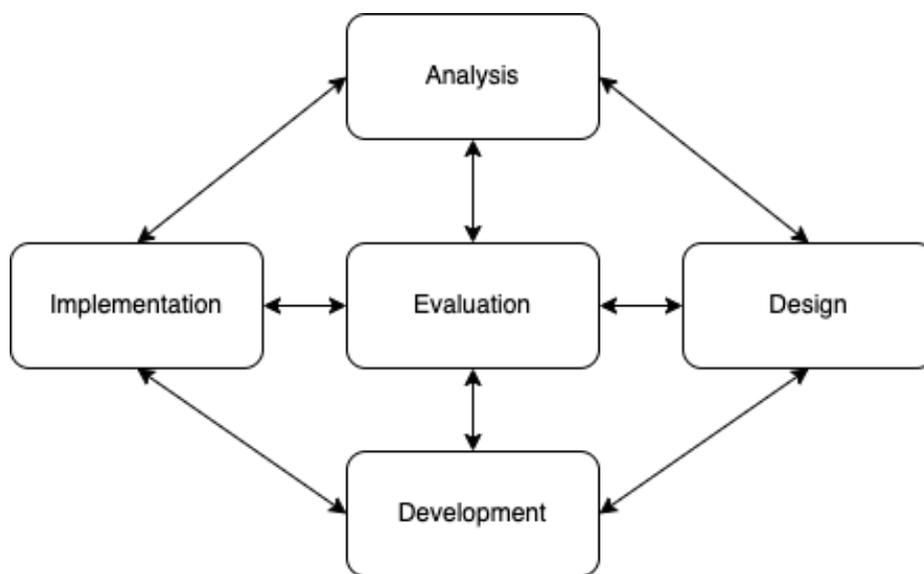
*Moodle* adalah sebuah sistem pembelajaran daring yang mempunyai banyak fitur tambahan seperti penilaian *online*, pembuatan kuis, dan integrasi dengan aplikasi lain seperti *video conferencing*. *Moodle* dapat diakses melalui *web browser* dan tersedia dalam berbagai bahasa.

### 1.5.4 Content Management System (CMS)

*Content Management System* atau bisa juga disebut Sistem Manajemen Konten merupakan *software* atau perangkat lunak yang dapat digunakan untuk memudahkan *user* dalam membuat dan mengedit serta menghapus isi atau konten pada *website* tanpa menggunakan bahasa pemrograman.

### 1.6 Metode Pengerjaan

Metodologi yang akan digunakan dalam pembuatan Proyek Akhir Perancangan *E-learning* Berbasis *Website* Menggunakan *Moodle* pada Kelas VII SMP AL-IRSYAD Gandrungmangu adalah ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) [2]. ADDIE Model dapat dilihat pada gambar 1.1 di bawah ini:



Gambar 1.1 ADDIE Model