

BAB I

PENDAHULUAN

A. Analisis Masalah

Pendidikan Indonesia mengalami perkembangan yang begitu pesat. Hal ini dapat terlihat dari kemajuan teknologi saat ini yang memanfaatkan sistem *Big Data* yang sudah banyak diterapkan dalam berbagai sektor kehidupan dengan tujuan untuk memudahkan pekerjaan manusia dalam mengumpulkan data-data, melakukan analisa, serta mengambil keputusan. Salah satu bidang yang dipengaruhi oleh kemajuan teknologi adalah Pendidikan. Pendidikan memiliki peluang besar untuk berkembang dengan memanfaatkan teknologi *Big Data* yang dapat mendukung optimalisasi pendidikan ke era digital. Salah satunya memanfaatkan platform pembelajaran online yang mudah dikelola dan digunakan oleh tenaga pendidik dan juga siswa. Penerapan sistem teknologi seperti *Big Data* ini merupakan salah satu bentuk inovasi yang dapat dijadikan sebagai solusi dalam menyelesaikan masalah khususnya dalam bidang pendidikan.

Dunia pendidikan Indonesia pada masa Pandemi *Coronavirus Disease* (COVID-19) mengalami perubahan dari belajar tatap muka menjadi pembelajaran jarak jauh. Sejak diberlakukannya PSBB

(Pembatasan Sosial Berskala Besar) oleh Pemerintah Indonesia pada bulan Maret 2020. Pendidikan Indonesia melakukan penyesuaian dengan memanfaatkan segala sarana dan prasarana yang ada untuk menunjang pembelajaran jarak jauh untuk siswa. Hal ini bertujuan untuk memberikan kesempatan pada setiap lembaga pendidikan untuk mempersiapkan pembelajaran jarak jauh yang sesuai dengan kemampuan masing-masing setiap lembaga pendidikan di Indonesia.

. Pemerintah menerbitkan Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020, melalui Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan mengenai pelaksanaan Pendidikan Dalam Masa Darurat *Coronavirus Disease* (Covid-19).¹ Dengan menerapkan Pendidikan Jarak Jauh (PJJ) di Indonesia menjadi salah satu upaya dalam mengembangkan sistem pendidikan agar menjadi lebih siap dalam melalui perubahan-perubahan cepat yang terjadi. Pendidikan Jarak Jauh memberikan tantangan kepada pengembang sekolah dan kampus untuk tetap memfasilitasi dengan baik proses pembelajaran jarak jauh.

Direktur Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan Kemendikbud, Iwan Syahril menyatakan bahwa dengan diterapkannya Pendidikan Jarak Jauh di Indonesia, mendorong pembelajaran dengan model kombinasi (hybrid) yang bermanfaat untuk menciptakan Sumber

¹ (RI, 2020) diakses pada tanggal 17 April 2021, Pukul 11:45

Daya Manusia (SDM) yang unggul dan inovatif serta siap menghadapi persaingan di era revolusi industri 4.0.²

Seiring berjalannya Proses Pembelajaran Jarak Jauh di Indonesia, mulai bermunculan segala jenis platform E-Learning untuk memudahkan penyampaian informasi materi dari guru kepada siswa serta dapat juga menyelenggarakan ujian secara online. Platform E-Learning tersebut diantaranya Google Classroom, Edmodo, Moodle, Microsoft Teams, dan lain sebagainya yang mulai masif dimanfaatkan pada proses pembelajaran. Bahkan Kemendikbud pun meluncurkan Website Rumah Belajar yang dapat dipergunakan oleh guru dan siswa dalam proses pembelajaran.

SMP Labschool Cibubur merupakan salah satu instansi yang memanfaatkan Platform E-Learning untuk menunjang pembelajaran jarak jauh. Sebelum adanya Pandemi Covid-19 dan diberlakukan PSBB, guru dan siswa SMP Labschool Cibubur telah menggunakan Platform E-Learning yaitu SIM Labschool di beberapa mata pelajaran. Berdasarkan penelitian pendahuluan yang dilakukan oleh BPS Labschool Cibubur pada tanggal 1 sampai dengan 3 Februari 2021, dengan responden berjumlah 110 guru yang berasal dari unit SD,

² (kemdikbud, pengelola web, 2020) diakses pada tanggal 17 April 2021, Pukul 11:50

SMP, dan SMA Labschool Cibubur, didapatkan hasil sebagai berikut:



Gambar 1. Hasil Survey 3 Jenis LMS yang Sering Digunakan Guru

Terdapat 3 jenis LMS yang paling sering digunakan oleh guru baik sebelum dan setelah pandemi Covid-19, yakni Google Classroom, SIM Labschool, dan Seesaw. Google Classroom menempati posisi pertama yang dipilih oleh 80 guru, kemudian SIM Labschool menempati posisi kedua. SIM Labschool merupakan sebuah website yang dimiliki oleh Labschool Cibubur yang berfungsi sebagai e-learning, melakukan absensi guru dan siswa, melakukan pembayaran, dan sebagainya.

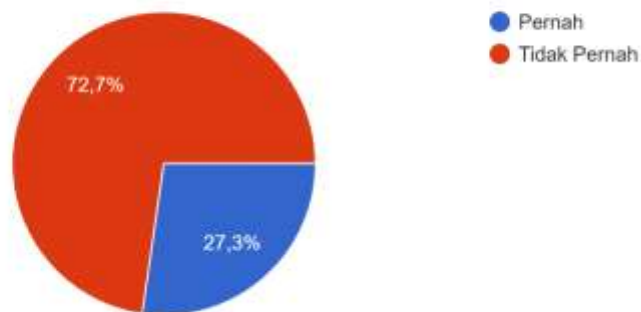
Melalui keputusan BPS Labschool Cibubur, pada Januari 2021, terdapat peralihan platform khusus E-learning dari SIM Labschool ke LMS Moodle, tanpa mengurangi kadar penggunaan pada SIM

Labschool yang tetap dimanfaatkan dan digunakan untuk data, absensi, payment, dll. Hal ini dilakukan karena terdapat beberapa permasalahan yang terjadi pada platform LMS SIM Labschool yang belum optimal pemanfaatannya oleh guru dan siswa. Sehingga pada bulan Januari 2021 dikembangkan sebuah platform E-Learning berbasis Moodle versi 3.8. bertujuan untuk mengoptimalkan pembelajaran jarak jauh bagi guru dan siswa di lembaga pendidikan Labschool Cibubur.

Pada akhir bulan Januari 2021, dibentuk tim survey untuk mengetahui kompetensi guru mengenai keterampilan menggunakan E-Learning dan pengetahuan mengenai LMS Moodle. Berdasarkan keputusan BPS Labschool Cibubur pada akhir Januari 2021, memutuskan untuk melaksanakan pelatihan untuk Guru-guru di Labschool Cibubur pada tanggal 3 Februari 2021 dilaksanakan secara daring. Pelaksanaan pelatihan ini juga berdasarkan hasil survey mengenai penguasaan platform LMS Moodle, sebanyak 80 guru dari 110 responden mengatakan belum pernah menggunakan Moodle.

Apakah Bapak/Ibu guru pernah menggunakan Moodle?

110 tanggapan



Gambar 2. Hasil Survey Penggunaan Moodle oleh Guru

Melalui pelatihan yang dilaksanakan pada tanggal 3 Februari 2021, tujuan dari pelatihan tersebut adalah setiap guru diharapkan dapat menguasai penggunaan LMS Moodle untuk pembelajaran jarak jauh, dan sebagai upaya meningkatkan kompetensi guru dalam bidang teknologi kedepannya. Pelatihan dilaksanakan selama 1 (satu) hari dengan beberapa sesi, sesi pertama mengenai konsep dari blended learning kemudian sesi kedua praktik pemanfaatan LMS Moodle dengan tutor. Selama praktik pelatihan, LMS Moodle yang digunakan masih dalam versi 3.8.

Setelah melaksanakan pelatihan, LMS Moodle Labschool Cibubur di-upgrade versinya menjadi versi 3.10. Hal ini melandasinya diperlukan sebuah panduan untuk guru agar dapat mempelajari

kembali bagaimana langkah-langkah dalam memanfaatkan LMS Moodle pada versi 3.10, dikarenakan terdapat beberapa perbedaan fitur. Sehingga diharapkan setiap guru dapat mengimplementasikan langsung pembelajaran dengan siswa menggunakan LMS Moodle versi 3.10.

Melalui hasil survey didapatkan sebanyak 62 dari 110 responden menjawab format panduan yang diinginkan adalah berbentuk video tutorial. Berdasarkan hal tersebut, pengembang merasa perlu melakukan pengembangan video tutorial penggunaan LMS Moodle untuk guru-guru Labschool Cibubur.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan analisis masalah yang telah dijelaskan sebelumnya, dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Apakah guru dapat membiasakan menggunakan LMS Moodle untuk pembelajaran jarak jauh?
2. Apakah video tutorial Moodle akan menambah pengetahuan guru mengenai Pemanfaatan LMS Moodle?
3. Apakah video tutorial Moodle dapat membantu guru merancang course dan membuat kuis pada LMS Moodle?

4. Bagaimana mengembangkan video tutorial merancang course dan membuat kuis pada LMS Moodle untuk guru Labschool Cibubur?

C. Ruang Lingkup

Berdasarkan uraian identifikasi masalah, agar lingkup penelitian ini lebih fokus dan terarah, berikut ini pembatasan penelitiannya:

1. Penulis membatasi masalah pada poin keempat pada uraian identifikasi masalah, yaitu mengembangkan video tutorial merancang course dan membuat kuis di LMS Moodle”.
2. Jenis media yang akan dikembangkan pada penelitian ini adalah video tutorial merancang konten course dan membuat kuis pada LMS Moodle untuk guru SMP Labschool Cibubur.
3. Sasaran dalam penelitian ini difokuskan adalah guru di unit SMP Labschool Cibubur.
4. Tempat yang dijadikan sumber data dalam penelitian ini adalah SMP Labschool Cibubur, yang terletak di Jl. Raya Hankam, Kampus Labschool Jatisampurna, Bekasi.

D. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah menghasilkan produk berupa video tutorial merancang course dan membuat kuis pada LMS Moodle untuk guru SMP Labschool Cibubur.

E. Kegunaan Pengembangan

Pengembangan ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis
 - a. Penelitian ini dapat dimanfaatkan sebagai tindak lanjut penelitian berikutnya mengenai pengembangan video tutorial.
 - b. Penelitian ini bermanfaat untuk meningkatkan wawasan dan pengetahuan dalam memanfaatkan LMS Moodle untuk proses pembelajaran.
 - c. Penelitian ini dapat dimanfaatkan untuk mempelajari kaidah-kaidah merancang course pada e-learning, khususnya pada LMS Moodle.
2. Manfaat Praktis
 - a. Bagi peneliti, peneliti mampu menghasilkan media video tutorial pemanfaatan LMS Moodle sesuai dengan kebutuhan untuk Labschool Cibubur.

- b. Bagi Labschool Cibubur, Hasil produk pengembangan ini dapat dimanfaatkan untuk setiap guru di Labschool Cibubur baik dari unit SD, SMP, maupun SMA sebagai sarana menambah wawasan dan pengetahuan dalam menguasai LMS Moodle.
- c. Bagi guru SMP Labschool Cibubur, dapat digunakan sebagai panduan untuk merancang course dan membuat kuis pada LMS Moodle.

