

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Analisis Masalah

Belajar merupakan suatu hal yang tak terlepas dari pendidikan karena pada dasarnya, belajar merupakan bagian dari pendidikan. Dengan belajar seseorang diharapkan dapat menghasilkan perubahan tingkah laku yang positif yang bersifat menetap dan dapat meningkatkan kualitas kinerjanya.

Pembelajaran adalah usaha yang dilaksanakan secara sengaja, terarah dan terencana, dengan tujuan yang telah ditetapkan terlebih dahulu sebelum proses dilaksanakan, serta pelaksanaannya terkendali, dengan maksud agar terjadi belajar pada diri seseorang<sup>1</sup>. Dari penjelasan di atas dapat dikatakan bahwa pembelajaran merupakan salah satu proses yang dapat dilakukan agar seseorang dapat belajar.

Pandangan pembelajaran pada masa lalu atau tradisional masih berorientasi kepada tenaga pengajar atau guru atau *teacher oriented*. Namun dalam perkembangannya pandangan tersebut berubah menjadi pembelajaran yang berorientasi kepada peserta didik atau *learner oriented*. Karena pandangan *teacher oriented* menyebabkan peserta didik pasif, hanya

---

<sup>1</sup> Eveline Siregar dan Hartini Nara, *Teori Belajar dan Pembelajaran*. (Jakarta: Universitas Negeri Jakarta, 2007). Hal.11

menjadi pendengar yang baik, tertib, dan senang “disuapi” materi pelajaran<sup>2</sup>. Dengan berubahnya pandangan tersebut menjadi *learner oriented*. Peserta didik tidak lagi hanya dilibatkan pada proses pembelajaran saja. Kini peserta didik ikut terlibat dalam proses perancangan pembelajaran khususnya pada sumber belajar. Peserta didik tidak lagi berpacu hanya pada satu sumber belajar yaitu guru. Peserta didik dapat memilih dari mana dia akan belajar, sehingga peserta didik dapat membangun pemahamannya sendiri dari berbagai macam sumber seperti alat, lingkungan, bahan, pesan, teknik, dan orang.

Perkembangan teknologi komunikasi dan informasi saat ini sudah sangat pesat dan dapat diaplikasikan terhadap berbagai macam hal. Perkembangan teknologi komunikasi dan informasi pun mulai diaplikasikan ke dalam suatu pembelajaran. Dalam pembelajaran, media merupakan perantara yang membantu pengajar dalam penyampaian materi pembelajaran. Terdapat berbagai macam media yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang dapat dibagi menjadi 2 (dua) jenis media, yaitu media cetak dan non-cetak. Dengan teknologi yang semakin maju pemanfaatan media pembelajaran dapat berpengaruh terhadap keefektifan pembelajaran. Dengan cara menggunakan media yang tepat dan sesuai untuk menunjang

---

<sup>2</sup> Atwi Suparman, *Desain Instruksional Modern*. (Jakarta: Kencana, 2012). Hal.9

kefektifan dan efisiensi untuk memudahkan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran.

Muncul istilah baru pada perkembangan media non-cetak, yaitu *e-learning*. *E-learning* merupakan suatu proses pembelajaran menggunakan media non-cetak yang dilakukan dengan mengintegrasikannya ke perangkat elektronik seperti komputer. Kelebihan dalam penerapan *e-learning* sendiri adalah pembelajaran akan lebih fleksibel. Pembelajaran dapat dirancang untuk dilakukan dimana saja dan dapat diakses kapan saja dengan menggunakan jaringan internet.

Internet merupakan singkatan dari *interconnected networking* suatu jaringan yang berusaha untuk menghubungkan satu perangkat komputer dengan komputer lainnya menggunakan jaringan global. Dengan kata lain internet dapat menghubungkan banyak orang sekaligus ke dalam suatu jaringan yang sama. Hal tersebut sangat berguna bagi orang-orang yang memiliki keterbatasan waktu dan ruang untuk berhubungan. Internet banyak digunakan untuk media informasi dan komunikasi di era modern ini. Pembelajaran menggunakan internet dapat melalui berbagai macam cara, mulai dari media sosial hingga *website*.

*Website* merupakan suatu layanan internet yang dapat menampilkan halaman-halaman yang dapat digunakan untuk memberikan konten atau

informasi baik berupa teks, gambar, video dan sebagainya yang dapat diakses secara global. Dalam mengembangkan suatu *website* kita dapat mengembangkan dari awal atau dapat memanfaatkan/menggunakan *software* khusus yang dikembangkan untuk membantu dalam membuat dan mengelola *website*. *Learning Managemen System* (LMS) yang merupakan salah satu *software* yang digunakan untuk membantu mengembangkan dan mengelola suatu *website* yang berisi konten pembelajaran.

Teknologi Pendidikan merupakan salah satu program studi yang menaungi dunia belajar dan pembelajaran, namun bukan sebagai pengajar. Merujuk pada definisi Teknologi Pendidikan menurut AECT pada tahun 2004 yaitu “*Educational technology is study and ethical practice of facilitating learning and improving performance by creating, using, managing, appropriate technological processes and resources*”<sup>3</sup>. Dalam Bahasa Indonesia berarti “Teknologi Pendidikan merupakan studi dan praktik etis dalam memfasilitasi belajar dan meningkatkan kinerja dengan menciptakan, menggunakan, mengelola, proses-proses dan sumber-sumber teknologi yang tepat guna. Dari definisi di atas dapat dikatakan bahwa profesi Teknologi Pendidikan berperan serta dalam proses memfaslilitasi belajar dan meningkatkan kinerja. Dalam dunia pendidikan profesi Teknologi Pendidikan dapat berperan

---

<sup>3</sup> Dewi S Prawiradilaga, *Wawasan Teknologi Pendidikan*. ( Jakarta: Kencana, 2012). Hal.31

serta dalam dunia pembelajaran, dalam hal memfasilitasi belajar dalam proses pembelajaran.

Penggunaan *Website* untuk kegiatan pembelajaran pun sudah bukan hal yang asing untuk pembelajaran di Prodi Teknologi Pendidikan. Prodi Teknologi Pendidikan memiliki *website* tersendiri untuk digunakan dalam pembelajaran *online* yaitu <http://web-bali.net/>. Di dalam *website* ini terdapat banyak informasi tentang Prodi Teknologi Pendidikan dan Informasi Kampus. Dalam penggunaannya juga terdapat bagian kelas *online* yaitu <https://web-bali.net/chamilo/> yang merupakan merupakan *website* hasil pengembangan dari dosen Prodi Teknologi Pendidikan menggunakan *Platform* LMS Chamilo.

Namun berdasarkan hasil kuesioner yang dibagikan ke pengguna/peserta didik dalam penerapannya kelas *online* yang dikembangkan menggunakan *platform* LMS Chamilo ternyata masih banyak terdapat kekurangan yang terjadi. Diantaranya ada pada faktor tampilan dan fitur-fitur yang masih belum dimanfaatkan dan digunakan secara maksimal dalam menunjang kelas *online* tersebut. Fitur-fitur tersebut antara lain adalah fitur glossary, fitur forum, fitur *drop box*, fitur *chat*, fitur *wiki*, fitur *surveys*, fitur *notebook*.

Berdasarkan hal tersebut peneliti tertarik untuk mengembangkan sebuah *web based learning* untuk kuliah *online* yang dapat digunakan sebagai rumah

atau *homebase* dari perkuliahan *online* di Program Studi Teknologi Pendidikan untuk memfasilitasi dosen dan peserta didik dalam mengadakan dan melakukan perkuliahan *online*. Berbeda dengan sebelumnya yang dikembangkan dengan LMS *chamilo*, *website* yang akan dikembangkan oleh peneliti akan menggunakan platform LMS *moodle*. Peneliti mengharapkan dengan dikembangkannya *web based learning* menggunakan Moodle 3.3 ini dapat menanggulangi kekurangan yang terjadi pada *website* atau *platform* sebelumnya dan menjadi daya tarik tersendiri bagi pengguna karena penggunaannya yang mudah. Salah satu usaha yang dilakukan adalah dengan cara memaksimalkan dan memanfaatkan fitur-fitur yang dan keunggulan-keunggulan yang ada di dalam *platform* Moodle 3.3. Sehingga dapat meningkatkan kualitas perkuliahan *online* di Prodi Teknologi Pendidikan.

Dalam awal mula berdirinya *platform* *moodle* ini terdapat banyak kekurangan. Hal tersebut diketahui berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan dengan membandingkan *platform* Moodle dengan *platform* LMS lainnya. Namun dalam perkembangannya *platform* Moodle terus-menerus melakukan perbaharuan sistem yang ada untuk menanggulangi kekurangan-kekurangan tersebut. Hingga saat ini versi terbaru dari *platform* Moodle adalah Moodle 3.3, di dalam versi ini terdapat *plugins* unggulan untuk mengaktifkan mode *mobile* sehingga, *website* yang kita kembangkan dapat

otomatis di sesuaikan dengan perangkat *mobile* atau *smartphone*. *Platform* moodle dipilih karena *platform* tersebut berbasis open source dan gratis. *Platform* moodle dapat membuat dan mengelola suatu aktivitas pembelajaran *online* layaknya ruang kelas nyata secara digital. Dengan berbasis open source maka *platform* moodle akan memberikan kebebasan kepada pengembang untuk melihat source kode yang dapat melihat cara kerja *software* tersebut dan pengembang juga dapat memodifikasinya dengan bebas dengan banyaknya pilihan tema dan *plugins* yang sudah disediakan untuk menunjang LMS moodle sendiri. Dengan penggunaan tema dan *plugin* yang tepat diharapkan dapat membuat *website* yang mudah untuk digunakan sekaligus dengan tampilan yang menarik. Hal yang istimewa pada *platform* Moodle dibandingkan *platform* LMS lainnya yaitu sangat banyaknya *plugins* dan tema yang sudah disediakan dan dapat kita gunakan kembangkan sesuai dengan kebutuhan. Tidak hanya dari *plugins* yang dapat diinstal terdapat juga *plugins* yang sudah ada di dalam *platform* moodle antara lain adalah, *module chating*, *forum*, kuis, kehadiran, *video conference* ,dan lain-lain. Dengan banyaknya *plugins* yang tersedia diharapkan dapat mengatasi masalah pembelajaran yang ada dan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran.

## **B. Identifikasi Masalah**

1. Apa saja kendala dalam penerapan *web based learning* yang sudah ada untuk kuliah *online* di Prodi Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Jakarta?
2. Apakah *web based learning* untuk kuliah *online* dengan menggunakan *platform* Moodle 3.3 dapat menjadi solusi dari kendala dalam kuliah berbasis *website* di Prodi Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Jakarta?
3. Bagaimana cara mengembangkan *web based learning* untuk kuliah *online* dengan penggunaan *platform* Moodle di Prodi Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Jakarta?

## **C. Ruang Lingkup (Pembatasan Masalah)**

Ruang lingkup pada penelitian ini adalah hanya pada pengembangan *Web Based Learning* menggunakan *platform* Moodle 3.3 untuk Kuliah *Online* di Prodi Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Jakarta. Sedangkan untuk materi kuliah yang akan digunakan sebagai uji coba adalah mata kuliah Strategi Diklat.

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi dan pembatasan masalah, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana cara mengembangkan *web based learning* dengan penggunaan *platform* Moodle di Prodi Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Jakarta?

#### **E. Tujuan Pengembangan**

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan *web based learning* yang dapat digunakan sebagai *homebase* atau rumah perkuliahan *online* di Program Studi Teknologi Pendidikan untuk memfasilitasi dosen dan peserta didik dalam mengadakan perkuliahan *online*. *Web based learning* ini juga dapat digunakan sebagai referensi *web based learning* yang akan ditunjang dengan *plugins* terbaik yang ada pada *platform* Moodle 3.3

#### **F. Kegunaan Pengembangan**

1. Peserta didik

Sebagai wadah pengetahuan penerapan *e-learning* berbasis *website* dan sebagai wadah dalam melakukan kuliah *online* yang diberikan oleh dosen.

## 2. Dosen

Sebagai wadah untuk dosen dalam memfasilitasi dalam memberikan kuliah jarak jauh atau *online* untuk peserta didik dengan kelebihan tersendiri yang dimiliki oleh *platform* moodle

## 3. Prodi Teknologi Pendidikan

Sebagai referensi penerapan *e-learning* dan menerapkannya pada kuliah *online* Prodi Teknologi Pendidikan yang dapat diintegrasikan dengan *website* yang sudah ada, karena penggunaan *platform* moodle di *website* Prodi hanya digunakan untuk memberikan ujian *online*.

## 4. Pengembang

Sebagai sarana untuk meningkatkan pengetahuan tentang bagaimana mengembangkan dan menerapkan *e-learning* berbasis *website* khususnya dengan *platform* Moodle.