

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pandemi penyakit virus corona (covid-19) telah melanda seluruh negara, termasuk Indonesia. Covid-19 adalah virus yang dapat ditularkan secara langsung maupun tidak langsung dari satu orang ke orang lain (Mustakim, 2020). Pandemi COVID-19 mengubah sistem penyelenggaraan kegiatan pendidikan. Kegiatan mengajar telah berubah dari sistem penuh waktu (konvensional) menjadi sistem pembelajaran jarak jauh dalam jaringan (online). Pembelajaran jarak jauh adalah pendidikan formal di mana kelompok belajar dipisahkan dan sistem komunikasi digunakan untuk berinteraksi (Holden dan Westfall, 2008).

Definisi pendidikan jarak jauh dalam undang-undang nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 menyebutkan bahwa pendidikan jarak jauh adalah pendidikan yang memisahkan murid dari gurunya. Belajar melalui berbagai materi pembelajaran melalui komunikasi, informasi dan media lainnya. Pembelajaran jarak jauh dilakukan dengan menggunakan media aplikasi antara lain *whatsapp* dan sistem *e-learning*. Aplikasi *whatsapp* merupakan media yang dapat mengirim pesan teks, pesan suara, video, gambar dan teks bahan pembelajaran. Sistem *e-learning* merupakan salah satu cara untuk mendukung *e-learning*. Adapun media pendidikan *online* adalah *learning management system (LMS)*.

Menurut Pratomo (2021), LMS adalah perangkat lunak yang membantu dalam membuat keperluan kantor, dokumen, laporan penelitian atau dokumen dalam proses belajar mengajar *online* ketika terhubung ke internet. Media lain yang mendukung pembelajaran berbasis LMS adalah moodle dan edmodo. *Modular object oriented dynamic learning environment (moodle)* adalah *software* dengan berbagai fitur pendukung pembelajaran, mudah diakses dalam portal pembelajaran *online* (Wicaksana, dkk., 2020). Aplikasi edmodo adalah aplikasi untuk guru dan siswa. Edmodo membantu berbagi ide, informasi, aktivitas, dan tugas yang dapat menciptakan komunikasi antara guru dan siswa.

Berdasarkan hasil penelitian observasi di beberapa sekolah umumnya pembelajaran masih menggunakan aplikasi *whatsapp* seperti sekolah SMA Negeri 2 Kisaran. Berdasarkan hasil wawancara ke beberapa guru fisika menyebutkan pembelajaran menggunakan *whatsapp* mengalami beberapa kendala dalam pengajaran di antaranya yaitu: 1) penyimpanan file bahan ajar belum efektif, 2) pengiriman file video pembelajaran yang maksimal 3 menit atau 16 mb, 3) tidak dapat memberikan kuis dengan waktu yang sudah ditentukan atau otomatis, 4) tidak bisa menilai tugas siswa secara virtual, 5) tidak bisa mengetik rumus matematis, 6) guru tidak bisa mengabsen kehadiran siswa secara virtual.

Selain guru, siswa juga mengalami beberapa kendala dalam pembelajaran fisika di antaranya yaitu: 1) kesulitan untuk mencari file tugas ataupun file materi yang sudah diberikan oleh guru, 2) materi yang disampaikan guru belum dapat dipahami oleh siswa, 3) siswa masih menggunakan kertas dengan mengirimkan soal/ujian, 4) kurang motivasi dalam mengikuti pembelajaran, 5) merasa terbebani melalui media *whatsapp* sehingga esensi dari pembelajaran tidak terpenuhi menyebabkan hasil belajar siswa rendah.

Kegiatan pembelajaran yang dilakukan SMAN 2 Kisaran melalui grup *whatsapp* cenderung kurang efektif, hasil belajar siswa rendah dan membuat siswa merasa cepat bosan dalam mengikuti pembelajaran. Sekolah SMAN 2 Kisaran saat ini membutuhkan media pembelajaran yang dapat mengatasi kendala guru dan siswa. Penggunaan aplikasi moodle dan edmodo bermanfaat terutama dalam hal penyebaran kasus covid-19 yang mengharuskan kita untuk jaga jarak atau *social distancing*, sehingga panduan dan pembelajaran dengan aplikasi moodle dan edmodo ini tetap berjalan seperti biasa (Wicaksana, 2020). Moodle dan edmodo adalah aplikasi LMS untuk keperluan kegiatan belajar mengajar melalui jaringan internet (Pratomo, 2021).

Penggunaan moodle menjadi salah satu cara untuk meningkatkan efektifitas pembelajaran, hasil belajar siswa, motivasi belajar, komunikasi, minat, disiplin dan meningkatkan kepercayaan diri. Moodle juga menyediakan fitur yang dapat mengatasi kendala yang dihadapi oleh guru di sekolah SMAN 2 Kisaran di antaranya yaitu: 1) penyimpanan file bahan ajar yang sangat efektif sesuai dengan pertemuannya, 2) dapat berdiskusi secara online membahas suatu materi

pembelajaran (*glossary*), 3) dapat memberikan kuis dengan waktu yang sudah ditentukan (modul *quiz*), 4) menilai tugas siswa secara virtual (*gradebook*), 5) dapat mengetik rumus matematis, 5) guru dapat mengabsen kehadiran siswa secara virtual (*attendance*), 6) pengiriman file video yang tidak terbatas, 7) dapat memberikan tugas kepada siswa (*assignments*), 8) dapat memberikan tes online dengan berbagai macam bentuk soal, 9) penyajian materi dalam bentuk file dengan berbagai format seperti pdf, doc, xls, ppt dan berbagai bentuk lainnya (*resources*), 10) dapat menyimpan hasil video rekaman ke aplikasi *youtube* dan, 11) untuk menampilkan video rekaman cukup dengan memberikan tautan di moodle (modul *lesson*) (Isroqmi, 2020; Setiawan, 2021).

Penggunaan moodle juga dapat mengatasi kendala yang dihadapi siswa di antaranya yaitu: 1) siswa dapat mengirimkan hasil ujian secara virtual (*assignments*), 2) siswa dapat memahami materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru karena memiliki menu game ular tangga (*game snakes and ladders*), 3) dalam permainan ular tangga, siswa didorong untuk bermain sambil belajar karena bermain *online* menguji pemahaman mereka. Memang selama permainan ada latihan yang harus dijawab dengan benar dan siswa juga dapat menilai dari informasi yang telah mereka pelajari. komunikasi dari menu atau chat (Retnoningsih, 2017).

Penggunaan edmodo juga dapat menjadi salah satu cara untuk meningkatkan efektifitas pembelajaran, hasil belajar siswa, motivasi belajar, komunikasi, minat, disiplin dan meningkatkan kepercayaan diri. Aplikasi edmodo juga menyediakan beberapa fitur yang mengatasi kendala yang dihadapi oleh guru dan siswa di antaranya yaitu: Mendapatkan *code* langsung dari guru (*groups*), dapat mengirimkan *file* dan tautannya, sebagian besar ekstensi *file* adalah *doc*, *ppt*, *xls*, *pdf*, dll. (*file* dan tautan), dapat mengunggah materi pembelajaran dalam bentuk, presentasi, gambar, video dan sumber referensi. (*teacher libraries and student backpacks*), dapat membagikan soal latihan kepada siswa dalam bentuk pilihan berganda, isian singkat maupun soal uraian (*quiz*), dapat memberikan penilaian kepada siswa secara *online* (*gradebook*), dapat memberikan suatu penghargaan kepada siswa atau grup (*badges*), guru dan siswa dapat saling

komunikasi (*post*, *note* dan *polling*), dapat membuat jadwal kegiatan guru (*planner*) (Nadziroh, 2017).

Edmodo juga dapat mengatasi kendala yang dihadapi siswa di antaranya yaitu: siswa dapat mengirimkan soal ujian dalam bentuk *word* dan *pdf* serta dapat mengunduh materi bahan ajar di edmodo, dapat mengerjakan soal ujian dengan mudah karena bisa memilih soal yang dianggap mudah terlebih dahulu untuk dijawab dan dapat meningkatkan efektivitas dan hasil belajar siswa (Aminy, 2017). Adapun saran dari penelitian ini adalah guru dapat menggunakan aplikasi moodle dan edmodo sebagai media pembelajaran berbasis *online* dalam kegiatan pembelajarannya untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas dan karena adanya permasalahan di lapangan, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul **“Penerapan *Learning Management System* (LMS) Berbasis Moodle dan Edmodo Terhadap Hasil Belajar Siswa SMA”**.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijabarkan, maka ditemukan beberapa masalah yang diidentifikasi sebagai berikut:

- 1) Guru tidak dapat menyimpan file bahan ajar secara efektif.
- 2) Guru tidak dapat memberikan kuis secara otomatis.
- 3) Guru tidak bisa mengabsen kehadiran siswa secara virtual.
- 4) Siswa masih sulit memahami pembelajaran sehingga siswa tidak menyerahkan tugas.
- 5) Siswa kesulitan untuk mencari file tugas ataupun file materi yang sudah diberikan oleh guru.
- 6) Hasil belajar siswa menjadi rendah.

1.3. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

- 1) Penelitian ini difokuskan pada pembelajaran menggunakan moodle dan edmodo yang akan digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
- 2) Materi pokok bahasan yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah materi fisika di kelas X semester II pokok bahasan usaha dan energi.
- 3) Subjek penelitian adalah siswa kelas X MIA T/A 2021/2022.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana penerapan LMS berbasis moodle, edmodo dan konvensional terhadap hasil belajar siswa dengan materi usaha dan energi di kelas X MIA SMAN 2 Kisaran?
2. Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa melalui pembelajaran LMS berbasis moodle dengan materi usaha dan energi di kelas X MIA SMAN 2 Kisaran ?
3. Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa melalui pembelajaran LMS berbasis edmodo dengan materi usaha dan energi di kelas X MIA SMAN 2 Kisaran ?
4. Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa melalui pembelajaran konvensional dengan materi usaha dan energi di kelas X MIA SMAN 2 Kisaran ?

1.5. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui :

- 1) Untuk mengetahui penerapan LMS berbasis moodle, edmodo dan konvensional terhadap hasil belajar siswa pada materi usaha dan energi di kelas X MIA SMAN 2 Kisaran ?
- 2) Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa melalui pembelajaran LMS berbasis moodle dengan materi usaha dan energi di kelas X MIA SMAN 2 Kisaran ?
- 3) Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa melalui pembelajaran LMS berbasis edmodo dengan materi usaha dan energi di kelas X MIA SMAN 2 Kisaran?
- 4) Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa melalui pembelajaran konvensional dengan materi usaha dan energi di kelas X MIA SMAN 2 Kisaran ?

1.6. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi siswa, guru, dan peneliti. Adapun manfaat penelitian ini yaitu :

1. Bagi Siswa, peneliti ini diharapkan siswa mampu menggunakan media ajar yang menarik, praktis, terikat ruang dan waktu, serta topik fisika yang mudah dipahami.
2. Bagi guru, peneliti ini diharapkan dapat membantu guru dalam memberikan ilmu atau sebagai sumber referensi bahan ajar yang menjelaskan fakta fisika kepada siswa.
3. Bagi sekolah, memberi dampak positif pada keaktifan belajar peserta didik melalui LMS berbasis moodle dan edmodo.
4. Bagi Peneliti, peneliti ini diharapkan dapat memberikan wawasan baru kepada peneliti tentang pendidikan dan penelitian keterampilan terkait media pembelajaran berbasis Moodle berbasis Moodle dan Edmodo.

1.7. Defenisi Operasional

1. *Learning management system* (LMS) adalah aplikasi perangkat lunak untuk kegiatan belajar mengajar yang disampaikan secara *online* di web dan dapat diakses melalui internet.
2. Pembelajaran menggunakan LMS berbasis *modular object oriented dynamic learning* (moodle) merupakan perangkat lunak yang memiliki berbagai fitur penunjang pembelajaran dengan mudah dapat diakses.
3. Pembelajaran menggunakan LMS berbasis edmodo adalah aplikasi yang menarik bagi guru dan siswa dengan kemampuan membagikan bahan ajar, informasi, proses kegiatan dan kegiatan yang dapat menciptakan percakapan dengan guru dan siswa.

