

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan kebutuhan nyata yang harus dipenuhi, ada dan dipuaskan agar setiap manusia dapat hidup. Pendidikan berkembang seiring dengan perkembangan zaman. Tahapan perkembangan terjadi secara terus menerus dan sistematis, sehingga dapat terjadi dalam skenario atau keadaan apapun, termasuk lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat.

Pendidikan merupakan salah satu aspek terpenting dalam perkembangan pribadi seseorang. Pendidikan adalah suatu proses yang memiliki norma-norma yang didasarkan pada pengukuran normatif. Sebagai proses yang memahami tujuannya, pendidikan dilaksanakan dimana proses tersebut terjadi secara terus menerus pada semua jenis dan jenjang pendidikan. Sesuai dengan UU No. 20 Tahun 2003:

Pendidikan adalah usaha yang disengaja dan sistematis untuk menciptakan lingkungan dan proses belajar dimana peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Pendidikan yang berkualitas juga dapat ditemukan dalam pendidikan contoh yang sangat baik Peningkatan kualitas pendidikan memerlukan perbaikan terus-menerus semua faktor pendukung sekolah. Siswa, guru, materi pelajaran, teknik mengajar, instrumen belajar mengajar, lingkungan belajar, dan bahan ajar yang digunakan semuanya terlibat langsung dalam meningkatkan tujuan pendidikan melalui pembelajaran.

Bahan ajar adalah kompilasi kursus dan materi yang dirancang untuk membantu siswa memperoleh pengetahuan dan kemampuan dasar yang dibutuhkan oleh organisasi Lestari (2013:2). Rosidah (2014:11) mendefinisikan bahan ajar sebagai “segala sesuatu yang digunakan di dalam kelas, termasuk namun tidak terbatas pada buku teks, modul, handout, LKS, model atau maket, bahan ajar audio, bahan ajar interaktif, bahan ajar elektronik, dan sebagainya.

E-learning, pendidikan online, dan pendidikan berbasis *World Wide Web* adalah istilah untuk hal yang sama. Salah satu jenis aplikasi TI yang berpotensi untuk menciptakan sumber daya pengajaran berbasis web yang dapat dimanfaatkan sebagai alternatif pembelajaran adalah *e-learning*. *E-learning* sebagaimana didefinisikan oleh Daryanto (2010:168), adalah sistem pembelajaran yang memanfaatkan media elektronik seperti komputer. Dengan munculnya *e-learning*, metode pengajaran konvensional tergeser oleh metode digital, baik dari segi isi maupun mekanisme penyampaiannya. Guru dapat menggunakan *e-learning* untuk berbagai tugas, termasuk membuat garis besar kursus, mengunggah materi yang relevan, memberikan tugas, menerima pekerjaan siswa, mengelola tes dan kuis, menghitung nilai, melacak kemajuan siswa, dan memfasilitasi diskusi online antara siswa dan rekan kerja, selain berbicara. Surjono (2011: 19) menjelaskan bahwa siswa dapat menggunakan alat-alat ini untuk memperoleh pengetahuan dan pemahaman, berinteraksi dengan guru dan teman sekelas mereka, menyerahkan dan menerima umpan balik atas pekerjaan mereka, mengambil dan menilai kinerja mereka sendiri pada tes dan kuis, dan melacak kemajuan mereka sendiri menuju tujuan kursus.

Berdasarkan observasi di SMK Swasta Jambi Medan, Nilai Keterampilan hasil belajar siswa selama tiga tahun terakhir dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sekolah untuk Mata Pelajaran Otomasi Administrasi Keuangan adalah 75.

Tabel 1.1
Nilai Keterampilan Kelas XI OTKP
Di SMK Swasta Jambi Medan

No	Tahun	KKM	Rata-Rata Nilai Keterampilan Hasil Belajar %	Rata-Rata Nilai Keterampilan Hasil Belajar Yang Tidak Tuntas %
1	2019	75	70	30
2	2020	75	72	28
3	2021	75	73	27

(Sumber : SMK Swasta Jambi Medan)

Data sebelumnya menunjukkan bahwa siswa di SMK Swasta Jambi Medan akan mencapai rata-rata 70,00 pada penilaian tahunan mereka pada 2019-2020. Nilai tes standar rata-rata 72,00 untuk tahun ajaran 2020-2021 dan 73.00 untuk tahun ajaran 2021-2022. Selama tiga tahun, siswa memiliki nilai kebutuhan 75,00 yang menurut Ardila (2017) menunjukkan bahwa KKM minimal belum tercapai. Baik variabel internal yang berasal dari dalam diri siswa maupun pengaruh ekstrinsik yang berasal dari luar siswa berkontribusi terhadap hasil belajar yang buruk. Aisyah RJ (2013:11).

Pada titik ini, peneliti melakukan investigasi berbasis wawancara terhadap jumlah kebutuhan bahan ajar di SMK Swasta Jambi Medan. Berdasarkan hasil wawancara, perangkat pembelajaran yang dipakai oleh pengajar tidak dalam kriteria syarat yang baik. Perangkat pembelajaran yang digunakan guru harus mampu merangsang, menantang, dan mengaktifkan tindakan siswa. Guru terus

menyalahgunakan teknologi di kelas, khususnya dalam proses pembelajaran Otomasi Tata Kelola Keuangan. Sejalan dengan (Rivai dan Sagala, 2009 Analisis kebutuhan adalah suatu diagnosa untuk menentukan masalah yang dihadapi saat ini dan tantangan di masa mendatang yang harus dipenuhi oleh program pelatihan dan pengembangan). Hariandja (2007), mengemukakan analisis kebutuhan pelatihan dan pengembangan sangat penting, rumit, dan sulit. Dikatakan sangat penting karena di samping menjadi landasan kegiatan selanjutnya seperti pemilihan metode pelatihan yang tepat, biaya pelatihannya tidak murah. Sehingga, jika pelatihan tidak sesuai dengan kebutuhan, selain tidak meningkatkan kemampuan organisasi juga akan menghabiskan banyak biaya.

Menurut wawancara dengan guru Otomatisasi Tata Kelola Keuangan kelas XI SMK Swasta OTKP Jambi Medan, selama proses pembelajaran, siswa jarang dilatih untuk mengkonstruksi keahliannya sendiri. Guru menerapkan pola pembelajaran ceramah, menjelaskan, memberikan contoh soal dan contoh tes agar siswa dapat terbiasa dengan format tersebut sebelum mereka diharapkan dapat menghasilkan pengetahuannya sendiri melalui penelitian mandiri.

Peneliti tertarik untuk merancang bahan ajar karena menurut wawancara dengan guru mata pelajaran, nilai KKM siswa tergolong rendah dan sebagian besar siswa hanya berperan sebagai pendengar dan kurang terlibat dalam pembelajaran yang menurut peneliti sangat membosankan bagi siswa. menggabungkan *e-learning* berbasis *Moodle*, yang harus dapat sesuai dengan kebutuhan instruktur dan siswa, dan pada akhirnya, konten instruksional ini dimaksudkan untuk membangkitkan minat siswa dalam belajar dan meningkatkan kinerja mereka di kelas.

Remedial atau pengulangan bagi siswa yang tidak mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) dan pelatihan bagi siswa yang tidak aktif melalui tutor sebaya untuk mendorong pembelajaran aktif adalah upaya guru yang ditujukan untuk mengatasi masalah rendahnya hasil belajar siswa (Makmun 2012:223). Meskipun per group telah selesai, hasil belajar siswa di bawah standar, dan beberapa siswa masih belum mencapai Kreteria Ketuntasan Minimum (KKM). Temuan penelitian Lestari menyatakan bahwa guru bertanggung jawab atas empat bidang utama: (1) desain pembelajaran; (2) melaksanakan pembelajaran; (3) memotivasi siswa; dan (4) siswa unggulan.

Banyak cara menghasilkan bahan ajar yang ditetapkan oleh instruktur untuk mengatasi masalah ini. Beberapa model bahan ajar harus spesifik sekolah. Sebagai pengganti pembuatan bahan ajar, peneliti ini akan mencoba membuat bahan ajar *E-Learning* menggunakan *Moodle* Idealnya, hasil belajar siswa dari ini akan meningkat. Salah satu bentuk media pembelajaran yang akan diterapkan di kelas adalah modul elektronik atau *e-learning* dengan *Moodle*. Sumber daya pengajaran berupa modul elektronik (*E-modul*) dapat dimanfaatkan untuk membantu guru dalam menjadikan siswa lebih aktif dan mandiri. *E-modul*, menurut Suryadie (2014: 86), merupakan media baru yang dapat meningkatkan minat belajar siswa. Mengingat hal ini, ada permintaan mendesak untuk sumber belajar mandiri yang berpusat pada siswa untuk digunakan dalam pendidikan online.

Menurut (Suartama 2014:20), *e-learning* adalah suatu sistem yang mendorong proses pembelajaran dalam suatu jaringan dengan memanfaatkan teknologi dan informasi. Penggunaan layanan digital, bahan ajar otonom, dan

administrasi pendidikan yang dapat dilihat di komputer setiap saat memberikan *e-learning* kualitas ruang dan waktu yang tak terbatas dalam keterlibatan antara guru dan siswa (Kusmana 2011: 38). Pendidik tidak lagi dibatasi oleh waktu atau tempat dalam memperbarui materi pelajaran. Namun, guru harus hati-hati mengembangkan pendekatan *E-learning* sehingga pembelajaran jarak jauh dapat berfungsi dengan sukses dan mudah sambil bersyarat. Tidak perlu kehadiran fisik seorang guru di dalam kelas karena siswa dapat belajar dari materi yang tersedia kapan saja dan di mana saja. Siswa, pendidik, dan siapa pun yang terlibat dalam proses pembelajaran mendapat manfaat dari kemudahan akses ke semua materi dan informasi yang relevan (Riyanto 2016:17). Namun, pendidik harus berpikir tentang bagaimana mengurangi kelemahan pembelajaran. Oleh karena itu, *E-learning* adalah metode yang memanfaatkan media digital untuk meningkatkan pengajaran di kelas. Platform *e-learning* seperti *Moodle* menyediakan pengganti yang fleksibel dan dapat diakses untuk instruksi kelas tradisional pada saat dibutuhkan.

Siswa dapat mengakses sumber belajar dalam "kelas digital" dengan menggunakan produk *e-learning* yang menggunakan platform *Moodle*. Kekuatan *Moodle* sebagai platform *E-learning* meliputi pembuatan kursus, tes, dan simposium online yang dibuat khusus (Nuriyanti, 2013:23). Mengingat banyaknya manfaat dan fitur, sangat disarankan jika *Moodle* memungkinkan. Dihipotesiskan bahwa siswa akan memiliki tingkat keberhasilan yang lebih baik dalam kursus mereka jika mereka menggunakan sumber daya media *Moodle* (Jannah 2018). Meskipun *Moodle* bukan pilihan terbaik untuk setiap kursus online, *Moodle* membuat pendidikan lebih menarik bagi siswa.

Metode pembelajaran yang menggunakan *E-learning* ini memiliki beberapa kelemahan dan kendala. Pertimbangkan satu contoh akses internet yang terbatas, koneksi yang terputus antara guru dan siswa, fokus pada pelatihan daripada pendidikan, rasa isolasi di antara peserta, dan kurangnya pengetahuan tentang topik. Guru menghadapi kendala dalam meningkatkan semangat belajar siswa dan menciptakan lingkungan belajar yang menarik sehingga konsepsi matematika siswa meningkat. Pembelajaran dan latihan terus menerus diperlukan untuk mengembangkan kedua aspek tersebut. Siswa dapat berlatih memahami konsep dalam proses pembelajaran dengan mempresentasikannya dengan masalah dunia nyata.

Model *Problem Based Learning* (PBL), juga dikenal sebagai model pembelajaran berbasis masalah, adalah pendekatan pendidikan yang menekankan masalah dunia nyata dalam rangka menumbuhkan pemikiran kritis, pemecahan masalah, dan pengaturan diri (Eggen, 2012:12). PBL adalah metode pengajaran yang mendorong siswa untuk berpikir kritis untuk menemukan jawaban atas pertanyaan yang menantang dan memahami konsep-konsep yang kompleks sepenuhnya. Siswa dapat menggunakan teknik PBL untuk menganalisis situasi yang dihadapi, mencoba solusi, menemukan referensi yang relevan, dan mengembangkan kesimpulan (Shofiyah, Noly dan Wulandari 2018 :14). Menurut para pendukung Model Pembelajaran PBL, siswa mendapat manfaat dari pemahaman yang lebih dalam tentang ide-ide matematika sebagai hasil dari peningkatan kemampuan mereka untuk mengidentifikasi dan menerapkan solusi kreatif untuk masalah. Penerapan strategi ini memiliki kemampuan untuk mempengaruhi cara berpikir siswa dengan kemampuan kognitif yang bervariasi.

Rahayu, Imami, dan Adistana (2019:122) berpendapat bahwa kemampuan menjawab pertanyaan merupakan puncak perkembangan kognitif setelah proses pembelajaran. Metodologi PBL mengandalkan pemanfaatan sumber belajar digital. Africano (2020) Paradigma PBL dalam *e-learning* menggunakan sintaks berikut: (1) membangun ruang kelas online; (2) membentuk kelompok-kelompok kecil; dan (3) mempersiapkan hambatan atau masalah. (4), setelah kelompok terbentuk, tanyakan kepada anggotanya. Instruktur perlu memeriksa referensi. (5) Berdiskusi di kelas online untuk mendorong interaksi antar siswa. Guru memantau dan mengarahkan diskusi online, mengumpulkan tugas melalui tautan yang diberikan, bertemu dengan siswa secara langsung untuk mendiskusikan temuan mereka, dan melakukan evaluasi yang mencakup refleksi diri dan umpan balik rekan. Media *e-learning* dan model pembelajaran PBL memfasilitasi proses pembelajaran yang efektif, yang mengarah pada peningkatan hasil belajar siswa dalam Otomatisasi Tata Kelola Keuangan.

Pembuatan Bahan Ajar Berbasis *E-learning* dengan *Moodle* merupakan sumber belajar yang sangat praktis dan efektif bagi siswa karena menawarkan elemen pembelajaran interaktif yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dalam Otomasi Tata Kelola Keuangan di Sekolah. *E-learning* diharapkan dapat menghasilkan peserta didik yang dapat memfasilitasi lebih banyak kegiatan belajar.

Mengingat konteks historis masalah ini, sangat penting bagi peneliti untuk mencoba Mengembangkan Bahan Ajar Berbasis *E-Learning* menggunakan *Moodle* untuk meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Otomatisasi Tata Kelola Keuangan Siswa Kelas XI OTKP SMK Swasta Jambi Medan.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan konteks masalah, maka dapat dikatakan bahwa masalah telah diidentifikasi, yaitu:

1. Selama proses pembelajaran, guru sering menggunakan media *power point* untuk menyajikan materi yang diajarkan, dan penugasan yang sering berfokus pada penggunaan buku teks yang berorientasi, sehingga menghasilkan konsekuensi belajar siswa dalam hal keterampilan dan bakat mereka dalam hal penguasaan konten Automated Financial Governance yang lebih rendah dari nilai rata-rata KKM.
2. Guru belum sepenuhnya memanfaatkan sumber daya pendukung pembelajaran seperti komputer laptop dan kelompok fokus. Sedangkan layanan ini diberikan di sekolah.
3. Kurangnya imajinasi dan penemuan guru dalam memilih dan menyusun sumber daya pembelajaran yang relevan untuk prestasi belajar peserta didik dalam proses belajar mengajar

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan konteks masalah, penelitian ini dibatasi pada pembuatan Bahan Ajar Berbasis *E-Learning* Mata Pelajaran Otomasi Tata Kelola Keuangan Siswa Kelas XI OTKP SMK Swasta Jambi Medan dengan memanfaatkan *Moodle*. Materinya adalah Sistem Imprest Pengelolaan Dana Kas Kecil. Evaluasi penelitian ini akan dibatasi pada evaluasi hasil belajar siswa dan bahan ajar yang dihasilkan dalam bentuk *E-learning*.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah, maka tantangan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Apakah pengembangan Bahan Ajar Berbasis *E-Learning* menggunakan *Moodle* layak digunakan dalam meningkatkan hasil belajar Mata Pelajaran Otomatisasi Tata Kelola Keuangan Siswa Kelas XI OTKP SMK Swasta Jambi Medan?
2. Apakah pengembangan Bahan Ajar Berbasis *E-Learning* menggunakan *Moodle* efektif dalam meningkatkan hasil belajar Mata Pelajaran Otomatisasi Tata Kelola Keuangan Siswa Kelas XI OTKP SMK Swasta Jambi Medan?

1.5 Tujuan Peneliti

Tujuan dari peneliti ini sebagai berikut:

1. Menjelaskan pengembangan Bahan Ajar Berbasis *E-Learning* menggunakan *Moodle* layak digunakan dalam meningkatkan hasil belajar Mata Pelajaran Otomatisasi Tata Kelola Keuangan Siswa Kelas XI OTKP SMK Swasta Jambi Medan.
2. Menjelaskan pengembangan Bahan Ajar Berbasis *E-Learning* menggunakan *Moodle* efektif dalam meningkatkan hasil belajar Mata Pelajaran Otomatisasi Tata Kelola Keuangan Siswa Kelas XI OTKP SMK Swasta Jambi Medan.

1.6 Manfaat Penelitian

Diharapkan penelitian tentang pembuatan Bahan Ajar Berbasis *E-Learning* Menggunakan *Moodle* untuk siswa kelas XI akan membawa manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Temuan *Moodle* dapat dimanfaatkan untuk membuat bahan ajar berbasis *e-learning* yang dapat digunakan sebagai alat utama atau sekunder untuk mengkomunikasikan konten Otomasi Tata Kelola Keuangan.

2. Manfaat Praktis

Siswa, pendidik, dan institusi semuanya dapat mengambil manfaat dari wawasan studi ini tentang praktik Otomasi Tata Kelola Keuangan di SMK.

- a. Memfasilitasi pembelajaran yang efektif dan efisien, serta belajar mandiri, bagi siswa.
- b. Menginspirasi anak-anak untuk memahami ide-ide abstrak dengan menggunakan visual.
- c. Semua siswa akan merasa lebih menyenangkan mempelajari Otomasi Tata Kelola Keuangan jika mereka dapat menggunakan alat ini untuk mengeksplorasi dan memahami materi secara mandiri.
- d. Sebagai panduan bagi instruktur yang menggunakan sumber daya *e-learning* berkualitas tinggi dan hemat waktu dari Financial Governance Automation untuk meningkatkan kinerja akademik siswa mereka.

- e. Memiliki potensi untuk memperluas wawasan siswa sehubungan dengan teknologi yang berguna secara pendidikan sambil juga menyediakan bahan ajar tambahan yang selaras dengan tujuan kursus. *Moodle* memungkinkan pendidik untuk memanfaatkan e-learning berbasis web sebagai alat pedagogis tambahan.
- f. Kebebasan akademik diperlukan untuk meningkatkan standar pendidikan.

