

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) yang sangat pesat telah berpengaruh dan membawa perubahan besar bagi kemajuan dunia pendidikan. Dengan perkembangan tersebut metode pembelajaran juga banyak mengalami perkembangan, baik metode pembelajaran secara personal ataupun proses pembelajaran. Bentuk dari perkembangan teknologi informasi yang diterapkan di dunia pendidikan adalah pembelajaran elektronik atau disebut *E-Learning*. Waller and Wilson (dalam Isnur Murdiyani, 2012 : 46) “Pembelajaran elektronik atau *e-learning* telah dimulai pada tahun 1970-an. Sedangkan di USA pembelajaran menggunakan internet mulai diperkenalkan pada pertengahan tahun 1990-an”. Dengan perkembangan *E-Learning* yang begitu cepat kini proses pembelajaran semakin mudah dan menyenangkan bagi siswa karena siswa bisa mengakses materi kapanpun dan dimanapun.

Salah satu bagian dari *E-Learning* adalah aplikasi *Moodle* yang termasuk dari *Learning Management System* (LMS). Kukul (2005: 4), “Teknologi Informasi menunjang peserta didik yang mengalami keterbatasan ruang dan waktu untuk tetap bisa menikmati pengajaran”. Dengan *E-Learning* berbasis *Moodle* memudahkan mekanisme kerja guru dalam menyampaikan materi kepada siswa.

*E-Learning* berbasis *Moodle* merupakan sebuah inovasi yang mempunyai kontribusi sangat besar terhadap perubahan proses belajar mengajar, dimana proses belajar tidak lagi hanya mendengarkan uraian materi dari guru yang terkesan membosankan tetapi materi bahan ajar dapat divisualisasikan dalam berbagai format dan bentuk yang lebih dinamis dan interaktif sehingga siswa akan lebih termotivasi sehingga dapat menimbulkan minat untuk terlibat dalam proses belajar mengajar tersebut.

Menurut Slameto (dalam Roida, 2012: 125), “Minat merupakan kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan”. Guru harus berusaha membangkitkan minat siswa untuk menguasai pengetahuan yang terkandung dalam bidang studinya dengan cara membangun sikap positif. Perasaan senang akan menimbulkan minat, yang diperkuat lagi oleh sikap yang positif, sebaliknya perasaan yang tidak senang akan menghambat dalam belajar karena tidak melahirkan sikap yang positif dan tidak menunjang minat dalam belajar.

SD Muhammadiyah Kadisoka merupakan salah satu sekolah yang mendapat kepercayaan dari pemerintah sebagai Piloting pembelajaran berbasis IT, karena sekolah tersebut memiliki sumber daya manusia dalam bidang IT, gedung yang cukup, keamanan yang memadai dan fasilitas-fasilitas lain yang mendukung. Salah satu syarat untuk mendapat bantuan komputer dari pemerintah tersebut adalah harus membuat proposal dan membuat surat pernyataan sebagaimana dalam lampiran.

Pelajaran Teknologi Informasi di SD Muhammadiyah Kadisoka diberikan pada kelas III sampai kelas V. Sehingga kelas V dijadikan obyek penelitian karena dianggap sebagai kelas tertinggi yang menggunakan pembelajaran IT dan sudah bisa diajari bagaimana membuat email dan menggunakannya untuk *log in* ke aplikasi *Moodle*. Peneliti yang juga sebagai guru Al-Islam (Pendidikan Agama Islam) di sekolah tersebut tertarik untuk mengetahui lebih jauh mengenai aplikasi *Moodle* kaitannya dalam meningkatkan minat dan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran Al-Islam.

Mata pelajaran Al-Islam merupakan bagian dari kurikulum ISMUBA (Al-Islam Kemuhammadiyah dan Bahasa Arab) yang harus diterapkan bagi semua jenjang pendidikan dasar dan menengah Muhammadiyah di Daerah Istimewa Yogyakarta. Karena keterbatasan waktu maka yang diteliti dalam penelitian ini hanya Al-Islam aspek Al-qur'an yang meliputi kandungan surat-surat pilihan dan tajwid bacaan nun mati dan tanwin. Apabila aplikasi *Moodle* dapat meningkatkan minat dan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran Al-Islam selanjutnya untuk dikembangkan pada semua mata pelajaran.

Sayangnya perkembangan teknologi tersebut kurang dimanfaatkan oleh para guru di SD Muhammadiyah Kadisoka dan sekolah-sekolah lain yang menjadi piloting. Masih banyak guru yang menggunakan metode konvensional dalam proses belajar mengajar seperti ceramah dan penugasan. Ini terbukti dari *front page Moodle* yang terdapat di komputer server SD Muhammadiyah Kadisoka, dari data yang ada di komputer server tersebut hanya ada dua materi pelajaran yaitu Sains dan Al-Islam (Pendidikan Agama Islam).

Ari Hamidah guru Pendidikan Agama Islam SDN Bendungan mengatakan “Program bantuan komputer dari Kementrian Kominfo baru bisa dimanfaatkan oleh guru TI dan kadang-kadang oleh guru IPA dan IPS”.(Wawancara pada tanggal 24 Mei 2014, jam 07.45 WIB.). Siti Mastuti guru Pendidikan Agama Islam SDN Purwomartani mengatakan “Baru guru kelas IV yang menggunakan aplikasi Moodle dalam proses pembelajaran di kelas”.(Wawancara pada tanggal 24 Mei 2014, jam 08.30 WIB.).

Penggunaan metode konvensional yang selalu dipakai oleh guru sebetulnya dapat disampaikan melalui *E-Learning* berbasis *Moodle* dengan tampilan yang lebih menarik sehingga siswa mudah menerima pelajaran, lebih antusias dan lebih berkesan. Sehingga ketika diakhir pembelajaran siswa diberikan soal evaluasi dapat dijawab dengan mudah. Kebanyakan guru yang belum mau menggunakan metode *E-Learning* berbasis *Moodle* beralasan karena mereka belum familiar dan belum menguasai *E-Learning* berbasis *Moodle*.

Pudir II Poltekkes Kemenkes Mataram Abdul Salam, SKM, M.Kes mengatakan dalam pembukaan pelatihan aplikasi *Moodle* , “masih banyak guru tak terkecuali juga dosen yang masih tidak melek teknologi.”(<http://poltekkes-mataram.ac.id/pelatihan-e-learning-dan-sia/>: diakses tanggal 3 Juni 2014 jam 05.45) dan banyak juga yang beralasan sibuk sehingga tidak mau belajar tentang aplikasi tersebut. Mereka tetap enjoy dengan metode konvensional.

Ketika banyak guru yang malas untuk berinovasi dengan metode-metode yang baru seperti *E-Learning* berbasis *Moodle* dan guru tetap menggunakan

cara konvensional maka yang menjadi korban adalah siswa. Karena siswa mudah jenuh, bosan, dan mengantuk karena metode penyampaian guru tidak bisa membangkitkan semangat dan merangsang siswa agar rasa keingin tahunya tinggi. Ketika siswa sudah tidak bisa konsentrasi maka yang terjadi adalah ketika guru menjelaskan pelajaran siswa malah mainan, ngobrol dengan temannya, melamun, baca komik dan lain-lainnya. Akhirnya proses pembelajaran yang diharapkan untuk meningkatkan prestasi siswa tidak dapat dicapai.

Penelitian ini dilakukan untuk membuktikan bahwa pembelajaran menggunakan aplikasi *Moodle* lebih efektif dibanding dengan menggunakan metode konvensional dan untuk membuktikan bahwa pembelajaran menggunakan aplikasi tersebut dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar mata pelajaran Al-Islam (Pendidikan Agama Islam) yang selama ini pelajaran tersebut selalu disepelekan oleh siswa karena tidak menentukan kelulusan atau proses masuk ke sekolah yang lebih tinggi. Para pendidik tidak hanya menggunakan metode lama yaitu konvensional dan berusaha untuk belajar *E-Learning* berbasis *Moodle* dan membuat program pembelajaran dengan *Moodle* agar proses pembelajaran semakin menarik dan menyenangkan bagi siswa sehingga bisa meningkatkan minat siswa dalam belajar agama islam.

Minat belajar akan tumbuh karena adanya inovasi penyampaian pelajaran dari guru dengan menggunakan metode-metode pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Menurut Hurlock (1980: 163 ),”Pada masa akhir kanak-kanak, sikap anak sangat dipengaruhi oleh menarik atau tidaknya cara guru menyajikan bahan yang harus dipelajari dan bagaimana ia memandang bahan-

bahan ini dalam kaitannya dengan pekerjaan dimasa depan". Seorang guru harus bisa mendesain proses pembelajaran dengan baik dan bisa menarik minat siswa. Aplikasi *Moodle* merupakan salah satu cara untuk menarik perhatian siswa sehingga bisa menumbuhkan minat belajar agama Islam.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang diatas masalah-masalah yang dapat diidentifikasi antara lain :

1. Guru lebih suka mengajar dengan metode konvensional
2. Metode konvensional membuat siswa kurang semangat dalam belajar karena penyampaian materi kurang menarik.
3. Minat belajar Agama Islam siswa kurang
4. Perkembangan teknologi yang pesat kurang dimanfaatkan oleh guru
5. Guru malas berinovasi dalam mengajar
6. Banyak guru yang belum menguasai Aplikasi *Moodle*

## **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, agar pembahasan dalam penelitian ini tidak terlalu luas, maka penulis hanya merumuskan empat masalah saja yaitu :

1. Bagaimana proses pembelajaran berbasis *Moodle* pada mata pelajaran Al-Islam dilihat perkembangan psikologi siswa SD Muhammadiyah Kadisoka?

2. Apakah pembelajaran berbasis *Moodle* dapat meningkatkan minat belajar Al-Islam siswa SD Muhammadiyah Kadisoka?
3. Apakah pembelajaran berbasis *Moodle* dapat meningkatkan prestasi belajar siswa SD Muhammadiyah Kadisoka?
4. Sejauhmana efektivitas pembelajaran berbasis *Moodle* dalam meningkatkan prestasi belajar siswa SD Muhammadiyah Kadisoka?

#### **D. Tujuan dan Kegunaan Penelitian**

Sesuai dengan perumusan masalah maka tujuan penelitian yang hendak dicapai adalah :

1. Untuk mengetahui penerapan pembelajaran berbasis *Moodle* pada mata pelajaran Al-Islam
2. Untuk mengetahui efektif dan tidaknya pembelajaran Al-Islam menggunakan aplikasi *Moodle*
3. Untuk mengetahui minat siswa dalam pembelajaran Al-Islam menggunakan aplikasi *Moodle*
4. Untuk mengetahui prestasi belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran Al-Islam menggunakan aplikasi *Moodle*

Sedangkan kegunaan atau manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

##### **1. Manfaat Teoritis**

Manfaat teoritis dari penelitian ini adalah untuk memberikan sumbangsih pada ilmu pengetahuan tentang pengembangan *E-Learning* berbasis *Moodle* sebagai media pembelajaran yang tepat, efektif, inovatif dan

dapat digunakan dalam pembelajaran Al-Islam (Pendidikan Agama Islam), serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

## 2. Manfaat Praktis

### a. Bagi Guru

- 1) Membantu guru dalam melaksanakan pembelajaran secara individual, interaktif, dan kreatif.
- 2) Guru termotivasi untuk mengembangkan *E-Learning* berbasis *Moodle*.
- 3) Memudahkan guru dalam proses pembelajaran
- 4) Guru dapat berperan sebagai fasilitator dalam pembelajaran.
- 5) Guru lebih kreatif dalam membuat bahan ajar menggunakan *E-Learning* berbasis *Moodle*.

### b. Bagi Siswa

- 1) Siswa dapat melakukan pembelajaran Al-Islam dengan mudah dan menyenangkan.
- 2) *E-Learning* berbasis *Moodle* memudahkan siswa dalam belajar secara mandiri.
- 3) Siswa memiliki sumber belajar yang luas.

### c. Bagi Sekolah

- 1) Tersedianya sumber belajar alternatif yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran secara interaktif.
- 2) Mendukung pengembangan teknologi di lingkungan sekolah