



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Penyebaran *Covid-19* melalui droplet, orang yang terkena droplet dari orang yang terinfeksi maka akan ikut terinfeksi apabila kekebalan imun orang tersebut lemah dan dapat menyebabkan flu, tapi virus ini juga menyebabkan gangguan pernafasan, pneumonia akut dan akibat yang paling fatal yaitu kematian [1]. *Covid-19* sendiri mulai masuk pada awal tahun 2020 dan mulai merevolusi kehidupan masyarakat, tidak perlu waktu lama pandemi ini sangat berdampak bagi seluruh dimensi kehidupan seperti pendidikan, sosial, ekonomi dan pariwisata, semua itu terjadi di berbagai negara.

Menurut data Kementerian Kesehatan RI pada tanggal 27 April 2020, wabah *covid-19* telah menyebar di 213 negara dan sebanyak 2.804.960 jiwa yang telah terkonfirmasi positif *covid-19*, dan sebanyak 193.710 jiwa yang dinyatakan meninggal akibat wabah ini [2]. Di Indonesia sendiri tercatat sudah ada 9.096 jiwa yang dinyatakan positif dan 765 jiwa yang telah meninggal. Hal ini membuat beberapa negara memutuskan untuk *lockdown*, sedangkan untuk negara yang tidak menerapkan *lockdown* akan memilih penerapan *social distancing* [3]. Terbatasnya kegiatan masyarakat selama *pandemic* memberikan dampak bagi kehidupan sehari-hari seperti contoh sulitnya mendapatkan makanan karena tutupnya beberapa toko, penghasilan dan pendapatan masyarakat yang menurun.

Maka dari itu pemerintah membuat keputusan tentang *social distancing*, bahkan beberapa kota sudah menerapkan PSBB (Pembatasan Sosial Berskala Besar). Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI telah mengeluarkan Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang pelaksanaan kebijakan Pendidikan dalam masa darurat penyebaran *covid-19* yang berisikan tentang

pembelajaran dan aktifitas di sekolah ditiadakan dan pembelajaran dilakukan di rumah, hal itu berlaku untuk semua jenjang pendidikan [4].

Salah satu instansi pendidikan yang menerapkan belajar dari rumah adalah SD Citra Berkat. Selama prosesnya guru dan siswa melakukan proses belajar mengajar dari rumah. Hal ini dilakukan demi memutus mata rantai penyebaran *covid-19*. Selama ini proses belajar online dilakukan dengan menggunakan *MOODLE*. *MOODLE* biasanya digunakan sebagai media untuk memberikan dan melihat materi pembelajaran dan juga untuk pengumpulan tugas [5]. Namun masih banyak instansi pendidikan yang belum menerapkan pembelajaran jarak jauh karena ketidaksiapan dari siswa, guru ataupun orang tua.

Penunjang untuk mendukung pembelajaran *online* yaitu dibutuhkan fasilitas seperti computer atau laptop maupun *smartphone* dan juga jaringan internet yang memadai, namun tidak semua peserta didik memiliki fasilitas tersebut [6]. Adanya kendala yang dialami selama belajar *online* harus tetap dijalani agar menekan penyebaran wabah *covid-19*.

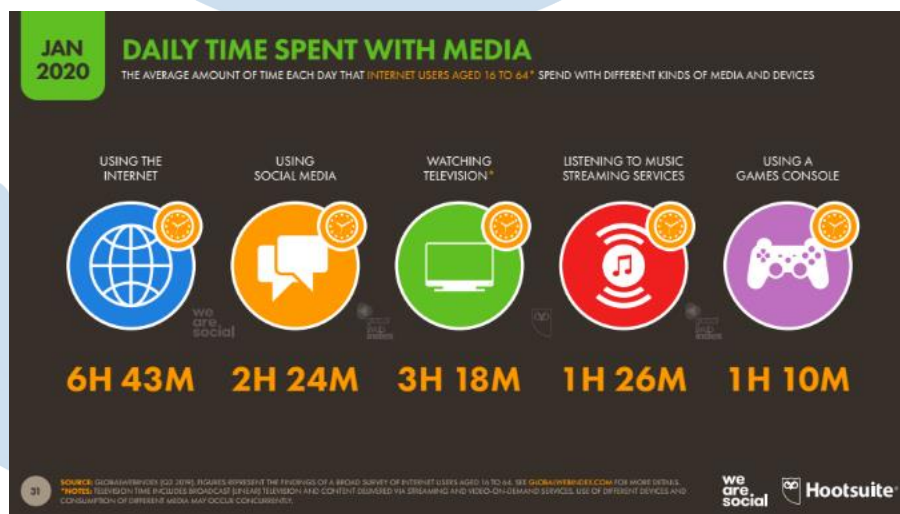
Sistem kelas virtual selalu berkaitan dengan teknologi dan komunikasi. Masalah yang sering terjadi saat penggunaan *e-learning* dengan demikian peneliti melakukan observasi di lapangan dan menemukan beberapa kendala dalam penggunaan *MOODLE* bagi para pengguna dalam hal ini adalah para siswa [7]. Para siswa mengalami kesulitan dalam penggunaan aplikasi pada saat kelas jarak jauh berlangsung. Tingkat keberhasilan pembelajaran jarak jauh sangat bervariasi, salah satunya kepuasan peserta didik dari pengalamannya menggunakan *e-learning*, karena *e-learning* bukan hanya sekedar web untuk mengakses materi pembelajaran tapi juga sebagai media *online* bagi peserta didik untuk menimba ilmu secara menarik. Dengan penggunaan *e-learning* diharapkan para siswa dapat tetap berprestasi sama seperti pembelajaran konvensional yang dilakukan di sekolah [8].

Beberapa website yang bisa dijadikan alternatif untuk dijadikan *e-learning*, antara lain : *Google Class Room*, *Edmodo*, *Schoology*, *MOODLE*, dan masih banyak lagi. Beberapa alternatif website tersebut dapat menunjang

proses belajar mengajar jarak jauh dengan metode menggunakan *e-learning*, walaupun ada beberapa kendala yang terjadi saat penerapannya namun hal tersebut diharapkan tidak mengganggu proses belajar mengajar, tidak mempengaruhi prestasi siswa, tidak mengubah kualitas materi yang disampaikan oleh guru [9].

Aplikasi Moodle yang diterapkan sebagai *e-learning* pada SD Citra Berkas. Moodle itu sendiri merupakan program aplikasi yang dibuat demi membantu proses belajar mengajar secara *online*. Dengan cara siswa dapat masuk dalam “ruang kelas” digital untuk mengakses materi pembelajaran yang diberikan oleh guru. Moodle itu sendiri merupakan singkatan dari *Modular Object Oriented Dynamic Learning Environment* yang memiliki arti tempat pembelajaran dinamis dengan menggunakan model berorientasi objek [10].

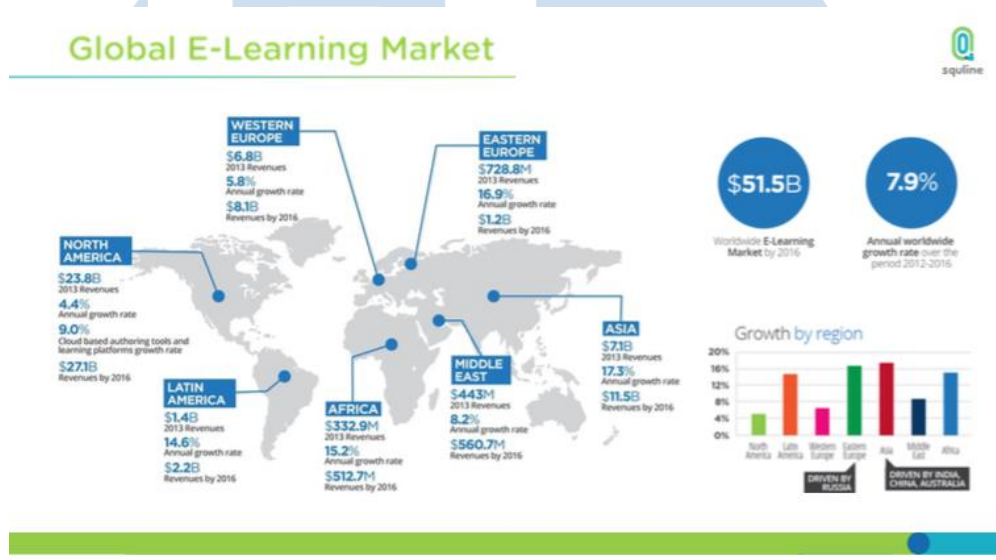
Dengan diberlakukannya pembelajaran *online* maka adanya peningkatan penggunaan internet, yang ditunjukkan pada gambar berikut ini



Gambar 1 Daily Time Spent With Media

Pada gambar 1 menunjukkan bahwa penggunaan internet lebih banyak daripada untuk mengakses social, dan sebagainya. Hal itu terjadi karena hampir semua aspek kehidupan membutuhkan internet terlebih lagi dengan kondisi saat ini yang memaksa semua hal dapat dilakukan secara

online. Hal tersebut diimbangi dengan meningkatnya kebutuhan akan Pendidikan *online*. Indonesia menduduki posisi ke-8 berdasarkan total market *e-learning* setiap tahunnya yaitu sebesar 25%. Yang dapat dilihat pada data berikut ini [11].



Gambar 2 E-learning Global Market

Dari gambar 2 dapat dilihat total market *e-learning* ada 51,5 Milyar USD pada tahun 2016 dengan angka pertumbuhan rata-rata 7,9% per tahun di seluruh dunia. Indonesia mencatat total pertumbuhan market *e-learning* rata-rata 25% [12].

Oleh karena itu penelitian ini dilakukan untuk mengukur tingkat kesuksesan penggunaan aplikasi *MOODLE* yang dijadikan sebagai *e-learning* di SD Citra Berkat dengan melakukan observasi dan penyebaran kuesioner pada siswa dan guru yang berperan sebagai pengguna aplikasi *MOODLE*.

1.2. Batasan Masalah

Pada penelitian ini, penulis menemukan beberapa batasan masalah yang dapat disesuaikan dengan harapan dan tujuan yang hendak dicapai. Berikut ini adalah batasan-batasan masalah, antara lain :

1. Hanya sebatas penggunaan aplikasi *MOODLE*.
2. Pengukuran kecepatan akses *e-learning* akan bergantung pada koneksi internet dan *device* yang digunakan.

1.3. Rumusan Masalah

Pada penelitian ini dapat disimpulkan adanya beberapa masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana tingkat keefektifitasan pembelajaran via *online* pada sekolah SD Citra Berkat?
2. Seberapa besar tingkat kesuksesan penerapan pembelajaran *online* pada sekolah SD Citra Berkat?
3. Seperti apa dampak pemanfaatan *e-learning* pada sekolah SD Citra Berkat?

1.4. Tujuan Penelitian dan Manfaat Penelitian

Berdasarkan masalah yang telah dirumuskan sebelumnya, maka penelitian ini memiliki tujuan dan manfaat, sebagai berikut :

1.4.1. Tujuan Penelitian

Tujuan yang hendak dicapai dari penelitian ini adalah:

1. Mendeskripsikan konsep pembelajaran *online* bagi siswa SD Citra Berkat.
2. Mengakses media pembelajaran lebih mudah karena dapat diakses dimana saja dan kapan saja.
3. Meningkatkan nilai akademik siswa, walaupun tidak belajar secara konvensional di sekolah.
4. Mengerti kendala dalam penggunaan *e-learning*.

1.4.2. Manfaat Penelitian

Dengan dilakukannya penelitian ini, maka baik penulis maupun SD Citra Berkat akan mendapatkan beberapa manfaat, antara lain :

1. Bagi penulis, dapat menambah pengetahuan dalam menganalisa penggunaan *e-learning* berbasis *web* yang sebelumnya belum pernah penulis gunakan.
2. Bagi SD Citra Berkat, mendorong pengajar agar mampu mengembangkan metode pembelajaran yang lebih bervariasi selama pembelajaran *online* berlangsung.

