

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Diera globalisasi saat ini peran teknologi informasi semakin pesat dan semakin canggih dimana semua aktifitas bisa di lakukan melalui teknologi (Seprina & Yulianingsih, 2021). Teknologi Informasi telah menjadi salah satu faktor penting untuk meningkatkan efektifitas dan kualitas pendidikan dan telah menjadi poin penting dalam proses perkembangan pendidikan, terutama di era teknologi informasi saat ini serta memberikan pengaruh yang signifikan terhadap dunia pendidikan (Chania, Zakir, & Aprison, 2022). Salah satu perkembangan teknologi informasi dalam dunia pendidikan yaitu pemanfaatan media *e-learning* (Watania & Hendry, 2021).

*E-learning* merupakan media pembelajaran yang digunakan selain tatap muka di kelas, ini karena *e-learning* memungkinkan siswa untuk belajar dan memperoleh informasi kapan pun dan di mana pun mereka berada serta *e-learning* juga merupakan pilihan bagi siswa yang mengalami kejenuhan dalam pembelajaran jarak dekat dan pribadi di kelas (Randhani , Fitri, Heryanto, & Rifaldy, 2022). *E-learning* adalah sebuah rangkaian proses pembelajaran yang menggunakan peralatan elektronik sebagai media pembawa informasi dalam menciptakan kemudahan proses belajar mengajar yang tidak terbatas pada tempat dan waktu (Mujiono, Alam, & Gifson, 2021).

SMA Muhammadiyah 1 merupakan salah satu satuan pendidikan dengan jenjang taraf menengah atas yang beralamat di Jl.Wolter Monginsidi No. 66, Kelurahan Pengajaran, Kecamatan Teluk Betung Utara, Kota Bandar Lampung,

setelah penulis melakukan wawancara kepada Ibu Siti Halimah S.Pd., selaku Guru SMA Muhammadiyah 1, beliau menyampaikan bahwa proses belajar mengajar SMA Muhammadiyah perlu adanya peningkatan pelayanan karena di era sekarang teknologi dirasa sangatlah berkembang pesat. Pada SMA Muhammadiyah belum memiliki sistem pembelajaran secara *online* seperti *e-learning*, hal ini akan menjadi kesempatan dan alasan dilakukan pengembangan sistem, dengan adanya sistem *e-learning* akan membuat jadwal proses belajar dan mengajar guru serta murid/siswa disekolah tidak terbatas waktu dan ruang kelas. Sistem *e-learning* juga akan menjadi penunjang kegiatan proses belajar dan mengajar tatap muka dikelas, dengan *e-learning* juga proses belajar siswa akan lebih efektif dengan cara menggabungkan penyampaian materi secara *digital* yang terdiri dari dukungan materi belajar, layanan belajar, serta evaluasi hasil belajar yang mudah dan cepat. Pemanfaatan *e-learning* akan mampu mengkondisikan siswa untuk belajar lebih aktif dan mandiri serta dalam pelaksanaan pembelajaran dapat dilakukan secara individual atau kelompok, maupun dilaksanakan di kelas maupun diluar kelas.

Secara umum dalam mempersiapkan sistem *e-learning* dalam dunia pendidikan ada beberapa pilihan yang diambil salah satunya dengan menggunakan *open source* seperti *Moodle* (Aryotejo, 2022). *Moodle* merupakan sistem *learning management system* (LMS) berbasis *open source* yang dapat bebas dimodifikasi, dan dikopi maka hal ini menyebabkan sistem paket *moodle* tidak bersifat monoton, jika sebuah sistem tidak bersifat monoton maka siswa tidak bosan dan jenuh dalam proses berlangsungnya pembelajaran (Chania, Zakir, & Aprison, 2022). LMS sendiri merupakan kumpulan halaman yang bisa diakses lewat *internet* yang dikenal dengan istilah *website* dengan bantuan *website* ini proses pembelajaran ini

dikenal dengan sebutan *web based training* (WBT) atau *Web based Education* (WBE) (Watania & Hendry, 2021). WBT dan WBE digunakan untuk menciptakan pembelajaran yang berbasis *website* bukan saja meletakkan materi belajar pada *website* kemudian bisa diakses oleh siswa, tetapi perlu struktur yang mudah dipahami sehingga siswa akan mudah memahami tujuan belajar yang ada di kelas dan nantinya bisa digunakan oleh Guru dan Siswa. Guru bisa menyimpan materi pelajaran dan sumber belajar, Tugas serta Evaluasi yang nantinya sesuai topik yang dibahas di kelas (Chania, Zakir, & Aprison, 2022).

Lalu untuk mengetahui *platform* media belajar yang mana yang lebih baik, penulis akan menguji beberapa teknologi yang sering dipakai dalam penggunaan media belajar secara *online* yang sering digunakan pada sekolah, penulis akan membandingkan teknologi *ZOOM Meeting*, *WhatsApp Group*, *Google Meet*, *Google Classroom*, LMS *MOODLE* (sistem yang akan dibangun), dengan menggunakan metode *Simple Additive Weighting* dengan teknik pemilihan responden secara acak atau biasa disebut *random sampling* dengan memilih salah satu *stakeholder* terkait sistem yaitu siswa itu sendiri serta untuk menguji sistem LMS *MOODLE* apakah sesuai dengan *stakeholder*.

Berdasarkan peluang atau kesempatan yang diberikan oleh Ibu Siti Halimah S.Pd., selaku Guru SMA Muhammadiyah 1, serta pemaparan umum berkaitan dengan perkembangan teknologi di bidang pendidikan, pemaparan jenis paket sistem *e-learning* yaitu *moodle*, serta teknik-teknik dan metode yang dipakai untuk pengujian sistem pembelajaran diatas, maka penulis ingin mengembangkan sistem pembelajaran secara *e-learning* berbasis *website* dengan memanfaatkan *moodle* pada

SMA Muhammadiyah 1 agar proses belajar dan mengajar lebih efektif dan efisien dari sistem sebelumnya.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan dari latar belakang tersebut, maka dapat dirumuskan dari permasalahan yang ada yaitu

1. Bagaimana memilih *e-learning* pada SMA Muhammadiyah 1 Bandar Lampung?
2. Bagaimana penerapan metode *Simple Additive Weighting* (SAW) sistem informasi *e-learning* MOODLE?

## 1.3 Tujuan Penelitian

Dari yang dilakukannya penelitian ini, peneliti memiliki beberapa tujuan yang ingin dicapai yaitu

1. Mengembangkan sistem informasi *e-learning* berbasis *moodle* yang dapat membantu siswa dalam menerima materi pembelajaran yang dilakukan secara *online* tanpa dibatasi ruang dan waktu pada SMA Muhammadiyah 1 Bandar Lampung.
2. Membandingkan sistem informasi *e-learning* berbasis *moodle* dengan teknologi media pembelajaran lainnya yaitu *ZOOM Meeting*, *WhatsApp Group*, *Google Meet*, *Google Classroom* dengan menggunakan metode *Simple Additive Weighting* (SAW)..

## 1.4 Batasan Masalah

Penelitian ini dibatasi pada pengembangan *e-learning* dengan menggunakan LMS (*Learning Management System*) *moodle* sebagai penerapan sistem *e-learning*. Selain itu, pengembangan *e-learning* ini dibatasi pada materi

pelajaran bahasa indonesia dan kelas X sebagai penerapan materinya, dan untuk perbandingan media pembelajaran menggunakan metode *Simple Additive Weighting* (SAW) serta pengujian sistem menggunakan metode *ISO 25010 Testing*.

### **1.5 Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memiliki manfaat sebagai berikut:

1) Secara Teoritis

Penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi untuk penelitian di masa yang akan datang dan penelitian ini dapat memberikan kontribusi pengetahuan untuk pengembangan ilmu pendidikan, khususnya pendidikan akuntansi.

2) Secara Praktis

a. Bagi Sekolah

Penelitian ini dapat memberikan alternatif penggunaan media pembelajaran secara *online* untuk SMA Muhammadiyah 1 Bandar Lampung.

b. Bagi Guru

Penelitian ini dapat menjadi inspirasi dan motivasi untuk meningkatkan kreativitas guru dalam menggunakan media pembelajaran.

c. Bagi Siswa

Penelitian ini dapat meningkatkan pengalaman belajar dan menambah sumber pembelajaran siswa.

d. Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat mengembangkan cara berpikir peneliti dan sebagai bekal untuk menjadi pendidik di masa yang akan datang.

