

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Di era globalisasi saat ini peran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) semakin pesat dan semakin canggih dimana semua aktivitas dapat dilakukan melalui teknologi. Menurut Sekretaris Jenderal APJII Henri Kasyfi Soemartono penggunaan teknologi internet di Indonesia pada tahun 2020 sebanyak 212 juta pengguna. Apabila dibandingkan dengan data pengguna internet di dunia pada tahun 2020, posisi Negara Indonesia berada di urutan Keempat di bawah China, India, Amerika Serikat (kominfo.go.id). Fenomena perkembangan dan penggunaan Ilmu Pengetahuan serta teknologi yang telah dipaparkan di atas sangat mempengaruhi kecenderungan perubahan dalam dunia pendidikan.

Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) yang sangat pesat mendorong berbagai lembaga pendidikan memanfaatkan sistem *e-learning* untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. Dikarenakan proses belajar mengajar di kelas maupun di luar kelas diakui sebagai permasalahan yang perlu diberikan solusi secepatnya. Oleh karena itu, instansi besar maupun kecil membutuhkan teknologi informasi untuk menunjang instansi agar lebih maju.

E-learning adalah pembelajaran jarak jauh (*distance learning*) yang memanfaatkan teknologi komputer, *e-learning* memungkinkan pembelajar untuk dapat belajar melalui komputer di tempat mereka masing-masing tanpa harus secara fisik pergi mengikuti pelajaran sebenarnya dan *e-learning* tidak

harus didistribusikan secara online baik dalam jaringan LAN (*Local Area Network*) maupun *internet*. *E-learning* merupakan sebuah kombinasi antara proses, materi dan infrastruktur dalam penggunaan komputer dan jaringannya dalam rangka meningkatkan kualitas pada satu atau lebih bagian signifikan dari aspek-aspek rangkaian kegiatan pembelajaran, termasuk di antaranya adalah aspek manajemen dan aspek pendistribusian materi pelajaran (Aldrich Clark: 2004).

Pada dunia pendidikan saat ini, dikenal tiga jenis *e-learning* yakni *edmodo*, *schoolology* dan *moodle*. Oleh karena itu, perlu adanya memanfaatkan kembali media pembelajaran dengan menggunakan *e-learning*. Daryanto (2011) yang dikutip dalam penelitian Hamdi M.Khoir menekankan bahwa *e-learning* tidak hanya sebagai media pembelajaran tetapi bisa sebagai media informasi, hiburan dan pendidikan (Muhammad, H., R. Eka Murti Nugraha, & Sittati Musailamah, 2020).

Sebagian instansi tidak menerapkan *e-learning* dalam proses pembelajaran dikarenakan sistem *e-learning* yang digunakan sering masih belum dipahami oleh sebagian peserta didik maupun tenaga pendidik. Sedangkan sistem *e-learning* berperan penting dalam dunia pendidikan di era saat ini, dimana proses pembelajaran dapat dilakukan dimana saja sehingga ketika peserta didik belum memahami suatu materi pelajaran yang disampaikan oleh tenaga pendidik di kelas maka peserta didik dapat mengaksesnya kembali di sistem *e-learning*.

Sehubungan dengan hal tersebut, sistem *e-learning* yang telah dikembangkan perlu dilakukan pengujian terhadap aspek *functionality* untuk

mengetahui kualitas perangkat lunak dari ahli media agar nantinya sistem tersebut dapat dikembangkan lagi sesuai dengan kebutuhan. Dan juga pengujian pada aspek *usability* yaitu terhadap peserta didik dimana kualitas perangkat lunak dilihat dari segi kegunaannya terhadap *user*.

Pengujian dilakukan untuk memenuhi persyaratan kualitas perangkat lunak, dengan cara mengeksekusi program untuk mencari kesalahan sintaks program, melakukan verifikasi perangkat lunak untuk melihat kesesuaian antara perangkat lunak dengan keinginan *user*.

Pengujian ini diharapkan dapat diketahui kualitas perangkat lunak tersebut. Dan pengujian ini hanya berfokus pada aspek *functionality* dan *usability*.

B. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah berdasarkan latar belakang diatas, peneliti mengidentifikasi beberapa masalah yang akan dijadikan bahan penelitian selanjutnya, diantaranya yaitu :

1. Minimnya pemanfaatan media pembelajaran berbasis internet di sekolah
2. Waktu yang terbatas dalam proses belajar mengajar menyebabkan minimnya komunikasi antara tenaga pendidik dan peserta didik dalam melaksanakan suatu proses pembelajaran
3. Sebagian peserta didik dan tenaga pendidik belum paham tentang kegunaan pada sistem *e-learning*.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah maka perlu adanya pembatasan masalah, adapun pembatasan masalah dalam penelitian ini yaitu :

1. Pengujian dilakukan pada 1 perangkat lunak yaitu sistem *e-learning* berbasis *moodle*.
2. Pengujian hanya pada aspek *functionality*, dan *usability*.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah yang telah diuraikan diatas, maka rumusan masalah pada penelitian dan pengembangan ini sebagai berikut :

1. Bagaimana tingkat kualitas sistem *e-learning* berbasis *moodle* dengan pengujian *functionality*?
2. Bagaimana tingkat kualitas sistem *e-learning* berbasis *moodle* dengan pengujian *usability*?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan pada penelitian ini yaitu sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui tingkat kualitas sistem *e-learning* berbasis *moodle* pada aspek *functionality*.
2. Untuk Mengetahui tingkat kualitas sistem *e-learning* berbasis moodle pada aspek *usability*.

F. Manfaat Penelitian

Dari penelitian yang dilakukan mempunyai harapan agar sistem *e-learning* dapat bekerja dan beroperasi sesuai dengan kenyamanan *user* dan dapat bermanfaat sebagai dasar untuk penelitian pengujian berikutnya.