

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Salah satu prinsip utama dalam proses pembelajaran adalah keaktifan peserta didik. Keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran sangat penting sebab keaktifan peserta didik menjadikan pembelajaran berjalan sesuai dengan perencanaan pembelajaran yang sudah disusun oleh pendidik, sehingga tujuan pembelajaran yang sudah dirumuskan akan tercapai (Wicaksana, 2020). Salah satu media pembelajaran yang diterapkan sekarang adalah pembelajaran daring atau online. Pembelajaran daring merupakan pembelajaran yang dilakukan menggunakan internet sebagai tempat menyalurkan ilmu pengetahuan. Bentuk pembelajaran seperti ini dapat dilakukan kapanpun dan dimanapun tanpa terikat waktu dan tanpa harus bertatap muka (Syarifudin, 2020).

Sistem pembelajaran daring (dalam jaringan) merupakan sistem pembelajaran tanpa tatap muka secara langsung antara Guru(Dosen) dan siswa (mahasiswa) tetapi dilakukan melalui online yang menggunakan jaringan internet, dan menggunakan elearning berbasisi *Moodle* yang di mana Bagian ini memperkenalkan kepada administrator tentang prosedur membangun web *E-Learning* dengan *Moodle*, yaitu: mengenal *Moodle*, memasang *Moodle* pada *server* atau *hosting*, mengatur bahasa, mengatur fitur keamanan dan fitur tambahan, mengatur pemasangan plugin, mengatur tampilan, pembuatan akun, pembuatan mata kuliah, dan memberikan peran manager atau operator bagi pengguna terdaftar. *Moodle* merupakan salah satu aplikasi LMS yang gratis dan dapat di-download, digunakan ataupun dimodifikasi oleh siapa saja dengan lisensi secara GNU (*General Public License*) (Rizal & Walidain, 2019). *Moodle* atau *Modular Object-Oriented Dynamic Learning Environment* adalah salah satu *software* komputer yang berfungsi untuk membangun web pembelajaran atau dikenal dengan istilah elearning atau online learning. *E-Learning* sebagai kegiatan belajar *asynchronous* melalui perangkat elektronik komputer yang memperoleh

bahan belajar yang sesuai dengan kebutuhannya (Elyas, 2018). Aplikasi *Moodle* dikembangkan pertama kali oleh Martin Dougiamas pada Agustus 2002, dan kemudian ia menyebarkannya secara gratis dan terbuka untuk digunakan dan dikembangkan sesuai keperluan penggunanya. Keunggulan aplikasi *Moodle* dibanding aplikasi *E-Learning* lainnya adalah sebagai berikut:

1. Fiturnya lengkap dan terus berkembang
2. *Moodle* memiliki tampilan desain yang sederhana dan disertai link ke halaman tutorial penggunaan pada M setiap halamannya
3. *Moodle* banyak digunakan oleh berbagai pihak (75.830 website di 232 Negara dan 1.374 website di Indonesia)
4. Tersedia dalam 120 bahasa dan terus bertambah
5. Tersedia secara gratis dan bebas terbuka untuk dikembangkan, dan
6. Dapat beroperasi pada semua perangkat komputer dan *smartphone*, dan
7. Tersedia tingkatan peran pengguna, yaitu: pada pengelolaan situs terdapat peran Administrator situs, manager, dan pengguna terdaftar, sedangkan pada pengelolaan mata kuliah terdapat peran dosen dan mahasiswa (Batubara, 2021).

E-Learning dapat mengakomodasi sistem pembelajaran yang mengatur peran guru, siswa, pemanfaatan sumber belajar, pengelolaan pembelajaran, sistem evaluasi dan monitoring pembelajaran. Suatu sistem pengelolaan pembelajaran online terintegrasi yaitu *Learning Management System* (LMS). Pembelajaran online yang menggunakan *E-Learning* sangat ditentukan oleh model *Learning Management System* (LMS) yang dikembangkan dan pemanfaatannya secara optimal, efektif dan efisien. Untuk pengembangan *Learning Management System* (LMS) diperlukan wawasan yang luas tentang program untuk semua level, memfasilitasi siswa untuk belajar individual atau kelompok. Penelitian Munir menunjukkan bahwa faktor kemudahan dan faktor kemanfaatan *Learning Management System* (LMS) berdampak positif terhadap faktor sikap siswa dalam penggunaan *Learning Management System*.

Pada *Moodle*, yang dapat memanajemen *course* adalah pengajar dan admin yang dapat melakukan apapun dengan *role course creator* dapat menciptakan

suatu *course*. *Moodle* merupakan produk yang aktif dan cepat perkembangannya. Seiring perkembangannya, banyak fungsi–fungsi baru yang ditambahkan. Terdapat banyak fitur-fitur yang ditawarkan oleh *Moodle* dalam hal mengoptimalkan pembelajaran. Dengan memanfaatkan fitur-fitur secara tepat, dapat permasalahan yang dialami dapat teratasi. Selain melakukan pembelajaran tatap muka disekolah, pengajar dapat memberikan materi kepada siswa melalui *Moodle*.

Pengujian ini akan menggunakan metode regresi linier sederhana dan metode korelasi karena variable bebasnya terdiri lebih dari satu. Variable yang mempengaruhi disebut *independent variable* (variable bebas) dan variable dipengaruhi disebut *Dependent Variable* (variable terikat). Penelitian ini terdiri dari dua variable bebas (*independent*) yaitu Pengaruh *Course completion* (X1), *Badges* (X2), sedangkan variable terikatnya (*dependent*) adalah hasil belajar pada pembelajaran Daring.

Dari penjelasan diatas, maka penulis memilih topik dengan judul “*Analisa pengaruh Course completion dan Badges terhadap hasil belajar pada pembelajaran daring E-Learning Moodle Universitas Bina Darma*”. Dengan Analisa ini, di harapkan dapat melihat hasil pengamatan pengaruh pada mahasiswa pada metode daring.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah pada penelitian ini antara lain sebagai berikut.

1. Bagaimana pengaruh *course completion* terhadap hasil belajar mahasiswa terhadap pembelajaran dengan *E-Learning Moodle* universitas bina darma.
2. Bagaimana pengaruh *badges* yang diberikan terhadap hasil belajar mahasiswa terhadap pembelajaran dengan *E-Learning Moodle* universitas bina darma.

3. Bagaimana Pengaruh *course completion* dan *badges* secara bersama terhadap hasil belajar mahasiswa terhadap pembelajaran dengan *E-Learning Moodle* Universitas Bina Darma.

1.3 Batasan Masalah

Untuk menghindari pembahasan tidak menyimpang dari rumusan masalah yang ada, maka penelitian ini di batasi pada beberapa poin berikut ini:

1. Data yang digunakan merupakan data yang bersumber dari responden sebagai pengguna *E-Learning Moodle* Universitas Bina Darma,
2. LMS (learning Management System) yang digunakan pada penelitian adalah aplikasi LMS *Moodle* Universitas Bina Darma,
3. Responden yang dijadikan penelitian ini adalah mahasiswa yang menggunakan *E-Learning Moodle* Universitas Bina Darma.

1.4 Tujuan Penelitian

Berikut merupakan tujuan pada penelitian ini. Adapun tujuan yang dapat diambil dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui pengaruh "*course completion*" terhadap hasil belajar,
2. Mengetahui pengaruh "*Badges*" terhadap hasil belajar,
3. Mengetahui pengaruh persamaan "*course completion*" dan "*Badges*" terhadap belajar.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang dapat diambil dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Dapat mengetahui pengaruh "*course completion*" terhadap hasil belajar,
2. Dapat mengetahui pengaruh "*Badges*" terhadap hasil belajar,
3. Dapat mengetahui pengaruh persamaan "*course completion*" dan "*Badges*" terhadap belajar.

1.6 Sistematika penulisan

Sistematika ini secara garis besar dapat memberikan gambaran isi, yang berupa susunan bab dari hasil penelitian.

BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab ini penulis menguraikan Latar Belakang penelitian, Perumusan Masalah penelitian, Batasan Masalah, Tujuan dan Manfaat penelitian skripsi, serta Sistematika penelitian.

BAB II LANDASAN TEORI

Membahas tentang teori yang mendukung terhadap masalah yang dibahas dalam penyusunan penelitian skripsi ini yang terdiri dari pengertian teori yang dipakai, metode penelitian, metode pengembangan sistem dan penelitian terdahulu.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Pada bab ini menjelaskan mengenai Metode pengumpulan data, metode penelitian, lokasi, waktu, serta akan menguraikan konsepsi dasar yang mendukung penelitian dan mengurai langkah-langkah penyelesaian masalah.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini menguraikan tentang implementasi sistem secara detail. Sesuai dengan rancangan dan berdasarkan komponen, *tools*, atau bahasa pemrograman yang dipakai.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini menguraikan tentang beberapa kesimpulan dari permasalahan pada bab-bab sebelumnya serta memberikan pengembangan saran untuk pengembangan sistem selanjutnya.