

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan dalam pelaksanaannya selama ini dikenal sebagai usaha yang berbentuk bimbingan terhadap anak didik guna mengantarkan anak kearah pencapaian cita-cita tertentu dan proses perubahan tingkah laku kearah yang lebih baik. Diantara solusi yang perlu diperhitungkan dan diupayakan dalam membentuk kepribadian dan perubahan tingkah laku ialah melalui Pendidikan baik secara formal di sekolah maupun secara nonformal. Pendidikan pada dasarnya merupakan usaha sadar yang dilakukan orang dewasa (pendidik) dalam menyelenggarakan kegiatan pengembangan diri peserta didik menjadi manusia yang berparipurna sesuai dengan tujuan yang telah ditentukan sebelumnya.¹ Sedangkan Menurut Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1:²

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

¹ Kompri, *Manajemen Pendidikan*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2017), 15.

²Himpunan Peraturan Perundang-undang, *Undang-Undang Sisdiknas* (Bandung:Fokusmedia, 2013), 2.

Pendidikan memiliki komponen-komponen antara lain, tujuan Pendidikan, pendidik, peserta didik, isi Pendidikan, metode Pendidikan, alat Pendidikan dan lingkungan Pendidikan. Isi Pendidikan meliputi interaksi yang terjadi antara pendidik dan peserta didik, yang biasanya disebut sebagai proses pembelajaran. Proses pembelajaran memegang peranan yang sangat penting dalam Pendidikan, karena proses pembelajaran yang baik diharapkan dapat mencapai tujuan Pendidikan yang baik pula.

Pembelajaran merupakan suatu sistem, yang terdiri atas berbagai komponen yang saling berhubungan satu dengan yang lain. Komponen tersebut meliputi: tujuan, materi, metode, dan evaluasi. Keempat komponen pembelajaran tersebut harus diperhatikan oleh guru dalam memilih dan menentukan model-model pembelajaran apa yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran.³ Masing-masing komponen tersebut saling terkait dan saling mempengaruhi satu sama lain. Tujuan pembelajaran tidak akan tercapai apabila hanya beberapa komponen yang aktif sementara komponen yang lain tidak aktif.

Di dalam proses pembelajaran juga diperlukan strategi pembelajaran untuk mendukung tercapainya tujuan pembelajaran yang telah ditentukan. Strategi pembelajaran adalah suatu kegiatan pembelajaran yang harus dikerjakan guru dan siswa agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara

³ Rusman, *Model-model Pembelajaran*, (Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2016), 1.

efektif dan efisien.⁴ Perpaduan strategi pembelajaran dengan komponen-komponen proses pembelajaran yang baik diharapkan akan menghasilkan keluaran atau *output* yang baik.

Berbagai percobaan untuk mengembangkan perangkat lunak yang dapat menunjang upaya peningkatan mutu Pendidikan atau pembelajaran terus dilakukan. Salah satu pembelajaran yang dapat mendukung kegiatan pembelajaran Pendidikan Agama Islam adalah dengan sistem pembelajaran elektronik berbasis *e-learning*. Keunggulannya bukan hanya terletak pada kecepatan untuk mendapatkan informasi, namun juga fasilitas multimedia yang dapat membuat belajar lebih menarik, visual, dan interaktif. Sehingga kegiatan pembelajaran dapat dilakukan dengan memanfaatkan teknologi ini.

Permasalahan yang terjadi dilapangan saat proses pembelajaran berlangsung, siswa sulit untuk fokus dengan materi yang disampaikan oleh guru dan kurang tertarik dengan pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Peneliti melakukan pengamatan lebih lanjut melalui wawancara dengan guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) kelas VIII SMP Negeri 2 Kota Cilegon. Pada kenyataannya guru hanya menggunakan media *Microsoft powerpoint* dalam proses pembelajaran. Terlebih lagi, yang terjadi dilapangan jam pelajaran Pendidikan Agama Islam dilakukan selama tiga jam pelajaran, hal tersebut dapat menyebabkan siswa merasa jenuh dan

⁴ Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran* (Jakarta: Prenanda Group, 2006), 126.

kehilangan konsentrasi saat kegiatan pembelajaran berlangsung, oleh karena itu guru dituntut untuk melakukan proses pengajaran yang kreatif dan bervariasi, hal ini membuat peneliti tertarik untuk menggunakan proses pembelajaran *e-learning* berbasis *gnomio*.⁵

Seiring dengan perkembangan zaman dan era globalisasi yang ditandai dengan pesatnya produk dan pemanfaatan teknologi informasi, maka konsepsi penyelenggaraan pembelajaran telah bergeser pada upaya perwujudan pembelajaran modern. Pembelajaran seharusnya sesuai dengan kondisi yang akan dihadapi para peserta didik di masa yang akan datang dan akan memberikan manfaat bagi kehidupannya kelak, seperti halnya dalam Al-Qur'an, agar manusia selalu menggunakan akalunya untuk memikirkan segala hal yang telah Allah ciptakan, demi mendapatkan ilmu pengetahuan yang dapat mengangkat derajatnya baik di dunia maupun di akhirat.

Seperti terdapat pada Al-Qur'an Q.S Al-Mujadalah ayat 11 yang berbunyi:⁶

...يَرْفَعُ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ { ١١ }

Artinya:”...niscaya Allah akan mengangkat (derajat) orang-orang yang beriman diantaramu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat”. (Al-Mujadalah:11)

⁵ Wawancara dengan Imadi, M. Pd, tanggal 03 Maret 2020 di SMP Negeri 2 Kota Cilegon.

⁶ Departemen Agama RI, *Al-Qur'an Tajwid & Terjemah* (Bandung: Cv Penerbit Diponogoro, 2010), 543.

Penggunaan media pembelajaran yang akan digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah menggunakan salah satu program dari *Learning Management System* (LSM), yaitu *gnomio*. *Gnomio* ini merupakan salah satu aplikasi *e-learning* yang berbasis open source berbentuk *website* dimana para pengembang (*developer*) dapat menggunakan aplikasi tersebut. *Gnomio* adalah paket *software* yang diproduksi untuk kegiatan belajar berbasis internet dan web. Oleh karena itu *gnomio* tersedia dan dapat digunakan secara bebas sebagai produk *open source*. Dengan *gnomio* diharapkan dapat meningkatkan efisiensi dan efektivitas kinerja pengajar dan pemahaman pembelajar terhadap materi pelajaran. Pembelajaran elektronik (*e-learning*) berbasis *gnomio*, akan memungkinkan para siswa mengikuti kegiatan pembelajaran berupa diskusi, kuis atau ulangan, tugas menggunakan *website* tersebut.

Dalam implementasinya, terdapat seorang *administrator* yang akan mendesain materi, kuis, ulangan, dan tugas dalam *website gnomio* tersebut. *Administratior* ini bisa dilakukan oleh guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) yang bersangkutan maupun pihak sekolah lainnya yang dianggap mampu mengerti sistem pengoprasian *website*. Materi pembelajaran dapat diberikan dan di-*update* sesuai dengan kebutuhan siswa, sehingga siswa tetap memiliki sumber belajar tentang nikmatnya mencari ilmu dan indahnyanya berbagi pengetahuan.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Pembelajaran *E-Learning* Berbasis *Gnomio* Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) (Studi di SMP Negeri 2 Kota Cilegon).”**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas dapat diidentifikasi beberapa masalah dari pengembangan pembelajaran *e-learning* berbasis moodle adalah sebagai berikut:

1. Penggunaan pembelajaran yang belum optimal dalam kegiatan pembelajaran Pendidikan Agama Islam.
2. Siswa merasa jenuh dan kehilangan konsentrasi saat pelajaran Pendidikan Agama Islam berlangsung.
3. Belum terdapat pengembangan pembelajaran berbasis teknologi dalam kegiatan pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

C. Batasan Masalah

Penelitian ini dibatasi pada pengembangan pembelajaran *e-learning* berbasis *gnomio* dan kelayakan pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam untuk kelas VIII di SMP Negeri 2 Kota Cilegon.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, peneliti dapat merumuskan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pengembangan pembelajaran *e-learning* berbasis *gnomio*?
2. Bagaimana kelayakan pembelajaran *e-learning* berbasis *gnomio* pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka dapat dirumuskan tujuan penelitian yang akan dicapai adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui pengembangan pembelajaran *e-learning* berbasis *gnomio* pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam.
2. Untuk mengetahui kelayakan pembelajaran *e-learning* berbasis *gnomio* di kelas VIII SMP Negeri 2 Kota Cilegon.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memiliki manfaat sebagai berikut:

1. Secara Teoritis
 - a. Penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi untuk penelitian di masa yang akan datang.

- b. Penelitian ini dapat memberikan kontribusi pengetahuan untuk pengembangan ilmu Pendidikan, khususnya Pendidikan Agama Islam.

2. Secara Praktis

a. Bagi Sekolah

Penelitian ini dapat memberikan alternatif penggunaan media pembelajaran untuk sekolah.

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.

G. Sistematika Pembahasan

Adapun sistematika penulisan tersebut adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN, meliputi: Latar Belakang Masalah, Identifikasi Masalah, Batasan Masalah, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, dan Sistematika Penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI, meliputi: Kajian Teori, Kajian Penelitian Yang Relevan, Kerangka Berfikir.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN, meliputi: Tempat Dan Waktu Penelitian, Metode Penelitian *Research And Development*, Rancangan Penelitian, Prosedur Pengembangan, Teknik Pengumpulan Data, Sumber Data Penelitian, Instrument Penelitian, Teknik Analisis Data.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN, meliputi: Hasil Penelitian, Pembahasan Hasil Penelitian.

BAB V, meliputi: Kesimpulan dan Saran.