

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Kajian Teori**

##### **1. Pembelajaran Daring**

###### ***a. Pengertian Pembelajaran Daring***

Teknologi informasi dan komunikasi (TIK) dimasa kini menjadi poin penting dalam perkembangan dan perubahan kehidupan manusia, peranannya pun dapat dirasakan di berbagai sektor, salah satunya di sektor pendidikan. Pembelajaran daring merupakan program yang diadakan untuk menyelenggarakan pembelajaran kelas yang berbentuk jaringan agar dapat mencakup target yang luas dan masif. Program ini pun dapat dilakukan tanpa membatasi waktu dan tempat dari seseorang serta tidak terikat waktu untuk beberapa kondisi seperti kursus non pendidikan, kursus keahlian dll.(Syarifudin, 2020).

###### ***b. Tujuan dan Manfaat Pembelajaran Daring***

Tujuan secara umum, pembelajaran daring bertujuan memberikan layanan pembelajaran bermutu secara dalam jaringan (daring) yang bersifat masif dan terbuka untuk menjangkau audiens yang lebih banyak dan lebih luas. Manfaat pembelajaran daring sebagai berikut :

- 1) Sebagai bentuk pelatihan dalam meningkatkan mutu pendidikan dengan memanfaatkan multimedia dalam pembelajaran secara efektif.
- 2) Sebagai upaya dalam menyelenggarakan pendidikan yang bermutu dengan mencakup keterjangkauan yang luas.
- 3) Meminimalisir biaya pendidikan dengan memanfaatkan sumber daya bersama. (Bilfaqih, 2015:4)

**c. Karakteristik Pembelajaran Daring**

Berdasarkan pada tingkat penggunaannya, pembelajaran daring memiliki karakteristik sebagai berikut:

1) Daring

Pembelajaran Daring (Dalam Jaring) merupakan penyelenggaraan proses belajar mengajar menggunakan jejaring web. Setiap mata pelajaran dan tema disediakan dalam bentuk materi yang dapat diikuti serta diakses dari mana saja dan kapan saja.

2) Masif

Pembelajaran daring merupakan cara belajar yang dapat diikuti oleh peserta yang melebihi kapasitas kelas pada pembelajaran tatap muka.

3) Terbuka

Karakteristik ini dapat dilihat dengan mudah nya seseorang dapat mengakses sebuah materi atau pembelajaran pada sebuah platform seperti Google Meet, Moodle dll.

Adapun, dua opsi terakhir diatas memiliki prasyarat yang harus terpenuhi bergantung pada desain dari penyelenggaraan pembelajarannya tersebut (Bilfaqih, 2015:5). Pada opsi pertama yaitu daring, menuntut siswa dan guru untuk mengesuai sebuah teknologi seperti penggunaan komponen komputer, menjalankan *web browser* / aplikasi sejenis untuk membuat pembelajaran menjadi terealisasi (Haryoko dan Nugroho, 2021).

**2. Berbasis Moodle**

**a. Pengertian Berbasis Moodle**

*Moodle* merupakan sebuah perangkat lunak bebas dan sumber terbuka yang digunakan oleh banyak instansi guna membangun wadah

belajar yang mudah digunakan. Adapun, perangkat lunak ini dikembangkan oleh Martin Dougiamas seorang mahasiswa *Curtin University* Australia pada tahun 1999 (*Moodle Docs*, 2021). Perangkat lunak ini cukup populer di Indonesia, karena sifatnya yang mudah untuk diadaptasikan dan dikembangkan serta bebas. Konteks bebas disini diartikan bahwa segala macam bentuk kegiatan yang dilakukan oleh penggunaannya tidak terikat dengan perijinan ketika pengguna tersebut merubah isi dari aplikasi tersebut. Namun, perubahan yang dilakukan tetap dalam prasyarat utama yaitu tidak dibolehkannya menghapus nama si pembuat.

Nama *Moodle* pada dasarnya adalah sebuah singkatan yaitu *Modular Object Oriented Dynamic Learning Environment*. Pada aplikasi ini meletakkan seluruh media yang ada ke dalam sebuah *website* yang diakses melalui kelas-kelas virtual yang telah dibuat sebelumnya oleh guru atau manajer kelas. Alhasil kita dapat membuat materi pembelajaran, kuis, diskusi dll. (Rizal, 2019:182)

**b. Memasang Moodle untuk pembelajaran daring**

Pembelajaran daring erat kaitannya dengan perbedaan jarak dan waktu antara guru dan siswa. Adapun untuk menunjang hal tersebut diperlukannya sebuah tempat agar *Moodle* dapat diakses dari mana saja dan kapan pun. Maka dibutuhkan beberapa komponen seperti:

1) *Hosting*

*Hosting* adalah suatu tempat yang terdapat di *hardisk* pada sebuah komputer *Server* sebagai tempat penyimpanan aplikasi Moodle beserta file-file pendukung lainnya.

2) *Domain*

*Domain* merupakan alamat sebuah situs yang digunakan untuk mengidentifikasi sebuah *server* agar dapat di akses dari banyak

tempat menggunakan aplikasi *Browser*.

### 3) *Panel Management*

*Panel Management* merupakan sebuah perangkat lunak yang digunakan untuk mengatur sebuah server dengan mudah menggunakan tampilan yang cukup mengeklik beberapa menu saja. Contoh aplikasi tersebut yaitu *cPanel*, *Webmin*, *Webuzo*, *Vesta* dll.

### 4) *Moodle*

*Moodle* dapat diunduh melalui situs <https://download.Moodle.org/> dalam bentuk format file .zip dan .tar.gz. (Nuriyanti, 2013:13)

#### **c. *Aktivitas pembelajaran yang didukung oleh Moodle***

Moodle menyediakan fitur yang dapat diimplementasi kan dalam kegiatan pembelajaran. Fitur yang tersedia yaitu : *Assignment*, *Chat*, *Forum*, *Quiz*, dan *Survey*. (Nuriyanti, 2013:15). Penjelasan dari fitur tersebut sebagai berikut:

#### 1) *Assignment*

Fitur ini digunakan untuk memberikan sebuah tugas kepada siswa yang umumnya berupa proses pengunggahan file tugas yang nantinya akan direviu dan dinilai oleh guru.

#### 2) *Chat*

*Chat* merupakan fitur yang berfungsi untuk komunikasi antar guru ke siswa dan siswa ke siswa yang lain. Interaksi yang dilakukan tak hanya sebatas komunikasi dua arah, tetapi juga dapat berkomunikasi secara kelompok dengan layanan fitur grup.

### 3) *Forum*

*Forum* merupakan fitur *Moodle* yang digunakan untuk diskusi secara *online* antara guru dan siswa yang membahas sebuah topik pembelajaran.

### 4) *Quiz*

*Quiz* merupakan fitur yang berkaitan dengan ujian, karena pada bagian ini digunakan oleh guru untuk memberikan soal-soal kepada siswa dalam bentuk yang bervariasi seperti pilihan ganda, esai, benar atau salah, mengurutkan kata, matematika dll.

### 5) *Survey*

Fitur ini digunakan untuk memperoleh jejak pendapat pada sebuah kursus/kelas.

## 3. **Perencanaan pembelajaran berbasis *Moodle***

Pada pembelajaran tatap muka, idealnya guru menyiapkan rencana pembelajarannya yang dikenal dengan RPP. Pada *Moodle* guru sebelum pembelajaran menyiapkan sebuah topik yang berisi dengan file-file RPP yang sudah disusun untuk pembelajaran esok hari yang aksesnya dibatasi hanya akun dengan level guru saja yang bisa mengaksesnya.

Kegiatan ini merupakan langkah perencanaan pembelajarannya yang dilakukan secara daring dimana tidak hanya guru saja yang dapat mengakses tetapi kepala sekolah serta wakil kepala sekolah dapat mengamati kegiatan ini. Andil kepala sekolah dalam perencanaan pembelajarannya di *Moodle* salah satunya ialah mengamati kegiatan belajar mengajar antar kelas.

## 4. **Pelaksanaan pembelajaran berbasis *Moodle***

Pembelajaran yang dilakukan pada *Moodle* diawali dengan proses tatap muka yang dilakukan di *platform* yang sudah disediakan oleh guru seperti *Google Meet*, *Zoom*,. Adapun proses tersebut dilakukan guna

mengkilas balik pembelajaran sebelumnya serta memberikan gambaran pembelajaran yang akan dilaksanakan yang dinamakan apersepsi. Definisi apersepsi adalah gabungan dari pengalaman belajar siswa pada materi sebelumnya yang dikaitkan dengan pengalaman belajar yang akan dilaksanakan. (Fauziyyaah, 2012).

Selain itu, diakhir pembelajaran guru tetap memberikan tugas-tugas layaknya pada pembelajaran secara konvensional (tatap muka) dengan meletakkan topik tertentu pada *Moodle* dan diberlakukan batasan waktu yang sudah ditentukan sebelumnya. Adapun, jika memungkinkan guru juga dapat membuat kuis untuk memberikan pembelajaran yang tidak hanya membaca materi saja. Tak hanya materi berbasis teks, guru dapat memberikan materi berupa suara rekaman, video tutorial dll yang berbasis grafik.

#### 5. **Kelebihan Moodle**

Penggunaan *Moodle* sebagai *platform* pembelajaran daring memiliki berbagai kelebihan. Beberapa diantara kelebihan *Moodle* sebagai berikut:

##### a. Fleksibel

Permasalahan waktu dan tempat menjadi tantangan dalam pembelajaran daring, *Moodle* hadir dengan fitur-fitur yang dapat diatur untuk proses belajar dan mengajar seperti pengaturan waktu materi dapat diakses, waktu pengumpulan tugas, lama waktu proses *assignment* (contohnya: penilaian akhir semester).

##### b. Interaktif

*Moodle* menyediakan fitur yang mendukung interaksi antara guru dan siswa, seperti *Big Blue Button* (fitur konferensi video), Forum diskusi, dan quiz

## 6. Kekurangan Moodle

*Moodle* memiliki beberapa kekurangan berdasarkan beberapa aspek seperti:

### a. Dukungan staf TI

Pengelolaan dan perawatan *Moodle* membutuhkan pengetahuan yang tidak sedikit, seperti pengetahuan tentang mengelola dan memilih *server* yang tepat agar *Moodle* dapat berjalan dengan baik untuk diakses dari banyak pengguna, gangguan jaringan dll. Pada saat pelaksanaan nya SD UMP memperkerjakan pihak luar untuk melakukan perawatan dan pengelola *server* selain untuk digunakan sebagai tempat pembelajaran juga digunakan untuk website sekolah.

### b. Akses yang lambat

Kecepatan internet diberbagai wilayah berbeda-beda bergantung pada kondisi alam, ketinggian tempat, hingga akses layanan penyedia Internet, seperti pendapat Ndlovu and Mostert (2018) salah satu tantangan dari penggunaan *Moodle* adalah pada kecepatan akses yang sangat lambat dan didukung oleh pendapat dari Ivanović et al (2009) pembelajaran akan menjadi sangat lambat apabila diakses oleh pengguna yang banyak.

### c. Kuota Internet

Akses yang lambat tidak terlepas dari perananan kuota internet. Pada era moderen saat ini kuota internet merupakan kebutuhan yang sangat penting. Namun tidak semua kalangan dapat menikmatinya khususnya pada wali murid yang memiliki penghasilan yang pas-pasan, yang dasarnya hal ini menjadi sebuah kewajiban yang harus terpenuhi untuk berlangsungnya pembelajaran daring (Ambarwati, 2020).

## B. Penelitian yang Relevan

Beberapa penelitian yang terkait dengan implementasi pembelajaran daring berbasis *Moodle* yaitu:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Nuri Wiyono dan Oktrabianto dengan judul Implementasi dan Evaluasi *Moodle* dalam Menunjang Pembelajaran Daring Menggunakan Technology Acceptance Model. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *Moodle* merupakan *platform* yang tepat untuk mendukung pembelajaran daring selain juga menggunakan media yang lainnya seperti konferensi video seperti zoom.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Wati Susanti dengan judul. Implementasi Pembelajaran Daring Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Pada Masa Covid-19. Di Smpn 1 Pariaman. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran daring memiliki hambatan atau rintangan yang cukup beragam. Beberapa masalah yang ditemukan mayoritas berupa akses internet. Tak hanya hal teknologi, kurikulum yang sudah dirancang pun menjadi banyak berubah dan disesuaikan dengan keadaan saat pandemi. Adapun dari sisi siswa pembelajaran daring tidak lah menyenangkan karena membatasi interaksi siswa tersebut dengan teman-temannya.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Deni Yogi Putra dengan judul Implementasi Pembelajaran Daring Pada Mata Pelajaran Ips Kelas Vii Smp Negeri 1 Balong Tahun Ajaran 2020/2021. Hasil penelitian menunjukkan bahwa perencanaan pembelajaran daring tak hanya menyiapkan media nya saja, melainkan unsur dari pendidikan itu sendiri seperti RPP. Juga dalam pelaksanaannya kedisiplinan antar komponen menjadi dasar dari terlaksananya pembelajaran seperti akses mahasiswa tepat waktu dll.
4. Penelitian yang dilakukan oleh P.Ayu Suci Lestari dan Gunawan dengan judul *The Impact of Covid-19 Pandemic on Learning Implementation of*

*Primary and Secondary School Levels.* Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran daring berdampak positif dalam transfer informasi antara guru dan siswa secara cepat. Juga dengan adanya pembelajaran daring ini guru menjadi inovatif dalam mengembangkan perangkat pembelajaran agar siswa menjadi tidak bosan. Adapun, selain memiliki dampak positif juga memiliki dampak negatif seperti waktu pembelajaran yang berkurang, kontrol guru terhadap siswa karena proses monitoring yang tidak dilakukan secara langsung yang menjadi kekhawatiran guru terhadap prestasi siswa dikelas

#### 5. Implementation Of Face-To-Face Online Learning System Based On Audio Video, Presentation And Chat Using The *Moodle* E-Learning Platform

Berdasarkan hasil beberapa penelitian di atas menjelaskan mengenai Implementasi Pembelajaran Daring Berbasis *Moodle* di SD UMP . Adapun pembelajaran daring memiliki kelebihan dan kekurangan yang cukup beragam disamping karena untuk menunjang kebutuhan pembelajaran dimasa pandemi seperti ini.

#### C. Alur Pikir

Pembelajaran daring merupakan kegiatan belajar mengajar yang dilakukan tanpa tatap muka antara guru dan siswa menggunakan teknologi internet yang pada era moderen saat ini. Kesiapan guru, siswa dan wali murid menjadi tantangan awal dalam pelaksanaan pembelajaran seperti ini, terlebih merubah kebiasaan yang sudah berjalan bukan perkara yang mudah dan membutuhkan waktu yang tidak sedikit.



**Gambar II.1: Alur Pikir**