

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

Pada bab ini, peneliti akan memaparkan kajian pustaka yang menjadi pembahasan penelitian ini yakni pemanfaatan SPOT sebagai LMS pada perkuliahan serta penelitian terdahulu.

2.1. Learning Management System

2.1.1. Pengertian LMS

Menurut Ellis (dalam Ramadhona,2016,hlm.404) *Learning Management System* (LMS) merupakan sebuah perangkat lunak yang berfungsi untuk memenuhi keperluan administrasi, pelaporan aktivitas, mendukung proses perkuliahan dan kegiatan secara *online*, *e-learning* dan penyediaan materi-materi pelatihan yang keseluruhannya dilakukan secara *online*. Selanjutnya Amiroh (2012,hlm.1) menjelaskan bahwa *Learning Management System* (LMS) atau *Course Management System* (CMS) juga dikenal dengan *Virtual Learning Environment* (VLE) yang merupakan sebuah aplikasi perangkat lunak yang dapat dimanfaatkan oleh dosen di pendidikan perguruan tinggi sebagai sarana untuk melaksanakan perkuliahan daring melalui internet.

Riad dan El-Ghareeb (dalam Anggriawan,2019, hlm. 3) mengungkapkan bahwa *Learning Management System* (LMS) adalah sebuah kesatuan perangkat lunak yang menggabungkan berbagai fitur yang berperan sebagai penyampai maupun pengelolaan suatu kegiatan pembelajaran. Secara otomatis LMS mampu mengatur fitur-fitur katalog pembelajaran, pemberian materi pembelajaran, dan kuis. Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa *Learning Management System* atau LMS merupakan perangkat lunak yang terdiri dari fitur-fitur yang mudah diakses yang membantu mahasiswa untuk lebih interaktif, mandiri dalam belajar, serta membantu dalam pengayaan belajar pada pelaksanaan pembelajaran daring.

2.1.2. Sejarah LMS

Penerapan LMS tidak terlepas dari sejarah perkembangan LMS itu sendiri. Watson&Watson (dalam Sumardi,2022,hlm.119) memaparkan perkembangan *e-learning* dari masa ke masa seperti berikut:

1. Pada tahun 1990 *SoftArc* merilis sebuah *FirstClass* yang diakui sebagai LMS pertama dan masih digunakan hingga saat ini (2007). LMS ini beroperasi pada komputer *mac personal* yang memungkinkan akses bukan hanya bagi pengguna institusi melainkan pengguna komputer rumahan perseorangan. *FirstClass* juga menyediakan fitur *e-mail* pribadi dan forum publik, memungkinkan siswa untuk bertanya dan mengkonfirmasi teori yang dijelaskan dalam bahan ajar.
2. Pada tahun 1996 diperkenalkan *Cecil* sebagai aplikasi LMS pertama yang berbasis *web*. *Cecil* telah dikembangkan sejak tahun 1995 dan dikelola oleh para akademisi bersama lebih dari 60 mahasiswa paruh waktu selama 15 tahun hingga saat ini (2011).
3. Selanjutnya, pada tahun 2002 muncul LMS pertama yang berbasis *open source* bernama *Moodle*, yang menjadi awal mula perkembangan banyak LMS yang populer digunakan saat ini. Sejak diluncurkan, *Moodle* menjadi LMS berbasis *open source* yang masih sangat paling populer digunakan Pengguna dengan mudah mengunduh aplikasi di komputer selanjutnya langsung dapat digunakan untuk belajar.
4. Pada tahun 2008, *Eucalyptus* diperkenalkan sebagai LMS pertama yang berbasis *cloud*. *Eucalyptus* memungkinkan penyimpan informasi dan akses melalui jaringan *internet* secara menyeluruh. Pengoperasiannya dapat digunakan secara langsung dan tidak memerlukan jaringan internal tambahan. Temuan ini membuka peluang bagi pembelajaran tanpa pertemuan secara langsung di dalam kelas, hanya memerlukan peran aktif dari guru, siswa, dan bagian administrasi.

Pemaparan dari sejarah perkembangan *e-learning* di atas memberikan kesimpulan bahwa LMS adalah hasil dari penyempurnaan sistem CBT yang diciptakan pada tahun 1990 yang dipengaruhi oleh perkembangan teknologi internet sehingga muncul istilah LMS yang berbasis *website* secara total.

2.1.3. Karakteristik LMS

LMS juga memiliki karakteristik yang menjadi acuan sebuah LMS dapat dikatakan sebagai perangkat yang bisa menunjang pelaksanaannya sebagai *e-learning*. Menurut Rusman dkk (2011, hlm. 264) karakteristik LMS sebagai berikut:

1. *Interactivity*

Interactivity atau interaktivitas merupakan ciri yang harus dimiliki oleh sebuah LMS. Hal tersebut merupakan bentuk pembelajaran yang dilakukan secara dua arah, yakni adanya interaksi antara dosen dan peserta didik, serta peserta didik dengan peserta didik lainnya. LMS harus mendukung pembelajaran yang aktif dalam berinteraksi meskipun dilakukan secara daring.

2. *Independency*

Independency atau kemandirian merupakan ciri dari LMS yang baik. Hal ini dikarenakan dalam penggunaannya LMS diakses secara mandiri oleh mahasiswa. Selain itu dalam pembelajaran secara daring kemandirian merupakan hal yang penting. Kemandirian berkaitan dengan pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan oleh peserta didik secara mandiri tanpa bantuan secara langsung oleh dosen. Peserta didik harus melakukan pengumpulan informasi dengan lebih mandiri melalui akses internet.

3. *Accessibility*

Accessibility atau aksesibilitas merupakan hal yang penting dalam penerapan pembelajaran daring, hal tersebut yang menjadikan aksesibilitas penting dimiliki oleh sebuah LMS. Penerapan sinkronis dan asinkronis dalam pembelajaran daring memerlukan kemudahan dalam mengakses LMS yang digunakan.

4. *Enrichment*

Enrichment atau pengayaan adalah bagian penting yang harus dimiliki sebuah LMS. Hal tersebut tidak terlepas dari diterapkannya pengayaan yang merupakan pembelajaran tambahan dengan tujuan untuk memberikan kesempatan pembelajaran baru bagi mahasiswa yang tidak mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Dosen dapat memberikan pengayaan di LMS dengan memberikan materi tambahan maupun tugas tambahan.

Menurut pemaparan karakteristik di atas, LMS yang baik adalah yang mampu memfasilitasi interaktivitas antar pengguna, menjaga kemudahan dalam aksesibilitas, mampu memberikan pengayaan pengetahuan, serta kemandirian dalam penggunaannya.

2.1.4. Fungsi LMS

Keberadaan LMS pada hakikatnya harus sesuai dengan fungsi yang seharusnya, menurut Jason (dalam Darmawan, 2014, hlm. 65) fungsi-fungsi LMS sebagai berikut:

1. *Uploading and sharing materials*

Fitur yang dibuat untuk memfasilitasi publikasi konten perkuliahan. Dengan menggunakan editor HTML yang kemudian mengirimkan dokumen melalui server FTP tertentu sehingga mempermudah dosen dalam menyampaikan materi ajar sesuai dengan silabus yang telah dirancang. Pada fitur ini juga dosen dapat mengunggah silabus perkuliahan, catatan materi, hingga artikel-artikel yang dapat diakses oleh mahasiswa kapan pun dan di mana pun.

2. *Forum and chats*

Fitur ini memuat layanan komunikasi dua arah antara dosen dan mahasiswa yang dapat dilakukan secara sinkron (*chat*) maupun asinkron (*forum, email*). Fitur ini memungkinkan mahasiswa untuk menulis tanggapan serta dapat mendiskusikannya dengan sesama mahasiswa lain.

3. *Quizzes and survey*

Fitur *quizzes* merupakan tempat dosen mengumpulkan bank soal yang kemudian akan memberikan kuis maupun tes bagi mahasiswa. Hal ini dijadikan sebagai alat bagi dosen untuk mendapatkan hasil pengerjaan mahasiswa berdasarkan materi yang telah diberikan. Selain fitur *survey* dapat dijadikan sarana bagi dosen untuk menerima respons langsung dari mahasiswa berupa saran dan masukan.

4. *Gathering and reviewing assignments*

Fitur ini merupakan kolom yang berisikan hasil pemberian nilai dan *skoring* dari dosen kepada mahasiswa.

5. *Recording Grades*

Fitur ini melakukan perekaman data kelas mahasiswa secara otomatis sesuai pengaturan dan keterangan yang telah ditetapkan oleh masing-masing institusi. Perkembangan teknologi informasi beberapa tahun belakangan ini berkembang dengan kecepatan yang sangat tinggi sehingga mengubah paradigma masyarakat dalam mencari dan mendapatkan informasi secara tidak terbatas. Segala informasi tidak hanya berasal dari surat kabar, audiovisual dan

elektronik, tetapi juga dari sumber-sumber informasi lainnya, salah satunya diantaranya melalui jaringan internet.

2.1.5. Kelebihan dan Kekurangan LMS

Penggunaan LMS juga tidak terlepas dari kelebihan dan kekurangannya. Munir (2009,hlm.115) menyebutkan kelebihan dari penggunaan LMS adalah sebagai berikut:

1. Kemampuan teknik untuk menembus waktu dan tempat; aksesibilitas LMS tidak terbatas oleh ruang dan waktu.
2. Mempermudah hubungan antara mahasiswa dengan dosen; terdapat media *chat* / komunikasi untuk menghubungkan kedua pihak.
3. Kemudahan dalam melakukan pembaharuan terhadap materi pembelajaran atau informasi yang akan disampaikan; segala informasi terdistribusi dengan jelas meskipun terdapat pembaharuan sewaktu-waktu.
4. Terbukanya kesempatan yang sangat luas untuk mempelajari budaya lain; diuntungkan dengan kemudahan untuk menjangkau relasi lebih luas.

Selanjutnya menurut Munir (2009, hlm.117) kelebihan tersebut berdampingan dengan kekurangan dari penggunaan LMS yang menggunakan teknologi *internet* pada proses pembelajaran, yakni:

1. Jangkauan yang semakin luas mempermudah untuk mempelajari budaya lain sehingga dapat mengancam kemurnian budaya asli dikarenakan terjadinya proses akulturasi antarbudaya.
2. Cara komunikasi yang berbeda dapat menimbulkan kesalahpahaman pada saat terjadinya pembelajaran.

2.2. SPOT sebagai bentuk LMS UPI

2.2.1. Pengertian SPOT

Puspasari (2017,hlm.11) memaparkan bahwa Sistem Pembelajaran *Online* Terpadu (SPOT) merupakan program aplikasi pembelajaran berbasis *online* yang dirancang untuk memperlengkapi mahasiswa dan dosen dalam proses berjalannya perkuliahan. Aplikasi ini merupakan sebuah sistem pembelajaran elektronik atau *e-learning* dalam bentuk “*Learning Management System*” yang dirancang untuk mendukung pelaksanaan pembelajaran secara jarak jauh, mandiri, dan fleksibel.

Selain itu, sistem ini berfungsi sebagai sarana pendukung (*supplement*) bagi pembelajaran langsung (*direct learning*) yang dilakukan pada perkuliahan tatap muka di UPI. SPOT merupakan LMS milik Universitas Pendidikan Indonesia yang diluncurkan oleh UPI pada tahun 2014. SPOT dapat diakses gratis atau tidak berbayar, hanya saja penggunaannya dibatasi. Pengaksesan SPOT hanya dapat dilakukan oleh pihak yang merupakan bagian dari pihak akademik UPI yang masih aktif dan memiliki nomor identitas berupa NIM (Nomor Induk Mahasiswa), sementara dosen dapat mengakses melalui SPOT DOSEN dengan memasukkan NIP (Nomor Induk Pegawai) serta *password*. Sejak peluncurannya banyak pertanyaan dan pendapat mengenai kinerja dari sistem ini.

Tujuan utama dari SPOT adalah sebagai LMS komplemen, yakni penunjang atau pendukung pada proses pembelajaran yang di dalamnya memuat beberapa konten yang mendukung dalam proses pembelajaran seperti mata kuliah, tugas kuliah, catatan kuliah, evaluasi, kehadiran dan forum diskusi bagi mahasiswa dan dosen (Meiliani,dkk,2017,hlm.78). Program pembelajaran ini didasari oleh pemanfaatan teknologi internet (*online*) yang memungkinkan dilaksanakan tanpa batasan ruang dan waktu '*any time any where*'. SPOT telah terintegrasi dengan Sistem Informasi Akademik (SIAK). SPOT dapat diakses oleh para dosen dan mahasiswa yang terintegrasi melalui Single Sign On (SSO) UPI.

Penggunaan SPOT disesuaikan dengan status yang dimiliki oleh para pengguna. Informasi dan fitur yang diakses juga berbeda antara dosen dan mahasiswa. Terdapat hak (*privilege*) dalam mengakses halaman-halaman sesuai status masing-masing pengguna. Jika status pengguna adalah dosen maka hanya dapat mengakses halaman dosen, demikian juga jika status mahasiswa maka hanya dapat mengakses halaman mahasiswa. Dalam tampilan masing-masing status terdapat fitur yang berbeda-beda kegunaannya, hal ini berkaitan dengan peranan yang berbeda antara dosen dan mahasiswa. Berdasarkan penelitian yang dilakukan Ramadhan (dalam Puspasari,2017,hlm.1) sistem ini menggunakan autentikasi yang terkoneksi dengan pusat data sistem akun yang ada. Sebagai hasilnya, *login* dalam sistem ini menjadi lebih mudah dan praktis, akan tetapi tetap memiliki nilai guna yang tinggi.

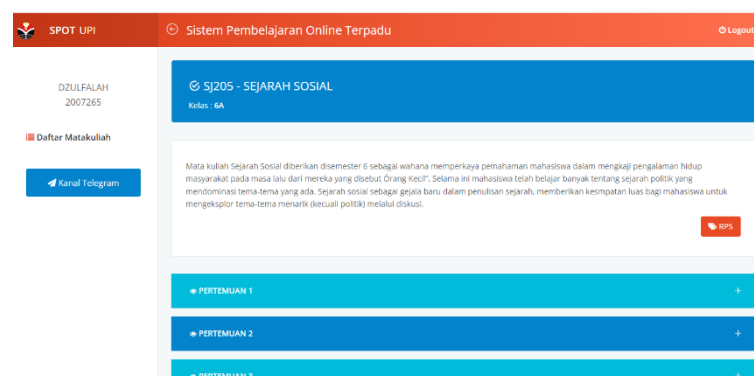
2.2.2. Tampilan SPOT



Gambar 2. 1 Tampilan utama SPOT UPI
(Sumber: <https://spot.upi.edu>)

KODE MK	NAMA MK	SKS	DOSEN	THN AKADEMIK
IS303	STUDI MASYARAKAT INDONESIA	2	DRS. H. AYI BUDI SANTOSA, M.Si.	2022/2023 - Genap
KU300	SEMINAR PENDIDIKAN AGAMA ISLAM	2	Ganjar Eka Subakti, M.Pd.	2022/2023 - Genap
SJ202	SEJARAH PEREKONOMIAN	2	Dr. Erlina Wyanarti, M.Pd.	2022/2023 - Genap
SJ205	SEJARAH SOSIAL	2	Dr. Muryah Winarti, M.Hum.	2022/2023 - Genap
SJ221	MASYARAKAT DAN BUDAYA INDONESIA	2	Prof. Dr. H. Didin Saripudin, S.Pd., M.Si.	2022/2023 - Genap
SJ313	BAHASA DAN SEJARAH DAERAH	2	Dr. Muryah Winarti, M.Hum.	2022/2023 - Genap
SJ316	KEWIRALUSAHAAN	2	Dr. Wawan Darmawan, S.Pd., M.Hum.	2022/2023 - Genap
SJ318	JURNALISME: KESEJARAHAN	2	Prof. Dr. Agus Mulyana, M.Hum.	2022/2023 - Genap
SJ410	SEJARAH KEDUAJAWAN	2	Dr. Leli Vulifar, M.Pd.	2022/2023 - Genap

Gambar 2. 2 Tampilan mata kuliah yang dikontrak
(Sumber: <https://spot.upi.edu>)



Gambar 2. 3 Tampilan pertemuan mata kuliah

(Sumber: <https://spot.upi.edu>)



Gambar 2. 4 Tampilan deskripsi mata kuliah
(Sumber: <https://spot.upi.edu>)

The screenshot shows the RPS (Rencana Pembelajaran Semester) for the course 'SJ205 - SEJARAH SOSIAL (6A)'. The table lists learning objectives, materials, learning activities, duration, and assessment methods. The table has columns for 'PERTEMUAN', 'INDIKATOR CAPAIAN PEMBELAJARAN MATAKULIAH', 'BAHAN KAJIAN', 'BENTUK PEMBELAJARAN', 'DURASI (MENIT)', 'TUGAS DAN PENILAIAN', 'RUJUKAN', and 'WAKTU PERKULIAHAN (KAKES)'. The table contains two rows of data, detailing the learning objectives, materials, and activities for each meeting.

PERTEMUAN	INDIKATOR CAPAIAN PEMBELAJARAN MATAKULIAH	BAHAN KAJIAN	BENTUK PEMBELAJARAN	DURASI (MENIT)	TUGAS DAN PENILAIAN	RUJUKAN	WAKTU PERKULIAHAN (KAKES)
1	Mengelaskan gambaran umum perkuliahan	1. Pendahuluan 1. RPS 2. Mekanisme Perkuliahan	Synchronous Dilakukan secara luring tatap muka secara langsung dikelas Asynchronous Self study mengunggah RPS di SPOT	2 x 50 menit	keaktifan	RPS	07-00-2023 09-30
2	Menjelaskan Definis, ruang lingkup dan pengertian sejarah Menjelaskan tema-tema sejarah terkait sosial budaya dan social ekonomi Menjelaskan pengertian Sumber Sejarah	Definis dan ruang lingkup Tema-tema sejarah Sumber Sejarah	Synchronous Dilakukan secara luring tatap muka secara langsung dikelas	2 x 50 menit	keaktifan	2, 3, 4	11-00-2023 09-30

Gambar 2. 5 Tampilan RPS mata kuliah
(Sumber: <https://spot.upi.edu>)



Gambar 2. 6 Tampilan lengkap fitur-fitur SPOT UPI
(Sumber: <https://spot.upi.edu>)

Sebelum melakukan proses *input data*, dosen harus melakukan pengisian Rancangan Pembelajaran Semester (RPS) seperti pada perkuliahan konvensional. RPS memuat banyak hal yang penting dalam proses perkuliahan ke depannya

seperti deskripsi mata kuliah, capaian pembelajaran (aspek sikap, pengetahuan, dan keterampilan), sumber-sumber yang digunakan, dan penjelasan detail dalam setiap pertemuan. Detail penjelasan mata kuliah pada RPS, terdiri dari bahan kajian, bentuk pembelajaran, durasi, tugas serta penilaian, metode pembelajaran, waktu perkuliahan (tanggal dan jam), serta komponen rencana evaluasi dengan bobot yang sudah ditentukan. Pengaturan terhadap RPS sebelum memasukkan materi adalah memudahkan dosen dalam menyusun agenda perkuliahan dan memudahkan mahasiswa melihat gambaran perkuliahan dalam selama satu semester.

2.2.3. Fitur-fitur SPOT

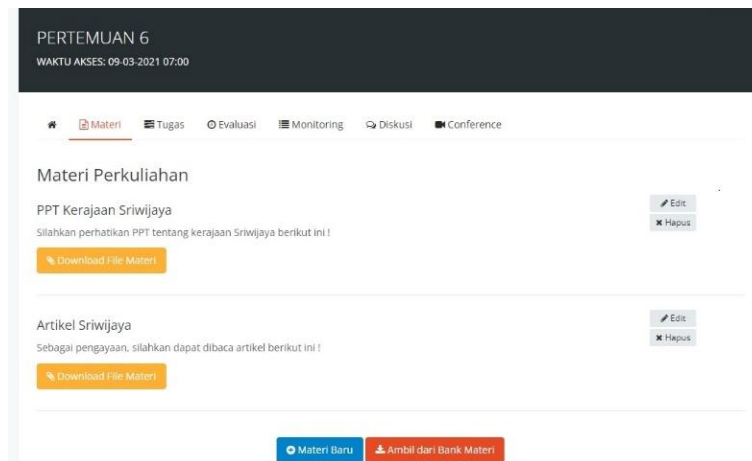
Berdasarkan pendapat Jason (dalam Darmawan, 2014, hlm. 65) mengenai fungsi-fungsi LMS, SPOT UPI juga memiliki fitur-fitur yang dibutuhkan dalam menunjang perkuliahan, yakni sebagai berikut:

a. Materi

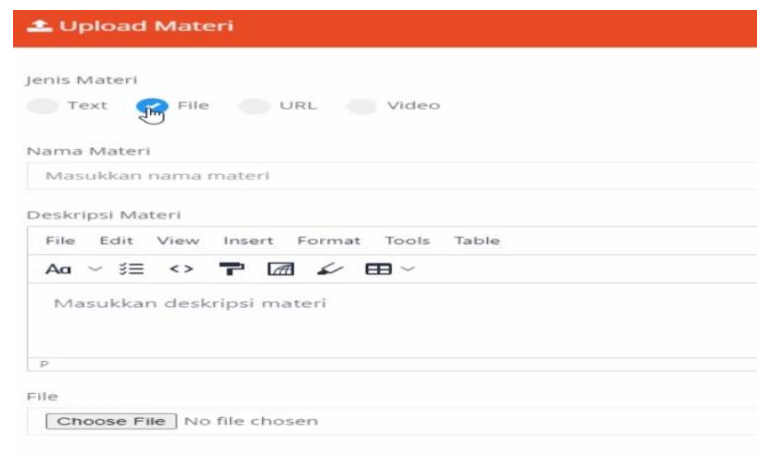
Peranan fitur materi dalam perkuliahan memuat berbagai materi mata kuliah yang disediakan dosen pada setiap pertemuan perkuliahan. Terdapat jenis-jenis pengayaan materi dapat berupa *file/dokumen*, *url/situs*, dan *video*. Pada setiap jenis materi yang ada dosen dapat mengisi nama materi. Pada jenis materi *text*, terdapat berbagai *tools* yang tersedia sehingga memudahkan dosen secara langsung mengetik materi pada kolom deskripsi yang telah tersedia, sedangkan pada jenis *file*, dosen dapat mengunggah *file* materi yang telah tersedia di perangkat dosen. Pada materi jenis *url*, dosen memberikan penjelasan materi secara singkat pada kolom deskripsi dan memasukkan *url* sumber materi yang telah dipersiapkan oleh dosen. Jenis materi yang terakhir adalah *video*, dosen dapat mengunggah *video* materi ajar yang telah ada di perangkat dosen dan mengunggahnya.

Berikut ini tampilan fitur materi yang diakses oleh dosen mata kuliah. Melalui materi yang diberikan oleh dosen, mahasiswa diharapkan dapat belajar secara mandiri tanpa harus ada campur tangan dosen. Bahan ajar dapat juga dianggap sebagai pelengkap/suplemen buku utama. Dalam hal ini mahasiswa akan menerima *file* tugas dari dosen dalam berbagai bentuk. Selain itu materi dapat diperoleh dari materi ajar di periode sebelumnya yang diunggah oleh dosen yang

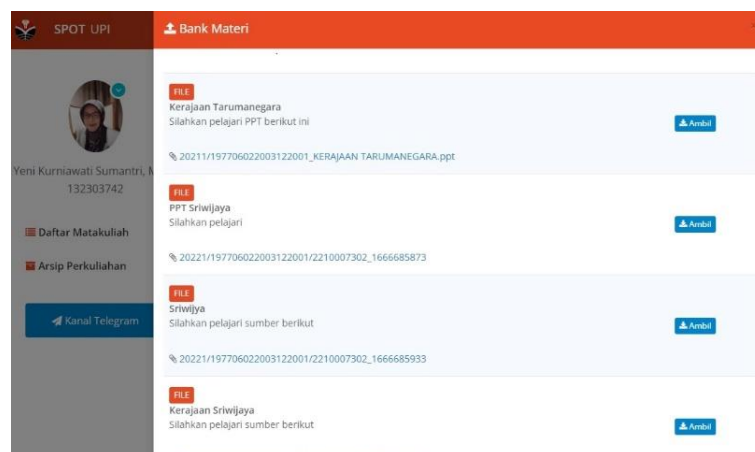
tersedia di bank materi. Materi-materi yang telah disediakan oleh dosen dapat diunduh langsung oleh mahasiswa di setiap pertemuannya.



Gambar 2. 7 Tampilan fitur materi
(Sumber: <https://spot.upi.edu>)



Gambar 2. 8 Tampilan pembuatan materi
(Sumber: <https://spot.upi.edu>)



Gambar 2. 9 Tampilan bank soal dosen
(Sumber: <https://spot.upi.edu>)

b. Tugas

Fitur tugas digunakan oleh dosen sebagai sarana untuk memberikan penugasan kepada mahasiswa. Dosen terlebih dahulu menentukan pada pertemuan ke berapa dosen akan memberikan tugas kepada mahasiswa sesuai dengan bobot yang telah dirancang oleh dosen. Dalam pemberian tugas di SPOT terdapat dua jenis tugas, yakni dalam *online* melalui SPOT maupun *offline*, akan tetapi pada pembelajaran daring masa pandemi covid-19 tugas hanya diberikan secara *online*. Dalam fitur tugas, penugasan bisa berupa pilihan berganda maupun esai. Penugasan memiliki rentan waktu hingga batas akhir pengumpulan yang telah ditetapkan oleh dosen, hal ini dilakukan sama seperti pada perkuliahan konvensional. Dosen dapat memberikan penugasan dalam bentuk *file* berupa makalah, artikel, resume, maupun dalam bentuk video). Akan tetapi dalam pengunggahan tugas terdapat batasan ukuran *file* sebesar 5 mb. Selain itu dosen juga dapat memeriksa tugas-tugas perkuliahan serta umpan balik terhadap penugasan tersebut.

Tugas

[+ Tambah Tugas](#)

📁 Tugas 1

Pengumpulan Tugas	: Online (via SPOT)
Judul Tugas	: Pendekatan, Strategi, Model, Metode dan Teknik Pembelajaran
Deskripsi	: Berdasarkan materi yang telah Anda pelajari, silahkan kemukakan pemahaman Anda tentang apa yang dimaksud dengan pendekatan, strategi, model, metode dan teknik pembelajaran. Kemukakan pula perbedaan antara pendekatan, strategi, model, metode dan teknik pembelajaran.
File	:
Waktu Pengumpulan	: 24-02-2022 09:30 S/D 01-03-2022 20:00

[Edit Tugas](#) [Hapus Tugas](#)

Gambar 2. 10 Tampilan pemberian tugas oleh dosen
(Sumber: <https://spot.upi.edu>)

DAFTAR PENGUMPULAN TUGAS MAHASISWA						
No	NIM	Nama Lengkap	Waktu Pengumpulan	Jawaban	Nilai	Periksa
1.	2109732	ABDULAZIZ ADZ DZAMIR				
2.	2109574	ABU BAKAR HASAN ABDULLOH				
3.	2101596	ALFIYAH NUR ASTRI AGUSTIN	2022-10-20 16:50:54	✔	90	✔
4.	2106269	AMELIA PUTRI OKTAVIA	2022-10-20 14:11:57	✔	90	✔
5.	2103516	ANANG RAFI ANUGRAH	2022-10-20 16:31:21	✔	85	✔
6.	2103296	ANISA TRI MAJANTI	2022-10-20 15:56:20	✔	85	✔
7.	2101110	ARIFARA SABRINA	2022-10-20 16:56:49	✔	80	✔
8.	2103029	ARIO WIDHIRINTOKO MADYAARSA	2022-10-20 16:23:26	✔	80	✔
9.	2102483	ASRI MADEFI	2022-10-20 15:04:27	✔	85	✔

Gambar 2. 11 Tampilan pengumpulan tugas
(Sumber: <https://spot.upi.edu>)

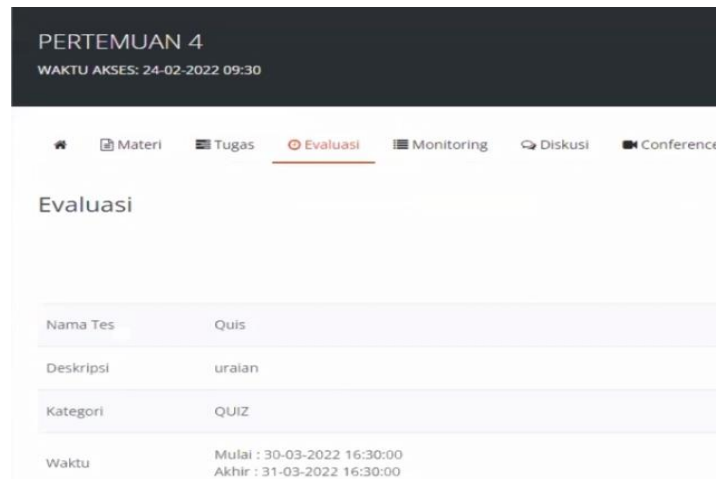
NILAI TES MAHASISWA					
No	NIM	Nama Lengkap	Waktu	Essay	Pilihan Ganda
1.	2004251	ABDALLA YARITSUL FIRDAUS	2022-11-01 23:44:18	70	
2.	2006544	AFIFI SYAKIR RAHMAN	2022-11-04 09:50:45	68	
3.	2004703	ALIF DWI FADULLAH	2022-11-04 06:54:52	85	
4.	2005394	AUDYA AZZAHRA	2022-11-04 00:01:47	75	
5.	2006336	AULIA NOER ASA	2022-11-04 01:31:31	80	
6.	2010134	CHEPI SOPIAN	2022-11-04 08:41:05	70	

Gambar 2. 12 Tampilan penilaian dosen pada tugas esai
(Sumber: <https://spot.upi.edu>)

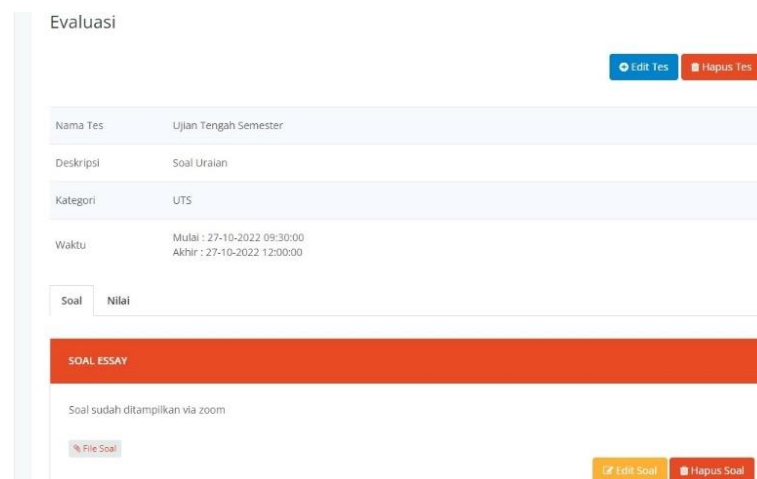
c. Evaluasi

Fitur evaluasi menjadi sarana dosen untuk memberikan tes kepada mahasiswa. Terdapat kategori dalam pemberian tes yang akan dibuat oleh dosen. Kategori pada tes tersebut yakni kuis, UTS, dan UAS sebagai alat evaluasi selama perkuliahan satu semester. Pemberian kuis, UTS, dan UAS disesuaikan dengan bobot penilaian yang telah ditentukan oleh dosen. Pelaksanaan UTS dan UAS dilaksanakan sesuai jadwal yang sama seperti perkuliahan konvensional yakni, pertemuan 8 dilakukan pelaksanaan UTS dan pertemuan 16 pelaksanaan UAS. Dosen dapat memasukkan nama tes, deskripsi / keterangan, serta waktu mulai pengerjaan kuis, UTS, dan UAS serta batas waktu selesai pengerjaan. Selain

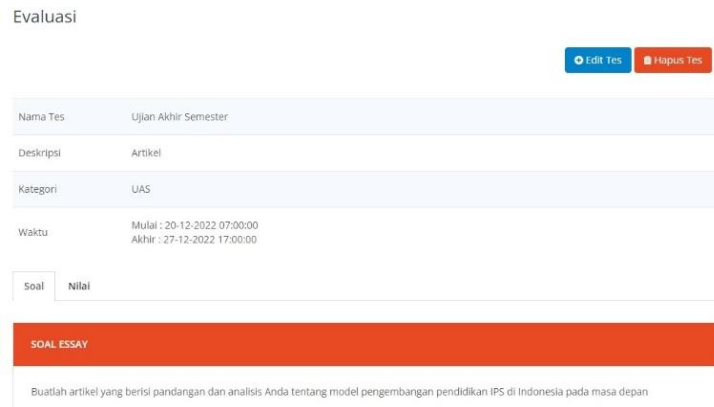
pengunggahan *file* secara manual, dosen juga dapat menggunakan kembali soal kuis, UTS, dan UAS yang tersedia di bank soal SPOT Dosen.



Gambar 2. 13 Tampilan fitur evaluasi
(Sumber: <https://spot.upi.edu>)



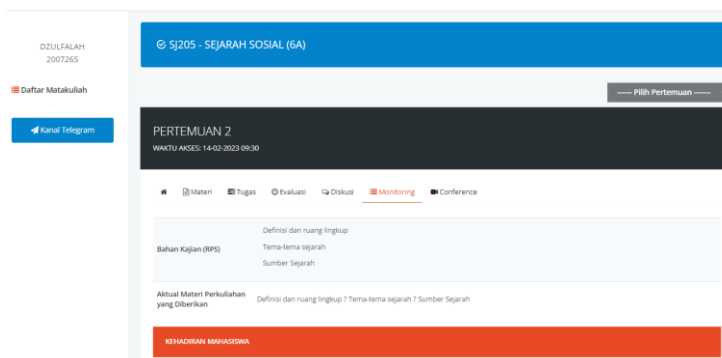
Gambar 2. 14 Tampilan penjadwalan UTS
(Sumber: <https://spot.upi.edu>)



Gambar 2. 15 Tampilan penjadwalan UAS
(Sumber: <https://spot.upi.edu>)

d. *Monitoring*

Pada tampilan atas tiap pertemuan perkuliahan, dosen memaparkan secara singkat bahan ajar sesuai dengan RPS yang telah ada. Selanjutnya pengisian aktual materi perkuliahan yang akan diberikan kepada mahasiswa dalam pertemuan tersebut. Fitur ini memuat nama-nama mahasiswa yang mengontrak mata kuliah yang diampu oleh dosen tersebut. Daftar nama akan diisi sesuai dengan kehadiran mahasiswa dalam setiap pertemuan. Kehadiran mahasiswa dapat diisi pada saat perkuliahan secara langsung (sinkronis) maupun secara tidak langsung (asinkronis). Kehadiran mahasiswa akan disetujui oleh ketua kelas yang dapat dipantau langsung oleh dosen.



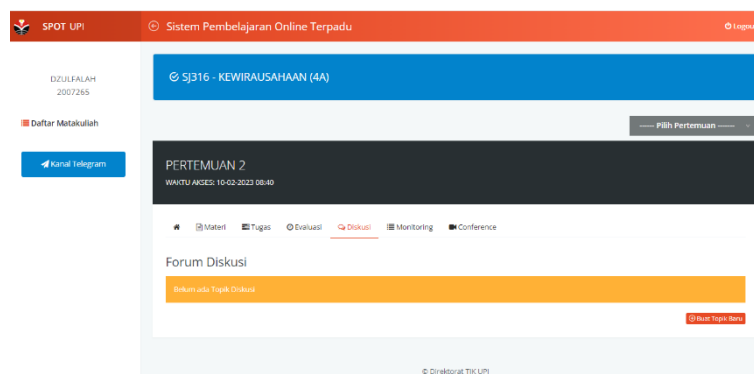
Gambar 2. 16 Tampilan fitur Monitoring
(Sumber: <https://spot.upi.edu>)

KEHADIRAN MAHASISWA				
No	NIM	Nama Lengkap	Kehadiran	
			Hadir	Keterangan
1.	2004251	ABDALLA YARITSUL FIRDAUS	●	
2.	2003743	ADNAN FAUZAN HAKIM	●	
3.	2006544	AFIFI SYAKIR RAHMAN	●	
4.	2004703	ALIF DWI FADILLAH	●	
5.	2003007	ALMA HANI SAPUTRI	●	
6.	2008702	ARSY NURHAYA HARARITS	●	KAMJAR
7.	2007414	ASTRIANIDA	●	KAMJAR
8.	2005394	AUDYA AZZAHRA	●	
9.	2006336	AULIA NOER ASA	●	
10.	2000508	BUNGA AYU AMALIA	●	KAMJAR

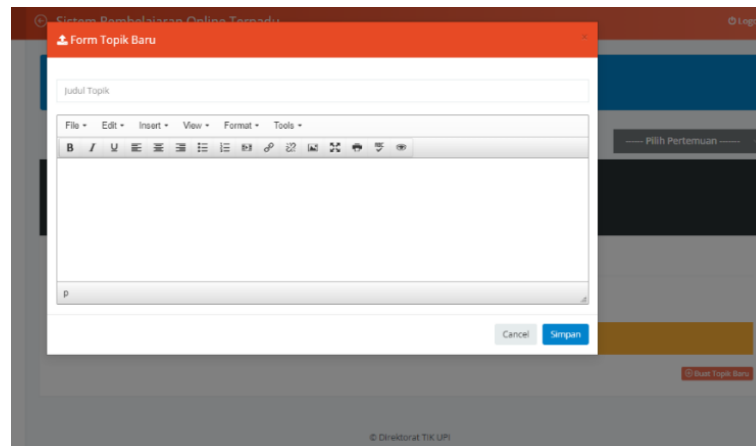
Gambar 2. 17 Tampilan daftar kehadiran mahasiswa
(Sumber: <https://spot.upi.edu>)

e. Diskusi

Fitur diskusi memuat forum tanya jawab antara dosen dan mahasiswa untuk memudahkan kedua pihak berkomunikasi dan interaksi yang berhubungan dengan topik yang sedang dipelajari. Fitur ini memuat layanan komunikasi dua arah antara dosen dan mahasiswa yang dapat dilakukan secara asinkron (*chat*). Fitur ini memungkinkan mahasiswa menulis tanggapan serta dapat mendiskusikannya dengan sesama mahasiswa lain. Riwayat diskusi dapat diakses kembali sehingga memudahkan mahasiswa di kemudian waktu.



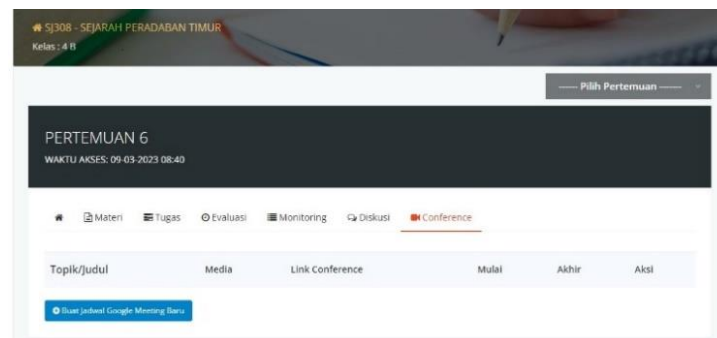
Gambar 2. 18 Tampilan Fitur Diskusi
(Sumber: <https://spot.upi.edu>)



Gambar 2. 19 Tampilan pembuatan diskusi kelas
(Sumber: <https://spot.upi.edu>)

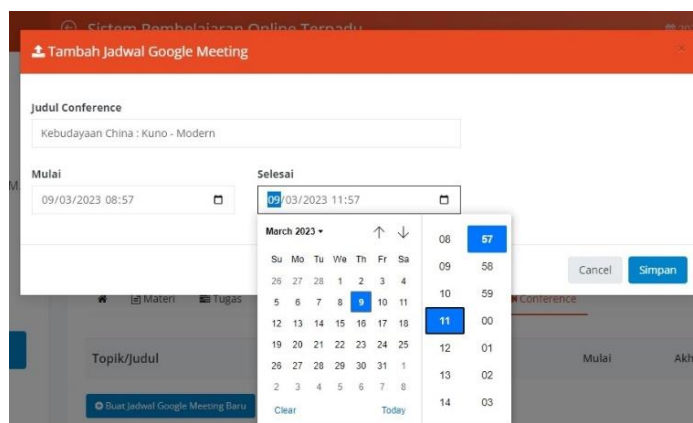
f. Conference

Pada fitur *conference* terdapat sarana telekomunikasi interaktif dalam video konferensi. Fitur ini digunakan untuk memenuhi kebutuhan pembelajaran tatap muka secara langsung (*synchronous*) melalui konferensi video. Pada fitur *conference* ini, mahasiswa akan diarahkan kepada Google meet yang telah disediakan oleh dosen sesuai penjadwalan yang telah ditetapkan.



Gambar 2. 20 Tampilan fitur conference

(Sumber: <https://spot.upi.edu>)



Gambar 2. 21 Tampilan penjadwalan conference menggunakan Google meet
(Sumber: <https://spot.upi.edu>)

Dalam penelitian ini, peneliti akan melihat respons mahasiswa terhadap penggunaan fitur-fitur SPOT sebagai LMS yang digunakan selama perkuliahan.

2.3. Perkuliahan

Perkuliahan merupakan penyebutan pembelajaran pada tingkat perguruan tinggi. Perkuliahan yang meliputi kegiatan tatap muka di kelas, praktikum, penyelenggaraan percobaan, dan pemberian tugas akademik lain untuk menunjang kegiatan perkuliahan, pengadaan seminar, simposium, diskusi panel, lokakarya, dan kegiatan ilmiah lain juga diterapkan. Seorang mahasiswa berhak mengikuti kegiatan perkuliahan apabila sudah melakukan registrasi dan mendaftarkan diri dengan mengisi Kartu Rencana Studi (KRS) pada semester tersebut. Kegiatan perkuliahan diselenggarakan sesuai dengan kalender akademik yang telah disusun untuk agenda perkuliahan selama satu tahun akademik oleh setiap fakultas. Pada penerapannya perkuliahan dibagi menjadi tiga yakni, perkuliahan luring, perkuliahan daring, dan perkuliahan campuran.

2.3.1. Perkuliahan Luring

Menurut Intan&Suhandi (2021,hlm.2) perkuliahan luring adalah perkuliahan tanpa internet atau bisa dikatakan perkuliahan dengan datang secara langsung di dalam kelas. Menurut Simanihuruk (dalam Isna,2021,hlm.7) perkuliahan luring (luar jaringan atau *offline learning*) merupakan perkuliahan yang dilakukan secara tatap muka yang tidak memerlukan jaringan internet, tetapi dengan bantuan media

Bonauli Elilaura Afrida O.S, 2023

**PEMANFAATAN SPOT SEBAGAI LMS PERKULIAHAN DI UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
(Studi Deskriptif pada Mahasiswa Prodi Pendidikan Sejarah)**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

televisi, modul belajar, atau lembar kerja mahasiswa. Maka dapat disimpulkan bahwa perkuliahan luring merupakan penerapan perkuliahan yang dilakukan secara langsung dengan tatap muka dan hadir di dalam ruang kelas. Perkuliahan luring merupakan proses belajar yang biasa diterapkan untuk melangsungkan perkuliahan konvensional.

Menurut Sofan & Lif (dalam Annisa, 2021, hlm. 62) perkuliahan luring memiliki kelebihan dan kelemahan. Adapun kelebihan dari perkuliahan luring, antara lain:

1. Perkuliahan luring dapat diterapkan secara efektif dalam kelas besar atau kecil.
2. Perkuliahan luring atau tatap muka bergantung pada kemampuan dosen sehingga dosen sehingga dosen dapat terus menerus mengevaluasi dan memperbaiki kemampuan yang ada dalam dirinya.
3. Memudahkan dosen dalam proses penilaian karena dosen secara langsung dapat mengamati perubahan perkembangan dalam proses perkuliahan luring tersebut, baik dari segi aspek kognitif, afektif, dan psikomotor.
4. Memudahkan dosen untuk melakukan penguatan. Pemberian penguatan dengan segera akan meningkatkan motivasi mahasiswa dalam berinteraksi dan memberikan respons.

Selain itu Sofan & Lif (dalam Annisa, 2021, hlm. 62) mengungkapkan kekurangan perkuliahan luring, antara lain:

1. Membuat mahasiswa menjadi sangat bosan karena perkuliahan luring ini dilakukan di dalam kelas yang menyebabkan terganggunya aspek perkembangan sosial emosional.
2. Perkuliahan yang monoton membuat semakin menurunnya inisiatif dan kreativitas mahasiswa dalam perkuliahan.
3. Perkuliahan yang hanya berfokus pada pengajaran dosen terhadap materi yang diajarkan.

Berdasarkan pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa perkuliahan luring yang merupakan pelaksanaan perkuliahan konvensional yang selama ini diterapkan tidak terlepas dari kekurangannya. Dalam hal ini kekurangan utama dari perkuliahan luring adalah perkuliahan hanya berfokus pada pengajaran dosen terhadap materi yang diajarkan. Sementara sebagai seorang yang dewasa,

mahasiswa tidak terbatas untuk mendapatkan materi perkuliahan melalui berbagai sumber lainnya.

2.3.2. Perkuliahan Daring

Tafiardi (dalam Mutia&Leonard,2013,hlm.279) dalam artikelnya menegaskan bahwa *e-learning* terdiri dari dua kata yaitu “*e*” dan “*learning*”. “*e*” merupakan singkatan dari *electronic*, sedangkan kata *learning* memiliki arti pembelajaran atau perkuliahan. Selanjutnya pada Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) kata ‘daring’ merupakan akronim dari kata ‘dalam jaringan’, dalam jaringan yang dimaksud adalah terhubung langsung melalui jejaring komputer, internet, dan sebagainya. Sementara kata ‘jejaring’ dalam KBBI diartikan sistem komputer terminal dan pangkalan data yang dihubungkan dengan saluran telekomunikasi untuk pertukaran data. Selanjutnya, dalam penelitiannya Dimiyati (2017,hlm.82) mengungkapkan bahwa perkuliahan daring atau *e-learning* adalah suatu proses perkuliahan jarak jauh dengan dukungan teknologi sebagai pendukungnya. Selanjutnya menurut Imania&Bariah (2019,hlm.38) perkuliahan dalam jaringan atau daring adalah bentuk perkuliahan yang sebelumnya disampaikan secara konvensional kemudian diubah menjadi format digital melalui internet. Berdasarkan definisi-definisi di atas dapat disimpulkan bahwa perkuliahan daring merupakan metode perkuliahan yang berbeda dari metode konvensional, perkuliahan ini menggunakan berbagai perangkat elektronik sebagai media perkuliahan dan didukung oleh akses jaringan internet.

Prinsip-prinsip perkuliahan daring merupakan landasan mendasar yang digunakan sebagai prasyarat bagi pelaksanaan perkuliahan daring. Sebagai mana yang dikemukakan oleh Kemenristekdikti (2019), Panduan Proses Perkuliahan Daring SPADA 2019 yang menyebutkan prinsip-prinsip perkuliahan dalam konteks SPADA didasarkan pada pendekatan pendidikan terbuka. Prinsip ini bertujuan untuk memberikan pendidikan kepada peserta didik tanpa batasan ruang dan waktu. Selain itu, prinsip keterpaduan dalam penyelenggaraan perkuliahan, terutama perkuliahan daring, ditekankan pada standar mutu capaian perkuliahan yang memungkinkan sistem pengakuan kredit antar perguruan tinggi. Panduan tersebut dicantumkan ke dalam lima aspek proses perkuliahan daring, yaitu (1) perancangan perkuliahan, (2) kegiatan perkuliahan, (3) strategi pengantaran/penyampaian, (4)

media dan teknologi perkuliahan, (5) serta layanan bantuan belajar. Keberadaan kelima aspek ini saling berkaitan dan mempengaruhi satu sama lain. (Kemenristekdikti, 2019).

Kemenristekdikti (2019) juga memaparkan tujuan proses perkuliahan daring yakni sebagai berikut:

1. Membantu mahasiswa memecahkan berbagai masalah perkuliahan melalui penjelasan dan informasi tambahan, diskusi dan kegiatan perkuliahan daring lainnya,
2. Meningkatkan motivasi belajar mahasiswa dan memecahkan masalah perkuliahan melalui berbagai interaksi daring dan luring,
3. Mengembangkan keterampilan belajar mandiri mahasiswa,
4. Memberi kesempatan bagi mahasiswa untuk berpartisipasi secara mandiri dalam berbagai kegiatan belajar,
5. Memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk melakukan refleksi diri melalui “*self-assessment*”.

Menurut Purwanti (2014, hlm.22) perkuliahan daring dikategorikan ke dalam tiga fungsi perkuliahan di dalam kelas (*classroom instruction*), yakni suplemen (pilihan), pelengkap (komplemen), atau pengganti (*substitusi*) yang dipaparkan secara lebih rinci sebagai berikut:

1. Fungsi pelengkap adalah fungsi tambahan, mahasiswa bebas menggunakan bahan kuliah elektronik atau tidak. Dalam hal ini, mahasiswa tidak memerlukan akses ke catatan kuliah elektronik. Meski opsional, mahasiswa yang menggunakannya tentu akan mendapatkan tambahan ilmu dan wawasan.
2. Fungsi komplemen berfungsi sebagai pelengkap untuk melengkapi materi kuliah elektronik agar sesuai dengan materi kuliah yang diberikan di dalam kelas. Dalam hal ini, komplemen berfungsi sebagai pelengkap pada saat bahan kuliah daring digunakan untuk keperluan melengkapi bahan kuliah yang diterima di kelas. Bahan kuliah elektronik, disebut juga pengayaan ditujukan bagi mahasiswa yang dapat dengan cepat menguasai materi perkuliahan yang disajikan oleh dosen di kelas tatap muka (*rapid learner*), dan peluang untuk menerima bahan kuliah elektronik yang secara khusus dikembangkan. Anda akan lebih mampu menguasai apa yang guru Anda ajarkan di kelas. Ini adalah

program pendampingan bagi mahasiswa (*late learner*) yang kesulitan memahami materi dosen di kelas tatap muka, dengan menggunakan materi kuliah elektronik yang disesuaikan dengan mereka.

3. Fungsi substitusi diartikan sebagai pengganti. Fenomena ini sesuai dengan yang ada di perguruan tinggi di negara-negara maju, di mana mereka telah menerapkan model pengajaran inovatif kepada mahasiswa dengan memperkenalkan alternatif penyampaian kuliah yang sepenuhnya berbasis *online*. Hal ini dilakukan untuk memberikan keleluasaan kepada mahasiswa untuk menyesuaikan kegiatan perkuliahan dengan kegiatan mahasiswa sehari-hari lainnya.

Uraian dari ketiga fungsi ini umumnya berlaku untuk siswa sekolah dasar dan menengah. Namun, universitas cenderung menggunakan fitur tambahan yang menyediakan materi tambahan secara *online* untuk melengkapi kuliah tatap muka oleh dosen. Selain itu, fungsi suplemen pada perkuliahan berfungsi sebagai pelengkap materi ajar, sehingga banyak pertanyaan bagi mahasiswa yang kurang paham dengan penjelasan dosen, dan dapat melanjutkan membaca website dan video yang dosen sediakan secara *online*. Alternatif juga digunakan oleh dosen untuk menggantikan pertemuan konvensional dengan pertemuan *online* seperti teks *online* atau konferensi video. Fungsi substitusi ini diimplementasikan oleh universitas untuk membantu pemerintah dalam menyelenggarakan perkuliahan jarak jauh, fungsi alternatif ini memberikan solusi pendidikan.

Menurut Elangoan (dalam Yazdi, 2012, hlm. 147), manfaat penggunaan media internet untuk perkuliahan adalah:

1. Tersedianya fungsi penggunaan elektronik yang memungkinkan dosen dan mahasiswa berinteraksi dengan mudah secara *online* tanpa batasan jarak maupun waktu.
2. Materi dan panduan belajar yang telah disusun secara struktural dan terjadwal dapat diakses melalui internet oleh dosen dan mahasiswa sehingga semua orang tahu sejauh mana kemajuan kursus.
3. Salinan lengkap materi dapat disimpan di komputer atau perangkat sehingga mahasiswa dapat dengan mudah mengakses dan meninjau materi.

4. Mahasiswa dapat dengan mudah mengakses materi melalui internet dan menambahkan informasi atau materi yang dibutuhkan.
5. Dosen dan mahasiswa dapat berdiskusi lebih santai melalui internet tanpa harus bertatap muka, dan ilmu dapat ditransfer kepada mahasiswa.
6. Kemudahan komunikasi melalui internet meningkatkan aktivitas mahasiswa selama proses perkuliahan.

Munir (2009,hlm.117) mengungkapkan bahwa LMS memiliki kelebihan serta kekurangan dari penerapan perkuliahan daring. Berikut ini adalah kelebihan dari penerapan perkuliahan daring yaitu:

1. Peningkatan pertukaran dalam perkuliahan,
2. Memudahkan interaksi saat memberikan kuliah, dan dapat dilakukan dari mana saja kapan saja.
3. Mencapai lebih banyak dengan cara yang lebih komprehensif,
4. Memudahkan perbaikan dan penyimpanan bahan kuliah.

Lebih lanjut, Munir (2009,hlm.118) menjelaskan kelemahan pelaksanaan kuliah daring:

1. Kurangnya interaksi langsung antar mahasiswa mempengaruhi sikap, moral dan aspek sosial perkuliahan.
2. Teknologi cenderung lebih menitikberatkan pada aspek teknis daripada aspek pendidikan yang ditujukan untuk mengkonversikan kinerja, perilaku, sikap, keterampilan dan kemampuan sosial mahasiswa.
3. Proses perkuliahan lebih menekankan pada pelaksanaan dibandingkan aspek pengetahuan dan psikomotorik, serta kurang menilik aspek emosional.
4. Dosen harus menguasai teknik-teknik sehingga dapat menggunakan berbagai strategi, metode, atau teknik penyampaian yang tidak dapat dikuasai dalam perkuliahan konvensional.
5. Proses pembelajaran gagal jika mahasiswa tidak terlalu aktif dalam proses ceramah, tidak mengajukan pertanyaan kepada mahasiswa tentang masalah yang belum dipahami, atau jika mahasiswa tidak mengarahkan diri dan tidak termotivasi untuk belajar.
6. Kelemahan dari segi teknis: Akses internet dibatasi di beberapa daerah, sehingga pilihan internet tidak tersedia untuk semua mahasiswa.

7. Perangkat lunak memiliki keterbatasan dan anggaran yang relatif tinggi.
8. Kurangnya pengetahuan dan keterampilan untuk mengoperasikan dan menggunakan internet secara optimal.

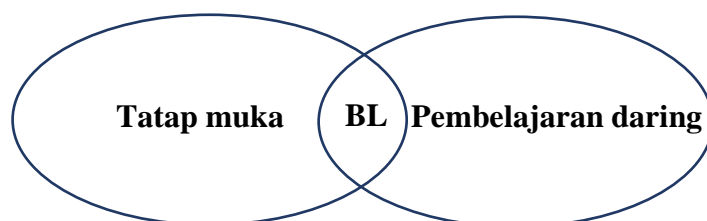
Dillon&Gunawardena(dalamPangondian,dkk,2019,hlm.58) mengungkapkan bahwa terdapat faktor-faktor yang mempengaruhi efektivitas terlaksananya perkuliahan daring. Berdasarkan studi yang dilakukan sebelumnya menunjukkan bahwa terdapat 3 hal yang dapat memberikan efek terkait perkuliahan secara daring yaitu :

1. Teknologi; khususnya pengaturan jaringan, seharusnya memfasilitasi pertukaran sinkronis dan asinkronis sehingga memberikan kemudahan bagi mahasiswa untuk mengakses (misalnya melalui akses jarak jauh). Selain itu jaringan tersebut seharusnya menjamin waktu minimal yang dibutuhkan untuk pertukaran dokumen.
2. Karakteristik pengajar; pengajar memiliki peranan dalam keberhasilan perkuliahan secara daring. Teknologi yang digunakan adalah penting, namun efektivitas perkuliahan bergantung pada bagaimana pengajar mengaplikasikan teknologi instruksional. Mahasiswa yang hadir dalam kelas dengan motivasi belajar yang baik dan pemahaman terhadap penggunaan teknologi akan cenderung mencapai hasil perkuliahan yang lebih positif. Dalam lingkungan belajar konvensional mahasiswa cenderung terisolasi karena mereka tidak memiliki lingkungan khusus untuk berinteraksi dengan dosen.
3. Karakteristik mahasiswa; perkuliahan daring lebih cocok untuk mahasiswa yang memiliki sikap disiplin dan rasa percaya diri yang tinggi. Mahasiswa dengan keterampilan dasar dan disiplin yang tinggi akan lebih cocok untuk mengikuti perkuliahan secara daring dengan mudah. Sementara itu, mahasiswa yang kurang memiliki keterampilan dasar dan disiplin yang tinggi mungkin lebih cocok untuk mengikuti perkuliahan secara konvensional.

2.3.2. Perkuliahan Campuran

Perkuliahan campuran atau yang juga dikenal dengan istilah *blended learning* telah mengalami peningkatan penggunaan dalam beberapa tahun terakhir dan menjadi metode pembelajaran yang semakin populer di dunia pendidikan dan

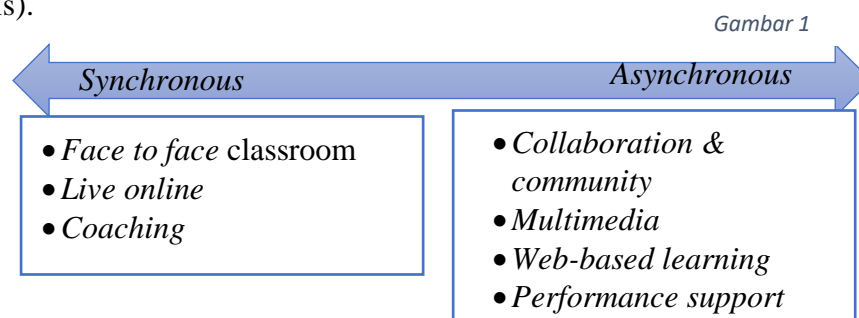
pelatihan. Dalam dunia pendidikan, istilah “*blended learning*” sering digunakan bersamaan dengan istilah lainnya. Mainnen (Rusman,dkk,2013,hlm.242) juga menyebutkan istilah lain yang digunakan ketika mengacu pada *blended learning*: *hybrid learning*, *blended learning*, *blended learning*, dan *melted learning*. Istilah yang berbeda ini memiliki maksud dan tujuan yang sama. Istilah *blended learning* berasal dari bahasa Inggris ‘*blended*’ yang berarti 'campuran' atau 'campuran', dan *learning* berarti 'kuliah'. Oleh karena itu, *blended learning* adalah kuliah campuran, atau bauran antara tatap muka dan virtual. Menurut Moebs dan Weibelzahl (Husamah,2014,hlm.11), *blended learning* menggabungkan perkuliahan *online* dan pertemuan tatap muka dalam satu kegiatan perkuliahan terpadu. Menurut Graham (Simanjuntak & Juanda, 2014, hlm. 2), *blended learning* merupakan pembelajaran yang menggabungkan tatap muka dengan *e-learning* atau pembelajaran jarak jauh dengan mendukung perkuliahan, menggunakan teknologi, metode, dan teori pembelajaran yang berbeda di tempat yang sama. untuk integrasi. Kami menggunakan berbagai teknologi *online* selama proses berlangsung. kuliah di kelas. Dari sini dapat disimpulkan bahwa *blended learning* adalah kuliah yang dihasilkan dari perpaduan harmonis antara kuliah di kelas dan kuliah virtual untuk mencapai tujuan perkuliahan.



Gambar 2. 22 *Blended Learning*
(Sumber: Rusman, dkk., 2013, hlm. 110)

Blended learning memberikan manfaat yang cukup signifikan untuk menciptakan pengalaman belajar tiap individu dengan cara menyajikan perkuliahan yang tepat pada saat yang tepat kepada peserta didik. Hal ini dapat dilihat dari pengasosiasian media *online* dalam perkuliahan jarak jauh. Media *online* dapat diakses oleh peserta didik kapan pun dan di mana pun. Akan tetapi dalam penerapannya, *blended learning* tidak sepenuhnya melakukan perkuliahan secara daring, melainkan tetap dengan mempertahankan pertemuan tatap muka secara langsung. Dalam penerapan *blended learning* dilakukan dengan dua cara

pelaksanaannya, yakni secara *synchronous* (sinkronis) dan *asynchronous* (asinkronis).



Gambar 2. 23 Hubungan *Synchronic* dan *Asynchronic*
(Sumber: *Language Teach Tips* (dalam Husamah, 2014, hlm.13))

Dalam pelaksanaannya kedua cara ini memiliki keterkaitan satu sama lain untuk saling melengkapi karena dalam *blended learning* keduanya memiliki perannya masing-masing. Hal ini disebabkan oleh penerapan *blended learning* yang merupakan perpaduan antara perkuliahan tatap muka dan secara daring tanpa tatap muka.

Blended learning sangat cocok untuk memenuhi kebutuhan mahasiswa pada perkuliahan. Hal ini karena perkuliahan membutuhkan kemandirian dalam proses pelaksanaannya. Hal ini sesuai dengan ciri dari mahasiswa sebagai pembelajar dewasa. Namun, *blended learning* memiliki kelebihan maupun kekurangan dalam penerapannya. Menurut Husamah (2014, hlm.21) kelebihan penggunaan *blended learning* pada perguruan tinggi adalah:

1. Pertanyaan dan jawaban yang didiskusikan dalam fitur diskusi terekam secara lengkap dalam sistem untuk semua interaksi, sehingga Anda dapat merujuknya kapan saja
2. Catatan statistik pengiriman kursus dihasilkan secara otomatis dan tersedia setiap saat.
3. Mahasiswa mengajukan lebih banyak pertanyaan melalui LMS yang mereka gunakan karena beban psikologis mengajukan pertanyaan secara *online* lebih sedikit
4. Peningkatan bahan ajar dan penyampaian materi terus dipantau, dievaluasi dan direvisi oleh dosen lain yang terlibat.
5. Meningkatkan kegiatan dalam proses perkuliahan di luar kelas tatap muka

6. Soal kuis dan ujian dikumpulkan dan dikelola oleh banyak dosen, terus berkembang dan selalu diperbarui secara otomatis
7. Mahasiswa akan mengetahui sejak awal secara detail materi apa saja yang akan diajarkan pada semester pertama sesuai dengan kurikulum yang berlaku.
8. Meningkatkan etos kerja dosen karena diberi fasilitas dan kesempatan untuk mengembangkan diri.
9. Kuantitas dan kualitas interaksi antar mahasiswa lebih unggul dari perkuliahan konvensional.
10. Kuantitas dan kualitas antara siswa dan guru telah meningkat dibandingkan dengan kuliah tradisional
11. Materi kuliah lebih mudah dan lebih lengkap untuk diakses dan dimiliki oleh mahasiswa.
12. Sistem *blended learning* memberikan kepastian tentang detail dan ruang lingkup perkuliahan serta lebih terbuka karena dapat diakses baik oleh guru maupun siswa.
13. Lebih banyak kesempatan untuk belajar dan mengajar di luar kelas dengan memungkinkan interaksi di luar pertemuan tatap muka.
14. Materi yang belum dipahami siswa tersedia di LMS, memungkinkan siswa belajar mandiri di luar pertemuan tatap muka.

Lebih lanjut Husamah (2014,hlm.23) juga menyebutkan kelemahan penerapan *blended learning* di perguruan tinggi:

1. Dosen dan mahasiswa sering kali tidak mengetahui waktu saat berinteraksi melalui LMS yang menimbulkan jadwal yang tidak teratur dalam bekerja bagi dosen dan belajar bagi mahasiswa. Hal ini menyebabkan mereka sulit untuk memenuhi peran mereka sebagai anggota keluarga.
2. Pengguna ketergantungan terhadap jaringan internet yang cepat yang membuat bergantung pada jaringan internet di universitas.
3. Materi yang disampaikan harus terintegrasi ke dalam LMS yang digunakan antara dosen dengan dosen lainnya.
4. Dibutuhkan banyak usaha, kejujuran dan komitmen waktu.

Kelebihan dan kekurangan tersebut menjadi tolok ukur penerapan *blended learning* lebih lanjut di perguruan tinggi, karena pada praktiknya penerapan *blended learning* lebih banyak memiliki kekurangan daripada kelebihan.

2.4. Pemanfaatan SPOT sebagai LMS di Perkuliahan

Penggunaan LMS dalam perkuliahan yang memudahkan dosen serta mahasiswa untuk melakukan pembelajaran tanpa perlunya tatap muka (Munir,2017,hlm.135). Semakin mudah digunakan maka semakin besar manfaat yang diperoleh dari penggunaan LMS. Hal ini juga mempengaruhi tingkat keinginan untuk menggunakan LMS (Munir,2010,hlm.118). Dengan adanya dukungan dari aplikasi LMS ini dapat memberikan kemudahan dan juga membuat sistem pembelajaran semakin terarah, efektif dan juga efisien. (Pratomo,2021,hlm.556). LMS berperan penting dalam perkuliahan, karena dengan adanya LMS mahasiswa lebih mudah untuk mendapatkan materi, mengumpulkan tugas, mengecek kegiatan perkuliahan, dan juga dalam mengikuti evaluasi pembelajaran (Hardini, 2017,hlm.142).

Selanjutnya Hardini (2017,hlm.143) memaparkan bahwa pada kenyataannya masih banyak mahasiswa yang belum paham, bahkan belum pernah sekalipun menggunakan LMS dalam perkuliahan, selain itu di lain pihak banyak pula dosen yang belum menggunakan LMS secara maksimal. Maka dari itu Hardini menyampaikan bahwa dosen harus lebih kreatif dalam merencanakan perkuliahan dengan LMS, sedangkan mahasiswa juga harus lebih aktif dalam melihat agenda perkuliahan.

Sebagai sebuah sistem LMS perlu diketahui tingkat efektivitas dan efisiensinya, hal tersebut didukung oleh fitur yang tersedia pada LMS tersebut. Universitas Pendidikan Indonesia memiliki LMS sendiri yang dapat diakses oleh seluruh dosen dan mahasiswa UPI. Fitur-fitur SPOT terdiri dari fitur materi, tugas, evaluasi, diskusi, *monitoring*, dan *conference*. Fitur materi perkuliahan, fitur tugas menjadi sarana pengumpulan tugas perkuliahan, fitur evaluasi adalah fasilitas yang memuat evaluasi perkuliahan seperti kuis, UTS, dan UAS. Fitur diskusi menjadi forum diskusi mahasiswa dalam membahas perihal seputar perkuliahan, fitur *monitoring* menjadi sarana untuk absensi mahasiswa pada setiap pertemuan perkuliahan, dan fitur *conference* adalah saluran untuk melakukan perkuliahan melalui konferensi

video. Maka dari itu SPOT sebagai LMS berperan penting dalam perkuliahan. Penggunaan SPOT memberikan kemudahan melalui bantuan fitur-fitur yang tersedia. Dengan kemudahan dalam penggunaan fitur-fitur tersebut menjadikan kegiatan perkuliahan menjadi lebih efektif dan terarah.

2.5. Penelitian Terdahulu

Keberadaan penelitian terdahulu ini bertujuan untuk mendapatkan referensi yang dijadikan sebagai acuan yang dapat digunakan sebagai pembanding bagi penelitian dalam proses penelitian yang sedang dilakukan. Berikut adalah beberapa penelitian yang relevan dengan topik peneliti, yakni di antaranya:

1. Tesis ini ditulis oleh Puspasari, D pada tahun 2017 yang berjudul “*Evaluasi Penggunaan Sistem Pembelajaran Online Terpadu (SPOT) Dengan Metode Focused Quality*”. Penelitian ini berfokus pada evaluasi penggunaan SPOT UPI. Temuan dari penelitian ini adalah kendala-kendala yang ditemukan dalam penggunaan pada mata kuliah yang diteliti. Kendala-kendala yang ditemukan adalah (1) koneksi internet yang masih kurang mendukung, (2) intensitas penggunaan oleh dosen maupun mahasiswa yang masih terbatas, (3) sering terjadi error pada akun, (4) pengaturan waktu penggunaan yang kurang teratur, (5) kapasitas lampiran yang disediakan masih terlalu kecil sehingga belum bisa mendukung *file* perkuliahan yang berkapasitas besar, (6) tidak semua mata kuliah sesuai untuk menerapkan SPOT UPI, dan (7) keterbatasan fungsi konten yang disediakan.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat beberapa kendala dalam penggunaan SPOT UPI. Menurut peneliti kendala-kendala yang dipaparkan dalam penelitian ini dapat dijadikan sebagai acuan bagi peneliti untuk membuat pertanyaan wawancara penelitian sehingga penelitian yang dihasilkan dapat mengetahui perkembangan SPOT UPI sesuai dengan pengalaman yang dialami oleh mahasiswa Prodi Pendidikan Sejarah. Persamaan penelitian terletak pada LMS yang diteliti, yaitu SPOT UPI. Perbedaan penelitian terletak pada sejumlah pembaharuan yang dilakukan oleh pihak TIK UPI terhadap SPOT semenjak peningkatan penggunaan SPOT akibat pandemi yang menyebabkan daring diterapkan secara penuh. Perbedaan ini memberikan tantangan bagi peneliti untuk mengetahui signifikansi perbaikan terhadap SPOT untuk memenuhi

kebutuhan perkuliahan mahasiswa sejak setelah dilakukannya penelitian yang dipaparkan oleh skripsi ini.

2. Tesis ini ditulis oleh Prayudha, A. pada tahun 2020 yang berjudul “Eksplorasi Kepuasan Pengguna SPOT UPI Menggunakan Metode Fuzzy-Servqual”. Tesis ini berfokus pada persepsi, harapan, dan tingkat kepuasan mahasiswa terhadap layanan *e-learning* SPOT UPI. Hasil tesis ini menunjukkan bahwa SPOT UPI membantu menghemat waktu dalam pengumpulan tugas (nilai positif pada dimensi *access*). Responden menyatakan puas terhadap kualitas SPOT UPI yang konsisten (nilai positif pada dimensi *reliability*) meskipun masih diperlukan peningkatan pada kualitas layanan. Tingkat kepuasan secara menyeluruh menunjukkan nilai negatif pada analisis perhitungan gap defuzzifikasi. Hal ini menunjukkan bahwa SPOT belum sepenuhnya sesuai dengan yang diharapkan mahasiswa.

Penelitian pada tesis ini memberikan gambaran kepada peneliti mengenai pengalaman penggunaan SPOT pada mahasiswa UPI pada tahun 2019 ketika pengumpulan data tesis dilakukan. Hal ini memberikan gambaran umum kepada peneliti mengenai pengalaman mahasiswa UPI terhadap penggunaan SPOT. Persamaan tesis terletak pada LMS yang diteliti, yaitu SPOT UPI. Perbedaan tesis terletak pada metode yang digunakan. Tesis ini menggunakan metode survei, sedangkan peneliti menggunakan metode deskriptif.

3. Penelitian ini ditulis oleh Diva, A., dkk. pada tahun 2021 yang berjudul “Perkuliahan Daring di Masa Pandemi Covid-19. Penelitian ini berfokus pada perbandingan pemanfaatan Google Classroom dan Zoom Meeting”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Google Classroom membantu peserta didik dalam perkuliahan daring. Zoom Meeting dinilai lebih efektif dibandingkan dengan Google Classroom. Hasil perolehan angket yang sebelumnya disebar kepada mahasiswa, siswa SMK, dan siswa SMP menunjukkan bahwa 71 responden memilih menggunakan Zoom Meeting dan 65 responden memilih Google Classroom. Zoom Meeting dianggap lebih efektif karena dapat memfasilitasi pembelajaran tatap muka melalui *video conference*.

Berdasarkan penelitian ini, peneliti menjadi memiliki gambaran mengenai kurangnya intensitas interaksi antara dosen dan mahasiswa dengan adanya

penerapan perkuliahan daring. Peneliti dapat menjadikan hal ini sebagai salah satu pertanyaan wawancara mengenai pengalaman mahasiswa terhadap penggunaan SPOT. Persamaan penelitian terletak pada pembahasan platform yang mendukung perkuliahan. Perbedaan penelitian terletak pada fokus penelitian dan metode. Artikel ini berfokus pada pembelajaran daring. Artikel ini menggunakan metode survei, sedangkan peneliti menggunakan metode deskriptif.

4. Penelitian ini ditulis oleh Sari, A., dkk. pada tahun 2021 yang berjudul “Evaluasi Pengalaman Pengguna dari Perspektif Mahasiswa pada Eling dan Google Classroom (Kasus: Mahasiswa SAP Sistem Informasi Angkatan 2019 Fakultas Ilmu Komputer Universitas Brawijaya)”. Penelitian ini berfokus pada pendapat mahasiswa berdasarkan penggunaan LMS Eling dan Google Classroom. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa nilai akhir SUS dari LMS Eling menunjukkan angka 48 yang berada pada skala *not acceptable* dengan grade F serta pada *rate poor*. Hasil penggunaan Google Classroom lebih tinggi daripada LMS Eling yakni dengan nilai 78 pada skala *acceptable*, grade B, dan *rate good*. Kelemahan dari LMS Eling adalah terlalu banyak fitur yang fungsinya tidak jelas, tetapi tidak disertai dengan buku panduan tutorial penggunaan secara fisik maupun elektrik, sehingga membuat pengguna bingung.

Penelitian ini memberikan informasi kepada peneliti bagaimana cara menggali lebih dalam tentang pendapat mahasiswa mengenai fitur-fitur SPOT. Persamaan penelitian terletak pada tujuan penelitian. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengalaman mahasiswa terhadap penggunaan LMS milik universitas. Perbedaan penelitian terletak pada artikel ini terdapat perbandingan antar aplikasi, sementara pada penelitian nantinya hanya akan meneliti satu aplikasi yakni SPOT UPI. Peneliti tidak menilai tugas dan tidak mengikuti kelas menggunakan aplikasi. Peneliti akan berfokus pada pengalaman mahasiswa terhadap penggunaan LMS SPOT UPI.

5. Penelitian ini ditulis oleh Ulinuha, G. & Novitaningtyas, I. pada tahun 2021 yang berjudul “Analisis Kepuasan Mahasiswa Terhadap Sistem Pembelajaran Daring Berdasarkan *End User Computing Satisfaction*”. Penelitian ini berfokus pada

analisis kepuasan mahasiswa Universitas Tidar terhadap sistem pembelajaran daring dengan LMS ELITA. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa mahasiswa merasa puas dengan penggunaan ELITA sebagai LMS yang membantu dalam perkuliahan daring. Pernyataan tersebut didukung dengan data persentase hasil survei menggunakan Google Form. Hasil tersebut dikategorikan berdasarkan dimensi yang diteliti, yakni dimensi konten (52,7%) dan akurasi (41,9%) pada kategori sangat puas, sedangkan dimensi format (43%), dimensi kemudahan (47,3%), dan dimensi ketepatan waktu (43%) masuk ke dalam kategori cukup puas.

Dalam penelitian ini, peneliti diberikan pemaparan mendetail mengenai instrumen yang digunakan sehingga dapat peneliti gunakan sebagai acuan dalam pertanyaan wawancara untuk mengetahui gambaran pengalaman mahasiswa secara lebih rinci mengenai penggunaan SPOT. Persamaan penelitian terletak pada fokus penelitian yakni LMS. Perbedaan penelitian terletak pada LMS yang diteliti dan metode yang digunakan. Artikel ini berfokus pada LMS ELITA, sedangkan peneliti berfokus pada LMS SPOT. Artikel ini menggunakan metode survei, sedangkan peneliti menggunakan metode deskriptif.

6. Penelitian ini ditulis oleh Retnoningsih, E. pada tahun 2015 yang berjudul “Mengukur Tingkat Kepuasan Penggunaan *Learning Management System* dalam *Knowledge Sharing*”. Penelitian ini berfokus pada tingkat kebergunaan dari LMS yang digunakan oleh STMIK AMIKOM Yogyakarta yaitu Waskita. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan LMS sudah sesuai kebutuhan mahasiswa dengan rincian sebagai berikut: (1) dimensi *usefulness* dengan nilai rata-rata 79.71%, (2) dimensi *ease of use* 80.33%, (3) dimensi *ease of learning* 81.56%, dan (4) dimensi *satisfaction* 81.45%. Hasil penelitian tersebut menyatakan bahwa penggunaan Waskita memberikan kepuasan kepada mahasiswa. Kualitas proses belajar juga mengalami peningkatan dengan keterlibatan secara aktif dosen dan mahasiswa.

Penelitian ini dijadikan sebagai pembandingan dengan penelitian lainnya yang juga membahas mengenai LMS, yang akan peneliti jadikan sebagai referensi tambahan untuk melengkapi pemahaman peneliti mengenai penelitian tentang LMS pada perkuliahan. Perbedaan penelitian terletak pada jenis penelitian yang

digunakan, LMS yang digunakan, dan objek penelitian. Penelitian pada artikel ini merupakan penelitian kuantitatif, sementara peneliti menggunakan jenis penelitian kualitatif. LMS yang diteliti pada artikel ini adalah Waskita sementara LMS yang diteliti oleh peneliti adalah SPOT UPI. Objek penelitian artikel ini adalah Mahasiswa AMIKOM Yogyakarta sementara objek penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah mahasiswa Prodi Pendidikan Sejarah UPI.

7. Penelitian ini ditulis oleh Munir pada tahun 2010 yang berjudul “Penggunaan Learning Management System (LMS) Di Perguruan Tinggi : Studi Kasus Di Universitas Pendidikan Indonesia”. Penelitian ini berfokus pada penggunaan LMS di UPI. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa LMS mudah dipahami, digunakan, dan dioperasikan berdasarkan pengukuran per indikator dari variabel x. Hasil pada variabel y menyatakan bahwa mahasiswa dapat meningkatkan kinerja, berbagi pengetahuan lebih mudah, serta dapat meningkatkan produktivitas dan lebih efektif dalam berbagi pengetahuan dengan menggunakan LMS. Berdasarkan pendapat mahasiswa, LMS (lms.upi.edu) yang diteliti dapat dengan mudah dipahami, dioperasikan, digunakan untuk berbagi pengetahuan dengan rekan mahasiswa dan untuk mencari informasi pembelajaran yang diperlukan tanpa harus menginstal aplikasi khusus pada perangkat komputernya saat ingin menggunakan LMS.

Penelitian ini memberikan gambaran kepada peneliti perihal pembuatan pertanyaan wawancara yang berhubungan dengan dimensi yang dibahas pada artikel ini yakni faktor *perceived usefulness*, *perceived ease of use*, *intention to use*, dan *actual usage behavior* yang mempengaruhi secara signifikan penggunaan LMS dengan efektif dan efisien dalam menunjang PBM. Persamaan penelitian terletak pada pembahasan mengenai LMS dan tempat penelitian dilakukan, yakni di Universitas Pendidikan Indonesia. Perbedaan penelitian terletak pada LMS yang diteliti. Artikel ini membahas lms.upi.edu, sedangkan peneliti membahas SPOT UPI.

8. Penelitian ini ditulis oleh Setiawan, D. & Rafianto, N. pada tahun 2020 yang berjudul “Pengukuran Usability pada *Learning Management System* Perguruan Tinggi menggunakan Pedoman *System Usability Scale*”. Penelitian ini berfokus pada ELMA yang merupakan LMS di UNIPMA (Universitas PGRI Madiun).

Hasil penelitian ini menunjukkan skor 40,8 yang berarti *usability* dari LMS sangat buruk dan berada di *rating* F. Hasil tersebut diperoleh karena sistem yang rumit, ada fitur yang tidak terlalu dibutuhkan, dan fitur *live conference* yang tidak efisien. Hasil survei dari penelitian ini dapat dijadikan kesimpulan kontra terhadap hasil kebanyakan penelitian tentang kepuasan penggunaan LMS yang menyatakan bahwa mahasiswa merasa puas terhadap penggunaan LMS sebagai sarana perkuliahan daring.

Kendala yang ditemukan dalam penelitian ini menjadi bagi peneliti dalam membuat pertanyaan wawancara untuk mengetahui hal-hal yang masih perlu diperbaiki untuk kemajuan SPOT di masa yang akan datang. Persamaan penelitian terletak pada fokus penelitian yakni pada LMS yang digunakan. Perbedaan penelitian terletak pada LMS yang digunakan dan metode penelitian, yakni peneliti tidak menggunakan metode survei, tetapi menggunakan metode deskriptif.

9. Penelitian ini ditulis oleh Fatmawati, A. pada tahun 2021 yang berjudul “Evaluasi *Usability* pada *Learning Management System OpenLearning* menggunakan *System Usability Scale*”. Penelitian ini berfokus pada LMS *OpenLearning* yang digunakan di Universitas Muhammadiyah Surakarta (UMS). Artikel ini merupakan penelitian lanjutan dari penelitian sebelumnya yang dilakukan menggunakan metode kuesioner angket. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa berdasarkan nilai akhir SUS, LMS *OpenLearning* tetap dapat diterima oleh mahasiswa meskipun dalam kategori marginal (rata-rata). Nilai LMS ini masih berada pada *grade* D yang berkisar antara 60-70 Tiga dari sepuluh pernyataan mengenai tingkat kepuasan bernilai rendah yang isi pernyataannya adalah seputar tingkat kerumitan dan tidak konsisten dalam penggunaan aplikasi.

Hasil penelitian ini menjadi sebuah bagi peneliti dalam melakukan penelitian sebab penelitian ini merupakan penelitian yang berkelanjutan, keberlanjutan tersebut memberikan gambaran kepada peneliti untuk mengetahui pendapat mahasiswa Prodi Pendidikan Sejarah UPI mengenai keberlanjutan penggunaan SPOT UPI di masa depan. Persamaan penelitian terletak pada LMS sebagai fokus penelitian. Perbedaan penelitian terletak pada metode penelitian,

yakni peneliti tidak menggunakan metode survei, tetapi menggunakan metode deskriptif.

10. Penelitian ini ditulis oleh Mashuri, C., dkk. pada tahun 2022 yang berjudul “Penerapan *Usability Testing* dalam Mengukur Keefektifan Google Classroom sebagai Media Pembelajaran IMK”. Penelitian ini berfokus pada pengukuran keefektifan Google Classroom sebagai media pembelajaran menggunakan *usability testing*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa nilai rata-rata *usability testing* sebesar 67.80% dan digolongkan ke dalam kategori baik. Aplikasi Google Classroom memenuhi kriteria *learnability* (75.33%) sehingga sangat mudah dipelajari, selanjutnya *memorability* (73.33%) sehingga mudah untuk diingat, *efficiency* (60.25%) sehingga efisien untuk digunakan. Pada dimensi *errors* (64.67%) ditemukan bahwa aplikasi Google Classroom berjalan sesuai dengan fungsinya. Dimensi terakhir *satisfaction* (65.44%) juga termasuk kategori baik, yang menjelaskan bahwa mahasiswa merasa cukup puas menggunakan Google Classroom sebagai media perkuliahan daring. Dimensi *efficiency* menjadi kategori baik yang terendah, hal ini dirasa perlu menjadi sorotan untuk menjadi evaluasi terhadap efisiensi dalam penggunaannya.

Penelitian ini dijadikan sumber tambahan yang peneliti gunakan sebagai informasi tambahan mengenai penggunaan LMS pada perkuliahan. Persamaan penelitian terletak pada pembahasan mengenai penggunaan LMS. Perbedaan penelitian terletak pada metode penelitian, dimensi, serta variabel utama. Artikel ini hanya menjadi referensi peneliti dalam melihat keefektifan Google Classroom sebagai LMS.