

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Dewasa ini, pemanfaatan TIK sebagai alat pembelajaran dalam dunia Pendidikan tidaklah cukup, karena saat ini dunia global telah memasuki era revolusi industri generasi keempat atau Revolusi Industri 4.0 (*Industry Revolution 4.0/IR4.0*) yang tidak dapat dihindari oleh bangsa Indonesia. IR4.0 menghadirkan sistem *cyber-physical*, dimana industri bahkan kehidupan sehari-hari mulai bersentuhan dengan dunia virtual yang berbentuk komunikasi manusia dengan mesin yang ditandai dengan kemunculan komputer super, mobil otonom, robot pintar, pemanfaatan *Internet of Things* (IoT), sampai dengan rekayasa genetika, dan perkembangan neurotechnology. Era ini menghadirkan teknologi disruptif (*disruptive technology*) yang menggantikan peran manusia.

Mengacu pada sebuah situs web milik pemerintah Jepang, bahwa manusia dalam bermasyarakat sudah memasuki era *Society 5.0* di mana masyarakat hidup di dunia nyata dan sekaligus di dunia digital. Untuk mengikuti perkembangan tersebut di atas, sistem pendidikan Indonesia perlu memberikan Informatika sebagai dasar-dasar pengetahuan dan kompetensi yang dapat membentuk manusia Indonesia menjadi insan yang cerdas dan punya daya saing di kawasan regional maupun global.

Dalam tataran realitas, pengajaran Informatika di sekolah, sering kali guru terjebak dengan cara-cara konvensional yang hanya berorientasi pada pencapaian aspek-aspek kognitif yang mengandalkan metode ceramah dalam pembelajarannya. Jika hal ini terjadi, yang terjadi kemudian sebuah verbalisme pengetahuan belaka. Peserta didik mampu menghafal sejumlah konsep-konsep informatika tertentu dalam dimensi akademis, tetapi tidak memiliki kemampuan memecahkan masalah.

Menurut Suyanto dan Jiha (2013, hlm. 101) Efektivitas pembelajaran adalah proses berlangsungnya pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik untuk mengubah kemampuan dan persepsi peserta didik dari yang sulit menjadi

mudah mempelajarinya. Efektivitas pembelajaran berhubungan dengan tingkat keberhasilan suatu pembelajaran, Sedangkan perkembangan pendidikan masa kini dengan kondisi pembelajaran *online* dipengaruhi oleh pesatnya kemajuan teknologi informasi dan komunikasi.

Perkembangan teknologi yang ditandai dengan munculnya berbagai macam perangkat lunak pendukung proses belajar mengajar secara *online* mengindikasikan bahwa perkembangan pendidikan di Indonesia sudah mampu beradaptasi dengan situasi genting apapun. Perlunya pengembangan elearning adalah guna melanjutkan kegiatan proses belajar mengajar ini. Salah satunya adalah pada model pembelajaran yang memanfaatkan berbagai perangkat elektronik dalam proses belajar dan mengajar.

Perangkat elektronik yang dapat mencakup perangkat *hardware* adalah seperti komputer, video, *tape*, radio, televisi, *smartphone* maupun jaringan internet. Selain itu, media daring yang dapat digunakan juga bervariasi, seperti WhatsApp, Google Meet, Zoom Meeting. Pemanfaatan perkembangan teknologi juga ditandai dengan adanya fasilitas e-learning yang lengkap.

Menurut Sagala (2006, Hlm. 161) Perkembangan pembelajaran yang awalnya menggunakan konsep tradisional yaitu tatap muka maka dikembangkan oleh para ahli dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi berdampak besar bagi manusia. Perkembangan teknologi dalam pendidikan yaitu pembelajaran *online* dan *offline*. Pembelajaran *online* pembaharuan pembelajaran dengan pengembangan media dengan koneksi pada jaringan internet. Bahan pembelajaran dapat divisualisasikan dalam bentuk yang lebih menarik dan dinamis. Dengan menggunakan berbagai variasi pembelajaran maka dapat meningkatkan antusiasme peserta didik pada pembelajaran.

Pemanfaatan *Information, Communication and Technology* (ICT) dalam pendidikan sudah mengubah cara belajar dari pembelajaran konvensional atau pembelajaran tradisional yang mengedepankan tatap muka menjadi pembelajaran yang berbasis digital dengan pemanfaatan teknologi dan informasi. Banyak pengembangan media pembelajaran yang berbasis digital

yang memudahkan peserta didik untuk belajar mandiri sehingga menghasilkan pembelajaran *online* atau Pembelajaran *offline*.

Pembelajaran dengan pengembangan teknologi dengan kombinasi pembelajaran tatap muka maka dapat dihasilkan suatu pembelajaran yang lebih efektif dan efisien. Pembelajaran ini seimbang antara tatap muka dengan pembelajaran *online* yaitu dengan menggunakan multimedia yang dimuat dalam komputer, handphone, koneksi video dan media teknologi yang lainnya. Tenaga pengajar dengan peserta didik dapat melakukan komunikasi sekalipun dengan jarak dan tempat yang berbeda dan juga peserta didik dapat dilengkapi dengan pembelajaran tatap muka yang memungkinkan terdapat permasalahan dalam materi pembelajaran *online*.

Pada awalnya istilah *Blended learning* juga dikenal dengan konsep pembelajaran hibrida yang memadukan pembelajaran tatap muka, *online* dan *offline* namun akhir ini berubah menjadi *blended learning*. *Blended* artinya campuran atau kombinasi sedangkan *learning* adalah pembelajaran.

Pendapat pula dinyatakan oleh Anthony, dkk (2014, hlm. 4) bahwasannya *blended learning* merupakan perpaduan atau kombinasi dari berbagai pembelajaran yaitu mengkombinasikan pembelajaran tatap muka (*face to face*) dengan konsep pembelajaran tradisional yang sering dilakukan oleh praktisi pendidikan dengan melalui penyampaian materi langsung pada peserta didik dengan pembelajaran *online* dan *offline* yang menekankan pada pemanfaatan teknologi.

Blended Learning mengambil kondisi seperti pembelajaran yang tidak hanya berpusat untuk tatap muka belajar tetapi juga menambahkan saat penjabatan mata pelajaran dengan fasilitas dunia maya, untuk memudahkan proses komunikasi yang cepat dan non-stop antara guru dan peserta didik, guru dan peserta didik sebagai peserta didik, dan percepatan membantu proses pengajaran dengan materi tambahan dari kejauhan. Proses pembelajaran memerlukan media yang cocok, salah satu media yang mendukung pembelajaran *Blended Learning* adalah *e-learning*

Dari penelitian Misdalina (2017, hlm. 156) perkembangan pembelajaran *E-Learning* yaitu *Blended Learning* tidak sepenuhnya pembelajaran dilakukan

secara *online* yang menggantikan pembelajaran tatap muka di kelas, tetapi untuk melengkapi dan mengatasi materi yang belum tersampaikan pada pembelajaran dan dapat digunakan untuk pemberian tugas. Dalam proses pelaksanaannya, dengan keterlibatan dan partisipasi dalam proses pembelajaran, *Blended Learning* dapat meningkatkan rasa tanggung jawab peserta didik.

Penelitian selanjutnya adalah penelitian yang dilakukan oleh Fahrurrozi dan Majid (2018, hlm. 56-57) yang menjelaskan bahwa *Blended Learning* merupakan kombinasi antara pembelajaran tatap muka dan pembelajaran *online* dengan bantuan teknologi informasi dan komunikasi. Fasilitas *e-learning* yang dimaksudkan adalah yang disediakan oleh perangkat lunak khusus yang disebut perangkat lunak pengelola pembelajaran atau *Learning Management System* (LMS). *Learning Management System* (LMS) ini dapat berjalan jika dengan bantuan berbasis internet sehingga dapat diakses dimana dan kapan saja.

Sistem dan aplikasi *e-learning* tersebut disebut dengan *Learning Management System* (LMS) merupakan sistem perangkat lunak yang memvirtualisasi proses belajar dan mengajar konvensional untuk banyak hal seperti administrasi, dokumentasi, laporan suatu program pelatihan, ruangan kelas dan peristiwa *online*, program *online*, konten pelatihan misalnya segala fitur yang berhubungan dengan proses belajar seperti pembuatan kelas, pembuatan tugas, konten, forum diskusi, sistem penilaian, serta ujian *online* CBT yang semuanya terakses dengan jaringan internet.

LMS ini juga sering disebut platform *e-learning* atau *learning content management system*. Jadi dapat disimpulkan bahwa LMS adalah aplikasi berbasis Web yang mengotomatasi dan memvirtualisasi proses belajar mengajar secara elektronik.

Adanya fasilitas *e-learning* tersebut memudahkan peserta didik dalam pembelajaran daring di era pandemi ini. Pada dasarnya, *Learning Management System* (LMS) adalah *software* yang didalamnya terdapat fitur-fitur yang dibutuhkan dalam proses pembelajaran. Fitur-fitur pada LMS yang dapat

mendukung pembelajaran daring menjadi alternatif guru dalam memantau perkembangan peserta didik dan menjadi indikator penilaian peserta didik.

Elsuci (*Electronic Learning* SMAN 1 Cipeundeuy) merupakan salah satu bentuk *E-Learning* yang dikembangkan di SMAN 1 Cipeundeuy dengan fitur-fitur yang disesuaikan dengan kebutuhan oleh sekolah secara mandiri. Elsuci ini pada mulanya diluncurkan di awal tahun pelajaran 2020/2021 oleh Kepala Sekolah lama yaitu Ibu Rika Rachmita Sujatma, S.Pd., M.M. yang selanjutnya dengan adanya rotasi Kepala Sekolah di tahun pelajaran 2020/2021 ini maka pengembangan Elsuci dilanjutkan melalui kepemimpinan Kepala Sekolah yang baru yaitu Bapak Drs. H. Tata Suhendi, M.M.Pd.

Meskipun Elsuci ini sudah lebih satu tahun digulirkan namun pada kenyataannya penggunaan aplikasi ini belum begitu merata dimanfaatkan oleh mayoritas guru dan peserta didik. Padahal telah dilakukan berbagai macam sosialisasi mulai pelatihan untuk guru maupun peserta didik, ataupun dibuatkan tutorial dalam bentuk tulisan yang dishare melalui aplikasi whatsapp.

Berdasarkan pemaparan tersebut, maka dilakukan penelitian tentang “Penerapan *Learning Management System* (LMS) Elsuci Dalam Pembelajaran Informatika Kelas X SMAN I Cipeundeuy Subang”

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan pada latar belakang di atas, maka dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana penerapan dan aktivitas pembelajaran informatika dengan menggunakan Elsuci?
2. Apa saja faktor pendukung dan faktor penghambat penerapan Elsuci dalam proses pembelajaran informatika pada peserta didik kelas X SMAN 1 Cipeundeuy ?

1.3 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah di atas, maka tujuan diadakannya penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui dan mendeskripsikan penerapan dan aktivitas pembelajaran informatika dengan menggunakan Elsuci.
2. Untuk mengetahui dan mendeskripsikan faktor pendukung dan faktor penghambat penerapan Elsuci dalam proses pembelajaran informatika pada peserta didik kelas X SMAN 1 Cipeundeuy.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat yang terdapat di dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1.4.1 Manfaat Secara Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan bisa menambah wawasan keilmuan dan memajukan pola pikir peneliti dan pembaca mengenai penerapan Elsuci pada pembelajaran informatika.

1.4.2 Manfaat Secara Praktis

- a. Bagi peneliti, diharapkan dapat memberikan pengetahuan kepada peneliti tentang penerapan Elsuci pada pembelajarn informatika di SMAN 1 Cipeundeuy Subang.
- b. Bagi peserta didik, dapat menjadi pengalaman tersendiri sehingga dapat menimbulkan minat dalam belajar informatika sehingga pemahaman konsep peserta didik akan lebih baik serta dapat menjadi motivasi bagi peserta didik bahwa teknologi disekeliling kita bisa menunjang proses pembelajaran.
- c. Bagi pendidik, diharapkan dapat memberikan informasi tentang manfaat penerapan Elsuci terhadap proses berlangsungnya pembelajaran informatika di SMAN 1 Cipeundeuy Subang.
- d. Bagi sekolah, sebagai salah satu cara untuk mengembangkan hasil belajar melalui penerapan Elsuci dan diharapkan dapat meningkatkan mutu pendidikan di SMAN 1 Cipeundeuy Subang.