BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Di masa sekarang teknologi terus berkembang dengan pesat sejalan dengan kebutuhan manusia yang semakin banyak, sehingga menciptakan suatu hal yang praktis dan inovatif menjadi tujuan utama untuk mencapai kebutuhan tersebut. Ada banyak bidang teknologi yang dikembangkan, namun salah satu teknologi yang terlihat pesat perkembangannya ialah teknologi untuk menunjang kebutuhan dalam bidang pendidikan.

Selama beberapa tahun, telah banyak upaya yang dilakukan untuk lebih mendefinisikan dan memecahkan prinsip dari Era Industri 4.0. Beberapa “prinsip dasar Industri 4.0” telah diperkenalkan, diantaranya pemanfaatan penggunaan internet yang semakin baik dan tak terbatas, fleksibilitas produksi dan virtualisasi proses (Bassi, 2017). Bentuk peningkatan teknologi yang sangat signifikan di Industri 4.0 salah satunya ialah dalam bidang pendidikan. Pada saat ini semakin banyak pendidik yang handal tetapi terhalang oleh batasan waktu dan tempat. Agar pembelajaran lebih efektif dan efisien dan tidak ada batasan waktu dan tempat untuk peserta didik belajar maupun bertanya mengenai suatu masalah dalam pembelajaran kepada tutor ataupun guru, maka dibuatlah alat maupun *web page* yang dapat menjadi tempat belajar secara mandiri (Chou et al., 2016).

Sejak akhir tahun 2019 hingga saat ini, pandemi COVID19 mengguncang dunia termasuk Indonesia. Badan Nasional Penanggulangan Bencana (BNPB) mengeluarkan surat keputusan nomor 13 A terkait penetapan masa darurat akibat virus corona. Berdasarkan penetapan tersebut, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) mengeluarkan Surat Edaran dari Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor: 36962/MPK.A/HK/2020 tertanggal 17 Maret 2020 tentang Pembelajaran secara Daring dan Bekerja dari Rumah dalam rangka Pencegahan Penyebaran Corona Virus Disease (COVID-19) (KEMENDIKBUD, 2020). Peristiwa ini bisa menjadi langkah awal yang akan membawa perubahan yang cukup besar dalam kehidupan masyarakat terhadap bentuk perubahan tatanan pendidikan di masa pandemi ini. Ini merupakan momentum yang tepat dalam mengambil peluang mengubah model pembelajaran konvensional menjadi berbasis

daring. Sehingga para pengajar dapat membiasakan siswa dalam ranah digitalisasi dan memberi mereka pengalaman belajar dengan memanfaatkan teknologi. Hal ini dapat mengubah pola berpikir siswa menjadi lebih kreatif untuk menemukan model belajar yang lebih baik bagi mereka dengan mengakses pembelajaran secara virtual yang mudah dilakukan kapan saja dan dimana saja (Santoso & Santosa, 2020).

Dengan diubahnya kegiatan pembelajaran konvensional dan tatap muka menjadi dalam jaringan atau online, maka perlu meninjau metode apa yang sesuai untuk digunakan dalam proses pembelajaran daring tersebut. Salah satunya ialah dengan menggunakan metode pembelajaran Learning Management System (LMS) yang membutuhkan media pembelajaran berbasis E-Learning.

Ryan K.Ellis menjelaskan bahwa LMS adalah sebuah perangkat lunak atau software untuk keperluan administrasi, dokumentasi, pencarian materi, laporan sebuah kegiatan, pemberian materi-materi pelatihan dan pembelajaran secara online yang terhubung ke internet. LMS digunakan untuk membuat materi pembelajaran online berbasis web dan mengelola kegiatan pembelajaran serta hasil dari kegiatannya (Ellis, 2009).

Dilihat dari beberapa jurnal sebelumnya seperti (Kasim & Khalid, 2016), (Retnoningsih, 2017) dan (Kraleva, Sabani, & Kralev, 2019) yang menjelaskan mengenai penggunaan dan pemanfaatan LMS untuk pembelajaran, dijelaskan bahwa LMS sangatlah efektif jika digunakan sebagai media pembelajaran secara jarak jauh dimana sistem yang dibuat sangat fleksibel atau dapat digunakan sesuai dengan kebutuhan. Pembelajaran dapat dilakukan di mana saja dengan secara dalam jaringan menggunakan koneksi internet (online) dan isi pembelajaran dapat dibuat sesuai dengan keinginan pemateri, pembelajaran dapat dilakukan secara langsung atau dapat diberikan durasi kepada peserta didik untuk mempelajari materi yang diberikan oleh guru. Ketika guru ingin memberikan tugas kepada peserta didik, maka dapat dengan mudah guru menambahkannya ke sistem yang ada pada LMS dan siswa juga dapat dengan mudah mengumpulkan tugas tersebut sesuai dengan waktu pengumpulan yang disesuaikan dengan guru, selain itu berkas atau administrasi tugas tidak khawatir akan hilang atau rusak dikarenakan tersimpan pada sistem penyimpanan data yang ada pada LMS.

Pada saat ini aplikasi LMS sangat banyak jenisnya, dan masing-masing mempunyai kelebihan dan kekurangannya sendiri. Sehingga peneliti sangat tertarik untuk menganalisis penggunaan aplikasi LMS yang digunakan untuk pembelajaran di SMK. Dengan berdasarkan analisis yang peneliti lakukan terhadap jurnal-jurnal yang telah ada, maka dapat ditentukan aplikasi LMS apa saja yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran di SMK. Pada penelitian ini akan dianalisis pemanfaatan 5 produk media pembelajaran LMS, yakni Google Classroom, Moodle, Edmodo, Schoology dan Ruang Kelas-Ruang Guru di 10 SMK di kota Bandung. Untuk mendukung pengambilan data, penulis membuat video tutorial tentang kelima produk LMS tersebut untuk disimak oleh para guru dan siswa yang digunakan sebagai sampel penelitian. Pengambilan data dilakukan menggunakan instrumen dalam bentuk angket untuk menelusuri sejauh mana respon dan pengalaman guru dan siswa terkait kelima LMS tersebut. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi rujukan para guru dan siswa dalam menentukan jenis LMS yang sesuai dengan kebutuhan dan karakter pembelajaran di SMK. Berdasarkan paparan di atas, maka peneliti akan melakukan penelitian yang berjudul “Analisis Pemanfaatan *Learning Management System (LMS)* dalam Proses Pembelajaran secara Dalam Jaringan (Daring) di SMK di Kota Bandung”.

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana respon guru dan siswa terhadap pemanfaatan LMS sebagai media pembelajaran di SMK?
2. Bagaimana keunggulan dan kekurangan masing-masing LMS dalam menunjang kebutuhan dan karakter pembelajaran di SMK?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan uraian rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui respon guru dan siswa terhadap pemanfaatan LMS sebagai media pembelajaran di SMK.

2. Mengetahui dan menganalisis keunggulan dan kekurangan masing-masing LMS dalam menunjang kebutuhan dan karakter pembelajaran di SMK.

1.4 Batasan Masalah Penelitian

Mengingat terlalu luasnya permasalahan yang ada dan agar hasil penelitian tepat menuju sasaran dan tidak menyimpang, maka perlu adanya pembatasan masalah. Dalam penelitian ini peneliti membatasi ruang lingkup penelitian. Penelitian ini memuat batasan sebagai berikut:

1. Penelitian dilakukan dengan meminta respon dari guru dan siswa terhadap beberapa media pembelajaran E-Learning berbasis LMS yang telah dianalisis oleh peneliti.
2. Penelitian dilakukan terhadap 5 media pembelajaran E-Learning berbasis LMS yang sifatnya gratis (Ruang Kelas-Ruang Guru, Google Classroom, Moodle, Schoology dan Edmodo).
3. Penelitian ini dilakukan terhadap guru dan siswa-siswi di 10 SMK di kota Bandung.

1.5 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan yang telah dirumuskan di atas, maka diharapkan penelitian ini mempunyai manfaat sebagai berikut:

1. Secara Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan suatu hal positif terhadap pengembangan ilmu pengetahuan khususnya dalam bidang pendidikan, juga sebagai bahan acuan dan bahan pertimbangan bagi penelitian berikutnya.

2. Secara Praktis

- a. Bagi Sekolah

Dapat menjadi bahan masukan bagi lembaga dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar, khususnya pada kegiatan belajar mengajar secara dalam jaringan (daring) agar lebih efektif dan efisien.

- b. Bagi Peneliti

Penulis dapat menambah pengetahuan tentang media pembelajaran yang efektif dan efisien untuk digunakan dalam pembelajaran secara daring di SMK, selain itu

penelitian ini digunakan untuk memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan.

c. Bagi Peneliti Lain

Dapat menambah pengetahuan untuk melakukan sebuah penelitian yang masih dalam satu jenis penelitian.

1.6 Struktur Organisasi Skripsi

Struktur organisasi skripsi ini memuat sistematika penulisan skripsi dengan memberikan gambaran kandungan setiap bab dalam membentuk sebuah kerangka untuk skripsi. Adapun penulisan struktur organisasi penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Bab 1: Pendahuluan

Bab ini membahas tentang latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, pembatasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi skripsi.

b. Bab 2: Kajian Pustaka

Bab ini membahas teori-teori pendukung pada penelitian seperti mengenai kurikulum pembelajaran SMK, media pembelajaran, E-Learning, *Learning Management System* (LMS) serta penelitian sebelumnya yang relevan.

c. Bab 3: Metode Penelitian

Bab ini membahas mengenai metode penelitian, partisipan dan tempat penelitian, prosedur penelitian, teknik pengumpulan data, validitas data dan analisis data.

d. Bab 4: Temuan dan Pembahasan

Bab ini membahas mengenai temuan apa saja yang didapatkan pada saat penelitian, khususnya mengenai pemanfaatan dan penilaian kegunaan dari media pembelajaran E-Learning berbasis LMS pada proses pembelajaran di SMK.

e. Bab 5: Kesimpulan

Bab ini berisi kesimpulan dan rekomendasi yang menyajikan penafsiran dan peneliti terhadap hasil analisis temuan penelitian sekaligus mengajukan hal-hal penting yang dapat dimanfaatkan dari hasil penelitian.