

## BAB I PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Kondisi belajar di rumah dikarenakan suatu pandemi COVID-19 yang awalnya menyenangkan berubah menjadi membosankan seiring dengan berjalannya waktu, hal ini menyebabkan ketika pembelajaran tatap muka yang kembali dilaksanakan membuat siswa menjadi semakin bermalas-malasan (Jeniffer Joi, 2020). Sehingga ketika siswa sudah belajar menjadi tatap muka kembali, kebiasaan bermalas-malasan masih terasa, itulah sebabnya banyak peserta didik yang kurang peduli dengan pelajaran yang dipelajari dan memungkinkan tidak naik kelas, memiliki nilai pas KKM atau *softskill* yang kurang sedangkan mata pelajaran Pengembangan Perangkat Lunak (PPL) merupakan pelajaran fundamental berkelanjutan sampai lulus untuk membentuk seseorang yang berkeinginan menjadi *web developer* memiliki *softskill* pada program keahlian Sistem Informasi Jaringan dan Aplikasi (SIJA). Efek dari kurang bersemangatnya dalam melakukan pembelajaran menimbulkan aktivitas peserta didik dalam pembelajaran yang kesiangan masuk kelas, ditengah pembelajaran ada peserta didik yang meninggalkan kelas sebelum waktunya, kesulitan mengakses kembali materi yang telah disampaikan karena tidak ada sarana untuk menampung aktivitas pembelajaran, minimnya orang yang mengumpulkan tugas, pengumpulan tugas di hari terakhir, pengumpulan tugas masih dilakukan via WhatsApp sehingga kurang efektif dan efisien dan tidak adanya informasi dari hasil pembelajaran yang telah dilakukan sehingga peserta didik tidak ada perubahan.

Semua tindakan manusia ditentukan oleh tujuannya. Ketika ingin menggapai tujuan itu maka manusia harus melakukan aksi yang selaras agar tujuan itu tercapai. Ketika akan bertindak maka dibutuhkan dorongan atau hasrat untuk melakukan tindakan tersebut agar menjadi nyata atau bisa disebut dengan motivasi. Motivasi didefinisikan sebagai keadaan internal atau keadaan yang mengaktifkan, mengarahkan, memelihara atau mengontrol perilaku (Kostecky, 2005:439). Di sekolah, motivasi akan berperan penting bagi peserta didik (Linnenbrink, 2002). Motivasi adalah salah satu faktor

terpenting di balik hasil. Peserta didik membutuhkan alasan atau motivasi yang unggul secara akademis. Motivasi yang dimiliki peserta didik dalam kegiatan pembelajaran sangat berperan untuk meningkatkan hasil belajar (Nashar, 2004:11). Peserta didik yang memiliki motivasi yang tinggi dalam belajar memungkinkan akan memperoleh hasil belajar yang tinggi juga, artinya semakin tinggi motivasinya, semakin intensitas usaha dan upaya yang dilakukan. Apabila peserta didik dapat melakukan suatu perubahan atas aktivitas belajarnya dan memperbaiki kekurangannya sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dan mengurangi kemungkinan peserta didik mengalami kegagalan di akhir semester. Untuk itu diperlukan motivasi untuk melakukan tindakan yang mendukung dan mendorong peserta didik untuk meningkatkan hasil belajarnya. Peserta didik dapat dimotivasi secara intrinsik dan ekstrinsik, tergantung pada tipe peserta didik, dan motivasi ini secara langsung mempengaruhi hasil belajar.

Untuk saat ini penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dalam kehidupan sehari-hari telah berkembang termasuk dalam bidang pendidikan, bahkan institusi pendidikan menuntut agar meningkatkan kualitas pembelajaran dengan meningkatkan akses internet dan lingkungan belajar online dengan memaksimalkan penggunaan TIK untuk pembelajaran mandiri untuk memperluas kapasitas dan kualitas pembelajaran (Kementerian Pendidikan Malaysia, 2012). Sehingga sekolah memerlukan sebuah sistem yang mengelola aktivitas pembelajaran yang akan dilakukan. Sistem pembelajaran dirancang dengan tujuan utama untuk meningkatkan efek pembelajaran. Dalam proses kinerja akademik, kebiasaan telah berubah dari tradisional ke digital. Guru dapat menggunakan sistem manajemen pembelajaran berbasis *Learning Management System (LMS)* untuk memantau aktivitas peserta didik. LMS bisa menjadi sebuah paket solusi tinggi yang memungkinkan pengiriman dan administrasi konten dan kebutuhan untuk semua peserta didik, sistem ini berisi aplikasi untuk menyediakan materi pembelajaran dan mengelola aktivitas peserta didik (Sallum, 2008). LMS bisa digunakan sebagai media pembelajaran dan pengajaran online interaktif.

Selain pertemuan tatap muka di dalam kelas, LMS juga memfasilitasi komunikasi antara pendidik dan peserta didik dan komunikasi antar antar peserta didik. LMS memiliki fitur-fitur unik yang membantu memperlancar proses pembelajaran, antara lain: menilai kemampuan peserta didik dengan menggunakan materi/modul pembelajaran, tugas terstruktur dan pemberitahuan koleksi untuk review harian sesuai kebutuhan, dan model seperti *computer-based testing* (CBT) untuk melakukan tes yang harus dilakukan. Peneliti menganalisis motivasi dari hasil pemantauan LMS. Dengan menggunakan LMS dalam pembelajaran akan memudahkan peserta didik dalam mengakses aktivitas pembelajaran dan dapat mendapatkan informasi yang tersedia dalam LMS sesuai dengan konteks pembelajaran (Park & Jo, 2015). Dalam LMS terdapat pengalaman peserta didik untuk mengakses LMS dan memberikan distribusi nilai hal ini dapat mempengaruhi hasil belajar siswa kedepannya (Kia et, al., 2020).

Sekarang pembelajaran tatap muka telah beroperasi kembali maka dapat digunakan metode *blended learning*. *Blended learning* merupakan metode pembelajaran yang menggabungkan pembelajaran *online*, kegiatan tatap muka, dan praktik di dunia nyata (Semler, 2005). Dalam penelitian Almeida & Pranajaya (2017) menyebutkan bahwa *blended learning* berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar, artinya *blended learning* yang diterapkan dengan baik maka akan mempengaruhi motivasi belajar siswa yang tinggi. Sehingga penelitian akan menggunakan metode *blended learning* untuk mengkombinasikan pembelajaran tatap muka dan pembelajaran *online*. Penelitian ini menggunakan metodologi *Smart Learning Environment Establishment Guideline (SLEEG)* yang dikembangkan berdasarkan pendekatan *Analyze, Design, Develop, Implement, dan Evaluate (ADDIE)* berdasarkan standar ISO 21001:2018 (Rosmansyah et al., 2022). Berdasarkan beberapa tahap dari SLEEG tersebut, maka pada penelitian ini akan dilakukan sebuah analisis dan desain terhadap kebutuhan perancangan terhadap *Learning Management System (LMS)* untuk mengetahui hasil kinerja dan motivasi peserta didik. Kemudian pada tahap *implement* akan dijelaskan bagaimana

proses melakukan penelitian dan diakhiri dengan kuisioner yang nanti akan dianalisis pada tahap akhir yang dapat menyimpulkan apakah penerapan *Learning Management System (LMS)* berpengaruh signifikan terhadap motivasi peserta didik atau tidak.

Berdasarkan pemaparan masalah dan metodologi di atas, penulis melakukan penelitian dengan cara mengembangkan *Learning Management System (LMS)* untuk mengetahui motivasi peserta didik pada materi *Data Definition Language (DDL)* dengan judul penelitian “Pengembangan *Learning Management System (LMS)* Terhadap Motivasi Siswa Pada Mata Pelajaran Pengembangan Perangkat Lunak di SMKN 1 Garut”.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian tersebut maka dapat dirumuskan masalah penelitian sebagai berikut:

- 1) Bagaimana pengembangan *Learning Management System (LMS)* pada materi *Data Definition Language (DDL)* ?
- 2) Bagaimana implementasi materi *Data Definition Language (DDL)* pada *Learning Management System (LMS)* ?
- 3) Bagaimana kategori motivasi peserta didik sebelum dan sesudah melakukan pembelajaran ?
- 4) Bagaimana pengaruh penerapan *Learning Management System (LMS)* terhadap motivasi peserta didik dalam materi *Data Definition Language (DDL)* ?
- 5) Bagaimana tanggapan peserta didik terhadap penerapan *Learning Management System (LMS)* pada materi *Data Definition Language (DDL)*?

## 1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan untuk penulisan dapat diuraikan sebagai berikut:

- 1) Mengembangkan *Learning Management System (LMS)* pada materi *Data Definition Language (DDL)*.

- 2) Mengimplementasikan materi *Data Definition Language (DDL)* pada *Learning Management System (LMS)*.
- 3) Menganalisis kategori motivasi peserta didik sebelum dan sesudah melakukan pembelajaran.
- 4) Menganalisis pengaruh penerapan *Learning Management System (LMS)* terhadap motivasi peserta didik dalam materi *Data Definition Language (DDL)*.
- 5) Menganalisis tanggapan peserta didik terhadap penerapan *Learning Management System (LMS)* pada materi *Data Definition Language (DDL)*.

#### **1.4 Batasan Masalah**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan diatas, maka peneliti membatasi masalah dalam penelitian ini agar lebih terarah dengan batasan sebagai berikut:

- 1) Subjek penelitian adalah peserta didik kelas XI PPL di SMKN 1 Garut pada program keahlian Sistem Informasi Jaringan dan Aplikasi (SIJA).
- 2) Materi yang akan di bahas adalah *Data Definition Language (DDL)*.
- 3) *Learning Management System (LMS)* berperan sebagai media pembelajaran dalam membantu peserta didik dan guru dalam aktivitas pembelajaran.
- 4) Metode pembelajaran menggunakan metode *Blended Learning* dengan tipe *Mastery Based Blended Learning* yang menggabungkan pembelajaran tatap muka dan pembelajaran online.
- 5) Instrumen *Technology Acceptance Model (TAM)* hanya digunakan untuk mengetahui tanggapan peserta didik saja dengan menggunakan tiga aspek, yaitu: kemudahan, kebermanfaatan dan sikap.
- 6) Motivasi yang dibahas berfokus pada sumber motivasi dengan tiga orientasi, yaitu orientasi penguasaan (motivasi intrinsik), orientasi pendekatan kinerja (motivasi ekstrinsik) dan orientasi penghindaran kinerja (motivasi ekstrinsik).

## 1.5 Manfaat Penelitian

### 1) Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan mampu menambah ilmu baru serta pengalaman dalam mengembangkan LMS untuk mengetahui aktivitas pembelajaran yang berpengaruh terhadap motivasi peserta didik berdasarkan kinerja yang dilakukan selama pembelajaran.

### 2) Bagi Guru

*Learning Management System (LMS)* diharapkan menjadi alat/media pembelajaran yang dapat mengelola aktivitas pembelajaran seperti pengelolaan materi, tugas dan ujian serta dapat menginformasikan kinerja peserta didik dan langkah selanjutnya yang akan dilakukan dalam proses pembelajaran dan mengetahui motivasi peserta didik berdasarkan hasil pembelajaran dan merefleksikan materi selanjutnya akan disampaikan seperti apa agar motivasi peserta didik membaik apabila mengalami kemunduran.

### 3) Bagi Peserta Didik

Manfaat yang hendak dicapai dari penelitian ini, LMS dapat menjadi media pembelajaran yang dapat mengelola aktivitas pembelajan sehingga memudahkan peserta didik apabila ingin mengakses materi, mengumpulkan tugas dan mengerjakan ujian serta mengintervensi proses pembelajaran sehingga dapat mengetahui tingkat motivasi peserta didik. Dengan menampilkan informasi melalui dashboard mulai dari notifikasi dan ringkasan informasi hasil pembelajaran yang diperoleh peserta didik meningkatkan motivasi peserta didik dalam belajar dan dapat digunakan untuk memfasilitasi pembelajaran.

### 4) Bagi Peneliti lain

Penelitian ini diharapkan mampu menjadi referensi bagi penelitian-penelitian yang akan dilakukan. Selain itu penelitian ini semoga bisa dikembangkan oleh peneliti lain untuk mendapatkan manfaat yang lebih luas bagi masyarakat.

## 1.6 Struktur Organisasi Skripsi

Kerangka penelitian ini berisikan penjelasan mengenai uraian pada setiap bab skripsi ini yang meliputi:

### 1. BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini berisi konteks penelitian yang mana berisikan latar belakang penelitian dengan masalah yang terjadi yaitu kurang bersemangatnya peserta didik dalam proses pembelajaran setelah lamanya belajar daring yang membuat siswa menjadi bermalas-malasan dilihat dari nilai kurang atau pas KKM, ditambah kendala tidak adanya media pembelajaran yang menampung aktivitas peserta didik dalam pembelajaran, seperti ketika peserta didik ingin mengakses kembali materi yang telah disampaikan mereka harus mencari lagi materi yang dikirimkan pada grup WhatsApp, ketika ingin mengirimkan tugas kebanyakan peserta didik mengirimkan secara pesan pribadi ke pendidik karena masih banyak pemula yang menggunakan aplikasi tertentu atau google drive sehingga mereka mengalami kesulitan. *Learning Management System (LMS)* dikembangkan berbasis website dan *mobile*. Rumusan masalah berdasarkan identifikasi yaitu bagaimana implementasi LMS untuk menunjang aktivitas pembelajaran siswa agar lebih terstruktur dan pendidik dapat mengelola pembelajaran yang memudahkan peserta didik untuk mengakses suatu file atau mengerjakan sesuatu dan pengaruhnya terhadap motivasi peserta didik. Tujuan penelitian ini untuk mengimplementasikan LMS dalam proses pembelajaran dan mengetahui motivasi peserta didik apakah terdapat perubahan atau tidak.

### 2. BAB II KAJIAN PUSTAKA

Bab ini berisikan teori yang melandasi penulisan skripsi ini. Teori ini mencakup peta literatur yang berisikan bagan map materi yang akan dibahas seperti materi yang berkenaan dengan motivasi, *Learning Management System (LMS)*, *state of the art*, metode penelitian

mengadopsi metode *Smart Learning Environment Establishment Guideline (SLEEG)*, metode tanggapan peserta didik terhadap suatu aplikasi yang dikembangkan yaitu LMS menggunakan instrumen *Technology Acceptance Model (TAM)*, *Achievement Goal Theory (AGT)*, metode pembelajaran yang diterapkan adalah *Blended Learning*.

### 3. BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini menjelaskan mengenai langkah-langkah dalam melakukan penelitian dengan menggunakan metode SLEEG yang terdiri dari tahap *Analyze* dengan komponen: studi lapangan, studi literatur, analisis kebutuhan; tahap *Design* dengan komponen: desain penelitian, desain aplikasi LMS, desain pembelajaran dan desain instrumen yang digunakan. Termasuk di dalamnya objek yang diteliti, populasi dan sampel. Desain penelitian yang dirancang adalah *Quasi experimental design*. Bentuk desain *Quasi experimental* yang dipilih adalah *nonquivalent control group design*. Populasi dan sampel yaitu peserta didik kelas XI Program Keahlian Sistem Informasi Jaringan dan Aplikasi (SIJA) SMK Negeri 1 Garut. Dengan dua kelas yang dijadikan sampel, kelas pertama yaitu kelas XI PPL 1 menjadi kelas kontrol yang melakukan pembelajaran tanpa LMS dan kelas kedua yaitu XI PPL 2 menjadi kelas eksperimen yang melakukan pembelajaran menggunakan LMS dan teknik analisis data yang mencakup rumus yang akan digunakan dalam pengolahan data hasil instrumen.

### 4. BAB IV PEMBAHASAN

Bab ini berisi penjelasan mengenai hasil penelitian yang telah dilakukan beserta analisisnya. Berdasarkan permasalahan yang telah dirumuskan pada BAB I dibahas pada bab ini yaitu mengembangkan dan mengimplementasikan *Learning Management System (LMS)*, menganalisis kategori motivasi peserta didik sebelum dan sesudah melakukan penelitian, menganalisis pengaruh penerapan *Learning*



*Management System (LMS)* terhadap motivasi peserta didik, dan menganalisis tanggapan peserta didik terhadap *Learning Management System (LMS)*.

## 5. BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi tentang kesimpulan yang didapat dari hasil penelitian yang telah dilakukan baik itu dari segi hasil penelitian pembelajaran, hasil penelitian penggunaan LMS dan hasil analisis data yang didapatkan dari data instrumen yang didapatkan dari hasil penelitian yang sesuai dengan rumusan masalah yang telah ditetapkan serta berisi saran untuk pembaca atau bagi yang ingin mengembangkan skripsi ini.