

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pendidikan merupakan komponen terpenting dalam kehidupan sehari-hari. Pendidikan mempunyai peranan dan fungsi yang cukup penting bagi kehidupan manusia, baik pendidikan dalam aspek kognitif, afektif (sikap), maupun psikomotorik (Mubin, 2020). Sehingga, pendidikan tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia. Adanya pendidikan, manusia dapat terus berkembang dalam berbagai aspek kehidupan, terutama pada bidang teknologi. Contoh perkembangan teknologi informasi yang sangat berdampak dalam bidang pendidikan yaitu penggunaan jaringan komputer serta *internet*. *Internet* menjadi salah satu fasilitas pertukaran informasi pada bidang pendidikan karena sifatnya yang tidak terbatas oleh ruang, tempat waktu dan jarak. Salah satu pemanfaatan teknologi informasi yang dapat digunakan dalam bidang pendidikan adalah *e-learning*.

E-learning adalah sebuah cara baru dalam proses belajar mengajar yang kegiatannya melalui perangkat elektronik yang memanfaatkan jaringan *internet* sehingga guru dan murid tidak bertatap muka secara langsung. *E-learning* dapat disesuaikan berdasarkan ketersediaan media dan alat pendukung yang digunakan. Contoh dari *e-learning* adalah *Learning Management System (LMS)*.

Learning Management System (LMS) merupakan *platform* atau aplikasi perangkat lunak untuk kegiatan pembelajaran secara *online*, atau biasa disebut sebagai pembelajaran kelas maya (Subiyantoro & Ismail, 2017). LMS sangat mendukung dalam bidang pendidikan karena dianggap sebagai hal yang interaktif dan mudah dipahami. Sehingga, banyak instansi pendidikan di Indonesia sudah mulai sadar akan pentingnya LMS dalam proses pembelajaran.

Adanya aturan baru mengenai *physical distancing* di masa pandemi berdasarkan buku yang berjudul “PANDUAN PENYELENGGARAAN PEMBELAJARAN PADA TAHUN AJARAN 2020/2021 DAN TAHUN AKADEMIK 2020/2021 DI MASA PANDEMI

CORONAVIRUS DISEASE 2019 (COVID-19)” yang dikeluarkan oleh 4 Menteri Indonesia, yaitu Menteri Pendidikan dan Kebudayaan, Menteri Agama, Menteri Kesehatan, dan Menteri Dalam Negeri. Hal ini yang membuat siswa dan guru harus melakukan kegiatan belajar mengajar (KBM) dari rumah agar dapat memutus penyebaran virus Covid-19. Sehingga, proses pembelajaran di masa pandemi ini membutuhkan peran teknologi yang begitu besar. Dengan adanya teknologi, LMS dapat dimanfaatkan pada proses belajar mengajar di masa pandemi ini. Contoh instansi pendidikan yang belum menerapkan LMS adalah SMK Negeri 1 Grujugan.

SMK Negeri 1 Grujugan masih menggunakan media *WhatsApp* dalam proses KBM-nya, seperti dalam pengumpulan tugas, pemberian materi (berupa *file*), presensi, dan lain sebagainya. Media tersebut kurang efektif dalam proses KBM karena fiturnya yang terbatas. Selain itu, dengan menggunakan media *WhatsApp* dapat mengakibatkan data rentan hilang atau tenggelam akibat banyaknya pesan yang tidak penting.

Berdasarkan jurnal penelitian “Social Isolation and Acceptance of the Learning Management System (LMS) in the time of COVID-19 Pandemic: An Expansion of the UTAUT Model” yang dilakukan oleh Syed A. Raza, dkk., faktor utama pendorong digunakannya LMS adalah *Social Isolation, Performance Expectancy, Social Influence*, dan *Effort Expectancy*. Dan berdasarkan jurnal yang berjudul “Evaluasi Pemanfaatan Teknologi Informasi Pada Mata kuliah Jaringan Komputer di Era Pandemi Covid-19” yang dilakukan oleh Elfizar Jurusan Ilmu Komputer, FMIPA, Universitas Riau tentang perkembangan teknologi informasi (TI) pada perkuliahan Jaringan Komputer sangat membantu dosen dan mahasiswa baik dalam penyampaian materi, tugas maupun ujian di masa Pandemi Covid-19.

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan, penulis memberikan solusi dari masalah yang sudah disampaikan dengan membangun sebuah sistem informasi LMS berbasis *website* dengan judul penelitian “Penerapan Learning Management System (LESGO) sebagai Pembelajaran Jarak Jauh guna Meningkatkan Kegiatan Belajar Mengajar pada SMK Negeri 1 Grujugan” yang diharapkan dapat membantu pihak SMK Negeri 1 Grujugan dalam hal melakukan proses pembelajaran secara daring yang sebagaimana-mestinya.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah dijelaskan diatas maka dapat disimpulkan bahwa permasalahan yang terdapat pada kasus yang diambil adalah belum adanya fitur LMS pada website sekolah SMK Negeri 1 Grujugan yang digunakan untuk proses pemberian materi (berupa *file*, *text* maupun *link*), tugas, ulangan, nilai dan presensi dari guru kepada siswa serta pengumpulan tugas, pengerjaan ulangan, pengisian presensi dan melihat nilai oleh siswa.

1.2.1. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dijelaskan, maka dapat dirumuskan permasalahan yang terjadi antara lain:

1. Bagaimana cara merancang serta membangun Learning Management System (LESGO) sebagai Pembelajaran Jarak Jauh guna Meningkatkan Kegiatan Belajar Mengajar pada SMK Negeri 1 Grujugan?
2. Bagaimana dampak dari Penerapan Learning Management System (LESGO) sebagai Pembelajaran Jarak Jauh guna Meningkatkan Kegiatan Belajar Mengajar pada SMK Negeri 1 Grujugan?

1.2.2. Batasan Masalah

Dalam penelitian ini, peneliti akan membatasi permasalahan yang akan dibuat dalam sistem. Hal ini bertujuan agar sistem dapat terfokus dalam tujuan yang akan diselesaikan.

Batasan masalah yang akan dibuat dalam pembangunan aplikasi ini antara lain:

1. LMS ini hanya dapat diakses oleh masyarakat SMK Negeri 1 Grujugan.
2. LMS ini digunakan untuk pengumpulan tugas, pengerjaan ulangan, pengisian presensi, serta melihat nilai oleh siswa SMK Negeri 1 Grujugan.
3. LMS ini digunakan untuk pemberian materi (berupa *file*, *text* maupun *link*), tugas, ulangan, nilai, dan presensi dari guru kepada siswa di SMK Negeri 1 Grujugan.
4. LMS ini hanya dibangun dengan basis website, sehingga hanya dapat diakses melalui browser.

1.3. Tujuan dan Manfaat

Tujuan dari dilakukannya laporan akhir dengan judul “Penerapan Learning Management System (LESGO) sebagai Pembelajaran Jarak Jauh guna Meningkatkan Kegiatan Belajar Mengajar pada SMK Negeri 1 Grujugan”, adalah sebagai berikut:

- Untuk merancang serta membangun Learning Management System (LESGO) sebagai Pembelajaran Jarak Jauh guna Meningkatkan Kegiatan Belajar Mengajar pada SMK Negeri 1 Grujugan.
- Untuk mengetahui serta memberikan dampak dari Penerapan Learning Management System (LESGO) sebagai Pembelajaran Jarak Jauh guna Meningkatkan Kegiatan Belajar Mengajar pada SMK Negeri 1 Grujugan.

Sedangkan manfaat yang didapatkan dari laporan akhir dengan judul “Penerapan Learning Management System (LESGO) sebagai Pembelajaran Jarak Jauh guna Meningkatkan Kegiatan Belajar Mengajar pada SMK Negeri 1 Grujugan”, adalah sebagai berikut:

- Manfaat Secara Praktis

1. Bagi Peneliti

Manfaat bagi peneliti adalah dapat mengimplementasikan ilmu yang telah didapat semasa di perkuliahan serta menerapkan ilmu baru yang tidak didapat dari perkuliahan.

2. Bagi Siswa SMK Negeri 1 Grujugan

Manfaat bagi siswa yaitu dapat melakukan presensi, melakukan pengumpulan tugas, mengerjakan ulangan, mengunduh materi (berupa *file*) serta dapat mengetahui nilai yang telah diberikan oleh guru yang bersangkutan. Dalam pelaksanaannya LMS ini dapat menghemat waktu serta dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja.

3. Bagi Guru SMK Negeri 1 Grujugan

Manfaat bagi guru adalah dapat memberikan materi (berupa *file*, *text* maupun *link*), memberikan presensi, memberikan tugas maupun mengunduh tugas yang telah dikumpulkan siswa, memberikan soal ulangan kepada siswa melalui fitur LMS ini serta dapat melakukan pemberian nilai kepada siswa. Dalam pelaksanaannya LMS ini dapat menghemat waktu serta dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja.

- Manfaat Secara Akademis
 1. Bagi peneliti dapat menambah wawasan melalui pengaplikasian ilmu yang telah diperoleh dari akademik ke lapangan.
 2. Bagi peneliti lain dapat dijadikan sebagai referensi terhadap pengembangan dalam penelitian yang serupa.