

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi telah mengubah pendidikan dengan metode pembelajaran yang lebih interaktif, akses luas ke sumber belajar, dan efisiensi administrasi. Teknologi mempersiapkan siswa untuk dunia kerja digital, mengatasi kesenjangan pendidikan, dan mendukung pembelajaran jarak jauh. Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi memberikan dampak tersendiri bagi dunia pendidikan, saat ini ilmu pengetahuan dan teknologi membantu proses pendidikan untuk menciptakan serta membentuk sistem pendidikan yang lebih komprehensif dan fleksibel sehingga dapat berfungsi secara efektif dalam masyarakat global.<sup>1</sup> Salah satu manifestasi dari kemajuan ini adalah implementasi Learning Management System, yang telah menjadi instrumen penting dalam mendukung proses belajar mengajar. Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi telah memberikan landasan kuat bagi pengembangan dan adopsi Learning Management System di sektor pendidikan. Teknologi yang semakin canggih memungkinkan *Learning Management System* untuk mengintegrasikan berbagai aspek pembelajaran, seperti penyampaian materi, evaluasi, dan pelacakan kemajuan siswa, dalam satu platform yang mudah diakses dan dikelola. Dalam perkembangannya, LMS berbasis web telah menjadi pilihan utama karena menawarkan keunggulan aksesibilitas yang lebih tinggi. LMS berbasis web memungkinkan pengguna untuk mengakses platform pembelajaran dari mana saja dan kapan saja selama mereka memiliki koneksi internet.

Mengamati keadaan pendidikan hingga saat ini, efektivitas pendidikan masih jauh dari kata optimal. Masalah efektivitas pendidikan berkenaan dengan rasio antara tujuan pendidikan dengan hasil pendidikan, artinya sejauh mana tingkat kesesuaian antara apa yang diharapkan dengan apa yang dihasilkan, baik

---

<sup>1</sup> Sri Giarti, Manajemen Kurikulum dan Pembelajaran Berbasis ICT, Jurnal Ssatya Widya, Vol. 32, No. 2, Desember 2016, ISSN Cetak: 0854-5995, ISSN Online: 2549-967X, h.117

dalam hal kuantitas maupun kualitas. Jika peserta didik telah menyelesaikan pendidikannya namun belum menunjukkan kemampuan karakteristik sesuai dengan kualifikasi yang diharapkan artinya masih terdapat masalah efektivitas pendidikan. Hasil tes program penilaian pelajar internasional (*Programme for International Student Assessment/PISA*) 2022 yang diumumkan pada 5 Desember 2023 menunjukkan, 82 persen siswa Indonesia yang berusia 15 tahun tidak paham matematika (skornya berada di tingkatan 2 atau kurang, dibandingkan dengan tingkatan 5 atau 6, urutan paling baik di negara peserta). Selain itu, 75 persen siswa tidak paham bacaan dan 66 persen siswa tidak paham sains. Hasil penilaian PISA memberikan dasar bagi pembuat kebijakan untuk mempertimbangkan perbaikan dalam sistem pendidikan, dengan tujuan menciptakan masa depan yang lebih cerah dan sukses secara finansial. Secara keseluruhan, hasil PISA 2022 menunjukkan tingkat kinerja yang rendah, sebanding dengan hasil pada tahun 2003 untuk membaca dan matematika, serta tahun 2006 untuk sains. Meskipun penilaian sebelumnya menunjukkan peningkatan, tren ini telah berbalik dengan adanya penurunan sejak tahun 2015. Fakta bahwa tidak ada kemajuan yang signifikan dalam skor PISA menyoroti tantangan yang lebih dalam dalam sistem pendidikan Indonesia. Ini menandakan perlunya reformasi dalam pendekatan pembelajaran dan pengembangan kurikulum, dengan penekanan yang lebih besar pada aspek-aspek berpikir kritis dan keterampilan abad ke-21 yang penting dalam konteks dunia modern.

Pendidikan yang efektif adalah suatu pendidikan yang memungkinkan peserta didik untuk dapat belajar dengan mudah, menyenangkan serta dapat mencapai tujuan sesuai dengan yang diharapkan.<sup>2</sup> Merujuk pada pernyataan tersebut, digitalisasi dan demokrasi hadir sebagai unsur yang saling mendukung sesuai dengan tuntutan zaman. Kedua unsur ini menjadi suatu hal yang penting dan perlu dilakukan sesegera mungkin sebagai salah satu upaya dalam merumuskan solusi demokrasi bagi dunia pendidikan. Demokrasi diartikan sebagai kesempatan yang sama bagi semua orang untuk

---

<sup>2</sup> Rahmat Hidayat dan Abdillah, *Ilmu Pendidikan (Konsep, Teori, dan Aplikasinya)*, (Medan: Lembaga Peduli Pengembangan Pendidikan Indonesia, 2019), h.226

memperoleh pendidikan tanpa membedakan agama, ras, suku dan status sosial lainnya. Sedangkan Digitalisasi hadir sebagai solusi terhadap konteks perubahan zaman, dimana digitalisasi ini menjadi jembatan untuk menggerakkan pendidikan, sehingga proses pembelajaran dan pengembangan ilmu pengetahuan tetap berlangsung.<sup>3</sup> Dengan demikian, digitalisasi didefinisikan sebagai alat untuk mencapai demokrasi dalam dunia pendidikan.

Digitalisasi sekolah merupakan suatu konsekuensi logis dari perubahan zaman, sehingga adaptasi untuk bisa menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi menjadi mutlak dibutuhkan.<sup>4</sup> Dalam hal ini, pemerintah mengeluarkan suatu kebijakan terkait digitalisasi sekolah untuk mendukung kegiatan belajar secara digital dengan cara menyediakan bahan ajar dalam jaringan agar dapat digunakan bersama oleh stakeholder pendidikan baik guru, siswa, sekolah, dan masyarakat. Kebijakan tersebut menekankan pada penggunaan sarana teknologi informasi berupa komputer tablet dan portal rumah belajar sebagai bantuan operasional sekolah kinerja yang mana regulasinya merujuk pada Permendikbud nomor 31 tahun 2019 keputusan mendikbud nomor 320/P/2019.<sup>5</sup>

Dampak besar juga terasa pada pendidikan formal di sekolah di Indonesia yang sedang giat-giatnya digalakkan. Istilah pembelajaran online di sekolah sudah lazim terdengar mendampingi teknologi informasi dan komunikasi. Namun, implementasi TIK ini masih berjalan tersendat disebabkan oleh berbagai kendala teknis yang ada. Fenomena menunjukkan adanya kesenjangan persepsi dan kemampuan dari SDM pendidik dan tenaga kependidikan.<sup>6</sup> Ada tiga kategori pendidik, pengajar, disebut juga guru, instruktur, trainer dan sebagainya yang biasanya sering menyajikan materi

---

<sup>3</sup> R. Rahmi, *Inovasi Pembelajaran Di Masa Pandemi Covid-19*. Al-Tarbiyah: Jurnal Pendidikan (The Educational Journal), Vol. 30 No.2, 2020, ISSN Cetak: 2721-3595, ISSN Online: 2442-6377, h. 111–123.

<sup>4</sup> Cut Nelga Isma dkk, *Urgensi Digitalisasi Pendidikan Sekolah*, At-Ta'dib: Jurnal Ilmiah Prodi Pendidikan Agama Islam Vol. 14 No. 2, 2022, ISSN Cetak: 2085-2525, ISSN Online: 2615-2398, h. 130

<sup>5</sup> *ibid.*

<sup>6</sup> Dewi Salma Prawiradilaga, *Wawasan Teknologi Pendidikan*, (Jakarta: Kencana Prenadamedia, 2016), cet. ke-3, h.1

tertentu sesuai keahliannya. Lalu ada pembimbing yang membina untuk kajian atau kegiatan tertentu. Begitu juga teknologi pendidikan menjadi salah satu dari tenaga kependidikan yang hadir untuk mendukung menyiapkan SDM dengan keahlian khusus.<sup>7</sup>

Sistem pembelajaran sudah seharusnya mengalami pembaharuan dengan memanfaatkan perkembangan teknologi informasi sehingga bisa meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia.<sup>8</sup> Teknologi informasi dipandang sebagai segala bentuk teknologi yang diterapkan untuk memproses dan mengirimkan informasi dalam bentuk elektronik. Berbagai bentuk teknologi ini dapat diintegrasikan dan diimplementasikan dalam pembelajaran guna memfasilitasi belajar secara efektif dan efisien.<sup>9</sup>

Berkaca pada permasalahan dunia pendidikan yang sudah dijelaskan, seperti keterbatasan akses terhadap sumber belajar, kesulitan dalam pengelolaan administrasi pembelajaran, dan kurangnya interaksi antara guru dan siswa di luar jam sekolah. Dengan kemajuan teknologi, *learning management system* menawarkan solusi yang inovatif untuk mengatasi berbagai permasalahan ini. *learning management system* memungkinkan akses mudah dan fleksibel ke materi pelajaran, memungkinkan siswa untuk belajar kapan saja dan di mana saja. Selain itu, *learning management system* memfasilitasi pengelolaan administrasi pembelajaran secara lebih efisien, dengan fitur untuk penjadwalan, penilaian, dan pelaporan yang terintegrasi. Interaksi antara guru dan siswa juga dapat ditingkatkan melalui fitur komunikasi seperti forum diskusi dan pesan instan. Dengan demikian, implementasi *learning management system* berbasis web dapat menjadi kunci untuk mengatasi berbagai permasalahan dalam pendidikan, menjadikan proses pembelajaran lebih efektif, efisien, dan inklusif, serta memungkinkan terciptanya lingkungan belajar yang lebih responsif terhadap kebutuhan siswa dan guru di era digital ini.

---

<sup>7</sup> *ibid.*, h.2

<sup>8</sup> Fatma Sukmawati, *Pengembangan Aplikasi Pembelajaran Biologi Smp Berbasis Android Untuk Bekal Menghadapi Uan Di Smp Islam Bakti 1 Surakarta*, *Jurnal Teknologi Informasi*. Vol. 11 No. 31, Maret, 2016, h. 1

<sup>9</sup> Muhammad Yaumi, *Media dan Teknologi Pembelajaran*, (Jakarta: Prenadamedia, 2018), h.173

Berdasarkan peraturan menteri pendidikan dan kebudayaan nomor 36 tahun 2018 terkait perubahan atas peraturan menteri pendidikan dan kebudayaan nomor 59 tahun 2014 tentang kurikulum 2013 pasal 10A bahwa pelaksanaan pembelajaran informatika sebagai mata pelajaran pilihan dilaksanakan mulai tahun ajaran 2019/2020 sesuai dengan kesiapan sekolah.<sup>10</sup> Teknologi informasi dan komunikasi sebagai salah satu bagian dari informatika yang merupakan kebutuhan dasar bagi siswa agar dapat mengembangkan kemampuannya pada era digital.<sup>11</sup> Oleh karena itu dalam dunia pendidikan, penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi penting dan dibutuhkan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Sekolah dapat meningkatkan mutu pendidikan yang berkualitas dan menyenangkan. Sistem teknologi informasi dan komunikasi memberikan jangkauan yang luas cepat, efektif, dan efisien terhadap pengemasan dan penyebar luasan informasi ke berbagai penjuru dunia.<sup>12</sup> *Learning management system* adalah sebuah platform yang dirancang untuk mengelola, mendokumentasikan, melacak, melaporkan, dan mengirimkan program pendidikan atau pelatihan. *Learning management system* membantu institusi pendidikan dan perusahaan dalam menyederhanakan proses pembelajaran dengan menyediakan berbagai alat yang memungkinkan pengajar dan pelajar berinteraksi secara efektif.

Keberadaan teknologi informasi sekarang ini membuat guru/dosen dapat memberikan layanan tanpa harus berhadapan langsung dengan peserta didik. Demikian pula peserta didik dapat memperoleh informasi dalam lingkup yang luas dari berbagai sumber melalui “cyber space” atau ruang maya dengan menggunakan komputer atau internet. Hal yang paling mutakhir adalah berkembangnya apa yang disebut “cyber teaching” atau pengajaran maya, yaitu proses yang dilakukan dengan menggunakan internet. Istilah lain ialah e-learning yaitu satu model pembelajaran dengan menggunakan media teknologi komunikasi dan informasi khususnya internet.<sup>13</sup> Salah satu penyebab

---

<sup>10</sup> Permendikbud Nomor 36 Tahun 2018 Tentang Kurikulum 2013 Sekolah Menengah Atas/Madrasah Aliyah, h. 1

<sup>11</sup> *ibid.*, h. 11

<sup>12</sup> Rusman, Deni Kurniawan, dan Cepi Riyana, *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2015), cet. ke-4, h.5

<sup>13</sup> Muhammad Yaumi, *op.cit.*,h.174

meningkatnya pemanfaatan *e-learning* di pendidikan yakni dengan tersedianya macam-macam perangkat lunak atau disebut dengan LMS (Learning Management System). Terdapat banyak perangkat lunak LMS komersial dan non komersial. Contoh perangkat lunak LMS komersial yaitu *Blackboard*, *WBT system's top class* dan *WebCT*. Sedangkan salah satu contoh LMS yang *open source* adalah Moodle (modular object-oriented dynamic learning environment).

Menurut Rouse, *Learning Management System* merupakan suatu aplikasi atau perangkat lunak berbasis web yang digunakan untuk merencanakan, melaksanakan, dan menilai proses pembelajaran tertentu.<sup>14</sup> *Learning Management System* merupakan proses yang kompleks, untuk mengatasi kerumitan tersebut adalah dengan membuat rencana terperinci sejak awal sebelum diterapkan.<sup>15</sup> *Learning Management System* bukan hanya sebatas sistem pendukung dalam proses pembelajaran di sekolah. Tetapi, sistem ini akan menjadi hal yang sangat penting untuk menghilangkan batasan serta mengakomodir pembelajaran dalam proses pendidikan, mengingat akses terhadap sistem dapat dilakukan setiap waktu.

*Learning management system* telah lama digunakan sebagai alat untuk mengelola, mendokumentasikan, melacak, dan menyampaikan program pendidikan atau pelatihan. Namun, dengan kemajuan teknologi dan meningkatnya kebutuhan akan fleksibilitas dalam pembelajaran, *learning management system* berbasis web muncul sebagai solusi yang lebih unggul. Keunggulan utama *learning management system* berbasis web terletak pada aksesibilitasnya; pengguna dapat mengakses platform pembelajaran dari mana saja dan kapan saja selama terhubung ke internet. Hal ini memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri dan mengatur waktu belajar mereka sendiri. Selain itu, *learning management system* berbasis web biasanya dilengkapi dengan berbagai fitur interaktif seperti video konferensi, forum diskusi, dan integrasi

---

<sup>14</sup> John Oliver P. Brioso, *An E-classroom Management System Implementation Contextualization, Perception, and Usability*, Review of Integrative Business and Economics Research, Vol. 6 No. 1, 2017, h. 230.

<sup>15</sup> Sergiy Movchan, *Learning Management System: Implementation Process*, 6 November 2018 <https://raccoongang.com/blog/learning-management-system-implementation-process-raccoongang-blog/>, diakses pada tanggal 20 Desember 2023, Pukul 08.26

dengan berbagai sumber daya digital yang memperkaya pengalaman belajar. Sistem ini juga mempermudah guru dalam mengelola materi, memberikan tugas, dan memberikan umpan balik secara real-time. Dengan demikian, *learning management system* berbasis web menawarkan pendekatan yang lebih fleksibel, interaktif, dan efisien dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian Yana dan Adam di tahun 2019 mengenai efektivitas penggunaan platform *Learning Management System* sebagai media pembelajaran berbasis pembelajaran blended learning terhadap hasil belajar mahasiswa, adapun platform yang diuji ialah Schoology, Quizlet, dan Canvas. Hasilnya menunjukkan bahwa ketiga platform tersebut sangat efektif untuk meningkatkan hasil belajar mahasiswa, namun pada platform Quizletlah hasil belajar mahasiswa jauh lebih meningkat. Begitu juga dengan Dhianti Haeruman dkk pada tahun 2021 meneliti efektivitas *blended learning* berbasis *Learning Management System* dalam pembelajaran Matematika, hasilnya menunjukkan bahwa *Learning Management System* menjadikan model blended learning efektif dalam pembelajaran matematika. Hal ini karena *Learning Management System* dapat diakses kapan saja, dimana saja, dan tanpa memerlukan biaya tambahan lain selain kuota internet.

Penelitian lainnya dilakukan oleh Benita dan Kusuma pada tahun 2022 mengenai efektivitas platform E-Learning LMS terhadap mahasiswa, lagi-lagi hasilnya menunjukkan bahwa penggunaan *Learning Management System* merupakan cara yang efektif sebagai media pembelajaran terlebih lagi pada pembelajaran daring seperti saat ini. Meskipun pada akhirnya akan selalu ada hal-hal yang kurang, namun masih bisa untuk diperbaiki.

Sekolah Menengah Atas (SMA) Negeri 78 Jakarta adalah sekolah yang menerapkan digitalisasi sekolah. Berdasarkan *grand tour observation* dan wawancara dengan Bapak Dodi selaku pengelola web SMA Negeri 78 Jakarta. Selain memuat hampir seluruh informasi sekolah sejak 2014 SMAN 78, web SMAN 78 Jakarta juga digunakan sebagai penunjang *e-learning* karena memuat informasi pelajaran dan materi pembelajaran. SMAN 78 Jakarta juga menerapkan *Learning Management System* pertama melalui CBT pada tahun 2019. CBT ini digunakan ketika pelaksanaan ujian di sekolah dalam skala kecil maupun besar.

Implementasi *learning management system* berbasis web di SMA Negeri 78 Jakarta merupakan langkah strategis untuk meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah tersebut. Sebagai salah satu sekolah unggulan, SMA Negeri 78 Jakarta berupaya mengintegrasikan teknologi modern dalam proses pembelajaran guna menciptakan lingkungan belajar yang lebih efektif dan efisien. *Learning management system* berbasis web memungkinkan siswa dan guru di SMA Negeri 78 Jakarta untuk mengakses materi pelajaran, tugas, dan ujian secara online, yang sangat membantu dalam mengatasi keterbatasan waktu dan tempat. Selain itu, fitur-fitur interaktif seperti forum diskusi dan video konferensi dalam *learning management system* berbasis web memungkinkan interaksi yang lebih dinamis antara siswa dan guru, serta mendukung kolaborasi di antara siswa. Dengan demikian, implementasi *learning management system* berbasis web tidak hanya memperkuat proses pembelajaran di kelas, tetapi juga mempersiapkan siswa SMA Negeri 78 Jakarta untuk menghadapi tantangan di era digital dengan keterampilan teknologi yang relevan.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti akan melakukan penelitian dengan tema Learning Management System berbasis web sebagai sistem penunjang proses pembelajaran yang meliputi perencanaan, pelaksanaan, dan pengendalian. Adapun judul penelitian ini adalah "Implementasi Learning Management System berbasis Web SMA Negeri 78 Jakarta".

## **B. Fokus dan Subfokus**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, penelitian ini difokuskan pada "Implementasi Learning Management System berbasis Web SMA Negeri 78 Jakarta". Dari fokus tersebut maka dapat dijabarkan dengan sub fokus sebagai berikut:

1. Pelaksanaan *Learning Management System* berbasis Web SMA Negeri 78 Jakarta.
2. Pengendalian *Learning Management System* berbasis Web SMA Negeri 78 Jakarta.



3. Faktor pendukung dan penghambat Implementasi Learning Management System berbasis Web SMA Negeri 78 Jakarta

### C. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan sub fokus diatas, maka dapat dijabarkan dalam pertanyaan penelitian di halaman berikut :

1. Bagaimana pelaksanaan *Learning Management System* berbasis Web SMA Negeri 78 Jakarta?
2. Bagaimana pengendalian *Learning Management System* berbasis Web SMA Negeri 78 Jakarta?
3. Faktor-faktor apa saja yang menjadi pendukung dan penghambat implementasi Learning Management System?

### D. Tujuan Penelitian

Tujuan umum dari penelitian ini diantaranya adalah untuk mengetahui, mendeskripsikan dan menunjukkan contoh efektivitas:

1. Pelaksanaan *Learning Management System* berbasis Web SMA Negeri 78 Jakarta.
2. Pengendalian *Learning Management System* berbasis Web SMA Negeri 78 Jakarta.
3. Faktor-faktor yang menjadi pendukung dan penghambat implementasi Learning Management System.

### E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat pengetahuan wawasan mengenai pengelolaan learning management system berbasis web. Adapun manfaat teoritis dan praktis adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai bahan informasi dalam memperkaya teori, konsep-konsep, dan mengembangkan ilmu pengetahuan terkait dengan implementasi *Learning Management System* berbasis Web SMA Negeri 78 Jakarta.

## 2. Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini secara praktis dapat dimanfaatkan oleh beberapa pihak terkait, sebagai berikut :

### a. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengamalan peneliti setelah melakukan pengamatan langsung terkait implementasi *Learning Management System* berbasis Web SMA Negeri 78 Jakarta. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dan wawasan peneliti setelah membandingkan hasil pengamatan tersebut dengan teori-teori yang diperoleh dari sumber-sumber yang relevan.

### b. Bagi Civitas Akademika Program Studi Manajemen Pendidikan

Hasil penelitian ini akan menambah koleksi informasi di perpustakaan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta sehingga bisa menambah pengetahuan atau wawasan bagi civitas akademika. Penelitian ini juga dapat menjadi acuan atau referensi bagi penelitian berikutnya yang ingin mengkaji lebih dalam mengenai topik yang sama. Selain ini, penelitian ini bisa dijadikan sebagai pembanding untuk menggali unsur-unsur lain mengenai implementasi *Learning Management System* berbasis Web.

### c. Bagi SMA Negeri 78 Jakarta

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai informasi, serta sumbangsih pemikiran terkait dengan implementasi *Learning Management System* berbasis Web.