

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi yang canggih dan modern menjadikan ; banyak aspek dalam kehidupan manusia yang telah mengalami perubahan dan peningkatan termasuk dalam dunia pendidikan. Di Indonesia, bidang pendidikan mengalami suatu perubahan yang meningkat. dimana para siswa saat ini diharapkan lebih proaktif dan aktif dalam pembelajaran berlangsung. Selain itu, dalam proses pembelajaran di sekolah dapat mendorong siswa dalam memahami dan menerapkan konsep secara mendalam guna memperkuat kompetensi mereka dalam proses pembelajaran berlangsung. Selain itu pula guru memiliki wewenang dalam memanfaatkan suatu media pembelajaran sebagai modul untuk memberikan suatu pemahaman yang mendalam bagi siswa dalam menerima pembelajaran.

Kurikulum Merdeka mempunyai ruang lingkup pembelajaran yang bermanfaat dengan memanfaatkan media secara efektif dan kreatif. Para guru maupun siswa dituntut untuk lebih aktif dan kreatif baik di dalam kelas fisik maupun di dalam kelas digital. Suatu pembelajaran berbasis elektronik merupakan salah satu upaya metode dalam mengembangkan dan membiasakan siswa dalam penggunaan teknologi melalui lingkungan belajar yang efisien dan inovatif.

Kondisi di atas dapat menjadikan institusi pendidikan mengadopsi dan menerapkan sebuah metode belajar berupa *Learning Management System* (LMS) dimana dalam proses pembelajaran siswa dapat memaksimalkan suatu aktivitas belajarnya. Suatu interaksi antar siswa dan pendidik tidak akan lagi terbatas, tidak hanya di dalam kelas fisik, melainkan juga bisa dilanjutkan di dalam ruang yang virtual. Sebagaimana halnya pembelajaran tatap muka, maka pembelajaran yang menggunakan suatu media elektronik memerlukan tahapan perencanaan dan pengembangan. Perbedaan yang utama terletak pada bagaimana suatu materi ajar dirancang dan dikembangkan untuk mempermudah proses pembelajaran di dalam kelas fisik maupun kelas digital. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan baik oleh para guru kepada para siswa yaitu LMS. Menurut Ellis (dalam Septia, 2019) LMS atau *Learning Management System* adalah sebuah perangkat lunak yang dirancang untuk mendukung administrasi, dokumentasi, pelaporan aktivitas, dan proses belajar *online*, di mana semua materi pembelajaran disampaikan secara dalam jaringan daring.

LMS dirancang untuk mendukung pembelajaran campuran (*blended learning*), yaitu merupakan suatu perpaduan antara pembelajaran tatap muka baik secara langsung dan pemanfaatan teknologi daring sebagai sebuah tambahan. Menurut Puspitarini (2022) suatu pembelajaran *blended learning* adalah suatu metode pembelajaran yang kombinasi dari metode konvensional dengan penggunaan teknologi daring sebagai pelengkap, dengan tujuan untuk memberikan suatu suasana baru di dalam proses belajar mengajar sehingga

siswa tidak merasa jenuh dalam pembelajaran didalam kelas .Pendekatan blended learning memiliki suatu manfaat yaitu untuk menjaga minat belajar siswa selama di sekolah dan dapat mempengaruhi suatu hasil belajar serta meningkatkan kemampuan siswa dalam berpikir kritis. Penerapan di sekolah blended learning biasanya menggunakan LMS disesuaikan dengan suatu kebutuhan institusi seperti Sevima Microsoft Teams.

Penggunaan *Learning Management System* (LMS) dapat menjadikan suatu solusi praktis dalam mendukung kegiatan pendidikan dari tingkat sekolah hingga perguruan tinggi. *Learning Management System* (LMS) memiliki tujuan utama yaitu untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Pendidikan memegang peranan penting dalam mengembangkan potensi dari masing-masing individu berupa fondasi dalam memperoleh pengetahuan, baik secara langsung maupun secara tidak langsung. Selain itu, LSM dapat diimplementasikan secara luas oleh berbagai suatu institusi pendidikan dengan berbagai media, seperti internet, video atau audio, dan lainnya.

Melalui teknologi LSM, maka proses belajar yang biasanya berada di dalam ruangan kelas akan dapat dilangsungkan secara daring, baik secara langsung (*real-time*) maupun secara tidak langsung (*asynchronous*). Pengajar dapat menyampaikan sebuah materi dari lokasi yang berbeda dengan menggunakan sebuah perangkat komputer. LSM merupakan bentuk suatu layanan pendidikan yang memudahkan para siswa dapat mengakses suatu

pembelajaran tanpa batas baik oleh lokasi maupun waktu (Marheni et al,2020).

Melalui pemanfaatan LSM, maka para pendidik dapat menilai hasil belajar serta kemampuan siswa dalam berfikir kritis selama proses pembelajaran di kelas. Fitur-fitur yang disediakan oleh LSM dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dalam pendidikan hal tersebut sangatlah penting agar siswa tertarik dalam proses pembelajaran dan lebih mudah dalam memahami materi yang disampaikan oleh para guru. Selain itu, hasil belajar dapat juga dievaluasi dan diukur secara langsung melalui tahapan tahapan test ataupun menggunakan metode lainnya. Hasil penilaian belajar siswa tidak hanya berdasarkan pada nilai akademik, akan tetapi juga berdasarkan pada nilai aspek non-akademik.

Pencapaian tujuan dalam suatu pembelajaran geografi dapat mencerminkan kemampuan siswa setelah mengikuti pelajaran geografi dan menjadikan suatu indikator dalam keberhasilan siswa dalam menguasai suatu materi tersebut yang merupakan salah satu faktor yang dapat mempengaruhi di dalam hasil belajar adalah penggunaan media pembelajaran (Nurwidayanti dan Mukminan,2018). Pemilihan media pembelajaran yang tepat akan berdampak pada hasil belajar siswa yang meliputi aspek psikomotorik, afektif dan kognitif. Selain itu, media sendiri merujuk pada sebuah peralatan fisik yang digunakan untuk mendukung suatu penyampaian sebuah informasi ataupun pesan. Media pembelajaran dapat mencakup pada perangkat keras maupun perangkat lunak yang

dirancang,digunakan,maupun dikelola untuk mendukung suatu proses belajar mengajar berlangsung .Fungsi utama dalam media pembelajaran adalah sebagai alat bantu dalam suatu penyampaian materi pembelajaran selama kegiatan belajar berlangsung. Selain itu pula suatu media pembelajaran juga harus dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan kemampuan para siswa dalam memahami suatu materi yang telah diajarkan (Eliantari et al.,2020).

Penelitian Shofiyulloh (2024) menunjukkan bahwa dengan adanya LSM maka sebuah sumber belajar siswa akan semakin bearagam serta memperkaya suatu ilmu yang diperoleh secara mandiri oleh para siswa. Hal tersebut dapat menunjukkan bahwa sana penggunaan LSM di dalam sebuah metode belajar blended sangat mempengaruhi pola pikir serta pola belajar para siswa, sehingga hal ini membuat para siswa dapat dengan mandiri dalam belajar serta memahami materi dengan cara mereka sendiri. Selain itu, penggunaan LSM di dalam proses pembelajaran dengan menggunakan blended secara tidak langsung baik guru maupun pihak sekolah sudah turut andil dalam mengembangkan pengetahuan teknologi kepada dalam diri siswa-siswanya.

Penelitian Hamid (2015) menghasilkan sebuah kajian yang menunjukkan implementasi LSM yang dapat mempengaruhi sebuah minat maupun hasil belajar peserta didik dalam suatu mata pelajaran pemrograman web. Penelitian Katu (2022) menunjukkan bahwa penggunaan LSM dapat berguna bagi peserta didik karena sangat mudah diakses dan digunakan dimanapun apalagi peserta didik dapat memanfaatkan suatu

media seperti google, chatgpt, microsoft copilot ataupun gemini sebagai bahan tambahan materi belajar . Penelitian Cahyani (2022) menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan LSM dengan membuat suatu metode pembelajaran yang beragam sehingga para siswa dapat dengan aktif untuk mengikuti pembelajaran yang mana guru sangat berperan penting dalam keaktifan pembelajaran.

Penggunaan LSM dalam pembelajaran geografi telah dilakukan pada siswa kelas X A SMA COKROAMINOTO yang mana diawali dengan melakukan wawancara awal terlebih dahulu untuk mengetahui bahwa LSM yang dapat digunakan pada sekolah ini adalah *Microsoft Team*. Selain itu, penggunaan LSM dapat dilakukan ketika guru mata pelajaran geografi tersebut berhalangan hadir sehingga siswa diperkenankan untuk belajar secara mandiri . Penggunaan LSM dapat juga digunakan sebagai pengganti dari ketidak hadiran guru tersebut dan digantikan dengan pertemuan online untuk membahas sebuah materi yang telah dibagikan melalui *Teams* . Di dalam pertemuan online tersebut para siswa juga dipersilahkan untuk bertanya serta berdiskusi selayaknya kondisi belajar di kelas fiksi terkait materi yang telah dibagikan ataupun diterangkan oleh para guru. Para guru di SMA COKROAMINOTO melakukan sebuah pelatihan terkait dengan penggunaan LSM yang diharapkan untuk menunjang kebutuhan mereka pada saat mengajar.

Ada efek positif yang dapat dirasakan oleh guru maupun siswa yang dilibatkan dalam proses belajar menggunakan LSM. Selain itu ada

juga efek negatif yang dirasakan guru maupun siswa pada saat proses wawancara berlangsung. Salah satu guru yang mengajar Kelas X SMA COKROAMINOTO memaparkan bahwa masih ada beberapa siswa yang sangat kurang memiliki motivasi dalam belajar dengan penggunaan LSM dikarenakan mereka cenderung sangat kurang disiplin didalam mengatur waktu maupun jadwal sehingga partisipasi belajar mereka sangatlah kurang. Oleh karena itu diberikan solusi berupa mengadakan sebuah tantangan yang sangat menarik dan dapat mengubah metode pembelajaran lebih menarik serta lebih interaktif lagi.

Kelebihan pemanfaatan LSM adalah guru dapat dengan mudah memberikan tugas dan materi apabila berhalangan hadir dan siswa dapat mengumpulkan tugas serta berinteraksi dengan gurunya dengan mudah. Namun disisi lain kekurangan dari pembelajaran menggunakan LMS adalah kurang disiplin dalam mengatur jadwal sehingga partisipasi siswa dalam pembelajaran pun berkurang apalagi pelajaran geografi membutuhkan konsentrasi serta daya ingat siswa karena pembelajaran geografi identik dengan mempelajari bumi baik dalam segala hal yang ada diatasnya dan interaksi antara manusia dan alam. Selain itu, geografi mempelajari hubungan timbal balik antara manusia dan bumi. Peneliti menemukan adanya kesenjangan dari pemanfaatan LMS pada siswa kelas X SMA COKROAMINOTO dan hal ini yang ingin diidentifikasi peneliti terlebih dahulu untuk menindaklanjuti penelitian ini.

Berdasarkan pemaparan latar belakang di atas, maka peneliti ingin mengidentifikasi pemanfaatan *Learning Management System* dalam proses pembelajaran Geografi pada siswa kelas X SMA COKROAMINOTO dengan mengangkat judul penelitian yaitu “Pemanfaatan *Learning Management System* Dalam Pembelajaran Geografi (Studi Kasus Pada Siswa Kelas X SMA COKROAMINOTO)”.

B. Fokus Penelitian

Penelitian ini berfokus pada pemanfaatan *Learning Management System* dalam pembelajaran Geografi pada siswa kelas X SMA COKROAMINOTO . Fokus utamanya mencakup proses perencanaan, pelaksanaan maupun proses evaluasi pembelajaran yang mengintegrasikan *Learning Management System*, serta bagaimana *Learning Management System* dapat berkontribusi terhadap efektivitas pembelajaran, keterlibatan siswa maupun hasil belajar siswa dalam pembelajaran geografi. Penelitian ini juga menjelaskan tentang kelebihan dan kendala yang dapat dihadapi dalam penggunaan *Learning Management System* untuk model blended learning di lingkungan sekolah.

C. Rumusan Masalah

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

1. Bagaimanakah pemanfaatan *Learning Management System* pada siswa kelas X SMA COKROAMINOTO?

2. Apa sajakah faktor pendukung dan penghambat pembelajaran geografi dengan menggunakan *Learning Management System* pada siswa kelas X SMA COKROAMINOTO?
3. Bagaimanakah peningkatan hasil belajar pada pembelajaran geografi dengan menggunakan *Learning Management System* pada siswa kelas X SMA COKROAMINOTO?

D. Tujuan Penelitian

Mengacu pada rumusan masalah diatas, secara umum tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui pemanfaatan *Learning Management System* pada siswa kelas X di SMA COKROAMINOTO.
2. Untuk mengetahui faktor pendukung dan penghambat pembelajaran geografi dengan menggunakan *Learning Management System* pada siswa kelas X SMA COKROAMINOTO.
3. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar pada pembelajaran geografi dengan menggunakan *Learning Management System* pada siswa kelas X SMA COKROAMINOTO.

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini penting untuk dilakukan karena belum banyak penelitian yang menguji pemanfaatan *Learning Management System* dalam pembelajaran geografi. Berikut manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Bagi Siswa

Pemanfaatan LMS bagi siswa membuat siswa mandiri serta dapat menggunakan teknologi dengan baik untuk kepentingan belajar, namun dari kekurangannya adalah siswa tidak begitu memahami materi yang telah diberikan oleh guru sehingga solusinya adalah guru dapat mengulang menjelaskan materi yang belum dipahami oleh siswanya sehingga siswa dapat dengan mudah mengerti materi tersebut.

2. Bagi Guru

Manfaat penelitian ini adalah untuk memperoleh data dan wawasan yang lebih mendalam tentang metode pengajaran, tantangan, dan kebutuhan guru dalam proses pembelajaran. Dengan guru sebagai pemberi informasi, peneliti dapat mengidentifikasi area yang memerlukan perbaikan atau pengembangan serta merancang strategi atau program yang lebih sesuai dengan praktik sehari-hari di kelas. Hasil penelitian ini juga diharapkan membantu dalam penyusunan pedoman atau kebijakan yang dapat meningkatkan efektivitas pengajaran dan kualitas pendidikan secara keseluruhan, sesuai dengan kebutuhan nyata para pendidik dan peserta didik.

3. Bagi Sekolah

Pemanfaatan *Learning Management System* (LMS) yang memiliki keunggulan lebih, sekolah dapat meningkatkan mutu pendidikan yang berbasis teknologi. Sekolah juga bisa menyelenggarakan pelatihan dan workshop bagi para guru untuk memperkuat kompetensi mereka dalam menggunakan LMS yang telah dipilih. Selain itu, sekolah dapat mengembangkan dan memperbaiki infrastruktur teknologi guna mendukung penggunaan LMS secara lebih efektif.

4. Bagi Yayasan Cokroaminoto

Yayasan Cokroaminoto dapat memanfaatkan untuk mengembangkan kurikulum yang lebih inovatif dan sesuai dengan perkembangan teknologi. Departemen geografi juga dapat mengembangkan program-program yang berfokus pada peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa dengan menggunakan *platform Learning Management System* yang lebih efektif. Hasil penelitian ini dapat menjadi landasan untuk penelitian lebih lanjut mengenai penggunaan teknologi dalam pembelajaran geografi, sehingga terus meningkatkan kualitas pendidikan di bidang ini.

5. Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti mempunyai landasan di masa yang akan datang sebagai bahan kajian dalam menerapkan media pembelajaran, khususnya media pembelajaran *Learning Management System* lainnya.

F. Definisi Istilah

Dalam penelitian ini terdapat beberapa istilah yang perlu untuk diperjelas definisinya, yaitu sebagai berikut:

1. Pemanfaatan adalah suatu proses penggunaan sumber daya secara efektif dan efisien untuk mencapai tujuan tertentu. Dalam konteks ini merujuk pada cara penggunaan *Learning Management System* secara optimal dalam kegiatan belajar mengajar geografi (Siagian,2001).
2. *Learning Management System* merupakan sebuah teknologi yang digunakan untuk mendukung proses pembelajaran secara konvensional di mana hal ini melibatkan beberapa fasilitas seperti diskusi secara langsung antara guru dengan siswa dengan penyampaian materi pembelajaran melalui berbagai teknologi serta penyampaian tugas dan ujian secara *online* (Shofiyulloh, 2024).
3. Pembelajaran geografi adalah proses penyampaian pengetahuan tentang fenomena geosfer yang meliputi aspek fisik dan aspek sosial , serta hubungan manusia dengan lingkungannya . Tujuan dari pembelajaran ini adalah dapat menumbuhkan kesadaran spasial, lingkungan , dan kebangsaan (Sutarno, 2012).
4. Studi Kasus

Suatu metode penelitian yang digunakan untuk mengeksplorasi suatu fenomena dalam konteks kehidupan nyata secara mendalam,terutama ketika batas antara fenomena dan konteks tidak jelas. Dalam studi kasus ini dilakukan pada siswa kelas X SMA Cokroaminoto guna untuk memahami

secara mendalam pemanfaatan *Learning Management System* dalam pembelajaran (Yin, 2009).

5. SMA Cokroaminoto

Beralamat di Jl. Jend. Sudirman 15 B, Kartoharjo, Kota Madiun, merupakan sekolah swasta yang telah berdiri sejak tahun 1955. Dengan luas tanah 2.322 m², sekolah ini menaungi jenjang pendidikan SMA dan memiliki reputasi baik di Kota Madiun. SMA Cokroaminoto dikenal sebagai sekolah yang memiliki akreditasi "B" berdasarkan SK No. 761/BAN-SM/SK/2019 yang diterbitkan pada tanggal 09-09-2019. Hal ini menunjukkan kualitas pendidikan yang tinggi dan komitmen sekolah dalam menyediakan fasilitas serta tenaga pengajar yang mumpuni untuk para siswanya. SMA Cokroaminoto sudah berkomitmen untuk mencetak generasi muda yang unggul, berakhlak mulia, dan siap menghadapi tantangan zaman. Dengan fasilitas dan tenaga pengajar yang berkualitas, sekolah ini menjadi pilihan yang tepat bagi para orang tua yang ingin memberikan pendidikan terbaik bagi putra-putrinya.