

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Konteks Penelitian

Pendidikan dalam kehidupan manusia adalah kebutuhan wajib dipenuhi sepanjang hidup umat manusia. Tanpa pendidikan sama sekali tidak mungkin suatu kelompok manusia mampu hidup berkembang searah dengan aspirasi (cita-cita) untuk maju, sejahtera, dan bahagia menurut konsep pandangan hidup mereka. Seiring dengan berkembangnya teknologi secara langsung menuntut dunia pendidikan untuk menyesuaikan perkembangan tersebut dalam meningkatkan mutu pendidikan sehingga menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas.

Kegiatan belajar mengajar pada hakikatnya adalah suatu proses komunikasi yang terjadi antara pengantar dan penerima. Dalam suatu proses komunikasi, dapat memungkinkan informasi yang diberikan oleh dosen ditafsirkan secara berbeda oleh mahasiswa sehingga dapat menimbulkan suatu kesalah pahaman dalam penerimaan konsep materi pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan suatu alat bantu untuk memudahkan dan memperjelas proses penyampaian pesan pembelajaran yang disebut dengan media. Media pembelajaran merupakan sebuah alat bantu yang digunakan pendidik untuk membantu dalam penyampaian materi pembelajaran mahasiswa/mahasiswi dalam merangsang pemikiran, perasaan, dan perhatian serta minat untuk lebih tertarik dan fokus pada saat melakukan pembelajaran.

Era globalisasi saat ini menuntut berbagai upaya dalam meningkatkan kualitas Sumber Daya Manusia (SDM). Terkait itu, beberapa tahun terakhir pemerintah negara kita telah melakukan bermacam-macam cara dalam peningkatan mutu SDM, salah satunya adalah melalui jalur pendidikan. Hal ini ditegaskan dalam Undang-undang Nomor 14 Tahun 2005 tentang guru dan dosen, bahwa “Guru adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah”. Guru dan dosen dianggap sebagai ujung tombak dalam menciptakan SDM yang diharapkan. Sejalan dengan hal ini peningkatan kualitas kinerja dan kesejahteraan guru dan dosenpun telah menjadi perhatian pemerintah melalui sertifikasi guru dan dosen. Sehubungan dengan hal tersebut, guru dan dosen memiliki tanggung jawab penuh dalam mengoptimalkan proses pembelajaran terhadap peserta didik yang kelak akan menjadi SDM Indonesia yang mampu menghadapi persaingan globalisasi.

Proses pembelajaran terkini tak terlepas dari perkembangan teknologi. Tidak dapat dipungkiri guru dan dosen bukan lagi satu-satunya sumber dalam menyajikan informasi. Generasi saat ini terlahir sebagai “digital natives” (Prensky.2001) dari kecanggihan ICT (Information Communication and Technology). Khairul Abdullah (2012) juga menyebut generasi ini sebagai generasi alpha dimana penggunaan teknologi digital menjadi salah satu ciri khas pola hidup mereka. Di sisi lain, zaman ini merupakan zaman “digital age” dimana hampir semua informasi yang ada

berbentuk digital. Hal ini mempengaruhi karakteristik generasi yang lahir di zaman ini. Generasi muda sekarang lebih tertarik belajar dengan menggunakan smartphone, laptop, android, dan sejenisnya. Dengan mudah mereka bisa membuka google search, youtube, google play store, dll, guna mengakses berbagai macam informasi yang terkoneksi dengan internet. Dengan demikian, guru dan dosen tidak lagi menempati posisi teratas dalam menyampaikan ilmu pengetahuan kepada generasi “digital natives” di zaman digital age ini.

Selain itu, media juga dapat meningkatkan minat dan perhatian mereka terhadap informasi yang disampaikan dalam proses pembelajaran. Sehingga mahasiswa mampu memahami dan menyerap materi pembelajaran dengan baik. Dengan demikian dapat ditegaskan bahwa mau ataupun tidak, guru dan dosen juga harus dapat memanfaatkan berbagai macam kemajuan produk ICT (Information Communication Technology) atau TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi) sebagai media yang tepat dalam mendukung proses pembelajaran dan tercapainya tujuan pendidikan di zaman ini.

Pemanfaatan teknologi komputer dan internet semakin banyak digunakan dalam proses pembelajaran, hal tersebut ditunjukkan dengan pengembangan berbagai media pembelajaran yang menggunakan teknologi internet untuk memudahkan proses pembelajaran, salah satu pemanfaatan dari perkembangan teknologi komputer dan internet tersebut adanya sistem pembelajaran dengan menggunakan elektronik atau *e-learning*. *E-learning* merupakan suatu bentuk teknologi dan informasi yang dapat

diterapkan dalam bidang pendidikan melalui media elektronik. Penggunaan *e-learning* ini sangat tepat digunakan untuk membuat suatu transformasi pada proses pembelajaran yang bisa digunakan oleh sekolah ataupun perguruan tinggi.

Learning Management System (LMS) merupakan aplikasi perangkat lunak untuk kegiatan dalam jaringan, program pembelajaran elektronik (*e-learning program*), dan isi pelatihan. Sistem Learning Management System (LMS) untuk mengelola catatan pelatihan dan pendidikan, perangkat lunaknya untuk mendistribusikan program melalui internet dengan fitur untuk kolaborasi secara daring.

Menurut Aaron Qugley Learning Management System (LMS) adalah “a digital learning environment to manage all aspectsof the learning process” hal ini dimaknai bahwa LMS merupakan sebuah lingkungan pembelajaran digital yang mengelola semua aspek proses pembelajaran. LMS dapat membantu guru atau dosen untuk (1) menyampaikan tujuan pembelajaran, (2) mengelola jadwal pelajaran sehingga peserta didik mengetahui apa yang akan mereka pelajari dan kapan waktu pelaksanaannya, (3) menyampaikan konten pembelajaran kepada mahasiswa meskipun tidak di dalam kelas, (4) mengevaluasi proses pembelajaran dan menciptakan rekam jejak pengajaran, (5) berinteraksi dengan mahasiwa, (6) menyediakan sumber referensi yang lebih luas yang bisa diakses langsung oleh mahasiswa. Di sisi lain, peran mahasiswa dalam LMS adalah (1) mengakses muatan

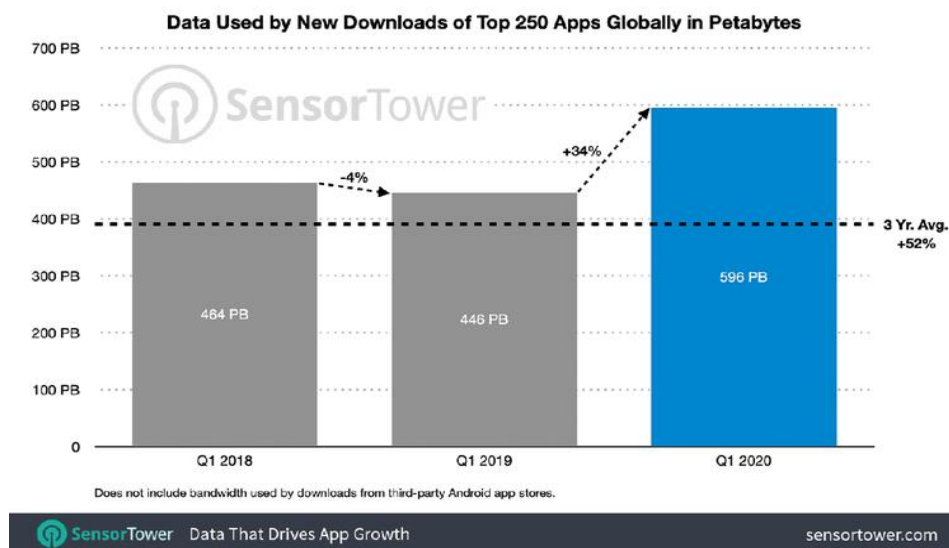
pembelajaran, (2) mengikuti perkembangan jadwal pembelajaran, (3) mengontak atau menjalin komunikasi dengan dosen.

Ada berbagai macam platform dalam Learning Management System yang bisa digunakan dalam mendukung proses pembelajaran baik berbayar maupun gratis. William Fenton, seorang peneliti bidang software pendidikan mempublikasikan 9 platform terbaik untuk tahun 2018, yaitu Absorb, Moodle, Canvas, Schoology, Blackboard, D2L, Edmodo, Quizlet, dan Google Classroom. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kesulitan mahasiswa dalam memahami materi pada buku paket dan media elektronik yang digunakan masih sebatas slide *power point*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan, respon mahasiswa, serta efektivitas media pembelajaran *learning management system (LMS)*.

Perangkat Learning Management System yang sering digunakan di Universitas Garut salah satunya yaitu Google Classroom, Fasilitas tersebut digunakan untuk memastikan kompetensi pembelajaran dapat tercapai layaknya pada pembelajaran konvensional. . Pengalaman mahasiswa pada pembelajaran jarak jauh tentu berbeda dengan pembelajaran konvensional dikarenakan perubahan lingkungan pembelajaran, dahulu mahasiswa perlu pergi ke kampus untuk belajar tatap muka di ruang kelas, saat ini pembelajaran dapat dilakukan dimanapun sesuai kehendak mahasiswa melalui gawai/laptop-nya menggunakan Learning Management System. Pengalaman merupakan pandangan subjektif terhadap suatu eksperimen/stimulus (dalam kasus ini adalah pemanfaatan Learning Management System dalam

pembelajaran jarak jauh) (Schmitt & Zarantonello, 2013). Sikap pemanfaatan pengguna pada teknologi telah dibahas dalam Technology Acceptance Model (TAM) oleh Davis (1989). TAM memodelkan user atau pengguna dapat menerima dan menggunakan teknologi (Setiawan, dkk, 2018).

Selama masa pandemi ini, perkuliahan belajar mengajar menjadi\ secara daring/online. Di perguruan-perguruan tinggi khususnya Universitas Garut pembelajaran daring/online menggunakan Learning Management System, dimana pembelajaran menggunakan Learning Management System pada saat dilakukan pembelajaran/perkuliahan sering terjadi sinyal yang tidak stabil sehingga menyulitkan mahasiswa untuk menerima materi dengan baik. Adapun hal-hal negatif dan positifnya tentang pembelajaran menggunakan Learning Management System, yaitu peneliti menanyakan langsung kepada salah satu mahasiswa Universitas Garut jurusan Fakultas Informasi dan Komunikasi tentang pembelajaran menggunakan Learning Management System, menurut salah satu mahasiswa pembelajaran menggunakan Learning Management System dalam hal negatifnya yaitu sering terjadinya masalah yang tidak terduga, seperti pada saat melakukan absen sering terjadi errorr karena banyak yang mengakses, kemudian pada saat pengumpulan tugas juga sering terjadi errorr sehingga tugas yang dikumpulkan tidak dapat diakses dan harus melaporkan hal tersebut kepada dosen terkait, jaringan yang tidak stabil. Kemudian salah satu hal positifnya yaitu bisa diakses dengan mudah dimanapun dan kapanpun ketika pembelajaran dilakukan.



Gambar 1.1 Grafik perbandingan konsumsi data internet secara global selama kuartal pertama 2018, 2019, dan 2020 menurut Sensor Tower.

Dengan adanya media pembelajaran *online* (daring) perguruan-perguruan tinggi baik negeri atau swasta membuat *system* pembelajaran online sendiri. Sehingga dapat memudahkan bagi mahasiswa atau pelajar melakukan pembelajaran via *online*. Seperti, Telkom University mempunyai *system* pembelajaran *online* sendiri yang dinamai *CELOE (Center of eLearning & Open Education)*. *CELOE (Center of eLearning & Open Education)* merupakan sebuah situs kuliah daring yang diselenggarakan oleh unit e-Learning Telkom University untuk mendukung pembelajaran Daring dengan Orientasi Tanpa Tatap Muka / *Asynchronous*. Sama halnya dengan Telkom University, Universitas Garut juga mempunyai *system* pembelajaran online yang diberi nama Learning Management System (LMS).

Berdasarkan pemaparan diatas, menunjukan bahwa dengan adanya Learning Management System (LMS) sangat memudahkan mahasiswa dan tenaga pendidik dalam pembelajaran baik itu secara luring maupun daring. Tidak hanya itu, namun peneliti juga mengobservasi bahwa berdasarkan motif para tenaga pendidik melakukan pembelajaran berbasis Learning Management System (LMS) di masa pandemic ini tidak lain untuk kebaikan para mahasiswa sendiri. Walaupun terkadang tujuan pembelajaran yang ingin di sampaikan belum tercapai dengan baik, akan tetapi di harapkan dari proses tersebut para mahasiswa mampu menerima pembelajaran dengan lancar, baik pembelajaran daring ataupun pembelajaran luring. Selain tenaga pendidik tersebut, para mahasiswa juga merasa sangat terbantu dan tetap bisa belajar secara interaktif dengan pemanfaatan Learning Management System (LMS) di masa pandemic. Mahasiswa di lingkungan Universitas Garut juga menyampaikan bahwa Learning Management System (LMS) ini bermakna sebagai pembelajaran yang kreatif dengan adanya bantuan gambar, suara, animasi, video, dan teks membuat materi pembelajaran lebih mudah dipahami dan tidak membosankan. Learning Management System (LMS) juga mendorong mahasiswa untuk melakukan pembelajaran mandiri, konten pembelajarannya pun dapat terdokumentasi dengan baik. Pengalaman para mahasiswa di lapangan khususnya Universitas Garut, mereka tampak tertarik dalam proses pembelajaran dan bersemangat dalam proses pengumpulan tugas yang diberikan, mahasiswa tampak penasaran untuk terus mengikuti perkuliahan dengan menggunakan Learning Management System. Di sisi lain para tenaga pendidik seperti dosen, merasa lebih mudah menyediakan sumber

materi utama dan link-link referensi tambahan bersifat digital seperti youtube, slideshare, dan sejenisnya kepada mahasiswa. Para tenaga pendidik juga merasa lebih mudah dalam menerima tugas-tugas mahasiswa, bahkan dapat langsung memeriksa dan memberikan penilaian terhadap kinerja mereka tanpa harus mengunduhnya terlebih dahulu.

Dalam penelitian yang akan dilakukan ini, peneliti menggunakan teori fenomenologi. Dalam teori fenomenologi Alfred Schutz ada dua hal yang perlu diperhatikan yaitu Aspek Pengetahuan dan Tindakan. Esensi dari pengetahuan dalam kehidupan sosial menurut Alfred Schutz adalah Akal untuk menjadi sebuah alat kontrol dari kesadaran manusia dalam kehidupan kesehariannya. Karena akal merupakan sesuatu sensorik yang murni dengan melibatkan, penglihatan, pendengaran, perabaan dan sejenisnya yang selalu dijumpai dan disertai dengan pemikiran dan aktivitas kesadaran. Unsur-unsur pengetahuan yang terkandung dalam fenomenologi Alfred Schutz adalah dunia keseharian. Dunia keseharian adalah merupakan hal yang paling fundamental dalam kehidupan manusia karena inilah yang mengukir setiap kehidupan manusia. Konsep tentang sebuah tatanan adalah merupakan sebuah orde yang paling pertama dan orde ini sangat berperan penting dalam membentuk orde-orde selanjutnya. Kehidupan sehari-hari menampilkan diri sebagai kenyataan yang ditafsirkan oleh manusia dan mempunyai makna subjektif bagi mereka sebagai satu dunia yang koheren (Berger&Luckmann, 1990: 28).

Perbedaan dari penelitian ini adalah berfokus kepada bagaimana motif, makna, dan pengalaman mahasiswa dalam melaksanakan pembelajaran daring menggunakan *Learning Management System*. Persamaannya ialah dalam penelitian ini adalah mengkaji tentang pembelajaran *daring* menggunakan *Menggunakan Learning Management System*.

Alasan peneliti dalam mengambil objek penelitian tersebut adalah karena fenomena ini sangat baru bagi kita. Peneliti merasa perlu meneliti fenomena ini guna mengetahui bagaimana fenomena *Learning Management System* sebagai media pembelajaran daring (LMS) di tinjau dari makna, motif, dan pengalaman mahasiswa Universitas Garut. Dengan adanya penelitian yang akan dilakukan, nantinya diharapkan dapat menjadi sumber literasi baru dan pencerahan bagi khalayak terkait fenomena tersebut.

Pembelajaran menggunakan learning management system (LMS) ini mahasiswa dapat mendengarkan secara langsung apa yang disampaikan oleh dosen terhadap mahasiswa dengan mudah dan dapat diakses dengan cepat. Berdasarkan pemaparan data dan observasi sementara tersebut, peneliti tertarik untuk meneliti mengenai Fenomena Learning Management System (LMS) Sebagai Media Pembelajaran Daring Pada Mahasiswa Universitas Garut Pada Saat Pandemi Covid-19.

Dengan adanya fenomena pencegahan *Covid-19* maka proses pembelajaran dilakukan secara daring menggunakan Learning Management System (LMS), maka peneliti memfokuskan penelitian pada kajian fenomenologi yang ditinjau dari makna, motif, dan pengalaman. Hal tersebut diyakini dapat mengetahui sejauh mana makna, motif, dan pengalaman dalam sebuah kasus/fenomena. Maka dari itu, peneliti memberikan judul “ **MAKNA PENGGUNAAN *LEARNING MANAGEMENT SYSTEM* (LMS) SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN SECARA DARING**”

1.2 Fokus Penelitian Dan Pertanyaan Penelitian

1.2.1 Fokus Penelitian

Berdasarkan pokok bahasan yang tergambar dalam judul dan latar belakang, maka fokus penelitian dilakukan untuk dapat mengungkapkan fakta atau kebenaran yang terjadi sesuai keadaan di lapangan atas dasar penelitian mengenai “**Makna Penggunaan Learning Management System (LMS) Sebagai Media Pembelajaran Daring (Fenomena Learning Management System (LMS) Sebagai Media Pembelajaran Secara Daring Pada Mahasiswa Universitas Garut dan Institut Pendidikan Indonesia Pada Masa Pandemi *Covid-19*)**”.

1.2.2 Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, peneliti mengidentifikasi beberapa masalah yang diteliti, Yaitu?

1. Bagaimana motif Learning Management System sebagai pembelajaran daring pada Mahasiswa Universitas Garut?

2. Bagaimana makna Learning Management System sebagai pembelajaran daring pada Mahasiswa Universitas Garut?
3. Bagaimana pengalaman Learning Management System sebagai pembelajaran daring pada Mahasiswa Universitas Garut?

1.3 Maksud Dan Tujuan Penelitian

1.3.1 Maksud Penelitian

Maksud penelitian ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana fenomena Learning Management System sebagai media pembelajaran daring pada mahasiswa Universitas Garut

1.3.2 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian yang dilakukan adalah :

1. Untuk menjelaskan motif *Learning Management System* sebagai media pembelajaran daring pada mahasiswa Universitas Garut.
2. Untuk menjelaskan makna *Learning Management System* sebagai media pembelajaran daring pada mahasiswa Universitas Garut.
3. Untuk menjelaskan pengalaman *Learning Management Sytem* sebagai media pembelajaran daring pada mahasiswa Universitas Garut.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat teoritis dan praktis bagi beberapa pihak diantaranya:

1.4.1 Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis penelitian ini adalah untuk mengaplikasikan Ilmu Komunikasi yang berkaitan dengan studi kualitatif dengan pendekatan Fenomenologi tentang **Learning Management System Sebagai Media Pembelajaran Secara Daring Pada Mahasiswa Universitas Garut**. Pendekatan teori fenomenologi diharapkan menjadi kajian yang dapat memperkaya secara metodologis penelitian-penelitian sejenis.

1.4.2 Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat mengembangkan media pembelajaran Learning Management System sebagai pembelajaran berbasis online pada masa pandemi CoVid-19, serta dapat meningkatkan kualitas pembelajaran terhadap mahasiswa dalam pembelajaran, dapat mengenal variasi baru dalam pembelajaran lebih modern, media pembelajaran Learning Management Sytem ini dapat digunakan sebagai media alternatif pembelajaran bagi mahasiswa.

1.4.3 Manfaat Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti selanjutnya diharapkan untuk mengkaji lebih banyak sumber referensi terkait dengan fenomena *Learning Management System* (LMS), pembelajaran daring

dan *covid-19*, maupun sumber referensi teori lainnya yang di pakai, juga mendukung dan sesuai apa yang diteliti.