

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### 1.1 Latar Belakang

Saat ini dimasa Pandemi Covid-19 masyarakat masuk dalam era *new normal* sudah banyak merubah tatanan aspek kehidupan mulai dari aspek sosial, ekonomi dan pendidikan. Menindaklanjuti arahan Presiden Republik Indonesia dan Instruksi Menteri Dalam Negeri tentang Pemberlakuan Pembatasan Kegiatan Masyarakat level 4, level 3, dan level 2 COVID-19 yang menginstruksikan agar melaksanakan Pemberlakuan Pembatasan Kegiatan *Virus Disease* (COVID-19). Salah satu yang paling terdampak perubahannya adalah dunia pendidikan yang dimana sebelum Pandemi para siswa belajar dengan cara tatap muka langsung datang ke sekolah masing-masing. Di saat ini kondisi PPKM pelaksanaan aktifitas belajar mengajar dilakukan secara daring/*online*.

Pemerintah sudah Menyusun kebijakan tentang sistem pembelajaran di masa Pandemi COVID-19 yaitu Sistem Pembelajaran Jarak Jauh (SPJJ) yang diatur di dalam Surat Edaran Mendikbud Nomor 4 Tahun 2020 yaitu “memberikan variasi aktivitas dan tugas pembelajaran belajar dari rumah antar siswa sesuai minat dan kondisi masing-masing termasuk mempertimbangkan kesenjangan akses”. Salah satu metode pembelajaran yang cocok dimasa Pandemi saat ini adalah metode pembelajaran yang berbasis teknologi atau yang disebut dengan *E-Learning*, yang dimana siswa dan tenaga pengajar dapat terus melakukan proses pembelajaran tanpa harus datang ke sekolah. E-Learning adalah sebuah sistem pembelajaran jarak jauh atau daring dengan menggunakan teknologi komputer, jaringan internet (Darmawan, 2014). Ada beberapa jenis media *E-Learning* yang dapat digunakan

seperti *Moodle*, dan *Edmodo* dan bahkan media sosial seperti *WhatsApp* dapat digunakan sebagai media *E-Learning*.

Pembelajaran yang dilaksanakan di SMK YPT Pringsewu sebelumnya adalah pembelajaran tatap muka yang dilakukan di ruang kelas tetapi disaat Pandemi model pembelajaran berubah menjadi online sehingga sekolah harus menyiapkan media pembelajaran berbasis online. Untuk sekarang media pembelajaran yang digunakan adalah hanya menggunakan aplikasi *chatting*, tetapi seiring perjalanan waktu pihak sekolah menyadari bahwa pembelajaran dengan menggunakan *chatting* memiliki beberapa kendala dan masalah yaitu Tidak dapat melakukan penilaian terhadap tugas atau quis (1), Pilihan jenis pembelajaran kurang variatif (2) dan tidak adanya fitur kontrol bagi pihak sekolah dalam proses belajar mengajar yang dilakukan oleh guru kepada siswa (3). Sehingga diperlukan sebuah media pembelajaran *E-Learning* yang dapat menyelesaikan masalah yang terjadi.

Berdasarkan pada penelitian sebelumnya yang telah dilakukan terkait dengan pemilihan media pembelajaran *E-Learning* dengan menggunakan metode analisis pendukung keputusan seperti *Analytic Hierarchy Process (AHP)*, *Simple Additive Weighting (SAW)*, dan *Weighted Product (WP)* dimana pada penelitian yang dilakukan oleh (Syaputra and Budiman, 2021) yang berjudul “Pengembangan Sistem Pembelajaran Dalam Jaringan Studi Kasus SMA 1 Gedong Tataan”. Dalam penelitian menentukan *E-Learning* yang terbaik dengan menggunakan metode *Analytical Hierarchy Process (AHP)* dengan kriteria pengguna, fitur, penilaian dan biaya yang telah ditentukan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Dari hasil penelitian ini terdapat beberapa alternatif media *E-Learning* seperti *Moodle*,

*Google Classrooms, Efront, Dokeos, Edmodo* dengan hasil nilai terbesar dari perhitungan yaitu *Moodle*.

Berdasarkan pada penelitian sebelumnya yang telah dilakukan terkait dengan pemilihan media pembelajaran *E-Learning* akan menggunakan metode AHP dengan kriteria yaitu : Biaya (*Cost*), Keamanan (*Security*), Kecepatan(*Speed*), Tampilan (*User Interface*), Media Pembelajaran dan *Mobile Friendly* yang telah ditentukan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Kemudian alternatif yang digunakan yaitu : *Dokeos, Edmodo, Google Classroom, dan Moodle*. Dari penjabaran masalah dan melakukan literatur review terhadap penelitian terdahulu maka penulis akan menyusun penelitian yang berjudul “Pemilihan *E-Learning* Sebagai Media Pembelajaran dengan Studi Kasus SMK YPT Pringsewu”.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang maka dapat dirumuskan permasalahan yang akan dikaji dalam penelitian ini adalah Bagaimana memilih LMS yang cocok digunakan pada SMK YPT Pringsewu dengan menggunakan metode AHP ?

## 1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memilih LMS sebagai media pembelajaran yang cocok digunakan di SMK YPT Pringsewu.

#### 1.4 Batasan Masalah

Agar pembahasan usulan penelitian dapat dilakukan secara terarah dan sesuai ruang lingkup penelitian yang akan dilakukan, maka penulis perlu menetapkan Batasan masalah yaitu :

1. Lokasi penelitian ini dilakukan di SMK YPT Pringsewu di Jl. Pelita 1, Pringsewu Tim., Kec. Pringsewu, Kabupaten Pringsewu, Lampung 35373.
2. Sistem ini akan menggunakan data guru, admin, siswa, mata pelajaran dan data kelas.
3. Waktu penelitian dimulai dari tanggal 6 Januari s/d 31 Mei 2022.

#### 1.5 Manfaat Penelitian

Tentunya dalam penelitian ini harus menghasilkan sebuah manfaat bagi beberapa pihak, dalam penelitian ini memberikan manfaat, diantaranya :

1. Guru  
Meningkatkan profesionalitas dan kualitas guru didalam mengajar dengan menggunakan media teknologi dan memudahkan guru dalam menilai hasil belajar siswa.
2. Siswa  
Memberikan pembelajaran yang menarik sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.
3. Pihak Sekolah  
Memudahkan pihak sekolah dalam melakukan pengawasan dan evaluasi pembelajaran *E-Learning* yang dilakukan agar dapat mengukur efektifitas pembelajaran *E-Learning* yang dilakukan guru dan siswa.

## 1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan yang disusun dalam penulisan ilmiah ini ditunjukkan sebagai berikut :

### BAB I PENDAHULUAN

Menjelaskan tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

### BAB II LANDASAN TEORI

Menjelaskan landasan teori yang digunakan untuk menunjang penulisan ini. Sehingga dapat melakukan kajian *literatur review*.

### BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini menjelaskan mengenai metode yang akan diterapkan untuk mengimplementasikan penelitian dan pengembangan penelitian yang akan dilakukan.

### BAB IV IMPLEMENTASI

Pada tahapan penelitian yaitu implementasi adalah proses sebuah penelitian yang terstruktur menggunakan prinsip perhitungan metode *Analytical Hierarchy Process (AHP)*.

### BAB V HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Perancangan dan implementasi, bab ini menjelaskan hasil penelitian yang sudah dilakukan sebelumnya.

### BAB VI KESIMPULAN

Berisikan kesimpulan yang merupakan hasil pengujian pada aplikasi yang telah dibuat dan disertai dengan saran.