

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Penelitian

Kualitas pendidikan berpengaruh dalam kemajuan suatu bangsa, untuk pendidikan yang berkualitas dibutuhkan suatu proses pembelajaran yang efektif. Keefektifan dalam pembelajaran dipengaruhi oleh berbagai unsur. unsur yang paling utama adalah unsur guru, siswa, kurikulum, dan sarana prasarana pendukung pembelajaran. Belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada diri setiap orang sepanjang hidupnya.[1] Proses belajar itu terjadi karena adanya interaksi antara seseorang dengan lingkungannya. Banyak metode yang dapat diimplementasikan untuk meningkatkan motivasi dan minat siswa dalam kegiatan belajar.[2]

Komunikasi sebagai media pendidikan dilakukan dengan menggunakan media komunikasi seperti komputer, internet, email, dan sebagainya. Interaksi antara guru dan siswa tidak hanya dilakukan melalui hubungan tatap muka tetapi juga dilakukan dengan media-media tersebut.[3] Dalam dunia pendidikan teknologi informasi sangat luas pemanfaatannya contohnya membantu dalam proses pengolahan data, berupa sistem akademik, sistem yang membantu dalam proses belajar mengajar seperti *e-book*, *e-learning*, dan pemanfaatan teknologi lainnya.[4] Penggunaan media pembelajaran *e-learning* dapat menambah waktu belajar siswa. Hal ini memungkinkan siswa

dapat mengulang kembali materi pembelajaran yang telah di ajarkan. Serta Siswa dapat meningkatkan penguasaan materi pelajarannya dengan mengulang materi pembelajaran beberapa kali, berlatih soal-soal baik secara mandiri maupun berkelompok.[5]

Terdapat beberapa platform untuk merancang media pembelajaran *e-learning* diantaranya *google classroom*, *edmodo* dan *moodle*, setelah melakukan perbandingan dari berbagai platform tersebut dalam penelitian ini menggunakan bantuan platform moodle sebagai platform untuk merancan *e-learning* atau *learning management system* dikarenakan moodle dapat lebih banyak fitur-fitur yang akan mendukung proses pembelajaran. Moodle memiliki keunggulan fitur diantaranya assignment untuk memberikan penugasan, forum untuk melakukan diskusi, survey dan kuis untuk mengerjakan ujian secara *online*, chat untuk melakukan percakapan baik secara online maupun *offline*, dapat mendukung paket pembelajaran dalam berbagai format diantaranya teks, animasi video dan juga audio, moodle juga dapat diintegrasikan dengan salah satu *plugin* gamifikasi yang dapat membantu pemantauan guru terhadap siswa.[6]

*Learning Management System* ini dirancang dan dibangun menggunakan platform *Moodle*. Pemilihan *Moodle* sebagai basis *e-learning* yang akan dibangun LMS (*Learning Management System*) didasarkan karena Moodle merupakan LMS freeware dibawah lisensi GNU (*General Public License*), artinya datang dengan *source code* yang dapat diubah atau referensi pengembangan aplikasi serta dapat dimiliki. LMS ini dipakai untuk keperluan

membuat materi ajar secara daring berbasis *website* & mengelola pembelajaran serta luarannya., dalam aplikasi *Learning Management System* tersebut nantinya akan ada fitur seperti pemberian materi yang dilakukan oleh guru, kemudian ada fitur pengumpulan tugas untuk siswa mengumpulkan tugas yang diberikan guru mata pelajaran pada setiap kelas.

Guru harus memiliki strategi khusus untuk mengoptimalkan pengelolaan LMS. Salah satu strategi yang digunakan untuk meningkatkan motivasi siswa dalam pembelajaran dalam jaringan adalah dengan menggunakan konsep gamifikasi. Salah satu teori yang sering digunakan untuk mengetahui motivasi atau orientasi belajar siswa adalah *achievement goal*. Dalam teori tersebut disebutkan bahwa setiap individu memiliki orientasi belajar yang berbedabeda berdasarkan cara dia mendefinisikan kemampuannya [6]. Oleh Karena itu, perlu dilakukan adaptasi metode pembelajaran, agar setiap siswa mampu belajar sesuai dengan karakter personalnya. Begitupun pengimplementasian konsep gamifikasi pada pembelajaran, perlu juga dilakukan adaptasi. Sebab, motivasi yang berbeda akan menimbulkan respon yang berbeda dari gamifikasi yang diimplementasikan.

Gamifikasi adalah suatu konsep penerapan mekanik game pada teknik *design game* untuk memotivasi seseorang mencapai tujuan mereka [7]. Kebanyakan orang memainkan setidaknya sebuah game beberapa waktu, akan tetapi dalam aktivitas keseharian seseorang tidak melakukan suatu hal cukup sering seperti ketika bermain game. Gamifikasi berfokus pada elemen-elemen game diantaranya yaitu kuis, pemberian badge, level, leaderboard dan XP.

SMPN 1 Sukatani merupakan salah satu sekolah menengah pertama yang berlokasi di Kecamatan Sukatani Kabupaten Purwakarta yang menjadi salah satu sekolah favorit yang ada di Kabupaten Purwakarta akan tetapi. belum adanya sebuah sistem pembelajaran berbasis web yang biasa disebut dengan LMS (*Learning Management System*) sehingga dalam penyampaian materi pembelajaran hanya pada saat tatap muka di kelas. Dengan adanya suatu LMS Guru dapat menyampaikan materi ajar tidak harus langsung datang ke kelas selain itu murid pun dapat mengakses materi bisa kapanpun dan dimanapun

Solusi dari permasalahan tersebut adalah dibangunnya suatu sistem pelajaran yaitu *Learning Management System* (LMS) yang dapat membantu suatu proses pembelajaran secara daring (dalam jaringan) atau online yang dapat memudahkan tugas guru dalam penyampaian materi pembelajaran, memberikan tugas dan para siswa dapat mudah mengakses materi juga pada saat melakukan pengumpulan tugas.

Dalam memperhatikan latar belakang di atas maka dilakukannya suatu penelitian yang berkaitan dengan *Learning Management System* (LMS). Berdasarkan uraian diatas, maka penulis menetapkan judul skripsi yaitu “LEARNING MANAGEMENT SYSTEM (LMS) BERBASIS WEB MENGGUNAKAN KONSEP GAMIFIKASI PADA SMP NEGERI 1 SUKATANI”.

## 1.2 Identifikasi Masalah dan Rumusan Masalah

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang telah dilakukan, dan seperti yang disebutkan pada uraian sebelumnya, maka dapat diidentifikasi masalah dan rumusan masalah, yaitu sebagai berikut:

### 1.2.1 Identifikasi Masalah

1. Tidak optimalnya proses pembelajaran karena waktu yang terbatas
2. Sulitnya pemberian materi dan tugas pada saat guru berhalangan hadir sehingga menjadi tidak adanya kegiatan pembelajaran di kelas
3. Pengumpulan tugas masih secara offline yaitu tugas harus dibeikan pada guru sehingga rentannya buku atau kertas hilang dan rusak pada saat akan dikumpulkan.
4. Siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran

### 1.2.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan diatas, maka dapat dibuat suatu rumusan permasalahan yang ada, yaitu :

1. Bagaimana perancangan *Learning Management System* pada SMP Negeri 1 Sukatani Purwakarta?
2. Bagaimana penerapan *learning management system* dengan konsep gamifikasi ?

## 1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian

### 1.3.1 Maksud Penelitian

Maksud penulis dalam melakukan suatu penelitian ini untuk membuat suatu sistem media pembelajaran *learning management system* di SMP Negeri 1 Sukatani agar dapat mempermudah dalam penyampaian materi serta melakukan absensi pada saat pengumpulan tugas oleh siswa.

### 1.3.2 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah diatas, maka tujuannya adalah membuat media pembelajaran *learning management system* menggunakan moodle dengan konsep gamifikasi dan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran *learning management system* ini pada siswa SMP Negeri 1 Sukatani.

## 1.4 Kegunaan Penelitian

### A. Kegunaan Penelitian Praktis

1. Aplikasi dapat bermanfaat bagi instansi.
2. Memudahkan guru untuk menyampaikan bahan ajar dan tugas kepada siswa.
3. Mempermudah siswa SMP Negeri 1 Sukatani Purwakarta dalam mengakses dan menerima materi serta pengumpulan tugas ketika berhalangan hadir.
4. Adanya media pembelajaran e-learning dengan metode gamifikasi ini diharapkan siswa akan lebih aktif dalam mempelajari materi atau tugas

dimanapun dan kapanpun.

### **B. Kegunaan Penelitian Akademis**

1. Bagi pengembangan ilmu, hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dalam mengembangkan suatu teori dan penerapan serta dapat memberikan suatu penelitian baru yang dapat mendukung dalam pengembangan sistem informasi media pembelajaran.
2. Sebagai bahan bacaan untuk menambah ilmu pengetahuan mengenai objek yang diteliti dan dapat menambah wawasan dengan mengaplikasikan ilmu yang telah diperoleh secara teori dilapangan.
3. Bagi peneliti lain, dari hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan referensi serta menambah wawasan mengenai sistem informasi bagi yang memerlukannya serta dapat dijadikan sebagai acuan bagi mahasiswa yang sedang mengambil skripsi atau tugas akhir dalam kajian yang sama

### **1.5 Batasan Masalah**

Berdasarkan penjelasan pada latar belakang maka dibuatlah suatu batasan masalah agar pembahasan masalah tidak melebar. Batasan masalah sebagai berikut :

1. Materi pembelajaran pada *e-learning* menyesuaikan dengan dengan RPP SMP Negeri 1 Sukatani
2. Aplikasi ini dikelola oleh operator sekolah dan hanya bisa digunakan

oleh guru dan siswa SMP Negeri 1 Sukatani.

3. Aplikasi *Learning Management System* dibuat menggunakan *Moodle*.

## 1.6 Lokasi dan Waktu Penelitian

### 1.6.1 Lokasi Penelitian

SMP Negeri 1 Sukatani yang menjadi tempat penelitian tugas akhir yang beralamat di Jl. Jatijajar No.09, Sukatani, Kabupaten Purwakarta, Jawa Barat.

### 1.6.2 Waktu Penelitian

Waktu penelitian dilakukan pada bulan April hingga Juli 2023 bertempat di SMP Negeri 1 Sukatani.

**Tabel 1.1 Jadwal Penelitian**

NO	Tahapan Kegiatan	Waktu Penelitian			
		April 2023	Mei 2023	Juni 2023	Juli 2023
1	Wawancara				
2	Observasi				
3	Analisis Sistem yang Sedang Berjalan				
4	Perancangan Sistem yang diusulkan				
5	Implementasi				

## **1.7 Sistematika Penulisan**

### **BAB I PENDAHULUAN**

Pada bab ini menjelaskan tentang latar belakang dari hal-hal yang berhubungan dengan instansi, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan yang ingin dicapai, manfaat yang diperoleh dengan adanya aplikasi yang telah dibuat, serta sistematika penulisan.

### **BAB II LANDASAN TEORI**

Pada bab ini menjelaskan tentang teori – teori yang akan diangkat untuk membuat *Learning Management System*, dan teori ini dapat menjadi acuan untuk menyelesaikan masalah pada rumusan masalah.

### **BAB III OBJEK DAN PENELITIAN**

Pada bab ini menjelaskan tentang Langkah – Langkah dari pembuatan aplikasi, dari menganalisis masalah, pengguna, data, dan juga kebutuhan fungsional yang akan dibuat.

### **BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pada bab ini Menjelaskan tentang bagaimana menganalisa permasalahan, pengumpulan data dan langkah-langkah dalam pembuatan aplikasi *Learning Management System* berbasis web ini.

### **BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

Pada bab ini menjelaskan tentang kesimpulan dari perancangan dan penerapan yang dapat mendapatkan manfaat dan juga tujuan dari

pembuatan sistem tersebut, dan juga saran untuk sistem yang nantinya akan digunakan dan mungkin dikembangkan.