

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

SDN Wayut 3 beralamatkan di jalan wahyu hidayat desa wayut kecamatan Jiwan kabupaten Madiun yang merupakan Sekolah Dasar Negeri yang memiliki 6 Rombel dengan jumlah 47 siswa laki – laki dan 47 siswa perempuan sehingga bertotal 94 siswa. Pada masa – masa Pandemi Covid-19 menjadikan perubahan media pada sistem proses belajar mengajar yang telah di laksanakan oleh seluruh penyelenggara Pendidikan khususnya di SDN Wayut 3. Media untuk proses pembelajaran disekolah yang sebelumnya dilakukan dengan metode luring atau dengan tatap muka langsung beralih dengan daring (dalam jaringan) atau secara *online*. Penggunaan media online mau tidak mau wajib dipergunakan demi kelangsungan kegiatan belajar mengajar. Semua Guru dan siswa dituntut beradaptasi dengan keadaan tersebut melalui penggunaan *Learning Management System* yang diimbangi dengan peningkatan *softskill* guru dalam penerapannya. Hingga saat ini di masa pasca pandemi penggunaan media online masih diterapkan secara blended dan juga sebagai upaya peningkatan *softskill* Guru.

e- Learning merupakan media yang membantu para guru beserta siswa untuk dilaksanakannya proses pembelajaran berbasis website (Susilo et al., 2018). Dengan perkembangan teknologi, *e- Learning* telah banyak dibangun dan dikembangkan oleh berbagai pihak *software development* atau pengembang sistem, terutama *Learning Management System(LMS)*. Penggunaan *Learning Management System* oleh guru SDN Wayut 3 dimasa pandemi cukup bervariasi, mulai dari *Moodle*, *Google Classroom*, hingga media sosial seperti *Group Telegram* dan *Group WhatsApp*. Dari beberapa media yang dipergunakan, *Group WhatsApp* merupakan media yang paling banyak no pertama digunakan dan yang no kedua adalah *Google Classroom(GC)*. *Google Classroom* merupakan program dari Google

Education, salah satunya adalah *Google Classroom*. *Google Classroom* salah satu sistem e- *Learning* gratis yang dipergunakan untuk membantu proses belajar mengajar yang diantaranya ialah pembuatan, pendistribusian serta penilaian tugas (Fadzillah et al., 2022). Namun dalam penggunaannya, Guru dan siswa masih belum bisa secara sepenuhnya menggunakan *Learning Management System*. Kendala – kendala yang ditemui secara umum ialah tentang penguasaan teknologi serta sarana dan prasarana (Amelia et al., 2021; Ayu Wuladari et al., 2020). Dalam penggunaan *Learning Management System Google Classroom* para guru dan siswa, terutama siswa kelas tingkat rendah 123 masih mengalami kesulitan karena mayoritas belum 100% lancar dalam membaca dan masih terkonsentrasi pada visual atau gambar.

Berdasarkan kepada latar belakang permasalahan yang telah dibahas, hingga peneliti mengambil penelitian dengan judul “Pengembangan *Learning Management System* Sekolah Dasar Untuk Kelas Rendah (Kelas 123) Menggunakan Metode Design Thinking (Studi Kasus: SDN 3 Wayut)” yang hasil dari pengembangan prototype tersebut akan di evaluasi dengan Metode SUS (*System usability Scale*).

1.2. Rumusan Masalah

Rumusan dari permasalahan yang dapat disusun dalam penelitian ini ialah

1. “Bagaimana hasil analisa dalam penggunaan *Learning Management System* yang dipergunakan dalam masa pandemic oleh guru dan siswa di SDN Wayut 3?”.
2. “Bagaimana hasil pengembangan *Learning Management System* pada SDN Wayut 3 dengan Metode *Design Thinking*?”

1.3. Tujuan Penelitian

Pada penelitian yang dilaksanakan ini dapat dipaparkan beberapa tujuan antara lain:

1. “Mengetahui Bagaimana hasil analisa dalam penggunaan *Learning Management System* yang dipergunakan dalam masa pandemic oleh guru dan siswa di SDN Wayut 3?”.

2. “Mengetahui Bagaimana hasil pengembangan *Learning Management System* pada SDN Wayut 3 dengan Metode *Design Thinking*?”

1.4. Batasan Masalah

Ada pula batas permasalahan yang dipaparkan pada penelitian yang dilaksanakan ini ialah.

1. Pengembangan *Learning Management System* dipergunakan di SDN Wayut 3.
2. Tahapan evaluasi *Learning Management System* di SDN Wayut 3 menggunakan Metode SUS (*System Usability Scale*).
3. Hasil Akhir penelitian ini adalah prototype pengembangan *Learning Management System* di SDN Wayut 3

1.5. Manfaat Penelitian

manfaat dari pembuatan penelitian ini terdapat beberapa point diantaranya.

1. Menambah pengetahuan tentang bagaimana pengembangan *Learning Management System* diterapkan pada SDN Wayut 3 untuk proses pembelajaran.
2. Menambah pada pengetahuan/wawasan bagi penulis dan bagi pembaca tentang *Learning Management System* pada tingkat Sekolah Dasar.