

PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN LEARNING MANAGEMENT SYSTEM (LMS) DI MASA PANDEMI COVID-19 PADA MATA PELAJARAN SKI KELAS XI DI MAN SE-KABUPATEN BANTUL

Muhammad Masruri¹, Sukiman²

^{1,2}Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta

¹muhammadmasruri8@gmail.com

²sukiman@uin-suka.ac.id

Abstrak: Pelaksanaan pembelajaran di masa Pandemi Covid-19 memunculkan cara dan inovasi baru dalam prosesnya, sehingga menjadi pemikiran tersendiri bagi para pendidik dengan adanya keterbatasan ruang dan gerak. Hal ini yang melandasi peneliti untuk melakukan penelitian terhadap proses pembelajaran di masa pandemi Covid-19. Penelitian ini bertujuan mengetahui bagaimana penggunaan metode dan problematika pembelajaran di MAN Kabupaten Bantul selama masa pandemi Covid-19. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif yang menekankan pada pemanfaatan data lapangan (sesuai kenyataan). Teknik pengumpulan data menggunakan metode observasi partisipatif, wawancara dan dokumentasi. Dari hasil penelitian di dapat 1) Pelaksanaan pembelajaran di masa pandemi Covid-19 dilakukan sesuai dengan kebutuhan dan keadaan peserta didik, aplikasi WhatsApp, aplikasi E-Smart (*Moodle*) dan aplikasi GeSchool. 2). Kendala yang dialami selama pembelajaran dengan penggunaan media LMS di MAN se-Kabupaten Bantul diantaranya kendala jaringan, kendala kuota (paket data) dan kendala lingkungan.

Kata Kunci: *Media Pembelajaran, Learning Management System, Pandemi Covid-19.*

Abstract: The implementation of learning during the Covid-19 Pandemic brought up new ways and innovations in the process, so that it became a separate thought for educators with limited space and movement. This is what underlies researchers to conduct research on the learning process during the Covid-19 pandemic. This study aims to find out how the use of methods and learning problems in MAN Bantul Regency during the Covid-19 pandemic. This study uses a qualitative approach that emphasizes the use of field data (according to reality). Data collection techniques using participatory observation methods, interviews and documentation. From the results of the study, it was found that 1) The implementation of learning during the Covid-19 pandemic was carried out according to the needs and circumstances of the students, the WhatsApp application, the E-Smart application (*Moodle*) and the GeSchool application. 2). Constraints experienced during learning with the use of LMS media in MAN throughout Bantul Regency include network constraints, quota constraints (data packets) and environmental constraints.

Keywords: *Learning Media, Learning Management System, Covid-19 Pandemic.*



Creative Commons Attribution 4.0 International License.

PENDAHULUAN

Wabah *Corona Virus Disease* (Covid-19) yang melanda ratusan Negara di Dunia telah menimbulkan dampak yang besar bagi semua pihak, termasuk dalam dunia pendidikan, khususnya pendidikan menengah.¹ Penanganan virus tersebut telah dilakukan oleh semua elemen baik dari pemerintah langsung maupun elemen lain. Hal ini kemudian memunculkan sebuah kebijakan untuk memutus mata rantai penyebaran virus dengan berbagai cara seperti isolasi, *social and physical distancing* hingga pembatasan sosial berskala besar (PSBB), kebijakan ini yang pada akhirnya mengharuskan warga untuk tetap *stay at home*; bekerja, beribadah dan belajar dirumah.² Kondisi demikian menuntut lembaga pendidikan untuk mencari solusi dan inovasi untuk melaksanakan proses pembelajaran yang aman bagi peserta didik dan pendidik.³

Pemerintah Indonesia melalui Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan dan Kementerian Agama RI, menerapkan kebijakan belajar dan bekerja dari rumah (*Work from Home*) mulai pertengahan Maret 2020.⁴ Proses pembelajaran dilakukan dari rumah masing-masing sampai pertengahan tahun 2021 ini. Prinsip yang diterapkan dalam kebijakan masa pandemi Covid-19 adalah “kesehatan dan keselamatan peserta didik, pendidik, tenaga kependidikan, keluarga, dan masyarakat merupakan prioritas utama dalam menetapkan kebijakan pembelajaran”.⁵ Sebagai seorang guru atau pendidik yang selama ini lebih banyak menyampaikan materi secara offline (tatap muka di kelas) akibat pandemi covid-19 sekarang ini dituntut melakukan pembelajaran secara *daring* (dalam jaringan) atau *online*.⁶ Sedangkan sesuai dengan Kurikulum Nasional 2013⁷ terkait dengan Keterampilan Teknologi

¹ R. Baharin, R., Halal, “Impact of Human Resource Investment on Labor Productivity in Indonesia,” *Iranian Journal of Management Studies*, 13, no. 1 (2020). hlm. 139–64.

² Dindin Jamaluddin, Teti Ratnasih, Heri Gunawan, Epa Paujiah, *Pembelajaran Daring Masa Pandemik Covid-19 Pada Calon Guru: Hambatan, Solusi Dan Proyeksi*, (Karya Tulis Ilmiah, Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat UIN Sunan Gunung Djati Bandung, 2020).

³ Baharin, R., Halal, “Impact of Human Resource Investment on Labor Productivity in Indonesia.”

⁴ Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, “Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Dalam Masa Darurat Penyebaran Coronavirus Disease (Covid-19),” in *Surat Edaran* (Jakarta: Kemendikbud, 2020).

⁵ Andri Anugrahana, “Hambatan, Solusi Dan Harapan: Pembelajaran DaringSelama Masa Pandemi Covid-19 Oleh Guru Sekolah Dasar,” *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan* 10, no. 3 (2020): 283.

⁶ Muhammad Furqon, “Wawancara Dengan Guru Mapel SKI Kelas XI” (Bantul, 2021). Pada tanggal 28 Oktober 2020.

⁷ Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI, “Kurikulum Pendidikan Nasional 2013” (2014).

Informasi dan Komunikasi sudah menjadi keterampilan dasar yang harus dikuasai oleh guru, karena keterampilan ini sudah “*embedded*” (tertanam) di dalam setiap pembelajaran. Hal ini secara tidak langsung keterampilan menggunakan media pembelajaran diharapkan harus ter-internalisasi dalam diri seorang pendidik untuk mengembangkan pembelajaran yang di ampunya. Dalam masa pandemi sekarang inilah seorang pendidik di tuntut untuk memanfaatkan media pembelajaran sebagai alat untuk menyampaikan materi yang akan disampaikan kepada peserta didik.

Pentingnya penggunaan media pembelajaran juga sudah dijelaskan dalam ayat suci Al-Qur'an sebagaimana Allah SWT berfirman dalam Q.S An-Nahl: 125 sebagai berikut:

أَدْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحِكْمَةِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ

Artinya: *Serulah (manusia) kepada jalan Tuhan-mu dengan hikmah dan pelajaran yang baik dan bantahlah mereka dengan cara yang baik*.⁸

Berdasarkan ayat diatas dapat dinyatakan bahwa penggunaan media dalam pembelajaran harus mempertimbangkan aspek pesan yang disampaikan adalah positif, dan bahasa yang santun sebagai sarana penyampai pesan, dan jika dibantah pun seorang pendidik harus menjelaskannya dengan bahasa logis, agar peserta didik dapat menerima dengan baik. Dengan demikian, media dalam penyampaian pesan disini adalah bahasa lisan sebagai pengantar pesan.⁹ Pembelajaran dimana dalam kegiatan pembelajarannya seorang guru dibantu dengan alat tertentu (misal: “alat bantu audivisual”). Pola ini masing tetap memandang guru sebagai komponen sistem instruksional yang utama dengan sumber belajar lain yang dipergunakan sebagai tambahan. Dalam pola ini guru aktif menyampaikan isi kurikulum, peserta didik menerima apa yang disampaikan kepadanya. Dalam menyampaikan isi pelajaran guru menggunakan buku teks, papan tulis, peta, alat-alat peraga, alat audi visual dan sebagainya.¹⁰

Dimasa pandemi sekarang ini sekolah dan madrasah belum berani untuk melakukan pembelajaran secara tatap muka atau *luring*, sehingga memerlukan inovasi yang dilakukan oleh pendidik untuk melakukan pembelajaran kepada peserta didik.

⁸ Departemen Agama, “Al-Qur'an Dan Terjemahan” (Bandung: Diponegoro, 2008), hlm. 281.

⁹ M. Ramli, “Media Pembelajaran Dalam Perspektif Qur'an Dan Hadits,” *Ittihad Jurnal Kopertais* 123, no. 23 (2015): hlm. 134.

¹⁰ Dr. Sukiman. M.Pd., *Pengembangan Media Pembelajaran*, ed. M. Alaika Salmulloh (Yogyakarta: PT. Pustaka Insan Madania, 2012). hlm. 18.

Diperlukan media dan cara digunakan oleh pendidik untuk melakukan transfer ilmu. Media yang digunakan selama ini entah para pendidik sadari atau tidak banyak sudah menggunakan metode *Learning Management System* (LMS) merupakan salah satu metode yang digunakan sebagai sebuah bentuk teknologi informasi yang diterapkan di bidang pendidikan, yaitu sistem pembelajaran jarak jauh (*Distance Learning*) dengan memanfaatkan teknologi komputer, jaringan komputer dan/atau Internet.¹¹ Disadari atau tidak hal ini merupakan sesuatu yang baru bagi sebagian kalangan pendidik sehingga menjadi kendala yang cukup berarti dalam proses pembelajaran.

Para pendahulu telah melakukan penelitian tentang pembelajaran berbasis LMS khususnya para pakar dibidangnya, seperti Purbo (2002)¹² dan Wahono (2003).¹³ Berdasar penuturan para ahli ini belum ada sekolah atau madrsah pada masa itu yang benar-benar serius meneliti tentang pengaruh aplikasi *e-learning* terhadap hasil belajar siswa. Beberapa penelitian yang berkaitan dengan pengembangan *e-learning* menyimpulkan bahwa, implemetasi produk pembelajaran melalui penerapan atau implementasi penggunaan LMS dapat memberikan keuntungan, diantarnya sistem dapat memfasilitasi komunikasi dan interaksi antara peserta didik dengan pendidik serta meningkatkan kolaborasi antara siswa untuk membentuk komunitas belajar.¹⁴

Beragamnya pilihan media pembelajaran *daring* menarik untuk diterapkan dalam pembelajaran jarak jauh saat ini, terlepas dari berbagai permasalahan yang dihadapi dalam proses dan pemilihan media yang digunakan diatas, maka penelitian Penggunaan Media Pembelajaran Learning Management System (LMS) Di Masa Pandemi Covid-19 Pada Mata Pelajaran SKI Kelas XI di MAN Se-Kabupaten Bantul dianggap penting dilakukan sebagai bahan evaluasi dalam pelaksanaan pembelajaran di masa Pandemi dan untuk mengetahui bagaimana penggunaan media pembelajaran yang dilakukan oleh MAN Kabupaten Bantul selama melaksanakan pembelajaran jauh dimasa pandemi.

¹¹ Romi Satria Wahono, "Meluruskan Salah Kaprah Tentang E-Learning," <https://romisatriawahono.net/>, 2008, <https://romisatriawahono.net/2008/01/23/meluruskan-salah-kaprah-tentang-e-learning/>. diakses tanggal 11 November 2020.

¹² Antonius Aditya Hartanto, *Teknologi E-Learning Berbasis PHP Dan MySQL: Merencanakan Dan Meng-Implementasikan Sistem e-Learning* (Jakarta: Elex Media Computindo, 2002). hlm. 34.

¹³ Romi Satria Wahono, "Pengantar E-Learning Dan Pengembangannya," Ilmu Komputer, 2008, <https://ilmukomputer.org/2008/11/25/pengantar-elearning-dan-pengembangannya/>. hlm.1.

¹⁴ Henry Praherdhiono, "Penegembangan Pembelajaran Blended Berbasis Web Platform Opensource Pada Matakuliah Pembelajaran S-1 Jurusan Teknologi Pendidikan" (Universitas Negeri Malang, 2009). hlm. 56.

METODE

Metode penelitian merupakan sebuah cara untuk memecahkan masalah penelitian yang dilaksanakan secara terncana dan cermat dengan maksud untuk mendapatkan fakta dan simpulan agar dapat memahami, menjelaskan, meramalkan dan mengendalikan keadaan. Metode juga merupakan cara kerja untuk memahami dan mendalami objek yang menjadi sasaran. Melalui metode yang tepat, seorang peneliti tidak hanya mampu melihat fakta sebagai kenyataan tetapi juga mampu memperkirakan kemungkinan-kemungkinan yang dapat terjadi melalui fakta itu.¹⁵ Metode penelitian merupakan suatu rangkaian cara atau kegiatan pelaksanaan penelitian yang didasari oleh asumsi-asumsi dasar, pandangan-pandangan filosofis dan ideologis, pertanyaan atau isu-isu yang dihadapi.¹⁶

Di dalam metode penelitian ini akan membahas tentang: (a) pendekatan dan jenis rancangan penelitian, (b) lokasi penelitian, (c) teknik pengumpulan data, (d) teknik analisis data

1. Pendekatan dan Jenis Rancangan Penelitian

Pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Menurut Bogdan dan Taylor mendefinisikan metodologi kualitatif sebagai prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang diamati.¹⁷

Pendekatan kualitatif adalah pendekatan yang penting untuk memahami suatu fenomena sosial dan perspektif individu yang diteliti. Tujuan pokoknya adalah menggambarkan, mempelajari, dan menjelaskan fenomena itu. Pemahaman fenomena ini dapat diperoleh dengan cara mendeskripsikan dan mengesklorasiannya dalam sebuah narasi. Dengan cara tersebut peneliti harus dapat memperlihatkan hubungan antara peristiwa dan makna peristiwa.¹⁸ Sehingga dengan pendekatan kualitatif ini peneliti akan menggambarkan dan menganalisis setiap individu.

Jadi karena dalam penelitian ini menyangkut tentang penggunaan media pembelajaran Learning Management System (LMS) di masa pandemi Covid-19 pada mata pelajaran SKI kelas XI, maka peneliti berusaha melihat secara mendalam

¹⁵ Vismaia S. Damaianti Syamsudin AR, *Metode Penelitian Pendidikan Bahasa* (Bandung: Remaja Rosda Karya, 2011). hlm. 14.

¹⁶ Nana Syaodih Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung: Remaja Rosda Karya, 2013). hlm. 52.

¹⁷ Lexy J. Moeloeng, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, edisi revisi (Bandung: Remaja Rosda Karya, 2012). hlm. 4.

¹⁸ Syamsudin AR, *Metode Penelitian Pendidikan Bahasa...*, hlm. 74.

perkembangan penggunaan media pembelajaran tersebut di MAN se-kabupaten Bantul.

2. Lokasi Penelitian

Penelitian ini akan mengambil narasumber yang dapat memberikan informasi dan data yang dibutuhkan untuk melengakapi dan memperjelas penelitian yang akan dilakukan. Lokasi pengambilan data akan dilakukan di MAN se-Kabupaten Bantul yaitu MAN 1, MAN 2, MAN 3 dan MAN 4 Bantul Daerah Istimewa Yogyakarta.

3. Subjek dan Objek Penelitian

Objek dari penelitian ini adalah penggunaan media pembelajaran Learning Management System (LMS) di masa pandemi Covid-19 pada mata pelajaran SKI kelas XI dalam melaksanakan pembelajaran. Adapun yang menjadi subjek penelitian ini adalah Guru SKI Kelas XI di MAN se-kabupaten Bantul.

4. Teknik Pengumpukan Data

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan beberapa acara agar tingkat keabsahan dan validitas penelitian dapat dipertanggungjawabkan secara akademis. Dalam penelitian kualitatif teknik yang digunakan menekankan pada observasi partisipatif, wawancara, dan dokumentasi. Penjelasan dari beberapa teknik pengumpulan data tersebut sebagai berikut:

a. Observasi

Observasi dilakukan dengan cara peneliti melakukan pengamatan secara langsung dilapangan.¹⁹ Observasi dilakukan dengan mengamati dan mencatat secara sistematis gejala-gejala yang diselidiki.²⁰ Metode observasi ini digunakan untuk mengadakan penelitian dan pengamatan sistematis dalam rangka menyimpulkan data dengan cara mengadakan pengamatan secara langsung terhadap gejala yang diselidiki. Metode ini digunakan untuk mengamati situasi dan kondisi MAN di Kabupaten Bantul, yaitu dengan melakukan pengamatan pada aktifitas atau proses guru dalam

b. Wawancara

Teknik wawancara adalah metode pengumpulan data dengan cara tanya jawab yang dilakukan secara sistematik dan berlandaskan pada tujuan penelitian.²¹ Wawancara adalah percakapan dengan maksud tertentu.

¹⁹ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2014). hlm. 308.

²⁰ *Ibid.*, hlm. 313..

²¹ Sutrisno Hadi, *Metode Research II* ed 1, 1st ed. (Yogyakarta: Andi Offset, 2001). hlm. 136.

Percakapan itu dilakukan oleh dua pihak, yaitu pewawancara (interviewer) yang mengajukan pertanyaan dan terwawancara (interviewee) yang memberikan jawaban atas pertanyaan itu.²²

Penulis menggunakan metode wawancara untuk memperoleh sejauh mana penggunaan media pembelajaran LMS saat masa pandemi di MAN se-Kabupaten Bantul, serta problematika yang dihadapi dalam pengaplikasian LMS dan dampak yang dihasilkan dalam penggunaan media LMS di masa pandemi.

c. Dokumentasi

Selain wawancara dan observasi, informasi juga dapat diperoleh lewat fakta yang tersimpan dalam bentuk surat, catatan harian, arsip, foto, hasil rapat, cenderamata, jurnal kegiatan, dan sebagainya. Data berupa dokumen seperti ini bisa dipakai untuk menggali informasi yang terjadi di masa silam. Peneliti perlu memiliki kepekaan teoritik untuk memaknai semua dokumen tersebut sehingga tidak sekadar barang yang tidak bermakna.²³

Adapun dokumentasi penulis kumpulkan mengenai proses penggunaan media pembelajaran jarak jauh berbasis LMS (lewat media screenshoot), cara mengoperasikan media pembelajaran yang digunakan oleh guru SKI dan beberapa dokumen pembelajaran hasil dari penggunaan media LMS.

5. Teknik Analisis Data

Analisis data kualitatif adalah upaya yang dilakukan dengan jalan bekerja dengan data, mengorganisasikan data, memilah-milahnya menjadi kesatuan yang dapat dikelola, mensintetiskannya, mencari dan menemukan pola, menemukan apa yang penting dan memutuskan apa yang dapat diceritakan kepada orang lain.²⁴

Metode Penggunaan teknik analisis data yang penulis pakai adalah teknik analisis data kualitatif, yaitu metode penelitian yang meggambarkan kenyataan atau fakta dilapangan sesuai dengan data yang diperoleh untuk mengetahui media pembelajaran LMS yang digunakan oleh MAN se-kabupaten Bantul pada mata pelajaran SKI di masa pandemi, sehingga menjadi evaluasi dan

²² Lexy J. Moeloeng, *Metodologi Penelitian Kualitatif Edisi Revisi...*, hlm. 186.

²³ Faisal Sanafiah, *Penelitian Kualitatif: Dasar-Dasar Dan Aplikasi* (Malang: YA3, 1990). hlm. 77.

²⁴ Lexy J. Moeloeng, *Metodologi Penelitian Kualitatif Edisi Revisi...*, hlm. 248.

masukan yang positif kedepannya dalam penyampaian pembelajaran menggunakan metode LMS.

Metode analisis data ini disebut juga metode pengolahan data yang mengandung pengertian proses mengorganisasikan dan mengurutkan data dalam pola, kategori dan satuan uraian dasar sehingga dapat ditemukan tema dan dapat dirumuskan hipotesis kerja yang disarankan oleh data.²⁵

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari hasil penelitian tentang penggunaan media LMS saat pembelajaran daring di MAN se-Kabupaten Bantul terdapat perbedaan dalam penggunaan media pembelajaran diantaranya MAN 2 Bantul dan MAN 3 Bantul menggunakan aplikasi LMS (E-Smart dan Geschool) kemudian MAN 1 dan MAN 4 Bantul menggunakan aplikasi WhatsApp, dapat peneliti klasifikasi berdasarkan penggunaan media pembelajaran sebagai berikut:

1. Penggunaan Aplikasi Moodle

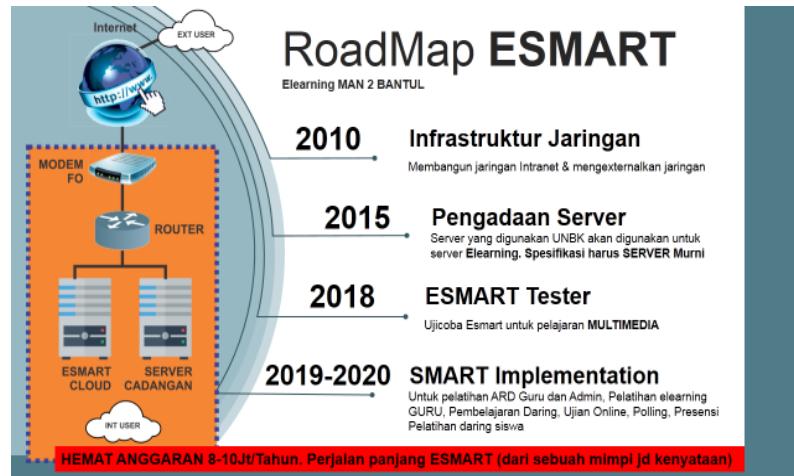
Modular Object-Oriented Dynamic Learning Environment (Moodle) adalah sebuah CMS (*Course Management System*) yang merupakan software *Open Source* yang dikembangkan untuk membantu para pendidik (*educators*) membuat sebuah pembelajaran online yang efektif. Moodle merupakan salah satu aplikasi dari konsep dan mekanisme belajar mengajar yang memanfaatkan teknologi informasi. Moodle adalah sebuah nama untuk semua program aplikasi yang dapat merubah sebuah media pembelajaran kedalam bentuk web. Kelebihan lain dari moodle adalah sifatnya yg open source, yaitu suatu aplikasi gratis yang dapat dikembangkan sendiri oleh pemakai.²⁶

Media pembelajaran ini menggunakan konsep *elearning* dan siswa bisa secara mandiri atau *self learning* tanpa harus melakukan tatap muka. Siswa bisa mengakses media pembelajaran ini di <http://esmart.man2bantul.sch.id>. Alasan pengembang memberikan nama ESMART adalah E singkatan dari *elektronik*, Smart dapat diartikan pintar sehingga maknanya adalah siswa MAN 2 Bantul diharapkan jika menggunakan media pembelajaran ini akan semakin pintar walaupun medianya menggunakan elektronik tanpa ada tatap muka langsung harapan metode pembelajaran ini mampu menjawab tantangan revolusi industri

²⁵ Lexi J. Moelong, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Bandung: Remaja Rosda Karya, 2002). hlm. 103.

²⁶ Joko Supriyanto, "Wawancara Dengan Guru Pengembang E-Smart MAN 2 Bantul" (Bantul, 2021). Diambil tanggal 22 Februari 2021

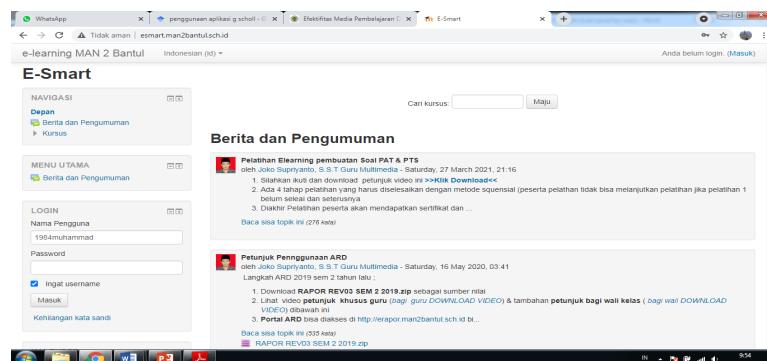
4.0. Berikut kami tampilkan roadmap E-Smart yang dilakukan oleh pengembang dalam kurun waktu 2010 s.d. 2020 dalam gambar di bawah ini.²⁷



RoadMap E-Smart MAN 2 Bantul

E-Smart MAN 2 Bantul merupakan media pembelajaran yang membantu tidak hanya pengajar saja, namun juga memfasilitasi siswa dalam mendapatkan haknya dalam pembelajaran selama masa pandemi ini. Perlu diketahui bahwa media pembelajaran yang dikemas dalam E-Smart ini menggunakan konsep KKN (Komunikasi, Kolaborasi dan Networking) sehingga penggunaan dan kegunaannya sangat efisien dan fleksibel, berikut cara penggunaan E-Smart MAN 2 Bantul:²⁸

- 1) Seluruh guru dan siswa MAN 2 Bantul telah disiapkan *username* dan *password* oleh admin E-Smart sehingga dapat mengakses media pembelajaran ini melalui laman <http://esmart.man2bantul.sch.id> baik melalui komputer, laptop, *Smartwatch*, *Smartphone*.

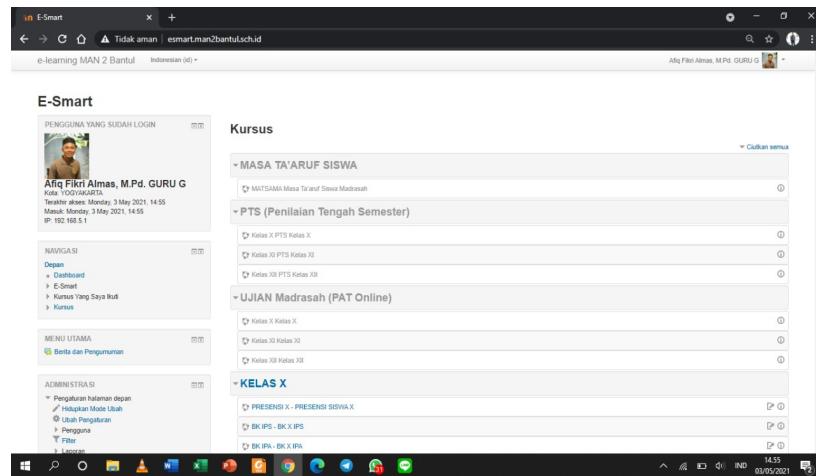


Tampilan Menu Utama E-Smart

²⁷ Joko Supriyanto, "Laporan Hasil Lomba Inovasi Pembelajaran Masa Daring MAN 2 Bantul" (Bantul, 2021). Diambil tanggal 22 Februari 2021

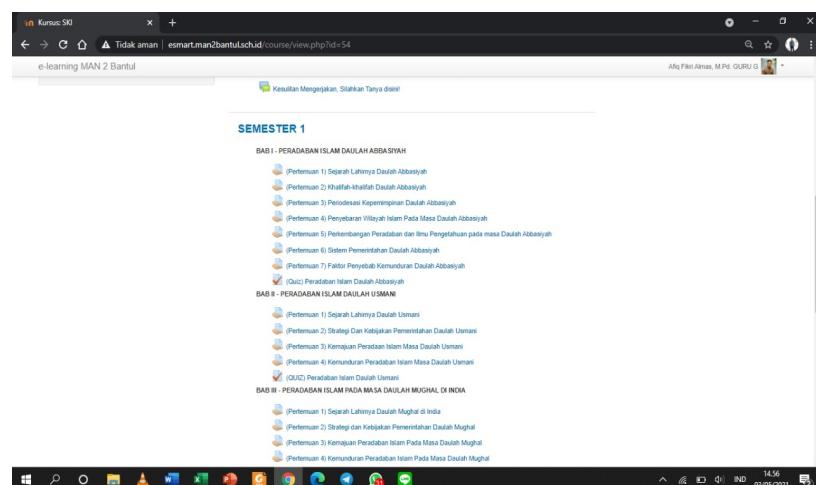
²⁸ Afiq Fikri Almas, "Wawancara Dengan Guru Mapel SKI Kelas XI" (Bantul, 2021). Diambil tanggal 21 Februari 2021

- 2) Setelah *login* berhasil siswa dan guru dapat memilih mata pelajaran yang sesuai dengan yang diampunya, kemudian klik mata pelajaran yang diikuti dan memasukkan *enrollment key* (bagi siswa) dengan memasukkan pasword yang diberikan guru mata pelajaran. Setelah *enroll* maka siswa dapat mengikuti atau bisa menggunakan media pembelajaran E-Smart dan menyelesaikan tugas yang telah disediakan.



Tampilan Menu Setelah Login

- 3) Setelah login dan memilih mata pelajaran sesuai yang diampunya, guru dapat memasukkan atau menambahkan materi sesuai dengan jadwal pertemuan yang diajarkan dengan cara mengklik tombol *Turn editing on*, sehingga guru dapat menambahkan materi ajar mereka.



Tampilan Materi yang sudah di ajarkan

- 4) Materi yang dsampaikan oleh guru dapat berisi modul atau materi dengan format pdf, doc, zip, rar, video, dan hampir semua format dapat dimasukkan. Jika siswa sudah pernah *mendownload* atau membaca *link* modul maka secara otomatis kotak list di sebelah kanan akan tercentang, demikian sebaliknya.

MODUL

-  Mengenal desain grafis berbasis vektor & bitmap
-  Seni Digital
-  Teori warna
-  Extensi file grafis berbasis vektorHelp with File
-  Macam-macam software desain grafis berbasis vektor
-  Dasar Coreldraw
-  Modul-multimedia-kelas-X-XI-XII Assignment
-  Modul corel lengkap
-  Pengantar desain Grafis

Siswa bisa nitip file corel yang di upload di sini(tidak ada penilaian), maksimal yang bisa di titipkan 5 file corel. Tujuannya jika anda tidak memiliki flashdisk dan ingin pindah komputer, file bisa di download lagi, atau file yang di titipkan akan di lanjutkan di rumah untuk dikerjakan.

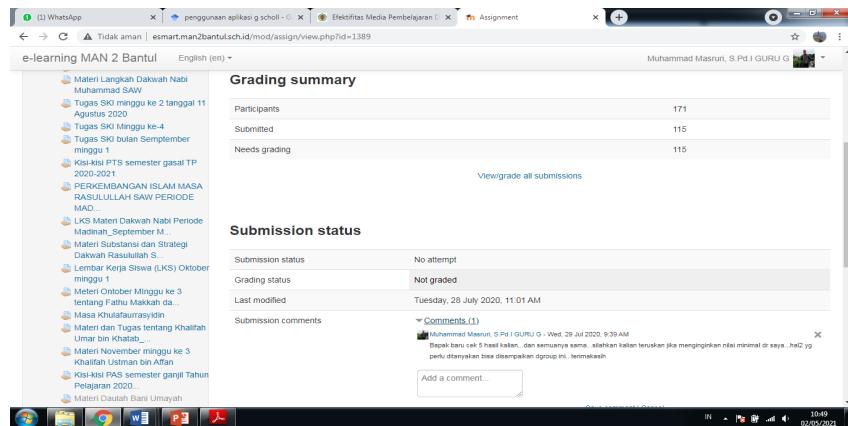
Tampilan modul dan cek list download siswa

- 5) Dalam penggerjaan tugas praktek ketika siswa membuka tugas maka didalamnya sudah ada video tutorial cara mengerjakan tugas, siswa tinggal mengikuti instruksi, jika sudah dilaksanakan hasil tugas tersebut di *upload* dan menunggu nilai dari guru. Jika sudah mendapatkan nilai maka tugas tersebut akan *terchecklist* secara otomatis.

TUGAS PRAKTEK (NAMA-KELAS-TUGAS_XX)	
Nilai	Keterangan Penilaian
A	Upload tugas Tepat waktu, Gambar sesuai, File sesuai, sesuai petunjuk
B	Upload mundur 1 minggu, gambar tidak sesuai
C	Upload mundur 2 minggu, gambar tidak sesuai
D	Upload mundur lebih dari 3 minggu, Jenis File salah, tidak sesuai petunjuk,dll
E	Tidak mengirim tugas
Feedback	Nilai Grade: B Deadline: Sunday, 21 January 2018 11:45 AM Owner:  [View profile]
 Mengenal Coreldraw	<input type="checkbox"/>
 TUGAS-01-ellipsis	<input type="checkbox"/>
 Tugas-02-bezier	<input type="checkbox"/>
 Tugas-03-polygon-star tool	<input type="checkbox"/>
 Tugas-04-shape tool	<input type="checkbox"/>
 Tugas-05-powerclip	<input type="checkbox"/>
 Tugas-06-Aplikasi Rectangle	<input type="checkbox"/>
 Tugas-07-text	<input type="checkbox"/>
 Tugas-08-stempel	<input type="checkbox"/>
 Tugas-09-memotong	<input type="checkbox"/>
 Tugas-10-beju-logoTv-gear	<input type="checkbox"/>
 Tugas-11-fountain	<input type="checkbox"/>
 Tugas-12-blend	<input type="checkbox"/>
 Tugas-13-alignmen	<input type="checkbox"/>

Tampilan cara penggeraan tugas praktek

- 6) Apabila terdapat kesulitan dalam pengerjaan soal, siswa dapat menanyakan langsung dalam *chatroom* yang ada di dalam aplikasi pada setiap tampilan tugas dalam kolom *comments*.

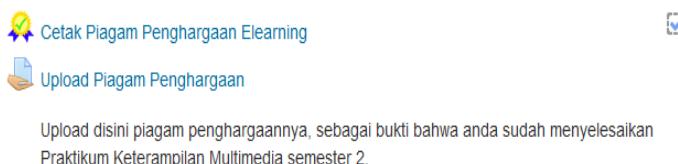


Tampilan menu tanya jawab siswa di dalam aplikasi

- 7) Jika seluruh penggeraan tugas yang dilakukan oleh siswa sudah selesai dan telah dilakukan penilaian oleh guru, maka siswa bisa mencetak piagam secara mandiri kemudian di *upload* di menu yang sudah disediakan. Piagam ini dijadikan sebagai syarat nilai dalam rapor bisa dikeluarkan.

Cetak Piagam Penghargaan

Piagam ini harap dicetak jika semua tugas yang di berikan sudah diselesaikan dengan ciri-ciri tercentang semua. Setelah itu **UPLOAD** Piagam penghargaan di "[Upload Piagam Penghargaan](#)". Jika diselesaikan sebelum 15 Maret dapat tandatangan **Bpk Kepala Madrasah**, jika selesai setelah 15 Maret dapat tanda tangan **Guru Keterampilan Multimedia**



Tampilan cetak piagam penghargaan

2. Penggunaan Aplikasi Geschool

Menurut salah satu guru SKI di MAN 3 Bantul, yaitu Fatihatul Mubarokah, S.Pd.I, penggunaan aplikasi Geschool sangat mudah dan sederhana, memang aplikasi ini berbayar, namun semua sudah ditanggung oleh madrasah, jadi guru dan siswa tinggal menggunakan aplikasi tersebut tanpa harus memikirkan iuran tahunannya.²⁹ Proses penggunaan aplikasi Geschool adalah sebagai berikut:

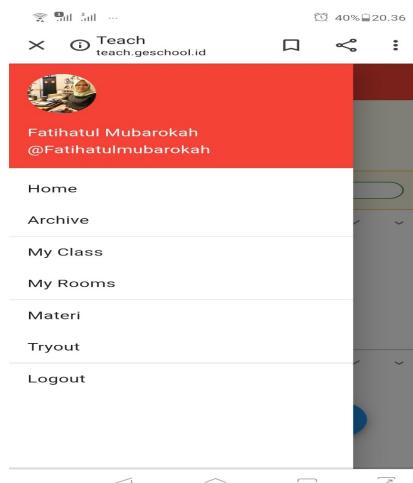
- a. Langkah pertama Guru dan siswa adalah membuat akun dan melakukan login di link Geschool.net. untuk pelaksanaannya semua guru dan siswa sudah dibuatkan akun oleh admin kemudian login pada link Geschool.

²⁹ Fatihatul Mubarokah, "Wawancara Dengan Guru SKI MAN 3 Bantul" (Bantul, 2021). Diambil tanggal 26 April 2021.



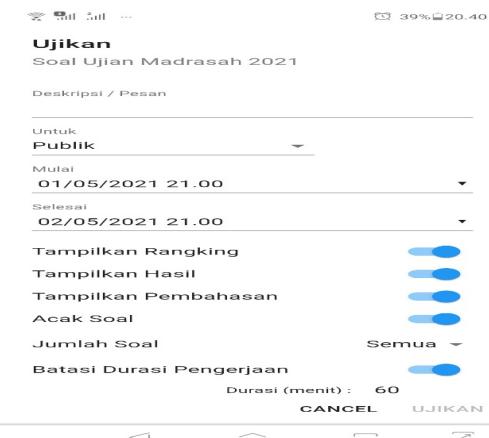
Tampilan Menu Login Geschool

- b. Setelah login pada menu utama akan muncul tools untuk melakukan upload tugas kepada siswa dan melakukan perintah sesuai dengan penugasan, bisa juga membentuk kelas tersendiri dengan aplikasi tersebut.



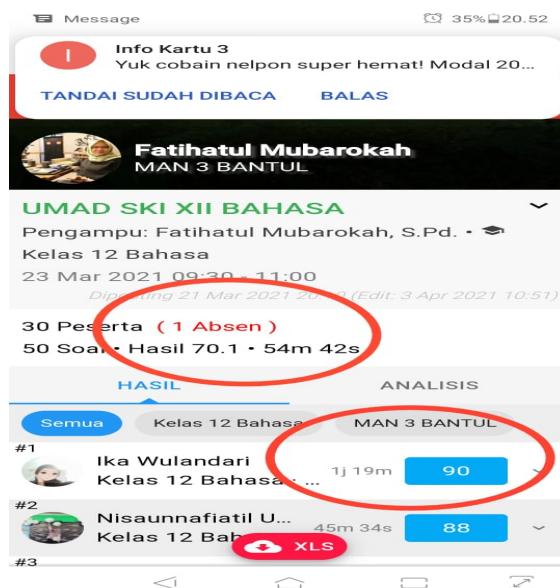
Tampilan Menu Utama Geschool

- c. Setelah masuk pada aplikasi Geschool guru dapat memasukkan materi pembelajaran atau lembar kerja siswa pada tools yang sudah tersedia. Guru dapat mensetting pengiriman tugas, dari tampilan rangking, tampilan hasil, tampilan pembahasan, mengacak soal termasuk durasi penggerjaan soal.



Menu Setting Soal Dalam Aplikasi Geschool

- d. Dalam memberikan penugasan terhadap siswa, guru dapat memantau keaktifan siswa dalam mengerjakan soal sekaligus melihat report hasil siswa



Menu Cek Keaktifan Siswa Dalam Mengerjakan Soal

Aplikasi Geschool yang digunakan di MAN 3 Bantul saat melaksanakan pembelajaran daring masa pandemi sangat membantu keberlangsungan pembelajaran jarak jauh selama ini. Ada beberapa kelebihan yang didapat dalam penggunaan aplikasi ini, diantaranya adalah:

- 1) Aplikasi dapat digunakan tidak hanya di dalam PC atau laptop saja namun bisa dibuka menggunakan smartphone selama terdapat jaringan internet.
- 2) Pilihan menu yang terdapat dalam aplikasi Geschool sederhana, sehingga memudahkan dalam pengoperasian aplikasi.

- 3) Login tidak perlu mengunduh aplikasi terlebih dahulu langsung bisa di akses lewat google crome, sehingga tidak memberatkan aplikasi di smartphone.³⁰

3. Penggunaan Aplikasi WhatsApp

Penggunaan media pembelajaran jarak jauh di MAN 1 dan MAN 4 Bantul berbeda dengan madrasah lain. Pembelajaran daring di MAN 1 dan MAN 4 Bantul menggunakan aplikasi WhatsApp dalam memberikan penugasan kepada siswa.

Cara ini dilakukan karena berbagai sebab, diantaranya adalah di MAN 4 Bantul yang siswanya kebanyakan berada di lingkungan pondok pesantren sehingga ada beberapa aturan pondok yang tidak memperkenankan santri untuk menggunakan smartphone saat berada di lingkungan pondok. Sehingga materi ataupun penugasan disampaikan lewat media WhatsApp melalui pengurus pondok.³¹ Hal ini juga dilakukan di MAN 1 Bantul, guru SKI menggunakan media WhatsApp untuk melakukan penyampaian pembelajaran guna mempercepat dan memudahkan komunikasi dalam penyampaian materi dan penugasan.³²

Media pembelajaran menggunakan Aplikasi WhatsApp tergolong mudah, hampir semua guru dan siswa pasti memiliki aplikasi tersebut. Dari penggunaan dan biaya yang dibutuhkan tidak begitu membebani pengguna selama masih mempunyai kuota dan jaringan internet, aplikasi tersebut akan tetap berjalan. Berikut beberapa contoh dari penggunaan media WhatsApp selama masa pembelajaran jarak jauh di MAN 1 dan MAN 4 Bantul.

³⁰ *Fatihatul Mubarokah..*, diambil tanggal 21 April 2021

³¹ Yasin Syafi'i Azami, "Wawancara Dengan Guru Mapel SKI Kelas XI" (Bantul, 2021). Diambil pada tanggal 21 April 2021.

³² Muhammad Furqon, "Wawancara Dengan Guru Mapel SKI Kelas XI." Diambil tanggal 17 Februari 2021.



Tampilan Penyampaian Tugas Siwa Melalui Media WhatsApp

Performa peserta didik di sekolah dipengaruhi oleh beberapa aspek seperti, aspek sosial ekonomi, psikologis dan faktor lingkungan. Prestasi atau performa akademik siswa adalah salah satu tolok ukur kesuksesan pembelajaran bagi seorang guru. Hal ini yang memungkinkan seorang guru untuk dapat mengevaluasi tingkat pengetahuan siswa serta efektivitas pelaksanaan pembelajarannya.³³

Hal diatas menjadi catatan tersendiri dalam melaksanakan proses pembelajaran di masa Pandemi ini, terutama yang dialami Madrasah Aliyah Negeri (MAN) se-Kabupaten Bantul khusunya bagi guru SKI kelas XI. Setidaknya ada tiga hal yang menjadi problematika dalam penggunaan media *Learning Management System* (LMS), ketiga hal tersebut diantaranya:

1. Kendala Jaringan (internet)

Pembelajaran baik yang dilakukan secara langsung dikelas atau tatap muka maupun pembelajaran jarak jauh dengan menggunakan media daring online memiliki tantangannya masing-masing. Media daring online dengan menggunakan *Learning Management System* (LMS) di MAN se-Kabupaten Bantul sering kali terkendala dengan jaringan internet yang dialami oleh guru dan siswa.

Kendala yang paling sering dialami oleh siswa utamanya adalah masih terdapat beberapa siswa yang tidak dapat mengakses jaringan LMS yang

³³ N. A. Dhaqane, M. K., & Afrah, "Satisfaction Of Students And Academic Performance In Benadir University," *Edudikara:Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran* 2, no. 4 (2017): 59–63.

digunakan oleh masing-masing madrasah pada saat proses pembelajaran yang disebabkan penggunaan kartu provider internet oleh masing-masing siswa tidak terjangkau layanan akses internet di daerahnya. Dari hasil wawancara yang kami lakukan dengan guru SKI di MAN 1 dan MAN 3 Bantul, siswa yang berdomisili di area pegunungan dan dan area pantai yang sering terkendala dengan akses internet, sehingga menghambat dalam proses pembelajaran daring.³⁴

2. Kendala Kuota (Paket Data)

Penggunaan LMS berbasis aplikasi yang dimanfaatkan sebagai platform media pembelajaran online di MAN se-Kabupaten Bantul baik E-Smart, Geschool dan WhatsApp terdapat masing-masing kemudahan dalam pengaplikasiannya. Namun dalam pengimplementasianya, terdapat beberapa kendala yang dihadapi siswa maupun guru selain kendala jaringan terdapat kendala lain yaitu terbatasnya kuota untuk pembelajaran.

Berbagai usaha sudah dilakukan oleh madrasah untuk mengatasi kendala kuota yang minim bagi siswa dan guru, namun semua itu tidak dapat menutup keseluruhan kekurangan kuota yang dibutuhkan. Madrasah sudah mengupayakan pemberian kuota belajar lewat dana Biaya Operasional Sekolah (BOS), mulai dari guru dan siswa sudah mendapatkan bantuan tersebut selama masa pandemi, namun memang bantuan yang diberikan tidak dapat menutup semua kebutuhan kuota pembelajaran daring.³⁵

Upaya lain telah dilakukan madrasah dalam penanganan permasalahan terbatasnya kuota belajar saat pembelajaran daring masa pandemi ini, salah satunya adalah dengan melakukan kerjasama dengan berbagai provider penyedia jaringan internet untuk memberikan kuota belajar bagi siswa dan guru. Setidaknya ada tiga provider yang sempat bekerjasama dengan MAN 2 Bantul dalam pemberian kuota belajar, memang kartu perdana yang diberikan dengan jumlah kuota yang terhitung besar namun dari provider ditentukan penggunaanya dengan aplikasi yang sudah ditentukan seperti aplikasi Ruang Guru, Googlemeet, dan Zoom sedangkan aplikasi tersebut jarang bahkan MAN 2 Bantul belum menggunakan aplikasi tersebut karena hanya E-Smart yang digunakan.³⁶

³⁴ Muhammad Furqon, “Wawancara Dengan Guru Mapel SKI Kelas XI”; Fatihatul Mubarokah, “Wawancara Dengan Guru SKI MAN 3 Bantul.” Diambil tanggal 22 Februari dan 21 April 2021.

³⁵ Sumarna, “Wawancara Kepala Bidang Kurikulum”..,diambil tanggal 21 April 2021.

³⁶ Fitria Endang S, “Wawancara Dengan Wakil Kepala Bidang Kurikulum”.., 22 Februari 2021.

MAN 2 Bantul pernah menyampaikan poling terkait problematika pembelajaran masa daring kepada orangtua siswa, dari 486 responden ada 138 orang tua yang menyampaikan terjadi kendala atau kekurangan paket data dalam pelaksanaan pembelajaran daring.³⁷ Berikut dapat kami tampilkan hasil poling yang dilaksanakan MAN 2 Bantul terkait problematika pelaksanaan pembelajaran daring.



Problematika Pelaksanaan Pembelajaran Daring di MAN 2 Bantul

3. Kendala Lingkungan

Selain kendala jaringan dan kuota yang dialami oleh siswa, kendala lingkungan juga tidak kalah penting dibandingkan keduanya. Lingkungan sangat berpengaruh terhadap keberlangsungan pembelajaran daring selama masa pandemi di MAN se-Kabupaten Bantul. Dari hasil penelitian yang kami lakukan, MAN 3 dan MAN 4 Bantul merasakan dampak lingkungan yang terjadi selama masa pembelajaran daring. Hampir 60 % di MAN 3 dan MAN 4 Bantul siswanya berdomisili di lingkungan pondok pesantren, hal ini berpengaruh terhadap keberlangsungan pembelajaran daring.

Dari sekian siswa yang belajar di MAN 4 Bantul, hampir 60 % berada di lingkungan pondok pesantren yang bekerjasama dengan madrasah. Siswa MAN 4 Bantul yang berada di pondok pesantren semua kebutuhan hidup dan pembiayaan sekolah difasilitasi oleh pondok, sehingga untuk memiliki perangkat atau gadget sebagai penopang pembelajaran daring sangat sulit didapat. Tidak jarang pembelajaran daring yang dilakukan menggunakan aplikasi sederhana, yaitu WhatsApp dan itupun materi pembelajaran disampaikan terlebih dahulu lewat

³⁷ Fitria Endang S.,diambil tanggal 22 Februari 2021.

Handphone pengurus pondok sehingga pembelajaran daring di pondok dilakukan secara klasikal oleh pengurus pondok.³⁸

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan pembahasan yang ditulis pada bab sebelumnya, dapat diambil beberapa kesimpulan yang berhubungan dengan pokok kajian penelitian ini, yaitu:

1. Penggunaan media pembelajaran *Learning Management System* (LMS) pada mata pelajaran SKI di MAN se-Kabupaten Bantul pada masa pandemi Covid-19 dapat diklasifikasikan menjadi tiga media pembelajaran, yaitu penggunaan aplikasi Moodle, penggunaan aplikasi Geschool, penggunaan aplikasi WhatsApp.
2. Problematika penggunaan media LMS pada mata pelajaran SKI kelas XI di MAN se-Kabupaten Bantul terdapat tiga problematika yang mendasar yaitu permasalahan kuota data, permasalahan Jaringan dan permasalahan lingkungan.
3. Dampak penggunaan media LMS pada mata pelajaran SKI kelas XI di MAN se-Kabupaten Bantul menunjukkan adanya peningkatan prestasi belajar siswa pada nilai pengetahuan dilihat dari perbandingan hasil belajar siswa yang diambil pada saat Penilaian Akhir Semester (PAS) antara pembelajaran daring dengan pembelajaran tatap muka. Sehingga bisa dikatakan penerapan LMS efektif dilakukan pada masa pembelajaran daring, meskipun terdapat beberapa kendala yang terjadi

B. Saran-saran

Setelah melaksakan penelitian dan memberikan kesimpulan diatas, penulis sedikit memberikan masukan ataupun saran yang kiranya dapat menjadi bahan pertimbangan dalam pelaksanaan pembelajaran daring. Beberapa diantara masukan dan saran tersebut diantaranya:

1. Pelaksanaan pembelajaran daring dengan metode atau aplikasi apapun hendaknya mendapatkan dukungan yang memadai baik dari sisi sarana prasarana maupun jaringan yang memadai.

³⁸ Farida, "Wawancara Dengan Wakabid Kurikulum MAN 4 Bantul."diambil tanggal 21 April 2021.

2. Berbagai permasalahan yang dihadapi oleh guru maupun siswa dalam pelaksanaan pembelajaran daring dapat menjadi bahan evaluasi dalam memaksimalkan pelaksanaan pembelajaran kedepannya.
3. Dampak penggunaan media LMS terhadap siswa kedepannya dapat terukur tidak hanya dari sisi pengetahuan saja, namun juga dari sisi sosial dan keterampilan.
4. Dalam penggunaan LMS atau aplikasi lain pada mata pelajaran apapun hendaknya para pendidik dapat meningkatkan kompetensi pedagogik, kompetensi profesional, kompetensi kepribadian, dan kompetensi sosial, sehingga dapat menjadi guru yang kompeten dalam mengantarkan siswa menuju masa depan yang cerah.

REFERENSI

- Adiguzel, Ozge Yasar & Tufan. "A Working Successor of Learning Management Systems: SLOODLE." *Procedia* 2 (2010): 5682. <http://acikerisim.bahcesehir.edu.tr:8080/xmlui/bitstream/handle/123456789/1172/AE0141.pdf?sequence=1>.
- Andri Anugrahana. "Hambatan, Solusi Dan Harapan: Pembelajaran Daring Selama Masa Pandemi Covid-19 Oleh Guru Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan* 10, no. 3 (2020): 283.
- Baharin, R., Halal, R. "Impact of Human Resource Investment on Labor Productivity in Indonesia." *Iranian Journal of Management Studies*, 13, no. 1 (2020): 139–64.
- Departemen Agama. "Al-Qur'an Dan Terjemahan," 281. Bandung: Diponegoro, 2008.
- Dhaqane, M. K., & Afrah, N. A. "Satisfaction Of Students And Academic Performance In Benadir University." *Edudikara: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran* 2, no. 4 (2017): 59–63.
- Sukiman, *Pengembangan Media Pembelajaran*. Edited by M. Alaika Salmulloh. Yogyakarta: PT. Pustaka Insan Madania, 2012.
- Faisal Sanafiah. *Penelitian Kualitatif: Dasar-Dasar Dan Aplikasi*. Malang: YA3, 1990.
- Hartanto, Antonius Aditya. *Teknologi E-Learning Berbasis PHP Dan MySQL: Merencanakan Dan Meng-Implementasikan Sistem e-Learning*. Jakarta: Elex Media Computindo, 2002.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. "Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Dalam Masa Darurat Penyebaran Coronavirus Disease (Covid-19)." In *Surat Edaran*. Jakarta: Kemendikbud, 2020.
- Lexy J. Moeloeng. *Metodologi Penelitian Kualitatif Edisi Revisi*. Edisi revi. Bandung: Remaja Rosda Karya, 2012.
- M. Ramli. "Media Pembelajaran Dalam Perspektif Qur'an Dan Hadits." *Ittihad Jurnal Kopertais* 123, no. 23 (2015): 134.

- Moelong, Lexi J. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosda Karya, 2002.
- Moh. Nazir. *Metode Penelitian*. Jakarta: Ghalia Indonesia, 1998.
- Nana Syaodih Sukmadinata. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosda Karya, 2013.
- Oppenheim, A.N. *Questionnaire Design, Interviewing and Attitude Measurement*. New York: Basic Book, 1992.
- Praherdhiono, Henry. "Penegembangan Pembelajaran Blended Berbasis Web Platform Opensource Pada Mata Kuliah Pembelajaran S-1 Jurusan Teknologi Pendidikan." Universitas Negeri Malang, 2009.
- RI, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Kurikulum Pendidikan Nasional 2013 (2014).
- Saefuddin Azwar. *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2001.
- Sugiono. *Memahami Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Alfabeta, 2009.
- Sugiyono. *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta, 2005.
- _____. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2014.
- Sutrisno Hadi. *Metode Research JI lid 1*. 1st ed. Yogyakarta: Andi Offset, 2001.
- Syafi'i, M Furqon. Afiq Fikri. Yasin. "Wawancara Dengan Guru Mata Pelajaran SKI Di MAN 1, MAN 2 Dan MAN 4 Bantul." n.d.
- Syamsudin AR, Vismaya S. Damaianti. *Metode Penelitian Pendidikan Bahasa*. Bandung: Remaja Rosda Karya, 2011.
- Wahono, Romi Satria. "Meluruskan Salah Kaprah Tentang E-Learning." <https://romisatriawahono.net/>, 2008.
<https://romisatriawahono.net/2008/01/23/meluruskan-salah-kaprah-tentang-e-learning/>.
- _____. "Pengantar E-Learning Dan Pengembangannya." Ilmu Komputer, 2008. <https://ilmukomputer.org/2008/11/25/pengantar-elearning-dan-pengembangannya/>.