

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Seiring dengan perkembangan teknologi yang semakin maju pada masa ini, teknologi dapat berperan penting pada kegiatan sehari-hari, salah satu peran penting teknologi yang dapat dirasakan yaitu dalam kegiatan belajar mengajar khususnya dengan pemanfaatan teknologi atau yang sering disebut juga sebagai *e-learning*. *E-learning* atau *electronic learning* merupakan pemanfaatan teknologi dalam kegiatan belajar mengajar yang dilakukan dengan cara pembelajaran jarak jauh atau *online*. Semua kegiatan belajar mengajar yang dilakukan secara *online* umumnya sudah memanfaatkan teknologi, dengan adanya *e-learning* interaksi yang tadinya hanya dapat dilakukan dengan tatap muka, sekarang dapat dilakukan juga dengan menggunakan aplikasi yang tersedia secara *online*, contohnya seperti *google meet* dan *zoom*. Penerapan *e-learning* tidak hanya terbatas pada sekolah atau instansi formal saja, tetapi juga dapat diterapkan pada sekolah atau instansi informal contohnya seperti *homeschooling* yang berbasis komunitas yang memungkinkan terjadinya interaksi.

Homeschooling atau sering disebut dengan sekolah di rumah merupakan jalur pendidikan keluarga dan lingkungan/informal. *Homeschooling* ini bertujuan untuk memastikan anak berada di dalam pantauan orang tua dan tidak dilakukan dalam lingkungan formal lainnya seperti sekolah swasta, sekolah negeri, atau institusi pendidikan lainnya dengan model kegiatan belajar terstruktur dan kolektif. Seiring perkembangan zaman, *homeschooling* sekarang sudah bisa menerapkan sistem belajar berbasis komunitas. Dengan adanya *homeschooling* berbasis komunitas memungkinkan juga untuk murid-murid melakukan interaksi dalam komunitas tersebut. Dalam melakukan pembelajaran di dalam komunitas *homeschooling*, dibutuhkan juga interaksi di dalamnya untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Dengan adanya komunitas *homeschooling*, memungkinkan kita dapat melakukan interaksi, tetapi terdapat kendala dimana di masa pandemi ini membatasi kita untuk melakukan interaksi atau tatap muka secara langsung,

sehingga interaksi yang diharapkan tidak dapat berjalan dengan baik. Munculah solusi untuk melakukan interaksi pada kolaborasi dengan memanfaatkan perkembangan teknologi. Kolaborasi yang dilakukan dapat mempergunakan *time/space four-quadrant matrix model*. Cara tradisional untuk melakukan kolaborasi antarmuka dengan menggunakan *time/space four-quadrant matrix model* yang memiliki empat kuadran, yaitu: waktu yang sama dan tempat yang sama, waktu yang sama dan tempat yang berbeda, waktu yang berbeda dan tempat yang sama, dan waktu yang berbeda dan tempat yang berbeda. Penggunaan model matriks tersebut dapat memberi contoh dalam kasus kolaborasi antara dua kegiatan secara bersamaan, misalkan untuk melakukan komunikasi dan koordinasi kita dapat berinteraksi secara *virtual* atau *remote interaction* (penggunaan *shared screen*).

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan dengan latar belakang yang sudah dibahas, muncul permasalahan yang akan dibahas pada penelitian kali ini, rumusan masalah tersebut yaitu bagaimana cara memodelkan kolaborasi *e-learning* untuk meningkatkan kualitas belajar pada komunitas *homeschooling*?

1.3 Tujuan Pembahasan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah disusun, adapun tujuan dari penelitian ini yaitu:

1. Mengetahui cara yang dapat dilakukan untuk memodelkan kolaborasi *e-learning* untuk meningkatkan kualitas belajar pada komunitas *homeschooling*.
2. Mengetahui kegiatan yang dilakukan oleh setiap aktor yang ada.
3. Implementasi dari model pembelajaran.

1.4 Ruang Lingkup

Adapun batasan ruang lingkup yang dibahas dalam penelitian ini, Batasan-batasan tersebut yaitu:

1. Pembahasan mengenai *e-learning*.
2. Pembahasan mengenai *virtual learning*.

3. Pembahasan mengenai *homeschooling*, bagaimana komunitas yang ada di *homeschooling*, interaksi yang ada dalam kegiatan belajar mengajar dalam lingkungan *homeschooling* yang berbasis komunitas.
4. Kolaborasi *e-learning*.
5. *Use Case Diagram* dan *Activity Diagram*.
6. BPMN.
7. Pemodelan kolaborasi dalam pembelajaran.

1.5 Sumber Data

Sumber data yang digunakan untuk membantu dalam menjalankan penelitian ini yaitu:

1. Sumber data primer
Sumber data primer didapatkan dari pengumpulan data responden melalui wawancara.
2. Sumber data sekunder,
Sumber data sekunder didapatkan dari buku, berbagai situs-situs yang ada di internet, dan juga jurnal-jurnal yang terkait dengan penelitian ini.

1.6 Sistematika Penyajian

Sistematika penulisan pada penyajian laporan Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini diuraikan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan pembahasan, ruang lingkup, sumber data, dan sistematika penyajian.

BAB II KAJIAN TEORI

Bab ini akan membahas teori-teori yang dipergunakan selama penelitian ini dilakukan.

BAB III ANALISIS DAN RANCANGAN SISTEM

Pada bab ini akan dilakukan analisis dan perancangan sistem meliputi proses bisnis, metodologi penelitian, dan tahapan penelitian.

BAB IV HASIL PENELITIAN

Bab ini berisi hasil penelitian yang dibuat berupa proses bisnis, matriks kolaborasi, *use case diagram*, dan *activity diagram*.

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan mengenai apa yang sudah dilakukan pada penelitian ini dan juga saran-saran yang diberikan untuk pengembangan berikutnya.

