

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan tinggi memiliki peran penting dalam membekali mahasiswa dengan pengetahuan, keterampilan, dan pengalaman yang diperlukan untuk berkontribusi secara positif di Masyarakat (Pee & Vululleh, 2020). Perguruan tinggi berfungsi sebagai pusat pengembangan pengetahuan, penyedia pendidikan yang menggabungkan teori dan praktik, serta meningkatkan keadilan sosial dengan memberikan akses pendidikan yang lebih luas. Selain itu, perguruan tinggi membangun hubungan dengan komunitas, berkontribusi pada penelitian dan inovasi, serta berperan dalam pengembangan kebijakan pendidikan dan sosial. Fungsi-fungsi ini saling terkait dan mendukung pengembangan individu serta kemajuan sosial secara keseluruhan (Brennan & Teichler, 2008).

Salah satu indikator kesuksesan pendidikan tinggi adalah Performa mahasiswa (Alyahyan & Düştegör, 2020), yang mencerminkan kualitas pendidikan, layanan pendukung, serta lingkungan pembelajaran yang tersedia. Performa mahasiswa adalah merupakan komponen dalam pembelajaran di perguruan tinggi. Berbagai indikator prestasi akademik ada memperoleh pengetahuan dan mengembangkan keterampilan dan pengembangan diri, nilai akademik, keterampilan kognitif, dan kebiasaan belajar (Iqbal et al., 2021).

Dalam mengakomodir performa dan aktivitas mahasiswa dalam perkuliahan dengan berbagai model seperti *blended learning* (Sitompul et al., 2022) perlu platform digital supaya mempermudah mahasiswa dalam pelaksanaan perkuliahan yaitu dengan penggunaan Learning Management System (LMS). LMS adalah teknologi yang dikembangkan untuk meningkatkan proses pembelajaran melalui perencanaan, penerapan, dan evaluasi yang tepat di lembaga pendidikan.

Penggunaan LMS dalam proses pembelajaran membantu memfasilitasi pembelajaran elektronik karena menyediakan materi pendidikan tanpa batasan waktu atau tempat memungkinkan siswa dan guru untuk berinteraksi melalui internet dan memfasilitasi berbagi informasi dan sumber daya terkait kursus (Raza

et al., 2021), Platform ini mempermudah pelaksanaan perkuliahan karena pandemi Covid 2019 (Bhadri & Patil, 2022) .

Penelitian ini akan berfokus pada faktor-faktor yang mempengaruhi performa mahasiswa lewat bentuk *assessment* seperti hasil diskusi, hasil kuis, dan pengumpulan tugas. Faktor-faktor tersebut dipilih karena merepresentasikan elemen utama dari pengalaman mahasiswa dalam suatu institusi pendidikan, terutama dalam konteks pembelajaran berbasis teknologi melalui *Learning Management System* (LMS). Berbagai penelitian sebelumnya telah menunjukkan adanya hubungan antara komponen tersebut dengan performa akademik. Namun demikian, penelitian yang menghubungkan seluruh komponen ini secara komprehensif masih relatif terbatas.

Dalam penelitian ini, digunakan metode *Action Research* (Louis Cohen & Morrison, 2018) dengan pendekatan *Think Pair Share* (Salim & Disman, 2023). Pendekatan ini melibatkan serangkaian iterasi yang dirancang untuk meningkatkan keterlibatan dan performa mahasiswa dalam proses pembelajaran. Setiap iterasi memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk berpartisipasi dalam berbagai format pembelajaran, mulai dari diskusi hingga kegiatan kolaboratif yang memanfaatkan LMS. metode ini juga membantu mahasiswa magister dengan model pembelajaran *blended learning* mendapatkan teman berdiskusi yang tidak terbatas pada jarak.

Pada penelitian ini *Action research* juga digunakan untuk melihat kompleksitas melalui CLO yang ada pada mata kuliah dan perspektif *taksonomi bloom* dari pembelajaran yang dapat diakomodasi melalui LMS. Proses iteratif pada *action research* yang akan dilakukan mencakup diskusi berbasis Rencana Pembelajaran Semester (RPS), di mana mahasiswa terlibat dalam diskusi kelompok yang terstruktur dengan RPS sebagai panduan utama.

Selain itu, mahasiswa juga akan belajar secara mandiri melalui materi digital yang disediakan di LMS, di mana mereka akan mempelajari materi secara pasif. Kegiatan selanjutnya mencakup pengaktifan mahasiswa melalui kuis yang diadakan di platform kuis, sebagai bagian dari evaluasi formatif.

Pada tahap berikutnya, mahasiswa akan bekerja secara kolaboratif dalam tugas-tugas yang difasilitasi oleh LMS, yang bertujuan untuk meningkatkan keterampilan kerja sama dan interaksi digital. Setelah itu, mahasiswa diuji melalui tes lisan (oral test) untuk menilai pemahaman mereka terhadap materi yang telah dipelajari secara mendalam.

Sebagai tambahan, mahasiswa akan melakukan simulasi pengurusan SKCK sebagai bagian dari pengayaan pengalaman, di mana mereka dapat mengaplikasikan pemahaman praktis dalam konteks mata kuliah Hukum dan Etika Siber dalam kelas S2 sistem informasi dan Etika Profesi, Regulasi Teknologi Informasi Dan Properti Intelektual dalam kelas sarjana system informasi, mata kuliah ini dipilih terkait dimensi yang dalam mengenai penerapannya yang tidak hanya di keilmuannya saja tetapi membutuhkan praktik langsung dilapangan untuk melihat bagaimana penerapan pemahaman hukum dan etika pada perilaku dan tindakan yang dilakukan, maka dari itu beberapa iterasi nantinya digunakan untuk mengakomodir proses assessment yang ada, hal ini sejalan dengan Pendidikan moral yang digagas oleh bangsa Indonesia (Sari et al., 2023) di zaman pesatnya kemajuan internet saat ini (Oktaviani et al., 2022). Sehingga dari praktik yang dilakukan didapatkan kedalaman dan keluasan dalam CLO dan taksonomi bloom yang akan didapatkan mahasiswa.

Penelitian ini dilaksanakan dalam konteks mata kuliah Hukum dan Etika Siber serta Etika Profesi, Regulasi Teknologi Informasi Dan Properti Intelektual dengan melibatkan mahasiswa Sarjana dan Magister Sistem Informasi sebagai sumber data utama. Dengan fokus pada berbagai aspek dari proses pembelajaran yang melibatkan LMS, penelitian ini bertujuan untuk melihat sejauh mana faktor non akademik mempengaruhi nilai mahasiswa yang kemudian disebut dengan performa mahasiswa. Harapannya, penelitian ini dapat memberikan wawasan bagi lembaga pendidikan untuk mengoptimalkan proses pembelajaran dan layanan yang mereka tawarkan, serta berkontribusi terhadap pengembangan pendidikan berbasis teknologi yang lebih efektif dan inklusif.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan permasalahan utama yang dihadapi dalam penelitian ini adalah memebandingkan pengaruh faktor-faktor yang mempengaruhi nilai pada hasil diskusi, hasil kuis, absensi, pengumpulan tugas, serta keterlibatan mahasiswa melalui *Learning Management System* (LMS) dalam meningkatkan performa mahasiswa pada mata kuliah Hukum dan Etika Siber dan Etika Profesi, Regulasi Teknologi Informasi Dan Properti Intelektual. Penelitian ini juga berfokus pada bagaimana metode *Think Pair Share* dalam konteks Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dapat mempengaruhi kualitas pengalaman belajar mahasiswa, baik secara individual maupun kolaboratif. Terlebih lagi, keterlibatan mahasiswa S1 dan S2 di Program Studi Sistem Informasi dalam aktivitas pembelajaran berbasis LMS menjadi salah satu aspek penting untuk dianalisis dalam penelitian ini.

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Menerapkan metodologi penelitian tindakan Kelas (*action research*) untuk mengevaluasi pengaruh *Learning Management System* (LMS) terhadap performa mahasiswa dalam Pembelajaran.
2. Perbandingan performa mahasiswa magister dan sarjana atas tindakan penelitian sebagai tindakan LMS yang berpengaruh.

1.4 Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan informasi yang telah diuraikan di atas, maka pertanyaan penelitian berikut ini dapat dianalisis dan didiskusikan dalam penelitian ini :

1. Bagaimana Penerapan metodologi penelitian tindakan Kelas (*action research*) untuk mengevaluasi pengaruh *Learning Management System* (LMS) terhadap performa mahasiswa dalam Pembelajaran?
2. bagaimana perbandingan performa mahasiswa magister dan sarjana atas tindakan penelitian sebagai tindakan LMS yang berpengaruh?

1.5 Peran Peneliti

Pada penelitian ini peneliti berperan:

1. Merencanakan Penelitian: Peneliti merencanakan tujuan, mencari dan memperoleh pemahaman mendalam mengenai model untuk menyusun indikator yang sesuai.
2. Tinjauan Literatur: Peneliti mengumpulkan data yang sesuai melalui analisis literatur atau data yang sudah ada.
3. Mengintegrasikan Model: Peneliti mengintegrasikan model dengan standar yang sesuai. Setelah itu peneliti menerapkan framework pada studi kasus.
4. Analisa Data: Setelah data terkumpul, peneliti perlu menganalisa data secara kuantitatif.
5. Validasi dan Uji Realiabilitas: Peneliti melakukan validasi terhadap model yang terintegrasi yang dibangun.
6. Penulisan Thesis: Peneliti membeberkan secara lengkap mengenai proses penelitian secara jelas dan persuasif.
7. Diseminasi Hasil: Peneliti diharapkan berbagi hasil penelitian melalui publikasi ilmiah, presentasi di konferensi, atau forum akademik.

Berikut adalah detail peran peneliti pada pemetaan RACI :

Tabel 1. 1. Peran Peneliti

Tahap Penelitian	Responsible (R)	Accountable (A)	Consulted (C)	Informed (I)
Perencanaan	Peneliti	Pembimbing Penelitian	Pembimbing Penelitian	Stakeholder
Tindakan	Peneliti	Pembimbing Penelitian	Pengajar	Siswa
Observasi	Peneliti	Pembimbing Penelitian	Pembimbing Penelitian	Stakeholder

Refleksi	Peneliti	Pembimbing Penelitian	Pembimbing Penelitian	Stakeholder
Pelaporan	Peneliti	Pembimbing Penelitian	Pembimbing Penelitian	Stakeholder

Berikut adalah Keterangan RACI diatas :

- Responsible (R): Pihak yang bertanggung jawab untuk melaksanakan tugas penelitian.
- Accountable (A): Pihak yang memiliki tanggung jawab akhir dan harus memastikan tugas selesai.
- Consulted (C): Pihak yang dapat memberikan masukan atau saran.
- Informed (I): Pihak yang perlu diberitahu tentang kemajuan dan hasil penelitian.

Melalui peran ini, peneliti diharapkan mampu menghasilkan model yang terintegrasi untuk mengevaluasi sistem informasi.

1.6 Lingkup Penelitian

Ruang lingkup penelitian ini mengacu pada batasan dan jangkauan penelitian sebagai berikut:

1. Ruang lingkup masalah

Ruang lingkup masalah dalam penelitian ini berfokus pada bagaimana melaksanakan PTK untuk melihat pengaruh LMS dalam performa mahasiswa yaitu nilai dan faktor yang mempengaruhinya, dalam melaksanakan iterasi dari *action research* yang sudah direncanakan.

2. Lokasi dan Objek Penelitian

Penelitian dilaksanakan salah satu universitas swasta yang berada di wilayah Jawa Barat, Objek penelitian berfokus pada mahasiswa yang terlibat dalam proses perkuliahan di mata Kuliah Hukum dan

Etika Siber di Magsiter dan Etika Profesi, Regulasi Teknologi Informasi Dan Properti Intelektual di Sarjana

3. Waktu dan periode

Penelitian ini dilakukan dalam kurun waktu semester ganjil 2024/2025, dengan memperhatikan proses-proses yang berkaitan dengan penggunaan LMS untuk pembelajaran di univesitas xyz.

4. Batasan masalah

- a. Hanya Mengambil studi kasus di salah satu universitas swasta di Bandung.
- b. Perspektif indeks performa pembelajaran dengan menggunakan LMS.

1.7 Kesenjangan Penelitian

Penelitian mengenai pengaruh LMS dalam performa mahasiswa sudah banyak dilakukan, namun masih terdapat hal yang masih bisa dikembangkan dalam topik ini terutama pada mahasiswa perguruan tinggi dalam memahami secara lebih mendalam faktor-faktor yang mempengaruhi performa mahasiswa, khususnya dalam konteks pembelajaran berbasis teknologi melalui *Learning Management System* (LMS).

Penelitian ini tidak hanya berfokus pada efektivitas LMS sebagai platform pembelajaran, tetapi juga pada bagaimana metode *Think Pair Share* dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dapat meningkatkan keterlibatan dan performa mahasiswa dalam mata kuliah Hukum dan Etika Siber dan Etika Profesi, Regulasi Teknologi Informasi Dan Properti Intelektual yang merupakan subjek perkuliahan yang cukup baru untuk diperdalam dalam pelaksanaanya.berikut adalah pemetaanya dalam table SWOT :

Tabel 1. 2. SWOT Analisis Kesenjangan Penelitian

SWOT Analysis	Deskripsi
Strengths	- Menyediakan pengetahuan dan keterampilan yang relevan untuk mahasiswa.

(Kekuatan)	<ul style="list-style-type: none"> - Menggabungkan teori dan praktik dalam proses pembelajaran. - Meningkatkan keadilan sosial dengan memberikan akses pendidikan yang lebih luas. - Membangun hubungan yang kuat dengan komunitas dan industri.
Weaknesses (Kelemahan)	<ul style="list-style-type: none"> - Keterbatasan dalam sumber daya dan fasilitas yang dapat mempengaruhi kualitas pendidikan. - Kurangnya adaptasi terhadap perubahan kebutuhan pasar kerja. - Tantangan dalam mempertahankan kualitas pengajaran dan penelitian.
Opportunities (Peluang)	<ul style="list-style-type: none"> - Meningkatnya permintaan untuk pendidikan tinggi di era digital. - Peluang untuk berkolaborasi dengan industri dan komunitas dalam penelitian dan pengembangan. - Kemajuan teknologi yang dapat meningkatkan metode pengajaran dan pembelajaran.
Threats (Ancaman)	<ul style="list-style-type: none"> - Persaingan yang semakin ketat antara institusi pendidikan tinggi. - Perubahan kebijakan pemerintah yang dapat mempengaruhi pendanaan dan akses pendidikan. - Dampak negatif dari krisis global, seperti pandemi, yang dapat mengganggu proses pembelajaran.

1.8 Rasionalisasi Penelitian

Integrasi teknologi dalam pendidikan telah menjadi keharusan di era digital saat ini, terutama dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di universitas. *Learning Management System* (LMS) muncul sebagai solusi yang membantu mengatasi hambatan geografis dan dapat membantu mahasiswa dalam proses

perkuliahan yang dijalankan baik dalam skema luring maupun daring dengan *blended learning* (Githinji et al., 2022) dengan kondisi pembelajaran yang ada hanya menilai penugasan mata kuliah Hukum dan Etika Siber serta Etika Profesi, Regulasi Teknologi Informasi Dan Properti Intelektual dengan hanya nilai maka dengan *action research* yang akan dilaksanakan penelitian ini bertujuan untuk melihat potensi mahasiswa tidak hanya nilai tetapi faktor faktor yang mempengaruhi mahasiswa mendapatkan nilai tersebut dengan memperhatikan konteks *taksonomi bloom* dan kompleksitas CLO pada mata kuliah tersebut.

1.9 State of The Art

Learning Management System merupakan sarana penting untuk memberi materi dan manajemen pembelajaran di Era Digital. Hal ini dikarenakan stake holder yang mempengaruhi bagaimana sistem berjalan serta sikapnya yang merupakan jadi penggerak utama, LMS memiliki 4 faktor utama didalamnya seperti sistem pengumuman, Informasi Intruksi, Interaksi, serta kualitas teknologi (Nguyen, 2021). LMS juga sangat membantu ketika Pandemi Covid-19 terjadi pada tahun 2020 di Dunia, LMS akan membantu dalam pembelajaran mahasiswa supaya lembaga pendidikan dapat fokus dalam teknologi E-Learning untuk tujuan yang baik dengan memungkinkan mahasiswa dan dosen untuk tetap terhubung dan berinteraksi melalui koneksi internet, lalu memberikan akses ke materi, menguatkan forum diskusi, dan alat evaluasi tanpa batasan waktu atau tempat, sehingga fungsi tersebut meskipun terjadi gangguan fisik dalam interaksi tatap muka, sehingga mahasiswa tetap dapat mencapai tujuan pembelajaran mereka meskipun dalam kondisi keterbatasan fisik yang diakibatkan oleh pandemi (Raza et al., 2021).

Berbagai penelitian telah menunjukkan peran penting *Learning Management System* (LMS) dalam mendukung pembelajaran daring dan *blended learning* di era digital. Sebuah penelitian sebelumnya meneliti efektivitas LMS dalam model *blended learning* di era Industri 4.0, di mana LMS digunakan untuk menggabungkan pembelajaran daring dan tatap muka, sehingga meningkatkan aktivitas dan hasil belajar mahasiswa secara signifikan (Sitompul et al., 2022). Di sisi lain, penelitian di Indonesia menyoroti penggunaan LMS dalam instruksi

penulisan daring di pendidikan tinggi, dengan dosen yang memanfaatkan platform seperti Google Classroom, Moodle, dan Microsoft Teams. Meskipun menghadapi tantangan dalam koneksi internet dan keterbatasan interaksi, penelitian ini menekankan pentingnya fitur LMS yang mendukung kolaborasi dan komunikasi langsung untuk meningkatkan keterampilan menulis mahasiswa (Febriyanti et al., 2022).

Dalam konteks pendidikan menengah, penelitian tindakan kelas di Kendari menggunakan LMS Edmodo dalam model *blended learning* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pengajaran Bahasa Inggris. Penelitian ini menemukan bahwa LMS dapat membuat pembelajaran lebih interaktif, sehingga meningkatkan hasil belajar dan keterlibatan siswa (Tanduklangi et al., 2019).

Selain itu, penelitian lain mengembangkan portal kursus daring berbasis Moodle untuk meningkatkan kompetensi guru dalam membuat proposal penelitian tindakan kelas. Penggunaan LMS memungkinkan pelatihan fleksibel bagi guru dalam meningkatkan keterampilan mereka di luar ruang kelas (Muhtar, 2017). Lebih lanjut, penelitian yang mengembangkan media pembelajaran daring berbasis LMS dengan pendekatan Task-Based Language Teaching dan video Android untuk penulisan proposal penelitian tindakan kelas menemukan bahwa metode ini dapat meningkatkan pemahaman dan keterlibatan mahasiswa dalam pembelajaran (Lestariningsih et al., 2022).

Pembaruan yang ditawarkan oleh penelitian ini adalah mengadopsi *Learning Management System* (LMS) dalam konteks penelitian tindakan perkuliahan (*action research*) di perguruan tinggi, dengan mengintegrasikan metode *think-pair-share* sebagai strategi kolaboratif untuk meningkatkan keterlibatan dan performa akademik mahasiswa. Pendekatan ini menjadikan LMS tidak hanya sebagai alat manajemen pembelajaran, tetapi juga sebagai platform intervensi aktif yang memfasilitasi interaksi mendalam antar mahasiswa dalam kegiatan perkuliahan. Metode *think-pair-share*, yang terdiri dari tiga tahapan utama – berpikir secara individu (Think), berdiskusi dengan pasangan (Pair), dan berbagi hasil diskusi dalam kelompok lebih besar atau kelas (Share) – akan diterapkan melalui fitur kolaboratif dalam LMS. Dengan metode ini, mahasiswa

didorong untuk berpikir kritis secara mandiri, bekerja sama dalam diskusi dua arah, dan membagikan temuan mereka dalam lingkungan kelas yang lebih luas.

Melalui LMS, proses Think-Pair-Share dapat difasilitasi secara sinkron atau asinkron, memungkinkan fleksibilitas waktu dan keterlibatan yang lebih tinggi, serta memberikan kesempatan bagi dosen untuk memberikan umpan balik langsung atau terintegrasi. Penelitian ini akan mengevaluasi dampak LMS dan metode Think-Pair-Share pada peningkatan keterlibatan dan performa akademik mahasiswa. Dengan mengoptimalkan pemanfaatan LMS sebagai medium yang mendukung kolaborasi terstruktur dan refleksi mendalam, penelitian ini bertujuan untuk menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih dinamis dan mendukung pencapaian akademik di tingkat pendidikan tinggi.

1.10 Signifikansi Penelitian

Signifikansi penelitian ini terletak pada kontribusinya dalam memahami secara lebih mendalam faktor-faktor yang mempengaruhi performa mahasiswa, khususnya dalam konteks pembelajaran berbasis teknologi melalui *Learning Management System* (LMS). Penelitian ini tidak hanya berfokus pada efektivitas LMS sebagai platform pembelajaran, tetapi juga pada bagaimana metode *Think Pair Share* dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dapat meningkatkan keterlibatan dan performa mahasiswa dalam mata kuliah Hukum dan Etika Siber dan Etika Profesi, Regulasi Teknologi Informasi Dan Properti Intelektual.

Penelitian ini akan memberikan wawasan yang konkret mengenai hubungan antara hasil diskusi, hasil kuis, absensi, dan pengumpulan tugas terhadap performa mahasiswa. Selain itu, penelitian ini juga akan mengukur dampak dari berbagai metode pembelajaran yang diterapkan, termasuk penggunaan platform LMS secara kolaboratif dan tes lisan, serta simulasi pengalaman praktis seperti pengurusan SKCK. Dengan melibatkan mahasiswa S1 dan S2 sebagai sumber utama data, hasil dari penelitian ini akan memberikan gambaran yang lebih komprehensif mengenai cara mengoptimalkan proses pembelajaran berbasis teknologi untuk berbagai tingkat pendidikan.

Secara praktis, temuan dari penelitian ini diharapkan dapat digunakan oleh pengambil kebijakan di institusi pendidikan untuk mengembangkan strategi pembelajaran yang lebih efektif dan inklusif. Lembaga pendidikan dapat menggunakan hasil penelitian ini untuk memperbaiki infrastruktur LMS, meningkatkan kualitas layanan akademik, dan menyesuaikan metode pengajaran agar sesuai dengan kebutuhan dan preferensi mahasiswa. Dengan demikian, penelitian ini berpotensi memberikan dampak yang signifikan dalam meningkatkan kualitas pendidikan tinggi, memperbaiki pengalaman belajar mahasiswa, dan pada akhirnya, mendukung keberhasilan akademik serta kesiapan mereka untuk berkontribusi secara positif di masyarakat.

1.11 Pertimbangan Penelitian

Penelitian ini mempertimbangkan beberapa faktor penting yang mempengaruhi performa mahasiswa dalam pembelajaran berbasis *Learning Management System* (LMS), terutama dalam penerapan metode *Think Pair Share* pada mata kuliah Hukum dan Etika Siber dan Etika Profesi, Regulasi Teknologi Informasi Dan Properti Intelektual. Variabilitas dalam keterampilan digital dan preferensi pembelajaran mahasiswa menjadi aspek kunci yang dapat memengaruhi interaksi mereka dengan LMS. Mahasiswa dengan tingkat kenyamanan teknologi yang berbeda, baik pada program S1 maupun S2, mungkin memiliki pengalaman yang berbeda dalam menggunakan LMS, sehingga penelitian ini mempertimbangkan pentingnya memastikan inklusivitas dan kemudahan penggunaan LMS untuk seluruh peserta.

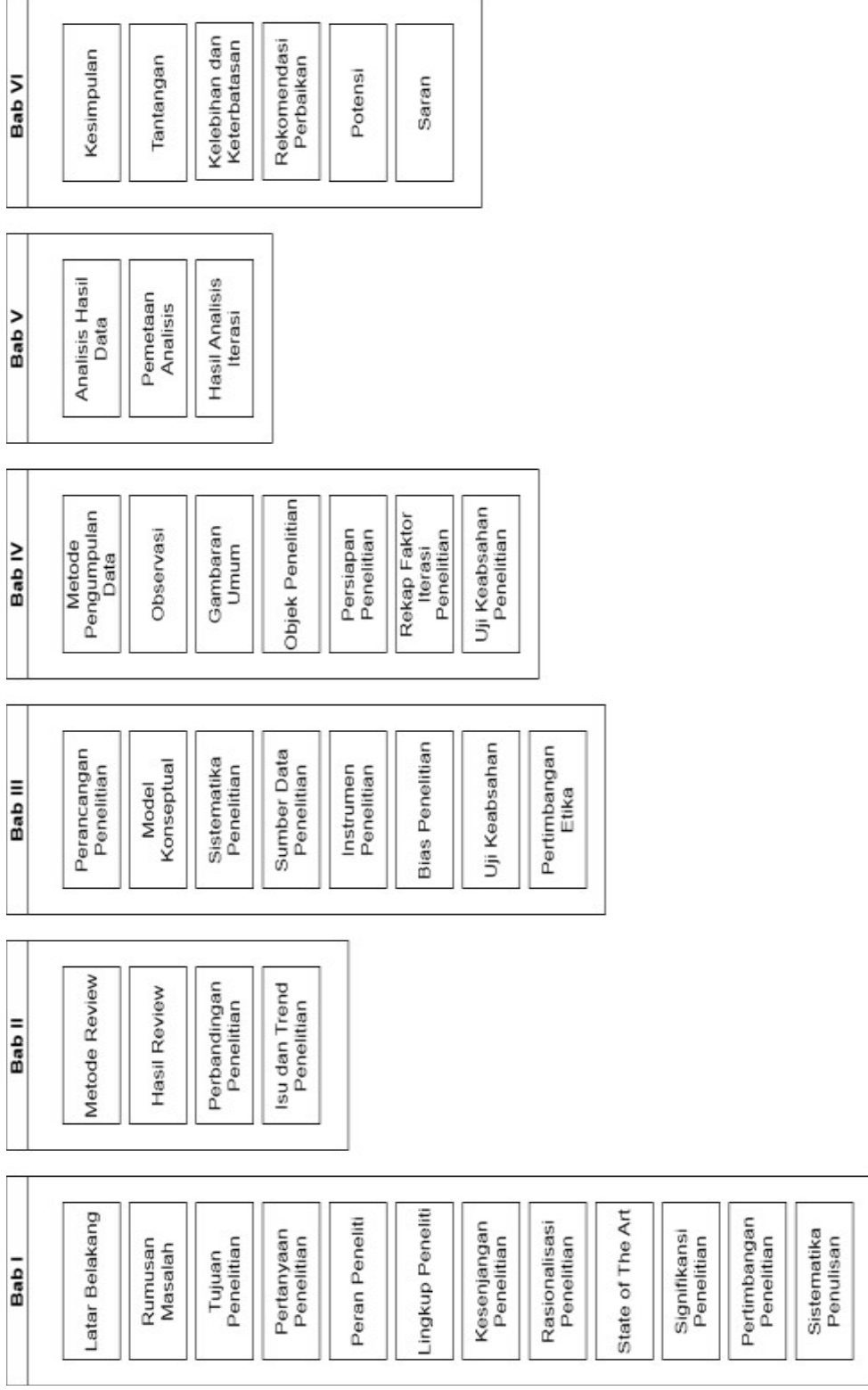
Selain itu, penelitian ini juga memperhitungkan aspek teknis dan infrastruktur LMS yang tersedia di institusi, serta bagaimana LMS mendukung pembelajaran kolaboratif dan interaktif. Penelitian akan menganalisis berbagai metode pembelajaran, seperti diskusi kelompok, kuis digital, tes lisan, dan simulasi praktis (pengurusan SKCK), untuk memahami bagaimana metode tersebut memengaruhi performa mahasiswa. Dengan pertimbangan ini, diharapkan penelitian ini dapat memberikan wawasan yang lebih dalam tentang cara mendesain dan melaksanakan pembelajaran berbasis teknologi yang efektif, sekaligus meningkatkan hasil dan performa pembelajaran secara keseluruhan.

1.12 Sistematika Penulisan

Penulisan tesis ini terdiri dari enam bab utama yang dirancang secara sistematis untuk memberikan pemahaman yang komprehensif mengenai proses dan hasil penelitian. Bab I menjelaskan latar belakang penelitian, mengidentifikasi permasalahan, merumuskan tujuan, serta menyusun pertanyaan penelitian. Selain itu, bab ini membahas batasan, manfaat penelitian, serta peran peneliti dalam melaksanakan kajian ini. Bab ini juga menjelaskan konteks penggunaan *Learning Management System (LMS)* dan metode *Think Pair Share* untuk memahami dampak teknologi terhadap hasil belajar mahasiswa.

Bab II berisi kajian literatur yang mengulas teori-teori dan penelitian terdahulu yang relevan dengan pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran. Fokus pada pembelajaran berbasis teknologi dan metode pembelajaran kolaboratif seperti *Think Pair Share* dijelaskan secara rinci dalam bab ini. Bab III menguraikan desain dan metodologi penelitian, termasuk model konseptual yang digunakan, teknik pengambilan sampel, serta metode pengumpulan dan analisis data yang dilakukan untuk menjawab pertanyaan penelitian.

Bab IV berfokus pada pelaksanaan pengumpulan data, profil responden, dan metode pengumpulan data menggunakan platform LMS, serta pengujian validitas dan reliabilitas instrumen penelitian. Bab V membahas hasil analisis data yang diperoleh, baik secara deskriptif maupun inferensial, serta membuktikan asumsi yang telah dirumuskan. Implikasi dari hasil penelitian juga dibahas secara mendalam di bab ini. Bab VI, sebagai bab penutup, menyajikan kesimpulan dari penelitian, memberikan kritik dan saran, serta menawarkan rekomendasi untuk penelitian lebih lanjut terkait pengembangan pembelajaran berbasis teknologi di masa depan, berikut adalah gambaranya :



Gambar 1. 1 Sitematika Penulisan