

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Manusia pada dasarnya adalah manajer, karena dalam kehidupannya sehari-hari setiap manusia selalu melakukan manajemen bagi dirinya sendiri ataupun keluarganya untuk memenuhi kebutuhan keluarga serta merealisasikan tujuan-tujuan yang diinginkan (*self management*). Para mahasiswa dan mahasiswi setiap hari juga senantiasa harus selalu melakukan manajemen, karena setiap mahasiswa itu memiliki tujuan tertentu. Sebagai seorang mahasiswa tentu saja mereka memiliki tujuan belajar yaitu untuk memperoleh ilmu pengetahuan yang dibuktikan dengan dimilikinya ijazah sarjananya.

Pemahaman tentang konsep dasar manajemen yang memiliki corak pandang yang berbeda. Dalam hal ini para pakar manajemen memiliki pandangan yang beragam sesuai dengan sasaran yang ingin disampaikan oleh para ahli tersebut. Sedangkan manajemen dalam arti sempit ialah manajemen sekolah yang meliputi kegiatan perencanaan program sekolah/madrasah, pengawas/evaluasi dan sistem informasi sekolah/madrasah dari deskripsi di atas dapatlah dipahami bahwa manajemen merupakan suatu seni untuk mengkoordinir sumber daya manusia dan sumber daya lainnya yang ada dalam organisasi untuk mencapai tujuan organisasi yang telah ditentukan sebelumnya dalam proses perencanaan (Mutia dkk, 2016:24).

Manajemen juga memiliki bidang-bidang dalam kajian keilmuannya, diantaranya ada manajemen perkantoran, manajemen keuangan, manajemen pemasaran, manajemen personalia atau manajemen sumber daya manusia (*human resources management*), manajemen administrasi dan akuntansi (*accounting management*) dan manajemen pendidikan.

Manajemen pembelajaran adalah ilmu murni, terapan dan sistem. Salah satu sistem manajemen pembelajaran adalah sistem yang berkenaan dengan teknologi pendidikan, yang mana teknologi pendidikan ini adalah salah satu system yang berhubungan dengan manusia, mesin, gagasan, prosedur dan manajemen.

Manajemen pembelajaran menciptakan peluang dan bagaimana murid belajar dan apa yang dipelajari oleh murid tersebut (Syafaruddin, 2005:78).

Untuk menghasilkan pendidikan yang berkualitas, diperlukan manajemen pendidikan yang rapi untuk dapat mendukung tercapainya tujuan pendidikan. Manajemen yang baik menentukan baik buruknya pembelajaran, bagaimana seorang guru menggunakan metode yang tepat, penyediaan alat belajar yang cukup, dan suasana kelas yang kondusif saat proses belajar mengajar. Itu semua mempengaruhi keberhasilan dalam belajar.

Pada era digital atau era teknologi informasi sekarang ini, ilmu pengetahuan dan teknologi berkembang dengan pesat. Perkembangan ini memiliki dampak semakin terbuka dan tersebar informasi dan pengetahuan dari dan ke seluruh dunia menembus batas jarak, tempat, ruang dan waktu. Kenyataannya dalam kehidupan manusia di era digital ini akan selalu berhubungan dengan teknologi dalam setiap aktivitas kehidupannya. Teknologi pada hakikatnya adalah proses untuk mendapatkan nilai tambah dari produk yang dihasilkannya agar bermanfaat. Teknologi telah mempengaruhi dan mengubah manusia dalam kehidupannya sehari-hari, sehingga jika sekarang ini “gagap teknologi” maka akan terlambat dalam menguasai teknologi informasi yang telah semakin maju, dan akan tertinggal pula untuk memperoleh berbagai kesempatan maju. Informasi memiliki peran penting dan nyata, pada era masyarakat informasi (*information society*) atau masyarakat ilmu pengetahuan (*knowledge society*) pada masa sekarang (Munir, 2017:1).

Pendidikan mengalami perkembangan yang sangat pesat pula, diantaranya dengan adanya pembelajaran digital (*digital learning*). Dengan memanfaatkan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi itu, pendidikan dapat menjangkau seluruh lapisan masyarakat. Pendidikan tidak alergi dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi tersebut, namun sebaliknya menjadi subjek atau polor dalam pengembangannya. Orang-orang yang berkepentingan dengan pendidikan dituntut untuk memiliki kemampuan memahami teknologi sesuai dengan kebutuhan atau melek teknologi yang disebut juga memiliki literasi teknologi, karena akan berperan dalam kehidupan masa kini dan masa yang akan datang. Akibatnya, dalam dunia pendidikan pada masa kini

dan masa yang akan datang ada beberapa kecenderungan antara lain sistem pembelajaran yang semakin berkembang dengan adanya kemudahan untuk menyelenggarakan pendidikan (Munir, 2017:2).

Perkembangan teknologi pembelajaran digital yang sangat pesat dan merambah ke seluruh penjuru dunia telah dimanfaatkan oleh berbagai negara, institusi dan ahli untuk berbagai kepentingan termasuk di dalamnya untuk pendidikan dan pembelajaran. Upaya yang dilakukan adalah mengembangkan perangkat lunak (program aplikasi) yang dapat menunjang peningkatan mutu pendidikan atau pembelajaran. Perangkat lunak yang telah dihasilkan akan memungkinkan para pengembang pembelajaran (*instructional developers*) bekerja sama dengan ahli materi pembelajaran (*content specialist*) mengemas materi pembelajaran elektronik (materi pembelajaran digital). Materi pembelajaran elektronik di kemas dan dimasukkan ke dalam jaringan sehingga dapat diakses melalui pembelajaran digital, kemudian dilakukan sosialisasi ketersediaan program pembelajaran tersebut agar dapat diketahui oleh masyarakat luas khususnya para pembelajar (Munir, 2017:9).

Pendidikan *konvensional* adalah pendidikan yang masih bergantung kepada guru, pendidikan *konvensional* sudah dipandang tidak lagi mampu memenuhi kebutuhan akan pengetahuan peserta didik karena model pembelajaran ini belum dapat melayani peserta didik sesuai dengan kebutuhan masing-masing peserta didik tersebut, karena proses pembelajarannya yang hanya dilakukan di ruang kelas dalam jangka waktu tertentu. Guru juga tidak lagi dijadikan satu-satunya rujukan semua pengetahuan tetapi lebih sebagai fasilitator atau konsultan dalam pembelajaran. Ditambah lagi dengan semakin banyaknya tenaga pengajar yang melanjutkan studi ke tempat lain yang jaraknya jauh dari sekolah tersebut, sehingga jumlah tenaga pengajar yang berada di tempat semakin berkurang, oleh karena itu dibutuhkan suatu konsep pengajaran jarak jauh (*distance*) yang memungkinkan berlangsungnya proses pembelajaran oleh tenaga pengajar yang berada di tempat lain (Zufria, 2016:77).

Dalam memenuhi kebutuhan proses belajar peserta didik, harus adanya inovasi dalam dunia pendidikan dengan memanfaatkan teknologi yang sudah sangat maju di masa sekarang ini. Misalnya dengan membuat sebuah aplikasi android agar siswa bisa belajar dimanapun dan kapanpun dengan menggunakan jaringan internet dan

aplikasi yang sudah disediakan oleh sekolah untuk di handphone masing-masing peserta didik dengan materi yang sudah disesuaikan dengan kurikulum sekolah. Sehingga peserta didik bisa menggunakan handphonenya untuk belajar dan bukan untuk bersenang-senang yang tidak bermanfaat saja.

Proses pembelajaran harus terhindar dari pengaruh buruk teknologi, sehingga diperlukan pembimbingan dan pengawasan kepada peserta didik baik oleh guru maupun orang tua, agar pengaruh positif dari kemajuan teknologi digital ini dapat bermanfaat. Pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran, akan termotivasi menggunakan sebuah sistem teknologi digital apabila individu tersebut merasa memperoleh manfaat dari keberadaan sistem teknologi tersebut. Perkembangan sistem teknologi digital tidak dapat dipisahkan dengan kegiatan pembelajaran, tetapi hal itu bisa mempengaruhi positif maupun negatif. Oleh sebab itu dibutuhkan latihan berpikir positif terhadap peserta didik agar kemajuan teknologi digital ini dapat bermanfaat terhadap motivasi (Muhasim, 2017:69).

Penggunaan internet untuk keperluan pendidikan yang semakin meluas terutama di negara-negara maju, merupakan fakta yang menunjukkan bahwa dengan media ini memang dimungkinkan diselenggarakan proses belajar mengajar yang lebih efektif. hal itu terjadi karena dengan sifat dan karakteristik internet yang cukup khas, sehingga diharapkan bisa digunakan sebagai media pembelajaran sebagaimana media ini telah dipergunakan sebelumnya seperti radio, televisi, CD-ROM interaktif dan lain-lain. Sebagai media yang diharapkan akan menjadi bagian dari suatu proses belajar mengajar di sekolah, internet harus mampu memberikan dukungan bagi terselenggaranya proses komunikasi interaktif antara guru dengan siswa sebagaimana yang dipersyaratkan dalam kegiatan pembelajaran. Kondisi yang harus mampu didukung oleh internet tersebut terutama berkaitan dengan strategi pembelajaran yang akan dikembangkan, yang kalau dijabarkan secara sederhana, bisa diartikan sebagai kegiatan komunikasi yang dilakukan untuk mengajak siswa mengerjakan tugas-tugas dan membantu siswa dalam memperoleh pengetahuan yang dibutuhkan dalam rangka mengerjakan tugas-tugas tersebut (Waryanto, 2006:11).

Banyak pendapat mengatakan bahwa teknologi informasi merupakan salah satu senjata persaingan. Hal ini tidak perlu diragukan lagi karena saat ini teknologi

informasi telah menjadi salah satu alat untuk meningkatkan efisiensi aktivitas operasional lembaga pendidikan. Hampir di setiap lembaga pendidikan tampak fenomena bahwa yang menjadi kriteria pilihan masyarakat saat ini adalah lembaga pendidikan yang telah memiliki perangkat teknologi informasi sangat memadai dalam berbagai aktivitas operasional lembaga pendidikan tersebut.

Hal itu disebabkan oleh salah satu unsur penilaian masyarakat tentang kualitas pendidikan saat ini dapat dilihat dari kemampuan sebuah lembaga pendidikan dalam menyajikan jasa pendidikan diantaranya menggunakan teknologi informasi. Sebagai contoh salah satu perguruan tinggi dalam menyajikan berbagai fasilitas pendukung kelancaran proses belajar mengajar bekerja sama dengan pihak perbankan untuk menggunakan sebuah ATM (*Automatic Teller Machines*) yang pada umumnya digunakan untuk penarikan uang tunai, tetapi bagi mahasiswa perguruan tinggi tersebut sekaligus dapat digunakan untuk mengakses kepentingan yang berhubungan dengan perkuliahan seorang mahasiswa, seperti mengakses nilai-nilai mata kuliah dimana mahasiswa tidak perlu datang langsung ke bagian administrasi akademik untuk menanyakan nilai, mereka hanya perlu sedikit waktu untuk meng-*click file* tertentu. Maka data yang akan dilihat akan muncul dalam beberapa detik kemudian data yang dibutuhkan dapat dilihat secara jelas. Setidaknya teknologi informasi yang berguna bagi dunia pendidikan bisa menyajikan aktivitasnya secara lebih cepat dan memiliki nilai tambah sehingga dunia pendidikan akan menghasilkan output yang memiliki daya jual (*Sellable*) tinggi (Munir, 2017:88).

Ilmu pendidikan dan teknologi di zaman sekarang sangat maju sekali, bahkan di dalam Al-Qur'an pun telah dijelaskan mengenai iptek, antara lain dalam Q.S Al-Anbiyaa Ayat:30, berbunyi :

أَوَلَمْ يَرِ الَّذِينَ كَفَرُوا أَنَّ السَّمَوَاتِ وَالْأَرْضَ كَانَتَا رَتْقًا فَفَتَقْنَاهُمَا وَجَعَلْنَا مِنَ الْمَاءِ كُلَّ شَيْءٍ حَيٍّ أَفَلَا يُؤْمِنُونَ ﴿٣٠﴾

Artinya: “Dan apakah orang-orang yang kafir tidak mengetahui bahwasanya langit dan bumi itu keduanya dahulu adalah suatu yang padu, kemudian kami

pisahkan antara keduanya. Dan dari air kami jadikan segala sesuatu yang hidup. Maka mengapakah mereka tiada juga beriman?"

Dalam penyusunan Al-Qur'an sudah menggunakan dasar-dasar atau kaidah-kaidah ilmu pengetahuan, jadi bukan sekedar hanya merupakan kumpulan informasi yang bersifat historis. Objek kajian Al-Qur'an bukan hanya sebatas ilmu pengetahuan yang sudah dimiliki oleh manusia sekarang, tetapi bahkan sampai akhir zaman kandungan keilmuan akan tidak pernah selesai dikaji.

Berdasarkan hasil observasi pendahuluan di SMA Alfa Centauri Bandung, menunjukkan bahwa SMA Alfa Centauri Bandung menerapkan teknologi informasi dalam proses pembelajarannya dan merupakan salah satu lembaga pendidikan yang menerapkan sistem pembelajaran berbasis teknologi informasi dalam proses pembelajaran di luar kelas. Para peserta didik di SMA Alfa Centauri Bandung dapat belajar menggunakan teknologi informasi dengan sebuah aplikasi yang dapat dijalankan di laptop, tablet dan bahkan sekarang sedang dikembangkan agar bisa dijalankan di smartphone android.

SMA Alfa Centauri Bandung sebagai salah satu sekolah swasta unggulan di Bandung lebih menitik beratkan ke arah teknologi digital dalam manajemen proses pendukung kegiatan pendidikannya, terutama dalam proses pembelajarannya. Penggunaan perangkat digital membuat proses evaluasi belajar siswa Alfa Centauri menjadi lebih *praktis* dan *efisien* (Tanpa penggunaan kertas = *Paperless*). Saat pelaksanaan tes, naskah soal akan muncul di layar PC / *Notebook* sesuai waktu yang diberikan, siswa tinggal mengerjakan dan memberi jawaban, hasil tes dapat langsung diketahui setelah waktu ujian berakhir. SMA Alfa Centauri Bandung juga menjadi sekolah pertama yang mengembangkan aplikasi berbasis android sebagai salah satu sumber belajarnya.

Dalam hal penunjang proses pembelajarannya, SMA Alfa Centauri Bandung mempunyai sebuah sistem pembelajaran berbasis digital atau aplikasi yang bernama S2DLS atau Kepanjangan dari *Sony Sugema Digital Learning System*. Adanya aplikasi ini dapat mendorong siswa dalam hal kemandirian belajar dan pendalaman materi bahan ajar, karena dapat belajar kapan saja dan dimana saja baik secara *online* maupun *offline*.

Dengan adanya aplikasi S2DLS evaluasi pembelajaran dilakukan secara otomatis melalui proses digital sehingga tidak perlu pengkoreksian secara manual melalui kertas, hasil yang diperoleh akan lebih cepat, akurat dan obyektif, namun di dalam semua kemudahan tersebut pasti ada kekurangan di dalamnya. Peran guru dikembalikan ke fungsi sesungguhnya sebagai pendidik tidak hanya mengajarkan materi pelajaran untuk mencapai target kurikulum (karena semua materi sudah terintegrasi dalam S2DLS) tersebut. namun lebih kepada pemahaman makna, pendalaman materi dan pembelajaran di dalam kehidupan nyata.

Berdasarkan studi pendahuluan tentang kesuksesan aplikasi *sony sugema digital learning system* (S2DLS) ini, menurut peneliti masih ditemukan beberapa kendala, yaitu ; belum adanya konsep pengembangan aplikasi *sony sugema digital learning system* (S2DLS) dalam proses pembelajaran dalam kelas dan belum diketahui secara sistematis sistem evaluasi penggunaan aplikasi *sony sugema digital learning system* (S2DLS) sehingga belum terintegrasi dengan proses pembelajaran. Berdasarkan permasalahan di atas, penulis akan mengambil judul skripsi yaitu; “MANAJEMEN PEMBELAJARAN BERBASIS APLIKASI *SONY SUGEMA DIGITAL LEARNING SYSTEM* (S2DLS)”.

B. Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah yang di ambil oleh peneliti adalah:

1. Bagaimana latar alamiah SMA Alfa Centauri Bandung?
2. Bagaimana perencanaan manajemen pembelajaran berbasis aplikasi *Sony Sugema Digital Learning System* (S2DLS) di SMA Alfa Centauri Bandung?
3. Bagaimana pengorganisasian manajemen pembelajaran berbasis aplikasi *Sony Sugema Digital Learning System* (S2DLS) di SMA Alfa Centauri Bandung?
4. Bagaimana kepemimpinan manajemen pembelajaran berbasis aplikasi *Sony Sugema Digital Learning System* (S2DLS) di SMA Alfa Centauri Bandung?
5. Bagaimana evaluasi manajemen pembelajaran berbasis aplikasi *Sony Sugema Digital Learning System* (S2DLS) di SMA Alfa Centauri Bandung?

6. Faktor – faktor apa yang menunjang dan menghambat manajemen pembelajaran berbasis aplikasi *Sony Sugema Digital Learning System* (S2DLS) di SMA Alfa Centauri Bandung?
7. Bagaimana hasil manajemen pembelajaran berbasis aplikasi *sony sugema digital learning system* (S2DLS) di SMA Alfa Centauri Bandung?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui latar alamiah SMA Alfa Centauri Bandung
2. Untuk mengetahui perencanaan manajemen pembelajaran berbasis aplikasi *Sony Sugema Digital Learning System* (S2DLS) di SMA Alfa Centauri Bandung
3. Untuk mengetahui pengorganisasian manajemen pembelajaran berbasis aplikasi *Sony Sugema Digital Learning System* (S2DLS) di SMA Alfa Centauri Bandung
4. Untuk mengetahui kepemimpinan manajemen pembelajaran berbasis aplikasi *Sony Sugema Digital Learning System* (S2DLS) di SMA Alfa Centauri Bandung
5. Untuk mengetahui evaluasi manajemen pembelajaran berbasis aplikasi *Sony Sugema Digital Learning System* (S2DLS) di SMA Alfa Centauri Bandung
6. Untuk mengetahui Faktor – faktor yang menunjang dan menghambat dalam manajemen pembelajaran berbasis aplikasi *Sony Sugema Digital Learning System* (S2DLS) di SMA Alfa Centauri Bandung
7. Untuk mengetahui hasil manajemen pembelajaran berbasis aplikasi *Sony Sugema Digital Learning System* (S2DLS) di SMA Alfa Centauri Bandung

D. Manfaat Hasil Penelitian

a. Peserta Didik

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi peserta didik dalam meningkatkan minat dan motivasi dalam belajar sehingga dapat menghasilkan kualitas belajar yang maksimal khususnya dalam bidang teknologi informasi yang semakin berkembang dan maju pada saat sekarang ini.

b. Pendidik dan Karyawan

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi pendidik dan karyawan dalam meningkatkan kinerja pendidik dan karyawan, sehingga dapat berkembang lebih baik lagi dalam melayani peserta didik dalam proses belajar.

c. Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi peneliti dalam menambah wawasan keilmuan di bidang pendidikan pada umumnya dan khususnya dalam bidang teknologi informasi pendidikan. Terutama yang berkaitan dengan manajemen pembelajaran yang berbasis teknologi informasi atau sistem pembelajaran digital (*Digital Learning System*).

E. Kerangka Pemikiran

Sistem manajemen pembelajaran di era modern ini sangat berkaitan dengan teknologi pendidikan yang mana teknologi adalah organisasi terpadu dan kompleks dari manusia, mesin, gagasan, prosedur dan manajemen. Jadi teori pembelajaran, pengajaran, manajemen pembelajaran adalah ilmu murni, terapan dan sistem. Teori pembelajaran melintasi teori pengajaran yang didalamnya dihubungkan berbagai faktor ke dalam sistem manajemen pembelajaran (Syafaruddin, 2005:76-77).

Perkembangan teknologi juga berpengaruh terhadap pendidikan. Pada dasarnya pendidikan merupakan suatu proses komunikasi dan informasi dari pendidik kepada peserta didik yang berisi informasi-informasi pendidikan, yang memiliki unsur-unsur pendidik sebagai sumber informasi, media sebagai penyajian ide, gagasan dan materi pendidikan serta peserta didik itu sendiri.

Dalam Prima (2015:6) dinyatakan bahwa pendidikan adalah (1) proses seseorang mengembangkan kemampuan, sikap dan tingkah laku lainnya dalam masyarakat tempat mereka hidup; (2) proses sosial yang terjadi pada orang yang dihadapkan pada pengaruh lingkungan yang terpilih dan terkontrol (khususnya yang datang dari sekolah) sehingga mereka dapat memperoleh perkembangan kemampuan sosial dan kemampuan individu yang optimal.

Salah satu perhatian pendidikan yang menjadi prioritas untuk ditingkatkan adalah berkaitan dengan kualitas pendidikan, khususnya kualitas pembelajaran. Dari berbagai kondisi dan potensi yang ada, upaya yang dapat dilakukan untuk peningkatan kualitas tersebut adalah mengembangkan pembelajaran yang berorientasi pada pembelajar. Pembelajaran yang berorientasi pada pembelajar

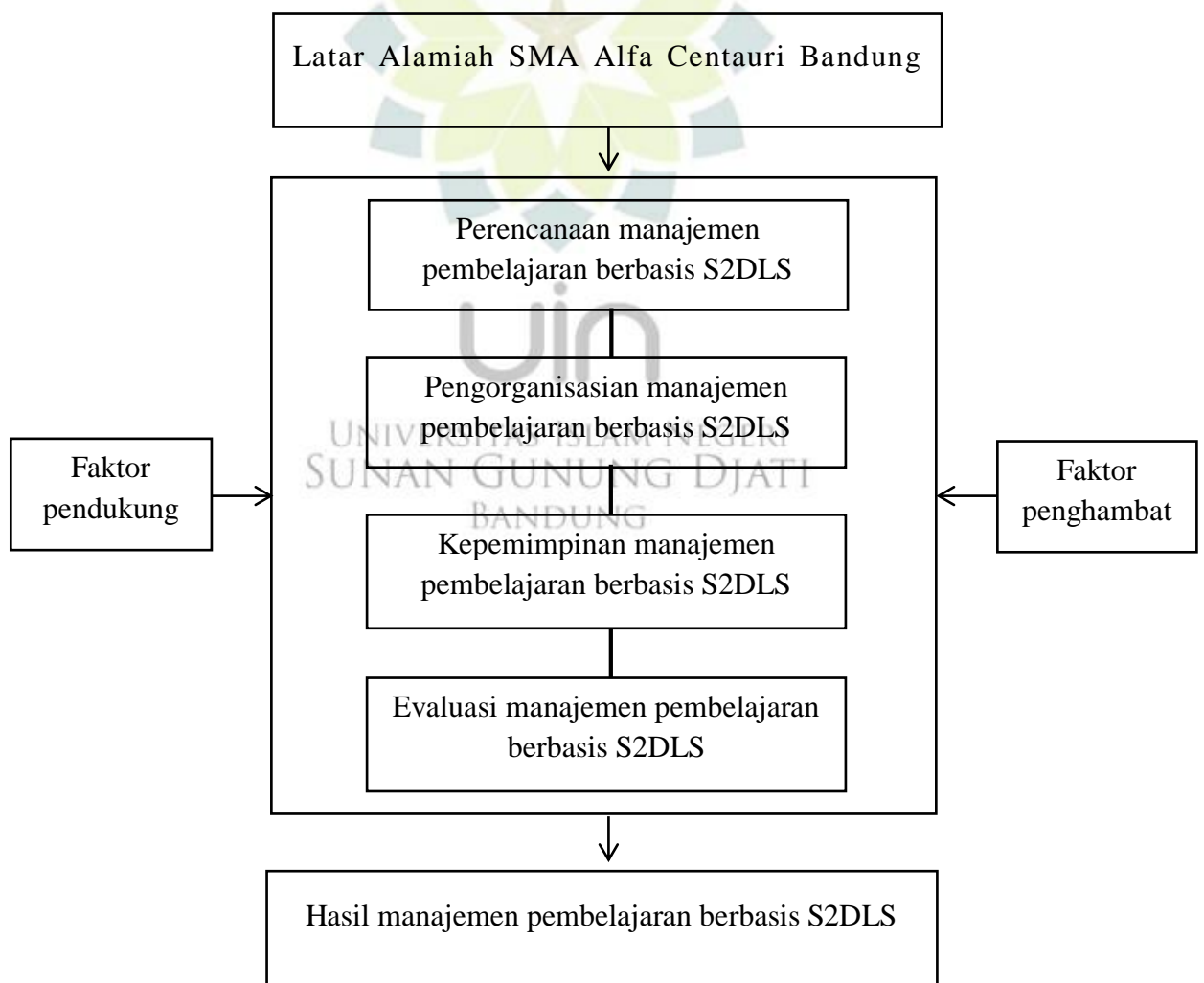
dapat dilakukan dengan membangun sistem pembelajaran yang memungkinkan pembelajar memiliki kemampuan untuk belajar lebih menarik, interaktif, dan bervariasi (Zufria, 2016:76).

Pembelajaran digital adalah salah satu solusi untuk memajukan sebuah lembaga pendidikan karena menerapkan sistem pembelajaran yang tidak berlangsung dalam suatu tempat saja, sehingga tidak ada interaksi langsung secara tatap muka antara pengajar dan pembelajarnya. Interaksi antara pengajar dan pembelajar dapat dilakukan, baik dalam bentuk *real time* (waktu nyata) atau *a real time* (tidak nyata). Interaksi dalam bentuk *real time (synchronous)* yang dapat dilakukan antara lain melakukan interaksi langsung atau pertemuan secara *online (online meeting)*, real audio atau real video, dan chatroom. Sedangkan interaksi yang *a real time (a synchronous)* bisa dilakukan dengan *mailing list, discussion group, newsgroup dan bulletin board* (Munir, 2017:7).

Aplikasi teknologi informasi dan komunikasi yang merupakan pengembangan teknologi, diantaranya adalah media komputer. Komputer merupakan alat dan aplikasi teknologi berbasis informasi dan komunikasi yang dimanfaatkan sebagai perangkat utama untuk mengolah data menjadi informasi yang bermanfaat dengan memproses, menyajikan, dan mengelola informasi. Pengolahan data dengan komputer disebut dengan Pengolahan Data Elektronik (*Electronic Data Processing*). Pengolahan Data Elektronik adalah proses manipulasi data menjadi suatu informasi yang lebih berguna. Data merupakan objek yang belum diolah dan akan dilakukan pengolahan yang sifatnya masih mentah. Sedangkan informasi adalah data yang telah diolah dan sifatnya menjadi data lain yang bermanfaat.

Dalam kajian ini peneliti akan membahas tentang penerapan sistem pembelajaran berbasis aplikasi digital learning di SMA Alfa Centauri Bandung, proses pembelajaran dan faktor yang menunjang dan menghambat dalam penerapan sistem tersebut. Agar dapat mempermudah dalam pemahaman kerangka pemikiran ini, maka penulis membuat skema kerangka pemikiran secara sederhana tentang penerapan sistem pembelajaran berbasis aplikasi *Sony Sugema Digital Learning Sitem* (S2DLS) di SMA Alfa Centauri Bandung, yaitu seperti berikut :

Bagan 1.1
Skema Kerangka Pemikiran



(Sumber: Syafaruddin: 2015)

F. Hasil Penelitian Terdahulu

Penelitian yang berkaitan dan yang hampir mirip dengan judul yang ditentukan peneliti yang berjudul “MANAJEMEN PEMBELAJARAN BERBASIS APLIKASI *SONY SUGEMA DIGITAL LEARNING SYSTEM (S2DLS)* Di SMA Alfa Centauri Bandung”.

1. Syafaruddin, dengan judul buku *Manajemen Pembelajaran* yang diterbitkan oleh PT. Ciptat Pres pada tahun 2005. Buku ini membahas mengenai fungsi-fungsi, strategi dan model manajemen pembelajaran yang juga berkaitan dengan pembelajaran yang berbasis teknologi.
2. Munir, dengan judul buku *Pembelajaran Digital* yang diterbitkan oleh Alfabeta Bandung pada tahun 2017. Buku ini membahas mengenai pembelajaran digital dari mulai potensi, fungsi, desain, strategi dan sebagainya yang berkaitan dengan pembelajaran digital.

Kemudian dapat disimpulkan bahwa dari kedua buku di atas memiliki persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang peneliti lakukan ini, yaitu :

1. Syafaruddin, dengan judul buku *Manajemen Pembelajaran* yang diterbitkan oleh PT. Ciptat Pres pada tahun 2005. Memiliki persamaan pada variabel satu yaitu, tentang manajemen pembelajaran.
2. Munir, dengan judul buku *Pembelajaran Digital* yang diterbitkan oleh Alfabeta Bandung pada tahun 2017. Memiliki persamaan pada variabel dua yaitu, tentang digital learning.