

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Ekosistem pendidikan bisa dikatakan dinamis mengikuti kebutuhan jaman sehingga mengharuskan perubahan desain dan praktik pembelajaran yang inovatif dan kreatif. Pendidikan pada saat ini masih memanfaatkan sistem pembelajaran secara tatap muka yang tetap menjadi model utama pendidikan, tetapi model pembelajaran jarak jauh sudah lama juga berkembang, terutama untuk pendidikan tinggi. Sistem pembelajaran jarak jauh merupakan suatu *alternative* pemerataan kesempatan dalam bidang pendidikan dengan upaya peningkatan mutu pendidikan di semua jenjang, jalur dan jenis pendidikan.

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi yang berkembang cepat dan terus berevolusi hingga sekarang ini memiliki dampak yang besar dalam berbagai aspek kehidupan. Demikian pula dengan bidang pendidikan diantaranya untuk penyampaian materi pembelajaran dengan *system online learning, e-learning* ataupun *web based learning*. Menurut Munir (2012) pemanfaatan *e-learning* ini akan membawa perubahan yang sangat berarti baik dalam hal sistem pembelajaran yang akan dikembangkan, materi pembelajaran yang akan disampaikan, bagaimana proses pembelajaran akan dilakukan serta hambatan-hambatan dalam proses pembelajaran *e-learning*. Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi ini tentunya sangat mendukung terselenggaranya pendidikan dengan model pembelajaran berbasis *e-learning*.

Menurut munir (2009) *e-Learning* adalah media pembelajaran melalui internet. Perannya bisa sebagai media pendukung, atau media utama. Konsep pembelajaran dengan model *e-learning* ini bisa menggunakan software yang bersifat gratis dan *open source*, LMS (*Learning Management System*) dapat digunakan untuk keperluan pembelajaran jarak jauh dan dapat disesuaikan (*customize*) dengan keperluan pembelajaran jarak jauh. Pada tahun 1999 : Perkembangan *Learning Management System* (LMS) menuju ke aplikasi *e-learning*

berbasis Web secara total, baik untuk pembelajar (*learner*) maupun administrasi belajar mengajarnya. *Learning Management System* ini berisi materi-materi dalam kompetensi pedagogik dan profesional, yang dibuat dengan kemasan multimedia (teks, animasi, video, sound, FX). Diberikan sebagai *supplement* dan *enrichment* bagi pengembangan kompetensi pembelajar. Dalam *learning management system* perlu dilakukan inovasi-inovasi. Inovasi yang dikembangkan mencakup inovasi dalam bidang teknologi informasi dan komunikasi, khususnya yang berbasis virtual melalui web online *learning* dan pembelajaran yang terpisah (*stand alone*) yang tidak berhubungan dengan koneksi internet. Web yang dikembangkan dibuat secara dinamis (*dynamic e-learning*) yang bersifat *learning management system* (LMS). (Munir, 2012)

Learning Management System atau disingkat LMS menurut Ellis (2009) adalah suatu perangkat lunak (software) untuk keperluan administrasi, dokumentasi, laporan sebuah kegiatan, kegiatan belajar mengajar dan kegiatan secara online, *e-learning* dan materi-materi pelatihan, yang semua itu dilakukan dengan online. Pembelajaran jarak jauh menggunakan *Learning management system* (LMS) berbasis Web, bukan merupakan suatu masalah besar bagi dosen ataupun mahasiswa pada Prodi yang sudah mengimplementasikan sistem LMS (*learning management system*), baik secara sistemnya, teknisnya, maupun budaya belajarnya. Menurut Sukmadiana (Yaya, , 2020) pembelajaran menggunakan LMS (*learning management system*) memiliki berbagai keuntungan diantaranya : a). Biaya relatif, b). Mengetahui perkembangan terakhir, c). Bahan ajar dipilih sesuai kebutuhan pembelajaran, d). Mudah diakses dimana dan kapan saja, e). Bersifat terbuka, f). mengikuti kebutuhan masyarakat. Manfaat lain yang didapat ketika penggunaan *Learning management system* di perguruan tinggi yang lebih spesifik dijabarkan oleh (Alias, 2005) diantaranya : menghemat waktu, organisasi bahan kuliah, penyediaan cara yang baik dan efektif untuk mengevaluasi siswa, peningkatan interaksi antara dosen dan mahasiswa, penyediaan sumber daya tambahan untuk kuliah. Untuk mahasiswa manfaat yang didapat meliputi: penyediaan akses mudah ke materi subjek, peningkatan kemampuan siswa untuk

menggunakan teknologi, kenaikan dalam interaksi antara kalangan mahasiswa dan kuliah, penyediaan sumber daya lebih pendidikan.

Untuk memastikan bahwa investasi pengembangan fasilitas *learning management system* dapat optimal perlu diterapkan tata kelola pembelajaran yang baik. Tata Kelola pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutorial dan untuk menentukan perangkat-perangkat pembelajaran termasuk diantaranya buku-buku, film, kurikulum, dan lain-lain. (Joyce, 1992). Tata kelola pembelajaran untuk mengetahui tentang perencanaannya, pelaksanaannya, penilaiannya, maupun tindak lanjut penilaian hasil pembelajaran, apakah telah sesuai dengan standar proses yang telah ditetapkan oleh pemerintah.

Penelitian (Andi, 2016) didapatkan penelitian ini penting untuk dilakukan karena terkait langsung dengan proses pembelajaran yang diharapkan dapat lebih bermanfaat dan memberikan peningkatan mutu pembelajaran di Universitas Hasanuddin. Proses pembelajaran berbasis LMS sangat diperlukan dalam rangka meningkatkan mutu pembelajaran dan merupakan kebutuhan yang tidak bisa dihindari lagi. Pengelolaan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) di Unhas sangat berpengaruh terhadap optimalitas pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) di Unhas tentunya dengan pengelolaan yang baik dapat memberikan suatu hasil yang memuaskan. Misalnya dalam skripsi Ernawati (Alaskarisna) menjelaskan bahwa media *Learning Management System* sangat berguna pada pembelajaran pada materi dasar elektronika karena mampu menarik siswa serta ketuntasan hasil belajar aspek kognitif sebanyak 89,44% dari keseluruhan siswa.

Menyadari pentingnya media pembelajaran alternative, LMS (*Learning Management System*) sebagai media yaitu mempermudah, meningkatkan dan mengembangkan mutu pendidikan di kalangan mahasiswa UIN Sunan Gunung Djati Bandung, maka penulis mencoba untuk menganalisis pengelolaan LMS (*learning management system*).

LMS (*Learning Management System*) berbasis laman web *e-knows* di UIN Sunan Gunung Djati Bandung sudah ada dan berjalan sebagai *system* pembelajaran online yang interaktif antara dosen dan mahasiswa. Program *e-learning for knowledge sharing (E-KNOWS)* berjalan terutama pada Prodi Teknik Informatika di Fakultas Sains dan Teknologi UIN SGD Bandung. Sedangkan di Jurusan atau Prodi lain belum menjadi program operasional wajib sebelum penyebaran wabah Covid-19. Pelaksanaan belajar daring menggunakan web *e-knows* sebagai laman resmi *e-learning* baru terlaksana sebagai laman resmi *e-learning* baru terlaksana secara bertahap melalui tutorial yang diselenggarakan oleh PTIPD dibarengi dengan program daring karena situasi penyebaran wabah covid-19. Sudah dapat dipastikan bahwa seluruh Jurusan dan Prodi saat ini menggunakan program *E-Knows* sebagai proses pembelajaran utama pada saat penyebaran wabah covid-19. Jadi belum dapat dipastikan berapa dosen yang menggunakan program *e-knows* LMS UIN SGD Bandung secara konsisten dan optimal.

Masalah muncul ketika dosen dan mahasiswa di fakultas tarbiyah dan keguruan belum bisa memanfaatkan secara optimal pembelajaran menggunakan LMS yang menguntungkan tersebut, terutama terkait teknis mengoperasikan menggunakan model program e-learning (Yaya,dkk, 2020). Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Gunung Djati Bandung memiliki 10 Program Studi yang telah menggunakan *Learning Management System (LMS)* berbasis Web E-Knows (*E-Learning for Knowledge Sharing*) sebagai media perkuliahan selama pandemi covid-19 dengan metode daring, besar harapan dapat meningkatkan hasil belajar mahasiswa. Untuk masuk ke sistem *e-learning* berbasis web *E-Knows* UIN Sunan Gunung Djati Bandung, dapat disitus <https://eknows.uinsgd.ac.id>. Situs ini dirancang sebagai media perkuliahan selama daring dengan besar harapan dapat meningkatkan hasil belajar mahasiswa. Namun pada kenyataannya penggunaan *Learning Management System (LMS)* berbasis web E-knows belum dimanfaatkan secara optimal.

Berdasarkan latar belakang dan fenomena yang telah dijelaskan diatas, munculnya beberapa masalah yang menarik perhatian untuk diteliti, peneliti

berkeinginan mengetahui terkait hubungan antara *Learning Management System* (LMS) berbasis web E-knows dengan tata kelola pembelajaran, dengan mencari fenomena dan identifikasi masalah yang ditemukan di lapangan selama penelitian. Dikarenakan belum ada studi pendahulu yang dilakukan dalam penelitian LMS berbasis web *e-knows* dengan tata kelola pembelajaran di UIN SGD Bandung oleh karena itu, peneliti tertarik untuk meneliti lebih lanjut tentang penelitian ini yang judul “**Hubungan Penggunaan Learning Management System (Lms) Berbasis Web E-Knows Dengan Tata Kelola Pembelajaran**” (Studi di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Gunung Djati Bandung).

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi yang telah dikemukakan maka dapat diambil rumusan masalah, sebagai berikut :

1. Bagaimana Penggunaan *Learning Management System* (LMS) berbasis Web *E-Knows* di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan?
2. Bagaimana Tata Kelola Pembelajaran di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan?
3. Bagaimana Hubungan Penggunaan *Learning Management System* (LMS) berbasis Web *E-Knows* dengan Tata Kelola Pembelajaran di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dibuat, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui bagaimana Penggunaan *Learning Management System* (LMS) berbasis Web *E-Knows* di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
2. Untuk mengetahui bagaimana Tata Kelola Pembelajaran di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan.
3. Untuk mengetahui ada atau tidaknya hubungan Antara Penggunaan *Learning Management System* (LMS) berbasis Web *E-Knows* dengan Tata Kelola Pembelajaran di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan.

D. Manfaat Hasil Penelitian

Sesuai dengan tujuan penelitian maka penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat terutama bagi pengguna LMS berbasis Web *E-Knows*. Penelitian ini mempunyai beberapa manfaat, baik secara teoritis ataupun praktis, yaitu:

1. Manfaat Teoritis

Mengembangkan ilmu manajemen khususnya tentang tata kelola pada *Learning Management System (LMS)* berbasis Web *E-Knows* diharapkan agar dapat berkembang serta menambahkan referensi untuk meningkatkan kualitas pengelolaan ataupun pembelajaran kepada dosen sebagai media alternative dalam proses pembelajaran kepada mahasiswa.

2. Manfaat Praktis

- a. Manfaat bagi dosen

Dari hasil penelitian ini *E-Knows* pengguna didefinisikan sebagai dosen diharapkan dapat menjalankan fungsi LMS lebih baik sebagai media *E-Learning* untuk menggantikan KBM yang dilakukan didalam kelas.

- b. Manfaat bagi mahasiswa

Dari hasil penelitian ini *E-Knows* pengguna didefinisikan juga sebagai mahasiswa mendapatkan suasana belajar yang berbeda dari pembelajaran di kelas yang biasa mereka lakukan, sehingga diharapkan mereka dapat memanfaatkan fasilitas LMS berbasis Web *E-Knows* dengan baik, dan mampu meningkatkan prestasi belajar.

- c. Manfaat bagi peneliti

Penulis dapat menambah wawasan dan pengalaman langsung tentang *Learning Management System* berbasis Web *E-Knows* Sebagai bahan pertimbangan dan pembelajaran untuk lebih maju dan aktual melalui teknologi pendidikan perihal penggunaan *Learning Management System* berbasis Web *E-Knows* dengan Tata Kelola Pembelajaran.

E. Kerangka Berpikir

Perkembangan pendidikan sangat beriringan dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. Perkembangan pendidikan dapat dilihat salah satunya dalam penyampaian materi pembelajaran yang dapat dilakukan dengan *system online learning, e-learning* ataupun *web based learning*. Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dapat berperan dalam pendidikan terbuka jarak jauh dan mampu meningkatkan kualitas pembelajaran dan memperluas jangkauan akses layanan pendidikan.

Dunia pendidikan sangat penting menggunakan media pembelajaran untuk proses belajar dalam memanfaatkan pengetahuan dan teknologi. Dengan demikian, media adalah bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar-mengajar demi tercapainya tujuan pendidikan. Keterlaksanaan tujuan pembelajaran terdapat peran seorang dosen dalam mengajar hanya sebagai fasilitator, dan mahasiswa berperan aktif dalam proses pembelajaran. Artinya, dalam pembelajaran ini mahasiswa harus aktif dan mandiri untuk menguasai materi pembelajaran dan mengatasi masalah yang diberikan, dengan sumber ajar yang relevan.

Learning Management System (LMS) adalah suatu pengelolaan pembelajaran berbasis moodle yang mempunyai fungsi untuk memberikan sebuah materi, mendukung kolaborasi, menilai kinerja siswa, merekam data peserta didik, dan dihasilkan laporan yang berguna untuk memaksimalkan efektivitas dari sebuah pembelajaran. Dalam *Learning Management System* (LMS) terdapat berbagai fitur (forum, chat, kuis, video, animasi, dan lain-lain) yang mendukung proses belajar (Wibowo, 2014).

Rahmasari dan Rismiati (2013) menyatakan bahwa LMS (*Learning Management System*) memiliki berbagai fitur diantaranya adalah forum, chat, kuis, video, link website, animasi, dan lain-lain. Hal tersebut yang mendukung proses kegiatan belajar mengajar yang terhubung dengan situs di seluruh dunia sehingga akses perkembangan informasi yang cepat dapat diperoleh peserta didik dan tidak terbatas oleh ruang dan waktu.

Penggunaan media pembelajaran dapat menggunakan media *Learning Management System* berbasis website *E-Knows* sebagai fasilitas media

pembelajaran yang memakai internet secara online. *E-Knows* adalah sistem pembelajaran online yang interaktif. Dosen dapat menyediakan bahan ajar, tugas, quiz, dan forum diskusi pada mata kuliah yang terdaftar, sekaligus memberikan penilaian secara online sehingga Mahasiswa dapat melihatnya juga.

Media pembelajaran *e-Knows* merupakan salah satu media pembelajaran yang terdapat dalam link website untuk mempermudah siswa memahami materi yang bersifat teori supaya lebih menarik. Hal tersebut didukung dengan penelitian Nugraini,dkk (2015) media *e-Knows* dapat membuat menarik kegiatan pembelajaran, sehingga membuat mahasiswa fokus dalam belajar, selain itu dapat dilihat secara luas melihat materi pembelajaran dalam situs web yang memang sengaja dikembangkan untuk mempermudah dalam pemahaman konsep.

Sebagai sebuah sistem LMS perlu diketahui tingkat efektivitas dan efisiensinya. Beberapa model telah dibangun untuk menganalisis dan memahami faktor-faktor yang mempengaruhi penggunaan LMS. Salah satu alat ukur yang bisa digunakan adalah *Technology Acceptance Model* (TAM). Model TAM menjelaskan perilaku pengguna TIK yang berlandaskan pada kepercayaan (*believe*), sikap (*attitude*), niat (*intention*), dan hubungan perilaku pengguna (*user behavior relationship*). Menurut (Davis, 1989), tujuan model ini untuk menjelaskan faktor-faktor utama dari perilaku penggunaan TIK. Model TAM memiliki lima konstruk model TAM yaitu :

1. *Perceived Ease of User*, yaitu persepsi pengguna tentang kemudahan penggunaan sebuah teknologi sebagai ukuran kepercayaan bahwa LMS dapat dipahami dan digunakan dengan mudah.
2. *Perceived Usefulness*, yaitu persepsi pengguna terhadap kemanfaatan sebagai ukuran penggunaan suatu LMS yang dapat dipercaya dan akan bermanfaat bagi orang yang menggunakannya.
3. *Attitude Toward Using*, yaitu sikap pengguna terhadap penggunaan LMS yang berbentuk penerimaan atau penolakannya sebagai dampak bila seseorang menggunakan suatu LMS dalam pembelajarannya
4. *Behavioral Intention to Use*, 4. Yaitu niat perilaku untuk menggunakan yaitu perilaku pengguna LMS untuk tetap menggunakan LMS.

5. *Actual System Usage*, yaitu keadaan yang nyata dalam penggunaan LMS yang bentuk pengukurannya dapat dilihat dari frekuensi dan durasi waktu penggunaan LMS.

Tata kelola (Management) berasal dari kata *to manage* yang artinya mengatur. Pengaturan dilakukan melalui proses dan diatur berdasarkan urutan dan fungsi–fungsi Tata kelola. Maka dapat dipahami melalui pengertian Tata kelola secara umum yang berarti mengkoordinasi komponen–komponen atau faktor–faktor pendukung organisasi/lembaga demi pencapaian tujuan melalui pemberdayaan tenaga manusia, peralatan dan mesin–mesin.

Tata Kelola pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutorial dan untuk menentukan perangkat–perangkat pembelajaran termasuk diantaranya buku–buku, film, kurikulum, dan lain–lain. (Joyce, 1992).

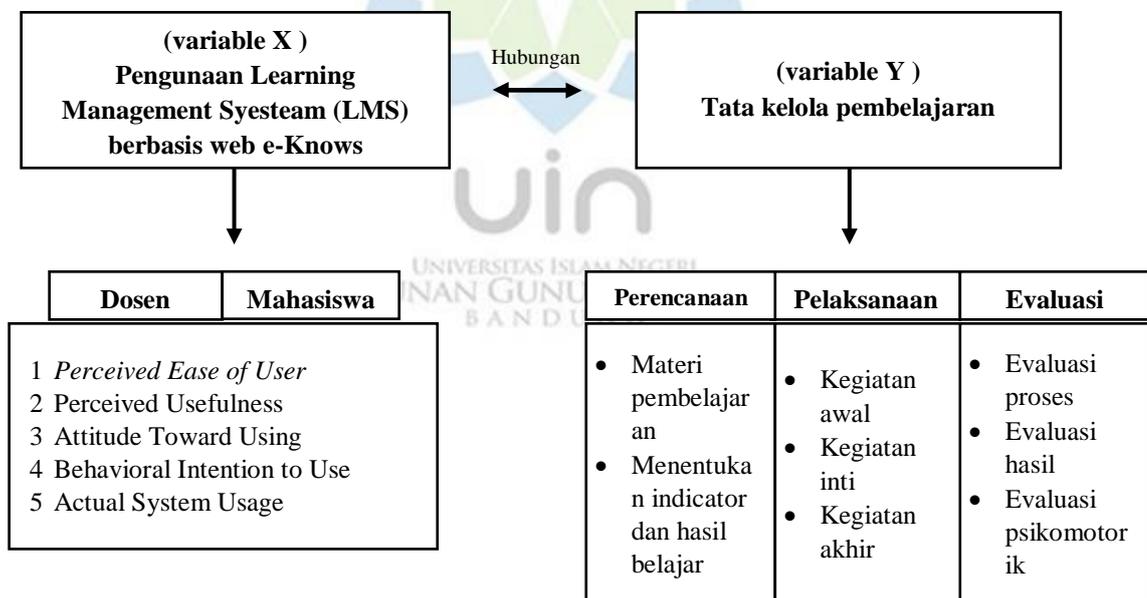
Usman (2011) sendiri mendefinisikan Tata kelola (Management) sebagai perencanaan, pengorganisasian, pengarahan dan pengendalian (P4) sumber daya organisasi untuk mencapai tujuan secara efektif dan efisien. Menurut Terry (Hasibuan 2001) menyatakan bahwa Tata kelola (Management) adalah suatu proses yang khas yang terdiri dari tindakan–tindakan perencanaan, pengorganisasian, pengarahan dan pengendalian yang dilakukan untuk menentukan serta mencapai sasaran–sasaran yang telah ditentukan melalui pemanfaatan sumber daya manusia dan sumber–sumber lainnya. Sedangkan Koonts (Hasibuan 2001) menyatakan bahwa Tata kelola (Management) adalah usaha mencapai suatu tujuan tertentu melalui kegiatan orang lain meliputi perencanaan, pengorganisasian, penempatan, pengarahan dan pengendalian.

Tata kelola memiliki arti penting dalam mengatur segala sesuatu, karena kesuksesan sebuah pendidikan atau suksesnya sebuah pembelajaran itu tergantung dari cara pengelolaan pendidikan atau pembelajaran tersebut. Baik berawal dari perencanaannya, pengorganisasi, penerapannya, dan evaluasinya.

Menurut Kardi (2011) Tata kelola pembelajaran mempunyai makna yang lebih luas dari pada strategi, metode atau prosedur. Adapun beberapa ciri-ciri khusus pada strategi, metode atau prosedur yaitu:

1. Rasional teoritik logis yang disusun oleh para pencipta atau pengembangnya;
2. Landasan pemikiran tentang apa dan bagaimana mahasiswa belajar (tujuan pembelajaran yang akan dicapai);
3. Tingkah laku mengajar yang diperlukan agar model tersebut dapat dilaksanakan dengan berhasil; dan
4. Lingkungan belajar yang diperlukan agar tujuan pembelajaran itu dapat tercapai.

Berdasarkan kerangka berpikir yang telah diuraikan diatas tentang penggunaan *Learning Management System* (LMS) berbasis web *e-Knows* dan tata kelola pembelajaran. Maka skema dari kerangka berpikir dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :



Gambar 1. 1 Skema Kerangka Berpikir

X : Penggunaan *Learning management system* (LMS) berbasis web *e-Knows*

Y : Tata Kelola Pembelajaran

↔ : Hubungan Variabel

F. Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Dikatakan sementara, karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data. Jadi hipotesis dapat dikatakan sebagai jawaban sementara atau jawaban teoritis terhadap rumusan masalah penelitian, belum menjawab yang empirik (Sugiono, 2020). Berdasarkan identifikasi masalah yang telah ditemukan, maka dirumuskan hipotesis yang peneliti kemukakan adalah:

H_0 : Tidak ada hubungan antara penggunaan *Learning Management System* (LMS) berbasis web *e-Knows* dengan tata kelola pembelajaran.

H_a : Terdapat hubungan antara penggunaan *Learning Management System* (LMS) berbasis web *e-Knows* dengan tata kelola pembelajaran. = Koefisien Korelasi

G. Hasil Penelitian Terdahulu

1. Penelitian oleh Wibowo,dkk (2014:135-136) berjudul “Pengembangan LMS (Learning Management System) Berbasis Web Untuk Mengukur Pemahaman Konsep dan Karakter Siswa” penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan LMS dengan bahasa pemograman sehingga mudah diakses dalam pembelajaran dan menjadikan pembelajaran menariksehingga siswa dapat dengan mudah untuk memahami konsep yang dipelajari. Hasilnya pun siswa berantusias untuk belajar, dan juga siswa lebih mudah menguasai konsep dengan berbagai macam fitur yang dimasukan guru ke dalam website.
2. Penelitian oleh Trisnaningsih (2016:32-33) yang berjudul “Pengembangan Learning Management System Quippe School pada Pembelajaran Materi Sistem Pertahanan Tubuh Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas XI Di SMA Negeri 3 Yogyakarta”, jurnal tersebut meneliti layaknya LMS Quippe School sebagai media pembelajaran khususnya pada pmata pelajaran biologi sehingga dapat mengubah hasil belajar dan motivasi belajar siswa. Hasil dari analisis pada penelitian

tersebut bahwa LMS Quippe School merupakan media yang layak sehingga dapat digunakan dalam proses pembelajaran khususnya mata pelajaran biologi pada materi sistem pertahanan karena motivasi belajar dan hasil belajar siswa yang diuji memiliki hasil yang maksimal.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Fandy Septia Anggriawan (2019) dengan Judul “ Pengembangan *Learning Managements System* (LMS) sebagai media pembelajaran untuk Sekolah Menengah Sederajat”. Pada penelitian Fandy menggunakan Metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Model pengembangan yang digunakannyapun yaitu model pengembangan 4D, 4D model ini terdiri dari 4 tahap utama yaitu, *define* (pendefinisian), *design* (perencanaan), *development* (pengembangan), dan *disseminate* (penyebaran). Fokus pada penelitiannya pun berbeda fokus penelitian yang dilakukan oleh Fandy yaitu untuk pengembangan *Learning Management System* (LMS) sebagai media pembelajaran. Dan salah satu tujuan dari penelitian ini mampu menghasilkan sebuah *Learning Management System* (LMS) di sekolah tersebut.

Dari kajian pustaka yang penulis uraikan diatas, penelitian ini berbeda dari penelitian sebelumnya, penelitian yang akan dibahas dan dianalisis oleh penulis yaitu tentang adakah Hubungan Penggunaan learning Management System (LMS) Berbasis Web E-Knows dengan Tata Kelola Pembelajaran.

Pembaharuan penelitian dari yang terhadulu dengan penelitian yang penulis teliti yaitu terkhusus pada optimalisasi penggunaan LMS berbasis web e-knows pada pengguna program e-learning tersebut. Dan fokus terhadap tata kelola pembelajaran di antaranya : perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran, ketika mengoprasionalkan LMS berbasis web e-knows UIN SGD Bandung.