

BAB I

PENDAHULUAN

Pada bab ini berisikan latar belakang, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan, manfaat, relevansi SI yang digunakan dalam penulisan proposal skripsi ini.

1.1 LATAR BELAKANG

Di era teknologi 4.0 ini, masyarakat akan didorong untuk menggunakan berbagai teknologi pada kehidupan sehari-hari, pada saat ini dunia telah masuk pada era *digital native* yaitu generasi Z, dimana hubungan antara teknologi dan manusia sudah menjadi kebutuhan dasar, terutama untuk pelajar dan mahasiswa, yang dimana kebutuhan dan kesehariannya sudah tidak asing dengan teknologi (Efendi, Jama, & Yulastri, 2019; Efendi & Yulastri, 2019). Masyarakat harus bijaksana, komprehensif, dan terintegritas dalam menyikapi revolusi industri 4.0, guru dan siswa harus dapat memperkirakan apa yang akan terjadi di masa depan dengan cepat (Tjandrawinata, R. R., 2016). Terlebih lagi dikarenakan pandemi COVID-19 yang mewajibkan kegiatan dilakukan dari rumah agar mencegah penyebaran virus COVID-19, seluruh sekolah di Indonesia melakukan kegiatan belajar-mengajar melalui online atau daring, maka dari itu baik siswa maupun guru diwajibkan memiliki smartphone untuk bisa mengikuti kegiatan daring, pada kegiatan daring ini siswa membutuhkan kecepatan akses internet, mobilitas dan juga paket data yang cukup untuk menunjang kegiatan belajar mereka.

Dengan keadaan yang memiliki tuntutan belajar secara maksimal seperti saat ini, pengembangan dan juga pemanfaatan teknologi informasi semakin tinggi. Hal ini

dapat dilihat pada bagaimana naiknya kebutuhan sebuah sistem informasi di dalam berbagai aspek kehidupan manusia. Tidak menghindari fakta pada dunia pendidikan, dimana perkembangan teknologi informasi yang berkembang sangat pesat, muncul sebuah inovasi yaitu *e-learning*. Objek ini menjadi salah satu kerangka dalam permasalahan yang akan di bahas.

Sopiandi (2017) menjelaskan bahwa fungsi dari *e-learning* adalah :

1. Fleksibel. *e-learning* dapat memberikan fleksibilitas dalam hal memilih waktu dan tempat untuk mengakses pembelajaran.
2. Belajar mandiri. *e-learning* memberikan kemudahan bagi kegiatan belajar secara mandiri dan meningkatkan persentase atas keberhasilan belajar.
3. Efisiensi Biaya. *e-learning* dapat memberikan efisiensi biaya, efisiensi penyediaan sarana dan fasilitas fisik untuk belajar bagi bagian administrasi sekolah, dan efisiensi biaya transportasi dan akomodasi bagi siswa.

MIN 1 Kota Surabaya (Madrasah Ibtidaiyah Negeri 1) adalah sekolah madrasah negeri berjenjang SD yang beralamat di Jl. Raya Medokan Ayu, Medokan Ayu, Kecamatan Rungkut Surabaya, MIN 1 Surabaya, sesuai dengan namanya sekolah ini menekankan ajaran islam ke kurikulum nya, MIN 1 Surabaya juga memiliki banyak kegiatan untuk siswa dan juga prestasi. Tetapi karena kebijakan pemerintah selama pandemi dimana seluruh kegiatan harus diadakan daring maka seluruh kegiatan di sekolah ini tidak di laksanakan secara tatap muka, sehingga diadakan pembuatan *e-learning* MIN 1 surabaya untuk membantu kegiatan belajar online.

Pembuatan *e-learning* ini di danai oleh Kementrian Agama (kemenag), E-learning ini berbasis web dan sudah memiliki versi 4.5.1. *e-learning* ini memiliki tampilan yang minimalis dan mudah di operasikan oleh user, untuk fitur *e-learning* sendiri bisa dibilang lengkap, mulai dari akses materi, akses ujian, layanan BK, menu kelas, daftar siswa, meeting online, *feeds* dan fitur lain yang di gunakan sebagai pengganti kegiatan di sekolah. pihak sekolah sendiri mewajibkan penggunaan platform ini dan tidak menggunakan platform *e-learning* yang lainnya, meskipun memiliki banyak fitur yang bisa menunjang pembelajaran, beberapa kendala tidak bisa dihindari seperti kurangnya pengetahuan siswa dalam mengakses materi *e-learning*, internet yang tidak stabil, siswa yang kurang bisa beradaptasi dengan teknologi, dan juga terjadi error pada saat akses *e-learning* dikarenakan loading yang sangat lambat, dan lain-lain maka dari itu diperlukan evaluasi pada implementasi E-learning MIN 1 Surabaya.

Delone Mclean adalah salah satu model yang banyak digunakan untuk melakukan penelitian tentang keberhasilan implementasi sebuah sistem informasi. sedangkan TAM (*Technology Acceptance Model*) sendiri adalah model yang di gunakan untuk mengukur sebuah penerimaan pada sebuah sistem informasi. Penelitian ini menggunakan model Delone McLean dan TAM (*Technology Acceptance Model*).

Dalam suatu sistem informasi (SI), salah satu faktor penting keberhasilan sistem informasi salah satunya adalah penggunaan sistem. hal ini ditegaskan oleh (DeLone dan McLean, 1992), (DeLone dan McLean, 2003). Beberapa model untuk mendefinisikan keberhasilan IS telah diperkenalkan di berbagai penelitian, dan model DeLone-McLean adalah yang paling menonjol dan paling banyak digunakan. Model ini dibangun berdasarkan model komunikasi Shannon dan Weaver (Shannon, 1948)

(Shannon dan Weaver, 1949) dan di perluas oleh Mason (1978). DeLone McLean menggunakan komunikasi sebagai ide untuk mengukur keberhasilan sebuah SI. Model TAM dikembangkan oleh Davis (1989), model ini menawarkan sebuah teori untuk mempelajari dan memahami perilaku user pada saat menerima dan menggunakan sebuah sistem informasi. Model TAM terdiri dari 4 konstruk yaitu *Perceived Ease Of Use*, *Perceived Usefulness*, *Attitude Toward Using*, dan *Actual Usage*. Kombinasi 2 model ini diterapkan pada penelitian para peneliti tersebut mengadopsi model ini sebagian dan seluruhnya untuk lebih memahami keberhasilan berbagai sistem informasi termasuk sistem *e-learning*. Kombinasi ini diyakini komprehensif karena perspektif yang berbeda telah dipertimbangkan dalam kaitannya dengan berbagai aspek kualitas, faktor sosial, penerimaan, kepuasan penggunaan, dan manfaat menggunakan sistem e-learning, dan ini mencakup komponen utama dari pendekatan yang ada (Mohammadi, 2015 ; D. Al-Fraihat, et al 2020).

Berdasarkan pemaparan diatas maka akan dilakukan penelitian tentang Evaluasi keberhasilan E-learning madrasah menggunakan model Delone Mclean dan TAM pada studi kasus MIN 1 Kota Surabaya.

1.2 PERUMUSAN MASALAH

Berdasarkan penjelasan dari latar belakang diatas, maka rumusan masalah pada penelitian ini yang muncul sebagai acuan untuk evaluasi adalah faktor apa yang mempengaruhi tingkat keberhasilan implementasi *e-learning* menurut perspektif siswa yang di ukur menggunakan model Delone Mclean dan TAM?

1.3 BATASAN MASALAH

Batasan masalah digunakan untuk mengurangi penyebaran pokok masalah agar penelitian yang dilakukan bisa tetap searah dan memudahkan untuk melakukan pembahasan sehingga tujuan dari penelitian ini mencapai hasil yang akurat, beberapa Batasan dan asumsi pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Ruang lingkupnya adalah pengguna *e-learning* MIN 1 Surabaya yaitu siswa kelas 4,5,6 SD yang menggunakan website e-learning dengan jumlah keseluruhan 734 siswa.
2. Variabel yang digunakan mengadopsi dari penelitian D. Al-Fraihat, et al. (2020) yaitu *Educational system quality, Service Quality, Information Quality, Technical System Quality, Learner Quality, Instructor Quality Perceived Satisfaction, Perceived Usefulness, System Use, Benefit.*
3. Pengumpulan data dilakukan dengan metode kuisioner dengan skala likert.
4. Teknik Sampling yang digunakan yaitu teknik *Probability Sampling* dengan Teknik *proportionate stratified random sampling.*

1.4 TUJUAN

Tujuan dari penelitian ini adalah mengetahui faktor yang mempengaruhi keberhasilan implementasi sistem informasi *e-learning* MIN 1 Surabaya dari perspektif siswa.

1.5 MANFAAT

Manfaat dari penelitian ini Diharapkan dapat bermanfaat dan bisa dijadikan acuan untuk evaluasi dan juga pengembangan *e-learning* agar mendapatkan tingkat generalisasi yang lebih baik. dan penelitian ini bisa menjadi bahan literatur untuk penelitian yang serupa.

1.6 RELEVANSI SI

Definisi suatu sistem informasi secara teknis adalah satu kesatuan komponen terkait satu sama lain yang mengambil (atau mengumpulkan), memproses, menyimpan, dan juga mendistribusikan informasi yang digunakan sebagai pendukung pengambilan keputusan dan kontrol dalam sebuah organisasi. Selain itu sistem informasi juga bisa membantu manajer dan pekerja dalam melakukan analisis masalah, melakukan visualisasi subjek yang kompleks, dan membuat inovasi produk (Laudon & Laudon, 2014) pada penelitian ini sistem informasi yang digunakan adalah *e-learning* yang membantu kegiatan belajar para siswa baik secara visual, audio dan video.

E-learning dapat didefinisikan sebagai penyampaian materi dan metode pendidikan secara daring dengan teknologi informasi untuk keperluan pembelajaran, pengajaran, pelatihan atau memperoleh pengetahuan kapan pun dan di mana pun (Turban et al., 2015).

Tingkat berhasil atau tidaknya suatu sistem informasi ditentukan oleh seberapa besar kualitas dari suatu sistem informasi dan seberapa besar kualitas keluaran sistem informasi (output) yang dihasilkan (DeLone & McLean, 1992). Jadi jika web *e-learning* mendapatkan penilaian subjektif yang bagus dari pengguna dan kebutuhan serta kepuasan mereka tercapai maka bisa dibilang implementasi *e-learning* berhasil.