

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Seiring dengan perkembangan Teknologi Informasi (TI) yang semakin meningkat telah banyak mempengaruhi berbagai bidang pendidikan salah satunya sistem e-learning. Kebutuhan akan suatu konsep belajar mengajar berbasis TI menjadi semakin banyak diterapkan di perguruan tinggi maupun di instansi pendidikan lainnya. Pemanfaatan TI merupakan salah satu indikator keberhasilan suatu insitusi pendidikan (Selim, 2007).

Menurut Al-fraihat et al (2020) *E-learning* telah berkembang pesat dengan berbagai teknologi dan perangkat untuk mengakses sumber belajar melalui laptop, komputer, smartphone, dan tablet. Kehadiran teknologi informasi telah membawa perubahan pada pembelajaran di perguruan tinggi yang awalnya berbasis manual kemudian berkembang menjadi sistem perkuliahan online (*e-learning*). Sistem *e-learning* memungkinkan para mahasiswa untuk mendapatkan berbagai materi kuliah, mengumpulkan tugas melalui website dengan tujuan mendukung proses belajar mengajar di perguruan tinggi.

Setiawardhani (2013) menjelaskan *e-learning* merupakan bentuk pembelajaran konvensional yang dituangkan dalam format digital melalui teknologi internet. *E-learning* memungkinkan mahasiswa mendapatkan produktivitas dan pengetahuan melalui komputer di tempat masing-masing tanpa harus datang ke ruangan kelas sehingga dapat melakukan sistem pembelajaran jarak jauh. Proses pembelajaran

mencakup penyampaian bahan belajar, interaksi pembelajaran serta evaluasi pembelajaran. *E-learning* dalam pembelajaran berfungsi sebagai tambahan pembelajaran (*supplement*), pengganti sebagian pembelajaran (*complement*) dan pengganti seluruh pembelajaran (*replacement*).

E-learning dapat membawa suasana baru dalam ragam pengembangan pembelajaran. Pemanfaatan e-learning dengan baik dapat meningkatkan hasil pembelajaran dengan maksimal. Beberapa manfaat dari e-learning diantaranya menurut Rohmah (2011) (1) dengan adanya e-learning maka dapat mempersingkat waktu pembelajaran dan membuat biaya studi lebih ekonomis; (2) E-learning mempermudah interaksi antara peserta didik dengan bahan materi; (3) Peserta didik dapat saling berbagi informasi dan dapat mengakses bahan-bahan belajar setiap saat dan berulang-ulang, dengan kondisi yang demikian itu peserta didik dapat lebih memantapkan penguasaannya terhadap materi pembelajaran; (4) Dengan e-learning proses pengembangan pengetahuan tidak hanya terjadi dalam ruangan kelas saja, tetapi dengan bantuan peralatan komputer dan jaringan, para mahasiswa dapat secara aktif dilibatkan dalam proses belajar-mengajar.

Manfaat *e-learning* bagi dunia pendidikan secara umum, yaitu: (1) Fleksibilitas tempat dan waktu, jika pembelajaran konvensional di kelas mengharuskan siswa untuk hadir di kelas pada jam-jam tertentu, maka *e-learning* memberikan fleksibilitas dalam memilih waktu dan tempat untuk mengakses pelajaran; (2) *Independent learning*, *e-learning* memberikan kesempatan bagi pembelajar untuk memegang kendali atas kesuksesan belajar masing-masing, artinya pembelajar diberi kebebasan untuk menentukan kapan akan mulai, kapan akan menyelesaikan, dan bagian mana dalam

satu modul yang ingin dipelajarinya terlebih dulu. Jika ia mengalami kesulitan, ia bisa mengula ngulang lagi sampai ia merasa mampu memahami. Pembelajar juga bisa menghubungi instruktur, narasumber melalui email atau ikut dialog interaktif pada waktu-waktu tertentu. Banyak orang yang merasa cara belajar independen seperti ini lebih efektif daripada cara belajar lainnya yang memaksakannya untuk belajar dengan urutan yang telah ditetapkan; (3) Biaya, banyak biaya yang bisa dihemat dari cara pembelajaran dengan *e-learning*. Secara finansial, biaya yang bisa dihemat, antara lain biaya transportasi ke tempat belajar dan akomodasi selama belajar, biaya administrasi pengelolaan, penyediaan sarana dan fasilitas fisik untuk belajar; (4) Fleksibilitas kecepatan pembelajaran, *e-learning* dapat disesuaikan dengan kecepatan belajar masing-masing siswa. Apabila siswa belum mengerti dan memahami modul tertentu, maka ia dapat mengulanginya lagi sampai ia paham; (5) Standarisasi pengajaran, pealajaran *e-learning* selalu memiliki kualitas sama setiap kali diakses dan tidak tergantung suasana hati pengajar; (6) Efektifitas pengajaran, penyampaian pelajaran *e-learning* dapat berupa simulasi dan kasus-kasus, menggunakan bentuk permainan dan menerapkan teknologi animasi canggih; (7) Kecepatan distribusi, *e-learning* dapat dengan cepat menjangkau ke seluruh penjuru, tim desain hanya perlu mempersiapkan bahan pelajaran secepatnya dan menginstal hasilnya di server pusat *e-learning*; (8) Ketersediaan *On-Demand*, *e-learning* dapat diakses sewaktu-waktu; (9) Otomatisasi proses administrasi, *e-learning* menggunakan suatu *Learning Management System* (LMS) yang berfungsi sebagai platform pelajaran-pelajaran *e-learning*. LMS berfungsi pula menyimpan data-data pelajar, pelajaran, dan proses pembelajaran yang berlangsung.

Dengan demikian penerapan *e-learning* di perguruan tinggi diharapkan dapat memberikan manfaat antara lain: (1) Adanya peningkatan interaksi mahasiswa dengan sesamanya dan dengan dosen; (2) Tersedianya sumber-sumber pembelajaran yang tidak terbatas; (3) *E-learning* yang dikembangkan secara benar akan efektif dalam meningkatkan kualitas lulusan dan kualitas perguruan tinggi; (4) Terbentuknya komunitas pembelajar yang saling berinteraksi, saling memberi dan menerima serta tidak terbatas dalam satu lokasi; (5) Meningkatkan kualitas dosen karena dimungkinkan menggali informasi secara lebih luas dan bahkan tidak terbatas (Hartanto, 2016).

Salah satu perguruan tinggi swasta yang berada di Indonesia yaitu Universitas PGRI Madiun (UNIPMA) sudah mulai menerapkan metode *e-learning* dengan menggunakan aplikasi Elma dalam penerapan perkuliahan online yang dilaksanakan oleh Universitas PGRI Madiun. Berdasarkan pengambilan sampel yang dilakukan di Angkatan 2017, 2018, 2019 dan 2020 sebanyak 65 mahasiswa mengetahui metode belajar menggunakan e-learning diterapkan di Universitas PGRI Madiun. Terdapat beberapa kendala yang dihadapi pada saat menerapkan metode e-learning pada situs website Elma yang diketahui pada Tabel 1.1 berdasarkan hasil survey awal yang saya buat.

Tabel 1.1 Hasil Survey Awal

Pertanyaan	Jawaban	
	Iya	Tidak
Server Web Elma sering mengalami down/eror	35,4%	64,6%
Desain pembelajaran dalam Elma kurang menarik	40%	60%
Penggunaan Elma sedikit rumit	60%	40%
Fitur dalam Elma kurang lengkap	55,4%	44,6%
Dosen di UNIPMA lebih banyak menggunakan aplikasi pembelajaran daring lainnya ketimbang Elma	61,5%	38,5%

Sumber : data diolah oleh peneliti (2021)

Terdapat beberapa kendala yang dihadapi dalam penerapan *e-learning* menurut Hendrastomo (2008) yaitu, penggunaan *e-learning* tentu saja memerlukan sebuah program yang memang dipergunakan untuk memperlancar proses pembelajaran. Apabila kita melakukan *browsing* di internet banyak program yang bisa kita pergunakan, baik yang gratis maupun dengan biaya. Tentu saja memiliki keunggulan dan kelemahan masing-masing. Dalam pelaksanaan nantinya karena karakteristik masing-masing software berbeda-beda maka biasanya akan disesuaikan dengan kemampuan SDM dan kebutuhan institusi.

Dari hasil survey awal diatas, dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor yang menjadi kendala penerapan *e-learning* melalui Elma yaitu masih banyak dosen yang

tidak menggunakan Elma dalam perkuliahan *online* dikarenakan fitur yang rumit dalam menggunakan Elma. Di sisi lain berdasarkan wawancara dari pihak pengelola Elma, selama diimplementasikan website ini belum pernah dilakukan evaluasi mengenai kualitas sistem, kualitas informasi dan kualitas layanan berdasarkan persepsi dan kebutuhan dari pengguna akhir. Jadi pengelola Elma atau pihak UNIPMA tidak mengetahui seberapa baik website Elma dijalankan, serta kekurangan apa saja yang harus diperbaiki untuk dilakukan peningkatan baik kualitas sistem, layanan dan informasi.

Berdasarkan permasalahan diatas, maka diperlukan penelitian analisis kesuksesan sistem informasi *e-learning* Universitas PGRI Madiun dengan menggunakan model *Evaluating E-learning System Success* (EESS). Model ini mengukur keberhasilan sistem *e-learning* di semua fase baik dari segi fase desain, fase penggunaan sistem dan fase kepuasan pengguna. Model EESS menggunakan empat pendekatan yaitu pendekatan model DeLone McLean, model TAM, model kepuasan pengguna, dan model kualitas e-learning. Ada 11 faktor yang ada pada model EESS ini yaitu kualitas sistem teknis (*technical system quality*), kualitas informasi (*information quality*), kualitas layanan (*service quality*), kualitas sistem pendidikan (*educational system quality*), kualitas sistem pendukung (*support system quality*), kualitas peserta didik (*learner quality*), kualitas instruktur (*instructor quality*), kepuasan yang dirasakan (*perceived satisfaction*), kegunaan yang dirasakan (*perceived usefulness*), penggunaan sistem (*system use*), dan manfaat (*benefits*). Hasil dari penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan evaluasi masukan atau pertimbangan bagi pengelola *website* Elma maupun UNIPMA untuk

meningkatkan kualitas sistem, kualitas informasi, kualitas layanan agar terciptanya kepuasan pengguna.

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan diatas maka permasalahan yang diangkat pada penelitian ini adalah bagaimana faktor-faktor kesuksesan sistem informasi e-learning di Universitas PGRI Madiun berdasarkan model *Evaluating E-Learning System Success* (EESS).

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan diatas maka permasalahan yang diangkat pada penelitian ini adalah apa saja faktor-faktor kesuksesan sistem informasi *e-learning* di Universitas PGRI Madiun berdasarkan model *Evaluating E-Learning System Success* (EESS)?

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan – batasan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Aplikasi yang diteliti adalah aplikasi website e-learning milik Universitas PGRI Madiun.
2. Responden penelitian ini adalah mahasiswa S-1 (aktif) angkatan 2017, 2018, 2019 dan 2020 Universitas PGRI Madiun
3. Variabel - variabel yang digunakan adalah variabel yang berkaitan dengan model EESS

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah untuk mengetahui faktor-faktor yang mempengaruhi kesuksesan sistem informasi *e-Learning* di Universitas

PGRI Madiun dengan menggunakan model *Evaluating E-Learning System Success* (EESS).

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang ingin dicapai dan diperoleh dari penelitian ini yaitu :

1. Mengetahui faktor-faktor kesuksesan dari *website E-learning* mahasiswa Universitas PGRI Madiun.
2. Menjadi bahan referensi dalam meningkatkan kualitas e-learning mahasiswa UNIPMA.
3. Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai bahan referensi untuk peneliti lain di bidang dan metode yang sama