

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Tantangan di dunia pendidikan adalah membangun masyarakat berpengetahuan (*knowledge based society*), dimana untuk membangun *E-learning* memainkan peranan yang sangat penting. *E-learning* adalah pembelajaran yang memanfaatkan atau menerapkan teknologi informasi dan komunikasi. *E-learning* itu sendiri adalah suatu terminologi yang memiliki *spectrum* yang luas dan para ahli mendefinisikannya secara bervariasi, bahkan istilah *E-learning* dengan *online learning* juga sering ditumpang tindihkan Chaeruman (2008) dalam Miyono (2013).

Seiring dengan perkembangan teknologi informasi yang semakin pesat, kebutuhan akan suatu konsep dan mekanisme belajar mengajar (pendidikan) berbasis TI menjadi tak terelakkan lagi. Konsep yang kemudian terkenal dengan sebutan *E-learning* ini membawa pengaruh terjadinya proses transformasi pendidikan konvensional ke dalam bentuk digital, baik secara isi (*content*) dan sistemnya. Saat ini konsep *E-learning* sudah banyak diterima oleh masyarakat dunia, terbukti dengan maraknya implementasi *E-learning* di lembaga pendidikan (sekolah, training dan universitas) maupun industri.

Dalam pandangan tradisional, konsep pembelajaran di sekolah selalu digambarkan melalui pertemuan tatap muka antara guru dan siswa yang berlangsung di dalam kelas. Kelas dalam konteks ini memiliki makna sebagai sebuah tempat di mana guru dan siswa bertemu secara tatap muka di dalam satu

ruang yang sama. Menurut Inglis, Ling, dan Joosten (1999) dalam Darmayanti dkk (2007), konsep tradisional mahasiswa akan memperoleh pendidikan terbaik di dalam kampus melalui metode (pengajaran) tertentu. Sementara itu, konsep dan metode yang digunakan dalam proses pembelajaran itu semakin mendapat saingan seiring dengan berkembangnya teknologi baru yang memungkinkan terjadinya interaksi yang terpisah antara guru dengan siswa dan antara siswa dengan siswa. Dari sisi konsep tradisional, interaksi antara dosen dan mahasiswa digambarkan terjadi secara langsung. Manakala siswa menanyakan sesuatu kepada gurunya maka guru yang bersangkutan dapat secara langsung pula menjawab pertanyaan siswanya.

Pendidikan adalah usaha sadar dan sistematis yang dilakukan orang-orang yang disertai tanggung jawab untuk mempengaruhi peserta didik agar mempunyai sifat dan tabiat sesuai dengan cita-cita pendidikan. Oleh karena itu pendidikan diharapkan benar-benar diarahkan untuk menjadikan peserta didik mampu mencapai proses pendewasaan dan kemandirian. Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi memiliki pengaruh yang sangat besar dalam berbagai bidang kehidupan manusia. Pendidikan sebagai salah satu bagian yang tidak terpisahkan dari proses pendewasaan manusia tentu di satu sisi memiliki andil yang besar bagi pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi tersebut, namun disisi lain pendidikan juga perlu memanfaatkan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi agar mampu mencapai tujuannya secara efektif dan efisien (Muhson, 2010).

Menurut Rosenberg (2001) dalam Suryanto (2005) mengategorikan tiga kriteria dasar yang ada dalam *E-learning*. Pertama, *E-learning* bersifat jaringan,

yang membuatnya mampu memperbaiki secara cepat, menyimpan atau memunculkan kembali, mendistribusikan, dan sharing pembelajaran dan informasi. Kedua, *E-learning* dikirimkan kepada pengguna melalui komputer dengan menggunakan standar teknologi internet. Ketiga, *E-learning* terfokus pada pandangan pembelajaran yang paling luas, solusi pembelajaran yang mengguguli paradikma tradisional dalam pelatihan.

Pada tahun 1937, pendapat lainnya mengenai teknologi. Pendapat ini dicetuskan oleh seorang sosiolog yang berasal dari Amerika, bernama Read Bain. Menurut Read Bain (1937) dalam Pembudi (2015) mengatakan bahwa teknologi pada dasarnya meliputi semua alat, mesin, perkakas, aparat, senjata, perumahan, pakaian, peranti pengangkut dan komunikasi, dan juga keterampilan, dimana hal ini memungkinkan kita sebagai seorang manusia dapat menghasilkan semua itu.

Menurut Mc Keown (2001) dalam Dudung (2015) mengungkapkan bahwa teknologi Informasi merujuk pada segala bentuk teknologi yang digunakan untuk membuat, menyimpan, mengubah, dan menggunakan informasi dalam segala bentuknya

Teknologi pembelajaran merupakan usaha sistematis dalam merancang, melaksanakan, mengevaluasi keseluruhan proses belajar dan mengajar untuk suatu tujuan khusus, serta didasarkan pada penelitian tentang proses belajar dan komunikasi pada manusia yang menggunakan kombinasi sumber manusia dan non manusia agar belajar berlangsung secara efektif (Komisi TP, 1970).

Menurut AECT (1972) dalam Hendriza (2013) Teknologi Pendidikan adalah suatu bidang yang berkepentingan dengan memfasilitasi belajar pada manusia melalui usaha sistematis dalam identifikasi, pengembangan,

pengorganisasian dan pemanfaatan berbagai macam sumber belajar serta dengan pengelolaan atas keseluruhan proses tersebut.

Guna meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran, perlu dikembangkan berbagai model pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Hal ini perlu dilakukan agar proses pembelajaran tidak terkesan kurang menarik, monoton dan membosankan. Oleh karena itu peran media dalam proses pembelajaran menjadi penting karena akan menjadikan proses pembelajaran tersebut menjadi lebih bervariasi dan tidak membosankan (marjan, 2015).

Pemanfaatan teknologi informasi komputer sebagai salah satu media yang digunakan untuk sarana pembelajaran disebut dengan *E-learning*. *E-learning* terdiri dari dua bagian yaitu *E-* yang merupakan singkatan dari elektronika dan *learning* yang berarti pembelajaran. Jadi *E-learning* berarti pembelajaran dengan menggunakan jasa bantuan perangkat elektronika, khususnya perangkat komputer. Salah satu media yang digunakan adalah jaringan komputer. dengan dikembangkannya jaringan komputer memungkinkan untuk dikembangkan dalam bentuk berbasis web, sehingga kemudian dikembangkan ke jaringan komputer yang lebih luas yaitu internet (marjan, 2015).

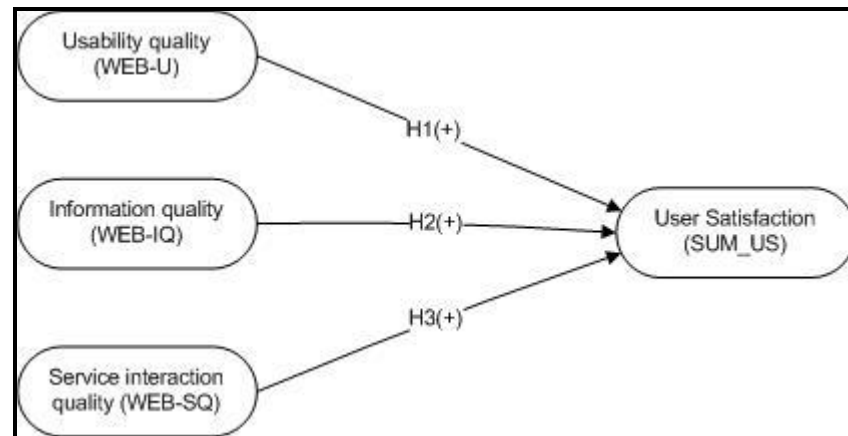
Para peneliti di bidang sistem informasi menyadari kebutuhan untuk meningkatkan fungsi dari layanan *E-learning* agar dapat memberikan reaksi terhadap tekanan internal maupun eksternal serta tantangan dan kritik yang dihadapi agar kualitas layanan tersebut dapat semakin tumbuh dan bertahan. Menurut Smith (2004), arah perilaku pengguna dalam menerima sebuah teknologi ditentukan oleh persepsi kegunaan dan kemudahan penggunaan dari teknologi dan

perilaku ini mempengaruhi intensitas pengguna untuk menggunakan teknologi tersebut.

Skripsi ini mengambil studi kasus *E-learning* pada SMA Muhammadiyah 2 Sidoarjo (SMAMDA). Skripsi ini bertujuan untuk mengukur kepuasan siswa terhadap *E-learning* SMA Muhammadiyah 2 Sidoarjo yang mengambil sudut pandang siswa sebagai pengguna akhir agar nantinya siswa dapat memanfaatkan *E-learning* secara maksimal. Oleh karena itu diperlukan analisis yang mempengaruhi kepuasan siswa terhadap *E-learning*. Dari hasil analisis tersebut dapat dilakukan evaluasi untuk mengukur kepuasan siswa terhadap *E-learning* SMA Muhammadiyah 2 Sidoarjo. Salah satu metode yang dapat digunakan adalah *WebQual* 4.0.

Menurut Slabey dalam Wahidin (2013) dalam Syaifullah (2016), *WebQual* adalah pengukuran berdasarkan quality function deployment (QFD). *WebQual* adalah suatu pengukuran untuk mengukur kualitas dari sebuah website berdasarkan instrumen-instrumen penelitian yang dapat dikategorikan kedalam tiga variable yaitu: *usability*, *information quality*, dan *services interaction*. Kesemuanya adalah pengukuran kepuasan konsumen atau user terhadap kualitas dari website tersebut.

Menurut teori *WebQual*, terdapat tiga dimensi yang mewakili kualitas suatu *website*, yaitu kegunaan (*usability*), kualitas informasi (*information quality*) dan interaksi layanan (*service interaction*) (Sanjaya, 2012).



Gambar 1.1 Model *WebQual* 4.0 (Sumber : Sanjaya dalam Tarigan, 2012)

Sebagaimana diilustrasikan dalam Gambar 1.1 persepsi pengguna tentang suatu sistem informasi yang baik adalah sebuah sistem dimana pengguna merasa puas dengan kualitas dari *website* (Sanjaya, 2012).

Menurut Loiacono (2002) dalam Sanjaya (2012), Kualitas ini termuat dalam tiga dimensi dari *WebQual* versi 4.0. Penelitian sebelumnya menyarankan bahwa dimensi *WebQual* dapat memprediksi kepuasan pengguna dan maksud pengguna dalam menggunakan kembali *website*.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan sebelumnya, maka diperoleh permasalahan yang akan diangkat dalam penelitian ini yaitu mengukur kepuasan siswa pada *E-learning* SMA Muhammadiyah 2 Sidoarjo menggunakan instrument *WebQual* 4.0.

1.3. Batasan Masalah

Batasan dan ruang lingkup permasalahan dalam penulisan skripsi ini adalah:

1. Skripsi yang dilakukan yaitu pada *E-learning* SMA Muhammadiyah 2 Sidoarjo.
2. Metode yang dilakukan untuk menyelesaikan skripsi ini adalah *WebQual* 4.0.
3. Skripsi ini menggunakan metode pengolahan SEM, analisis statistik deskriptif menggunakan SPSS serta pengolahan data menggunakan WarpPLS 5.0.
4. Pengguna akhir dalam penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas X, XI, dan XII SMA Muhammadiyah 2 Sidoarjo.

1.4. Tujuan

Tujuan dalam penyusunan skripsi ini adalah untuk dapat mengetahui seberapa besar kepuasan siswa terhadap *E-learning* SMA Muhammadiyah 2 Sidoarjo.

1.5. Manfaat

Manfaat yang akan dicapai dan diperoleh dalam skripsi ini sebagai berikut:

1. Bagi Sekolah

Hasil dari skripsi ini diharapkan dapat memberikan kontribusi kepada SMA Muhammadiyah 2 Sidoarjo berupa rekomendasi peningkatan kualitas *E-learning* yang dapat digunakan sebagai salah satu pendukung keputusan dalam meningkatkan kualitas *E-learning* SMA Muhammadiyah 2 Sidoarjo.

2. Bagi pihak pengembangan Aplikasi

Hasil dari skripsi ini diharapkan dapat digunakan untuk melakukan evaluasi sistem meliputi desain, kualitas informasi dan kualitas layanan interaksi yang dimiliki oleh sekolah SMA Muhammadiyah 2 Sidoarjo.

3. Bagi Peneliti

- a. Skripsi ini diharapkan dapat menjadi sarana dalam menerapkan ilmu serta pengalaman yang didapatkan selama masa perkuliahan dan untuk menambah wawasan dan ilmu pengetahuan.
- b. Menghasilkan laporan yang dapat dijadikan acuan atau referensi sebagai skripsi selanjutnya.

1.6. Sistematika Penulisan

Dalam laporan Skripsi ini, pembahasan disajikan dalam lima bab dengan sistematika pembahasan sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisikan tentang latar belakang, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan, manfaat, dan sistematika penulisan yang digunakan dalam Skripsi ini.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

Bab ini membahas tentang penelitian terdahulu, *E-learning* SMA Muhammadiyah 2 Sidoarjo dan membahas mengenai pemodelan *WebQual*, metode sampling, SEM, SPSS 16, dan WarpPLS 5.0.

BAB III METODE KONSEPTUAL

Bab ini berisi Metode konseptual yang digunakan dalam melakukan penelitian sebagai berikut:

1. Konseptualisasi penelitian, disini akan dijelaskan konsep atau metode yang digunakan dalam penelitian.
2. Analisis dan kesimpulan sementara, dalam tahap ini akan dilakukan hipotesis atau kesimpulan sementara dari penelitian.
3. Subjek penelitian, yaitu disini akan membahas pihak yang akan dijadikan sampel penelitian.
4. Pengumpulan data, pada tahap ini akan dijelaskan teknik atau cara dalam mengumpulkan data atau sampel penelitian.
5. Pengolahan data, menjelaskan cara atau metode pengolahan data serta alat yang digunakan untuk mengolah data.
6. Analisis data, dalam tahap ini menjelaskan analisis berdasarkan data yang telah di dapat dari kuesioner.
7. Kesimpulan dan saran, di tahap ini merupakan tahap akhir dalam sebuah penelitian yaitu akan menjelaskan kesimpulan dari penelitian serta memberi saran untuk penelitian yang telah dibuat.

BAB IV RENCANA DAN JADWAL KERJA PENELITIAN

Bab ini menjelaskan tentang rencana dan jadwal kerja penelitian yang akan dimulai dari penyebaran kuesioner sampai selesai pengerjaan skripsi.

BAB V HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini akan dijelaskan tentang hasil dan pembahasan secara terperinci yang telah diperoleh dari hasil penelitian yang sudah dilakukan

BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi tentang kesimpulan yang dapat diambil dari keseluruhan isi dari skripsi serta saran yang membangun agar dilakukan pengembangan skripsi dari skripsi yang telah dibuat.

DAFTAR PUSTAKA

Pada bagian ini akan dipaparkan tentang sumber-sumber literatur yang digunakan dalam pembuatan skripsi ini.

LAMPIRAN

Pada bagian ini berisi beberapa dokumen yang sesuai dengan fakta lapangan.