

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Gambaran Umum Objek Penelitian

Universitas Telkom yang berkedudukan di Bandung merupakan sebuah lembaga pendidikan di bawah naungan Yayasan Pendidikan Telkom dengan tugas pokok yaitu menyelenggarakan pendidikan, pengajaran, penelitian, dan pengabdian kepada masyarakat di bidang Teknologi, Manajemen, Seni dan Ilmu Terapan.

Universitas Telkom dalam penyelenggaraan proses pendidikannya didasari oleh visi “Menjadikan perguruan tinggi berkelas dunia (*a world class university*) yang berperan aktif dalam pengembangan ilmu pengetahuan dan seni berbasis teknologi informasi”, sedangkan misi Universitas Telkom yaitu:

- a. Menyelenggarakan dan mengembangkan pendidikan berstandar internasional
- b. Mengembangkan dan menyebarkan ilmu pengetahuan, teknologi, manajemen dan seni yang diakui secara internasional
- c. Memanfaatkan ilmu pengetahuan, teknologi, manajemen dan seni, untuk kesejahteraan dan kemajuan peradaban bangsa.

Di masa pandemi, Universitas Telkom sebagai lembaga pendidikan melakukan pembelajaran secara daring (*online learning*) bagi program studi reguler maupun program studi pendidikan jarak jauh (PJJ) melalui platform CeLOE Learning Management System (LMS). Mahasiswa dan dosen melalui platform CeLOE LMS dapat melakukan interaksi belajar sesuai skenario pengelolaan kelas daring, petunjuk dan instruksi belajar secara daring, sumber-sumber belajar mandiri, dan aktivitas belajar daring yang dirancang guna memenuhi capaian pembelajaran.

1.2. Latar Belakang Penelitian

Pandemi Covid-19 yang bermula diumumkan pada bulan Maret 2021 di Indonesia telah memengaruhi hampir semua sistem kehidupan dalam hitungan bulan, termasuk sistem pendidikan yang terjadi di Indonesia (Muhyiddin, M., & Nugroho, 2021). Pandemi yang terjadi di Indonesia telah mengubah sistem pendidikan yang awalnya diterapkan secara langsung atau *offline* (luar jaringan), menjadi pembelajaran dengan sistem jarak jauh

atau *online* (dalam jaringan) menggunakan bantuan teknologi informasi terbarukan (Kasih, 2020). (Churiyah et al., 2020) menyatakan bahwa lembaga pendidikan di Indonesia, sekitar 170.000 sekolah dasar, 66.000 sekolah menengah pertama dan sekolah menengah atas, dan 3.000 perguruan tinggi harus melakukan kegiatan belajar mengajar dari rumah. Aktivitas yang sebelumnya dapat dilakukan di kampus seperti kegiatan belajar mengajar, ujian, proses bimbingan skripsi, dan sidang skripsi pun saat masa pandemi dilakukan secara *online* dari rumah antara dosen dan mahasiswa.

Hadirnya pandemi Covid-19, membuat sistem pendidikan yang diterapkan di Indonesia berubah yang semula dilakukan secara tatap muka menjadi secara tidak langsung berbasis *e-learning*. Secara sederhana, *e-learning* berarti merancang dan menciptakan pengalaman belajar jarak jauh dengan memanfaatkan teknologi informasi dan sistem komputer (Horton, 2011) sebagaimana dinyatakan dalam (Coman et al., 2020). Ada beberapa keuntungan dari *e-learning* diantaranya menghemat waktu, uang, upaya, dan dapat memberikan pengalaman global dengan mudah (Mahyoob, 2020).

Telkom University sebagai salah satu perguruan tinggi swasta di Indonesia, menanggapi pandemi ini sebagai bentuk kesempatan dalam membuat terobosan baru di bidang pendidikan dengan memanfaatkan teknologi dalam setiap proses kegiatan belajar mengajar dengan membentuk portal *learning management system* (LMS) Telkom University. Saat ini dosen dan mahasiswa melakukan kegiatan *e-learning* menggunakan LMS. Sejak pandemi Covid-19, penggunaan LMS di Universitas meningkat secara signifikan. Ini menjadi platform utama yang digunakan untuk proses belajar mengajar. Data belajar mengajar seperti bahan ajar, laporan tugas mahasiswa, kuis, dan silabus mata kuliah disimpan dalam LMS sehingga dapat diakses oleh mahasiswa. Dengan menggunakan LMS, proses pembelajaran dapat diakses dimana saja dan tidak terbatas pada tempat-tempat tertentu.

Hadirnya teknologi baru berupa portal *learning management system* (LMS) Telkom University yang diterapkan dalam proses kegiatan belajar, akan memudahkan mahasiswa dalam proses belajar yang bisa dilakukan di mana saja dan tidak terbatas pada tempat tertentu. Disisi lain, disebutkan oleh (Dhawan, 2020) bahwa *e-learning* atau pembelajaran online memiliki potensi masalah yang sangat besar. Masalah *log-in*,

masalah audio, dan fitur pada aplikasi yang tidak lengkap adalah beberapa masalah teknis yang muncul selama pelaksanaan pembelajaran online. Pembelajaran online dirasakan membosankan dan tidak menarik bagi beberapa mahasiswa. Permasalahan ini diantaranya memiliki banyak fleksibilitas dan menyebabkan kesulitan bagi mahasiswa untuk mengatur waktu dengan bijak. Mahasiswa membutuhkan interaksi dua arah yang sulit tersampaikan dengan sempurna dalam pembelajaran secara *online*. Materi pembelajaran dalam pembelajaran *online* membatasi mahasiswa untuk berlatih secara interaktif antar dosen dan sesama mahasiswa karena kurangnya interaksi secara langsung dan kemungkinan *latency* pada audio dan video yang ditampilkan. Permasalahan yang dihadapi juga mengakibatkan kesulitan dalam memahami isi pembelajaran ditambah dengan kesulitan untuk akses internet seperti kecepatan internet yang rendah atau koneksi yang buruk terutama saat ujian *online* juga merupakan tantangan lain yang menyebabkan rumitnya pembelajaran *online* (Mahyoob, 2020). Ditegaskan bahwa masalah yang paling banyak ditemukan selama pembelajaran *online* adalah koneksi internet yang tidak memadai dan beberapa permasalahan teknis seperti kapasitas *e-learning* yang tidak terlalu besar sehingga terkadang terdapat masalah pada *server*, fitur yang *error* saat mengakses beberapa fitur tertentu, dan kurangnya penyuluhan perihal proses perkuliahan dengan memanfaatkan fitur-fitur yang ada di LMS *e-learning* (Febrianti & Aisiah, 2021; Zalat et al., 2021). Permasalahan yang disebutkan mengenai *e-learning* mencerminkan bahwa pengguna belum sepenuhnya siap untuk implementasi *e-learning*. Masalah-masalah tersebut juga mempengaruhi efektivitas penggunaan *e-learning*. Di sisi lain, peneliti menemukan bahwa efektivitas pembelajaran online dipengaruhi oleh penerimaan pengguna (Tarhini et al., 2016) sebagaimana disebutkan dalam (Patricia Aguilera-Hermida, 2020). Semua masalah ini menjelaskan bahwa kesiapan dan penerimaan pengguna terhadap *e-learning* dipertanyakan dan penggunaan dari *learning management system* memiliki dampak terhadap proses kegiatan belajar mengajar (KBM).

Permasalahan terkait kesiapan mahasiswa dalam menghadapi teknologi pembelajaran *online* berlaku pada aplikasi LMS sebagai *platform online* untuk menyampaikan proses pembelajaran. Penggunaan LMS terutama pada tampilan *website* akan mempengaruhi proses belajar bagi mahasiswa pada tingkat kegunaan atau *usability* dari LMS Telkom University. *International Standard Organization* (ISO) mendefinisikan

usability sebagai “tingkat sejauh mana suatu produk dapat digunakan oleh pengguna tertentu untuk mencapai tujuan dengan tingkat efektivitas, efisiensi dan kepuasan dalam konteks penggunaan” (ISO, 1998). *Usability* yang didefinisikan sebagai atribut kualitas dapat menilai seberapa mudah atau efektif antarmuka pengguna digunakan dapat meningkatkan interaksi yang natural antara pengguna dan sistem jika dirancang dengan baik (Stone et al., 2005). Pada penelitian ini, tingkat *usability* untuk mencari tingkat efektivitas penggunaan dari tampilan *website e-learning* LMS Telkom University dilakukan dengan menggunakan SUS (*System Usablity Scale*) yang dikembangkan oleh (Brooke, 1996) terdiri dari 10 pertanyaan dengan masing-masing pertanyaan memiliki 5 poin *likert* dengan sampel yang layak dalam penelitian bersikar antara 30 sampai dengan 500 sampel penelitian (Sugiyono, 2007). Penelitian ini menggunakan sampel sebanyak 30 mahasiswa aktif Telkom University. Skor SUS yang dilakukan dapat menunjukkan tingkat penerimaan pengguna, ketika skor SUS bernilai lebih dari 70 maka dapat dikategorikan ke dalam kategori *acceptable* dan *good* (Bangor et al., 2009; Brooke, 2013). Pengujian tingkat *usability e-learning* LMS Telkom University kepada mahasiswa menunjukkan skor sebesar 68.92 yang tidak termasuk dalam kategori *acceptable* dan *good*, melainkan masuk kedalam kategori marginal, *ok*, dan ada di tingkat D yang rendah, sehingga perlu adanya perbaikan dari tampilan *website e-learning* LMS Telkom University.

Mahasiswa sebagai pengguna dari *e-learning* LMS Telkom University juga menyatakan bahwa ada beberapa kesulitan yang dirasakan dengan tampilan *website* yang ada saat ini, seperti dari segi tampilan yang kurang efektif (adanya *double feature*, penempatan menu *timeline*, dan tampilan *User Interface* yang tidak *simple*), kurangnya fitur-fitur yang menunjang perkuliahan (tidak ada fitur *to-do list* tugas, tidak ada fitur *notes* di tiap menu mata kuliah, tidak ada fitur *deadline* tugas, dan tidak ada fitur *timeline* jadwal kuliah), tidak adanya *manual book* mengenai tutorial penggunaan *e-learning* LMS Telkom University, kurangnya pilihan tema tampilan, *maintenance* yang dirasa selalu mengganggu saat proses kuliah berlangsung, dan kestabilan *website* yang kurang sehingga terkadang *website* mengalami *down server*. Permasalahan kesulitan tersebut berdampak pada perkuliahan yang dilakukan seperti mahasiswa merasa sulit untuk melakukan interaksi dengan dosen, kurangnya pemahaman akan materi pembelajaran, dan kurangnya

motivasi mahasiswa dalam belajar yang nantinya akan berdampak secara langsung kepada nilai akademik mahasiswa (Kurniati, 2022).

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penerimaan teknologi *e-learning* bagi mahasiswa Telkom University dalam rangka meningkatkan efektivitas pembelajaran *online* selama pandemi Covid-19 bagi mahasiswa sehingga salah satu tujuan dari pendidikan untuk mengembangkan potensi yang dimiliki oleh mahasiswa dapat dikembangkan dengan sepenuhnya (Nurkholis, 2013). Studi ini juga akan memberikan kontribusi tambahan pada perbaikan *website* LMS Telkom University untuk memperkaya strategi perbaikan pada proses pembelajaran *online* terutama pada perancangan kembali tampilan *website* portal pembelajaran LMS Telkom University.

1.3. Perumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan latar belakang pada bagian sebelumnya maka dapat disimpulkan rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Apa saja variabel yang terdapat pada model TAM yang paling mempengaruhi penerimaan mahasiswa terhadap LMS
2. Apa saja variabel yang terdapat pada model TRI yang paling mempengaruhi penerimaan mahasiswa terhadap LMS?
3. Bagaimana usulan perbaikan tampilan *website* yang dirancang berdasarkan keinginan pengguna *e-learning* LMS?

1.4. Tujuan Penelitian

Berdasarkan pemaparan perumusan masalah pada bagian sebelumnya maka dapat disimpulkan tujuan penelitian dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui variabel pada model TAM yang paling mempengaruhi penerimaan mahasiswa terhadap LMS
2. Untuk mengetahui variabel pada model TRI yang paling mempengaruhi penerimaan mahasiswa terhadap LMS
3. Mendeskripsikan usulan yang diajukan untuk meningkatkan efektivitas penerimaan mahasiswa terhadap LMS dan merancang usulan tampilan *website* berdasarkan keinginan pengguna *e-learning* LMS

1.5. Manfaat Penelitian

A. Aspek Teoretis

Manfaat teoretis dari penelitian ini adalah untuk memberikan informasi mengenai nilai hubungan antar variabel serta indikator apa saja yang paling dominan memengaruhi kesiapan dan penerimaan teknologi *e-learning* mahasiswa.

B. Aspek Praktis

Manfaat praktis dari penelitian ini adalah memberikan rekomendasi untuk Universitas Telkom dalam meningkatkan kesiapan dan penerimaan teknologi *e-learning* bagi mahasiswa berupa usulan *website* LMS Telkom University.

1.6. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan pada penelitian ini disusun sebagai berikut:

BAB I Pendahuluan

Bab I berisi objek penelitian, latar belakang penelitian, rumusan masalah, tujuan, manfaat, dan sistematika penulisan.

BAB II Tinjauan Pustaka

Bab II berisi teori-teori yang relevan dalam menunjang penelitian ini, disertai dengan penelitian terdahulu dan posisi penelitian yang akan dilakukan.

BAB III Metode Penelitian

Bab III berisi pendekatan, metode, dan teknik yang digunakan untuk mengumpulkan dan menganalisis tema yang dapat menjawab permasalahan pada penelitian ini.

BAB IV Hasil Penelitian dan Pembahasan

Bab IV berisi hasil penelitian dan pembahasan yang diuraikan secara sistematis sesuai dengan perumusan masalah serta tujuan penelitian.

BAB V Kesimpulan dan Saran

Bab V berisi kesimpulan yang merupakan jawaban dari pertanyaan penelitian, kemudian menjadi saran yang bermanfaat.