

BAB 1

PENDAHULUAN

Pada bab ini berisi deskripsi mengenai pendahuluan dari pelaksanaan tugas akhir. Adapun isi bab 1 Pendahuluan ini meliputi: latar belakang, perumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan kerangka penelitian.

1.1 Latar belakang

Kondisi pandemi COVID – 19 saat ini sangat memengaruhi hampir seluruh aspek kehidupan masyarakat, termasuk sektor Pendidikan. Himbauan agar tidak keluar dari rumah dan berkumpul di kerumunan, menimbulkan masalah dalam sektor Pendidikan yang mana pembelajaran biasanya dilakukan secara tatap muka. Menanggapi hal tersebut Menteri Pendidikan dan Kebudayaan menyusun sebuah arahan dalam bentuk surat edaran. Adapun arahan dalam surat edaran Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia nomor 4 tahun 2020 tentang pelaksanaan kebijakan Pendidikan dalam masa darurat penyebaran *Coronavirus Disease* (COVID – 19), yaitu proses belajar dari rumah melalui pembelajaran daring/jarak jauh dilaksanakan untuk memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa, tanpa terbebani tuntutan menuntaskan seluruh capaian kurikulum untuk kenaikan kelas maupun kelulusan (Makarim, 2020). Tuntutan dalam melakukan perubahan dalam kegiatan belajar mengajar sangat dianjurkan agar dapat melanjutkan keberlangsungan pembelajaran di sektor Pendidikan pada masa pandemi ini. Dari pembelajaran yang sebelumnya diselenggarakan *offline* menjadi daring dengan menggunakan strategi *e-learning*.

E-Learning saat ini mengacu pada penggunaan teknologi untuk mendesain, mengelola, dan menyampaikan pembelajaran secara luas melalui media internet. Untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran yang efektif, materi *e-learning* harus memiliki komponen seperti teks, audio, presentasi grafis sederhana, materi video, animasi, simulasi, serta interaksi yang didukung dengan feedback (Ghislandi, 2012). Proses pembelajaran yang menggunakan strategi *e-learning* dapat

membantu meningkatkan pemahaman materi siswa, partisipasi aktif siswa, kemampuan belajar mandiri, dan memperluas cakupan pembelajaran dengan menggunakan internet tanpa danya batas waktu (Hartanto, 2016). Penggunaan *e-learning* juga dapat membantu institusi akademik dalam mengelola dan menyimpan konten pembelajaran serta memantau kinerja dari peserta didik. Selama masa pandemi beberapa sekolah memaksimalkan kegiatan pembelajaran mereka dengan menerapkan *e-learning*. Ada beberapa macam *e-learning* yang digunakan oleh masing-masing sekolah, seperti Moodle, Google Classroom, Edmodo, Blackboard, dan lain-lain.

Lembaga Pendidikan Integral Luqman Al-Hakim Balikpapan merupakan salah satu sekolah yang baru mengadopsi pembelajaran berbasis teknologi pada tahun ajaran baru di awal pandemi. Sebelumnya kegiatan belajar mengajar di sekolah ini dilakukan dengan bantuan Google Classroom. Namun saat ini platform *e-learning* yang digunakan oleh Lembaga Pendidikan Integral Luqman Al-Hakim Balikpapan adalah NUADU. Platform NUADU merupakan sebuah aplikasi pendidikan berbayar yang dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang unik kepada peserta didik berdasarkan kemampuannya. Platform ini membantu mencapai tujuan serta memberikan pendidikan yang sesuai dengan kebutuhan organisasi. Platform NUADU melibatkan beberapa pengguna meliputi, pendidik, peserta didik, orang tua, kepala sekolah, serta pemerintah (NUADU, 2020). Sekolah berharap dengan menerapkan NUADU sebagai media pembelajaran *online* dapat membantu mencapai visi, misi, dan tujuan dari sekolah serta merancang dan memantau pembelajaran siswa secara daring.

Penerapan dari sistem *e-learning* seperti NUADU tentunya mempunyai kekhawatiran yang perlu dihadapi. Penerapan sistem baru pada sekolah dapat sangat kompleks dan merepotkan bagi pengguna. Jogiyanto (2007), beranggapan bahwa teknologi informasi yang ada saat ini gagal diterapkan karena pengguna tidak mau menggunakan teknologi tersebut dengan berbagai alasan (Jogiyanto, 2007). Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan bersama dengan Kepala SD IT Luqman Al – Hakim, NUADU sebagai platform berbayar memiliki berbagai macam fungsi kompleks didalamnya. Penerapan NUADU saat ini memiliki kendala yaitu beberapa guru masih kurang mengerti dalam mengakses fitur

pembelajaran yang disediakan oleh platform tersebut. Sehingga penggunaan fitur-fitur yang ada pada NUADU tidak dimaksimalkan oleh guru. Hal ini menyebabkan penggunaan platform berbayar NUADU menjadi kurang efektif (Fatma, 2020). Pemilihan platform *e-learning* harus sesuai dengan kebutuhan sekolah guna mengetahui faktor penerimaan dan pemanfaatan dari suatu sistem. Untuk dapat menilai dan mengetahui faktor-faktor yang dapat berpengaruh kepada penerimaan sistem NUADU dibutuhkan sebuah evaluasi.

Evaluasi merupakan sebuah kegiatan yang melibatkan tes dan pengukuran dalam menggambarkan serta penyempurnaan informasi yang berguna dalam menyimpulkan sebuah alternatif (Mehrens & Lehman, 1984). Evaluasi sistem informasi memiliki berbagai macam model dan metode yang dapat digunakan diantaranya TAM, *EUC Satisfaction*, *TTF Analysis*, dan *HOT – Fit*. Berdasarkan studi literatur yang telah dilakukan, model evaluasi sistem informasi yang sesuai untuk mengevaluasi penerimaan platform NUADU adalah *Technology Acceptance Model* (TAM). Menurut penelitian yang dilakukan (Destiana, 2012), tujuan dari kegiatan evaluasi adalah untuk mengetahui faktor-faktor yang memengaruhi penerimaan pengguna SMA Negeri 1 Wonosari untuk menerapkan sistem *e-learning*. Adapun model yang diterapkan untuk membahas penerimaan sistem *e-learning* adalah *Technology Acceptance Model* (TAM) yang memiliki 4 struktur utama (variabel internal). Model TAM pertama kali dikemukakan oleh Davis pada tahun 1989. TAM merupakan suatu teori yang menjelaskan bagaimana pengguna akhir dapat menerima dan menggunakan sebuah sistem informasi dengan menekankan 2 variabel utama yaitu kemudahan penggunaan dan kebermanfaatan dari sistem (Mambu, 2018).

Berdasarkan permasalahan yang telah dijabarkan, dibutuhkan sebuah evaluasi dan analisis terhadap sistem *e-learning* NUADU pada Lembaga Pendidikan Integral Luqman Al-Hakim Balikpapan. Hal ini dilakukan untuk mengukur dan menilai seberapa baik pemanfaatan dan penggunaan sistem *e-learning* NUADU berdasarkan faktor-faktor yang berpengaruh terhadap penerimaannya. Melalui evaluasi ini diharapkan dapat membantu Lembaga Pendidikan Integral Luqman Al-Hakim Balikpapan dalam mengembangkan

sistem *e-learning* menjadi lebih baik dan mendukung visi, misi, dan tujuan dari sekolah.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah di paparkan, diketahui bahwa Sekolah Islam Luqman Al-Hakim Balikpapan telah menggunakan NUADU sebagai platform *e-learning*. Namun penggunaan NUADU sampai saat ini belum pernah dievaluasi, tidak ada bukti yang komprehensif apakah manfaat penerapan NUADU di sekolah sudah optimal. Berkaitan dengan hal tersebut maka pertanyaan-pertanyaan yang dibahas dalam penelitian tersebut dapat dimunculkan, diantaranya:

1. Apa saja faktor-faktor yang memengaruhi penerimaan penerapan NUADU di Lembaga Pendidikan Integral Luqman Al-Hakim Balikpapan berdasarkan model TAM?
2. Rekomendasi apa yang dapat diberikan untuk meningkatkan penggunaan dan manfaat dari implementasi NUADU pada Lembaga Pendidikan Integral Luqman Al-Hakim Balikpapan?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Keberhasilan penelitian ini dapat digambarkan melalui faktor – faktor penerimaan pengguna aplikasi NUADU dengan menggunakan pendekatan TAM
2. Penelitian yang dilakukan dalam tugas akhir ini terbatas pada NUADU sebagai platform *e-learning*.
3. Penelitian ini melibatkan seluruh guru yang terlibat dalam aplikasi NUADU di Lembaga Pendidikan Integral Luqman Al-Hakim Balikpapan.

1.4 Tujuan Penelitian

Melalui penelitian ini diharapkan dapat mencapai tujuan sebagai berikut:

1. Mengetahui hasil analisis dari faktor–faktor yang memengaruhi penerimaan penerapan NUADU di Lembaga Pendidikan Integral Luqman Al-Hakim Balikpapan berdasarkan model TAM
2. Memberikan rekomendasi untuk meningkatkan manfaat dan penerimaan pada penerapan NUADU di Lembaga Pendidikan Integral Luqman Al-Hakim Balikpapan berdasarkan analisis model TAM.

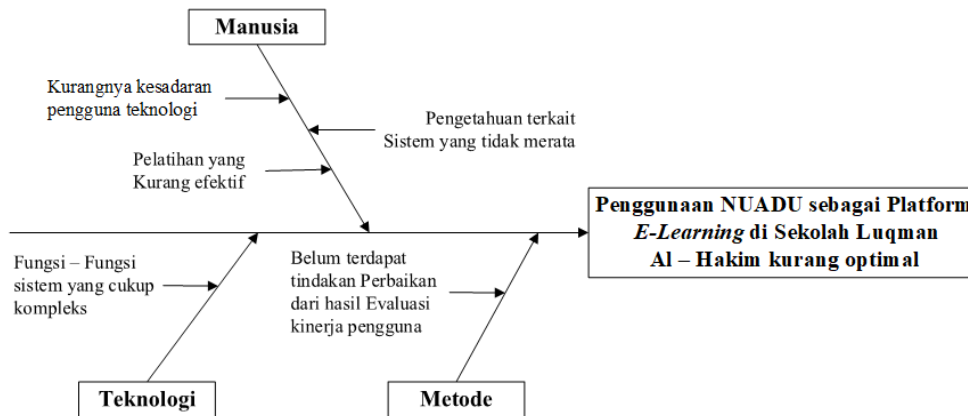
1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang didapatkan dalam pelaksanaan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Membantu sekolah untuk menganalisis seberapa baik pemanfaatan NUADU sebagai media pembelajaran pada Lembaga Pendidikan Integral Luqman Al-Hakim Balikpapan
2. Menjadi acuan pengembangan sistem *e-learning* NUADU pada Lembaga Pendidikan Integral Luqman Al-Hakim Balikpapan kedepannya, berdasarkan rekomendasi perbaikan yang dihasilkan.

1.6 Kerangka Pemikiran Penelitian

Kerangka pemikiran pada penelitian ini digambarkan melalui diagram *cause and effect (Fishbone)* yang ditunjukkan pada gambar 1.1. Gambar tersebut menunjukkan mengapa perlu dilakukan evaluasi implementasi NUADU di sekolah dari segi metode, teknologi, dan manusia.



Gambar 1.6.1 Kerangka Pemikiran penelitian

Berdasarkan Gambar 1. 1 di atas terdapat beberapa hal yang menjadi faktor permasalahan diantaranya yaitu faktor teknologi, manusia, dan metode. Pada kategori manusia, hal ini menunjukkan bahwa pengguna kurang memiliki kesadaran dan kemauan untuk menggunakan teknologi secara internal ini disebabkan oleh fungsi kompleks yang dimiliki oleh NUADU, kemudian pemahaman pengguna yang tidak merata tentang sistem, serta efek pelatihan yang kurang baik secara langsung berdampak terhadap niat penggunaan sistem. Pada kategori teknologi dijelaskan bahwa sistem NUADU memiliki fungsi yang kompleks dalam mendukung proses pembelajaran hal ini secara tidak langsung menyebabkan permasalahan pada kategori manusia. Terakhir, pada kategori metode ditemukan masalah yaitu tidak dilakukan tindakan korektif berdasarkan hasil analisis NUADU data kinerja pengguna pada sistem hal ini menyebabkan pengguna (guru) tidak memiliki keharusan untuk memahami sistem. Sejumlah permasalahan tersebut mengakibatkan penggunaan NUADU sebagai Platform *E-learning* di Sekolah Luqman Al-Hakim kurang optimal. Oleh karena itu, penelitian ini akan menganalisis penerimaan NUADU sebagai platform *e-learning* dengan menggunakan *Technology Acceptance Model* (TAM).