

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada akhir Tahun 2019, wabah virus corona (Covid-19) mulai terdeteksi di Wuhan, China. *World Health Organization* (WHO) menyatakan bahwa penyakit tersebut sebagai pandemi dan mulai masuk ke Indonesia pada 2 Maret 2020. Tidak hanya di Indonesia, tetapi seluruh dunia merasakan dampaknya. Akibat adanya pandemi yang melanda banyak negara, menimbulkan permasalahan dalam berbagai aspek kehidupan manusia, seperti dalam bidang pemerintahan, politik, ekonomi, sosial dan budaya, serta dunia pendidikan. Begitupun di Indonesia mengalami permasalahan dalam aspek tersebut. Segala upaya telah dilakukan oleh pemerintahan Indonesia untuk memutus rantai penyebaran Covid-19, terkhusus pada aspek pendidikan yang memberlakukan kegiatan pembelajaran dari rumah atau yang dikenal dengan Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ). Pandemi mendorong institusi pendidikan untuk menyiapkan berbagai macam media pembelajaran *online*, serta berinovasi untuk tetap menyelenggarakan kegiatan belajar mengajar pada semua sekolah atau perguruan tinggi dengan maksimal meskipun dilakukan dari rumah.

Untuk itu, dengan memanfaatkan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dapat menjadi garda terdepan dalam menyelamatkan pendidikan di masa pandemi saat ini. Menurut Ependi (2017), diacu dalam (Miftah & Sari, 2020:40) TIK memiliki dua aspek yang tidak dapat dipisahkan yaitu teknologi informasi dan teknologi komunikasi. Teknologi informasi sendiri mencakup segala hal yang memiliki kaitannya dengan proses, penggunaan sebagai alat bantu, manipulasi, serta pengelolaan informasi. Sedangkan teknologi komunikasi merupakan segala hal yang berkaitan dengan penggunaan alat bantu untuk memproses dan mengirim data dari suatu perangkat ke perangkat yang lainnya. Menurut Purnama Sari (2020), diacu dalam (Miftah & Sari, 2020:41) media komunikasi dalam pembelajaran pada hakikatnya merupakan media pembelajaran. Untuk itu peran TIK dalam media pembelajaran bermanfaat untuk mengatasi berbagai permasalahan proses

pembelajaran khususnya pada masa pandemi. Karena media pembelajaran yang berlandaskan teknologi informasi dapat berjalan secara *online*. Kehadiran dari media pembelajaran yang dilakukan secara *online* di perguruan tinggi dapat membantu proses belajar mengajar antara dosen dan mahasiswa yang dapat dilakukan secara sinkronus dan asinkronus.

Pembelajaran sinkronus merupakan interaksi antara dosen dan mahasiswa yang dilakukan pada waktu yang bersamaan, salah satunya dengan memanfaatkan teknologi *video conference*. Sedangkan asinkronus merupakan interaksi pembelajaran yang dapat dilaksanakan secara fleksibel dan tidak mengharuskan dosen dan mahasiswa berinteraksi dalam waktu yang bersamaan, seperti forum diskusi, belajar mandiri, atau penugasan. Atau pembelajaran tersebut dapat dilakukan dengan mengombinasikan pembelajaran sinkronus dan asinkronus menggunakan berbagai macam *platform electronic learning (e-learning)*.

Sebagai upaya untuk mendukung pemerintah dalam melakukan proses pembelajaran secara *online* karena adanya pandemi, Universitas Negeri Jakarta (UNJ) mengembangkan sebuah *platform* edukasi berbasis web dengan memaksimalkan pemanfaatan TIK. *Platform* tersebut diberi nama *Learning Management System (LMS)* Universitas Negeri Jakarta. LMS merupakan media pembelajaran yang mendukung pembelajaran asinkronus, dimana penyampaian materi pembelajaran dan tugas diberikan dalam bentuk dokumen. Sehingga dapat diakses secara fleksibel yang dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja. Perangkat komputer atau *gadget* serta Internet merupakan komponen yang penting dalam menunjang pelaksanaan pengajaran dan pembelajaran secara *online*.

Sebelumnya LMS sudah berkembang secara parsial di masing-masing fakultas, namun sekarang LMS sudah terpadu atau satu pintu (Hanifah, 2021). Peluncuran LMS UNJ pun bersamaan dengan rangkaian Dies Natalis UNJ ke-57 yaitu 28 Mei 2021 di Gedung *University Training Center (UTC)* secara *hybrid* dan diresmikan oleh Rektor UNJ yaitu Prof. Dr. Komarudin, M.Si. Berdasarkan laporan dari Dr. Muhammad Zid, M.Si. selaku ketua Lembaga Pengembangan Pendidikan dan Penjaminan Mutu (LP3M), LMS UNJ telah digunakan sejak semester 113 dan 114, kemudian LMS UNJ juga sudah dipegang oleh LP3M di bawah Koordinator

Dr. Cecep Rustandi (EA, 2021). Salah satu faktor yang mendorong UNJ untuk menggunakan LMS adalah UNJ harus menyelenggarakan PJJ. Karakteristik LMS UNJ sendiri pun bersifat *self regulated learning*. Karakteristik ini dapat membantu mengarahkan seseorang pada kemandirian belajar, seperti mengatur jadwal belajar, menetapkan target belajar, dan secara aktif mencari informasi yang dibutuhkan. Sehingga dapat menekankan pada pentingnya tanggungjawab seseorang dalam menyelesaikan sebuah pekerjaan.

Pada pelaksanaannya, LMS UNJ belum menjadi *platform e-learning* utama. Padahal, Rektor UNJ sudah mengimbau agar para dosen mulai memanfaatkan LMS UNJ dan akan membuat edaran untuk mewajibkan LMS UNJ digunakan dalam pembelajaran daring (Hanifah, 2021). Untuk itu, penulis sudah melakukan observasi ke perwakilan seluruh mahasiswa se-UNJ yang terdiri dari delapan fakultas yaitu Fakultas Ilmu Pendidikan, Fakultas Bahasa dan Seni, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Fakultas Ilmu Sosial, Fakultas Teknik, Fakultas Ilmu Olahraga, Fakultas Ekonomi, Fakultas Pendidikan Psikologi ternyata masih terdapat beberapa program studi yang belum menggunakan LMS UNJ sebagai *platform e-learning* utama. Belum meratanya penggunaan LMS UNJ sebagai media pembelajaran disebabkan oleh beberapa program studi yang menggunakan *Google Classroom*, *Microsoft Teams*, dan media lain dalam melakukan pembelajaran *online*. Maka pemilihan *platform e-learning* sebagai media pembelajaran dikembalikan pada masing-masing program studi tersebut.

Mungkin dalam pelaksanaan penggunaan LMS UNJ baik dosen dan mahasiswa sering mengalami kendala. Berdasarkan hasil observasi ke perwakilan mahasiswa se-UNJ beberapa kendala tersebut seperti, tidak adanya fitur notifikasi ketika dosen mengunggah materi atau penugasan, waktu di LMS UNJ lebih cepat sekitar lima menit dibandingkan waktu *real time* sehingga tidak jarang mahasiswa terhitung terlambat ketika mengumpulkan penugasan atau ujian, kemudian dari sisi *User Experience (UX)* kurang *user friendly*, dan sebagainya. Oleh karena itu perlu dilakukannya analisis *usability* untuk menilai kemudahan penggunaan LMS UNJ dalam pelaksanaan PJJ. LMS UNJ masih terhitung *e-learning* yang baru dikembangkan sehingga fitur dan navigasi yang disajikan seperti absensi, forum

diskusi, atau penugasan berbasis multimedia belum dirancang untuk mendukung model pembelajaran asinkronus (Herawati et al., 2021). Sehingga LMS UNJ harus melakukan perbaikan agar kedepannya dapat menjadi *platform e-learning* utama UNJ yang digunakan oleh seluruh civitas academica se-UNJ sesuai dengan imbauan Rektor UNJ.

Menurut pedoman mengenai *usability*, suatu layanan web termasuk media pembelajaran *online* harus dapat memenuhi harapan dari penggunanya atas beberapa komponen, seperti navigasi, konten, dan organisasi web yang bersangkutan (Kesuma, 2021:1616). Karena *usability* penting dalam memuaskan kebutuhan dan harapan pengguna, apabila web tersebut disajikan dalam tata letak yang terstruktur dengan baik maka pengguna dapat kembali ke web tersebut (Sukardjo & Sugiyanta, 2017). Sehingga kemampuan suatu web tergantung pada kemudahan dalam menggunakannya. Oleh karena itu, perlu diadakannya evaluasi hasil kerja dari layanan tersebut untuk mengetahui seberapa jauh tingkat keberhasilannya dalam mencapai tujuan dan sasaran yang telah ditetapkan sebelumnya. Istilah *usability* merujuk pada tingkat sebuah produk yang dapat digunakan oleh pengguna tertentu untuk mencapai tujuan spesifik dengan efektif, efisien, dan memuaskan dalam konteks penggunaannya. *Usability* juga dapat berfungsi untuk melakukan pengukuran dari tingkat kepuasan pengguna terhadap produk.

Menurut Ketua LP3M, diacu dalam (EA, 2021) penerapan pembelajaran *online* dengan menggunakan LMS UNJ sudah dilakukan mulai dari semester 113 dan sekarang UNJ sudah masuk di semester 116, sehingga penggunaannya sudah terhitung selama kurang lebih empat semester. Oleh karena itu, penulis merasa sudah seharusnya dilakukan analisis *usability* terhadap penggunaan LMS UNJ. Dalam melakukan penelitian ini, penulis akan melanjutkan penelitian serupa yang telah dilakukan sebelumnya, dan telah dipublikasi dalam Jurnal UHAMKA *International Conference on ELT and CALL* (UICELL). Namun dengan mengacu pada penelitian sebelumnya, tentu pada penelitian yang akan dilakukan oleh penulis akan memiliki perbedaan yaitu pada luasnya ruang lingkup dan subjek yang akan digunakan dalam penelitian ini. Untuk mendapatkan hasil yang lebih kredibel,

maka analisis ini penting dilakukan untuk dapat memberikan *input* bagi tim LMS UNJ dalam melakukan upaya pengembangan sistem LMS UNJ sehingga LMS mampu untuk menjadi lebih baik lagi sehingga dapat semakin diandalkan dalam menerapkan fungsinya. Kemudian, penulis akan menganalisis sejauh mana tingkat keberhasilan LMS UNJ dapat diterima oleh civitas academica UNJ sebagai pengguna dari LMS UNJ dengan menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS). Metode SUS merupakan salah satu metode evaluasi yang digunakan untuk melihat usabilitas dari sebuah produk perangkat lunak. SUS diperkenalkan oleh John Brooke pada Tahun 1986, merupakan metode berbasis kuesioner yang terdiri dari sepuluh pernyataan tanpa membutuhkan banyak sampel sebagai sumber datanya. Penulis memilih untuk menggunakan metode SUS dibandingkan dengan metode yang lain seperti SUMI (*Software Usability Measurement Inventory*), karena SUS tersedia secara gratis, singkat, mudah dipahami, dan hanya terdiri atas sepuluh pernyataan. Sedangkan menurut Garcia (2013), diacu dalam (Destiyarto et al., 2019:76) menyebutkan bahwa SUMI merupakan kuesioner berlisensi, dengan lisensi berkisar antara \$700 US per bulan dan terdiri dari banyak pertanyaan yaitu 50 butir.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan, muncul beberapa identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Belum meratanya penggunaan LMS UNJ pada seluruh program studi di Universitas Negeri Jakarta;
2. Terdapat beberapa kendala yang dialami ketika menggunakan LMS UNJ baik dosen maupun mahasiswa;
3. Tidak banyak dosen yang memanfaatkan LMS UNJ sebagai media pembelajaran *online*.

1.3 Pembatasan Masalah

Penulis melakukan pembatasan masalah dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Responden dari penelitian ini adalah dosen dan mahasiswa tingkat Sarjana Universitas Negeri Jakarta yang pernah menggunakan LMS UNJ dengan

rentang waktu antara semester ke-113 sampai dengan semester 116 sebagai media pembelajaran *online*;

2. Metode yang digunakan dalam penelitian ini hanya *System Usability Scale* (SUS);
3. Penelitian ini menggunakan tipe *non probability sampling* dengan teknik *samplingnya* adalah *purposive sampling*;
4. Hasil penelitian ini difokuskan untuk menganalisis *usability* LMS UNJ pada alamat URL di *onlinelearning.unj.ac.id*.

1.4 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan pembatasan masalah di atas, masalah dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

“Bagaimana cara menganalisis *usability* LMS UNJ menggunakan metode SUS?”

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah yang telah disebutkan di atas maka tujuan penelitian ini adalah menganalisis *usability* LMS UNJ menggunakan metode SUS.

1.6 Kegunaan Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Agar LMS dapat disempurnakan oleh tim pengembang sehingga dapat menjadi *platform e-learning* utama UNJ ketika digunakan sebagai media pembelajaran baik ketika di masa pandemi bahkan ketika pandemi telah berakhir;
2. Untuk mengetahui penilaian dari civitas academica UNJ yang pernah atau sedang menggunakan LMS UNJ sebagai media pembelajaran *online*;
3. Mengukur tingkat kegunaan (*usability*) LMS UNJ menggunakan metode SUS;
4. Menjadi bahan referensi untuk mengembangkan penelitian selanjutnya.

Memartabatkan Bangsa