

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Belajar dan pembelajaran menurut Hanafy (2014) merupakan aktivitas utama dalam proses pendidikan. Pendidikan secara nasional di Indonesia didefinisikan sebagai usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran, agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya sehingga memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan baik untuk diri peserta didik itu sendiri maupun masyarakat, bangsa, dan negaranya

Pembelajaran merupakan proses pemerolehan maklumat dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat serta pembentukan sikap dan kepercayaan dalam pengertian konteks pendidikan, pengajar umumnya berusaha mengajar supaya peserta didik bisa belajar menguasai isi pelajaran demi mencapai suatu objektif yang ditentukan pembelajaran akan membawa di perubahan pada seseorang. Pembelajaran ialah suatu istilah yang memiliki arti sama dengan istilah mengajar. Kata mengajar mempunyai arti yang kompleks dan beraneka macam sesuai dengan zaman dan perkembangan ilmu pengetahuan.

Proses pembelajaran tatap muka terganggu setelah munculnya wabah *Covid-19* dengan kasus pertama dilaporkan pada tanggal 31 Desember 2019, sistem pembelajaran pun mulai mencari suatu inovasi untuk proses kegiatan belajar mengajar. Surat Edaran no. 4 tahun 2020 dari Menteri Pendidikan dan kebudayaan menganjurkan seluruh kegiatan di institusi pendidikan harus dalam jaringan (daring) dan seluruh penyampaian materi akan disampaikan di rumah masing-masing.

Salah satu metode pembelajaran yang digunakan adalah dengan cara daring yang memanfaatkan jaringan *internet* dan mampu membuat para siswa kreatif menggunakan fasilitas yang ada, seperti membuat konten menggunakan barang-barang yang ada di sekitar rumah ataupun mengerjakan seluruh aktivitas belajar melalui sistem daring. Metode ini sangat cocok diterapkan bagi pelajar yang berada

pada kawasan zona merah tidak. Dengan menggunakan metode *full* daring seperti ini sistem pembelajaran yang disampaikan akan tetap berlangsung karena seluruh pelajar tetap berada di rumah masing-masing dalam keadaan aman.

Ditengah-tengah pandemi *Covid-19* yang sangat mengganggu proses pembelajaran, kehadiran *e-learning* diharapkan dapat menutupi kekurangan yang terjadi pada pembelajaran tatap muka di kelas. tidak dibatasi oleh waktu, efektifitas pembelajaran, mendorong belajar aktif (*active learning*), belajar eksperimental, berpusat di siswa (*student's centered*), serta memacu kreatifitas. Pada masa kini menerapkan pembelajaran daring dan luring (luar jaringan) atau *blended learning* menjadi kebutuhan untuk memfasilitasi penguasaan kompetensi oleh para siswa. *E-learning* diharapkan dapat membantu meningkatkan interaksi pembelajaran bermakna bagi siswa maupun guru.

SMA Labschool Kebayoran merupakan salah satu sekolah yang menerapkan pembelajaran jarak jauh (PJJ) selama pandemi *covid-19*. Salah satu metode yang digunakan selama PJJ adalah menggunakan *e-learning*. SMA Labschool sebenarnya sudah memiliki *e-learning* sebelum masa pandemi, namun penggunaannya baru dimaksimalkan setelah adanya pandemi *covid-19*. *E-learning* SMA Labschool berbasis *website learning* yang bekerja sama dengan Moodle yang diberi nama *E-labs*. Kepala SMA Labschool Kebayoran berharap dengan kehadiran *E-labs* diharapkan dapat menutupi kekurangan yang terjadi pada pembelajaran tatap muka di kelas. Karena tidak dibatasi oleh waktu, efektifitas pembelajaran, mendorong belajar aktif (*active learning*), belajar eksperimental, berpusat pada siswa (*student's centered*), dan memacu kreatifitas.

Struktur *E-labs* terdiri dari halaman-halaman yang menunjukkan fungsinya masing-masing diantaranya, menu *home*, *login*, *info labsky*, *course categories*, *stay in touch* dari berbagai jenis menu halaman tersebut terdapat berbagai macam informasi yang dapat diperoleh ketika mengakses *E-labs*, akan tetapi selama penggunaan *E-labs* tidak selalu berjalan lancar, ada beberapa kendala yang dialami baik guru maupun siswa seperti gambar yang tidak tampil, *video* tidak bisa di mainkan, *audio* terkendala dengan suara yang putus-putus, kendala pada jaringan dan masalah masalah lainnya. Kendala tersebut merupakan hasil dari wawancara dengan salah satu guru. Selain dari masalah teknis ada juga masalah ketika

pengoperasiannya karena beberapa pengguna masih belum terbiasa dengan *interface* dari *E-labs*. Maka dari itu sangat diperlukan evaluasi terhadap *E-labs*, dengan adanya evaluasi terhadap *E-labs* maka kelemahan yang ada di *E-labs* tersebut dapat diperbaiki untuk *E-labs* yang lebih baik lagi.

Metode yang digunakan untuk evaluasi *E-labs* adalah metode *usability testing* yang merupakan metode untuk mengukur efisiensi (*Efficiency*), kemudahan dipelajari (*learnability*), dan kemampuan untuk mengingat bagaimana berinteraksi tanpa kesulitan atau kesalahan (*Memorability*). Metode ini digunakan untuk meningkatkan kemudahan pengguna selama proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian-uraian tersebut penulis bermaksud untuk mengangkat permasalahan tersebut sebagai bahan penelitian. Adapun judul yang dipilih yaitu “*Usability Testing* Penggunaan *E-Labs* Sebagai Ruang Belajar bagi Siswa SMA Labschool di Era Pandemi *Covid-19*”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah yang telah dikemukakan tersebut, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Proses pembelajaran terganggu setelah munculnya wabah *covid-19*
2. Penggunaan *E-labs* baru dimaksimalkan setelah adanya pandemi *covid-19*.
3. *E-labs* tidak selalu berjalan lancar, ada beberapa kendala yang dialami baik guru maupun siswa.
4. Masih adanya masalah teknis yang ada di *E-labs*.
5. Pengguna masih ada yang belum terbiasa dengan *interface E-labs*.
6. Belum ada yang mengevaluasi terhadap *E-labs*.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi, pembatasan masalah untuk menjaga agar penelitian ini fokus dan menghindari berkembangnya masalah yang lebih kompleks, adalah: Mengevaluasi *E-labs* menggunakan metode *usability testing*.

Memartabatkan Bangsa

1.4 Perumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah, maka dapat dirumuskan masalah, yaitu: “Bagaimana mengukur tingkat kebergunaan dari E-Labs menggunakan metode *usability testing*.”

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah mengetahui tingkat kebergunaan dari *E-Labs* SMA Labschool sebagai ruang belajar siswa SMA Labschool selama masa pandemi.

1.6 Manfaat Penelitian

Berikut diharapkan menjadi manfaat dari penelitian ini:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai berikut:

- a Untuk mengetahui kebergunaan dari E-Labs SMA Labschool
- b Bisa dijadikan sebagai bahan evaluasi E-Labs SMA Labschool

2. Manfaat Praktis

Secara praktis penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai berikut :

- a Guru dan siswa/i sekolah SMA Labschool akan lebih memahami tentang penggunaan *E-Labs*.

Guru dan siswa/i sekolah SMA Labschool dapat memahami bahwa teknologi E-Labs yang dikembangkan Labschool untuk membantu guru dan siswa/i mempermudah pembelajaran khususnya pada era pandemic *Covid-19*

Mencerdaskan dan
Memartabatkan Bangsa