

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Metode pembelajaran pada saat ini tidak selalu harus diselenggarakan melalui tatap muka. Beberapa model pembelajaran lain yang bisa digunakan oleh tenaga pengajar sebagai media penyampaian ilmu pengetahuan yaitu pembelajaran dalam jaringan (daring) dan pembelajaran kombinasi (Tuncay, *et al* 2011). Pembelajaran daring merupakan pembelajaran yang menggunakan jaringan internet dengan aksesibilitas, konektivitas, fleksibilitas, dan kemampuan untuk memunculkan berbagai jenis interaksi pembelajaran (Moore, *et al.*, 2011). Pembelajaran kombinasi adalah perpaduan pengajaran tatap muka dengan instruksi yang dimediasi komputer (Bonk and Graham 2006). Pemanfaatan teknologi yang ada disekitar kita yang diimbangi dengan diskusi dan bimbingan dapat dijadikan alat untuk mengembangkan keterampilan berpikir tingkat lanjut. Perkembangan teknologi ini telah mempermudah pengguna internet untuk mengakses materi pembelajaran dan berinteraksi dengan dosen dan mahasiswa lainnya. Umumnya setiap fakultas, dosen atau tenaga pengajar dapat memilih tipe pembelajaran mana yang paling cocok dengan mahasiswanya sesuai dengan pertimbangan masing-masing (Zhafira, *et al.*, 2020).

Pandemi Covid-19 yang telah melanda berbagai negara di dunia, memberikan tantangan tersendiri bagi Lembaga Pendidikan, khususnya perguruan tinggi. Upaya melawan Covid-19, pemerintah telah melarang untuk berkerumun,

pembatasan sosial (*social distancing*) dan menjaga jarak fisik (*physical distancing*), memakai masker dan selalu mencuci tangan. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan telah melarang perguruan tinggi untuk melaksanakan perkuliahan tatap muka (konvensional) dan memerintahkan untuk menyelenggarakan perkuliahan atau pembelajaran secara daring (Surat Edaran Kemendikbud Dikti No.1 tahun 2020).

Metode pembelajaran dengan berbasis pada jaringan internet bukan merupakan hal baru dalam pembelajaran. *E-learning* merupakan salah satu contoh bagaimana penerapan metode pembelajaran dengan berbasis pada jaringan internet. *E-learning* memungkinkan pengajar untuk membuat variasi dalam proses pembelajaran dan juga memungkinkan mahasiswa dan pengajar yang terhambat oleh jarak dan waktu untuk bisa melakukan proses tersebut. Pembelajaran elektronik membantu mahasiswa untuk berkomunikasi dengan dosen atau pembimbingnya kapan saja dan dimana saja, begitu pula sebaliknya, dosen dan guru pun dapat berhubungan dengan mahasiswanya melalui media elektronik ini. *E-learning* memungkinkan mahasiswa untuk tetap dapat belajar sekalipun tidak hadir secara fisik di dalam kelas. Kegiatan belajar menjadi sangat fleksibel karena dapat disesuaikan dengan ketersediaan waktu para mahasiswa dan pengajar (Hendrastomo 2008). Rasulullah SAW bersabda :

تَعَلَّمُوا وَ عَلِّمُوا وَ تَوَاضَعُوا لِمُعَلِّمِكُمْ وَ لِيَلِّمُوا لِمُعَلِّمِكُمْ ( رَوَاهُ الطَّبْرَانِيُّ )

"Belajarlah kamu semua, dan mengajarlah kamu semua, dan hormatilah guru-gurumu, serta berlaku baiklah terhadap orang yang mengajarkanmu." (HR Tabrani).

Sistem pembelajaran sangat menentukan hasil atau *output* yang diciptakan oleh sistem pembelajaran. Sistem pembelajaran yang baik dan tepat diyakini dapat menciptakan suasana belajar yang efektif dan efisien (Mulyati, *et al.*, 2017).

Kualitas informasi (*Information Quality*) merupakan faktor utama untuk meningkatkan dan menurunkan efisiensi sistem *e-learning*. Pengembang sistem *e-learning* harus mempertimbangkan dimensi dari kualitas informasi (*Accuracy, Relevancy, Accessibility, dan Validity*). Efektifitas penggunaan sistem *e-learning* tidak dapat dicapai jika kualitas informasi (*Information Quality*) yang tinggi tidak tercapai (Alla & Faryadi 2013). Manfaat ini dapat dikaitkan dengan ekspektasi kinerja (*Performance Expectation*) yaitu tingkat seorang individu meyakini bahwa menggunakan sistem informasi ini akan membantu meningkatkan kinerjanya (Purwanto & Suharno 2017).

Penggunaan sistem informasi yang telah dikembangkan mengacu pada frekuensi pengguna dalam menggunakan sistem informasi. Semakin sering pengguna menggunakan sistem informasi, maka semakin tinggi tingkat pembelajaran (*degree of learning*) yang didapat mengenai sistem informasi tersebut (McGill, *et al.*, 2003). Institusi yang menerapkan sistem *e-learning* dalam organisasinya perlu mengukur tingkat keberhasilan dan efektifitasnya (Purwanto & Suharno 2017). Menurut DeLone & McLean (1992), keberhasilan sistem *e-learning* sebagian besar disebabkan oleh kepuasan pengguna (*user Satisfaction*) dan faktor lainnya.

Dalam upaya mencegah penularan Covid-19, mulai tanggal 16 Maret 2020 Universitas Muhammadiyah meniadakan kuliah tatap muka. Pelaksanaan perkuliahan di Program Studi Kedokteran Gigi Universitas Muhammadiyah Yogyakarta dilakukan secara *online* dimulai tanggal 16 Maret 2020. Menurut surat edaran Wakil Rektor Bidang Akademik UMY nomor 322/A.2-VIII/III/2000 perkuliahan yang dilaksanakan secara *online* diperpanjang sampai 28 Maret 2020. Penggunaan sistem pembelajaran *e-learning* di Program Studi Kedokteran Gigi Universitas Muhammadiyah Yogyakarta sudah diaktifkan sejak tahun 2006 dan dapat diakses oleh mahasiswa, dosen dan administrator di alamat web *myklass-fkik.umy.ac.id*. Sistem *e-learning* yang dilakukan sebelum masa pandemi Covid-19 tidak digunakan secara optimal dikarenakan interaksi antara dosen dan mahasiswa lebih banyak dilakukan secara langsung atau tatap muka. Penggunaan sistem *e-learning* oleh mahasiswa baru digunakan secara mutlak dalam kegiatan perkuliahan ketika pandemi Covid-19 berlangsung. Ada beberapa kendala yang dihadapi seperti kesulitan mengakses sistem *e-learning*, kesulitan mengunggah data dan mengunduh informasi, dan server *down* saat mengerjakan ujian dapat menimbulkan persepsi atau tanggapan mahasiswa yang berbeda-beda.

Berdasarkan dari uraian di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai gambaran persepsi mahasiswa Kedokteran Gigi Universitas Muhammadiyah Yogyakarta berkaitan dengan kualitas sistem *e-learning*.

## **B. Rumusan Masalah**

Bagaimana gambaran persepsi mahasiswa terhadap kualitas sistem *e-learning* di Program Studi Kedokteran Gigi Universitas Muhammadiyah Yogyakarta untuk mendukung pembelajaran *online* selama masa pandemi Covid-19?

## **C. Tujuan Masalah**

### Tujuan Umum

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui gambaran persepsi mahasiswa terhadap kualitas sistem *e-learning* selama masa pandemi Kedokteran Gigi Universitas Muhammadiyah Yogyakarta dan untuk mengetahui aspek kualitas sistem *e-learning* yang baik, perlu diperbaiki, dan ditingkatkan.

## **D. Manfaat Penelitian**

### 1. Manfaat Teoritis

Sebagai referensi bagi pembaca mengenai persepsi mahasiswa terhadap kualitas sistem *e-learning* di Program Studi Kedokteran Gigi Universitas Muhammadiyah Yogyakarta untuk mendukung pembelajaran *online* selama masa pandemi Covid-19.

### 2. Manfaat Praktis

#### a. Bagi Penulis

Mendapatkan pengalaman penelitian dan pengetahuan terkait dengan persepsi mahasiswa terhadap kualitas sistem *e-learning* di Program Studi Kedokteran Gigi Universitas Muhammadiyah Yogyakarta untuk mendukung pembelajaran *online* selama masa pandemi Covid-19.

b. Bagi Mahasiswa

Mengetahui kualitas sistem *e-learning* di Kedokteran Gigi Universitas Muhammadiyah Yogyakarta selama masa pandemi.

c. Bagi Universitas Muhammadiyah Yogyakarta

Penelitian ini nantinya dapat dijadikan sebagai sumber kepustakaan yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

## E. Keaslian Penelitian

Tabel 1. Keaslian Penelitian

NO	Jurnal	Hasil	Persamaan	Perbedaan
1	Penelitian dilakukan oleh Maulana & Hamidi (2020), dengan judul “Persepsi Mahasiswa terhadap Pembelajaran Daring pada Mata kuliah Praktik di Pendidikan Vokasi”.	Persepsi positif mahasiswa terhadap pembelajaran daring berdasarkan aspek belajar mengajar, kapabilitas, serta sarana dan prasarana.	Desain penelitiannya yaitu deskriptif.	Teknik pengambilan sampling yaitu teknik <i>purposive sampling</i> .
2	Penelitian dilakukan oleh Ramadhani (2018) dengan judul “ <i>PIECES Framework</i> untuk Analisa Tingkat Kepuasan Pengguna dan Kepentingan Sistem Informasi	Sistem telah mampu untuk memberikan kepuasan pengguna dan di anggap penting dalam penerapannya karena dianggap memudahkan proses praktek kerja nyata di Teknik Informatika.	Alat ukur yang digunakan yaitu <i>PIECES Framework</i> .	Ariabel yang diteliti tingkat kepuasan pengguna dan kepentingan sistem.

3	Penelitian oleh Freeze, <i>et al.</i> (2010) dengan judul “ <i>IS Success Model in E-Learning Context Based on Students’ Perceptions</i> ”.	Kualitas sistem dan kualitas informasi memiliki pengaruh positif yang signifikan terhadap kepuasan pengguna dan penggunaan terhadap sistem dan kepuasan pengguna memiliki pengaruh yang lebih kuat pada keberhasilan sistem.	Kualitas sistem dan kualitas informasi memiliki pengaruh positif yang signifikan terhadap kepuasan pengguna dan penggunaan terhadap sistem dan kepuasan pengguna memiliki pengaruh yang lebih kuat pada keberhasilan sistem.	Instrumen penelitian yaitu <i>iss model</i> .
---	---	--	--	---

---