

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Seiring Perkembangan Teknologi dan Informasi atau ICT (*Information and Communication Technologies*) memberikan kemudahan dalam mengakses berbagai layanan data atau internet yang menandakan era revolusi industri 4.0. Dari era pemanfaatan mesin uap yang kemudian bergeser dengan menggunakan tenaga listrik, munculnya otomatisasi industri, dan berkembangnya dunia digital yang berbasis internet atau perkembangan ICT membawa perubahan diberbagai sektor kehidupan terutama di sektor pendidikan.

Namun dengan kehadiran ICT yang begitu pesat memberikan tantangan dan ancaman tersendiri pada lingkup Sumber Daya Manusia (SDM) terutama dalam bidang dunia pendidikan yang telah memasuki zaman revolusi industri 4.0 yang memerlukan tenaga kerja yang terampil pada infrastruktur digital. Melihat tantangan maupun ancaman dalam aspek pendidikan, maka Pemerintah yaitu Kementerian Pendidikan dan Budaya (Kemendikbud) membuat program atau kebijakan pendidikan jarak jauh dan e-learning di Indonesia yang mendorong semua civitas akademika/ universitas-universitas di Indonesia untuk menyediakan sarana pembelajaran secara *online* yang mana melakukan peralihan sistem pembelajaran *offline* ke pembelajaran *online* yaitu *e-learning*. Proses pembelajaran secara *online* atau pendidikan jarak jauh sebenarnya sudah tercantum pada UU No. 12/2012 tentang Pendidikan Tinggi pasal 31 ayat 1 “Pendidikan jarak jauh merupakan proses belajar mengajar yang dilakukan secara jarak jauh melalui penggunaan berbagai media komunikasi” dan ayat 2 “Pendidikan jarak jauh sebagaimana dimaksud pada ayat (1) bertujuan: (a) memberikan layanan Pendidikan Tinggi kepada kelompok masyarakat yang tidak dapat mengikuti pendidikan secara tatap muka atau reguler; dan (b) memperluas akses serta mempermudah layanan Pendidikan Tinggi dalam Pendidikan dan Pembelajaran.”

Sistem *e-learning* memiliki sejumlah kelebihan dibandingkan dengan pembelajaran secara *offline*. Kelebihan yang dimaksud di antaranya menghemat waktu belajar, biaya dan efektif. Karakteristik *e-learning* menurut Cisco (dalam Kamarga,

2002: 59) yaitu: (a) *e-learning* merupakan penyampaian informasi, komunikasi, pendidikan, pelatihan secara online; (2) *e-learning* menyediakan perangkat alat yang dapat memperkaya hasil-hasil belajar yang diperoleh hanya secara konvensional, sehingga dapat menjawab tantangan perkembangan globalisasi; (3) *e-learning* tidak berarti menggantikan model belajar konvensional di dalam kelas, tetapi memperkuat model belajar konvensional melalui pengayaan konten dan pengembangan teknologi pendidikan; (4) *e-learning* akan menyebabkan kapasitas peserta didik bervariasi bergantung pada bentuk konten dan alat penyampaiannya.”

E-learning sebagai sebuah inovasi dalam dunia pendidikan diharapkan dapat membantu meningkatkan kualitas pendidikan dalam menjawab tantangan globalisasi dalam pendidikan digital. Penggunaan media seperti *e-learning* dalam suatu proses pembelajaran diharapkan sebagai alternatif untuk mengatasi masalah kemandirian belajar peserta didik, karena dalam penggunaannya memungkinkan mengajarkan siswa mencari dan mempelajari ilmu pengetahuan yang lebih luas di dunia internet sehingga memunculkan kreativitas siswa dalam mempelajari ilmu pengetahuan. Terlebih lagi di dunia pendidikan baik di Indonesia maupun di seluruh negara, sekarang memasuki tahap pembelajaran melalui *daring* atau *online* dalam pelaksanaan pembelajaran karena adanya pandemi covid-19. Pandemi covid-19 adalah tantangan besar bagi sistem pendidikan. Sudut Pandang ini menawarkan panduan bagi para guru, kepala lembaga, dan pejabat untuk menangani krisis. Persiapan apa yang harus dibuat oleh institusi dalam waktu singkat dan bagaimana mereka memenuhi kebutuhan siswa berdasarkan tingkat dan bidang studi, meyakinkan siswa dan orang tua merupakan elemen penting dari respon institusi. Dalam meningkatkan kapasitas untuk mengajar dari jarak jauh, sekolah dan perguruan tinggi harus memanfaatkan pembelajaran asinkron, yang bekerja paling baik dalam format digital dengan melalui *e-learning* ataupun platform media lainnya. Merebaknya covid-19 di berbagai negara, pada akhirnya mulai tahun lalu telah mentransfer pengajaran tatap muka tradisional ke platform pendidikan *online*, yang secara langsung mempengaruhi kualitas pendidikan, seperti di China yang sudah memulai penelitian terkait kepuasan pengguna pada platform pendidikan *online* sebagai obyek penelitian mereka.

Chen et al. (2020: 3) penyebaran global covid-19 mengakibatkan penangguhan kelas selama lebih dari 850 juta siswa di seluruh dunia, mengganggu rencana

pengajaran awal sekolah di berbagai wilayah China. Tak lama kemudian, banyak negara mulai menawarkan pengajaran *online* kepada siswa melalui *e-learning*, *Zoom*, *Skype*, *FaceTime*, dan lainnya untuk mempromosikan pendidikan *online* dan memulihkan urutan pengajaran normal. Pada 6 Februari 2020, Kementerian Pendidikan Republik Rakyat Tiongkok mengumumkan untuk mendukung dengan penuh semangat pendidikan dan pengajaran berbasis informasi, dan meningkatkan kapasitas layanan *platform* untuk mendukung pengajaran *online* (Chen et al., 2020: 4).

Oleh karena itu terlepas dari berbagai problematika seperti adanya pandemi covid-19 dalam proses pembelajaran baik secara *offline* maupun *online*, maka penelitian yang dilakukan oleh peneliti pada pengaruh kualitas sistem, kualitas informasi, dan kualitas layanan terhadap kepuasan pengguna sistem *e-learning* dalam pembelajaran di Program Studi Pendidikan Agama Islam Universitas Muhammadiyah Yogyakarta untuk menunjukkan tingkat kepuasan mahasiswa UMY sebagai pengguna *e-learning* dalam pembelajaran.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimanakah pengaruh kualitas sistem terhadap kepuasan pengguna sistem informasi *e-learning* dalam pembelajaran di Program Studi Pendidikan Agama Islam Universitas Muhammadiyah Yogyakarta ?
2. Bagaimanakah pengaruh kualitas informasi terhadap kepuasan pengguna sistem informasi *e-learning* dalam pembelajaran di Program Studi Pendidikan Agama Islam Universitas Muhammadiyah Yogyakarta ?
3. Bagaimanakah pengaruh kualitas layanan terhadap kepuasan pengguna sistem informasi *e-learning* dalam pembelajaran di Program Studi Pendidikan Agama Islam Universitas Muhammadiyah Yogyakarta ?
4. Bagaimanakah pengaruh kualitas sistem, kualitas informasi, dan kualitas layanan terhadap kepuasan pengguna sistem informasi *e-learning* dalam pembelajaran di Program Studi Pendidikan Agama Islam Universitas Muhammadiyah Yogyakarta ?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan dari rumusan masalah dalam penelitian, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui pengaruh kualitas sistem terhadap kepuasan pengguna sistem informasi *e-learning* dalam pembelajaran di Program Studi Pendidikan Agama Islam Universitas Muhammadiyah Yogyakarta.
2. Untuk mengetahui pengaruh kualitas informasi terhadap kepuasan pengguna sistem informasi *e-learning* dalam pembelajaran di Program Studi Pendidikan Agama Islam Universitas Muhammadiyah Yogyakarta.
3. Untuk mengetahui pengaruh kualitas layanan terhadap kepuasan pengguna sistem informasi *e-learning* dalam pembelajaran di Program Studi Pendidikan Agama Islam Universitas Muhammadiyah Yogyakarta.
4. Untuk mengetahui pengaruh kualitas sistem, kualitas informasi, dan kualitas layanan terhadap kepuasan pengguna sistem informasi *e-learning* dalam pembelajaran di Program Studi Pendidikan Agama Islam Universitas Muhammadiyah Yogyakarta.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat dalam penelitian yang dilakukan yaitu:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian diharapkan mampu menjadi bahan masukan peneliti dan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan ilmu.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi dosen, sebagai masukan dalam melakukan pembelajaran melalui *e-learning*.
- b. Bagi mahasiswa, sebagai pengalaman dan pengetahuan tambahan terhadap media pembelajaran melalui digital atau *e-learning*.