

BAB I

PENDAHULUAN

Bab ini membahas latar belakang mengenai ruang lingkup masalah yang dibahas, rumusan masalah, permasalahan, solusi permasalahan, pertanyaan penelitian, tujuan dan manfaat, batasan masalah, serta sistematika penulisan laporan skripsi.

1.1 Latar Belakang

Pada era digital saat ini, kebutuhan manusia sebagian besar terpenuhi oleh sistem *online*. Sangat banyak aplikasi-aplikasi yang dibuat untuk mempermudah pekerjaan maupun kebutuhan manusia, begitupun juga dalam dunia pendidikan. Banyak aplikasi berbentuk *online* yang dimanfaatkan dalam dunia pendidikan, misalnya *web* sekolah maupun kampus, sistem informasi akademik, dan lain-lain. Selain itu terdapat aplikasi *online* yang digunakan dalam sistem pembelajaran, misalnya dengan membuat aplikasi *e-learning*[1].

E-learning merupakan salah satu hasil perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan, dimana dengan *e-learning* dosen dan mahasiswa tetap bisa melakukan proses belajar walaupun tidak berada dalam suatu kelas secara tatap muka[2]. Pemanfaatan *e-learning* ini digunakan untuk membantu menggerakkan proses pembelajaran ke arah digital dan mengubah model pembelajaran menjadi lebih baik, baik dari isi pembelajaran maupun sistem pembelajaran yang digunakan.

Dalam musim pandemi *covid-19* yang menyebabkan proses pembelajaran harus dilakukan secara daring untuk memutus rantai penyebaran virus, maka sebuah kampus termasuk Universitas Trunojoyo Madura dituntut untuk membuat sebuah pembelajaran secara *daring* berupa *e-learning* yang diharapkan bisa mengatasi masalah keterbatasan waktu, tempat, jarak dan juga biaya. Kualitas *e-learning* sangat berpengaruh terhadap tingkat kepuasan pengguna, semakin baik kualitasnya maka akan semakin puas pengguna terhadap *e-learning* itu dan akan mengakibatkan semakin banyak yang menggunakannya. Tingkat kepuasan pengguna terhadap *e-learning* merupakan hal yang sangat penting dalam mengukur seberapa besar tingkat keberhasilan.

Platform pembelajaran berbasis internet salah satunya *Google Classroom* dan *Schoology*. Aplikasi ini merupakan layanan gratis dari *Google Play Store* yang dapat digunakan dalam sistem pembelajaran *online*. Dengan pemanfaatan *e-learning* diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar siswa baik berfungsi sebagai suplemen (tambahan), komplemen (pelengkap), maupun substitusi (pengganti) pembelajaran konvensional.

Google Classroom adalah aplikasi yang dikhususkan untuk media pembelajaran *online* sehingga dapat memudahkan pengajar dalam membuat, membagikan setiap tugas secara *online*[3]. Penggunaan *Google Classroom* membuat pembelajaran menjadi lebih efektif karena bisa setiap saat bertatap muka melalui kelas *online*. Pemanfaatan *Google Classroom* dapat melalui komputer dan dapat melalui *smartphone*. *Google classroom* adalah aplikasi yang dibuat oleh *google* yang bertujuan untuk membantu dosen dan peserta didik apabila kedua hal tersebut berhalangan, mengorganisasi kelas serta berkomunikasi dengan peserta didik tanpa harus terikat dengan jadwal kuliah di kelas. Disamping itu dosen dapat memberikan tugas dan langsung memberikan nilai kepada mahasiswa. Penyampaian pembelajaran dengan *Google Classroom* merupakan pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi *internet* untuk meningkatkan lingkungan belajar dengan konten yang kaya dengan cakupan yang luas.

Google Classroom memiliki fitur-fitur yang dapat digunakan oleh pengguna. Pada pengguna *teachers*, fitur yang ditawarkan antara lain membuat kelas, mengundang partisipan, membuat penugasan, memberikan penilaian, membuat kuis, dan mengumpulkan hasil nilai *students*[4]. Selain itu, juga terdapat fitur untuk melampirkan dokumen, video, tautan, dan dapat juga langsung terhubung ke layanan *google drive*, serta pengaturan batas waktu pengiriman dapat diatur oleh seorang instruktur. *Google classroom* dapat diakses melalui *website* atau melalui aplikasi *mobile* yang sudah tersedia sejak tahun 2015[5].

Bahan ajar atau materi pembelajaran dapat disajikan dalam bentuk file dengan format seperti dokumen *office*, animasi dan video. *Google Classroom*

terhubung dengan semua layanan *Google for Education* lainnya seperti *Google Mail*, *Google Drive*, *Google Calender*, *Google Docs*, *Google Sheets*, *Google Slides* dan *Google Sites* dalam proses pembelajarannya. Dan menjadi aplikasi gratis yang paling banyak diunduh hingga lebih dari 50 juta kali. Tanggal 10 Maret 2020 lalu, *Google Classroom* menembus 5 besar aplikasi populer di wilayah Amerika Serikat dan menerima berbagai ulasan[5].

Sedangkan *Schoology* merupakan salah satu *platform* inovatif untuk pembelajaran *online* yang saat ini sedang berkembang dan banyak digunakan yang dibangun berdasarkan inspirasi dari media sosial *facebook* dengan tujuan untuk kepentingan pendidikan[6]. *Platform* ini dikembangkan pada tahun 2009 di *New York*. *E-learning* ini juga memberikan akses pada dosen dan mahasiswa untuk presensi, pengumpulan tugas, latihan soal dan media sumber belajar yang bisa diakses kapanpun dan dimanapun. Selain itu, *Schoology* juga didukung oleh berbagai bentuk media seperti video, audio dan gambar yang dapat menarik minat pengguna.

Dengan demikian *Schoology* adalah sebuah layanan gratis yang menggunakan konsep pengelolaan pembelajaran sosial yang dikhususkan untuk membangun lingkungan belajar *online* yang aman untuk berbagi informasi serta fitur-fitur atau konten pendidikan baik berbentuk tulisan, file dan *link* yang dapat dibagikan baik dosen maupun mahasiswa[7]. Dan juga fitur khusus berupa *courses*, *groups* dan *resources*. *Schoology* memiliki layanan berupa catatan kehadiran, tes dan kuis, pekerjaan rumah, serta *Schoology* di sediakan dalam bentuk aplikasi telepon seluler dengan akses *internet*. Membangun *e-learning* dengan *Schoology* juga lebih menguntungkan bila dibanding menggunakan *moodle* yaitu karena tidak memerlukan *hosting* dan pengelolaan *Schoology* lebih *user friendly*.

Namun masih banyak pengguna *Google Classroom* dan *Schoology* yang merasa kecewa dengan pelayanan yang telah diberikan terlihat dari ulasan pengguna di *Google Playstore*. Seperti ketika pengguna mengupload foto/file kecepatan *upload* sangat rendah 200kbps[8]. Selain itu, banyak pengguna yang kesulitan mengirim tugas sehingga terlewat dari batas *deadline* tugas yang telah ditetapkan

oleh pengajar. Fitur yang ada tidak berjalan dengan sesuai. Tetapi tak kalah juga dengan pengguna yang menyukai *Google Classroom* dan *Schoology* karena waktu belajar mereka lebih efisien dan bisa dilakukan dirumah atau dimana saja tanpa harus bertatap muka terlebih dahulu.

Sebagai bahan pertimbangan dan evaluasi, untuk melakukan perbandingan antara kedua *e-learning* tersebut perlu diketahui faktor-faktor yang mempengaruhi tingkat kepuasan pengguna dalam menggunakan *e-learning Google Classroom* dan *Schoology* ini. Pengukuran tingkat kepuasan tersebut dapat didasarkan pada kualitas dari *e-learning* itu sendiri. Sehingga akan diperoleh sebuah model perbandingan antara kualitas *Google Classroom* dan *Schoology*.

Salah satu metode yang bisa digunakan untuk mengukur tingkat kepuasan suatu pengguna adalah menggunakan *End User Computing Satisfaction (EUCS)*. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui perbandingan kualitas *e-learning Google Classroom* dan *Schoology* menggunakan metode *EUCS* dan dimensi yang digunakan ialah variabel *content* (isi), *accuracy* (ketepatan), *format* (bentuk), *ease of use* (mudah digunakan) dan *timeliness* (ketepatan waktu). Dengan membandingkan kenyataan (realita) dan harapan (ekspektasi) suatu sistem informasimaka dilakukan pengukuran kepuasan pengguna sistem informasi. Model penilaian *EUCS* ini dikembangkan oleh *Doll & Tokzad*[9]. Semakin sesuai dengan harapan dan kenyataan maka kepuasan akan semakin meningkat, begitu pula sebaliknya. Tingkat kepuasan pengguna suatu *system* dapat dijadikan sebagai acuan dalam proses pengembangan *system* itu sendiri, dan untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan dari *system* yang sedang berjalan atau diterapkan. Kualitas Sistem Informasi yang bagus dapat meningkatkan kepuasan penggunaanya.

Dengan adanya evaluasi ini dapat diketahui bagaimana tingkat kepuasan pengguna sehingga nantinya dapat diberikan rekomendasi kepada *Google Classroom* dan *Schoology* untuk mempertahankan aspek yang dapat meningkatkan kepuasan pengguna, dan memberikan rekomendasi perbaikan agar semua aspek memiliki kategori Sangat Tinggi. Tujuan dari penelitianini adalah mendeskripsikan

kepuasan pengguna terhadap *Google Classroom* dan *Schoology* dari aspek *Content* dan *Timeliness* serta merumuskan rekomendasi untuk meningkatkan kualitas *Content* dan *Timeliness*. Pada penelitian ini metode yang digunakan adalah *End User Computing (EUCS)*.

Oleh karena itu, penelitian ini akan melakukan Perbandingan *E-Learning* Berbasis *Google Classroom* dan *Schoology* Sebagai Media Pembelajaran Online Dengan Menggunakan Metode *End User Computing Satisfaction* di Universitas Trunojoyo Madura. Penelitian ini juga menggunakan metode *EUCS* yang digunakan untuk mengetahui tingkat kualitas sistem. Ada beberapa keunggulan dari metode ini antara lain sederhana, mudah digunakan, efisiensi dan skala yang memiliki *reliabilitas* dan *sensitivitas* cukup tinggi. Hasil akhir dari penelitian ini diharapkan dapat membantu Universitas Trunojoyo Madura untuk mengetahui perbandingan tingkat kualitas *system* terhadap *e-learning Google Classroom* dan *Schoology*.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah dipaparkan di atas, maka dapat diidentifikasi rumusan masalah yang akan dijadikan bahan penelitian ini, di antaranya adalah sebagai berikut.

1.2.1 Permasalahan

Adanya pandemic *covid19* yang membuat kegiatan belajar mengajar menjadi terhambat sehingga tidak dapat dilaksanakan secara tatap muka. Oleh karena itu, dibutuhkan *e-learning* diantaranya *Google Classroom* dan *Schoology* yang dapat dijadikan pertimbangan guna kegiatan belajar mengajar lebih efisien.

1.2.2 Solusi Permasalahan

Melakukan *survey* kepada mahasiswa Universitas Trunojoyo Madura untuk mengetahui perbandingan kualitas antara kedua *e-learning* tersebut dengan menggunakan metode *EUCS*. Dari hasil penelitian tersebut dapat diketahui *e-learning* mana yang lebih bagus sebagai media pembelajaran *online*.

1.2.3 Pertanyaan Penelitian

1. Bagaimana hasil perbandingan *Google Classroom* dan *Schoology* pada *variable content EUCS* di Universitas Trunojoyo Madura?
2. Bagaimana hasil perbandingan *Google Classroom* dan *Schoology* pada *variable accuracy EUCS* di Universitas Trunojoyo Madura?
3. Bagaimana hasil perbandingan *Google Classroom* dan *Schoology* pada *variable format EUCS* di Universitas Trunojoyo Madura?
4. Bagaimana hasil perbandingan *Google Classroom* dan *Schoology* pada *variable ease of us EUCS* di Universitas Trunojoyo Madura?
5. Bagaimana hasil perbandingan *Google Classroom* dan *Schoology* pada *variable timeliss EUCS* di Universitas Trunojoyo Madura?

1.3 Manfaat dan Tujuan

Manfaat dan tujuan dari diadakannya penelitian ini dipaparkan pada penjelasan di bawah.

1.3.1 Manfaat

1. Dapat mengetahui *e-learning* mana yang lebih efisien diantara *Google Classroom* dan *Schoology* dengan menggunakan *variable content* pada metode *EUCS*.
2. Dapat mengetahui *e-learning* mana yang lebih efisien diantara *Google Classroom* dan *Schoology* dengan menggunakan *variable accuracy* pada metode *EUCS*.
3. Dapat mengetahui *e-learning* mana yang lebih efisien diantara *Google Classroom* dan *Schoology* dengan menggunakan *variable format* pada metode *EUCS*.
4. Dapat mengetahui *e-learning* mana yang lebih efisien diantara *Google Classroom* dan *Schoology* dengan menggunakan *variable ease of us* pada metode *EUCS*.
5. Dapat mengetahui *e-learning* mana yang lebih efisien diantara *Google*

Classroom dan *Schoology* dengan menggunakan *variable timeliness* pada metode *EUCS*.

1.3.2 Tujuan

Untuk mengetahui *e-learning* mana yang lebih efisien dan banyak digunakan diantara *Google Classroom* dan *Schoology* dengan menggunakan metode *EUCS* dan memperhitungkan di setiap *variable Content, Accuracy, Format, Ease of Us, dan Timeliness*.

1.4 Batasan Masalah

Agar pembahasan lebih terarah berdasarkan perumusan masalah, maka batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Studi kasus penelitian pada *Google Classroom* dan *Schoology*.
2. Evaluasi dilakukan terhadap pengguna *Google Classroom* dan *Schoology*.
3. Data yang dikumpulkan sebanyak 333 responden melalui penyebarankuesioner *Google Form* yang disebarakan kepada Mahasiswa Fakultas Teknik dan data sebanyak 74 responden disebarakan kepada Dosen Fakultas Teknik.
4. *Tools* yang digunakan dalam menganalisis data yaitu *SmartPLS*.

1.5 Sistematika Proposal

Untuk mencapai suatu maksud dan tujuan dari sistematika penulisan adalah untuk memperoleh suatu penyusunan masalah yang berkaitan dengan menggunakan metode penulisan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini membahas tentang latar belakang permasalahan, batasan masalah, tujuan penulisan

BAB II KAJIAN PUSTAKA

Pada bab ini menjelaskan landasan teori yang merupakan teori dasar dari teori yang dipakai untuk menyelesaikan permasalahan

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Pada bab ini menjelaskan alur penelitian dan alur pengumpulan data yang akan digunakan, serta pengujian data

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan tentang perhitungan dan hasil penelitian terhadap objek penelitian yang diteliti

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi tentang pembahasan kesimpulan akhir, serta saran yang bermanfaat untuk penelitian selanjutnya