

BAB I

PENDAHULUAN

3.1 Latar Belakang

Pandemi Covid-19 memberikan banyak dampak ke berbagai sektor, salah satunya sektor Pendidikan. Sejak pertama kali Presiden Joko Widodo menginfokan bahwa dua warga positif Covid-19 pada 2 Maret 2020 dan semakin hari semakin meningkat angka positif Covid-19 di Indonesia. Dalam upaya penanggulangannya pemerintah berlakukan “Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB)” pada 2020, lalu di 2021 kebijakan ini diubah pada “Pemberlakuan Pembatasan Kegiatan Masyarakat (PPKM)” berdasarkan portal berita kompaspedia. Penularan *Virus Corona* yang cepat membuat tiap orang banyak hindari aktivitas berkumpul langsung.

Ini memberikan perubahan yang sangat signifikan pada setiap aktivitas masyarakat di semua sektor. Sejalan dengan berkembang cepatnya pandemi pada 16 Maret 2020, Menteri Pendidikan keluaran surat edaran bernomor “36962/MPK.A/HK/2020” mengenai “Pembelajaran Daring serta Bekerja dari Rumah Guna Cegah Penyebaran Covid-19”. Surat ini ditargetkan pada seluruh kepala dinas pendidikan dasar, menengah, sampai tinggi, yakni mengimbau guna ikuti protokol guna cegah Covid-19. Meskipun kegiatan tatap muka di semua tingkat pendidikan ditiadakan, aktivitas pembelajaran harus tetap dijalankan. Oleh karena itu, perubahan kebijakan aktivitas pembelajaran yang sebelumnya dilaksanakan tatap muka harus jadi daring. Sebab sistem pembelajaran daring, suatu persoalan yang banyak dialami ialah soal sinyal yang tidak stabil membuat pertukaran informasi guru serta siswa terhambat. Karena sistem pembelajaran berubah, maka model dan metode pembelajaran yang digunakan juga harus diubah guna keefektifan pembelajaran yang dilakukan. Suatu langkah yang dijalankan lewat memanfaatkan ilmu pengetahuan teknologi dan informasi seperti *e-learning* yang masuk pada tahapan pembelajaran jarak jauh.

E-learning ialah pembelajaran jarak jauh lewat teknologi komputer serta internet. Metode ini menjadi alternatif pengajaran yang bisa terus dipakai dibanding

metode tatap muka bisa jika dari fleksibilitas waktu dan kepuasan siswa menurut (Kratochvil, 2014) dalam (Rahmat ABD, Seminar KB, 2019).

Banyak kegunaan *e-learning* menurut Hartanto (2016) ialah bisa mendorong pembelajaran jadi lebih efektif serta efisien sebab waktu dan biaya makin berkurang. Serta mempermudah siswa untuk mengakses materi pembelajaran lewat memakai bermacam sumber belajar. (Andayani et al., 2020)

SMA Negeri 60 Jakarta ialah sekolah negeri di Jakarta yang mengikuti kebijakan pemerintah untuk mengadakan pembelajaran secara daring. Dalam mendukung aktivitas pembelajaran jarak jauh ini pihak sekolah SMAN 60 Jakarta membangun media pembelajaran digital yaitu *e-learning*. Secara umum fitur yang terdapat dalam *E-learning* SMAN 60 Jakarta terdiri dari mengerjakan ujian dan menyebarkan materi pembelajaran. *E-learning* SMAN 60 Jakarta dapat diakses melalui <http://45.112.127.147:8081/login/index.php>

Retrospective Think Aloud Method dipilih jadi metode ini sebab cocok guna bantu penulis menjabarkan hasil verbalisasi yang diperoleh dari partisipan guna lakukan *task scenario* yang sudah penulis rancang dan metode ini dapat melihat masalah *usability* apa yang terdapat dalam sistem sehingga dapat mengukur kepuasan pengguna saat menggunakan sistem tersebut. Sedangkan, alasan penulis memilih *Post-Study System Usability Questionnaire (PSSUQ) Method* dikarenakan butir pertanyaan, nilai dan subskala dalam *PSSUQ Method* dianggap sesuai dengan tujuan penulis melakukan penelitian yaitu untuk melakukan evaluasi pada aspek *usability* terhadap sistem *e-learning* SMAN 60 Jakarta.

Implementasi pembelajaran jarak jauh menggunakan *E-learning* pada SMAN 60 Jakarta terhitung masih baru yaitu sejak tahun 2020, yang artinya masih perlu dilakukan evaluasi secara berkala terhadap sistem tersebut agar mengetahui apakah sistem tersebut sudah memiliki tingkat *usability* yang baik atau belum dan untuk mengetahui bagaimana penerimaan penggunaan *e-learning* pada siswa. Rekomendasi penulis beri bentuk luaran penelitian yakni “*re-design user interface*” berbentuk *user interface design* bagi *e-learning* SMAN 60 Jakarta. Maka, penulis ingin lakukan riset mengenai penggunaan *E-learning* di SMAN 60 Jakarta dengan mengangkat judul “EVALUASI *E-LEARNING* PADA ASPEK *USABILITY* MENGGUNAKAN *RESTROSPECTIVE THINK ALOUD* (RTA)

METHOD DAN POST-STUDY SYSTEM USABILITY QUESTIONNAIRE (PSSUQ) (STUDI KASUS: SMAN 60 JAKARTA)”

3.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan diatas, maka rumusan masalah pada penelitian ini yaitu :

1. Bagaimana hasil evaluasi *e-learning* SMAN 60 Jakarta pada aspek *usability* berdasarkan *Retrospective Think Aloud (RTA) method* dari perspektif pengguna peserta didik ?
2. Bagaimana hasil evaluasi *e-learning* SMAN 60 Jakarta pada aspek *usability* berdasarkan *Post-Study System Usability Questionnaire (PSSUQ)* dari perspektif pengguna peserta didik ?
3. Bagaimana rekomendasi pengembangan sistem yang bisa diberikan kepada pihak SMAN 60 Jakarta guna meningkatkan tingkat *usability terhadap e-learning* untuk pengguna ?

3.3 Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup yang ditetapkan untuk rumusan masalah diatas adalah sebagai berikut :

Evaluasi *e-learning* pada aspek *usability* menggunakan *Retrospective Think Aloud (RTA) method* dan *Post-Study System Usability Questionnaire (PSSUQ)*. Hanya dilakukan di SMA Negeri 60 Jakarta. Penelitian dilaksanakan kepada peserta didik berstatus aktif SMA Negeri 60 Jakarta Tahun Ajaran 2021/2022 untuk mengukur dan mengevaluasi penerimaan penggunaan pembelajaran siswa melalui *e-learning*. Luaran dari penelitian ini berupa tulisan ilmiah dan rancangan rekomendasi *user interface design E-learning* SMA Negeri 60 Jakarta.

3.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mencari tahu hasil evaluasi *E-learning* SMAN 60 Jakarta pada aspek *usability* menggunakan *Retrospective Think Aloud (RTA) method* dari perspektif pengguna (peserta didik aktif).
2. Untuk mencari tahu hasil evaluasi *E-learning* SMAN 60 Jakarta pada aspek *usability* berdasarkan *Post-Study System Usability Questionnaire (PSSUQ)* dari perspektif pengguna (peserta didik aktif).
3. Untuk memberikan rekomendasi pengembangan *e-learning* dalam bentuk rekomendasi *user interface design* kepada pihak SMAN 60 Jakarta guna meningkatkan tingkat *usability e-learning* untuk pengguna (peserta didik aktif).

3.5 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian diatas, maka manfaat dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Manfaat Praktis
 - a. Untuk SMAN 60 Jakarta, hasil penelitian ini diharapkan bisa bermanfaat dalam berikan rekomendasi guna pengembangan *e-learning* yang lebih baik lagi kepada SMAN 60 Jakarta dalam pemenuhan kebutuhan peserta didik dengan cara memahami perspektif pengguna dalam menggunakan *e-learning* dan mengolah hasil kuesioner yang telah diisi oleh responden untuk mendapatkan hasil evaluasi tersebut.
 - b. Untuk Universitas, hasil penelitian ini diharapkan bisa berikan kontribusi penambahan pengetahuan serta sumber bacaan di *repository* atau perpustakaan universitas khususnya untuk calon peneliti selanjutnya yang berfokus di bidang Pengalaman Pengguna (*User Experience*).

2. Manfaat Akademis

Untuk Pembaca, bisa berikan informasi serta perluas wawasan mengenai evaluasi *e-learning* pada aspek *usability* menggunakan *Restrospective Think Aloud (RTA) method* dan *Post-Study System Usability*

Questionnaire (PSSUQ). Diharapkan juga bisa menjadi masukan untuk pengembangan riset berikutnya terkhusus menyangkut evaluasi *e-learning* yang menjadi sarana serta media pembelajaran di sekolah. Hasil Penelitian ini diharapkan dapat menjadi tambahan sumber bacaan untuk penelitian yang serupa.

3.6 Luaran yang Diharapkan

Luaran atau hasil akhir yang diinginkan dari penelitian ini adalah menghasilkan tulisan ilmiah mengenai evaluasi *e-learning* sebagai media pembelajaran jarak jauh SMA Negeri 60 Jakarta pada aspek *usability* berdasarkan *Restrospective Think Aloud* (RTA) *method* dan *Post-Study System Usability Questionnaire* (PSSUQ) di masa pandemi Covid-19. Hasil evaluasi ini diharapkan dapat memberikan rekomendasi pengembangan *e-learning* dalam bentuk rancangan rekomendasi redesign *user interface* guna meningkatkan aspek *usability* pada *e-learning* SMAN 60 Jakarta.

3.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan hasil penelitian pada laporan penelitian Tugas Akhir, yaitu :

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab I terdiri dari latar belakang masalah yang menjadi dasar pemilihan topik penelitian ini, rumusan masalah, ruang lingkup penelitian, tujuan dan manfaat penelitian, luaran yang diharapkan serta sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab II terdiri dari kajian teoritis yang digunakan oleh penulis sebagai bahan data sekunder dalam melakukan evaluasi *e-learning* pada aspek *usability* menggunakan RTA *Method* dan PSSUQ.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Pada bab III terdiri dari diagram alir penelitian dan tahapan penelitian yang dipakai penulis pada penelitian evaluasi *e-learning* pada aspek *usability* menggunakan RTA *Method* dan PSSUQ.

BAB IV PEMBAHASAN

Pada bab IV terdiri dari pengumpulan data, pengolahan data serta evaluasi data yang sudah diperoleh dari *task scenario*, wawancara dan hasil penyebaran kuesioner terhadap peserta didik aktif di SMAN 60 Jakarta untuk mendapatkan suatu hasil penelitian.

BAB V PENUTUP

Pada bab V terdiri dari kesimpulan dari penelitian yang sudah penulis lakukan serta saran berupa rekomendasi pengembangan *e-learning* dalam bentuk redesign *user interface* kepada pihak SMAN 60 Jakarta untuk meningkatkan efektivitas, efisiensi dan kepuasan pengguna dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran jarak jauh.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN