

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pandemi *corona virus disease* 2019 (Covid-19) pertama kali ditemukan pada akhir tahun 2019 di Kota Wuhan, Provinsi Hubei, China dan mulai menyebar ke Indonesia pada 2 Maret 2020. Kasus pertama Covid-19 di Indonesia pertama kali diberitahukan oleh Presiden Republik Indonesia tepatnya di tanggal 2 Maret 2020 (Indonesia.go.id, 2020). Kemudian per tanggal 2 Maret 2021 jumlah Covid-19 di Indonesia menyentuh angka 1,3 juta orang (Indonesia.go.id, 2021). Dari banyaknya kasus Covid-19 yang beredar di Indonesia membuat pemerintah mengeluarkan kebijakan untuk meminimalisir kasus penularan Covid-19, salah satunya dengan Pembatasan Sosial Skala Besar (PSBB). Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) Indonesia melakukan perubahan dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar pada situasi Covid-19 yang tertuang dalam surat edaran Nomor 4 Tahun 2020, diberitahukan bahwa pembelajaran tidak boleh melalui tatap muka, melainkan harus dilaksanakan dari rumah masing-masing atau melaksanakan pembelajaran jarak jauh menggunakan media elektronik. Biasanya media elektronik yang digunakan adalah handphone atau laptop. Pembelajaran jarak jauh ini biasanya disebut dengan daring atau dapat juga disebut dengan *e-learning*.

E-learning adalah pembelajaran yang berbasis rangkaian elektronik (LAN, WAN, atau internet). Dalam pembelajaran berbasis *e-learning*, guru melakukan lebih dari sekedar mengunggah materi pembelajaran yang dapat diakses siswa,

namun guru juga dapat menjalin komunikasi virtual dan tertulis melalui aplikasi pembelajaran yang digunakan. Guru juga dapat berkolaborasi dengan siswa untuk belajar dan mengevaluasi pembelajaran. Materi pembelajaran yang diunggah juga bisa lebih bervariasi, tergantung seberapa kreatif guru dalam merancang materi pembelajaran yang akan menarik perhatian siswa. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun pembelajaran tatap muka tidak memungkinkan, siswa tetap harus menerima pembelajaran berdasarkan kondisi belajar untuk memperoleh pengalaman baru. Namun dalam praktiknya, siswa masih asing dengan pembelajaran berbasis *e-learning*. Banyak guru yang masih kesulitan menggunakan aplikasi pembelajaran dan memiliki sedikit pengetahuan tentang pembelajaran berbasis e-learning. Hal ini sesuai dengan pengamatan (Salamah, 2020).

Menurut Baalwi (2020:45) bahwa pengetahuan dan kemampuan guru dalam mengoperasikan IT atau aplikasi untuk kegiatan pembelajaran masih terbatas begitupun dengan siswa yang kurang serius tentang *e-learning*. Hal ini disebabkan karena pembelajaran dengan menatap *gadget* berjam-jam sangat membosankan dan mengurangi konsentrasi belajar, serta berdampak signifikan terhadap tingkat efektivitas hasil belajar. Di masa pandemi Covid-19, Saiful Mujani (dalam Otaviani, 2021) *Research and Consulting Survey Institute (SMRC)* mempresentasikan survei tentang pembelajaran jarak jauh atau *e-learning*. Hasil survey tersebut menunjukkan bahwa 92% pelajar dan mahasiswa Indonesia menghadapi kesulitan saat menerapkan pembelajaran jarak jauh. Survei tersebut dilakukan sejak 5 Agustus 2020 hingga 8 Agustus 2020, dengan total 2.201 responden. Hasil tersebut salah satunya dipengaruhi oleh LMS (*Learning*

Management System) yang masih belum sempurna dan harus di evaluasi. LMS (*Learning Management System*) harus memiliki antarmuka (*interface*) pengguna yang lugas dan mudah dioperasikan. Sudah ada cukup banyak evaluasi seputar alat teknologi ini sejak pandemi. Terutama di antara murid dan pendidik yang tidak berpengalaman yang tidak menyadari apa yang terjadi di balik layer (Iswinarno, 2020).

Salah satu penyedia layanan pembelajaran jauh adalah Kejar.id. Kejar.id merupakan *website* LMS (*Learning Management System*) milik SMK Wikrama Bogor. SMK Wikrama Bogor merupakan sekolah kejuruan di Jl. Raya Wangun No.21, Bogor. Kejar.id menyediakan konten belajar, sistem manajemen pembelajaran (LMS), dan sistem informasi pendidikan untuk sekolah dengan filosofi tuntas, terukur, dan terpantau. Kejar.id dibangun berdasarkan pengalaman nyata mengelola sekolah, sesuai dengan Kurikulum 2013 dan Kurikulum Merdeka Belajar. Semua dapat berkontribusi dan saling terintegrasi dalam satu platform. Data dari ANTARA News oleh Andi Jauhary, diketahui pengguna media belajar Kejar.Id di seluruh Indonesia sebanyak 893 sekolah, 222.516 siswa, dan juga 10.376 guru.

Kejar.id memiliki keunikan dibandingkan dengan LMS yang lainnya. Kejar.id dikembangkan tidak hanya untuk satu instutsi atau satu lembaga pendidikan saja namun dapat digunakan secara umum oleh sekolah jika mereka membeli program Kejar.id.

Meskipun memiliki banyak sekali keunggulan dalam media belajar Kejar.id terdapat juga hal yang menjadi permasalahan dalam menggunakan media tersebut, yakni beberapa peserta didik mengalami kesulitan untuk dapat berdiskusi antara satu dengan yang lainnya saat menggunakan media pembelajaran Kejar.Id secara *online* dan harus beradaptasi dengan proses pembelajaran jarak jauh. Dari sejak diluncurkannya Kejar.id, pengembang belum pernah melakukan evaluasi terhadap Kejar.id. Salah satu model yang digunakan untuk mengevaluasi suatu program *e-learning* adalah CIPP yang berfokus pada *Context, Input, Process* dan *Product*.

Penelitian terdahulu yang dilakukan (Riyanda, et al.,2020) pernah menggunakan model yang sama untuk menentukan tingkat keberhasilan program dan sistem pembelajaran online. Evaluasi lingkungan, sumber daya, alur kerja, dan keluaran CIPP positif secara keseluruhan. Temuan penelitian menunjukkan bahwa program sistem pembelajaran *online* di FK Unila berhasil dan perlu dipertahankan.

Temuan dari penelitian Anna Ya Ni (2018), Nalini, G.K., et al. (2020), dan Mustakim (2020) semuanya menunjukkan prevalensi penggunaan *e-learning* yang efektif oleh siswa di kelas. Menurut temuan penelitian, siswa kelas sebelas IPA 1 SMA Negeri 1 Wajo mendapat manfaat dari pengajaran matematika online yang diberikan oleh guru mereka. Studi oleh Xu dan Mahentiran (2016), Motilal (2018),

Long Pham, et al, (2019), Suzanto, B (2015), dan Sharma K., et al. (2019) menunjukkan bahwa lebih dari 53,5% siswa puas dengan pembelajaran *e-learning*.

Dengan menggunakan analisis bivariat, peneliti menentukan bahwa keempat skor domain berkorelasi positif satu sama lain dan dengan kepuasan keseluruhan siswa dengan pengalaman belajar online mereka.

Selain itu penelitian terdahulu terkait evaluasi *e-learning experience* memang sudah pernah dilakukan seperti pada penelitian Ilmi (2021), Ayunda dkk. (2020), dan Satyawati dkk. (2022). Ketiganya menggunakan model penelitian CIPP (*Context, Input, Process, dan Product*). Akan tetapi belum terdapat penelitian terpublikasi yang meneliti implementasi model penelitian CIPP pada obyek penelitian kejar.id. Selain itu pihak kejar.id sendiri belum pernah melakukan evaluasi terpublikasi terkait pengalaman pengguna. Sehingga peneliti merasa perlu dilakukan evaluasi *e-learning experience* terhadap *website* Kejar.id dan difokuskan pada empat aspek yaitu *context, input, process, dan product*, agar apa yang dirasakan oleh siswa yang sebenarnya dapat diketahui.

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti merasa perlu menganalisis tentang faktor-faktor yang akan memengaruhi pada tingkatan kualitas *e-learning*. Karena dengan memanfaatkan teknologi informasi, suatu institusi pendidikan akan dapat mengoptimalkan informasi yang dibutuhkan dengan tepat, akurat, dan cepat. Berdasarkan permasalahan yang telah dijabarkan, maka peneliti akan melakukan penelitian dengan judul **“Evaluasi *E-learning Experience* Pada Masa Pandemi Covid-19 (Studi Kasus “Kejar.id”)”** sehingga dari hasil evaluasi yang diperoleh, pihak sekolah dan pengembang dapat memberikan pelatihan terencana dan pengembangan untuk lebih memahami penggunaan *e-learning* Kejar.id pada SMK Wikrama Bogor dan juga pengguna lainnya.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan pada subbab sebelumnya maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Bagaimana hasil evaluasi *website* Kejar.id berfokus pada model CIPP pada pelaksanaan pembelajaran jarak jauh selama Covid-19?
2. Apa aspek yang memiliki hasil terbaik pada pelaksanaan pembelajaran jarak jauh selama Covid-19?
3. Apa aspek yang memiliki hasil terburuk pada pelaksanaan pembelajaran jarak jauh selama Covid-19?
4. Bagaimana hasil keseluruhan aspek pada pelaksanaan pembelajaran jarak jauh selama Covid-19?

1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian ini memiliki tujuan yaitu:

1. Guna mengetahui hasil evaluasi aspek *context* di *website* Kejar.id pada pelaksanaan pembelajaran jarak jauh selama Covid-19.
2. Guna mengetahui hasil evaluasi aspek *input* di *website* Kejar.id pada pelaksanaan pembelajaran jarak jauh selama Covid-19.
3. Guna mengetahui hasil evaluasi aspek *process* di *website* Kejar.id pada pelaksanaan pembelajaran jarak jauh selama Covid-19.
4. Guna mengetahui hasil evaluasi aspek *product* di *website* Kejar.id pada pelaksanaan pembelajaran jarak jauh selama Covid-19.

1.4 Batasan Masalah

Berikut ini adalah beberapa 7angkah masalah yang diidentifikasi dalam penelitian ini:

1. Mengevaluasi Kejar.id sebagai media untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran jarak jauh.
2. Evaluasi *e-learning experience* menggunakan model CIPP dengan aspek yang digunakan yaitu *context, input, process, dan product*.
3. Sampel yang digunakan untuk penelitian ini adalah siswa yang menggunakan Kejar.id untuk melaksanakan pembelajaran jarak jauh.
4. Data yang dibutuhkan dikumpulkan dengan kuesioner dan studi pustaka.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah:

1. Bagi peneliti, manfaat yang didapatkan yaitu mengimplementasikan ilmu yang sudah dipelajari di perkuliahan, serta dapat mengasah ilmu yang dipelajari terkait dengan model CIPP pada suatu program pendidikan khususnya *e-learning*.
2. Hasil penelitian ini dapat digunakan oleh pihak pengembang *website* Kejar.id sebagai bahan pertimbangan dalam mengembangkan atau perbaikan kualitas dan layanan *website* sesuai dengan kebutuhan pengguna berdasarkan hasil evaluasi model CIPP.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dibuat untuk mempermudah penyusunan penulisan tugas akhir. Adapun sistematika penulisan tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab pendahuluan mendeskripsikan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan, manfaat, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi tentang teori-teori yang digunakan dalam penelitian.

BAB III METODOLOGI

Bab ini berisi tentang analisa dari metode yang digunakan pada penelitian, meliputi kerangka berpikir, teknik pengumpulan data, tahapan dalam penelitian, dan metode penyelesaian masalah.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini memaparkan hasil-hasil dari tahapan penelitian, kemudian implementasi dari metode yang telah ditentukan pada penelitian ini dengan fokus dan objek penelitian.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan dan saran berdasarkan penelitian yang telah dilakukan.