

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pada era kontemporer, kemajuan teknologi berkembang dengan sangat cepat. Indonesia memanfaatkan digitalisasi untuk mengikuti perkembangan teknologi ini. Selama pandemi COVID-19, Sistem pendidikan di Indonesia beradaptasi dengan kemajuan teknologi dan ilmu pengetahuan, memasuki era Pendidikan 4.0. (Panjaitan et al., 2021). Saat ini, orang sangat bergantung pada perangkat elektronik seperti ponsel, laptop, atau komputer untuk mencari informasi sehari-hari. Teknologi menjadi aspek penting dalam organisasi untuk meningkatkan daya saing dan kualitas layanan. Lembaga pendidikan pun perlu mengadopsi teknologi ini. Lembaga pendidikan harus menggunakan teknologi. Dengan teknologi saat ini, semua hal bisa dilakukan menggunakan pembelajaran daring, yang dapat dilakukan menggunakan beragam aplikasi digital, beberapa di antaranya tersedia secara gratis dan yang lainnya tersedia dengan biaya. Di tengah pandemi COVID-19, alih-alih melakukan aktivitas di luar rumah, teknologi menawarkan solusi. Penggunaan TI/SI berperan krusial dalam menjamin keberlanjutan operasional suatu organisasi. (Andria & Pamungkas, 2019) Dalam pelaksanaannya, pendidikan daring menghadapi beragam rintangan, namun juga memberikan keuntungan tertentu. (Panjaitan et al., 2021).

Pembelajaran daring memungkinkan siswa, guru dan staff Aktivitas belajar yang bisa dilakukan kapan pun dan di mana pun, memberikan kualitas jangkauan yang luas. Sistem *e-learning* adalah perkembangan zaman yang bisa digunakan sebagai fasilitas pembelajaran dan memungkinkan siswa guru dan staff aktivitas belajar yang menjangkau area dalam dan luar ruangan tanpa menggunakan alat bantu. Akhir-akhir ini, pendekatan *elearning* semakin mendapat sorotan dari berbagai elemen di dunia pendidikan Indonesia. (Husain & Basri, n.d.)

SMA Negeri 1 Geger yang beralamat di Jl. Raya Uteran No. 634, Sumberejo, Geger, Kabupaten Madiun, Jawa Timur, Kode Pos: 63171 Fenomena meningkatnya perhatian terhadap *elearning* dari berbagai pihak di dunia pendidikan Indonesia menjadi hal yang tak terbantahkan dalam beberapa tahun terakhir. Umumnya dianggap sangat penting oleh hampir semua lembaga pendidikan. Mengajar secara online adalah metode pembelajaran yang menggunakan aplikasi atau platform dalam prosesnya daripada pertemuan langsung atau tidak langsung tatap muka. Tujuan implementasi pembelajaran online adalah untuk memungkinkan proses belajar mengajar yang berkualitas tinggi dan terbuka. Pembelajaran *e-learning* dapat digunakan untuk meningkatkan pembelajaran dan meningkatkan pemahaman siswa (Novita & Andiarni, 2019).

Berdasarkan hasil wawancara di SMA Negeri 1 Geger bahwa, *elearning* Hingga saat ini, SMA Negeri 1 Geger belum melakukan penilaian terhadap efektivitas sistem *elearning* mereka, sehingga tingkat kepuasan pengguna

belum dapat diukur. Oleh karena itu, peneliti mengajukan studi berjudul "Evaluasi Kepuasan *E-Learning* di SMA Negeri 1 Geger menggunakan Metode PIECES". Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan analisis yang dapat membantu pihak sekolah dalam meningkatkan kualitas sistem *elearning* yang mereka kelola. Dengan demikian, diharapkan sekolah dapat melakukan penyempurnaan yang diperlukan untuk meningkatkan tingkat kepuasan pengguna terhadap platform e-learning, sehingga lebih sesuai dengan kebutuhan mereka. Hasil evaluasi ini diharapkan dapat menjadi landasan bagi pihak sekolah untuk melakukan perbaikan dan pengembangan sistem *elearning*. Tujuan akhirnya adalah menciptakan platform pembelajaran online yang lebih efektif dan memuaskan bagi seluruh penggunanya, baik siswa maupun guru serta staff. Dengan melakukan evaluasi menggunakan metode *PIECES*, penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran komprehensif tentang kekuatan dan kelemahan sistem *elearning* yang ada. Informasi ini kemudian dapat digunakan sebagai dasar untuk merancang strategi peningkatan kualitas layanan *elearning* di SMA Negeri 1 Geger di masa mendatang.

Penelitian melakukan untuk menemukan pengukuran mutu *e-learning* perlu dilakukan untuk mengetahui tingkat dari *elearning* itu sendiri karena kualitas *elearning* secara tidak langsung dapat mencerminkan kualitas dari sekolah, ada beberapa keluhan yang disampaikan oleh guru, siswa dan juga staff terkait *elearning* dan informasi yang tidak diperbarui, keluhan mengenai layanan dan fitur *elearning* yang perlu diuji. serta mendapatkan hasil evaluasi dan rekomendasi untuk peningkatan pembelajaran bagi guru, siswa dan staff.

Dengan menggunakan metode *PIECES*, penelitian ini bertujuan untuk mengungkap berbagai permasalahan yang mungkin ada dalam sistem *elearning* saat ini. Lebih lanjut, analisis ini diharapkan dapat memberikan wawasan yang berharga untuk merumuskan solusi yang tepat guna mengatasi tantangan yang ditemukan.

Dari latar belakang yang sudah didefinisikan tersebut peneliti memutuskan untuk mengambil judul penelitian sebagai berikut “Evaluasi Kepuasan *E-learning* SMA Negeri 1 Geger Menggunakan Metode *Pieces*”.

B. Rumusan Masalah

Dari latar belakang diatas, dapat dirumuskan suatu masalah, yaitu

1. Bagaimana tingkat kepuasan pengguna dengan informasi yang disediakan pada *E-Learning* sekolah SMAN 1 Geger?
2. Bagaimana tingkat kepuasan pengguna terhadap kelengkapan fitur yang disediakan oleh *E-Learning* sekolah SMAN 1 Geger?
3. Hasil evaluasi dan rekomendasi apa yang diusulkan untuk dapat memperbaiki tingkat kualitas *E-Learning* di SMA Negeri 1 Geger?

C. Batasan Penelitian

Untuk mempermudah dalam pemecahan masalah serta mencapai penelitian dengan baik, maka penulis memberikan batasan pada:

1. Responden dari penelitian ini adalah sebagian siswa, guru dan staff di SMA Negeri 1 Geger.

2. Metode yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan metode *PIECES*.

D. Tujuan Penelitian

Dari Rumusan masalah dapat diambil tujuan apa yang dicapai dalam penelitian ini:

1. Mengetahui tingkat kepuasan pengguna sistem informasi *E-Learning* sekolah SMAN 1 Geger terhadap informasi yang disediakan dengan menggunakan metode *PIECES*.
2. Mengetahui tingkat kepuasan pengguna sistem informasi *E-Learning* sekolah terhadap seluruh fitur yang disediakan dengan menggunakan metode *PIECES*.
3. Mendapatkan hasil evaluasi dan rekomendasi untuk peningkatan pembelajaran bagi siswa, guru dan staff di SMA Negeri 1 Geger.