

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada era industrialisasi 4.0 suatu era *cyber* fisik, *Internet of Thing* (IoT) saat ini, masyarakat dituntut untuk dapat mengikuti perkembangan zaman yang telah berjalan secara pesat setiap harinya. Adanya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang begitu pesat telah memberikan dampak yang sangat luas terhadap model pembelajaran pendidikan pada abad 21 ini termasuk pendidikan di perguruan tinggi (Qonita et al., 2019). Pembelajaran yang awalnya di mulai dengan sistem manual kini secara perlahan semakin berubah menjadi pembelajaran modern (kekinian) dengan berbagai implementasi metode dan strategi pembelajaran yang selaras dengan tuntutan *stakeholder* dengan memanfaatkan teknologi. Dalam hal ini, peningkatan kualitas pendidikan merupakan hal yang penting untuk dilakukan oleh setiap institusi pendidikan mengingat juga adanya dampak dari pandemi virus corona mengharuskan untuk dilakukannya pembelajaran secara daring (dalam jaringan) *on line*, sehingga pemanfaatan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi perlu dilakukan agar dapat mencapai tujuan dari institusi pendidikan secara efektif dan efisien. LMS ‘VIRLEND A’ menjadi salah satu pilihan Universitas PGRI Adi Buana Surabaya dalam mengembangkan pembelajaran secara modern (*e-learning*).

LMS (*Learning Management System*) ‘VIRLEND A’ Universitas PGRI Adi Buana Surabaya pertama kali diluncurkan pada Mei tahun 2019. LMS ‘VIRLEND A’ merupakan perangkat lunak dengan sistem pembelajaran daring, yang di desain serta dikembangkan sesuai kebutuhan akademik Universitas PGRI Adi Buana Surabaya. Seperti halnya mengakses materi kuliah, mengerjakan tugas, diskusi, membaca penugasan, presentasi materi, dialog antara dosen dengan mahasiswa, dialog mahasiswa dengan sumber belajar, dan evaluasi untuk melakukan sebuah penilaian (*assesment*). LMS ‘VIRLEND A’ merupakan bentuk dan upaya Universitas PGRI Adi Buana Surabaya untuk memfasilitasi pembelajaran mahasiswa dalam kehidupan perguruan tinggi dengan mewujudkan

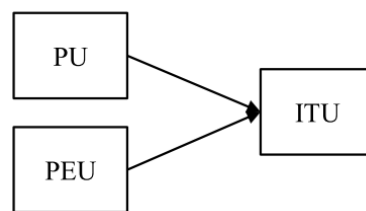
implemetasi teknologi pembelajaran yang adatif dan fleskibel dalam kehidupan nyata (Praherdhiono et al., 2018). Sistem akademik yang memiliki banyak variasi fitur pembelajaran *e-learning* yang dapat dipilih sesuai kebutuhan, sehingga menjadikan mahasiswa lebih mudah dalam belajar karena tidak dibatasi oleh waktu dan tempat belajar.

Namun, tidak semua mahasiswa dapat sepakat dengan pembelajaran *e-learning* yang memanfaatkan LMS 'VIRLEND A' dapat meningkatkan motivasi dan kemudahan dalam belajar secara signifikan karena berbagai faktor alasan yang memungkinkan. Seperti faktor dari akses internet, akses penggunaan LMS 'VIRLEND A' yang dirasa rumit, kurang paham secara keseluruhan fungsi dalam penggunaan LMS 'VIRLEND A', dan lain sebagainya. Selain itu, dalam penggunaan LMS 'VIRLEND A' hanya digunakan sebagai media penyimpanan *slide* perkuliahan, pengerjaan, dan pengumpulan tugas berbentuk *softcopy* saja. Fitur-fitur yang ada pada LMS 'VIRLEND A' belum sepenuhnya digunakan, seperti *upload video*, *upload gambar*, pembelajaran *asynchronous*, forum diskusi, dan lain sebagainya. Faktor-faktor yang mempengaruhi penerimaannya masih perlu diselidiki lebih lanjut (Alshammari et al., 2016). Penilaian penerimaan sebuah teknologi informasi oleh pengguna dapat menggunakan salah satu metode dalam mengukur penerimaan dan penggunaan teknologi (Fecira et al., 2020). Dalam hal ini, pengukuran penerimaan pengguna LMS 'VIRLEND A' dapat dilakukan dengan menggunakan metode TAM (*Technology Acceptance Model*) yang dijadikan sebagai metode untuk mengetahui manfaat LMS 'VIRLEND A' bagi mahasiswa.

TAM menjelaskan hubungan sebab akibat antara keyakinan (akan manfaat suatu sistem informasi dan kemudahan penggunaannya) dan perilaku, tujuan/keperluan, dan penggunaan secara nyata dari pengguna/*user* suatu sistem informasi (Qonita et al., 2019). Model TAM ini adaptasi dari model *Theory of Reasoned Action* (TRA) oleh Fishbein dan Ajzen, dimana terdapat dua konstruk utama, yaitu: kegunaan (*perceived usefulness/PU*) dan kemudahan dalam penggunaan (*perceived ease of use/PEU*) (Sánchez-Prieto, Olmos-Migueláñez, & García-Peñalvo dalam Rahmawati & Narsa, 2019a). Dalam hal ini, TAM dianggap paling tepat menurut banyak peneliti dalam menentukan kesiapan kelompok untuk

menjalankan *technology computer basic* pada aktivitas penggunaannya (Alomary & Woollard; Baziad dalam Rahmawati & Narsa, 2019a). Hal yang demikian akan mendorong persepsi pengguna LMS 'VIRLEND A' untuk memberikan penilaian terhadap manfaatnya melalui tiap-tiap variabel yang diukur, sehingga membuat pengguna mengambil keputusan untuk berminat dalam menggunakan fasilitas yang terdapat di LMS 'VIRLEND A'.

Pada penelitian ini, berawal dari konsep yang dikemukakan oleh (Rahmawati & Narsa, 2019b) dengan judul *Intention to Use e-Learning : Aplikasi Technology Acceptance Model (TAM)* bahwa dalam penelitiannya bertujuan untuk menguji pengaruh *perceived usefulness* dan *perceived ease of use* terhadap kecenderungan perilaku untuk menggunakan *e-learning* pada mahasiswa/mahasiswi Universitas Airlangga Surabaya. Model penelitian yang digunakan dapat dilihat pada gambar berikut :



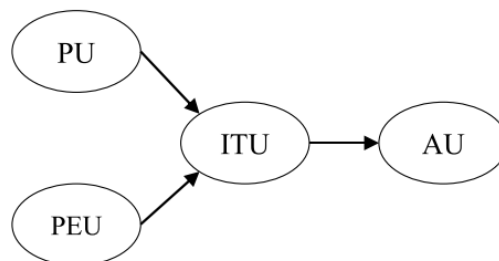
Gambar 1.1 Kerangka Konseptual Awal
(Sumber : Rahmawati & Narsa, 2019b)

Dari hasil analisis yang dilakukan oleh peneliti di atas dengan kerangka konseptual tersebut menunjukkan bahwa *perceived usefulness* berpengaruh terhadap *intention to use*. Hal tersebut juga berlaku sama dengan *perceived ease of use* yang memiliki pengaruh terhadap *intention to use*.

Selain itu, berdasarkan dari sebuah penelitian oleh (Gata, 2016) dengan judul penggunaan *Technology Acceptance Model* dalam kajian *e-learning* dari sudut pandang pengguna (Studi kasus Fakultas Teknologi Informasi Universitas Budi Luhur) menjelaskan bahwa *e-learning* memberikan harapan baru sebagai alternatif solusi atas sebgaaian besar permasalahan dalam perkuliahan yang biasanya merupakan pertemuan tatap muka, sehingga dengan *e-learning* dapat dikombinasikan dengan pertemuan jarak jauh yang efektif. Maka dari itu, adanya

akses internet seperti *wi-fi* atau kouta pribadi yang disediakan oleh kampus semakin memudahkan mahasiswa dan dosen dalam melakukan kegiatan belajar mengajar, serta memungkinkan interaksi yang terarah secara elektronik. Dengan ini, membuat saya ingin memodelkan kerangka konseptual baru dengan menambahkan satu variabel yaitu akses internet dan tanpa merubah variabel utama dalam penggunaan metode TAM yaitu *perceived usefulness* dan *perceived ease to use* dikarenakan ingin mengetahui apakah akses internet di kampus lebih bermanfaat/berguna daripada akses internet di rumah masing-masing mahasiswa.

Setelah itu, kembali lagi berdasarkan penelitian oleh (Rahmawati & Narsa, 2019a) yang berjudul *actual usage* penggunaan *e-learning* dengan menggunakan *Technology Acceptance Model* (TAM) menjelaskan bahwa kemajuan teknologi informasi memberi kesempatan pada institusi pendidikan untuk mengadopsi teknologi dalam meningkatkan efisiensi pembelajaran, sehingga membuat peneliti ini ingin mendapatkan bukti empiris terkait *actual usage* dari penggunaan *e-learning* dengan pemediasi (mengikuti sertakan) *intention to use*. Model penelitian yang digunakan dapat dilihat sebagai berikut :



Gambar 1.2 Kerangka Konseptual Model Kedua
(Sumber : Rahmawati & Narsa, 2019a)

Hasil penelitian menunjukkan *perceived usefulness* yang dirasakan pada penggunaan *e-learning* tidak memberikan pengaruh pada *actual usage* dan *perceived ease of use* memiliki hubungan signifikan pada *intention to use*. Dan, pengaruh tidak langsung menunjukkan *perceived usefulness* mempengaruhi niat perilaku untuk menggunakan teknologi. Hal ini yang membuat peneliti ingin menambahkan *actual usage* sebagai variabel dependen pada penelitian ini nantinya karena ingin membuktikan apakah terdapat hubungan yang nantinya

mempengaruhi variabel independen yang terdiri dari *perceived usefulness*, *perceived ease of use*, *internet access* terhadap *actual usage* dengan menggunakan metode TAM.

Menurut (Qonita et al., 2019) dalam penelitiannya persepsi kegunaan, kemudahan dan aksesibilitas mahasiswa Fakultas Ilmu Pendidikan angkatan 2018 terhadap penerapan SIPEJAR menggunakan model TAM (*Technology Acceptance Model*). Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa persepsi kegunaan, persepsi kemudahan, dan aksesibilitas mahasiswa Fakultas Ilmu Pendidikan angkatan 2018 pada penerapan SIPEJAR termasuk dalam kategori baik dengan skor rerata (*Mean*) 77,36 dan *presentase* 71,63 % ditinjau dari setiap variabelnya. Persepsi kegunaan terdapat tiga aspek penelitian yaitu aspek meningkatkan kinerja belajar, aspek mudah dipahami, dan aspek teknologi yang digunakan dirasa bermanfaat termasuk dalam kategori baik dengan skor rerata (*Mean*) 26,1 dan *presentase* 72,5 %. Persepsi kemudahan terdapat dua aspek penelitian yaitu aspek mudah dipejari dan mudah dioperasikan termasuk dalam kategori baik dengan skor rerata (*Mean*) 19,47 dan *presentase* 70 %. Aksesibilitas dua aspek penelitian yaitu aspek kemudahan akses dan mudah tampilan mudah dipahami termasuk dalam kategori baik dengan skor rerata (*Mean*) 31,78 dan *presentase* 72,2 %. Hal ini membuktikan bahwa persepsi kemudahan dan persepsi kegunaan menjadi dua faktor utama yang dapat mengukur bagaimana penerimaan sebuah sistem atau teknologi kepada penggunanya. Selain dua faktor tersebut ada faktor lain yang bisa mempengaruhi penerimaan teknologi dengan mempertimbangkan faktor lain diluar dua faktor tersebut, yaitu faktor aksesibilitas.

Keempat penelitian tersebut telah menjelaskan bahwa pentingnya TAM sebagai alat ukur penerimaan teknologi, begitupun pada penelitian ini bahwa tujuan utama dalam penggunaan TAM adalah mengukur persepsi pengguna dalam penggunaan LMS 'VIRLEND' dengan mencari hubungan antara persepsi kegunaan (*perceived usefulness*), persepsi kemudahan (*perceived ease of use*), akses internet (*internet access*) terhadap penggunaan sesungguhnya (*actual usage*).

Sejak publikasi metode TAM, pengujian model (hubungan antar konstruk) dalam kerangka metode TAM menggunakan beberapa teknik analisis, yaitu SEM

berbasis kovarian/CBSEM (LISREL/AMOS), SEM berbasis varians/SEMPLS (PLS/SmartPLS/WarpPLS), analisis konjoin, maupun tetap menggunakan skor hasil analisis faktor yang kemudian dilanjutkan dengan regresi. Selain ketiga metode tersebut, terdapat satu alternatif pengujian lain yaitu regresi dengan nilai *composite* atau penjumlahan skor (Shevlin et al dalam Wingdes et al., 2021).

Merujuk sejumlah penelitian sebelumnya di Indonesia, perbedaan metode pengujian tersebut terbukti melalui sebuah pencarian sederhana pada portal jurnal Indonesia yaitu portal GARUDA (RISTEK DIKTI, 2022). Berdasarkan 15 hasil pencarian pertama, 3 metode yang digunakan oleh peneliti terdahulu dalam menguji teori TAM adalah sebanyak 13% menggunakan CBSEM, 47% SEMPLS, 20% regresi penjumlahan skor, dan 20% tidak teridentifikasi. Selain itu, (Wingdes et al., 2021) juga melakukan pada salah satu portal penelitian internasional, yaitu Elsevier dengan kata kunci yang sama hasil yang didapatkan dari 15 hasil pencarian pertama adalah 13,3% meta analitis, 6,67% regresi, 40% CBSEM, dan 40% SEMPLS. Merujuk pada kondisi tersebut dan keterbatasan jumlah sampel pada penelitian ini, membuat peneliti untuk menggunakan CBSEM khususnya menggunakan analisis faktor dengan bantuan *software* AMOS *Graphics version 22* untuk metode TAM pada penelitian ini, serta menganalisis uji validitas dan reliabilitas dengan bantuan dari *software* SPSS *version 23* dan Ms. Excel.

1.2 Perumusan Masalah

Permasalahan yang diangkat dalam penelitian ini adalah bagaimana melihat perilaku mahasiswa dalam penerimaan sebuah teknologi, terutama pada penggunaan LMS 'VIRLEND A' dengan mengurai beberapa rumusan masalah sebagai berikut :

1. Adakah pengaruh antara persepsi kegunaan (*perceived usefulness*) terhadap penggunaan sesungguhnya (*actual usage*) dalam penggunaan LMS 'VIRLEND A' ?
2. Adakah pengaruh antara persepsi kemudahan (*perceived ease of use*) terhadap penggunaan sesungguhnya (*actual usage*) dalam penggunaan LMS 'VIRLEND A' ?

3. Adakah pengaruh antara akses internet (*internet access*) terhadap penggunaan sesungguhnya (*actual usage*) dalam penggunaan LMS ‘VIRLEND A’ ?

1.3 Batasan Masalah

Penelitian ini disusun dengan beberapa batasan-batasan permasalahan sehingga tidak melebar ke permasalahan yang lain, adapun batasan masalah dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Penelitian ini hanya dibatasi pada penerapan TAM (*Technology Acceptance Model*) dalam kajian penelitian.
2. Analisis penelitian menggunakan SEM (*Structural Equation Modeling*) untuk melihat keterpengaruhannya antar variabel dan pengujian hipotesis
3. Objek penelitian pada mahasiswa Universitas PGRI Adi Buana Surabaya sebagai tokoh utama pengguna LMS ‘VIRLEND A’, sehingga pengambilan data difokuskan pada mahasiswa yang berada di wilayah Universitas PGRI Adi Buana Surabaya.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah penelitian di atas dapat dinyatakan tujuan penelitian yang ingin dicapai dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Mengetahui pengaruh persepsi kegunaan (*perceived usefulness*) terhadap penggunaan sesungguhnya (*actual usage*) dalam penggunaan LMS ‘VIRLEND A’.
2. Mengetahui pengaruh persepsi kemudahan (*perceived ease of use*) terhadap penggunaan sesungguhnya (*actual usage*) dalam penggunaan LMS ‘VIRLEND A’.
3. Mengetahui pengaruh akses internet (*internet access*) terhadap penggunaan sesungguhnya (*actual usage*) dalam penggunaan LMS ‘VIRLEND A’.

1.5 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan dari penelitian yang sudah disampaikan di atas maka manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut :

a. Bagi Peneliti

1. Menambah wawasan dan pengetahuan bagi penulis, juga sebagai salah satu wujud nyata kemampuan untuk menganalisis masalah-masalah yang ada di dunia pendidikan atau dunia industri dalam batas-batas basis keilmuan yang ada.
2. Dapat mengaplikasikan teori TAM (*Technology Acceptance Model*) yang diperoleh selama perkuliahan dengan kenyataan di lapangan.

b. Bagi Universitas PGRI Adi Buana Surabaya

1. Menjadi sumbangsih analisis pemecahan, serta meningkatkan kualitas sistem akademik khususnya pembelajaran *e-learning*, sehingga dapat memberikan kontribusi yang positif bagi perkembangan Universitas PGRI Adi Buana Surabaya.
2. Memberikan masukan tentang kinerja fitur layanan penggunaan LMS 'VIRLEND A' berdasarkan persepsi mahasiswa.
3. Menjadi referensi untuk penelitian selanjutnya mengenai penerapan TAM (*Technology Acceptance Model*).