

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Covid-19 resmi dinyatakan pandemi sejak Maret di tahun 2020 oleh organisasi kesehatan dunia dan kini sudah melanda lebih dari 118 negara tidak terkecuali Indonesia (Kompas.com). Adanya pandemi Covid-19 mengakibatkan dampak yang signifikan dalam tatanan kehidupan salah satunya di bidang pendidikan. Pemerintah melalui Surat Edaran Kemendikbud Dikti tahun 2021 telah memberikan larangan dilaksanakannya proses pembelajaran secara langsung dan menggantinya secara daring. Lembaga pendidikan taman kanak-kanak hingga tingkat perguruan tinggi tentu mengalami tantangan tersendiri karena selama ini proses pembelajaran biasa dilakukan secara tatap muka namun karena pandemi harus ditiadakan agar menghentikan laju meluasnya sebaran Covid-19.

Kegiatan belajar secara daring sangat memanfaatkan adanya koneksi internet agar dapat mempertemukan pengajar dan peserta didik untuk berinteraksi dalam proses pembelajaran (Kuntarto, 2017). Pembelajaran secara daring sangat memerlukan dukungan berupa media atau *platform* yang memadai guna mendukung proses pembelajaran di lembaga pendidikan. Teknologi yang sangat pesat berkembang telah menciptakan berbagai *platform* berbayar atau secara gratis (*open source*) untuk dunia pendidikan yang sebelum adanya pandemi Covid-19 pemanfaatannya

hanya sebagai pendukung dengan kata lain tidak begitu dipusatkan karena proses pembelajaran lebih banyak dilakukan secara konvensional atau tatap muka. Sejak adanya pandemi, proses tatap muka tidak dapat dilakukan karena memicu kerumunan yang memungkinkan terjadi penyebaran virus melalui kontak fisik. Oleh karena itu, pengembangan media belajar daring atau *digital platform* untuk mendukung proses pembelajaran menjadi sangat penting dan dibutuhkan saat ini agar proses pembelajaran tetap berjalan tanpa resiko terpapar virus.

Lembaga pendidikan khususnya perguruan tinggi juga memulai mengembangkan sendiri *platform* berupa sistem *e-learning* untuk para peserta didik maupun pengajar dalam mendukung proses pembelajaran. *E-learning* merupakan proses pembelajaran yang memanfaatkan kecanggihan suatu teknologi yang mana dalam proses pembelajarannya dilakukan secara online. Pembelajaran online terdapat tools yang dapat dimanfaatkan berupa perangkat komputer, laptop dan handphone (Sujiwo & A'yun, 2020).

Universitas Teknologi Digital Indonesia telah mengembangkan dan menerapkan sistem *e-learning* sebagai *platform* atau media dalam proses pembelajaran antara mahasiswa dan dosen. Aktivitas yang dapat dilakukan mahasiswa pada *e-learning* ini berupa mengisi daftar hadir, mengunduh materi kuliah, mengirim tugas, dan melakukan diskusi mengenai materi kuliah. Adapun dari sisi dosen dapat memantau kehadiran mahasiswa, mengirimkan materi, tugas, ujian dan melakukan diskusi dengan mahasiswa melalui *chat* atau *video conference*.

Perilaku mahasiswa sebagai pengguna *e-learning* saat adanya pandemi dan sebelum adanya pandemi tentu berbeda. Sebelum pandemi mahasiswa menggunakan *e-learning* hanya untuk mengunduh materi atau mengumpulkan tugas. Namun sejak pandemi mahasiswa melakukan semua aktivitas perkuliahan disana.

Hal ini mengharuskan mahasiswa dapat beradaptasi dan membiasakan diri menggunakan *e-learning*. Berdasarkan informasi yang didapatkan dari beberapa mahasiswa Universitas Teknologi Digital Indonesia, sejak perkuliahan dilakukan secara daring mereka mengatakan cukup mengalami kendala dalam menggunakan *e-learning* karena lebih terbiasa dengan kondisi belajar di ruang kelas yang dapat melakukan interaksi langsung dengan dosen atau sesama teman dalam memahami materi perkuliahan terutama mata kuliah praktikum. Perlu dilakukan analisis penerimaan mahasiswa terhadap *e-learning* karena di masa pandemic seperti sekarang *e-learning* menjadi media pendukung yang sangat berperan dalam kegiatan pembelajaran. Sehingga menjadikan hal-hal yang mungkin dapat mempengaruhi pengguna *e-learning* adalah informasi yang perlu diketahui agar mahasiswa tetap termotivasi untuk terlibat mengikuti kelas-kelas perkuliahan daring.

Model *e-learning* yang dikembangkan sangat berpengaruh terhadap minat mahasiswa sebagai pengguna karena apabila terdapat kendala dalam penggunaannya akan berpengaruh terhadap penerimanya. Terdapat faktor-faktor yang perlu diketahui seperti keberhasilan dalam penerapannya, lalu apakah semua mahasiswa bersedia menggunakan atau hanya sebagian saja dan apakah

kebutuhan informasi yang diinginkan mahasiswa dalam mendapatkan *knowledge* dapat tetap terpenuhi dengan *e-learning*.

Fasilitas yang terdapat di web *e-learning* dalam perkembangannya memerlukan analisis supaya dapat mengukur manfaat penerapannya bagi pengguna khususnya mahasiswa sistem informasi Universitas Teknologi Digital Indonesia . Berdasarkan analisis yang dilakukan terhadap website *e-learning*, akan diketahui faktor-faktor yang berpengaruh terhadap kemanfaatan website *e-learning*, sehingga dapat digunakan dalam mengembangkan ataupun memperbaiki sistem yang ada, dan website *e-learning* mencapai tujuannya. Website *e-learning* akan dianalisis menggunakan metode *Technology Acceptance Model* yang selanjutnya di sebut TAM.

Beberapa jurnal yang ditemukan penulis menyatakan metode yang paling berpengaruh adalah *Technology Acceptance Model* (TAM) untuk melakukan penelitian terhadap bagaimana suatu teknologi dapat diterima atau keinginan untuk menerapkan teknologi (Dutot, 2015). Berdasarkan meta analisis yang dilakukan King dan He diketahui bahwa kredibilitas TAM terbukti sangat tinggi. Hal ini terlihat dari 88 jurnal penelitian (Ilmi et al., 2019).

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas maka permasalahan yang akan diteliti yaitu :

1. Terdapat faktor-faktor yang perlu diketahui seperti keberhasilan dalam penerapan *e-learning*.

2. Lalu apakah semua mahasiswa bersedia menggunakan atau hanya sebagian saja yang bersedia menggunakan *e-learning*.
3. Apakah kebutuhan informasi yang diinginkan mahasiswa dalam mendapatkan *knowledge* dapat tetap terpenuhi dengan *e-learning*.

1.3. Ruang Lingkup

Batasan-batasan yang ada dipenelitian ini antara lain :

1. Pengujian hanya dilakukan pada website *e-learning* Universitas Teknologi Digital Indonesia.
2. Pengujian menggunakan Technology Acceptance Model (TAM) dimana ada 4 model yang digunakan dalam penelitian TAM yaitu Perceived Ease Of Use, Perceived Usefulness, Attitude Toward Using, dan Actual System Usage.
3. Data *collection* menggunakan formulir berupa kuesioner, Untuk responden dalam penelitian ini adalah mahasiswa Sistem Informasi Universitas Teknologi Digital Indonesia yang aktif.
4. Pengelolaan data dapat dilakukan menggunakan aplikasi *SPSS*.

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian adalah untuk melihat kesiapan mahasiswa sistem informasi Universitas Teknologi Digital Indonesia dalam menggunakan *e-learning*

1.5. Manfaat Penelitian

1. Manfaat teoritis, yaitu penelitian ini dapat mengetahui kesiapan mahasiswa sistem informasi Universitas Teknologi Digital Indonesia dalam menggunakan website *e-learning* dengan pendekatan Technology Acceptance Model (TAM).
2. Manfaat Praktis, yaitu penelitian ini dapat memberikan masukan terhadap Universitas Teknologi Digital Indonesia terkait dengan penggunaan *e-learning*.