

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Pandemi covid-19 yang terjadi di dunia menyebabkan banyak sektor mengalami kerugian dan kemunduran, salah satu yang terkena dampaknya ialah pada sektor pendidikan [1]. Para guru dan institusi sekolah harus dapat menyesuaikan proses pembelajaran, yang membatasi terjadinya proses pembelajaran tatap muka. Pembelajaran secara daring dengan menggunakan jaringan internet menjadi solusi yang diterapkan agar proses pembelajaran tetap berjalan [2]. Peran teknologi informasi pada proses pembelajaran mengubah sistem pembelajaran konvensional secara tatap muka, menjadi lebih modern dengan pembelajaran jarak jauh atau daring.

Teknologi informasi yang dapat diterapkan sebagai proses pembelajaran adalah *e-learning* [3]. *E-learning* merupakan sebuah sistem pembelajaran yang menggunakan jaringan internet sebagai media yang dapat membantu siswa dalam memperoleh pengetahuan tanpa harus melakukan tatap muka dengan guru [4]. Pembelajaran *e-learning* tidak hanya mampu dalam menyampaikan materi pembelajaran, melainkan juga mampu menilai kompetensi siswa, pembukaan ruang diskusi dan monitoring keaktifan siswa [5].

Proses komunikasi antara guru dan siswa pada pembelajaran *e-learning* juga dapat memiliki permasalahan yang mempengaruhi efektifitas belajar mengajar. Sebab permasalahan tersebut dapat berupa berkurangnya interaksi antar muka [6], berkurangnya gestur petunjuk atau komunikasi non verbal pada saat pembelajaran

[7], proses belajar yang terisolasi [8], hingga permasalahan pada konektivitas internet yang digunakan [9]. Permasalahan seperti inilah dapat mempengaruhi ketidakpuasan pengguna dan penolakan untuk menggunakan teknologi *e-learning*. Adopsi pada sebuah teknologi membutuhkan biaya dan implementasinya juga harus dapat mengakomodasi tujuan penggunaannya [10]. Oleh karena itu, proses mengidentifikasi faktor yang dapat mempengaruhi penggunaan dan penerimaan teknologi menjadi fokus dalam penelitian.

Terdapat beberapa penelitian yang telah dilakukan untuk mengetahui mengenai penggunaan dan penerimaan dari implementasi teknologi *e-learning* [11][12][13]. Beberapa penelitian tersebut telah memiliki konsep yang matang mengenai implementasi *e-learning*, dan telah beroperasi pada beberapa kurun waktu. Sementara itu, kondisi penerapan *e-learning* saat ini terkesan terburu-buru dan terpaksa dikarenakan pandemi covid-19 yang sedang terjadi. Sehingga proses studi dan penerapannya dirasa kurang efektif dan masih perlu dilakukan kajian lebih lanjut.

Penelitian ini dilakukan untuk dapat mengidentifikasi faktor yang dapat mempengaruhi penerimaan dan penggunaan teknologi *e-learning*, yang berdasarkan perspektif dari siswa ketika pandemik covid-19 masih berlangsung. Model penelitian yang digunakan untuk dapat membantu dalam mengidentifikasi masalah tersebut merupakan model yang berdasarkan *Unified Theory of Acceptance and Use of Technology Model* (UTAUT). Penggunaan model UTAUT dikarenakan model UTAUT merupakan model yang sudah teruji, hasil yang didapatkan

memuaskan dalam segmentasi geografi tempat penelitian yang beragam, dan dapat digabungkan dengan model teori sesuai dengan kebutuhan teknologi [14].

Penelitian mengenai model UTAUT untuk teknologi *e-learning* telah dilakukan oleh beberapa peneliti terdahulu yang berfokus untuk memperluas faktor yang dapat digunakan sesuai dengan bidang teknologi diterapkan. Penelitian yang dilakukan M.Altalhi [15] menambahkan faktor *Self-Efficacy* (SE) dan *Attitude* (AT) yang berarti bahwa teknologi yang dikembangkan dipengaruhi oleh keterampilan pengguna dalam mengoperasikan teknologi dan sikap yang dimiliki pengguna kepada teknologi mempengaruhi terhadap adopsi teknologi *e-learning*. Pada penelitian yang dilakukan K.Novianti [16] menambahkan faktor *System Quality* (SQ) dan *User Satisfaction* (US) yang mengukur kepuasan pengguna terhadap sistem informasi teknologi *e-learning* yang diimplementasikan sudah memenuhi kualitas dan kebutuhan.

Penulis mengembangkan faktor dari model UTAUT berdasarkan penelitian terdahulu yaitu dengan menambahkan faktor *Self-Efficacy* (SE) dari segi psikologi siswa dan *Information Quality* (IQ) dari segi penerapan sistem. Faktor *Self-Efficacy* (SE) digunakan untuk mengukur sejauh mana siswa mampu dalam mengikuti dan menjalankan proses pembelajaran secara daring dengan menggunakan *e-learning*. Faktor *Information Quality* (IQ) digunakan untuk mengukur kapasitas dan kualitas dari informasi sistem teknologi *e-learning* yang diimplementasikan sudah sesuai dengan kepuasan dan kebutuhan penggunanya.

## 1.2. Rumusan Masalah

Penggunaan *e-learning* bagi siswa SMA sebagai sarana pembelajaran secara *online* masih baru, maka perlu ditinjau dalam keefektifannya dan bagaimana penggunaan secara keberlanjutan nantinya dapat mengoptimalkan pembelajaran.

## 1.3. Pertanyaan Penelitian

Apakah faktor yang dapat mempengaruhi dalam penggunaan berkelanjutan *e-learning* bagi siswa sebagai sarana pembelajaran berdasarkan model perluasan UTAUT?

## 1.4. Batasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini yaitu responden penelitian pengambilan data terbatas pada siswa sekolah menengah atas di Kota Denpasar dan Kabupaten Badung.

## 1.5. Tujuan dan Manfaat Penelitian

### **Tujuan Penelitian:**

Tujuan dari penelitian yang dilakukan adalah mampu mengidentifikasi faktor-faktor penerimaan, dan penggunaan berkelanjutan teknologi *e-learning* pada siswa SMA di Kabupaten Badung, dan Kota Denpasar berdasarkan model UTAUT dan diperluas dengan penambahan *Self-Efficacy* dan *Information Quality*.

### **Manfaat Penelitian:**

Manfaat dari penelitian yang dilakukan adalah penulis dapat mengetahui faktor yang mempengaruhi pada penerimaan dan penggunaan berkelanjutan teknologi *e-learning* bagi siswa SMA. Penelitian juga diharapkan dapat

memberikan informasi sebagai rujukan dalam pengembangan pembelajaran agar pembelajaran dapat dilakukan secara optimal.

