

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Penelitian Terdahulu

Dalam Penelitian ini, peneliti juga menyertakan beberapa uraian singkat mengenai penelitian terdahulu mengenai penerimaan E-Learning pada tingkat pendidikan tinggi. Tabel 1 menunjukkan tabel pembeda penelitian sekarang dengan penelitian terdahulu. Hal ini ditujukan untuk mendukung keaslian penelitian dan menjadi salah satu dasar pemelihan variabel yang mempengaruhi penerimaan E-Learning pada tingkat pendidikan tinggi.

Penelitian awal mengenai TAM dilakukan oleh Davis(Davis, 1985). Penelitian ini membuktikan bahwa TAM mampu memberikan prediksi, penjelasan yang lebih baik dan meningkatkan penerimaan pengguna terhadap teknologi. Prediksi penerimaan komputer oleh pengguna yang diukur dari niat, dan kemampuan untuk menjelaskan niat berasal dari sikap, persepsi kegunaan, persepsi kemudahan penggunaan dan variabel lain yang terkait dengan sistem. Pada penelitian selanjutnya (Davis, Bagozzi and Warshaw, 1989) norma subyektif dimasukkan sebagai tambahan variabel yang digunakan untuk menjelaskan niat penggunaan. Namun norma subyektif tidak memberikan efek terhadap niat penggunaan. Hal ini disebabkan oleh lemahnya pengukuran yang digunakan untuk mengukur norma subyektif narasumber selain itu aplikasi yang diteliti merupakan aplikasi yang bersifat personal dan individual sehingga mungkin sedikit mendapatkan pengaruh dari lingkungan sosial.

Dalam bidang e-learning, penelitian mengenai penerimaan e-elearning pada mahasiswa sudah pernah dilakukan oleh peneliti dari korea(Park, 2009).

Pada penelitian ini diungkapkan bahwa walaupun Korea dapat dipandang sebagai negara yang memiliki keunggulan dalam bidang informasi komunikasi dan teknologi, dalam implementasinya e-learning menghadapi banyak kendala. Peneliti memandang TAM merupakan teori yang cocok untuk mengetahui persepsi dan sikap mahasiswa terhadap e-learning. Penelitian ini menggunakan faktor keyakinan diri (*self-efficacy*), norma subyektif (*subjective norm*), dan aksesibilitas sistem sebagai variabel eksternal yang mempengaruhi persepsi kegunaan, persepsi kemudahan penggunaan, sikap dan niat penggunaan. Penelitian ini menghasilkan temuan bahwa keyakinan diri, dan norma subyektif mempengaruhi niat untuk menggunakan sistem. Selain itu, norma subyektif juga mempengaruhi sikap. Hasil penelitian ini juga mendukung teori motivasi sosial (Bandura, 1982) bahwa tingginya keyakinan diri akan menghasilkan proses pembelajaran yang lebih aktif. Dengan norma subyektif sebagai konstruk kedua terbesar yang mempengaruhi niat dan sikap terhadap e-learning, peneliti menyarankan agar memberikan dorongan pada e-learning dengan menawarkan pilihan pelajaran yang lebih bervariasi dan menyebarluaskan keuntungan dari e-learning untuk menarik minat mahasiswa.

Pada penelitian selanjutnya (Park, Nam and Cha, 2012), Park melakukan penelitian terhadap mobile learning sebagai pengembangan dari penelitian sebelumnya (Park, 2009). Dengan perkembangan perangkat elektronik yang semakin canggih dan semakin murah, e-learning berkembang menjadi m-learning. Perkembangan itu terletak pada perbedaan perangkat yang digunakan untuk mengakses konten pembelajaran. M-learning lebih mengedepankan

keunggulannya untuk dapat menghadirkan konten pembelajaran pada perangkat yang dapat digenggam (*palmtop devices*) berkembang. Masalah yang mendasari penelitian ini masih sama yaitu memahami persepsi, sikap dan faktor apa saja yang mempengaruhi penggunaan m-learning pada kalangan mahasiswa. Selain faktor yang telah digunakan pada penelitian sebelumnya (Park, 2009), faktor tambahan pada penelitian ini adalah kesesuaian jurusan (*Major Relevance*). Temuan yang penting pada penelitian ini adalah kesesuaian jurusan menunjukkan peranan yang signifikan dalam mempengaruhi sikap dan persepsi kegunaan. Kesesuaian jurusan dipertimbangkan sebagai faktor motivasi intrinsik yang mempengaruhi proses pembelajaran. Selain itu SA menjadi salah satu faktor yang mempengaruhi secara langsung niat penggunaan hal ini mencerminkan bahwa lingkungan internet tanpa kabel dan perangkat genggam yang tidak mahal ikut mendukung niat penggunaan m-learning.

Selain aksesibilitas sistem, beberapa faktor yang berkaitan dengan karakteristik sistem juga pernah diteliti sebelumnya (Pituch and Lee, 2006). Karakteristik tersebut adalah fungsionalitas, interaktifitas, dan respon sistem. Penelitian ini membuktikan bahwa karakteristik sistem terbukti mempengaruhi penggunaan sistem secara signifikan, baik sebagai pelengkap pembelajaran maupun sebagai media pembelajaran jarak jauh. Pada peran sistem sebagai pelengkap pembelajaran, fungsionalitas sistem merupakan faktor yang mempengaruhi paling kuat disusul oleh interaktifitas sistem dan respon sistem.

Di Indonesia penelitian terhadap penerimaan e-learning dengan menggunakan TAM pernah dilakukan oleh peneliti di universitas brawijaya.

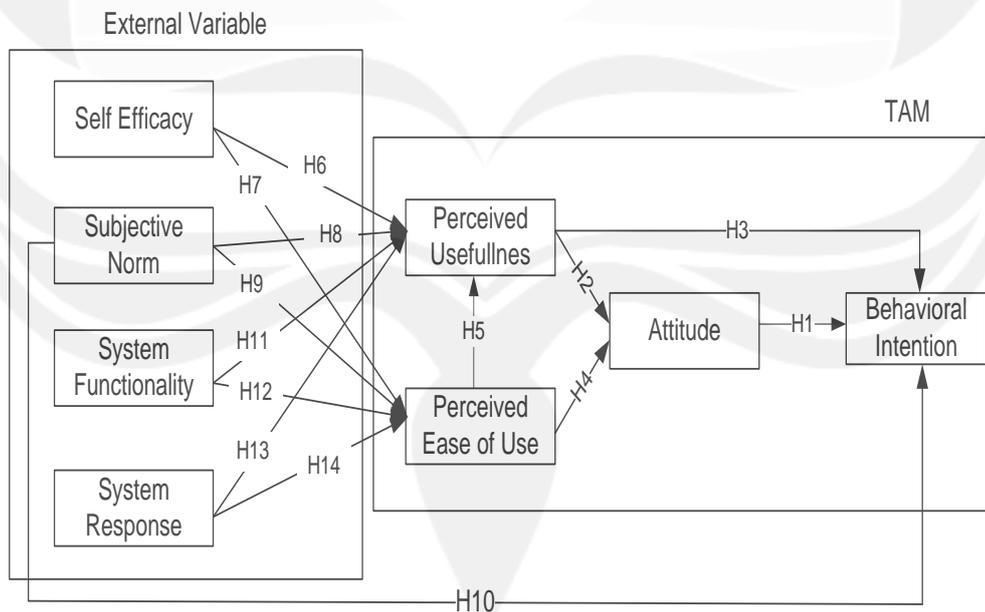
Penelitian ini meneliti penerimaan sistem e-learning yang digunakan secara bersamaan dengan proses pembelajaran tradisional (*bleended learning*) pada mahasiswa program studi teknik informatika dan ilmu komputer universitas brawijaya. Penelitian ini menggunakan model TAM yang telah di ubah untuk memprediksikan penggunaan e-learning sebagai pembelajaran jarak jauh dan pelengkap proses pembelajaran (Pituch and Lee, 2006; Tselios, Daskalakis and Papadopoulou, 2011). Penelitian ini membuktikan bahwa TAM telah mampu mengevaluasi sistem bleended learning sebagai suatu alat pendukung pembelajaran dan memberikan faktor faktor yang mempengaruhi penggunaan sistem. Sebagai media pembelajaran jarak jauh sistem dipengaruhi oleh faktor persepsi kegunaan, persepsi kemudahan penggunaan, fungsionalitas sistem, dan penggunaan sebagai pelengkap pembelajaran. Sebagai pelengkap pembelajaran sistem dipengaruhi oleh faktor fungsionalitas sistem, persepsi kemudahan penggunaan, persepsi kegunaan, interaktivitas sistem, dan lingkungan sosial.

Tabel 2.1 Tabel pembeda penelitian

	Park, 2009	Park, Nam, & Cha, 2012	Pituch and Lee, 2006	Udzlmd, Bachtiar, Rachmadi, & Pradana, 2014
Judul	An Analysis of the Technology Acceptance Model in Understanding University Students' Behavioral Intention to Use e-Learning	University students' behavioral intention to use mobile learning: Evaluating the technology acceptance model	The influence of system characteristics on e-learning use	Acceptance in the Deployment of Blended Learning as Learning Resource in Information Technology and Computer Science Program, Brawijaya University
Variabel	<ul style="list-style-type: none"> - Behavioral Intention(BI) - Attitude(AT) - Perceived usefulness(PU) - Perceived ease of use(PE) - Self-efficacy(SE) - System Accessibility(SA) - Subjective norm(SN) 	<ul style="list-style-type: none"> - Behavioral Intention(BI) - Attitude(AT) - Perceived usefulness(PU) - Perceived ease of use(PE) - Self-efficacy(SE) - Relevance for Major(MR) - System Accessibility(SA) - Subjective norm(SN) 	<ul style="list-style-type: none"> - Use for Distance Education (UDE) - Use for Supplementary Learning (USL) - Perceived usefulness(PU) - Perceived ease of use(PE) - System Functionality (SF) - System Interactivity (SI) - System Response (SR) - Self-Efficacy (SE) - Internet Experience(IE) 	<ul style="list-style-type: none"> - Use for Distance Learning (UDL) - Use of Supplementary Learning (USL) - Perceived Ease of Use (PE) - Perceived Usefulness (PU) - System Functionality(SF) - Usability (U) - Self Efficacy (SE) - Internet & Computer Experience (ICE) - Socio Enviroment Factor (SEF)
Alat analisis	<ul style="list-style-type: none"> - Statististical Analysis System (SAS) Ver. 9.3 - LISREL Ver. 8.3 	<ul style="list-style-type: none"> - Statististical Analysis System (SAS) Ver. 9.3 - LISREL Ver. 8.3 	<ul style="list-style-type: none"> - LISREL Ver. 8.30 	<ul style="list-style-type: none"> - Path Analysis
Hasil	<p>AT,SE,SN→BI PU,PE,SN→AT PE,SE,SN→PU SE,SA→PE</p>	<p>AT,SA,SN→BI PU,SE,MR→AT PE,MR,SN→PU SE,SA→PE</p>	<p>USL,PU,PE,SF,SI, SR→UDE PU,PE,SF,SI,SR →USL PE,SF,SI,SR→PU SF,SR,SE→PE</p>	<p>SF,PEU,PU,USL →UDL SF,PU,PE→USL SF,U,SEF,PEU →PU SF,SI,U,SE,SEF →PEU</p>

2.2 Kerangka Pemikiran Penelitian

Pada penelitian sebelumnya TAM telah digunakan untuk mencari hubungan antara variabel yang mempengaruhi penggunaan e-learning oleh mahasiswa (Park, 2009; Park, Nam and Cha, 2012; Udzlmd et al., 2014; Pituch and Lee, 2006). Penelitian ini akan mengukur penggunaan sistem berdasarkan Niat Penggunaan (Behavioral Intention = I) melalui 3 faktor utama: Sikap penggunaan (Attitude = AT), Persepsi Kegunaan (Perceived Use = PU), dan Persepsi kemudahan penggunaan dirasakan (Perceived Ease of Use = PE) ditambah dengan 4 faktor eksternal tambahan: Keyakinan Diri (Self-Efficacy = SE), Norma Subyektif (Subjective Norm = SN), Fungsionalitas Sistem (System Functionality = SF) dan Respon Sistem (System Response = SR).



Gambar 2.1 Model penelitian yang diajukan, Sumber: Peneliti.

2.2.1 Sikap penggunaan, persepsi kegunaan, persepsi kemudahan penggunaan.

Tiga konstruk utama ini telah terbukti secara teoritis, empiris dan diusulkan untuk memprediksi dan menjelaskan penerimaan pengguna terhadap sistem informasi, terutama e-learning (Park, Nam and Cha, 2012; Park, 2009; Udzlmd et al., 2014; Roca, Chiu and Martínez, 2006; Cheung and Vogel, 2013). Dari usulan tersebut, maka dibentuklah Hipotesis sesuai dengan penelitian terdahulu:

- H1: Sikap penggunaan (AT) akan mempengaruhi niat perilaku penggunaan (I)
- H2: Persepsi kegunaan (PU) akan mempengaruhi sikap penggunaan (AT)
- H3: Persepsi kegunaan (PU) akan mempengaruhi niat penggunaan (I)
- H4: Persepsi kemudahan penggunaan (PE) akan mempengaruhi sikap penggunaan(AT)
- H5: Persepsi kemudahan penggunaan (PE) akan mempengaruhi kegunaan yang dirasakan (PU) mahasiswa saat menggunakan sistem.

2.2.2 Keyakinan diri

Keyakinan diri mengenai suatu perbuatan akan mempengaruhi seseorang dalam mengambil keputusan untuk melakukan sesuatu. Keyakinan diri didefinisikan sebagai penilaian seseorang terhadap kemampuan mereka sendiri dalam mengatur dan melakukan aksi yang dibutuhkan untuk mencapai hasil yang diinginkan(Bandura, 1982). Dalam penelitian ini, Keyakinan Diri didefinisikan sebagai keyakinan diri terhadap kemampuan yang dimiliki untuk melakukan aksi

yang diperlukan menggunakan e-learning. Sesuai dengan beberapa penelitian terdahulu kepercayaan diri seseorang akan mempengaruhi kemudahan penggunaan yang dirasakan dan kegunaan yang dirasakan. (Udzlmd et al., 2014; Park, 2009; Park, Nam and Cha, 2012). Berdasarkan hal tersebut, maka dibuatlah hipotesis sebagai berikut:

H6: Keyakinan diri (SE) akan mempengaruhi kegunaan yang dirasakan (PU) mahasiswa saat menggunakan sistem

H7: Keyakinan diri (SE) akan mempengaruhi kemudahan penggunaan yang dirasakan (PE) mahasiswa saat menggunakan sistem

2.2.3 Norma subyektif

Salah satu faktor yang mempengaruhi perilaku manusia adalah faktor sosial. Manusia biasanya memilih untuk melakukan sesuatu saat orang lain atau sumber yang lebih dipercaya mengatakan untuk melakukan hal tertentu, walaupun tidak senang atau tidak percaya terhadap hal tersebut (Schepers and Wetzels, 2007). Penelitian ini mendefinisikan Norma Subyektif sebagai suatu pengaruh sosial baik dari dosen atau mahasiswa untuk menggunakan e-learning. Dalam penelitian sebelumnya. Norma subyektif dapat mempengaruhi baik secara langsung terhadap niat penggunaan (Cheung and Vogel, 2013; Park, 2009; Park, Nam and Cha, 2012) maupun tidak langsung melalui kemudahan penggunaan yang dirasakan dan kegunaan yang dirasakan (Park, 2009; Park, Nam and Cha, 2012; Venkatesh and Davis, 2000) terhadap keinginan menggunakan suatu teknologi. Berdasarkan hal tersebut, maka dibuatlah hipotesis sebagai berikut:

H8: Norma subyektif (SN) akan mempengaruhi kegunaan yang dirasakan

(PU) mahasiswa saat menggunakan sistem

H9: Norma subyektif (SN) akan mempengaruhi kemudahan penggunaan yang dirasakan (PE) mahasiswa saat menggunakan sistem

H10: Norma subyektif (SN) akan mempengaruhi niat perilaku penggunaan (I) mahasiswa saat menggunakan sistem

2.2.4 Fungsionalitas dan respon sistem

Faktor terakhir yang mempengaruhi penggunaan sistem adalah karakteristik sistem. Karakteristik sistem yang perlu diperhatikan dalam e-learning akan dipengaruhi oleh fungsionalitas, interaktifitas, dan aksesibilitas (Pituch and Lee, 2006). Fungsionalitas didefinisikan sebagai kemampuan dari suatu e-learning untuk menyediakan akses yang fleksibel terhadap media pembelajaran maupun penilaian. Interaktifitas didefinisikan sebagai kemampuan e-learning sebagai media interaksi antara dosen dengan mahasiswa dan mahasiswa dengan mahasiswa. Dalam penelitian ini, aksesibilitas disebut sebagai respon sistem, hal ini dikarenakan aksesibilitas didefinisikan sebagai sesuatu yang dirasakan di mana mahasiswa menganggap bahwa respon dari e-learning cepat, dan konsisten. Dengan melihat kondisi situs kuliah UAJY yang tidak kurang menerapkan aspek interaktifitas dalam situs kuliahnya maka penelitian ini hanya mengambil faktor pengaruh fungsionalitas dan respon. Berdasarkan hal tersebut maka dibuatlah hipotesis sebagai berikut:

H11: Fungsionalitas sistem(SF) akan mempengaruhi kegunaan yang dirasakan (PU) mahasiswa saat menggunakan sistem

H12: Fungsionalitas sistem(SF) akan mempengaruhi kemudahan

penggunaan yang dirasakan (PE) mahasiswa saat menggunakan sistem

H13: Respon sistem(SR) akan mempengaruhi kegunaan yang dirasakan (PU) mahasiswa saat menggunakan sistem

H14: Respon sistem(SR) akan mempengaruhi kemudahan penggunaan yang dirasakan (PE) mahasiswa saat menggunakan sistem

Berdasarkan penelitian-penelitian di atas, pengamatan yang dilakukan serta hipotesis yang telah disebutkan maka diusulkanlah model penelitian seperti pada Gambar 2.1 sebagai hipotesis awal dari permasalahan niat penggunaan situs kuliah pada mahasiswa UAJY. Model ini tergolong sebagai model yang reflektif sesuai dengan penelitian-penelitian terdahulu (Park, 2009; Pituch and Lee, 2006; Park, Nam and Cha, 2012)