

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Dalam rangka mempersiapkan sumber daya manusia yang berkualitas untuk mampu bersaing baik dalam skala nasional maupun internasional, pendidikan memegang peranan yang penting. Pendidikan merupakan wahana dalam transfer ilmu pengetahuan dan teknologi. Sumber daya manusia yang berkualitas diharapkan akan mampu meningkatkan perkembangan kesejahteraan dan kualitas suatu bangsa. Pendidikan adalah usaha sadar dan sistematis, yang dilakukan orang-orang yang disertai tanggung jawab untuk mempengaruhi peserta didik agar mempunyai sifat dan tabiat sesuai dengan cita-cita pendidikan (Muhson, 2009).

Pendidikan sebagai salah satu bagian yang tidak terpisahkan dari proses pendewasaan manusia tentu di satu sisi memiliki andil yang besar bagi pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi tersebut, namun di sisi lain pendidikan juga perlu memanfaatkan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi agar mampu mencapai tujuannya secara efektif dan efisien (Muhson, 2009). Peningkatan kualitas pendidikan merupakan suatu hal yang penting yang harus dilakukan. Kualitas pendidikan dapat dipengaruhi oleh kurikulum, proses pembelajaran, metode pengajaran, evaluasi, buku ajar, mutu guru, sarana dan prasarana pendidikan (Fitria & Nurhayati, 2013). Tujuan utama dari Pendidikan Nasional adalah mencerdaskan kehidupan bangsa. Secara khusus, hal ini berarti meningkatkan Sumber Daya Manusia (Doman, 2010).

Di lain pihak Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) berkembang sedemikian pesatnya dan aplikasi menunjang kebutuhan suatu organisasi. Dalam dunia pendidikan, pemanfaatan perangkat TIK sangat membantu proses belajar mengajar (Mohammadi et al, 2011). Metode pembelajaran yang ditunjang dengan TIK memberikan suasana belajar berbeda.

*Hofstetter* seperti yang dikutip oleh (Suyanto, 2003) memberikan definisi multimedia adalah pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, gambar, *audio* dan gambar bergerak (video dan animasi) dengan menggabungkan link dan tool yang memungkinkan pemakai melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi dan berKomunikasi. Seperti yang disebutkan dalam laporan hasil penelitian yang dikeluarkan oleh *Computer Technology Research* bahwa seseorang hanya akan mendapatkan 20% dari apa yang mereka lihat dan 30% dari yang mereka dengar. Sedangkan melalui multimedia akan mendapatkan 50% dari apa yang mereka lihat dan dengar, sampai 80% dari apa yang mereka lihat, dengar dan berinteraksi dengan pada waktu yang sama (Suyanto, 2005). Oleh karena itu, multimedia dianggap sebagai suatu media pembelajaran yang efektif. Multimedia interaktif dikembangkan atas dasar asumsi bahwa proses Komunikasi di dalam pembelajaran akan lebih bermakna (menarik minat siswa dan memberikan kemudahan untuk memahami materi karena penyajiannya yang interaktif), jika menggunakan dan mengkombinasikan berbagai media sebagai sarana penunjang kegiatan pembelajaran (Samodra et al, 2009). Multimedia interaktif dapat diartikan sebagai kombinasi berbagai unsur media yang terdiri dari teks, grafis, foto, animasi, video,

dan suara yang disajikan secara interaktif dalam media pembelajaran (Widayat et al, 2014).

Berdasarkan wawancara yang dilakukan di Universitas Muhammadiyah Bengkulu didapat informasi bahwa dalam mengajar dosen hanya mengandalkan metode ceramah dan tanya jawab. Dari hasil wawancara diperoleh sistem pembelajaran yang akan digunakan yaitu dengan multimedia interaktif. Metode pembelajaran ceramah kurang memenuhi prinsip-prinsip pembelajaran yang efektif dan kurang mengoptimalkan kemampuan peserta didik dalam belajar. Terkait hal tersebut, sebenarnya dosen telah mengkombinasikan metode ceramah dengan metode diskusi, tetapi untuk optimalisasi pembelajaran agar efektif dan efisien, seharusnya dosen menggunakan media belajar yang interaktif sebagai alat bantu untuk memvisualkan konsep yang bersifat abstrak menjadi konkret sehingga peserta didik lebih cepat memahami konsep yang diajarkan dan pembelajaran dapat berjalan dengan efektif dan efisien.

Faktor pendukung kesuksesan media pembelajaran perlu dievaluasi dan dipertimbangkan untuk pengembangan kedepan sehingga dapat memberikan cara paling efektif (Lee et al. 2009). Dengan perkembangan IT yang sangat cepat memungkinkan adanya faktor kesuksesan dari media pembelajaran yaitu pada tingkat penerimaan dan penggunaan media pembelajaran oleh mahasiswa (Van Raaij & Schepers 2008). Untuk memahami penerimaan dan penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif bisa diukur dengan menggunakan *Technology Acceptance Model (TAM)*.

*Technology Acceptance Model* adalah suatu model yang diperkenalkan oleh Davis dkk. (Davis 1989) yang sudah umum digunakan untuk meneliti penerimaan pengguna secara personal terhadap teknologi. TAM menggunakan *Theory of Reason Action* (TRA) dari Ajzen (1980) sebagai dasar teoritikal yang digunakan untuk melihat bagaimana tingkat adopsi responden dalam menerima teknologi informasi. Dalam TRA, Ajzen mengemukakan bahwa niat melakukan atau tidak melakukan perilaku tertentu dipengaruhi oleh dua variabel dasar, yang pertama sikap (*Attitude Towards Behavior*) dan yang kedua adalah norma subjektif (*Subjective Norms*). Variabel yang lain dalam TRA adalah keyakinan terhadap perilaku (*Behavioural Beliefs*) dan keyakinan normative (*Normative Beliefs*).

TAM jauh lebih spesifik dibandingkan dengan TRA, karena TAM ditujukan hanya untuk perilaku penggunaan teknologi komputer (Davis et al, 1989). TAM merupakan model penerimaan teknologi yang paling berpengaruh dan paling banyak digunakan pada studi di bidang *Technology Information* (Lee et al. 2009). Studi TAM terdahulu secara luas telah menggunakan berbagai jenis model dengan maksud untuk mendapatkan cara pandang yang lebih luas serta penjelasan yang lebih baik mengenai proses penerimaan teknologi pada individu (Legris et al. 2003). Davis (1989) dengan konteks Penerapan model TAM untuk memahami penerimaan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif dalam materi pembelajaran studi kasus Mata Kuliah Pengantar Ilmu Politik dengan menambahkan variabel eksternal yang diyakini relevan untuk diaplikasikan pada konteks media pembelajaran berbasis multimedia interaktif.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan maka diperoleh suatu rumusan permasalahan yang dialami, yaitu:

1. Bagaimana penerimaan mahasiswa terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif ?
2. Bagaimana pengaruh tingkat penerimaan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif bagi mahasiswa?

## **C. Batasan Masalah**

Dari permasalahan yang dirumuskan di atas, maka batasan dari penelitian yang dilakukan adalah:

1. Penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif ini dilaksanakan di Universitas Muhammadiyah Bengkulu studi kasus pada mata kuliah Pengantar Ilmu Politik.
2. Data yang digunakan adalah data primer dari sampling kuisisioner

## **D. Keaslian Penelitian**

Keaslian penelitian dengan judul “Penerapan Model TAM Untuk Memahami Penerimaan Dan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif (Studi Kasus : Mata Kuliah Pengantar Ilmu Politik)” adalah benar adanya. Keaslian ini dapat dibuktikan dengan belum ditemukannya buku, artikel, jurnal ilmiah yang ditulis oleh penulis lain, walaupun pada beberapa bagian dari penelitian ini mengutip pada penelitian

serupa yang pernah dilakukan. Tata cara pengutipan yang dilakukan telah mengikuti tata cara dan etika penulisan karya ilmiah yang lazim.

#### **E. Tujuan Penelitian**

Adapun yang menjadi tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Membuat model penerimaan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada mata kuliah Pengantar Ilmu Politik di Universitas Muhammadiyah Bengkulu.
2. Mengetahui pengaruh tingkat penerimaan media pembelajaran pada mata kuliah Pengantar Ilmu Politik di Universitas Muhammadiyah Bengkulu.

#### **F. Manfaat Penelitian**

Manfaat dari penelitian Analisis Penerimaan Media Pembelajaran Pada Mata Kuliah Pengantar Ilmu Politik Berbasis Multimedia Interaktif Dengan Metode TAM di Universitas Muhammadiyah Bengkulu adalah:

1. Bagi Universitas Muhammadiyah Bengkulu, penelitian ini dapat membantu dalam pengembangan media pembelajaran yang interaktif yang akan digunakan oleh dosen untuk mahasiswa dalam pembelajaran.
2. Bagi Peneliti, penelitian ini digunakan sebagai tugas akhir atau tesis untuk memenuhi syarat kelulusan Magister Teknik Informatika, program Pascasarjana Universitas Atma Jaya Yogyakarta.