

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan Indonesia masih tergolong tertinggal dari negara tetangganya. Dilansir dari detik.com peringkat pendidikan Indonesia dibidang sains, matematika, dan membaca masi berada di bawah negara-negara tetangga, seperti Singapura, Vietnam, dan Thailand. Indonesia masi tertinggal dalam pemanfaatan teknologi untuk pendidikan dan kegiatan belajar mengajar, padahal kemajuan teknologi pada masa dewasa ini sangatlah pesat (detik.com, 2019). Menurut Kurie pendiri codingcamp.id pada detik.com pembelajaran secara digital sangat banyak namun masih banyak yang belum membiasakan itu, dia juga berpendapat bagi kalangan menengah keatas memang sudah terbiasa dengan kemajuan teknologi, tetapi bagi kalangan menengah kebawah apalagi peserta didik yang berasal dari daerah kurang mampu atau pinggiran yang jarang memegang alat teknologi pada mereka akan merasa kesulitan dimasa mendatang untuk menggunakan teknologi (detik.com, 2019). Jika peserta didik sudah dibiasakan untuk menggunakan teknologi pada saat mereka masih di bangku sekolah sehingga pada saat peserta didik masuk ke dunia kerja mereka tidak terlalu kesulitan untuk menggunakan teknologi terbaru.

Perkembangan dan pemanfaatan teknologi pada era 4.0 ini memanglah cepat, namun pada bidang pendidikan pemanfaatan teknologi

dan komunikasi masih terbilang kurang maksimal. Menurut Plt. Kemendikbud Gogot Suharwoto pada medcom.id teknologi di sektor pendidikan ternyata tidak secepat teknologi lain seperti keuangan (*Finance* atau *Fintech*) (medcom.id, 2020). Dilansir dari portal berita Republika.co.id tulisan Widyanuratikah (2020) literasi digital di Indonesia masih sangat rendah menurut PTP Pusdatin Kemendikbud Gogot Suharto. Beliau mengutarakan bahwa Indonesia masih berada di urutan 56 dari 63 negara yang mengikuti pemetaan World Digital Competitiveness Ranking 2020 (WDCR 2020). WDCR 2020 ini mengukur kapasitas dan kesiapan 63 negara dalam mengadopsi dan mengeksploitasi teknologi digital. Peringkat tersebut didapat melalui tiga aspek yaitu pengetahuan, teknologi dan kesiapan masa depan. Hal ini sangat memprihatinkan karena teknologi pada era 4.0 ini sangat berkebang dengan cepat namun tidak dibarengi dengan penyerapan atau pemanfaatan yang baik. Seperti pemilihan media belajar berbasis teknologi.

Fakta diatas setidaknya bisa menggambarkan bagaimana kondisi pendidikan di Indonesia, beban atau masalah yang dihadapi oleh sistem pendidikan di Indonesia selain tidak meratanya fasilitas, pemanfaatan media belajar yang didapatkan oleh peserta didik untuk mendukung kegiatan belajar mengajar juga kurang maksimal, padahal pada masa modern ini kemajuan teknologi sangatlah pesat. Sudah saatnya pendidikan Indonesia bisa lebih memaksimalkan pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi untuk kegiatan belajar mengajar, agar peserta didik bisa lebih

aktif dan terlibat langsung dalam kegiatan belajar mengajar (Beritasatu.com, 2020).

Disisi lain dilansir dari republika.co.id, menurut Nadiem teknologi dalam pendidikan adalah keniscayaan. Teknologi dalam pendidikan dapat mempermudah segala urusan administrasi dan memberi dukungan dalam peningkatan kualitas pembelajaran (Widyanuratikah, 2020). Banyak pihak yang sangat antusias dalam mengimplementasikan teknologi informasi untuk pembelajaran, hal ini sangat mencerminkan semangat merdeka belajar yang yang sejati. Tidak hanya dapat meringankan para tenaga pendidik dan peserta didik untuk melakukan kegiatan administrasi serta kegiatan belajar mengajar, teknologi dalam pendidikan juga bisa mengurangi penggunaan barang fisik seperti kertas. Dilansir dari Beritasatu.com penggunaan fitur *e-book* (buku digital) pada platform kocopaper.id bisa mengurangi penebangan pohon sebagai bahan pembuatan kertas (Beritasatu.com, 2020).

Berdasarkan analisis UN Environment Programme World Conservation Monitoring Centre dalam laporan (*Food and Agriculture Organization*) FAO “The State of the World's Forests 2020”, Indonesia termasuk kedalam negara yang pengurangan tutupan pohon hutan hujan tropis terbesar ketiga di dunia. Sebagai teknologi yang ramah lingkungan terutama dalam penghematan penggunaan kertas platform Kocopaper.id mendapat dukungan penuh dari pemerintah Indonesia. Penggunaan material

fisik seperti buku atau kertas serta tugas yang harus banyak diprint atau dicetak juga kurang efektif karena benda fisik tersebut bisa rusak atau usang, penggunaan material *online* atau digital bisa mempertahankan bentuk dan mencegah keusangan (Putra et al., 2020). Bahkan penggunaan materi digital bisa mengurangi biaya untuk mengeprint atau mencetak (Putra et al., 2020).

Kegiatan belajar mengajar di Indonesia harus didukung dengan media yang memadai agar kegiatan tersebut bisa berjalan dengan lancar. Media belajar merupakan alat bantu kegiatan belajar mengajar. Segala sesuatu yang dapat digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan atau keterampilan. Menurut Hamalik pada Putra et al. (2020) media belajar bisa membangkitkan minat, motivasi dan rangsangan belajar pada siswa. Sebagai seorang guru atau pun murid memilih media yang tepat dalam kegiatan belajar mengajar sangatlah penting. Proses kegiatan belajar mengajar memiliki dua unsur yang sangat penting yaitu pemilihan metode dan media belajar yang baik. Media belajar yang baik akan menjadi alat bantu dalam kegiatan belajar mengajar dan akan menentukan kondisi, situasi, serta atmosfer dalam kegiatan belajar mengajar (Ansong-Gyimah, 2020).

Penggunaan media belajar dalam proses belajar mengajar dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik (Ansong-Gyimah, 2020). Menurut Thomson pada Ansong-Gyimah (2020) pembelajaran

dapat dilakukan tanpa bertatap muka karena teknologi pada masa ini sudah canggih dengan teknologi, pendidik dan peserta didik bisa bertatap muka tanpa harus berdekatan atau datang ke sekolah. Teknologi yang menjadi perantara itu disebut dengan *e-learning*. *E-learning* atau *elektronik learning* merupakan sebarang pengajaran dan pembelajaran yang menggunakan internet, *e-learning* terdiri dari infrastruktur, sistem, aplikasi dan konten. Konten pada *e-learning* dapat disimpan di *learning management system* (LMS) (Putra et al., 2020).

Memang tidak semua pelajaran bisa dilakukan dengan *e-learning* atau jarak jauh, melakukan kombinasi pembelajaran tatap muka dan pembelajaran *online* bisa dilakukan sebagai alternatif jika adanya keterbatasan waktu dan jarak penggabungan dua pembelajaran tatap muka dan *online* disebut dengan *blended learning* (Ansong-Gyimah, 2020). Dengan memilih *learning management system* sebagai media pembelajaran bisa membantu kegiatan *blended learning* (Putra et al., 2020).

Berdasarkan hasil penelitian Boeker dan penelitian Mutaqin pada Ansong-Gyimah (2020) penggunaan *e-learning* bisa meningkatkan nilai peserta didik, dan kelas yang menggunakan metode *blended learning* memiliki nilai yang lebih baik dibandingkan kelas konvensional. Penggunaan metode *e-learning* tidak lepas dari penggunaan *learning management system* sebagai media pembantu pembelajaran.

Pemilihan media belajar yang baik akan sangat membantu kegiatan belajar mengajar terutama yang menggunakan teknologi informasi dan komunikasi seperti *learning management system* (LMS), dengan LMS kegiatan belajar mengajar tidak terbatas dengan tempat, waktu, dan jarak (Ansong-Gyimah, 2020). LMS merupakan suatu *software* atau perangkat lunak yang diciptakan untuk mengola data pembelajaran, materi serta penilaian peserta didik (Mouakket & Bettayeb, 2015). Peserta didik bisa mengakses segala materi, latihan soal, maupun ujian dimana pun selama mereka mempunyai kemampuan untuk mengaksesnya. Peserta didik hanya harus mempunyai gawai atau laptop yang bisa terakses dengan internet.

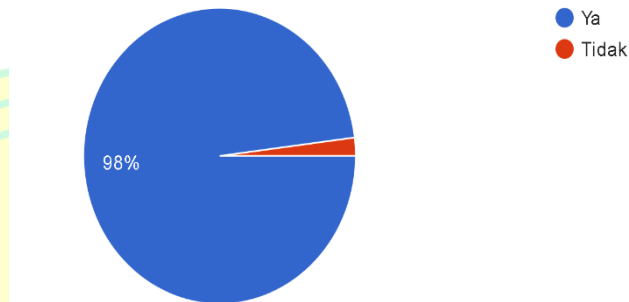
Learning management system (LMS) juga mempunyai nama lain seperti *Virtual Learning Environment* (VLE), VLE adalah pengelolaan pembelajaran yang mempunyai fungsi untuk mengelola segala bentuk administratif kegiatan pembelajaran seperti pemberian dan pengumpulan tugas, pemberian materi, melakukan evaluasi, dan menghasilkan laporan peserta didik sehingga bisa memaksimalkan kegiatan belajar mengajar peserta didik (Ansong-Gyimah, 2020). Contoh dari LMS adalah *Google Classroom*, *Edmodo*, *Mentimeter*, *SeeSaw*, *Quipper School*, dan masih banyak lagi.

Penggunaan *learning management system* (LMS) untuk mendukung kegiatan pembelajaran cukup mudah, bahkan LMS seperti *Google Classroom*, *Moodle*, dan *Edmodo* bisa didapatkan dengan gratis dan bisa

dipasang dan diakses pada gawai atau laptop guru maupun peserta didik yang mempunyai internet. Dilansir dari Inet.detik.com tulisan Haryanto (2020) menurut laporan “*We Are Social*” pada tahun 2020 dari 272,1 juta rakyat Indonesia ada 175 juta masyarakat Indonesia berumur 16 – 64 tahun adalah pengguna internet atau sekitar 64% masyarakat Indonesia sudah bisa mengakses internet, dan 96% dari pengguna internet memiliki *smartphone*, lalu 66% nya memiliki laptop. Dengan tingginya pengguna internet dan pengguna gawai, seharusnya teknologi dalam pendidikan bisa dijalankan dengan baik, bahkan ada beberapa sekolah yang meminjamkan laptop atau komputer sebagai fasilitas, serta bantuan-bantuan kuota dari pemerintah pada tahun 2020 ini, kuota khusus belajar yang dijual oleh provider pun terbilang cukup murah. Dilansir dari Kompas.com, hasil survei nasional dari Arus Survei Indonesia *Google Classroom* menempati peringkat pertama sebagai platform yang digunakan saat PJJ (Kamil, 2020).

Banyaknya pengguna internet dan gawai yang bisa mendukung kegiatan belajar mengajar menggunakan *learning management system* (LMS), hal ini bisa dijadikan faktor penting dalam memaksimalkan LMS sebagai media belajar berbasis teknologi. Di Indonesia penggunaan media belajar berbasis teknologi seperti *Google Classroom*, *Edmodo*, dan *Moodle* sudah dianjurkan oleh Kemendikbud agar bisa mendukung kegiatan belajar mengajar. Di Universitas Negeri Jakarta saja penggunaan aplikasi atau web *Google Classroom* sangat tinggi.

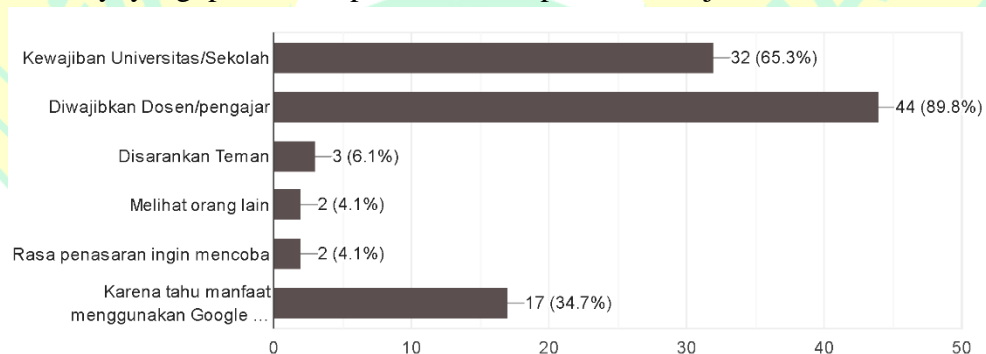
Seperti survey awal yang peneliti lakukan dari 50 responden yang berasal dari beberapa fakultas sudah 98% dari mereka menggunakan LMS sebagai media belajar mereka.



Gambar 1. 1 Pengguna LMS

Sumber dari peneliti

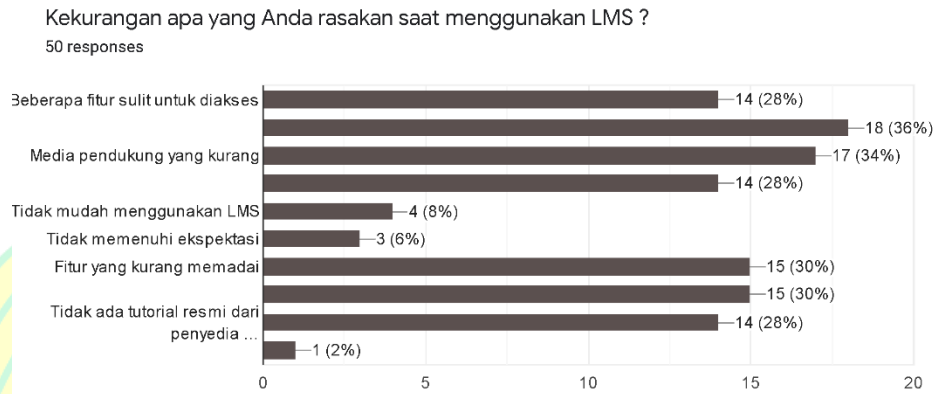
Berdasarkan survey awal yang dilakukan oleh peneliti di Universitas Negeri Jakarta, penggunaan *learning management system* (LMS) seperti *Google Classroom* sudah tidak jarang lagi. Kesadaran penggunaan LMS sebagai media pembelajaran berasal dari para pendidik dan instansi pendidikan untuk menggunakan media teknologi sebagai media seperti hasil survey yang peneliti dapat 89.8% responden menjawab bahwa mereka



Gambar 1. 2 Alasan

Sumber: Survey peneliti

menggunakan LMS sebagai media pembelajaran karena diwajibkan oleh dosen atau pengajar.



Gambar 1. 3 Kekurangan LMS

Sumber : Survey peneliti

Meskipun responden merasakan manfaat dari menggunakan *learning management system* (LMS), namun responden juga masih merasakan kekurangan dari LMS, seperti dalam pengoprasian LMS, ada beberapa responden yang masih merasakan kesulitan, ada fitur-fitur yang sulit diakses dan untuk pengguna gratis ada fitur-fitur yang dibatasi, dalam pemberian materi melalui LMS penjelasan yang diberikan pun terbatas karena fitur LMS yang tidak mendukung dan ada masalah teknis seperti jaringan internet yang harus kuat dan stabil.

Padahal berdasarkan teori TAM, Kemudahan penggunaan yang diterima (*Perceive Ease of Use*) atau kemudahan adalah salah satu faktor penting dalam adaptasi teknologi baru (Ashfaq et al., 2020). Jika dalam penggunaan *learning management system* (LMS) masih terdapat banyak sekali kesulitan maka hal ini mungkin bisa mengakibatkan hambatan bagi

pengguna dalam beradaptasi dengan teknologi terbaru. Untuk beradaptasi dengan kesulitan yang ada, pengguna harus mengeluarkan usaha lebih agar terbiasa dengan teknologi tersebut, namun menurut Davis dalam penelitian Cheng (2018) tingkat usaha yang dikeluarkan seseorang akan mempengaruhi mereka dalam memutuskan apakah ingin terus menggunakan teknologi tersebut atau tidak.

Tidak hanya mempengaruhi kontinuitas dalam penggunaan teknologi, menurut Ashfaq et al.(2020) Kemudahan penggunaan yang diterima (*Perceive Ease of Use*) adalah salah satu faktor terpenting dalam menentukan kepuasan (*satisfaction*) seseorang. Jika tingkat kepuasan (*satisfaction*) seseorang tidak terpenuhi, menurut teori *expectation confirmation model* (ECM) maka akan mempengaruhi kontinuitas penggunaan (*continuance intention*) pada suatu teknologi (Ashfaq et al., 2020; Bhattacharjee, 2001). Oleh karena itu dengan masi adanya kendala dalam penggunaan LMS peneliti ingin mencari tau apakah tingkat kemudahan (*perceive ease of use*), *satisfaction* sudah cukup untuk mempengaruhi *continuance intention* pada penggunaan LMS di Universitas Negeri Jakarta.

Berdasarkan hasil penelitian terdahulu yang meneliti hubungan antara *Attitude Towards Use* terhadap kontinuitas penggunaan (*continuance intention*) dengan *Google Classroom* sebagai objek penelitiannya (Ansong-Gyimah, 2020), serta hasil survei dimana mahasiswa banyak sekali

merasakan manfaat dan kendala yang dialami saat menggunakan *learning management system* (LMS), oleh karena itu pada penelitian ini peneliti akan mencari tahu apakah tingkat kemudahan atau (*perceive ease of use*), *satisfaction* sudah cukup untuk mempengaruhi *continuance intention learning management system* (LMS) dengan menggunakan *Google Classroom* sebagai objek penelitian.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang peneliti sampaikan, maka pada penelitian kali ini peneliti ingin mengetahui pengaruh atau hubungan antara kemudahan, dan kepuasan yang diterima oleh pengguna Learning Management System khususnya dikalangan mahasiswa Universitas Negeri Jakarta. Berikut rumusan masalah yang ingin diteliti :

1. Apakah ada hubungan positif dan signifikan antara *perceive ease of use* dengan *satisfaction Google Classroom* ?
2. Apakah ada hubungan positif dan signifikan antara *perceive ease of use* dengan *continuance intention Google Classroom*?
3. Apakah ada hubungan positif dan signifikan antara *satisfaction* dengan *continuance intention Google Classroom* ?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang ada, maka peneliti mempunyai tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adanya hubungan positif dan signifikan antara kemudahan yang diterima dengan kepuasan menggunakan LMS.
2. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adanya hubungan positif dan signifikan antara kemudahan dengan kontinuitas penggunaan LMS.
3. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adanya hubungan positif dan signifikan antara kepuasan yang diterima dengan kontinuitas penggunaan LMS.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian yang ingin peneliti capai adalah sebagai berikut :

1. Peneliti

Penelitian ini diharapkan bisa memberikan ilmu, pembelajaran dan pengalaman baru mengenai penelitian bagi peneliti. Memberikan wawasan baru mengenai pentingnya pemilihan media belajar untuk kegiatan belajar mengajar. Peneliti juga bisa belajar bagaimana mengolah data dan bisa mencari hubungan antara kemudahan yang diterima dan kepuasan kepada kontinuitas penggunaan LMS.

2. Universitas Negeri Jakarta

Penelitian ini bisa dijadikan tambahan referensi bagi peneliti yang memiliki variabel berhubungan dengan penelitian ini, serta bisa menambah koleksi jurnal ilmiah bagi Universitas Negeri Jakarta. Hasil dari penelitian ini diharapkan bisa dijadikan bahan evaluasi bagi Universitas Negeri Jakarta dan mahasiswanya.

3. Pembaca

Penelitian ini diharapkan bisa menambah wawasan pembaca bagaimana hubungan antara kemudahan serta kepuasan yang diterima seseorang dengan kontinuitas penggunaan LMS

