

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan proses pembelajaran dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak mengerti menjadi mengerti serta suatu proses pembelajaran seseorang agar memiliki pemahaman terhadap sesuatu dan membuatnya menjadi seorang manusia yang kritis dalam berpikir. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) pendidikan adalah proses perubahan sikap dan tata laku seseorang atau kelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan; proses, cara, perbuatan mendidik. Sebuah kegiatan membudayakan generasi muda agar sesuai dengan standar budaya yang dapat diterima oleh masyarakat merupakan pengertian pendidikan (Neolaka & Neolaka, 2017).

Dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Sari & Purnamasari (2013) menyebutkan bahwa indikator keberhasilan institusi pendidikan pada perguruan tinggi atau sekolah dapat dilihat melalui penerapan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) di institusi pendidikan. Pada dunia pendidikan perkembangan teknologi informasi yang didukung infrastruktur, komputer, dan internet sudah memberikan dampaknya (Aslamiyah et al, 2019).

Secara umum internet menjadi pemicu perubahan yang signifikan dan permanen dalam proses pendidikan tinggi (Udo et al, 2011). Garrison & Kanuka (2004) menjelaskan bahwa seiring dengan tuntutan konektivitas calon siswa untuk dapat memenuhi pertumbuhan harapan, pengalaman, serta hasil pembelajaran yang berkualitas merupakan tantangan bagi para pemimpin pendidikan tinggi. Lebih lanjut Wardani et al (2018) menyebutkan bahwa model pembelajaran tatap muka dianggap terlalu “kolot” oleh sebagian siswa sedangkan, penerapan *e-learning* pada proses pembelajaran dianggap lebih *uptodate* memberikan hasil yang sesuai dengan harapan.

Chandrawati (2010) menjelaskan *e-learning* sebagai proses pembelajaran yang menggunakan teknologi informasi berupa komputer yang dilengkapi dengan sarana telekomunikasi (internet, intranet, ektranet) dan multimedia (grafis, audio, video) sebagai media utama dalam penyampaian materi dan interaksi antar pengajar dan peserta didik. Sedangkan Hsia et al (2014) menjabarkan bahwa serangkaian aplikasi yang meliputi pembelajaran berbasis komputer, pembelajaran *online*, ruang virtual, dan kolaborasi digital merupakan bagian dari sistem *e-learning*. Istilah *e-learning* digunakan sebagai

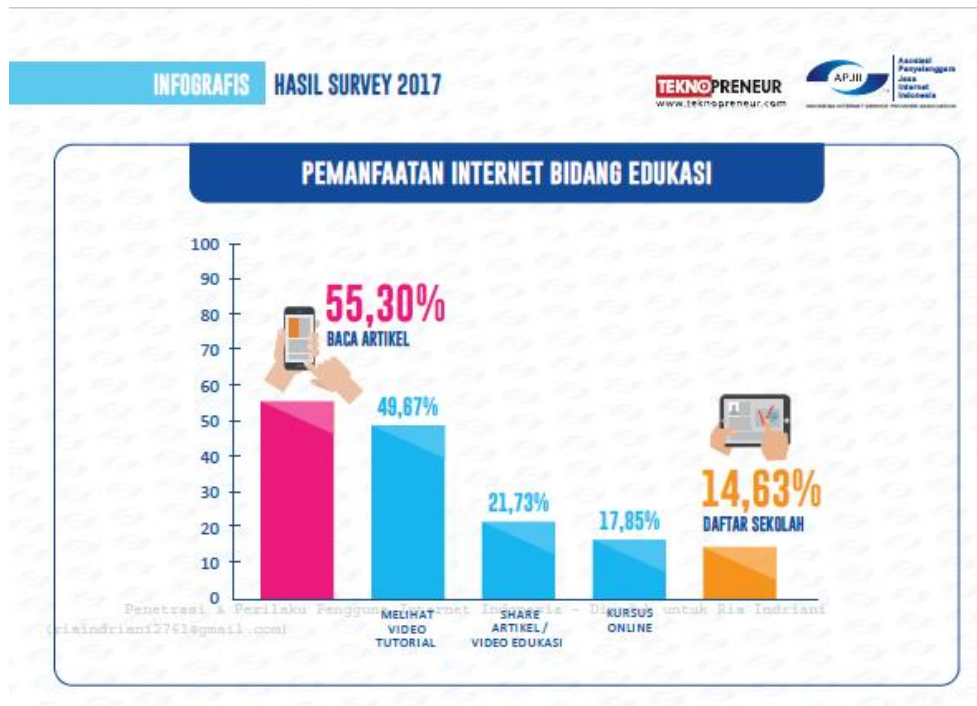
sistem belajar mengajar dengan menggunakan pembelajaran *online* berbasis web selain dari tatap muka, dikelas (Nurseha & Pradany, 2014).

Pada saat ini banyak perguruan tinggi yang mulai berinvestasi dalam membangun fasilitas yang memudahkan kegiatan pembelajaran yang tentu saja memerlukan infrastuktur yang cukup banyak seperti komputer, jaringan, internet dan peralatan lainnya yang menunjang pembelajaran. Dalam berinvestasi membangun fasilitas *e-learning system* pada institusi pendidikan perlu adanya pemantauan agar investasi dapat berguna (Agustin & Mulyani, 2016). Investasi pengadaan sumber daya guna mendukung sistem *e-learning* perlu dilakukan dengan cermat dan selektif guna menghasilkan sistem dengan kualitas yang baik (Nurseha & Pradany, 2014).

Seiring dengan perubahan zaman, maka muncul metode belajar yang menggabungkan antara *e-learning* dengan tatap muka yang disebut dengan *blended learning*. Wardani et al (2018) menjelaskan bahwa *blended learning* merupakan proses penggabungan pembelajaran tatap muka (*face-to-face*) dengan *e-learning* karena keterbatasan waktu yang dimiliki sehingga *blended learning* menjadi solusi yang tepat membantu perkembangan teknologi. Pada perguruan tinggi penerapan *blended learning* sangat efisien dalam membantu kebaruan poses pembelajaran (Aslamiyah et al, 2019).

Penggunaan metode belajar *blended learning* yang menggabungkan pembelajaran tatap muka secara langsung baik *offline* ataupun *online* tentu

saja memerlukan akses internet untuk menunjang kegiatan pembelajaran tersebut. Berikut ini data penggunaan internet untuk kegiatan edukasi pada tahun 2017 sebagai berikut :



Gambar I. 1 Laporan Pemanfaatan Internet untuk Edukasi

Sumber : Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII)

Dari data tersebut, penggunaan internet untuk kegiatan pembelajaran tingkat tertinggi pada pembaca artikel yaitu sebesar 55,30%, kemudian disusul dengan membuat video tutorial sebesar 49,67%, selanjutnya *share* artikel/video edukasi sebesar 17,85% sedangkan yang terakhir ialah pendaftaran sekolah sebesar 14,63%. Hal tersebut menjadi alasan mendasar diterapkannya *blended learning* karena proses pembelajaran yang dilakukan tidak hanya ketika sedang berada di tempat institusi/kampus, tetapi ketika di

luar pun prosesnya dapat berjalan karena cukup menggunakan fasilitas internet.

Perkembangan teknologi informasi harus diimbangi dengan pengetahuan dan keterampilan yang dimiliki oleh setiap orang sehingga dapat dengan mudah pelaksanaan serta penyebarannya. Di Indonesia keterampilan dalam penggunaan teknologi setiap tahunnya semakin meningkat, hal tersebut terbukti dari survei oleh Badan Pusat Statistik tahun 2015-2016 bahwa keterampilan menggunakan teknologi informasi dan komputer pada usia 15-24 tahun dengan keterampilan Teknologi Informasi dan Komputer (TIK) pada lingkup Provinsi dari rata-rata total kemampuan keterampilan teknologi informasi di Indonesia, pada tahun 2015 sebesar 51,83% meningkat menjadi 58,21% pada tahun 2016. Untuk DKI Jakarta memiliki kemampuan keterampilan teknologi di atas rata-rata yaitu pada tahun 2015 sebesar 80,01% dan tahun 2016 sebesar 82,53% angka tersebut lebih besar dari setiap provinsi lainnya.

Data di atas membuktikan bahwa Indonesia sudah mulai mampu menerapkan teknologi informasi untuk menunjang kegiatan sehari-hari. Dalam Awaliyah & Amanda (2019), Mohammad Nasir menerangkan bahwa segala aspek kehidupan kampus harus berubah dengan menerapkan perkembangan Teknologi Komunikasi dan Informasi (TIK) sehingga penerapan Pendidikan Jarak Jauh (PJJ) berbasis daring atau pun *blended learning* sampai transformasi proses administrasi atau manajemen pendidikan tinggi berbasis Teknologi Komunikasi dan Informasi (TIK) dapat meningkatkan produktivitas dan juga kualitas. Dalam berita yang dimuat oleh Nadya (2018) menyebutkan

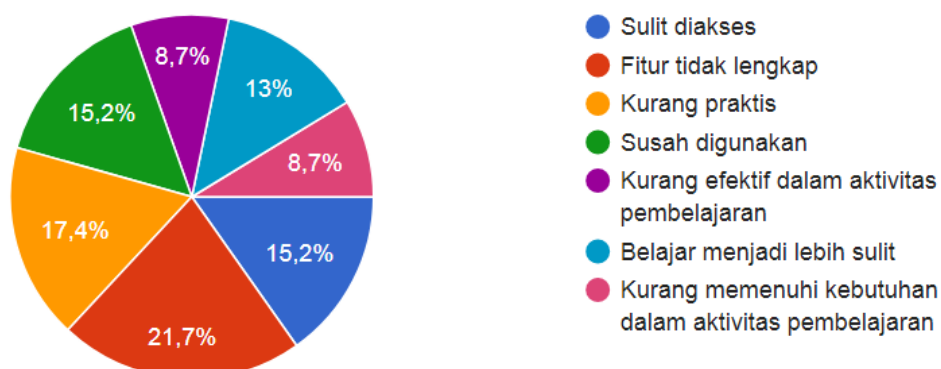
bahwa kuliah *online* jamak menjadi pilihan yaitu kuliah tanpa tatap muka, hadir program *blended learning* yang menawarkan kuliah *fleksibel* dengan metode belajar campuran *online* dan *offline*.

Dalam tribunnews.com Universitas Al Azhar Indonesia menerapkan *blended learning* sebagai bentuk dukungan membangun cita-cita masyarakat terhadap pendidikan tinggi yang terjangkau. Sedangkan D. Setiawan (2019) menjelaskan bahwa Universitas Negeri Semarang sudah mulai merancang materi pembelajaran *blended learning* dan penyelenggaraan kelas oleh dosen dengan didukung dengan fasilitas kelas *online*. Kemudian Advertorial (2019) menjelaskan bahwa Universitas Budi Luhur juga menerapkan metode *blended learning* sebagai jawaban dari kebutuhan kaum millennial, bahkan pada tribunjogya.com Universitas Aisyiyah Yogyakarta mengembangkan program *blended learning* berbasis *Computer Aided Instruction* (CAI) untuk program S2 kebidanan.

Kebijakan yang ditetapkan oleh Kementrian Riset, Teknologi dan Pendidikan Tinggi Tahun 2016 bahwa Pendidikan Jarak Jauh dan *E-Learning* di Indonesia memiliki proporsi *online* 30%-79% pada *blended/hybrid* mengkombinasikan cara *online* dan tatap muka. Terdapat proporsi pengantaran bahan ajar yang *online*, biasanya dilengkapi dengan diskusi *online*, dan juga pengurangan frekuensi tatap muka. Kegiatan tersebut dapat saling melengkapi sebagai pengganti tatap muka secara langsung, sehingga dalam hal ini kegiatan pembelajaran dapat tetap berlangsung.

Persepsi kemudahan dan manfaat yang dirasakan menjadi faktor pemicu diterapkannya metode *blended learning*, karena metode *blended learning* dapat diakses dimana saja dan kapan saja selama terhubung dengan jaringan internet, kemudahan akses ditengah kesibukan akan lebih menambah persepsi manfaat yang dirasakan oleh individu. Selain itu persepsi kemudahan juga menjadi faktor pendorong individu dalam menggunakan metode *blended learning* ini. Hal ini didukung oleh penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Rahmawati (2019) dimana hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa Manfaat yang Dirasakan dan Kemudahan penggunaan memiliki pengaruh terhadap Prilaku Niat untuk menggunakan *e-Learning*.

Universitas Negeri Jakarta (UNJ) sudah mulai menerapkan metode *blended learning* sejak 2018 yang diharapkan mampu menghasilkan lulusan dengan kemampuan yang mampu bersaing di lingkungan masyarakat dan mampu mensejahterakan kehidupan bangsa. Melalui aplikasi Sistem Informasi Belajar Daring (Siberling) Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Jakarta (UNJ) mahasiswa maupun dosen dapat mengirimkan file dalam bentuk dokumen, foto, video dan juga dapat berdiskusi secara langsung dengan dosen yang bersangkutan. Berdasarkan survei awal yang dilakukan oleh peneliti kepada 46 mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Jakarta mengetahui metode belajar *blended learning*, didapatkan hasil:



Gambar I. 2 Grafik Hasil Survey Awal

Berdasarkan data tersebut terdapat beberapa kendala yang dihadapi ketika menggunakan Sibering yaitu sulit diakses sebesar 15,2 % , fitur tidak lengkap sebesar 21,7%, kurang praktis sebesar 17,4%, susah digunakan sebesar 15,2%, kurang efektif dalam aktivitas pembelajaran 8,7%, belajar menjadi lebih sulit 13%, kurang memenuhi kebutuhan dalam aktivitas pembelajaran 8,7%.

Penggunaan media yang beragam, tidak meratanya fasilitas komputer dan internet, serta kurangnya pengetahuan dalam penggunaan teknologi merupakan kendala yang dihadapi dalam penerapan *blended learning* (Prayitno, 2015). Dalam penelitian yang berjudul “Evaluasi pelaksanaan *blended learning* di SMK TI UDAYANA menggunakan model CSE-UCLA” oleh Divayana (2017) terdapat kendala dalam penggunaan *blended learning* di antaranya belum banyak guru yang mengenal adanya fasilitas *blended learning* yang disediakan oleh sekolah, belum keseluruhan siswa paham dan mampu menggunakan fasilitas *blended learning* yang disediakan oleh sekolah, dan yang terpenting yaitu akses internet yang masih belum stabil.

Dari uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor yang menjadi kendala penerapan *blended learning* melalui aplikasi Sibering ialah sulit diakses, fitur tidak lengkap, kurang praktis, susah digunakan, kurang efektif dalam aktivitas pembelajaran, belajar menjadi lebih sulit, kurang memenuhi kebutuhan dalam aktivitas pembelajaran. Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang kemudahan penggunaan dan manfaat yang dirasakan ketika menggunakan aplikasi Sibering, akankah digunakan lebih lanjut atau tidak.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, permasalahan yang akan diteliti dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Apakah kemudahan penggunaan dapat mempengaruhi manfaat yang dirasakan secara positif dan signifikan?
2. Apakah kemudahan penggunaan dapat mempengaruhi niat menggunakan kembali secara positif dan signifikan?
3. Apakah manfaat yang dirasakan dapat mempengaruhi niat menggunakan kembali secara positif dan signifikan?
4. Apakah kemudahan penggunaan dapat mempengaruhi niat menggunakan kembali melalui manfaat yang dirasakan secara positif dan signifikan?

C. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan perumusan masalah yang dipaparkan, tujuan utama yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui pengaruh kemudahan penggunaan terhadap manfaat yang dirasakan.
2. Mengetahui pengaruh kemudahan penggunaan terhadap niat menggunakan kembali.
3. Mengetahui pengaruh manfaat yang dirasakan terhadap niat menggunakan kembali.
4. Mengetahui pengaruh kemudahan penggunaan terhadap niat menggunakan kembali melalui manfaat yang dirasakan.

D. Kebaharuan Penelitian

Terdapat beberapa penelitian yang sejenis yang membahas mengenai pembelajaran menggunakan metode *blended learning* dengan aplikasi Sibering namun masih jarang ditemukan yang membahas mengenai kemudahan yang dirasakan dan manfaat yang dirasakan terutama di Universitas Negeri Jakarta. Beberapa penelitian yang membahas mengenai *blended learning* dilakukan oleh Divayana, D. G. H (2017) menyatakan bahwa untuk memperoleh tingkat efektivitas pelaksanaan *blended learning* di SMK TI Udayana. Kemudian penelitian yang dilakukan oleh Tsai at al (2018) dengan tujuan menyelidiki faktor-faktor yang mempengaruhi niat perilaku perawat menggunakan *The blended e-learning system* (BELS) di Taiwan.

Kemudian penelitian yang dilakukan oleh Aslamiah at al (2019) yang mendeskripsikan kecenderungan kemandirian belajar mahasiswa Jurusan Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Malang saat diterapkan *blended learning*. Selanjutnya Wardani at al (2018) membahas mengenai daya tarik pembelajaran di era 21 dengan *blended learning*.

Penelitian ini berfokus pada kemudahan penggunaan dan manfaat yang dirasakan, serta niat menggunakan kembali Sibering dalam kegiatan pembelajaran. Dari hasil penelusuran melalui media sosial google, google scholar ataupun repository Universitas Negeri Jakarta masih jarang ditemukan penelitian yang sama dengan penelitian yang akan dilakukan. Sehingga peneliti mengangkat hal tersebut untuk diteliti lebih lanjut agar dapat bermanfaat bagi mahasiswa maupun dosen yang mengajar.