

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pergeseran paradigma dalam manajemen pendidikan yang semula terpusat menjadi desentralisasi membawa konsekuensi dalam pengelolaan pendidikan. Sejalan dengan perkembangan teknologi informasi dan pembelajaran berbasis teknologi informasi yang sangat pesat, tercipta pula sebuah sistem pembelajaran baru yang disebut dengan e-learning (Byoung, Chan dan Lee, 2009).

e-Learning dapat difahami sebagai suatu proses pembelajaran yang memanfaatkan teknologi informasi berupa komputer yang dilengkapi dengan sarana telekomunikasi (Internet, intranet, ekstranet) dan multimedia (grafis, audio, video) sebagai media utama dalam penyampaian materi dan interaksi antara pengajar (guru/dosen) dan pelajar (siswa/mahasiswa).

Untuk mendukung jalannya kegiatan belajar, pengelola pendidikan harus lebih variatif, salah satunya dengan memanfaatkan media elektronika atau komputer. e-Learning Klasiber¹ adalah portal pembelajaran elektronik berbasis web yang dilaksanakan sebagai salah satu pelengkap metode pembelajaran yang dapat diakses oleh setiap mahasiswa Universitas Islam Indonesia (UII). Layanan yang diberikan dalam e-learning Klasiber misalnya kuliah online, download materi kuliah, dan upload tugas kuliah. Mahasiswa juga dapat menggunakan

¹[Http://www.klasiber.uii.ac.id](http://www.klasiber.uii.ac.id)

fasilitas forum, *chat online*, pengiriman pesan antar pengguna dan konsultasi dari para ahli atau dosen untuk dapat lebih bersosialisasi.

Meskipun telah disadari e-learning dapat membantu peningkatan kualitas pendidikan dan pengetahuan, saat ini pemanfaatannya belum sepenuhnya diterapkan di UII. Salah satu faktor yang berpengaruh adalah sumber daya manusianya. Faktor pengguna merupakan salah satu aspek yang sangat penting untuk diperhatikan dalam penerapan teknologi informasi. Tingkat kesiapan pengguna untuk menerima teknologi memiliki pengaruh besar dalam menentukan sukses atau tidaknya penerapan teknologi tersebut (Jogiyanto, 2007).

Beberapa model dibangun untuk menganalisis dan memahami faktor-faktor yang mempengaruhi penerimaan teknologi komputer diantaranya adalah *Technology Acceptance Model (TAM)*. Dua hal yang menyebabkan orang menerima atau menolak aplikasi teknologi informasi yakni, pertama orang cenderung menggunakan atau tidak teknologi informasi karena mereka percaya bahwa teknologi informasi ini mampu membantu/mempersulit dalam melakukan tugas-tugas. Variabel ini disebut sebagai persepsi atas kemanfaatan (*perceived usefulness*). Kedua, sekalipun user percaya bahwa sistem ini berguna, namun pada saat yang sama user juga mempercayai bahwa sistem ini terlalu sulit untuk digunakan. Variabel ini disebut sebagai persepsi kemudahan penggunaan (*perceived ease of use*) (Davis (1989) dalam Byoung, et al.(2009)).

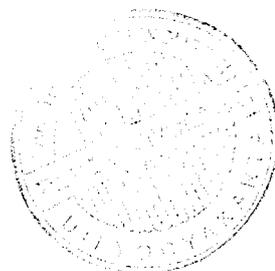
Kualitas layanan dalam konteks e-learning dapat diukur salah satunya dengan menggunakan instrumen *Servqual*. Dalam *Servqual* terdapat dimensi *tangibles* yang mengukur kualitas layanan dari segi fisik, maka pada e-learning

komitmen dan kemampuan instruktur/dosen menjadi faktor yang penting dan mempengaruhi tingkat kepercayaan serta penerimaan pengguna. Kualitas isi pembelajaran e-learning mempengaruhi tingkat kepuasan pengguna. Beberapa variabel dalam *SERVQUAL* diadaptasi untuk mengukur tingkat penerimaan pengguna terhadap e-learning, yaitu variabel materi pembelajaran, desain isi e-learning dan karakteristik dosen (Parasuraman (1988) dalam Byoung, et al., (2009)).

Salah satu kajian dari segi psikologis untuk mengukur minat seseorang dalam suatu aktivitas dalam hal ini tentang penggunaan e-learning adalah *flow theory* yang menekankan peran atas sebuah keadaan tertentu untuk membandingkan perbedaan individu dalam menjelaskan motivasi perilaku manusia. *Playfulness*² adalah sebuah konsep yang digunakan secara luas untuk mengukur *flow*. *Playfulness* adalah variabel yang kompleks yang memasukkan kesenangan pribadi, dorongan psikologis, dan minat. *Playfulness* dijadikan sebagai variabel untuk mengukur kesenangan pribadi atas intensi penggunaan e-learning (Moon dan Kim (2000) dalam Byoung, et al.(2009)).

Berdasarkan model pendekatan diatas maka penelitian ini mencoba untuk menilai tentang penerimaan mahasiswa terhadap layanan e-learning Klasiber. Model penelitian ini terdiri dari empat variabel bebas, yang terdiri atas *playfulness*, dan tiga variabel kualitas pelayanan yaitu karakteristik dosen (*instructors characteristics*), materi pembelajaran (*teaching materials*), dan desain isi pembelajaran (*design of learning contents*). Variabel kepercayaan terdiri dari

² Playfulness ditulis dalam bahasa sebenarnya untuk tidak mengaburkan arti



1.4 Tujuan Penelitian

Dari rumusan masalah diatas maka tujuan penelitian ini adalah:

1. untuk mengetahui hubungan antara materi pembelajaran, karakteristik dosen, desain isi e-learning terhadap persepsi atas kemanfaatan dan persepsi terhadap kemudahan penggunaan e-learning.
2. untuk mengetahui hubungan antara persepsi atas kemanfaatan dan persepsi atas kemudahan penggunaan terhadap intensi penggunaan e-learning.
3. untuk mengetahui hubungan antara *playfulness* terhadap intensi penggunaan e-learning.
4. untuk mengetahui faktor yang mempengaruhi penerimaan e-learning Klasiber dari perspektif mahasiswa Universitas Islam Indonesia (UII)

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian yang diharapkan oleh peneliti adalah sebagai berikut ini.

1. memberikan informasi tentang faktor-faktor yang dapat mempengaruhi penerimaan mahasiswa terhadap kualitas layanan e-learning Klasiber
2. sebagai sebuah karya ilmiah yang dapat dijadikan referensi dan bahan pembanding bagi penelitian selanjutnya dan bagi lembaga yang berkepentingan lainnya.