

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Generasi Z lahir antara tahun 1995-2012 yaitu saat perkembangan teknologi sudah tersedia sehingga mereka dapat terhubung dan dapat berkomunikasi secara langsung sehingga dengan cepat mendapatkan informasi. Generasi Z lahir disaat perkembangan teknologi sudah tersedia sehingga tidak perlu mengalami transisi seperti generasi sebelumnya, hal itulah yang membuat generasi ini memiliki karakter yang menggemari teknologi, fleksibel, lebih cerdas, dan toleran dalam perbedaan budaya (Rastati, 2018). Perkembangan teknologi juga terjadi pada bidang pendidikan dengan memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran sehingga dapat meningkatkan mutu pendidikan dan mampu membentuk sumber daya manusia yang berkualitas dan berguna bagi pembangunan bangsa.

Dalam menyikapi perkembangan serta kemajuan teknologi tersebut, maka perguruan tinggi dituntut untuk mengembangkan dan menguasai teknologi tersebut agar mampu memanfaatkan teknologi dalam media pembelajaran (*E-Learning*) (Husnawati et al., 2017). Dengan adanya *e-learning*, tenaga pendidik dan peserta didik memiliki perannya masing-masing. Tenaga pendidik (guru/dosen) memiliki peran sebagai fasilitator dan pembimbing dalam kegiatan pembelajaran, sedangkan peserta didik (siswa dan mahasiswa) memiliki peran sebagai konstruktor pengetahuan, pembelajar mandiri (*independent learners*), dan pemecah masalah (*problem solvers*). Beberapa perguruan tinggi yang telah menerapkan dan memanfaatkan *e-learning* adalah Universitas Airlangga, Institut Teknologi Sepuluh November, Universitas Negeri Surabaya, Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya dan Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jawa Timur dengan bentuk penerapan berupa *website*.

E-learning merupakan perpaduan antara teknologi informasi berupa komputer dengan alat komunikasi (internet) dan multimedia (grafik, audio, video) dengan pendistribusian bahan ajar dan pembelajaran yang dilengkapi dengan pengajar (dosen/guru). Pengguna *e-learning* dipaksa mempelajari lebih dalam terhadap perangkat teknologi yang digunakan sehingga perlu diukur kesiapan pengguna dalam menerima teknologi tersebut, maka dari itu kesiapan pengguna dalam menerima teknologi sangat penting untuk diperhatikan.

Dalam penerapan *e-learning*, mahasiswa merupakan salah satu faktor yang penting untuk diperhatikan, kesiapan mahasiswa untuk menerima teknologi tersebut mempunyai pengaruh besar dalam menentukan sukses atau tidaknya penerapan teknologi agar mahasiswa dapat memanfaatkan kemajuan teknologi tersebut dengan maksimal. Menurut Jogiyanto (2007) kesuksesan implementasi maupun adopsi teknologi baru terutama teknologi informasi dan komunikasi pada sebuah instansi pendidikan sangat ditentukan oleh faktor kesiapan dan kemampuan pengguna (Pambudi, 2015). Beberapa manfaat dari *e-learning* menurut (Hartanto, 2016) adalah fleksibilitas dan efektifitas tempat, waktu dan juga pembelajaran, *independent learning* dimana pembelajar memegang kendali atas kesuksesan belajar, standarisasi pengajar dan juga biaya. Dengan hal tersebut maka diharapkan mahasiswa dapat menerapkan dan memanfaatkan berbagai informasi dan mengakses materi - materi dimanapun dan kapanpun. Hal ini merupakan salah satu upaya untuk lebih memantapkan materi - materi pembelajaran sehingga proses pembelajaran yang diterapkan akan lebih efektif dan efisien.

Technology Acceptance Model (TAM) merupakan sebuah konsep yang dianggap paling baik dalam menjelaskan perilaku Pengguna terhadap penerimaan sistem teknologi informasi. TAM merupakan model yang dianggap paling tepat dalam menjelaskan bagaimana Pengguna dapat menerima sebuah sistem (Venkatesh & Davis, 2000). TAM dikembangkan untuk memberikan penjelasan tentang penentuan

penerimaan komputer secara umum, memberikan penjelasan tentang perilaku atau sikap pengguna dalam suatu populasi (Sayekti & Putarta, 2016). TAM menyatakan bahwa *behavioral intention to use* (intensi seseorang untuk menggunakan sistem) ditentukan oleh dua keyakinan yaitu: pertama, *perceived usefulness* yang didefinisikan sebagai sejauh mana seseorang yakin bahwa menggunakan sistem akan meningkatkan kinerjanya. Kedua, *perceived ease of use* yang didefinisikan sebagai sejauh mana seseorang yakin bahwa penggunaan sistem adalah mudah. TAM juga menyatakan bahwa dampak variabel - variabel eksternal seperti (karakteristik sistem, proses pengembangan dan pelatihan) terhadap *intention to use* dapat dimediasi oleh *perceived of usefulness* dan *perceived ease of use*. Konsep *Technology Acceptance Model* (TAM) juga menyatakan bahwa *perceived usefulness* dipengaruhi oleh *perceived ease of used*.

Penelitian Sebelumnya menjelaskan bahwa pentingnya mengembangkan dan menyajikan model adopsi sistem *e-learning* berbasis *Technology Acceptance Model* (TAM) dan selanjutnya mengumpulkan beberapa pengalaman penelitian dari varian model yang berbeda (Hanif et al., 2018). Penelitian sebelumnya mengeksplorasi dan mengembangkan hubungan antara *perceived usefulness* (PU) dan *perceived ease of use* (PEOU) dengan adanya faktor eksternal yang mempengaruhi seperti *self -efficacy*, *enjoyment*, *perception of external control*, *subjective norm*, *result demonstrability* dan *system accessibility*. Alasan kenapa penelitian sebelumnya menambahkan variabel external ke dalam *Technology Acceptance Model* (TAM) disebabkan adanya penelitian yang melaporkan hubungan yang tidak signifikan antara variabel eksternal dan penggunaan teknologi dengan pengujian pada sampel Pelajar digital. Penelitian sebelumnya juga menyatakan bahwa banyak variabel eksternal yang dapat mempengaruhi PU dan PEOU dalam TAM namun beberapa diantara variabel eksternal tersebut ada yang tidak terlalu signifikan pengaruhnya kedalam variabel PU dan PEOU seperti contoh di dalam penelitian terdahulu menyebutkan bahwa variabel eksternal seperti *experience* tidak terlalu berpengaruh terhadap konstruk utama PU karena di penelitian terdahulu menunjukkan *experience* tidak berhubungan dengan E-portofolio

siswa. Dengan alasan tersebut, penelitian sebelumnya jadi termotivasi untuk menyelidiki kembali hubungan antara faktor eksternal dengan TAM yang berujung pada model TAM yang diperluas dengan tambahan faktor eksternal yang relevan.

Berdasarkan latar belakang tersebut, tujuan dari penelitian ini untuk Menguji Model *Extended Technology Acceptance Model* (TAM) terhadap niat mahasiswa (Generasi Z) pada universitas di surabaya dalam penerimaan penggunaan teknologi *e-learning* berbasis *website* untuk mengoptimalkan layanan *e-Learning* sehingga dapat digunakan secara optimal dan berkelanjutan. Dengan demikian penelitian ini diberi judul “Analisis Penerimaan Teknologi *E-learning* Dengan Metode *Extended Technology Acceptance Model* (TAM) Terhadap Generasi Z Di Perguruan Tinggi Surabaya”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas maka rumusan masalah yang diajukan dalam penelitian ini adalah menganalisis faktor - faktor apa saja yang mempengaruhi niat penerimaan mahasiswa terhadap *E-learning* dengan menggunakan model *Extended Technology Acceptance Model* (TAM) dan bagaimana rekomendasi/evaluasi yang dapat diusulkan kepada pengembang *e-learning* perguruan tinggi di surabaya agar dapat mengoptimalkan *e-learning* dalam sistem pembelajaran dan dapat digunakan secara optimal.

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dilakukannya penelitian ini adalah:

1. Menganalisis proses pengaruh faktor - faktor yang dapat mempengaruhi perilaku niat penerimaan mahasiswa (Generasi Z) dalam menggunakan *e-learning* dengan metode *Extended Technology Acceptance Model* (TAM)

2. Menyusun rekomendasi untuk pengembang *e-learning* agar dapat mengoptimalkan sistem *e-learning* dan meningkatkan penerimaan mahasiswa dalam menerima sistem tersebut.

1.4 Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Memberikan kontribusi pemikiran bagi dunia penelitian, terutama mengenai *Extended Technology Acceptance Model* (TAM) dalam analisis niat penerimaan pengguna sistem *e-learning*.
2. Memberikan rekomendasi/evaluasi kepada pengembang *e-learning* agar dapat mengoptimalkan *e-learning* dalam sistem pembelajaran dan dapat digunakan secara optimal.

1.5 Batasan Masalah

Ditentukannya batasan masalah bertujuan agar ruang lingkup penelitian tidak terlalu luas maka ditetapkan batasan masalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini berfokus pada pengguna *e-learning* terutama pada generasi Z.
2. Penelitian ini berfokus pada *e-learning* pada Universitas Airlangga, Institut Teknologi Sepuluh Nopember, Universitas Negeri Surabaya, Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jawa Timur, dan Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya berbasis *website*.