

PENGUNAAN *DIGITAL LEARNING SYSTEM (DLS)* SEBAGAI PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI DI SMP NEGERI 5 SURABAYA

Oleh : Endah Yuni Pramesti / 071311633045

ABSTRAK

Digital Learning System (DLS) merupakan suatu terobosan terbaru dalam memanfaatkan teknologi dalam bidang pendidikan untuk belajar secara digital melalui teknologi baik hardware maupun software, online maupun offline yang dikemas secara apik dan interaktif yang bertujuan untuk merevolusi cara belajar dan berbagi pengetahuan dengan memanfaatkan jaringan internet.

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk menggambarkan tentang penggunaan e-education *Digital Learning System (DLS)* yang digunakan oleh guru dan siswa SMP Negeri 5 Surabaya sebagai sarana pendukung kegiatan pembelajaran disekolah. Dalam penelitian ini menggunakan teori *Unified Theory Of Acceptance and Use Of Technology (UTAUT)* dari Venkatesh et al (2003) yang digunakan untuk mengukur penerimaan dan penggunaan sistem teknologi baru. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif deskriptif dengan teknik pengambilan sampling yakni *purposive sampling*

Hasil analisis yang diperoleh memperlihatkan bahwa sebagian besar bahwa guru dan siswa SMP Negeri 5 Surabaya telah menerima dan menggunakan *Digital Learning System (DLS)* dengan baik. Berdasarkan hasil analisis penelitian diketahui bahwa guru dan siswa *Digital Learning System (DLS)* memiliki tingkat *performance expectancy* (ekspektasi kinerja) termasuk kategori baik dengan nilai rata-rata skor sebesar 3,73, *effort expectancy* (ekspektasi usaha) termasuk kategori baik dengan nilai rata-rata skor sebesar 3,85, *social influence* (pengaruh sosial) termasuk kategori baik dengan nilai rata-rata skor sebesar 3,61, *facilitating conditions* (kondisi Fasilitas) termasuk kategori baik dengan nilai rata-rata skor sebesar 3,70 terhadap *behavioral intention to use the system* termasuk kategori baik dengan nilai rata-rata skor sebesar 3,89 variable ini merupakan meraih nilai skor tertinggi di banding lainnya.

Kata kunci : Teknologi, *Digital Learning System (DLS)*, *Unified Theory Of Acceptance and Use Of Technology (UTAUT)*, Teknologi, Media Belajar,

ABSTRACT

Digital Learning System (DSL) is a breakthrough in the harnessing of technology in education for learning digitally via software or hardware technology, online and offline are packaged in stylish interactive that aims to revolutionize the way of learning and knowledge sharing by making use of the internet network.

This research was conducted with the aim to describe the use of e-education *Digital Learning System (DSL)* used by teachers and students of SMP Negeri 5 Surabaya as a means of supporting learning activities in schools. In this study using the theory of the *Unified Theory Of Acceptance and Use Of Technology (UTAUT)* from Venkatesh et al (2003) used to measure the acceptance and use of the new technological system. The methods used in this research is descriptive quantitative sampling-taking techniques i.e. with *purposive sampling*

Analysis of the results obtained shows that the majority of that teachers and students of SMP Negeri Surabaya has received 5 and using *Digital Learning System (DSL)* fine. Based on the results of the analysis of the research note that teachers and students *Digital Learning System (DSL)* has tingkat *performance expectancy* (performance expectations) including good categories with average score of 3.73, *effort expectancy* (expectations business categories) include good with average value score of 3.85, *social influence* (social influence) include both categories with the highest average score of 3.61, *facilitating conditions* (Facilities conditions) including the requirement of good-value the average score of 3.70 against *behavioral intention to use the system*, including categories of well with average score of 3.89 variable this is grabbing the value of the highest score in other appeals.

Keywords: Teknologi, *Digital Learning System (DSL)*, *Unified Theory Of Acceptance and Use Of Technology (UTAUT)*, Technology, Learning media,

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi yang berjalan semakin pesat telah membawa dunia memasuki era baru yang jauh lebih maju dari yang dibayangkan sebelumnya, munculnya istilah teknologi informasi dan sistem informasi menjadi bukti bahwa era baru membawa kehidupan kita pada kemajuan dunia. Era digital membuat semua aktifitas kehidupan manusia menjadi semakin mudah dan cepat sehingga semua orang dapat mengakses informasi tanpa mengenal jarak dan waktu, saat ini era digital menjadi salah satu tren dalam perkembangan dunia berbagai aspek kehidupan pun tak lepas dari digitalisasi. Dunia pendidikan memiliki konsep pembelajaran berbasis media elektronik yang dikenal dengan sebutan *e-Education*. Saat ini *e-Education* merupakan pendidikan yang menggunakan internet sebagai media utamanya, sistem *e-Education* memungkinkan untuk diakses melalui terminal diberbagai tempat sesuai dengan mobilitas pengaksesnya, sehingga lahirlah mobile education (m-education). Melalui konsep *e-Education* yang menggunakan pembelajaran melalui media komputer dan internet.

Namun sejauh ini masih banyak ditemukan kemampuan guru dalam memanfaatkan teknologi informasi dan sistem informasi dalam proses pembelajaran masih terbatas, dengan adanya *Digital Learning System (DLS)* dapat meningkatkan kompetensi guru dibidang TIK sehingga guru dapat menyesuaikan diri dengan perkembangan teknologi dan siswanya, karena siswa saat ini tumbuh pada masa era digital.

Pada penelitian berikut merupakan contoh keberhasilan dalam pemanfaatan teknologi oleh Elisa Rokhimatul Uma dengan judul penelitian “Pemanfaatan Quipper School Di Kalangan Siswa SMA (Study Deskriptif Tentang Pemanfaatan Quipper School Sebagai Media Pendukung Belajar Siswa di Maderasah Aliyah Negeri Jombang)” penelitian tersebut bertujuan untuk menggambarkan tentang pemanfaatan e-learning Quipper School yang digunakan oleh siswa MAN Jombang sebagai sarana pendukung kegiatan belajar, hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar siswa MAN Jombang telah menerima dan memanfaatkan Quipper school dengan baik di sekolah dengan hasil analisis dibuktikan bahwa siswa sekolah MAN Jombang memiliki tingkat ekspetasi kinerja, ekspetasi usaha, pengaruh sosial dan kondisi fasilitas yang mendukung tergolong tinggi dengan nilai rata-rata skor sebesar 4.05 untuk variable ekspetasi kinerja, 4,075 untuk variable ekspetasi usaha, 4,00 untuk variable pengaruh social dan 3,57 untuk variable kondisi fasilitas yang mendukung.

Pada penelitian kali ini dengan judul Penggunaan *e-Education* Sebagai Pembelajaran Berbasis Teknologi dengan menggunakan model *Unified Theory Of Acceptance and Use Of Technology (UTAUT)* dan variable untuk mengukur tingkat pgunaan e-education di SMP Negeri 5 Surabaya. Pengukuran tersebut dapat diukur melalui variable indicator yang tersedia *performance expectancy*

(Ekspektansi Kinerja), *effort expectancy* (Ekspektansi Usaha), *social influence* (Pengaruh social), dan *facilitating conditions* (Kondisi Fasilitas), terhadap *behavioral intention to use the system* (Niat Untuk Menggunakan Sistem).

RUMUSAN MASALAH

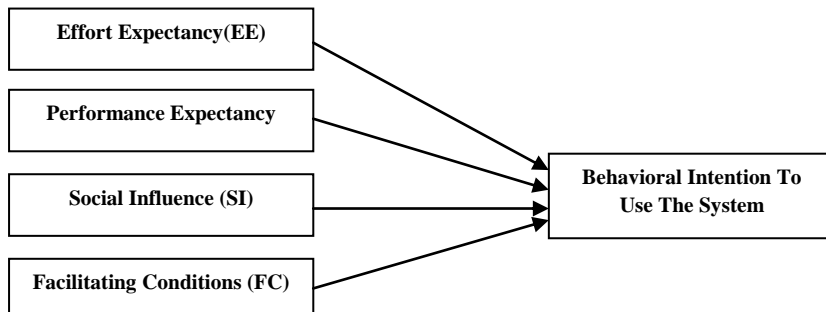
Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka dapat dirumuskan permasalahan Bagaimana gambaran penggunaan media Digital Learning System (DLS) sebagai media pembelajaran guru di SMP Negeri 5 Surabaya dengan menggunakan model Unified Theory Of Acceptance and Use Of Technology (UTAUT) ?

Penggunaan *Digital Learning System (DLS)* dari Model *Unified Theory Of Acceptance and Use Of Technology (UTAUT)*

Unified Theory Of Acceptance and Use Of Technology (UTAUT) merupakan salah satu model penerimaan teknologi terkini yang dikemukakan oleh Venkatesh *et al.*,(2003:12).UTAUT menggabungkan fitur-fitur yang berhasil dari delapan teori penerimaan teknologi terkemuka menjadi satu teori. Kedelapan teori terkemuka yang disatukan di dalam UTAUT adalah *theory of reasoned action (TRA)*, *technology acceptance model (TAM)*, *motivational model (MM)*, *theory of planned behavior (TPB)* , *combined TAM and TPB*, *model of PC utilization (MPTU)*, *innovation diffusion theory (IDT)*, dan *social cognitive theory (SCT)*. UTAUT terbukti lebih berhasil dibandingkan kedelapan teori yang lain dalam menjelaskan hingga 70 persen varian pengguna (Vankatesh,dkk 2003). Setelah mengevaluasi kedelapan model vankatest, dkk menemukan tujuh kostruk yang tampak menjadi determinan langsung yang signifikan terhadap *behavioral intention* atau use behavior dalam satu atau lebih di masing-masing model. Konstruk-konstruk tersebut adalah *performance expectancy*, *effort expectancy*, *social influence*, *facilitating conditiond*, *attitude toword using technology* dan *self-efficacy*. Setelah melalui pengujian lebih lanjut, ditemukan empat konstruk utama yang memainkan peran penting sebagai determinan langsung dari *behavioral intention* dan *use behavior* yaitu *performance expectancy*, *effort expectancy*, *social influence*, dan *facilitating condition*. Sedangkan yang lain tidak signifikan sebagai determinan langsung dari *behavioral intention*. Disamping itu terdapat pula empat moderator: gender, age, voluntariness, dan experience yang diposisikan untuk memoderasi dampak dari empat konstruk utama pada *behavioral intention* dan *use behavior*.

Penelitian ini menggunakan model sebagai kerangka pemikiran teoritis yaitu UTAUT yang digunakan dalam *Digital Learning System (DLS)*. Sesuai dengan ruang lingkup penelitian maka model UTAUT yang digunakan dalam pembelajaran *Digital Learning System (DLS)* yang telah dimodifikasi sedemikian rupa sehingga menjadi lebih sederhana. Dimana terdapat 1 variabel dependen, yaitu Behavioral intention to use the system dan 4 variabel independen yaitu *performance expectancy* (Ekspektansi Kinerja), *effort expectancy* (Ekspektansi Usaha), *social influence* (Pengaruh social), dan *facilitating conditions* (Kondisi Fasilitas) yang digambarkan dalam bentuk hubungan-

hubungan yang akan dianalisis. Sedangkan skala pengukuran yang digunakan pada penelitian adalah skala likert 5 point dengan (1) Sangat Setuju , (2) Setuju, (3) Kurang Setuju , (4) Tidak Setuju , (5) Sangat Tidak Setuju.



Gambar I.02. Model penelitian

MODEL PENELITIAN

Jenis penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan tipe penelitian deskriptif. Penelitian deskriptif tidak memberikan perlakuan, manipulasi, tetapi menggambarkan suatu kondisi apa adanya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Variable dan indicator

Variable pada penelitian kali ini sesuai dengan model UTAUT yang selanjutnya dari variable tersebut diukur dan dicari apakah terdapat hubungan antar variable dependen dan independenya, untuk lebih lengkapnya sebagai berikut.

1. *Performance Expectation* (Ekspetasi Kinerja)

Tingkat keyakinan guru dan siswa bahwa dengan menggunakan teknologi akan membantu untuk memperoleh keuntungan-keuntungan dalam meningkatkan kinerja guru dan siswa. Dari hasil pengukuran variable didapatkan total skor keseluruhan adalah 33,63 dengan rata-rata skor keseluruhan berjumlah 3,73, sehingga dapat disimpulkan statistik deskriptif pada variable *Performance Expectation* (Ekspetasi Kinerja) tersebut dalam kategori baik.

2. *Effort Expectancy* (Ekspektasi Usaha)

Tingkat kemudahan penggunaan sistem yang dapat mengurangi upaya (tenaga dan waktu) guru dan siswa dalam melakukan tugas-tugasnya. Kemudahan penggunaan teknologi akan menimbulkan perasaan dalam diri guru dan siswa bahwa sistem itu mempunyai kegunaan dan karenanya menimbulkan rasa yang nyaman bila bekerja dan belajar dengan menggunakan teknologi informasi. Ada beberapa indicator dalam kemudahan menggunakan teknologi informasi, yaitu : ti sangat mudah dipahami, ti mengerjakan dengan mudah apa yang diinginkan penggunaanya, keterampilan pengguna bertambah dengan menggunakan ti, dan ti tersebut sangat mudah untuk dioperasikan. Dari perhitungan variable didapatkan total skor keseluruhan adalah 30,8 dengan rata-rata skor keseluruhan berjumlah 3,85, sehingga dapat disimpulkan statistik deskriptif pada variable *Effort Expectancy* (Ekspektasi Usaha) tersebut dalam kategori Baik .

3. *Sosial influence* (Pengaruh social)

Kepercayaan guru dan siswa yang mempercayai bahwa orang lain yang mempunyai pengalaman menggunakan teknologi seperti *Digital Learning System* (DLS) dapat mempengaruhi niat seseorang untuk menggunakan teknologi tersebut. Pengaruh sosial merupakan faktor penentu terhadap tujuan perilaku dalam menggunakan teknologi informasi. Semakin banyak pengaruh yang diberikan sebuah lingkungan terhadap calon pengguna teknologi informasi untuk menggunakan suatu teknologi informasi yang baru maka semakin besar minat yang timbul dari seorang calon pengguna tersebut dalam menggunakan teknologi informasi tersebut karena pengaruh yang kuat dari lingkungan sekitarnya. Dari perhitungan variable didapatkan total skor keseluruhan adalah 21,69 dengan rata-rata skor keseluruhan berjumlah 3,61, sehingga dapat disimpulkan statistik deskriptif pada variable *Social Influence* (Pengaruh Sosial) tersebut dalam kategori Baik.

4. *Facilitating Conditions* (Kondisi Fasilitas)

Kepercayaan guru dan siswa percaya bahwa dengan adanya fasilitas dan dukungan teknis dari organisasi tersedia untuk mendukung penggunaan *Digital Learning System* (DLS).

Dimana persepsi guru dan siswa terhadap sumberdaya dan dukungan yang tersedia untuk menggunakan teknologi informasi. Seperti ketersediaan kebutuhan dalam melaksanakan sistem dengan dukungan teknologi. Misalkan dalam menggunakan program belajar di sekolah sekolah harus menyediakan sarana dan prasarana demi keberlangsungan program tersebut adanya sumberdaya yang berkompeten dalam bidang tersebut, alat yang digunakan seperti sambungan internet, computer dan tempat pelaksanaan seperti lab.komputer. Dari perhitungan variable didapatkan total skor keseluruhan adalah 18,52 dengan rata-rata skor keseluruhan berjumlah 3,70. Sehingga dapat disimpulkan statistik deskriptif pada variable *Facilitating Condition* (Kondisi Fasilitas) tersebut dalam kategori Baik.

5. Behavioral Intention To Use System (Niat Untuk Menggunakan Sistem)

Seberapa besar niat seseorang dalam menggunakan teknologi informasi untuk membantu pekerjaannya, sehingga memunculkan ke empat factor kunci seseorang untuk memutuskan menggunakan teknologi informasi. Dari niatan seseorang yang terbentuk dari dalam dirinya atau karena faktor lingkungannya menghasilkan perilaku menggunakan teknologi informasi setelah seseorang merasakan bahwa banyak keuntungan yang didapatkan dalam menggunakan teknologi informasi dalam kehidupan dan pekerjaannya. Dari perhitungan variable didapatkan total skor keseluruhan adalah 15,58 dengan rata-rata skor keseluruhan berjumlah 3,89, sehingga dapat disimpulkan statistik deskriptif pada variable *Behavioral Intention To Use System* tersebut dalam kategori Baik.

KESIMPULAN

Dari pembahasan yang dijelaskan maka didapatkan kesimpulan bahwa hasil dari perhitungan variabel semua tergolong baik sehingga menandakan bahwa penggunaan *Digital Learning System (DLS)* di SMP Negeri 5 Surabaya dapat digunakan dengan baik dalam kegiatan belajar mengajar.

REFERENSI

Imam, 2014. *Profesionalisme Guru Dalam Mengimplementasikan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Di Kabupaten Nganjuk*.

<https://jurnaldikbud.kemdikbud.go.id/index.php/jpnk/article/download/138/128>

Latifah, Pipih. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif*[Cet.2]. Bandung : Remaja Rosdakarya.

Oetomo, Budi Sutedjo. 2007. *E-Education: Konsep, Teknologi Dan Aplikasi Internet Pendidikan*. Yogyakarta. Andi.

Orji, Rita O. 2010. Impact of Gender and Nationality on Acceptance of Digital Library : An empirical validation of nationality based UTAUT Using SEM, *Journal of Emerging Trends in Computing and Information Sciences*, Vol.1, No.2 Tersedia dalam http://www.cisjournal.orgv/archive/vol1no1/vol1no10_.pdf.

Uma, Elisa Rokhimatul. 2016. *Pemanfaatan Quipper School Di Kalangan Siswa SMA (Studi Deskriptif Tentang Pemanfaatan Quipper School Sebagai Media Pendukung Belajar Siswa Di Madrasah Alia Negeri Jombang)*. Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Airlangga : Surabaya. Tersedia Dalam <Http://Repository.Unair.Ac.Id/54998/> Diakses Pada Tanggal 17 Januari 2018

Vankatesh, Viswanath and xiaojun zhang.2010. unified theory of acceptance and use technology: U.S vs china. *Journal Of Global Information Technology Management*; Vol.13, No.1 pp 5-27. Tersedia dalam http://www.vvankatesh.com/downloads/papers/fulltext/pdf/Vankatesh_Zhang_JGIT_M_forthcoming.pdf

Vankatesh, Viswanath et al. 2003. User Accept Of Information Technology: Toward A Unified View. *MIS Quarterly*, Vol.27, No.3. tersedia dalam <http://www.jstor.org/stable/30036540>