

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Teknologi informasi semakin berkembang secara pesat di era globalisasi. Perkembangan teknologi tersebut dapat membantu pekerjaan manusia menjadi lebih mudah (Dewi *et al.*, 2018). Banyaknya fasilitas yang diperoleh dari perkembangan teknologi dapat memberikan kemudahan dan berdampak positif pada dunia pendidikan. Pendidikan merupakan upaya untuk mempersiapkan generasi muda dalam menghadapi perkembangan jaman di era global. Pendidikan harus dilaksanakan dengan sebaik mungkin sehingga menghasilkan pendidikan yang berkualitas. Salah satu dampaknya adalah proses pembelajaran dapat lebih efisien dan efektif serta dapat meningkatkan prestasi para siswa. Pasalnya masih banyak sekolah yang belum menerapkan atau bahkan belum bisa mencampurkan antara pendidikan dan teknologi dengan baik juga sara prasarana yang kurang memadai menjadi alasan mengapa Indonesia bisa tertinggal dari negara lain di dalam hal teknologi pendidikan. (Haris, 2017).

Bentuk implementasi dari perkembangan teknologi yang saat ini sedang populer digunakan di dunia pendidikan adalah penggunaan *Learning Management System* (LMS). Pengertian dari *Learning Management System* adalah sebuah software yang digunakan untuk mengatur dan memberikan konten belajar. Termasuk di dalamnya metode belajar, pembuatan silabus, mengelola, dan menyuguhkan materi online kepada pelajar.

Platform *Learning Management System* yang digunakan di SMA Negeri 1 Gedangan adalah *Google Classroom*. Aplikasi *online* tersebut memiliki beberapa fitur gratis berbasis online yang dapat diakses dengan mudah oleh para guru dan siswa. *Google Classroom* atau ruang kelas Google merupakan suatu serambi pembelajaran campuran untuk ruang lingkup pendidikan yang dapat memudahkan pengajar dalam membuat, membagi dan menggolongkan setiap penugasan tanpa kertas (*paperless*) software tersebut telah diperkenankan sebagai keistimewaan dari *Google Apps for Education* yang rilis pada tanggal 12 Agustus 2014. Berdasarkan survei, aplikasi *Google Classroom* menempati posisi teratas untuk platform yang paling sering digunakan sebagai pembelajaran.

Google Classroom merupakan media yang menyediakan kemudahan dalam pendistribusian materi pembelajaran maupun soal serta dapat digunakan sebagai sarana penilaian terhadap hasil kerja peserta didik dan melakukan interaksi dengan pengguna lainnya (Millatana, 2019: 77) . *Google Classroom* terintegrasi dengan layanan *Google* lainnya sehingga dapat mempersingkat proses pembelajaran. Beberapa layanan yang terintegrasi dengan *Google Classroom* adalah *Google Drive*, *Gmail*, *Google Calendar*, *Google Docs*, dan lain sebagainya. Guru dapat membuat ruang kelas khusus kemudian dapat membagikan kode kelas tersebut kepada siswa untuk bergabung. Setelah beberapa siswa telah bergabung, guru dapat memberikan tugas dan penilaian untuk siswa melalui *Google Classroom*.

SMAN 1 Gedangan berlokasi di Jl. Raya Sedati daerah Gedangan, Sidoarjo yang bukan merupakan kota besar. Namun, SMAN 1 Gedangan dapat memberikan fasilitas belajar seperti di SMA kota besar lainnya. Hal tersebut membuktikan bahwa, implementasi teknologi tidak hanya dapat dikembangkan di beberapa kota besar saja,

namun di beberapa daerah juga dapat menyediakan fasilitas pembelajaran dengan baik yaitu penggunaan *Learning Management System*. SMAN 1 Gedangan menerapkan penggunaan *Learning Management System* yaitu Aplikasi *Google Classroom* selama masa pandemi Covid-19 hingga saat ini. Namun setelah pembelajaran tatap muka berlangsung, beberapa guru dan siswa SMAN 1 gedangan masih menggunakan fasilitas dan fitur-fitur aplikasi *Google Classroom* secara berkelanjutan.

Permasalahannya adalah tidak semua guru menggunakan *Google Classroom* dan pihak sekolah tidak mewajibkan untuk melakukan metode pembelajaran berbasis digital. Dengan perbedaan metode pembelajaran tersebut, penelitian ini adalah untuk menganalisis faktor-faktor apa saja yang dapat memengaruhi perilaku siswa dalam penggunaan *Google Classroom* sebagai LMS dengan menggunakan metode UTAUT (*Unified Theory of Acceptance and Use of Technology*). Harapannya adalah penelitian ini dapat menjadikan sebagai rekomendasi untuk hal evaluasi pembelajaran bagi siswa maupun guru di SMAN 1 Gedangan terhadap metode pembelajaran yang lebih baik.

Terdapat penelitian terdahulu yang dilakukan oleh (Rosiana Dwi, 2020) yang sejalan dalam penelitian ini yaitu menganalisis faktor-faktor yang mempengaruhi niat penggunaan *e-learning* (classroom) di SMK Negeri 7 Jember menggunakan model *Unified Theory of Acceptance and Use of Technology 2* (UTAUT 2), dimana tujuan dari penelitian tersebut menggunakan model UTAUT 2 adalah untuk mengidentifikasi tiga variabel penting dari penelitian penerimaan dan penggunaan teknologi baik untuk umum maupun konsumen, memodifikasi beberapa hubungan yang sudah ada pada konsep model UTAUT terdahulu, dan mengenalkan hubungan baru serta penelitian tersebut dapat memberikan manfaat yang diharapkan dalam penggunaan *e-learning*.

Variabel utama yang digunakan pada model UTAUT dalam penelitian ini untuk memprediksi faktor-faktor yang memengaruhi perilaku pengguna dalam mengadopsi layanan suatu teknologi yaitu variabel *performance expectancy*, *effort expectancy*, *social influence*, *facilitating condition*, *behavioral intention*, dan *use behavior*.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka terdapat rumusan masalah yang harus dijawab yaitu faktor apa saja yang dapat memengaruhi perilaku siswa terhadap penggunaan *Learning Management System* di SMAN 1 Gedangan berdasarkan model UTAUT (*Unified Theory of Acceptance and Use of Technology*) ?

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan-batasan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Populasi yang digunakan pada penelitian ini adalah pengguna yang menggunakan Aplikasi *Google Classroom* yang ada di SMAN 1 Gedangan
2. Variabel-variabel yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Performance Expectancy*, *Effort Expectancy*, *Social Influence*, *Facilitating Conditions*, *Behavioral Intention* dan *Use Behavior*.
3. Pengambilan populasi dan sampel menggunakan Rumus Slovin.
4. Teknik sampling yaitu dengan *probability sampling* dengan tipe yang diambil yaitu *Proportionate Stratified Random Sampling*.

1.4 Tujuan Penelitian

Terdapat tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini yaitu menggali faktor-faktor yang paling berpengaruh terhadap perilaku siswa dalam penggunaan *Learning Management System* sebagai media pembelajaran di SMAN 1 Gedangan berdasarkan model UTAUT (*Unified Theory of Acceptance and Use of Technology*).

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diperoleh dalam penelitian ini yaitu :

1. Mengetahui apa saja faktor-faktor yang memengaruhi perilaku siswa SMAN 1 Gedangan terhadap penggunaan aplikasi *Google Classroom* menggunakan model UTAUT (*Unified Theory of Acceptance and Use of Technology*).
2. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat yang dapat digunakan sebagai evaluasi untuk metode pembelajaran SMAN 1 Gedangan agar lebih baik.
3. Hasil dari penelitian ini dapat dijadikan sebuah referensi bagi peneliti lainnya.

1.6 Relevansi SI

Menurut (Jonny Seah, 2020) pengertian sistem informasi merupakan gabungan dari berbagai komponen teknologi informasi yang saling bekerjasama dan menghasilkan suatu informasi guna untuk memperoleh satu jalur komunikasi di suatu organisasi atau kelompok. Sistem informasi merupakan sejumlah komponen yang dimana komponen itu saling berhubungan satu sama lainnya guna untuk mencapai sebuah tujuan yang diharapkan (Wahyudi & Ridho, n.d.,2020) . Sehubungan dengan penjelasan tersebut, diperlukan suatu pendekatan evaluasi sebagai solusinya. Karena, penekanan evaluasi

pada penerimaan pengguna terhadap *e-learning*, maka model penerimaan teknologi dianggap paling tepat untuk digunakan. Salah satu model penerimaan teknologi yang banyak digunakan adalah *unified theory of acceptance and use of technology* (UTAUT). Dalam pendekatan ini berhubungan dengan model UTAUT tersebut dikarenakan berhubungan dengan penerimaan teknologi yang berupa *e-learning*.

1.7 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisikan latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, relevansi SI dan sistematika penulisan yang digunakan dalam penulisan ini.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini berisi tentang landasan teori yang berhubungan dengan permasalahan yang akan dibahas dan penelitian terdahulu yang menjadi acuan dari penelitian ini.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini berisi metodologi yang digunakan dalam melakukan penelitian antara lain alur penelitian, identifikasi masalah, *literature review*, model konseptual penelitian, hipotesis penelitian, target dan jumlah responden, ukuran sampel, teknik sampling, teknik pengumpulan data, analisis dan pembahasan.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini akan menguraikan hasil penelitian secara deskriptif yaitu mengenai analisis faktor-faktor yang memengaruhi perilaku siswa dalam penggunaan aplikasi *Google Classroom* pada SMAN 1 Gedangan ditinjau dari metode UTAUT melalui pengujian hipotesis serta implikasi terhadap hasil penelitian yang dilakukan.

BAB V PENUTUP

Berisi kesimpulan yang mencakup penyelesaian dari hasil pembahasan dan saran- saran yang diberikan oleh penulis yang mungkin dapat diterapkan kedepannya.

DAFTAR PUSTAKA

Berisi sumber-sumber literatur yang digunakan dalam pengerjaan penelitian ini.

LAMPIRAN

Berisi beberapa dokumen yang mendukung fakta dari penelitian ini.