

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) ditengah-tengah kehidupan saat ini merupakan suatu kenyataan baru bagi upaya peningkatan mutu pembelajaran di negeri ini. Telah diketahui bersama bahwa, sekian juta jiwa masyarakat kita dari segala tingkatan umur dan kedewasaan yang ada telah dapat menggunakan dan memanfaatkan keberadaan TIK ini sebagaimana kita dapat memperhatikan dengan hadirnya konsep dan aplikasi yang berupa *egovernment*, *ecommerce*, *ecomunity*, *elearning* dan lain sebagainya. Termasuk dalam bidang pendidikan, perkembangan TIK memberikan kesempatan yang semakin luas untuk dimanfaatkan dalam mendukung proses belajar mengajar maupun untuk meningkatkan manajemen pengelolaan pendidikan (Mehra & Mital, 2007; Usluel, Askar, & Bas, 2008 dalam Suarta, 2009).

Mewujudkan sumber daya manusia yang berkualitas dalam upaya pembangunan nasional yang dilakukan disegala bidang secara merata dan menyeluruh merupakan salah satu tujuan utama dalam penyelenggaraan pendidikan. Pernyataan ini dipertegas oleh rumusan tujuan pendidikan nasional dalam UU RI Bab II Pasal 3 nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional, yaitu:

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk

Andri Irawan, 2012

Analisis Perilaku Penggunaan media Pembelajaran Sony Sugema-Digital Learning System (S2DLS Vers. 2) Dengan Pendekatan Technology Acceptance Model (TAM)

berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Dalam pasal sebelumnya yang dimaksud pendidikan juga ialah upaya sadar dan terencana yang memperhatikan kondisi lingkungan dan suasana pembelajaran beserta proses yang dilakukannya dengan melibatkan peserta didik secara aktif, hal ini dapat kita pahami dari ketentuan UU No. 30 Tahun 2003 tentang pendidikan nasional pasal 1 ayat 1 menyebutkan bahwa:

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.

Sedangkan menurut naskah penejelasan atas PP RI nomor 19 Tahun 2005 tentang standar pendidikan nasional ialah menuntut pemenuhan visi dan misi pendidikan nasional dengan memenuhi salah satu pedoman kriteria penyelenggaraan pendidikan yang tertuang pada point ke-5, yaitu:

Tersedianya sarana dan prasarana belajar yang memungkinkan berkembangnya pengelolaan pendidikan yang memungkinkan berkembangnya potensi belajar peserta didik secara optimal.

Adapun yang dapat dikategorikan dari salah satu sarana (sebagai sumber dan alat) ialah media pembelajaran yang digunakannya.

Menurut Bakharuddin (2010), tantangan pendidikan abad 21, menurut PBB, (adaptasi dari *Division of Higher Education*, UNESCO, 2002), salah satunya adalah membangun masyarakat berpengetahuan (*knowledge-based society*) yang memiliki keterampilan melek TIK dan media (*ICT and media literacy skills*),

Andri Irawan, 2012

Analisis Perilaku Penggunaan media Pembelajaran Sony Sugema-Digital Learning System (S2DLS Vers. 2) Dengan Pendekatan Technology Acceptance Model (TAM)

dimana hal itu dapat dibangun melalui pengintegrasian TIK dalam proses pembelajaran dengan memempatkan peran TIK sebagai “*enabler*” atau alat untuk memungkinkan terjadinya proses pembelajaran yang efektif dan efisien serta menyenangkan. Motivasi belajar merupakan salah satu faktor internal yang cukup penting dalam proses belajar mengajar. Sedangkan media pembelajaran merupakan salah satu faktor yang menentukan berhasil tidaknya proses belajar mengajar (*eksternal*). Dengan pemilihan dan penggunaan media pembelajaran yang tepat secara otomatis akan mendukung pencapaian tujuan pembelajaran.

MAN Cianjur sebagaimana yang diketahui dalam memenuhi capaian minimal standar nasional pendidikan (SNP) telah merumuskan rencana strategis (Renstra) atau Rencana Pengembangan Madrasah (RKM) untuk Tahun 2009-2013. Adapun Program Kerja Strategis yang telah ditetapkan mengenai hal ini ialah dalam Standar Proses ditetapkan *Pengembangan kapasitas guru dalam menguasai media pembelajaran yang interaktif, kontekstual, dan berbasis ICT* dengan Indikator Keberhasilan *100% Guru menguasai media-media pembelajaran interaktif, kontekstual, dan berbasis ICT*. Selain itu yang dianggap cukup menunjang dalam keberhasilan penerapan TIK di sekolah ini ialah adanya Program Kerja Strategis pada Standar Proses untuk *Pengembangan perpustakaan berbasis IT* dengan Indikator Keberhasilan *90% pesera didik terbiasa berkunjung ke perpustakaan*. Sedangkan untuk Standar Pendidik dan Tenaga Kependidikan telah ditetapkan Program Strategis untuk *Pengembangan kapasitas tenaga kependidikan dalam menguasai praktek-praktek kerja operasional program komputer*.

Andri Irawan, 2012

Analisis Perilaku Penggunaan media Pembelajaran Sony Sugema-Digital Learning System (S2DLS Vers. 2) Dengan Pendekatan Technology Acceptance Model (TAM)

Salah satu langkah taktis dari kebijakan strategis di atas, maka dalam proses pembelajaran digunakan sebuah media pembelajaran berbasis komputer (*Computer-Based Media*) *Sony Sugema-Digital Learning System (S2DLS Vers.2)*. *Sony Sugema-Digital Learning System (S2DLS Vers.2)* adalah suatu terobosan terbaru dalam teknologi pembelajaran (media) yang diluncurkan oleh *Sonny Sugema College (SSC)*. Media pembelajaran ini memungkinkan para peserta didik untuk belajar secara digital melalui pemanfaatan teknologi baik software maupun hardware, online maupun offline secara interaktif. Program S2DLS mengintegrasikan semua materi pelajaran elektronik yang berdasarkan pada Standar Kompetensi Lulusan (SKL) Ujian Nasional (UN).

Namun dalam rangka penerapannya, aspek terbesar dari kegagalan atau keberhasilan penerimaan suatu sistem informasi (TIK) dalam sebuah organisasi, sebagaimana dinyatakan oleh (Jogiyanto, 2007) tergantung kepada aspek berperilaku (*behavioral*), ketimbang disebabkan oleh kualitas teknis maupun informasi yang dihasilkan dari sistem informasi tersebut. Senada dengan itu beberapa penelitian menunjukkan bahwa kegagalan penerapan TIK saat ini lebih karena aspek perilaku pengguna TIK (Adams, et.al., 1992; Iqbaria, et.al., 1997; Jantan, et.al., 2001; Ramayah, 2004 dalam Suarta, 2009). Salah satu kunci awal bagi keberhasilan penerapan teknologi TIK dalam sebuah lingkungan sekolah adalah adanya kemauan untuk menerima teknologi tersebut dikalangan pengguna, khususnya jika yang dimaksud ialah dalam pembelajaran maka yang dimaksud yakni para guru dan pesera didik.

Andri Irawan, 2012

Analisis Perilaku Penggunaan media Pembelajaran Sony Sugema-Digital Learning System (S2DLS Vers. 2) Dengan Pendekatan Technology Acceptance Model (TAM)

Salah satu model pendekatan untuk memahami sikap pengguna terhadap teknologi ialah *Technology Acceptance Model (TAM)* yakni mendefinisikan beberapa faktor yang mempengaruhi penerimaan pengguna terhadap teknologi (Davis 1989, dalam Yuadi, 2009), yaitu persepsi tentang kemudahan penggunaan (*Perceived Ease Of Use*), persepsi tentang kemanfaatan (*Perceived Usefulness*), sikap penggunaan (*Attitude Toward Using*), minat penggunaan (*Behavioral Intention To Use*), dan kondisi nyata penggunaan sistem (*Actual System Usage*). Pada perkembangannya TAM telah mengalami *ekstensi* dengan menambahkan variabel eksternal yang diklasifikasikan berbeda-beda oleh penelitian berikutnya.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti bermaksud untuk mengadakan penelitian tentang **“Analisis Perilaku Penggunaan Media Pembelajaran Sony Sugema-Digital Learning System (S2DLS Vers.2) Dengan Pendekatan *Technology Acceptance Model (TAM)*. (Studi Penerapan Dalam Pembelajaran Di MAN Cianjur)”**.

1.2. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, melakukan penilaian terhadap faktor-faktor apa saja yang mempengaruhi penerimaan penggunaan *Sony Sugema-Digital Learning System (S2DLS Vers.2)* di MAN Cianjur merupakan hal yang dianggap penting guna menunjang keberhasilan dari penerimaan penggunaannya. Faktor-faktor yang dimaksud berlandaskan pada kepercayaan (*belief*), sikap (*attitude*), keinginan (*intention*), dan hubungan

Andri Irawan, 2012

Analisis Perilaku Penggunaan media Pembelajaran Sony Sugema-Digital Learning System (S2DLS Vers. 2) Dengan Pendekatan *Technology Acceptance Model (TAM)*

perilaku pengguna (*user behaviour relationship*). Maka perumusan masalah di dalam penelitian ini adalah:

1. Faktor-faktor apa saja yang mempengaruhi penerimaan penggunaan terhadap media pembelajaran *Sony Sugema-Digital Learning System (S2DLS Vers.2)* di lingkungan MAN Cianjur.
2. Apakah model penerimaan TAM dapat diterapkan dalam mencari faktor-faktor penerimaan media pembelajaran *Sony Sugema-Digital Learning System (S2DLS Vers.2)* di lingkungan MAN Cianjur.
3. Apakah model penerimaan TAM dapat memprediksi faktor-faktor penerimaan media pembelajaran *Sony Sugema-Digital Learning System (S2DLS Vers.2)* di lingkungan MAN Cianjur.
4. Apakah kelebihan dan kekurangan yang dimiliki media pembelajaran *Sony Sugema-Digital Learning System (S2DLS Vers.2)* sebagai media pembelajaran berbasis komputer (*Computer-Based Media*).

1.3. Batasan Masalah

Batasan masalah yang digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Penelitian ini dilakukan untuk menilai faktor-faktor yang mempengaruhi penerimaan penggunaan terhadap media pembelajaran *Sony Sugema-Digital Learning System (S2DLS Vers.2)* di lingkungan MAN Cianjur.
2. Penilaian dilakukan dengan menggunakan kerangka TAM (*Technology Acceptance Model*).

Andri Irawan, 2012

Analisis Perilaku Penggunaan media Pembelajaran *Sony Sugema-Digital Learning System (S2DLS Vers. 2)* Dengan Pendekatan *Technology Acceptance Model (TAM)*

3. Mendeskripsikan kelebihan dan kekurangan yang dimiliki media pembelajaran *Sony Sugema-Digital Learning System (S2DLS Vers.2)* sebagai media pembelajaran berbasis komputer (*Computer-Based Media*).
4. Analisis deskriptif dilakukan dengan mencari kecocokan yang berlandaskan pada acuan karakteristik yang direkomendasikan para ahli dalam menilai media pembelajaran *Sony Sugema-Digital Learning System (S2DLS Vers.2)* sebagai media pembelajaran berbasis komputer (*Computer-Based Media*).
5. Penelitian dilakukan pada lingkungan MAN Cianjur Kabupaten Cianjur.
6. Objek yang dilakukan penelitian ini ialah *Technology Acceptance Model (TAM)* yang digunakan untuk memprediksi faktor-faktor yang mempengaruhi penerimaan penggunaan media pembelajaran *S2DLS Vers.2 (Sony Sugema-Digital Learning System)* yang merupakan produk hak cipta oleh Sonny Sugema College (SSC) Corp.
7. Adapun yang menjadi subjek penelitian ini merupakan para guru dan peserta didik dari MAN Cianjur.
8. Pengolahan data dibantu dengan bantuan *software* SPSS Vers. 16.0 dan AMOS Vers. 18.0.

1.4. Tujuan Penelitian

Maksud dari penelitian ini adalah untuk melakukan penilaian terhadap faktor-faktor apa saja yang mempengaruhi penerimaan penggunaan media pembelajaran *Sony Sugema-Digital Learning System (S2DLS Vers.2)* di lingkungan MAN Cianjur dengan kerangka acuan *Technology Acceptance Model*

Andri Irawan, 2012

Analisis Perilaku Penggunaan media Pembelajaran Sony Sugema-Digital Learning System (S2DLS Vers. 2) Dengan Pendekatan *Technology Acceptance Model (TAM)*

(TAM) dan mendeskripsikan karakteristik yang dimiliki oleh media pembelajaran *Sony Sugema-Digital Learning System (S2DLS Vers.2)* sebagai media pembelajaran berbasis komputer (*Computer-Based Media*).



Andri Irawan, 2012

Analisis Perilaku Penggunaan media Pembelajaran Sony Sugema-Digital Learning System (S2DLS Vers. 2) Dengan Pendekatan Technology Acceptance Model (TAM)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

1.5. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Ilmiah

- a. Secara ilmiah, hasil penelitian ini dapat membuktikan kebenaran dari *Technology Acceptance Model (TAM)* sebagai model pendekatan untuk memahami sikap pengguna terhadap suatu teknologi dengan mencari faktor-faktor apa saja yang mempengaruhi penerimaan penggunaan teknologi tersebut.
- b. Tersajinya bahan dasar untuk kajian dan penelitian lanjut dari analisis perilaku penggunaan media pembelajaran berbasis komputer (*Computer-Based Media*) dengan pendekatan *Technology Acceptance Model (TAM)* di lingkungan sekolah.
- c. Menambah pengetahuan dan wawasan tentang pendekatan *Technology Acceptance Model (TAM)* dalam mencari faktor-faktor apa saja yang mempengaruhi penerimaan penggunaan teknologi.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Penulis dapat menambah dan memperkaya pengetahuan serta informasi dalam dunia pendidikan khususnya MAN dan tentang pendekatan *Technology Acceptance Model (TAM)* dalam mencari faktor-faktor apa saja yang mempengaruhi penerimaan penggunaan *Sony Sugema-Digital Learning System (S2DLS Vers.2)*.
- b. Bagi peserta didik, melalui penerimaan penggunaan *Sony Sugema-Digital Learning System (S2DLS Vers.2)* diharapkan dapat menumbuhkan motivasi belajar yang positif, kemudahan, dan

Andri Irawan, 2012

Analisis Perilaku Penggunaan media Pembelajaran Sony Sugema-Digital Learning System (S2DLS Vers. 2) Dengan Pendekatan *Technology Acceptance Model (TAM)*

peningkatan interaksi pembelajaran terhadap mata pelajaran dan meningkatkan prestasi belajar peserta didik.

- c. Bagi sekolah, dapat mendorong pemenuhan standar nasional pendidikan di MAN Cianjur yang dimaksud.
- d. Bagi guru sebagai masukan untuk dapat menentukan media pembelajaran berbasis komputer (*Computer-Based Media*) yang tepat sehingga dapat membangkitkan motivasi belajar dan meningkatkan prestasi belajar peserta didik.
- e. Bagi SSC selaku produsen diharapkan dapat menerima masukan dan rekomendasi terhadap informasi tingkat penerimaan produk dalam lingkungan sekolah guna peningkatan kualitas produk media pembelajaran berbasis komputer (*Computer-Based Media*) *Sony Sugema-Digital Learning System (S2DLS Vers.2)*.

1.6. Definisi Operasional Penelitian

1. TAM merupakan teori yang menjelaskan tentang model pendekatan penerimaan teknologi yang dikembangkan dari teori psikologis yang menjelaskan perilaku pengguna dengan mengaitkan antara keyakinan kognitif terhadap perilaku penggunaan sebuah teknologi. Tujuan model ini untuk menjelaskan faktor-faktor utama dari perilaku pengguna terhadap penerimaan penggunaan teknologi.

Andri Irawan, 2012

Analisis Perilaku Penggunaan media Pembelajaran Sony Sugema-Digital Learning System (S2DLS Vers. 2) Dengan Pendekatan Technology Acceptance Model (TAM)

2. Perilaku Pengguna yaitu tindakan yang berlandaskan pada kepercayaan (*belief*), sikap (*attitude*), keinginan (*intention*), dan hubungan perilaku pengguna (*user behaviour relationship*).
3. Variabel Eksternal merupakan kandidat konstruktor independen yang digunakan dalam pengembangan model dari kerangka TAM dasarnya.
4. Variabel Independen merupakan variabel bebas yang berfungsi sebagai prediktor variabel terikat, dalam model penelitian ini disebut sebagai konstruk eksogen (*exogenous constructs*), konstruk ini dikenal sebagai *sources variables* yang tidak diprediksi oleh variabel yang lain di dalam model.
5. Variabel Dependen merupakan variabel terikat, yakni konstruk endogen (*endogenous constructs*), merupakan faktor-faktor yang diprediksi oleh satu atau beberapa konstruk dan hanya dapat berhubungan kausal dengan konstruk endogen lainnya di dalam model.
6. Variabel Laten merupakan konstruktor valid yang membangun suatu model.
7. Variabel Indikator merupakan konstruktor valid dari suatu variabel laten.
8. Media pembelajaran ialah alat bantu yang digunakan oleh seorang guru untuk menyampaikan pesan berbentuk materi yang akan dipelajari kepada peserta didik.
9. *Digital Learning System* (DLS) adalah suatu terobosan terbaru dalam teknologi pembelajaran (media) yang diluncurkan oleh *Sonny Sugema*

College (SSC). Media pembelajaran ini memungkinkan para peserta didik
Andri Irawan, 2012

Analisis Perilaku Penggunaan media Pembelajaran Sony Sugema-Digital Learning System (S2DLS Vers. 2) Dengan Pendekatan Technology Acceptance Model (TAM)

untuk belajar secara digital melalui pemanfaatan teknologi baik software maupun hardware, online maupun offline yang dikemas secara apik dan interaktif.

10. MAN (Madrasah Aliyah Negeri) merupakan satuan jenjang pendidikan formal untuk tingkat menengah atas yang berdasarkan pada satuan kurikulum dan naungan kelembagaan Kementerian Agama RI.



Andri Irawan, 2012

Analisis Perilaku Penggunaan media Pembelajaran Sony Sugema-Digital Learning System (S2DLS Vers. 2) Dengan Pendekatan Technology Acceptance Model (TAM)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu