

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

E-learning adalah sistem pembelajaran atau konsep pendidikan yang memanfaatkan teknologi informasi dalam proses belajar mengajar, dapat meningkatkan pengalaman pembelajaran melalui banyak bentuk pengetahuan seperti teks, audio, video dan lain-lain serta teknologi informasi ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran di Sekolah (Mahdi and Hasan Rebbi 2014)(Al-fraihat, Joy, and Sinclair 2020). *Perkembangan e-learning* dapat mengatasi pembelajaran tatap muka secara langsung serta dapat mempersiapkan serangkaian tantangan dan tekanan baru untuk lembaga pendidikan, sehingga peserta didik hanya perlu memiliki koneksi internet untuk dapat mengakses media tersebut (Garcia, Valencia, and Guillermo 2020).

Perkembangan teknologi membutuhkan kesiapan dalam mengimplementasi dan menerima teknologi terbaru (Larasati and Santosa 2017). serta dapat mengakses informasi secara *online* dan lebih mudah didapatkan (Tranos and Stich 2020). Teknologi sekarang ini membawa manfaat, sehingga segala sesuatu menjadi lebih mudah dan memiliki faktor penting yang meningkatkan pengalaman *online* pengguna dengan aplikasi (Xia, Zhang, and Zhang 2017). Penggunaan aplikasi pada proses pembelajaran sangatlah penting, membantu guru menyampaikan informasi. Aplikasi adalah salah satu teknologi yang digunakan dalam pembelajaran sehingga teknologi ini penting dibutuhkan dalam dunia pendidikan. interaksi manusia dan komputer atau *human computer interaction* adalah disiplin ilmu yang mempelajari hubungan antara manusia dan komputer serta berbagai tren yang telah memadai perkembangannya meliputi perancangan, evaluasi dan implementasi pengguna komputer agar mudah digunakan oleh manusia (Dix 2016). Pembelajaran membutuhkan media sebagai alat bantu proses penyampaian materi dari guru untuk peserta didik. Motivasi guru dalam mengajar menjadi meningkat dengan penggunaan teknologi saat di kelas, sehingga guru tertarik menggunakan internet sebagai akses untuk menggunakan teknologi informasi dalam pembelajaran (Stosic and Stosic 2015).

Technology Acceptance Model (TAM) merupakan suatu model untuk menganalisis dan memahami faktor yang mempengaruhi diterimanya penggunaan teknologi komputer. Selain itu kemajuan teknologi yang sangat besar disektor pendidikan yaitu penerimaan aplikasi perpustakaan seluler dengan *Extended Technology Acceptance Model*, hasilnya bahwa manfaat yang dirasakan dan kemudahan penggunaan membantu untuk pengembangan teknologi serta berkontribusi juga pada pengembangan layanan perpustakaan keliling dibidang penelitian (Rafique, Shamim, and Anwar 2019).

Penggunaan TAM pada penelitian ini berfokus pada aspek usability yaitu ditinjau dari kemanfaatan (perceived Usefulness), kemudahan penggunaan (perceived ease of use), Kenyamanan yang dirasakan (perceived enjoyment), sikap pengguna/perilaku untuk menggunakan (attitude toward using/behavioral intention) dan pendidikan (education). Teknologi membawa serangkaian tantangan dan tekanan baru untuk lembaga pendidikan (Sohn and Kwon 2019). Selain itu sebagai penyedia layanan elektronik untuk mengembangkan strategi mendorong orang untuk menggunakan layanan elektronik dan meningkatkan tingkat penggunaan dan penerimaan layanan elektronik (Taherdoost and Hamed 2018). Pembelajaran berbasis teknologi mempermudah peserta didik dalam mengakses kapan dan dimana saja.

Pada pendidikan formal di Sekolah Menengah Kejuruan pada jurusan kriya tekstil terdapat mata pelajaran batik. Batik adalah salah satu warisan budaya Indonesia yang harus dipertahankan dan harus dilestarikan dan dikembangkan oleh generasi muda saat ini. Untuk mengundang generasi muda dalam melestarikan batik dengan melibatkan generasi muda untuk memproduksi batik, bangga menggunakan batik, serta mendukung usaha batik dengan cara memasarkan produk batik hingga ke mancanegara. Penggunaan aplikasi *digital library* batik *ikonik* dapat membantu dalam menambah wawasan mengenai khasanah batik yang terdapat pada aplikasi tersebut, karena berisi nilai kearifan lokal pada batik Jawa Barat. Aplikasi *digital* sangat dibutuhkan karena untuk mendukung pembelajaran di Sekolah yang memanfaatkan internet sebagai media pembelajaran dan dapat menyimpan sumber ilmu pengetahuan mengenai

batik, mengeksplor pola-pola batik yang baru serta dapat menarik perhatian masyarakat luar ketika mencoba membuatnya (P. D. Kusuma 2017)(Rante, Lund, and Schelhowe 2014)(Borshalina 2015).

Penelitian ini merupakan lanjutan dari penelitian payung dengan judul “Perancangan Media *Digital Batik Ikonik (Digi_Litikon)* Sebagai Media Pembelajaran Batik di SMK”. Penelitian tersebut, telah menghasilkan aplikasi berupa media *Digital Libray Batik Ikonik* yang telah divalidasi oleh ahli. Penelitian tesis ini adalah penelitian lanjutan untuk mengimplementasikan aplikasi tersebut kepada *user* yaitu guru dan peserta didik di SMK. Hasil penelitian ini pengujian aplikasi mengenai kualitas aplikasi kepada para ahli. Berdasarkan uraian latar belakang masalah, peneliti tertarik untuk melakukan pengembangan penelitian mengenai “Implementasi *Digital Library Batik Ikonik* pada pembelajaran batik di SMK”. Fokus penelitian pada aspek *usability* media yang memudahkan peserta didik dalam mencari sumber informasi mengenai batik serta dapat memperkaya peserta didik dalam aspek keterampilan belajar membatik (Widiaty 2019). Selain itu sebagai calon guru yang selama ini mendalami bidang pendidikan teknologi dan kejuruan sudah semestinya peneliti mendalami tentang media pembelajaran yang akan digunakan di kelas serta memudahkan peserta didik untuk mengakses informasi mengenai batik, baik mengenai ilmu pengetahuannya maupun keterampilan akan mahir membatik. Sehingga aplikasi ini dibuat sebagai perpustakaan *digital* yang akan diimplementasikan di SMK pada jurusan kriya tekstil di Jawa Barat.

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah Bagaimana mengimplementasikan aplikasi *Digital Library Batik Ikonik* untuk mengetahui penilaian dari *user* yaitu peserta didik pada aspek:

1. Kemanfaatan (*Perceived Usefulness*) yang meliputi informasi kegunaan (*usefulness information*, meningkatkan pengetahuan (*improve knowledge*), meningkatkan pembelajaran (*increase learning*)?

2. Kemudahan penggunaan (*Perceived ease of use*) yang meliputi mudah digunakan (*easy to use*), dapat digunakan (*understable to use*), mudah (*convenient*)?
3. Kenyamanan yang dirasakan (*perceived enjoyment*) yang meliputi menyenangkan *fun, enjoyable* dan *entertaint*?
4. Sikap penggunaan untuk menggunakan (*attitude towards/behavioral intention*) yang meliputi dilanjutkan digunakan dimasa depan (*continue to use in the future*), merekomendasikan orang lain untuk menggunakan (*recomended others to use*)?
5. Aspek pendidikan (*education*) yang meliputi *learning experience, stimulated curiost, made more knowledgeable*?

C. Batasan Masalah

Pembatasan masalah ini sebagai pelebaran pokok masalah agar penelitian tersebut lebih terarah dan memudahkan dalam pembahasan sehingga tujuan penelitian akan tercapai. Beberapa batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Ruang lingkup penelitian terbatas pada aspek *usability* dalam mengimplementasikan media *Digital Library* batik *Ikonik*.
2. Informasi yang disajikan meliputi lima aspek *usability* beserta indikator dalam pengguna media *Digital Library* batik *Ikonik* yang terdiri dari kemanfaatan (*Perceived Usefulness*), kemudahan penggunaan (*perceived ease of use*), kenyamanan yang dirasakan (*perceived enjoyment*), sikap pengguna untuk menggunakan (*attitude towards/behavioral intention*), dan pendidikan (*education*).

D. Tujuan penelitian

Mengimplementasikan aplikasi *Digital Library* Batik *Ikonik* untuk mengetahui penilaian dari *user* yaitu peserta didik pada aspek:

1. Kemanfaatan (*Perceived Usefulness*) meliputi informasi kemanfaatan (*usefulness information*, meningkatkan pengetahuan (*improve knowledge*), meningkatkan pembelajaran (*increase learning*)?
2. Kemudahan penggunaan (*Perceived ease of use*) dengan aplikasi *Digital Library* batik *Ikonik* ini meliputi mudah digunakan (*easy to use*), dapat digunakan (*understable to use*), mudah (*convenient*)?
3. Kenyamanan yang dirasakan (*perceived enjoyment*) pada saat digunakan yang meliputi *fun*, *enjoyable* dan *entertaint*?
4. Sikap pengguna untuk menggunakan (*attitude towards/behavioral intention*) pada media *Digital Library* batik *Ikonik* meliputi dilanjutkan digunakan dimasa depan (*continue to use in the future*), merekomendasikan orang lain untuk menggunakan (*recomended others to use*)?
5. Aspek pendidikan (*education*) pada saat penggunaan media *Digital Library* batik *Ikonik* yang meliputi *learning experience*, *stimulated curios*, *made more knowledgeable*?

E. Manfaat Penelitian

Penelitian diharapkan dapat memberikan manfaat kepada berbagai pihak, baik secara teoritis maupun praktis. Manfaat yang diperoleh dari penelitian ini adalah:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi untuk memperluas ketepatan penggunaan media pembelajaran di Sekolah sesuai kebutuhan peserta didik serta dapat mempersiapkan media pembelajaran berbasis teknologi.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peserta Didik

Media pembelajaran ini diharapkan menjadi bahan referensi bagi peserta didik yang sedang menempuh mata pelajaran batik.

b. Bagi Sekolah

Memberikan masukan dan informasi kepada peserta didik SMK pada umumnya dan bagi guru SMK khususnya pada jurusan kriya tekstil tentang penggunaan media pembelajaran yang tepat diterapkan di Sekolah pada mata pelajaran batik, sehingga bisa mengadakan perbaikan dimasa yang akan datang.

F. Struktur Organisasi Tesis

Untuk memudahkan pemahaman isi dari penelitian ini, maka tesis ini akan dibagi dalam 5 (lima) bab. Adapun kelima bab tersebut dimulai dengan BAB I Pendahuluan yang berisi tentang latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan struktur organisasi tesis. Kemudian BAB II membahas mengenai penerapan teknologi dalam pembelajaran, Aspek *usability* dalam implementasi teknologi dalam pembelajaran, *Technology Acceptance Model* (TAM), media pembelajaran *digital library* batik ikonik dan kerangka berfikir. BAB III membahas mengenai metode penelitian yang terdiri dari desain penelitian, partisipan, instrumen penelitian, prosedur penelitian dan teknik analisis data. BAB IV hasil penelitian dan pembahasan, bab ini akan menguraikan dan memaparkan hasil penelitian. BAB V kesimpulan implikasi dan rekomendasi, pada bab ini akan menguraikan tentang simpulan hasil penelitian dan rekomendasi yang sekiranya dapat memberikan masukan pada pihak-pihak yang terkait dalam penelitian.

