

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sejak pandemi virus Corona (COVID-19) melanda sebagian besar wilayah dunia, terjadi perubahan yang signifikan dalam pola perilaku dan kehidupan masyarakat, tidak terkecuali di Indonesia. Sebagian besar aktivitas, termasuk di bidang pendidikan, dilakukan dengan tetap berada di rumah atau lebih dikenal dengan istilah *work from home* (WFH). Perubahan yang berdampak pada pembatasan ruang gerak dan pola interaksi ini, menuntut individu untuk adaptif yaitu bekerja dengan memanfaatkan teknologi sebagai sarana pendukung.

Untuk mencegah penyebaran virus COVID-19, pemerintah mengeluarkan kebijakan yang mencakup protokol kesehatan, *social distancing*, isolasi dan karantina mandiri. Kebijakan tersebut memiliki konsekuensi ekonomi dan psikososial yang belum pernah terjadi sebelumnya, salah satunya adalah terhambatnya akses pendidikan, karena pembelajaran tidak dapat dilakukan secara tatap muka kemudian sistem pembelajaran berubah dari *offline* menjadi *online* (Ahorsu et al., 2020).

Meningkatnya kasus pandemi COVID-19, perguruan tinggi mulai menggunakan *platform online* untuk memenuhi kebutuhan pembelajaran jarak jauh. Berbagai jenjang pendidikan baik di tingkat pra sekolah hingga perguruan tinggi mulai mengadaptasi sistem baru dalam proses pembelajaran. Sistem yang semula dilakukan dengan tatap

muka (*offline*) mulai bertransformasi ke sistem daring (*online*) melalui penggunaan *platform online*, seperti LMS. Sistem pembelajaran secara daring (*online*), baik tenaga pengajar, tenaga kependidikan maupun mahasiswa, memberikan respon yang beragam. Sebagian diantara mereka yang memiliki kemampuan adaptasi yang baik dalam hal merespon perkembangan teknologi. Sistem pembelajaran secara daring tentu memberikan manfaat dan kemudahan bagi mereka. Sementara, tidak sedikit juga yang terganggu atau terkejut dengan peralihan tersebut. Berbagai isu dilontarkan sebagai bentuk respon ketakutan dan kurang siapnya mereka dengan sistem baru yang ada. Misalnya, isu terkait keamanan dan kepercayaan terhadap penggunaan *platform online*, seperti pencurian data.

Tercatat 286.242 dosen dan 9.374.677 di 4.551 perguruan tinggi beralih ke belajar mengajar daring setelah pemberlakuan kebijakan tersebut (Ministry of Education, Culture, Research and Technology, 2022). Berbagai masalah dihadapi baik oleh dosen maupun mahasiswa dalam menjalani pembelajaran online, seperti kendala infrastruktur teknologi dan informasi, seperti jaringan dan akses internet, keterbatasan dalam menggunakan perangkat dan aplikasi pembelajaran online, belum tersedianya perangkat aplikasi yang memadai, dan mahalnya biaya yang harus dikeluarkan untuk membeli paket data internet (Masalimova et al., 2022). Berbagai kendala tersebut mempengaruhi tingkat penerimaan dan motivasi pengguna dalam mengadopsi dan memanfaatkan pembelajaran online

Teknologi selalu membantu meningkatkan tugas yang paling sederhana, seperti kemajuan proses pembelajaran (Raza et al., 2021). Dengan berkembangnya

pertumbuhan *e-learning*, terjadi revolusi teknologi di lembaga pendidikan tinggi (Tan, 2013). Salah satu perkembangan paling signifikan dalam penggunaan teknologi informasi (TI) di perguruan tinggi yaitu adopsi *Learning Management System* (LMS) untuk mendukung proses belajar mengajar. LMS adalah sistem informasi yang memfasilitasi *e-learning* (Coates Hamish, 2005). Menurut Zwain (Zwain, 2019), LMS merupakan teknologi berbasis web yang dikembangkan untuk meningkatkan proses pembelajaran melalui perencanaan, penerapan dan evaluasi yang tepat di perguruan tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan teknologi ini di masa pandemi COVID-19 merupakan suatu kebutuhan untuk menjaga proses pembelajaran agar tetap berjalan.

Kemajuan dalam inovasi teknologi telah merevolusi penyampaian pengajaran tidak hanya di lingkungan perusahaan tetapi juga di sektor pendidikan. Bahkan, tren pendidikan telah berubah dengan cepat untuk mengadopsi pembelajaran berbasis web, terutama di lingkungan pendidikan. Pergeseran dari pengajaran tatap muka ke pendidikan *online* telah menciptakan permintaan akan sumber daya digital dan inovasi pendidikan untuk diterapkan di sektor pendidikan. Hal ini menyebabkan pengembangan LMS sebagai mekanisme penyampaian konten pendidikan di universitas dan sektor korporasi. Penggunaan LMS memudahkan dalam menyediakan materi pembelajaran tanpa kendala waktu atau tempat. LMS memudahkan mahasiswa dan dosen untuk berinteraksi melalui internet untuk berbagi informasi terkait materi pembelajaran (Al-Busaidi & Al-Shihi, 2010). Menurut Teo (2011), penerimaan teknologi adalah kemauan seseorang untuk mengadopsi penggunaan teknologi untuk

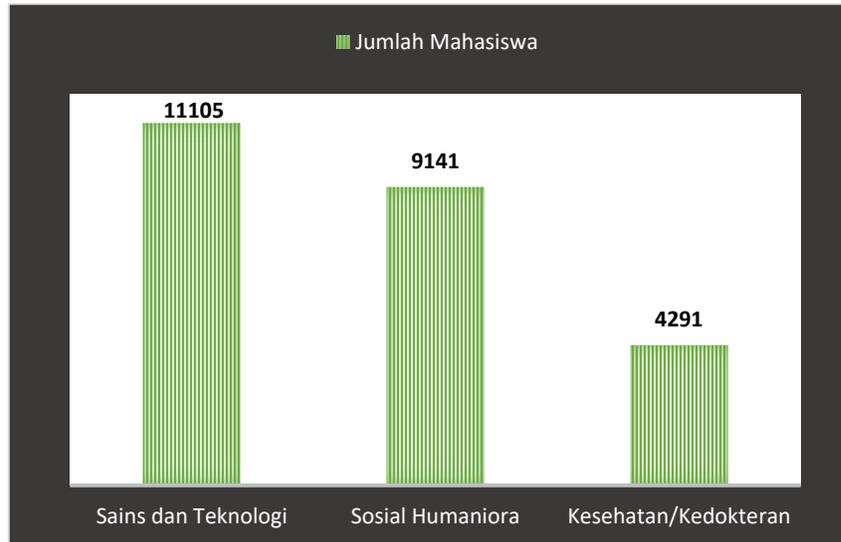
memfasilitasi pelaksanaan tugas berdasarkan dukungan yang dirancang untuk diberikan kepada mahasiswa. Platform teknologi seperti LMS memiliki sistem pendidikan yang canggih dengan meningkatkan pengalaman belajar sekaligus memberi manfaat bagi mahasiswa dan tenaga pendidik dalam banyak hal (Gunasinghe et al., 2019).

Penelitian ini dilakukan di Universitas Andalas. Universitas Andalas dipilih sebagai lokus penelitian karena beberapa alasan utama. *Pertama*, sejak bulan Maret tahun 2020, Universitas Andalas memulai sistem perkuliahan secara daring atau disebut kuliah online dengan menggunakan *platform online*. Universitas Andalas menerapkan LMS yang disebut *i-Learn* untuk memenuhi kebutuhan pembelajaran. Inti dari *i-Learn*, yaitu terdapat aktivitas dan sumberdaya pembelajaran. *i-Learn* memiliki 20 jenis aktivitas yang berbeda, seperti forum diskusi, pembuatan glosarium, pembuatan wiki, pemberian tugas dan pengumpulan tugas yang dinilai secara daring, daftar hadir mahasiswa, ujian secara *online*, pembuatan *database* dan setiap aktivitas tersebut dapat disesuaikan dengan kebutuhan proses belajar mengajar. Fitur-fitur lain di *i-Learn*, membantu mahasiswa membangun forum diskusi dalam mata kuliahnya, seperti blog, *messaging*, daftar kehadiran, *download* materi pembelajaran, *upload* tugas dan fitur yang bisa disebut sebagai fungsi evaluasi utama yaitu penilaian, proses pelaporan hasil dan integrasi ke dalam sistem lain apabila diperlukan. Hal ini didukung oleh jumlah “*plug-in*” yang tersedia sesuai dengan kebutuhan. *i-Learn* di Universitas Andalas didistribusikan ke beberapa server fakultas dan program pascasarjana untuk manajemen lokalisasi serta tujuan terkait lainnya.

Kedua, dilihat dari ketersediaan infrastruktur, Universitas Andalas memiliki infrastruktur pembelajaran online yang memadai, yang mampu diimplementasikan oleh 16 fakultas dan 127 prodi, dengan rincian 54 prodi yang terakreditasi A (unggul), 61 prodi terakreditasi B (baik sekali), dan prodi yang terakreditasi C sebanyak 3 prodi. *Ketiga*, dilihat dari sisi jumlah mahasiswa, Universitas Andalas merupakan salah satu perguruan tinggi dengan jumlah mahasiswa terbesar di Indonesia, sehingga implementasi *i-Learn* berjalan secara masif. Berdasarkan data dari forlap Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan tahun 2020, jumlah mahasiswa S1 Universitas Andalas sebanyak 24.537 orang.



Tabel 1.2 Jumlah Mahasiswa S1 Universitas Andalas Tahun 2020 Berdasarkan Bidang Ilmu



Sumber: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (2020)

Penerapan *i-Learn* tidak terlepas dari kesiapan dan kapasitas mahasiswa dalam menggunakan *i-Learn*. Dimasa pandemi COVID-19 proses belajar mengajar bertransformasi menggunakan *i-Learn*, sehingga mahasiswa harus bisa menanggapi kebutuhan tersebut untuk melanjutkan proses belajar mengajar menggunakan *i-Learn*. Adanya kesiapan dan kapasitas mahasiswa dalam menggunakan *i-Learn* membantu mahasiswa dalam proses belajar mengajar selama pandemi COVID-19. Kemampuan mahasiswa dalam menggunakan *i-Learn* merupakan aspek penentu bagi keberhasilan penerapan *i-Learn* (Yang et al., 2019). *Self-motivation* merupakan kemampuan mahasiswa untuk menciptakan kepercayaan mereka untuk menggunakan teknologi baru, sehingga meningkatkan kemampuan mereka untuk berinovasi dan mengeksplorasi dalam menggunakan *i-Learn*.

Penelitian sebelumnya mengenai penerapan LMS telah dikaji oleh beberapa ahli. Pertama, penelitian yang dilakukan oleh Nair et al. (2015) mengeksplorasi penggunaan *lecture capture system* (LCS) di perguruan tinggi Malaysia. Dengan mengambil sampel 329 mahasiswa di Malaysia, data diolah menggunakan PLS-SEM. Mereka menyimpulkan bahwa *performance expectancy*, *effort expectancy*, *social influence*, *facilitating conditions*, *price-value*, *hedonic motivation* and *habit* memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap perilaku mahasiswa dalam mengadopsi LCS.

Kedua, Ain et al. (2015) memperluas kerangka UTAUT2 (*a unified theory of acceptance and use of technology*) dengan mengintegrasikan konstruk *learning value* dan memberikan wawasan baru tentang prediktor intensi para mahasiswa terhadap LMS dan penggunaannya. Hasil penelitian menunjukkan pengukuran yang baik dan kecocokan model struktural dan menyarankan pengaruh yang signifikan dari variabel *performance expectancy*, *social influence* dan *learning value* pada *students' intention* terhadap LMS dan juga mengkonfirmasi pengaruh *facilitating conditions* dan *behavioral intention* pada penggunaan LMS. Ketiga, El-Masri & Tarhini (2017) menganalisis faktor-faktor yang mempengaruhi *online learning* di Qatar. Mereka menemukan bahwa *performance expectancy*, *hedonic motivation*, *habit* dan *trust* secara positif dan signifikan mempengaruhi adopsi *online learning*. Namun, *price value* tidak berpengaruh signifikan terhadap *online learning*.

Meskipun beberapa penelitian sudah menjelaskan determinan penerapan LMS di perguruan tinggi, masih terdapat beberapa celah riset (*research gap*) yang bisa dieksplorasi lebih lanjut. *Pertama*, belum ada atau masih sangat jarang yang meneliti

LMS dalam konteks perguruan tinggi di negara-negara berkembang. Sebagaimana yang disarankan Thongsri et al. (2018) kajian mengenai adopsi LMS di negara-negara berkembang penting dilakukan untuk mendapatkan gambaran mengenai LMS di negara-negara yang memiliki perbedaan dan keterbatasan infrastruktur teknologi informasi dibandingkan negara maju. *Kedua*, riset-riset sebelumnya belum mengkaji dampak dari penerapan LMS terhadap *learning performance* mahasiswa. Dengan mengkaji dampak dari penerapan LMS terhadap *learning performance* mahasiswa, perguruan tinggi bisa mengevaluasi kesiapan dan kemampuan mahasiswa dalam penggunaan *i-Learn*. *Ketiga*, belum banyak penelitian yang mempertimbangkan variabel *personal innovativeness* sebagai anteseden yang mempengaruhi penerapan LMS. *Keempat*, riset ini dilakukan dalam konteks COVID-19 dimana semua perguruan tinggi diseluruh dunia, beralih menggunakan media pembelajaran daring. Sementara itu, riset-riset sebelumnya kebanyakan masih fokus pada situasi normal sebelum COVID-19.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian yang telah diuraikan, maka rumusan masalah dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

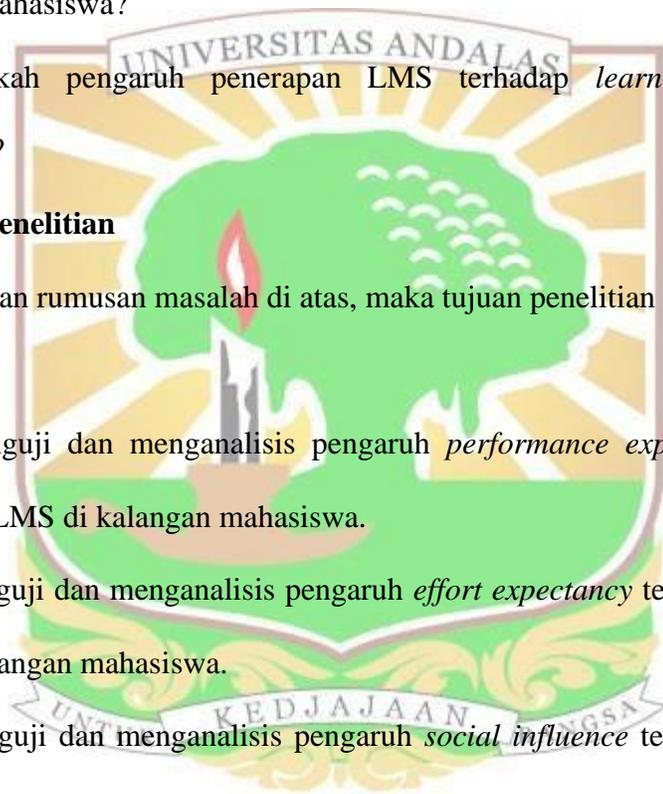
1. Bagaimanakah pengaruh *performance expectancy* terhadap penerapan LMS di kalangan mahasiswa?
2. Bagaimanakah pengaruh *effort expectancy* terhadap penerapan LMS di kalangan mahasiswa?

3. Bagaimanakah pengaruh *social influence* terhadap penerapan LMS di kalangan mahasiswa?
4. Bagaimanakah pengaruh *facilitating conditions* terhadap penerapan LMS di kalangan mahasiswa?
5. Bagaimanakah pengaruh *personal innovativeness* terhadap penerapan LMS di kalangan mahasiswa?
6. Bagaimanakah pengaruh penerapan LMS terhadap *learning performance* mahasiswa?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk menguji dan menganalisis pengaruh *performance expectancy* terhadap penerapan LMS di kalangan mahasiswa.
2. Untuk menguji dan menganalisis pengaruh *effort expectancy* terhadap penerapan LMS di kalangan mahasiswa.
3. Untuk menguji dan menganalisis pengaruh *social influence* terhadap penerapan LMS di kalangan mahasiswa.
4. Untuk menguji dan menganalisis pengaruh *facilitating conditions* terhadap penerapan LMS di kalangan mahasiswa.
5. Untuk menguji dan menganalisis pengaruh *personal innovativeness* terhadap penerapan LMS di kalangan mahasiswa.



6. Untuk menguji dan menganalisis pengaruh penerapan LMS terhadap *learning performance*.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini memiliki signifikansi secara teoretis dan praktis. Secara teoretis, penelitian ini memperluas (*extend*) studi tentang UTAUT (*a unified theory of acceptance and use of technology*) dalam konteks penerapan LMS di perguruan tinggi (PT) melalui empat cara. Pertama, studi ini dilakukan di perguruan tinggi di Indonesia, yaitu Universitas Andalas. Kedua, studi ini fokus pada penerapan LMS pada mahasiswa dan dampaknya terhadap *learning performance* mahasiswa. Ketiga, penelitian ini memperkenalkan *personal innovativeness* sebagai variabel berpengaruh terhadap penerapan LMS. Keempat, penelitian ini fokus pada penerapan LMS pada situasi COVID-19. Secara praktis, penelitian ini dapat membantu Universitas Andalas dalam merumuskan dan menerapkan kebijakan LMS yang efektif dan efisien dan mampu meningkatkan *learning performance* mahasiswa ditengah situasi pandemi.

1.5 Ruang Lingkup Penelitian

Penelitian ini memiliki ruang lingkup dan batasan kajian sebagai berikut:

1. Penelitian ini fokus mengkaji penerapan LMS di Universitas Andalas dalam bentuk *i-Learn*.
2. Subjek penelitian ini adalah seluruh mahasiswa program sarjana (S1) di Universitas Andalas.

3. Penelitian ini menggunakan model UTAUT dengan berfokus pada *performance expectancy*, *effort expectancy*, *social influence*, *facilitating condition* dan *personal innovativeness*.
4. Penelitian ini menganalisis pengaruh penerapan LMS terhadap *learning performance* mahasiswa.

1.6 Sistematika Penelitian

Penulisan penelitian ini terdiri atas lima bab. Sistematika penulisan dalam penyusunan penelitian ini adalah:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini meliputi latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, ruang lingkup penelitian dan sistematika penelitian.

BAB II TINJAUAN LITERATUR

Bab ini mendiskusikan fondasi teoretis dan konseptual bagi kajian penelitian ini. Teori yang menjadi basis analisis dalam penelitian ini adalah UTAUT ditelaah dalam konteks penelitian ini. Pada bagian ini juga dibahas mengenai hubungan antarvariabel yang menjadi dasar bagi perumusan hipotesis penelitian.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini menjelaskan tentang desain penelitian populasi dan sampel penelitian, sumber data, teknik pengambilan sampel, definisi operasional dan pengukuran variabel serta teknik analisis data.

BAB IV ANALISIS DATA DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi pengolahan dan analisis data primer yang dikumpulkan untuk selanjutnya hasil temuan dibahas, guna menjawab tujuan penelitian.

BAB V PENUTUP

Bab terakhir yang memuat kesimpulan dari hasil penelitian, keterbatasan penelitian, implikasi penelitian dan saran dari hasil penelitian.

