

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Penelitian

Saat ini internet sudah tidak asing lagi bagi kita. Penggunaan internet juga telah menyebar di dunia, terutama negara-negara maju dan telah banyak berkembang di Indonesia. Sekarang kita sudah semakin terbiasa menggunakan *e-mail* dan mencari informasi melalui internet. Seperti halnya teknologi yang lain, seperti televisi, telepon, dan telepon selluler, internet juga dengan cepat menjadi kebutuhan yang tidak terpisahkan dari kegiatan kita. Tempat dan jarak yang dulu memisahkan sekarang makin tidak terasa lagi dampaknya (Effendi, 2005).

Fenomena internet dan teknologi informasi telah merambah ke dunia pendidikan dan pelatihan, sehingga lahirlah apa yang dikenal dengan istilah *e-learning*. Menurut Marc J. Rosenberg (dalam Effendi, 2005) *e-learning* sebagai penggunaan teknologi internet untuk menyampaikan berbagai macam solusi untuk meningkatkan pengetahuan dan kinerja. Jadi *e-learning* mengacu pada kegiatan pembelajaran atau transfer informasi dan skill dengan menggunakan media internet atau teknologi informasi (TI) secara umum.

Dalam dunia pendidikan dengan menggunakan *e-learning* proses belajar mengajar tidak lagi harus dilakukan dengan suasana kelas dimana dosen dan mahasiswa bertemu. Dengan adanya *e-learning* juga akan mempermudah pengguna

dengan internet. Namun dalam penggunaan suatu teknologi, sering muncul permasalahan, salah satunya yaitu rendahnya minat untuk menggunakan teknologi *e-learning* tersebut. Hal ini juga terjadi dalam penggunaan *e-learning* pada fakultas-fakultas Universitas Muhammadiyah Yogyakarta. Minat para dosen untuk menggunakan *e-learning* sebagai sarana belajar mengajar masih rendah. Dosen sebagai pihak penyedia materi belum sepenuhnya berperan aktif, padahal hampir semua materinya tersedia, namun tidak semua dosen telah memanfaatkan *e-learning* tersebut.. Dari latar belakang di atas peneliti bermaksud meneliti faktor-faktor apa saja yang mendorong dosen di Universitas Muhammadiyah Yogyakarta untuk menggunakan *e-learning* atau tidak.

Penelitian ini merupakan replikasi dari penelitian yang dilakukan oleh Chau (2001) yang berjudul "*Influence of Computer Attitude and Self-Efficacy on IT Usage Behavior*". dalam kasus di Universitas Muhammadiyah Yogyakarta. Model Chau (2001) lebih menjelaskan secara komprehensif perilaku penggunaan teknologi *e-learning* dibandingkan dengan model TAM (*technology acceptance model*). Model tersebut mengkaji dua anteseden penting yang tidak dikaji dalam TAM, yaitu sikap dan efikasi diri terhadap minat berperilaku dalam menggunakan *e-learning*. Sikap (*attitude*) sebagai salah satu aspek yang mempengaruhi perilaku individual dan efikasi diri (*self efficacy*) menggambarkan suatu kepercayaan pemakai yang mempunyai kemampuan untuk melakukan perilaku tertentu.

Igbaria dan Livari (1995) dalam Chau (2001) menjelaskan bahwa efikasi diri

merupakan faktor yang mempengaruhi manfaat, kemudahan, dan penggunaan

teknologi informasi. Dalam penelitian yang dilakukan Taylor dan Todd (1995a, 1995b) dalam Chau (2001) juga menjelaskan bahwa variabel sikap merupakan faktor yang mempengaruhi minat perilaku.

Penelitian tentang perilaku pengguna sistem informasi (*IT Usage Behavior*) dilakukan dengan menggunakan *Technology Accepted Model (TAM)*, Model TAM sebenarnya diadopsi dari model *The Theory of Reasoned Action (TRA)*, yaitu teori yang dikembangkan oleh Fishbein dan Ajzen (1975), menurut Fishbein dan Ajzen (1975) dalam Sanjaya TRA adalah suatu *well-researched intention* sebagai model khusus yang telah terbukti berhasil untuk memprediksi dan menjelaskan tentang perilaku seseorang dalam memanfaatkan teknologi dengan beraneka ragam bidang. Fishbein dan Ajzen (1975) juga menjelaskan bahwa TRA adalah sebuah model yang mempelajari secara luas psikologi sosial berkaitan dengan perilaku seseorang yang dilakukan secara sadar.

## **B. Rumusan Masalah Penelitian**

Dari beberapa fenomena yang melatar belakangi dilakukannya penelitian ini, maka dapat dirumuskan permasalahan yang selanjutnya akan dibahas dalam penelitian ini, antara lain:

1. Apakah sikap (*attitude*) pemakaian *e-learning* berpengaruh positif pada manfaat (*Perceived Usefulness*)?

2. Apakah efikasi diri (*Self Efficacy*) berpengaruh positif pada manfaat?

3. Apakah sikap pemakaian *e-learning* berpengaruh positif pada kemudahan (*Perceived ease of use*)?
4. Apakah efikasi diri berpengaruh positif pada kemudahan?
5. Apakah kemudahan berpengaruh positif pada manfaat?
6. Apakah manfaat berpengaruh positif pada minat berperilaku (*Behavioral Intention*) dalam menggunakan *e-learning*.

### C. Tujuan Penelitian

Dari perumusan masalah di atas, dapat diketahui bahwa tujuan dilakukannya penelitian ini adalah untuk:

1. Menguji dan menganalisis pengaruh sikap pemakaian *e-learning* pada manfaat ?
2. Menguji dan menganalisis pengaruh efikasi diri pada manfaat?
3. Menguji dan menganalisis pengaruh sikap pemakaian *e-learning* pada kemudahan?
4. Menguji dan menganalisis pengaruh efikasi diri pada kemudahan?
5. Menguji dan menganalisis pengaruh kemudahan pada manfaat?
6. Menguji dan menganalisis pengaruh manfaat pada minat berperilaku dalam menggunakan *e-learning*.

#### **D. Manfaat Penelitian**

Dengan dilakukannya penelitian ini diharapkan akan diperoleh beberapa manfaat, antara lain manfaat bagi:

##### **1. Bidang Teoritis**

Di bidang teoritis penelitian ini dapat Memberikan penjelasan dan bukti empiris tentang sikap pemakaian *e-learning* dan efikasi diri dalam pengaruhnya terhadap minat berperilaku dosen. Selain itu juga memberikan penjelasan tentang hubungan manfaat minat berperilaku dosen dan kemudahan terhadap minat berperilaku dalam penggunaan *e-learning*.

##### **2. Universitas Muhammadiyah Yogyakarta**

Bagi Universitas penelitian ini dapat memberikan masukan bagi pengelola *e-learning* Universitas Muhammadiyah Yogyakarta, serta dapat mensosialisasikan tentang manfaat penggunaan *e-learning* yang nantinya diharapkan akan bermanfaat bagi dosen dan mahasiswa.

##### **3. Peneliti**

Memberikan pemahaman bagi peneliti tentang sikap, efikasi diri, manfaat dan kemudahan dalam penggunaan *e-learning*, dan pengaruhnya terhadap minat