

Analisis Faktor Yang Mempengaruhi Mahasiswa dalam Menggunakan Website Pembelajaran dengan Technology Acceptance Model (TAM)

Paramitha Nerisafitra¹, Fajar Annas Susanto²

^{1,2} Program Studi S1 Sistem Informasi, Fakultas Teknik, Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya

1paramitha@unusa.ac.id

2fajar@unusa.ac.id

Abstrak—Teknologi pendidikan telah diadopsi oleh sebagian besar perguruan tinggi, bahkan ada yang menerapkan metode pembelajaran campuran, yang artinya dilakukan dengan cara tatap muka di kelas dan ada yang melalui video pembelajaran. Metode pembelajaran campuran ini memberikan fleksibilitas bagi mahasiswa untuk memilih waktu dan tempat untuk mempelajari modul perkuliahan tanpa batas, bisa di mana saja dan kapan saja. Peneliti menggunakan Technology Acceptance Model (TAM) untuk mengetahui faktor apa saja yang bisa meningkatkan motivasi mahasiswa Program Studi S1 Sistem Informasi dalam menyimak atau mempelajari video kuliah. Penelitian diawali dengan membagikan kuisioner online kepada mahasiswa, kemudian diketahui jenis video kuliah seperti apa yang diinginkan oleh mahasiswa.

Kata Kunci— website pembelajaran, *Technology Acceptance Model*, video kuliah

I. PENDAHULUAN

Faktor penting dalam menerapkan sistem informasi saat ini adalah pengguna dalam hal ini adalah mahasiswa bisa menerima terhadap sistem informasi yang sudah dibuat. Pada suatu organisasi, sistem informasi digunakan sebagai media untuk mencapai tujuan melalui penyediaan informasi, salah satunya adalah video pembelajaran atau kuliah.

Sukses atau tidaknya sebuah sistem informasi ditentukan oleh bagaimana sistem dapat memproses masukan dan menghasilkan informasi dengan baik, dan juga oleh bagaimana pengguna bisa menerima dan menggunakan sistem yang sudah dibangun tersebut, diharapkan dapat merealisasikan tujuan organisasi.

Penerimaan pengguna pada sistem informasi bisa diukur menggunakan beberapa model evaluasi yang sudah berkembang pada jaman sekarang, salah satunya adalah dengan menggunakan Technology Acceptance Model (TAM). I Putu Sugiarta Sanjaya (2005) menyebutkan dalam penelitiannya menunjukkan bahwa manfaat (Perceived Usefulness) dari pemakaiannya mempengaruhi seseorang dalam penggunaan internet, sedangkan kemudahan dalam penggunaan tidak dapat mempengaruhi seseorang dalam menggunakan internet.

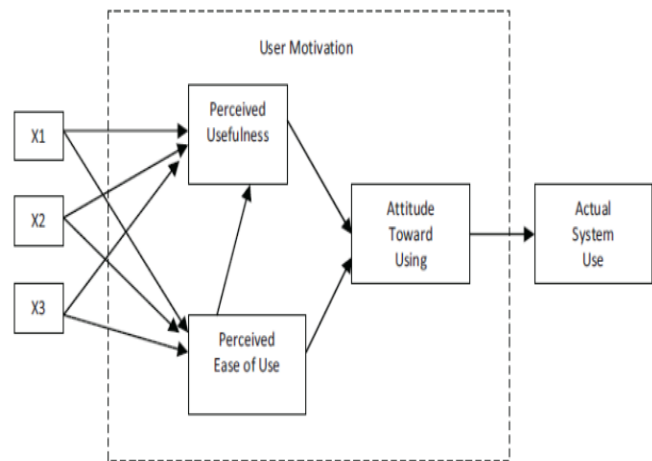
Di program studi S1 Sistem Informasi Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya (UNUSA) telah diterapkan metode pembelajaran *blended learning* yang mengkombinasikan pembelajaran tatap muka secara langsung dan pembelajaran

daring atau online dengan memanfaatkan website video pembelajaran yang .

Model TAM yang akan digunakan ini untuk mengkaji penerimaan website video pembelajaran atau kuliah di Program Studi S1 Sistem Informasi Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya (UNUSA) dan jenis video kuliah yang diinginkan oleh mahasiswa mulai semester awal sampai dengan semester akhir.

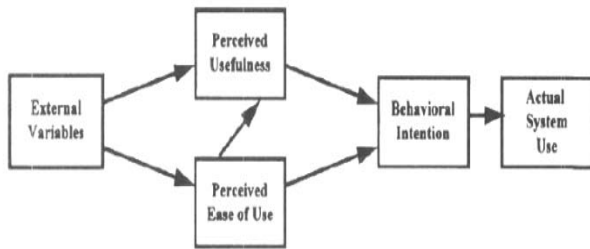
II. METODOLOGI

Technology Acceptance Model (TAM) merupakan salah satu jenis model yang digunakan untuk menganalisis dan memahami faktor-faktor yang mempengaruhi diterimanya suatu sistem/teknologi informasi dan komputer. Model tersebut diperkenalkan Fred Davis pertama kali pada tahun 1986.



Gbr 1 Technology Acceptance Model (TAM) menurut Fred Davis

Beberapa revisi telah dilakukan terhadap model yang dibuat oleh Fred Davis tersebut. Berikut ini adalah versi yang dikembangkan oleh Venkatesh dan Davis pada tahun 1996.



Gbr 2. Technology Acceptance Model (TAM) menurut Venkatesh dan Davis

Model TAM menggunakan tiga faktor sebagai variabel dalam penelitian untuk menentukan bagaimana penerimaan dari user terhadap sistem informasi yang akan dibangun atau sudah berjalan (diimplementasikan), yaitu:

- Perceived Usefulness atau kebermanfaatan, yaitu suatu tingkatan sistem dimana pengguna percaya bahwa dengan menggunakannya dapat meningkatkan kinerja pribadi atau organisasi.
- Perceived Ease of Use atau kemudahan penggunaan, yaitu suatu tingkatan dimana pengguna percaya bahwa menggunakan sistem yang sudah dibangun bertujuan untuk memudahkan pekerjaan melalui kemudahan dalam penggunaan sistem tersebut.
- Intention to Use atau niatan dalam menggunakan, yaitu kecenderungan perilaku pengguna untuk menggunakan teknologi atau sistem yang sudah dibangun tersebut.

Technology Acceptance Model berasal dari Theory of Reasoned Action (TRA) yang pengembangannya dilakukan oleh Ajzen dan Fisbein (1980). Theory of Reasoned Action menyebutkan adanya reaksi serta persepsi pemakai Teknologi Informasi yang akhirnya akan mempengaruhi sikap dalam penerimaan teknologi tersebut. Tujuan utama dari TAM adalah menjelaskan tentang menentukan penerimaan pengguna sistem informasi komputer secara umum dan memberikan penjelasan tentang perilaku atau sikap pengguna dalam suatu populasi baik itu organisasi kecil ataupun besar (Davis et.al., 1989).

TAM diadopsi dari Theory of Reasoned Action (TRA) yang disebutkan oleh Ajzen dan Fisbein (1980). Theory of Reasoned Action menjelaskan adanya reaksi serta persepsi pengguna Sistem atau Teknologi Informasi yang akan mempengaruhi sikap pengguna dalam penerimaan teknologi tersebut. Tujuan utama Technology Acceptance Model adalah menjelaskan tentang bagaimana menentukan penerimaan penggunaan komputer secara umum dan memberikan penjelasan tentang perilaku atau sikap pengguna dalam suatu populasi atau organisasi (Davis et.al., 1989).

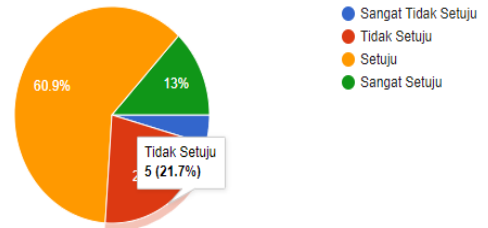
III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kuisisioner diisi secara online kepada 23 responden mahasiswa Prodi S1 Sistem Informasi dari total populasi mahasiswa aktif sebanyak 162. Dari 23 responden tersebut,

60,9% menginginkan dibuatkan video kuliah atau video pembelajaran (Gambar 3). 69,6% dari total responded menginginkan video kuliah atau video pembelajaran tersebut diunggah di media online atau youtube (Gambar 4) supaya bisa diakses oleh masyarakat umum.

1. Perkuliahan dibuat video pembelajarannya

23 responses

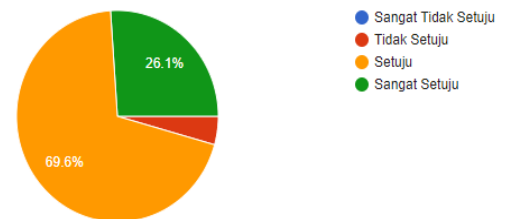


Gbr 3. Persentase Keinginan Mahasiswa untuk Pembuatan Video Kuliah

Berdasarkan jumlah responden yang menginginkan video kuliah atau video pembelajaran untuk diunggah di media online, maka dibuatlah website www.vidiokuliahunusa.or.id (Gambar 5) yang merupakan kumpulan dari video-video dari beberapa mata kuliah. Pada website tersebut ke depannya akan ditambahkan lebih banyak lagi video-video dari setiap matakuliah sehingga memudahkan mahasiswa untuk mendapatkan materi kuliah berupa video di dalam satu portal situs.

11. Video diunggah di Youtube atau media online yang lain

23 responses



Gambar 4. Persentase Video Kuliah Diunggah ke Media Online

Berikut adalah hasil lengkap dari kuisisioner yang telah diisi secara online oleh 23 responden dari mahasiswa Program Studi S1 Sistem Informasi Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya (UNUSA).

TABEL I.

Hasil Kuisisioner yang Diisi secara Online

No	Pertanyaan	Nilai (%)			
		STS	TS	S	SS
1	Perkuliahan dibuat video	4,3	21,7	60,9	13

	pembelajarannya				
2	Video pembelajaran diawali dengan salam dan sapaan	0	0	56,5	43,5
3	Video pembelajaran terlihat dengan jelas	0	4,3	52,2	43,5
4	Suara dosen pengajar terdengar dengan jelas di dalam video	0	0	52,2	47,8
5	Video menggunakan penuturan (tulisan dan suara) yang informatif	0	0	56,5	43,5
6	Terdapat pemberian motivasi belajar di video pembelajaran	0	4,3	65,2	30,4
7	Video pembelajaran terdapat animasi atau efek suara tertentu	0	8,7	65,2	26,1
8	Urutan penyampaian materi pembelajaran urut dan jelas dan relevan	0	0	56,5	43,5
9	Materi di video pembelajaran sesuai dengan rencana pembelajaran	0	0	65,2	34,8
10	Penggunaan tulisan (jenis dan ukuran huruf) harus proporsional	0	8,7	60,9	30,4
11	Video diunggah di Youtube atau media online yang lain	0	4,3	69,6	26,1
12	Video dapat diakses oleh masyarakat umum	0	13	65,2	21,7
13	Durasi video tidak terlalu cepat atau terlalu lama (minimal lima menit dan paling lama 20 menit)	0	8,7	78,3	13
14	Terdapat evaluasi (tugas) di akhir video pembelajaran sebagai tindak lanjut	0	13	73,9	13
15	Terdapat informasi referensi atau sumber terkait dengan video materi yang disampaikan	0	0	73,9	26,1

IV. KESIMPULAN

Pembelajaran dengan menggunakan video kuliah sebagai media pembelajaran mandiri adalah bagian dari metode blended learning, yang memungkinkan mahasiswa untuk bisa belajar kapanpun dan di manapun dengan menonton video pembelajaran yang telah diunggah melalui situs. Dosen akan membuat video pembelajaran berdasarkan data kuesioner yang telah diisi oleh mahasiswa. Data kuesioner yang diperoleh dari mahasiswa ini akan dianalisis untuk mendapatkan data tentang jenis video pembelajaran yang diinginkan mahasiswa. Video pembelajaran dibuat berdasarkan kuesioner yang diisi oleh mahasiswa, sesuai dengan Technology Acceptance Model, yaitu Perceived Usefulness, Perceived Ease of Use dan Intention to Use sehingga memudahkan mahasiswa dalam mengaksesnya.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memudahkan mahasiswa mengakses video pembelajaran di mana saja dan kapan saja. Sehingga mahasiswa dapat mengulangi kegiatan belajar bersama dosen di kelas, jika seseorang tidak dapat hadir atau hanya ingin belajar lebih banyak tentang materi yang telah diajarkan, padahal yang dilihat hanyalah rekaman video pembelajaran. Tahapan yang akan dilakukan dalam penelitian ini akan dimulai dengan pengumpulan data dalam bentuk kuesioner (online) yang diisi oleh mahasiswa, kemudian data dari kuesioner diproses dan dianalisis yang menghasilkan bagaimana video pembelajaran sebenarnya diinginkan. Dari data ini dibuat dasar untuk membuat video pembelajaran yang kemudian diunggah di situs berbagi video. Jadi output dari penelitian ini adalah dalam bentuk video pembelajaran yang direkam melalui kamera digital, kemudian file diunggah di situs berbagi video. Dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa mahasiswa lebih suka belajar video yang berisi bahan ajar disertai dengan suara atau video dari dosen.

Video Perkuliahan UNUSA



Matakuliah Algoritma dan Pemrograman Pertemuan 3

Gbr 5. Website video perkuliahan UNUSA (www.vidiokuliahunusa.or.id)

REFERENSI

- [1] Ajzen, I. dan M. Fishbein. (1980). Understanding Attitudes and Predicting Sosial Behavior. Prentice-Hall, Englewood Cliffs, NJ.
- [2] Alharbi, S. (2014). Using the Technology Acceptance Model in Understanding Academics' Behavioural Intention to Use Learning Management Systems. (IJACSA) International Journal of Advanced Computer Science and Applications,, 143-155.
- [3] Allison Rosset, Felicia Douglass, and Rebecca V. Frazee (2003), Strategies for Building Blended Learning.
- [4] Cheung, WS; Hew, KF (2011). Design and evaluation of two blended learning approaches: Lessons learned. Australasian Journal of Educational Technology, 2011, v. 27 n. 8, p. 1319-1337
- [5] Davis, Fred D. 1989. Perceived Usefulness, Perceived Ease of Use, dan User Acceptance of Information Technology. Dalam MIS Quarterly, September, Vol. 13 Issue 3 p. 318-340.
- [6] Hasamah (2014). Pembelajaran Bauran (Blended Learning), Jakarta, Prestasi Pustaka.
- [7] Ramadhan, R., Chaeruman, U., & Kustandi, C. (2018, February 21). Pengembangan Pembelajaran Bauran (Blended Learning) di Universitas Negeri Jakarta. Jurnal Pembelajaran Inovatif, 1(1), 37 – 48
- [8] Sanjaya, IPS. (2005). Pengaruh Manfaat dan Kemudahan Pada Minat Berperilaku (behavioural intention) Dalam Penggunaan Internet. Kinerja 9 hal 146-156.

- [9] Surendran, P. (2012). Technology Acceptance Model: A Survey of Literature. International Journal of Business and Social Research (IJBSR), Volume -2, No.-4, 175-178.
- [10] Valdehita R.E., Medina-Merodio José.-Amelio. & Plata R.B. (2019). Student acceptance of virtual laboratory and practical work: An extension of the technology acceptance model, Computers & Education