

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dunia teknologi saat ini sedang mengalami perkembangan yang sangat pesat (Prasojo & Pratomo, 2015), begitu juga halnya dengan dunia pendidikan yang kini teknik mengajarnya masih konvensional, yaitu teknik belajar yang mengharuskan bertatap muka dengan lawan bicaranya. Semakin lama kondisi ini akan tergantikan dengan media pembelajaran elektronik (*e-learning*) (Nuh, 2013). *E-learning* merupakan media pembelajaran elektronik yang dapat diakses dimana saja, tanpa harus bertatap muka langsung antar penggunanya di ruang tertentu. Keunggulan dari *e-learning* adalah penghematan biaya serta mempersingkat jadwal target pembelajaran (Effendi & Zhuang, 2005).

Salah satu aplikasi *e-learning* yang memiliki keunggulan seperti diuraikan pada alinea sebelumnya, dan cukup terkenal adalah *Edmodo*. Dharmawati (2017) menyatakan *Edmodo* merupakan suatu layanan pembelajaran elektronik non-berbayar yang memudahkan dosen dalam mengelola komunitas dalam kelas secara aman dan nyaman. Keunggulan dari aplikasi *Edmodo* adalah: pengendalian penuh dari penggunanya dengan media penyimpanan yang tak terbatas, memudahkan orangtua untuk mengetahui hasil belajar putra/putrinya, *interface* yang menarik, dan mudah dipahami (*Edmodo*). Keunggulan-keunggulan yang ada dalam aplikasi tersebut, diharapkan pengajar lebih mudah dalam melakukan kegiatan proses belajar mengajar serta dapat menempuh target pembelajaran yang diinginkan.

Keunggulan-keunggulan yang dijelaskan sebelumnya bisa didapatkan secara maksimal jika kualitas informasi yang diberikan penyedia layanan juga baik (Wixom & Watson, 2001). Hal ini diperkuat dengan pernyataan Putri, Wahyuni, and Suharso (2017) dampak penggunaan *Edmodo* adalah meningkatkan hasil belajar dan aktivitas siswa. Diikuti dengan pernyataan Prasojo and Pratomo (2015) bahwa kualitas informasi memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap kepuasan pengguna.

Kualitas informasi yang dijelaskan sebelumnya tidak dapat berjalan dengan lancar tanpa adanya kualitas sistem. Hal ini sebagaimana diungkap Delone and Mclean (2004) bahwa kepuasan pengguna dipengaruhi oleh beberapa faktor seperti kualitas sistem dan kualitas informasi. Penelitian-penelitian sebelumnya seperti milik Dharmawati (2017) tentang Penggunaan *Edmodo* dalam Pembelajaran *English For Business* menyimpulkan bahwa penggunaan *Edmodo* mampu meningkatkan interaksi mahasiswa dengan dosen. Prasajo and Pratomo (2015) menyimpulkan dalam penelitiannya pada PT. Kereta Api Indonesia, bahwa kualitas informasi, kualitas sistem, dan kualitas layanan secara signifikan memengaruhi kepuasan pengguna. Mcknight, Lankton, Nicolau, and Price (2017) dalam penelitian tentang Pengaruh Sistem Informasi dalam Transaksi Bisnis ke Bisnis terhadap Kepercayaan dan Ketidakpercayaan, menyimpulkan bahwa kualitas informasi dan kualitas hasil memengaruhi kepercayaan. Berdasarkan penelitian-penelitian tersebut, penulis termotivasi untuk menganalisis pengaruh kualitas informasi dan kualitas sistem terhadap penggunaan *Edmodo* serta menambahkan kepercayaan sebagai variabel mediasi yang bertujuan untuk memberikan informasi yang memudahkan pengambilan keputusan pengajar dalam memaksimalkan kegiatan belajar mengajar.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan pada latar belakang, maka rumusan masalah penelitiannya adalah sebagai berikut:

1. Apakah kualitas informasi dan kualitas sistem memengaruhi kepercayaan?
2. Apakah kepercayaan memengaruhi penggunaan *Edmodo*?
3. Apakah kualitas informasi, kualitas sistem, dan kepercayaan memengaruhi penggunaan *Edmodo*?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan adanya penelitian ini adalah untuk:

1. Menganalisis pengaruh kualitas informasi dan kualitas sistem terhadap kepercayaan.
2. Menganalisis pengaruh kepercayaan terhadap penggunaan *Edmodo*.
3. Menganalisis pengaruh kualitas informasi, kualitas sistem, dan kepercayaan terhadap penggunaan *Edmodo*.

1.4 Manfaat Penelitian

a. Manfaat Teoretis

Manfaat teoretis yang dapat diperoleh dari penelitian ini adalah mampu memberikan manfaat terhadap literatur terkait dengan kualitas informasi, kualitas sistem, dan kepercayaan.

b. Manfaat Praktis

Manfaat penerapan keilmuan yang dapat dicapai dari penelitian ini adalah memudahkan pengajar dalam pengambilan keputusan menentukan media pembelajaran yang tepat untuk memaksimalkan kegiatan belajar mengajar dan interaksi dengan siswanya. Pengajar juga diharapkan mampu menemukan inovasi untuk memaksimalkan kegiatan belajar mengajar dan interaksi dengan siswanya.