

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Guru mempunyai peran dalam proses belajar mengajar yaitu sebagai pengelola atau manager, organisator dan fasilitator selama pembelajaran. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) telah mendorong perubahan signifikan dalam berbagai sektor, termasuk pendidikan. Berdasarkan laporan *We Are Social* (2024), penetrasi internet di Indonesia telah mencapai 78% dari total populasi, dengan lebih dari 212 juta pengguna internet aktif [1]. Data ini menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi digital menjadi peluang besar dalam mendukung kegiatan pembelajaran, khususnya di lingkungan sekolah menengah. Pemerintah Indonesia melalui Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbudristek) juga terus mendorong transformasi digital dalam pendidikan, salah satunya melalui inisiatif Merdeka Belajar dan platform digital seperti Pijar Sekolah, yang dikelola oleh Telkom Indonesia. Hingga awal tahun 2024, Pijar Sekolah telah digunakan oleh lebih dari 8.000 institusi pendidikan di Indonesia, termasuk sekolah menengah kejuruan (SMK).

Pijar Sekolah merupakan sebuah platform pembelajaran digital terpadu yang bertujuan mendukung sekolah dalam menciptakan pengalaman pembelajaran digital yang menarik dan menyenangkan. Platform ini menyediakan ribuan konten digital, termasuk buku digital interaktif, buku

digital, video pembelajaran, dan laboratorium maya, yang dapat diakses oleh semua siswa untuk memperkaya pembelajaran di sekolah. Di SMKN 2 Bandar Lampung, implementasi Pijar Sekolah telah dilaksanakan sejak tahun ajaran 2024/2025 dan mencakup fitur-fitur utama seperti; Ujian Sekolah Berbasis Aplikasi (USBA), kelas digital, buku digital interaktif, serta dashboard administrasi guru dan siswa. Platform ini telah digunakan oleh berbagai sekolah di Indonesia, termasuk di SMKN 2 Bandar Lampung, yang memiliki total 1.962 siswa dan 134 orang guru. Meskipun secara institusi telah memiliki akun dan akses terhadap Pijar Sekolah, pemanfaatan platform ini masih menunjukkan tingkat keterlibatan yang bervariasi. Berdasarkan observasi awal, hanya sebagian guru yang aktif menggunakan fitur-fitur seperti penilaian berbasis CBT (*Computer-Based Test*) atau modul digital yang disediakan dalam sistem. Fenomena ini bukan hal yang unik. Menurut data dari laporan tahunan implementasi teknologi pendidikan di Indonesia, tercatat bahwa hanya sekitar 48% sekolah yang mengintegrasikan fitur-fitur utama Pijar Sekolah secara aktif dalam proses pembelajaran. Bahkan, hanya sekitar 37% guru yang secara konsisten menggunakan fitur evaluasi daring dan bank soal dalam aktivitas belajar mengajar oleh Telkom Indonesia (2023) [2]. Dalam konteks ini, R.Z. Abdul Aziz (2024), dosen di *Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya*, menyatakan bahwa pemanfaatan teknologi informasi dalam pendidikan harus disertai dengan evaluasi menyeluruh terhadap kesiapan infrastruktur dan penerimaan pengguna untuk memastikan efektivitas implementasinya [3].

Penelitian ini menggunakan model integrasi *Technology Acceptance Model (TAM)* dan *Task-Technology Fit (TTF)*. Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk mengukur pengaruh persepsi pengguna terhadap aplikasi (PU, PEU, PE), kesesuaian teknologi dengan tugas (TAC, TEC, SOC), serta pengaruhnya terhadap kepuasan siswa (SS) dan performa akademik (AP) di SMKN 2 Bandar Lampung. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penerimaan dan pemanfaatan Pijar Sekolah di SMKN 2 Bandar Lampung menggunakan kedua model tersebut, dengan harapan dapat memberikan wawasan mengenai faktor-faktor yang mempengaruhi keberhasilan implementasi sistem informasi di lingkungan sekolah.

Kemajuan teknologi informasi telah melahirkan berbagai inovasi yang mampu meningkatkan efisiensi dan transparansi dalam berbagai sektor, termasuk sektor logistik dan distribusi. Salah satu teknologi yang mengalami perkembangan pesat adalah blockchain, yang dikenal luas karena kemampuannya dalam mencatat data secara permanen, terdesentralisasi, dan tahan terhadap manipulasi. Menurut Herwanto, penerapan blockchain dalam sistem rantai pasok mampu menghadirkan mekanisme pelacakan produk yang lebih andal dan transparan, karena setiap transaksi yang terjadi pada setiap tahap distribusi akan tercatat secara otomatis dalam sistem, dan informasi tersebut dapat diakses secara real-time oleh seluruh pihak yang berkepentingan. Hal ini tidak hanya meningkatkan efisiensi operasional, tetapi juga membangun kepercayaan antar pelaku dalam rantai pasok, serta mengurangi risiko kecurangan atau kehilangan data selama proses distribusi berlangsung. Implementasi blockchain juga

dinilai mampu mempercepat proses audit dan verifikasi logistik karena semua data telah terdigitalisasi dan tersimpan secara kronologis tanpa memerlukan pihak ketiga sebagai verifikator [4].

Beberapa penelitian di Indonesia menunjukkan pentingnya penerimaan pengguna terhadap teknologi melalui pendekatan model *Technology Acceptance Model (TAM)* dan *Task-Technology Fit (TTF)*. Salah satunya adalah studi oleh Wasilah (2020), yang mengusulkan penggunaan kombinasi model *Technology Acceptance Model* dan *Task-Technology Fit* untuk mengevaluasi sistem informasi di Badan Meteorologi, Klimatologi, dan Geofisika Lampung. Penelitian ini menekankan bahwa persepsi kegunaan, kemudahan penggunaan, dan kesesuaian teknologi dengan tugas sangat memengaruhi kepuasan dan niat pengguna untuk terus menggunakan sistem. Hasil studi tersebut menunjukkan bahwa 87% responden merasa sistem sesuai dengan kebutuhan tugas mereka, sementara 81% menyatakan sistem mudah digunakan. Secara keseluruhan, tingkat kepuasan pengguna tercatat pada skor rata-rata 4,4 dari skala 5, dan niat berkelanjutan untuk menggunakan sistem mencapai 85% [5]. Penelitian lainnya oleh Yuliana dan Kurniawan di SMK di Jakarta mengungkapkan bahwa teknologi yang sesuai dengan kebutuhan tugas sehari-hari siswa dan guru, sebagaimana diungkapkan dalam model *Task-Technology Fit*, meningkatkan efektivitas penggunaan sistem informasi sekolah. Dalam penelitian ini, 68% dari siswa dan guru yang merasakan kesesuaian antara teknologi yang digunakan dengan tugas mereka melaporkan peningkatan efisiensi dalam pengelolaan administrasi dan komunikasi, dengan skor kepuasan pengguna mencapai 4,5

dari 5 [6]. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Triloka, J., & Fauzi, A. A (2021). menunjukkan bahwa integrasi antara model *Technology Acceptance Model (TAM)* dan *Task-Technology Fit* mampu memberikan pemahaman yang lebih komprehensif terhadap faktor-faktor yang memengaruhi keberhasilan penggunaan platform *e-learning* di lingkungan sekolah menengah. Hasil penelitian mereka mengindikasikan bahwa persepsi terhadap kemudahan penggunaan dan kesesuaian fitur teknologi dengan kebutuhan pembelajaran berkontribusi signifikan terhadap niat penggunaan serta kepuasan siswa terhadap platform. Temuan ini memperkuat asumsi bahwa keberhasilan adopsi teknologi pendidikan tidak hanya bergantung pada kualitas teknis aplikasi, tetapi juga pada kesesuaian antara teknologi dan kebutuhan tugas pengguna [7].

Hasil penelitian-penelitian ini menunjukkan bahwa penerimaan teknologi di Indonesia sangat dipengaruhi oleh faktor-faktor yang terdapat dalam kedua model tersebut, baik dari sisi kegunaan teknologi maupun kesesuaian dengan tugas yang dihadapi oleh pengguna, sehingga adopsi teknologi dapat berjalan lebih efektif.

1.2 Ruang Lingkup Penelitian

Penelitian ini memiliki ruang lingkup yang ditetapkan agar tidak keluar dari jalur penelitian sebagai berikut:

1. Penelitian ini hanya dilakukan di SMKN 2 Bandar Lampung sebagai lokasi studi kasus, melibatkan siswa dan guru yang menggunakan aplikasi Pijar Sekolah.

2. Menggunakan model *Technology Acceptance Model* (TAM) untuk mengukur penerimaan aplikasi dan *Task Technology Fit* (TTF) untuk menilai kesesuaian aplikasi dengan tugas pengguna.
3. Pengumpulan data dalam penelitian ini hanya dilakukan melalui survei yang disebarkan kepada pengguna aktif aplikasi Pijar Sekolah, sehingga hasil yang diperoleh hanya mencerminkan persepsi dan pengalaman pengguna yang terlibat langsung dalam penggunaan aplikasi.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan latar belakang dan ruang lingkup penelitian di atas, maka masalah dalam penelitian ini dirumuskan menjadi sebagai berikut:

1. Bagaimanakah pengaruh *Perceived usefulness* terhadap *Behavioral Intention to Use* aplikasi Pijar Sekolah di SMKN 2 Bandar Lampung?
2. Bagaimanakah pengaruh *Perceived ease of use* terhadap *Behavioral Intention to Use* aplikasi Pijar Sekolah di SMKN 2 Bandar Lampung?
3. Bagaimanakah pengaruh *Perceived enjoyment* terhadap *Behavioral Intention to Use* aplikasi Pijar Sekolah di SMKN 2 Bandar Lampung?
4. Bagaimanakah pengaruh *Technology characteristics* terhadap *Task-Technology Fit* aplikasi Pijar Sekolah di SMKN 2 Bandar Lampung?
5. Bagaimanakah pengaruh *Task characteristics* terhadap *Task-Technology Fit* aplikasi Pijar Sekolah di SMKN 2 Bandar Lampung?
6. Bagaimanakah pengaruh *Social characteristics* terhadap *Task-Technology Fit* aplikasi Pijar Sekolah di SMKN 2 Bandar Lampung?

7. Bagaimanakah pengaruh *Behavioral Intention to Use* terhadap *Academic Performance* aplikasi Pijar Sekolah di SMKN 2 Bandar Lampung?
8. Bagaimanakah pengaruh *Task-Technology Fit* terhadap *Student Satisfaction* aplikasi Pijar Sekolah di SMKN 2 Bandar Lampung?
9. Bagaimanakah pengaruh *Student Satisfaction* terhadap *Academic Performance* aplikasi Pijar Sekolah di SMKN 2 Bandar Lampung?

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan uraian latar belakang dan rumusan masalah di atas, maka penelitian ini bertujuan untuk:

1. Menganalisis pengaruh *Perceived usefulness* terhadap *Behavioral Intention to Use* aplikasi Pijar Sekolah di SMKN 2 Bandar Lampung
2. Menganalisis pengaruh *Perceived ease of use* terhadap *Behavioral Intention to Use* aplikasi Pijar Sekolah di SMKN 2 Bandar Lampung
3. Menganalisis pengaruh *Perceived enjoyment* terhadap *Behavioral Intention to Use* aplikasi Pijar Sekolah di SMKN 2 Bandar Lampung
4. Menganalisis pengaruh *technology characteristics* terhadap *Task-Technology Fit* aplikasi Pijar Sekolah di SMKN 2 Bandar Lampung
5. Menganalisis pengaruh *task characteristics* terhadap *Task-Technology Fit* aplikasi Pijar Sekolah di SMKN 2 Bandar Lampung
6. Menganalisis pengaruh *social characteristics* terhadap *Task-Technology Fit* aplikasi Pijar Sekolah di SMKN 2 Bandar Lampung
7. Menganalisis pengaruh *Behavioral Intention to Use* terhadap *Academic Performance* aplikasi Pijar Sekolah di SMKN 2 Bandar Lampung

8. Menganalisis pengaruh *Task-Technology Fit* terhadap *Student Satisfaction* aplikasi Pijar Sekolah di SMKN 2 Bandar Lampung
9. Menganalisis pengaruh *Student Satisfaction* terhadap *Academic Performance* aplikasi Pijar Sekolah di SMKN 2 Bandar Lampung

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian digunakan untuk menyelidiki keadaan dari, alasan untuk, dan konsekuensi terhadap suatu set keadaan khusus. Penelitian tersebut dilakukan untuk meningkatkan pemahaman penelitian ataupun pembaca. penelitian memberikan informasi dan pengetahuan yang dibutuhkan untuk memecahkan masalah dan membuat keputusan. adapun manfaat dalam penelitian ini dikelompokkan menjadi manfaat secara teoritis dan manfaat secara praktis.

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoritis yaitu:

1. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam memperdalam pemahaman tentang penerimaan teknologi dan kesesuaian teknologi dengan tugas penggunaanya dalam konteks pendidikan. Melalui penerapan model *Technology Acceptance Model (TAM)* dan *Task Technology Fit (TTF)*, penelitian ini akan menambah wawasan dalam literatur sistem informasi dan teknologi pendidikan, serta memberikan pemahaman yang lebih jelas mengenai faktor-faktor yang mempengaruhi adopsi aplikasi pendidikan di sekolah.
2. Menjadi bahan referensi untuk dilakukan kajian lebih lanjut bagi segenap akademika Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya Bandar Lampung terkhusus mahasiswa program studi teknik informatika

Sedangkan penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara praktis yaitu:

1. Penelitian ini dapat memberikan informasi yang berguna untuk meningkatkan pemahaman dan penerimaan aplikasi Pijar Sekolah di kalangan guru dan siswa. Hasil penelitian ini dapat digunakan untuk mengidentifikasi faktor-faktor yang mempengaruhi penggunaan aplikasi, sehingga dapat merancang strategi untuk meningkatkan efektivitas penggunaannya melalui pelatihan atau perbaikan fitur aplikasi.
2. Temuan penelitian ini memberikan masukan yang berguna bagi pengembang aplikasi Pijar Sekolah untuk menilai sejauh mana aplikasi memenuhi kebutuhan tugas penggunanya, serta untuk merancang dan mengembangkan fitur aplikasi yang lebih sesuai dengan kebutuhan pengguna di sekolah.
3. Penelitian ini dapat menjadi referensi untuk penelitian lebih lanjut mengenai penerimaan teknologi di bidang pendidikan. Model *Technology Acceptance Model* dan *Task-Technology Fit* yang digunakan dalam penelitian ini dapat diaplikasikan pada penelitian lain yang berkaitan dengan adopsi teknologi di lembaga pendidikan.

1.6 Sistematika Penelitian

Penelitian ini disusun dengan sistematika yang terstruktur untuk memudahkan pembaca dalam memahami alur penelitian. Setiap bab memiliki tujuan yang jelas dan saling terkait satu sama lain.

BAB I: PENDAHULUAN

Menjelaskan latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, ruang lingkup penelitian, dan sistematika penelitian.

BAB II: TINJAUAN PUSTAKA

Membahas teori-teori yang relevan, seperti *Technology Acceptance Model* (TAM), *Task Technology Fit* (TTF), dan aplikasi Pijar Sekolah, serta penelitian-penelitian sebelumnya.

BAB III: METODOLOGI PENELITIAN

Menjelaskan jenis penelitian, populasi dan sampel, teknik pengumpulan data, dan metode analisis data yang digunakan dalam penelitian.

BAB IV: HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Menyajikan hasil analisis data yang diperoleh dan membahas temuan-temuan penelitian berdasarkan teori yang ada.

BAB V: KESIMPULAN DAN SARAN

Menyimpulkan hasil penelitian dan memberikan saran untuk pengembangan aplikasi Pijar Sekolah atau penelitian selanjutnya.