

IMPLEMENTATION OF E-LEARNING IN LEARNING SCIENCE IN SCHOOL USING TECHNOLOGY ACCEPTANCE MODEL (TAM) INNOVATION IN EDUCATION

IMPLEMENTASI *E-LEARNING* PADA PEMBELAJARAN SAINS DI SEKOLAH MENGGUNAKAN *TECHNOLOGY ACCEPTANCE MODEL (TAM)* DALAM INOVASI PENDIDIKAN

Nopriawan Berkat Asi

Program studi pendidikan kimia, FKIP, Universitas Palangka Raya, Jl.H. Timang Palangka Raya 73112

Email: nopriawanb@gmail.com

ABSTRACT

In general, e-learning can be defined as learning that utilize or apply the information and communication technology. E-learning is learning activities that use the internet which can be combined with face to face activities in educational institutions. This research was conducted by finding secondary data that the study of literature consisting of journals scientific work and research, books, and online articles on the internet. Implementation of e-learning using the Technology Acceptance Model (TAM), which describes the results obtained are significant factors affecting user acceptance (learners). Users (students or teachers) who already understand the ease of use of the e-learning system and the benefits of using it, it will have the intention and willingness to use e-learning system. The existence of an understanding of the benefits of using strongly influenced by factors outside the organization that electronic teaching materials owned by the e-learning system. Models form the acceptance of a new information technology, the e-learning system that is applied to the sample users, namely euros (relevance of e-resource to the learning needs and accessibility of e-resources in use) and ID (visibility of usage, personal development of computer technology, experience on the use of computers, and knowledge of teaching materials) as a latent factor outside or external factor. PEOU (easiness to learn / understand, easy to use, and frequency of use in teaching), PU (ease to improve learning skills, enhance the effectiveness of learning, address the needs of learning, increase learning achievement, improve the efficiency of learning, and enable the development of ways of learning), ITU (additional software/plugin support, motivation to continue to use in learning, and motivate other users) and ASU (long usage in learning and satisfaction in the use of learning) as an inside factor or the internal factor.

Keywords: Implementation, E-learning, Technology Acceptance Model (TAM)

ABSTRAK

Secara umum *e-learning* dapat diartikan sebagai pembelajaran yang memanfaatkan atau menerapkan teknologi informasi dan komunikasi. *E-learning* adalah kegiatan belajar yang menggunakan internet yang dapat dikombinasikan dengan kegiatan tatap muka yang ada di lembaga pendidikan. Penelitian ini dilakukan dengan cara mencari data sekunder yaitu studi literatur yang terdiri atas jurnal-jurnal karya ilmiah dan penelitian, buku, dan artikel online di internet. Implementasi *e-learning* menggunakan *Technology Acceptance Model (TAM)* menunjukkan hasil yang menggambarkan faktor-faktor yang signifikan mempengaruhi penerimaan *user* (peserta didik). Pengguna (peserta didik atau guru) yang sudah memahami kemudahan menggunakan sistem *e-learning* tersebut dan manfaat menggunakannya, maka akan mempunyai niat dan minat untuk menggunakan sistem *e-learning*. Keberadaan pemahaman akan manfaat penggunaan sangat dipengaruhi oleh faktor di luar pengguna yakni organisasi bahan ajar elektronik yang dimiliki oleh sistem *e-learning* tersebut. Bentuk model penerimaan sebuah teknologi informasi baru, yakni sistem *e-learning* yang diterapkan pada sampel pengguna yaitu ErO (relevansi *e-resource* dengan kebutuhan pembelajaran dan aksesibilitas *e-resource* dalam penggunaan) dan ID (visibilitas penggunaan, perkembangan diri teknologi komputer, pengalaman atas penggunaan komputer, dan pengetahuan akan bahan ajar) sebagai faktor laten luar atau faktor eksternal. PEOU (kemudahan untuk dipelajari/dipahami, kemudahan untuk digunakan, dan frekuensi penggunaan dalam pembelajaran), PU (kemudahan untuk meningkatkan keterampilan pembelajaran, mempertinggi efektifitas pembelajaran, menjawab kebutuhan pembelajaran, meningkatkan hasil pencapaian pembelajaran, meningkatkan efisiensi pembelajaran, dan memungkinkan adanya pengembangan cara pembelajaran), ITU (penambahan *software/plugin* pendukung, motivasi untuk tetap menggunakan dalam pembelajaran, dan memotivasi pengguna lain) dan ASU (lama penggunaan dalam pembelajaran dan kepuasan penggunaan dalam pembelajaran) sebagai faktor dalam atau faktor internal.

Kata kunci: Implementasi, *E-learning*, *Technology Acceptance Model (TAM)*