

Pengembangan Model Adopsi Teknologi Pembelajaran Secara Online Berbasis Mobile Pada Generasi Z di Indonesia (Studi Kasus : Rumah Belajar) = Development of Mobile Learning Technology Adoption Model for Generation Z in Indonesia (Study Case : Rumah Belajar)

Naufal Arif, author

Deskripsi Lengkap: <https://lib.ui.ac.id/detail?id=20490087&lokasi=lokal>

Abstrak

Dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) yang sangat pesat telah mendorong semua layanan di berbagai sektor kehidupan masyarakat telah bertransformasi dalam bentuk layanan digital yang memanfaatkan internet, salah satunya yaitu di bidang edukasi. Salah satu bentuk pelayanan dalam bidang edukasi yang sangat berkembang sekarang yaitu E-Learning. E-learning sendiri telah diketahui dan diterima secara luas oleh masyarakat Indonesia, baik itu institusi akademik maupun organisasi bisnis. Dengan adanya penerimaan ini telah menciptakan peluang untuk mengembangkan e-learning agar dapat diakses melalui perangkat seluler (m-learning). Kemendikbud sebagai pelaksana urusan pemerintahan di bidang pendidikan telah mengembangkan sebuah platform m-learning yang diberi nama Rumah Belajar untuk membantu pembelajaran siswa di Indonesia.

Metode penelitian yang digunakan yaitu Unified Theory of Acceptance and Use of Technology (UTAUT) yang dikombinasikan dengan Uses and Gratification Theory (UGT), menghasilkan 7 hipotesis yang diterima dari 11 hipotesis yang diuji, dengan 4 faktor berpengaruh signifikan terhadap adopsi Aplikasi Rumah Belajar oleh siswa. Kemudian, hasil tersebut dianalisis lanjut dengan Technology Adoption Lifecycle untuk perencanaan strategi. Strategi ini dipetakan dengan Strategy to Mission Matrix untuk melihat kesesuaiannya dengan Pustekkom sebagai developer Aplikasi Rumah Belajar.