

## **BAB II TINJAUAN PUSTAKA**

### **A. Penelitian Terdahulu**

Penelitian terkait tentang adopsi internet oleh SMA swasta sudah pernah dilakukan oleh Heru Wahyudi pada tahun 2010. Unit analisisnya adalah siswa. Adapun judulnya yaitu Perbedaan Koneksitas Internet pada Pola Adopsi Internet oleh Remaja SMA Swasta (Studi pada SMA Muhammadiyah 2, SMA Arjuna dan SMA YPPL Panjang Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2009/ 2010).

Dari penelitian yang sudah dilakukan tersebut mendapatkan temuan terkait adopsi internet oleh siswa SMA swasta. Hasilnya yaitu tidak ada perbedaan adopsi internet yang signifikan antara siswa SMA Muhammadiyah 2 (terkoneksi internet) dengan siswa SMA Arjuna (tidak terkoneksi internet). Kedua SMA swasta ini meraih kategori “tinggi” pada adopsi internet. Hal ini disebabkan SMA Arjuna yang tidak terkoneksi internet memiliki letak geografis yang cukup mendukung untuk mengakses internet di luar sekolah. Sebab SMA Arjuna berada di tengah kota yang di sekitarnya terdapat warung internet (warnet). Jadi walaupun siswa SMA Arjuna tidak memiliki sarana di sekolah, tapi mereka memiliki motivasi dengan memanfaatkan warnet yang sudah tersedia untuk mengakses internet.

Keadaan berbeda ditunjukkan oleh SMA YPPL Panjang yang tidak terkoneksi dengan internet. Hal ini disebabkan mereka tidak memiliki akses di sekolah. Selain itu letaknya yang berada di pinggiran kota Bandar Lampung menyebabkan mereka sedikit terisolir dari *public access*. Warnet sebagai tempat umum yang menyediakan layanan untuk mengakses internet berada jauh dari sekolah ini. Kalaupun mereka ingin mengakses internet mereka harus pergi cukup jauh. Keadaan ini menyebabkan siswa SMA YPPL Panjang meraih predikat “rendah” dalam hal adopsi internet.

### **B. Kesenjangan Digital (*Digital divide*) dan Perkembangannya**

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, senjang berarti dalam keadaan yang tidak simetris atau tidak sama bagian atau berlainan sekali. Kesenjangan adalah perihal senjang atau ketidakseimbangan atau ketidaksimetrisan (KBBI, 2002). Menurut Kamus Komputer dan Teknologi Informasi, *digital divide* yaitu istilah yang digunakan untuk menerangkan jurang perbedaan antara mereka yang mempunyai kemampuan dalam hal akses dan pengetahuan dalam penggunaan teknologi modern, dengan mereka yang tidak berpeluang menikmati teknologi tersebut.

Menurut Direktorat Pemberdayaan Telematika Departemen Komunikasi dan Informatika, *digital divide* mempunyai arti sebagai kesenjangan antara individu, rumah tangga, bisnis, kelompok masyarakat dan area geografis pada tingkat sosial ekonomi yang berbeda dalam hal kesempatan atas akses TIK (*information and communication technologies/ ICT*) atau telematika dan penggunaan internet untuk

beragam aktivitas. Jadi, *digital divide* atau kesenjangan digital sebenarnya mencerminkan beragam kesenjangan dalam pemanfaatan telematika dan akibat perbedaan pemanfaatannya dalam suatu negara atau antar negara. Adapun menurut Inpres No.3 Tahun 2003, disebutkan bahwa *digital divide* adalah keterisolasian dari perkembangan global karena tidak mampu memanfaatkan informasi.

Jadi dari pengertian di atas, *digital divide* atau kesenjangan digital adalah kesenjangan teknologi, seperti perbedaan kesempatan dalam mengakses internet, tidak mampu memanfaatkan informasi, memiliki dan tidak memiliki sarana untuk mengakses internet.

Penyebab terjadinya *digital divide* antara lain:

#### 1. Infrastruktur

Masalah kesenjangan digital (*digital divide*) di Indonesia sebenarnya banyak dipengaruhi oleh tidak meratanya pembangunan infrastruktur jaringan komunikasi dan regulasi di berbagai daerah. Adanya perbedaan pola hidup antara masyarakat perkotaan dan pedesaan di daerah-daerah yang sudah maju. Masyarakat perkotaan di daerah yang sudah maju mempunyai kemampuan dan wawasan yang lebih tinggi akan teknologi informasi dibandingkan masyarakat perkotaan yang hidup di daerah kurang maju. Demikian pula, masyarakat pedesaan di daerah yang sudah maju, mereka akan mempunyai pengetahuan yang sedikit lebih tinggi untuk mengenal teknologi informasi dibanding

masyarakat pedesaan di daerah yang kurang maju (bahkan tidak terjangkau jaringan komunikasi sama sekali).

Contoh mudah mengenai kesenjangan infrastruktur ini yaitu orang yang bisa mengakses komputer dapat bekerja dengan cepat. Ia bisa menulis lebih cepat dibandingkan mereka yang masih menggunakan mesin ketik manual. Contoh yang lain, orang yang bisa mengakses internet melalui komputer mempunyai wawasan yang lebih luas dibandingkan mereka yang tidak bisa mengakses internet untuk memperoleh informasi.

## 2. Kekurangan *Skill*

Kekurangan *skill* diartikan kurangnya minat dan kemampuan seseorang untuk menggunakan sarana digital. Masih banyak masyarakat yang merasa gugup dan takut sehingga enggan menggunakan sarana digital seperti komputer atau *laptop*. Sebagian mereka masih tidak ingin menanggung resiko kerusakan dari sarana digital yang tergolong mahal, jika rusak tentunya akan menghabiskan uang yang banyak. Selain itu, hal yang mempengaruhi *skill* dalam menggunakan sarana digital bisa datang dari kesenjangan ekonomi dan kurangnya sosialisasi atau pemberian pemahaman kepada masyarakat tentang penggunaan sarana digital.

## 3. Kekurangan Isi / Materi Berbahasa Indonesia

Konten berbahasa Indonesia menentukan bisa tidaknya seorang dapat mengerti cara mengakses internet. Di Indonesia, terutama kota-kota yang masyarakatnya

memiliki tingkat pendidikan lebih tinggi, sedikit banyak sudah mengerti bahasa Inggris, mereka bisa menyesuaikan diri dengan internet. Adapun masyarakat di desa, seperti petani, mereka masih sangat kurang dalam menggunakan bahasa asing (Inggris), sehingga mereka kesulitan untuk beradaptasi dengan internet.

#### 4. Kurangnya Pemanfaatan Terhadap Internet

Kesenjangan digital bukanlah semata-mata persoalan infrastruktur. Banyak orang memiliki komputer, bahkan setiap hari, setiap jam- bisa mengakses internet tetapi "tidak menghasilkan apapun". Misal, ada seseorang mengakses komputer dan Internet. Tapi yang dia lakukan hanya *chatting* yang biasa-biasa saja. Tentu saja, ia tidak bisa menikmati keuntungan-keuntungan yang ada dari teknologi digital. Itu artinya, kesenjangan digital tidak hanya berasal dari infrastruktur saja. Tetapi seseorang memiliki komputer dan dapat mengakses internet dengan mudah tetapi tidak didukung oleh tujuan yang bermanfaat.

Dalam perkembangannya, kesenjangan digital tidak hanya terjadi di Indonesia. Sebut saja di Afrika. Dalam mengatasi kesenjangan teknologi, ada sebuah perusahaan nonprofit yang memberikan bantuan infrastruktur teknologi melalui sebuah proyek penanggulangan kesenjangan digital. Bantuan ini berupa pemberian *laptop* murah, karena jika dirupiahkan harganya sekitar Rp.1.500.000, kepada masyarakat miskin yang ada di beberapa wilayah Afrika. Kegiatan dari proyek ini adalah untuk memberi satu anak satu *laptop*, *One Child One Laptop*. Target dari proyek ini adalah terlaksananya program yang sama di 100 negara

berkembang yang ada di dunia. Namun, sejauh ini baru 40 negara yang sudah terlaksana (Colombant, 2011).

Berbeda dengan yang ada di Malaysia, dalam menanggulangi gap *digital divide*, pemerintah Malaysia menelurkan sebuah kebijakan tentang TIK yang dinamakan *MSC policy*. Kebijakan ini memiliki program yaitu memberikan fasilitas infrastruktur kepada masyarakat yang ada di daerah *rural* dan daerah *urban* sehingga dengan adanya program ini masyarakat yang ada di daerah tersebut bisa menikmati kemajuan teknologi, dalam hal ini adalah teknologi komunikasi, sehingga masyarakat bisa terminimalisir dari gap *digital divide*. Tujuan lain yang diharapkan oleh pemerintah melalui kebijakan ini adalah dapat meningkatkan kekuatan ekonomi masyarakat ketika mereka bisa menguasai teknologi (Osman, 2011).

Dalam memberikan fasilitas yang lebih luas terhadap masyarakat *rural* dan *urban*, terutama dalam penggunaan komputer, pemerintah Malaysia mengenalkan beberapa program yang diimplementasikan terhadap masyarakat. Program tersebut diberi nama Gerakan Desa Wawasan, Internet Desa dan Mobile Internet Unit (Osman, 2011).

Sementara itu di Indonesia, untuk menanggulangi permasalahan kesenjangan digital, pemerintah melalui Kementerian Komunikasi dan Informasi memberikan kemudahan bagi masyarakat untuk melakukan akses internet dengan memfasilitasinya, terutama di daerah yang belum memiliki fasilitas memadai.

Program yang dilakukan Badan Penyedia dan Pengelola Pembiayaan Telekomunikasi dan Informatika (BP3TI) Depkominfo ini demi mendukung penyelenggaraan Desa Pintar (Desa Punya Internet). Dua program yang diluncurkan sejak akhir tahun 2010 yaitu Pusat Layanan Internet Kecamatan (PLIK), juga Mobil PLIK (M-PLIK) yang sifatnya bergerak. Tujuan dari kedua program ini adalah untuk melayani kebutuhan internet yang sehat, aman, cepat dan murah di daerah-daerah kecamatan yang belum mendapatkan akses tersebut (Samantha, 2013) .

### **C. Adopsi Inovasi dalam Bidang TIK**

#### **1. Konsep Dasar Difusi dan Adopsi Inovasi**

Pada dasarnya teori difusi inovasi menjelaskan proses bagaimana suatu inovasi disampaikan (dikomunikasikan) melalui saluran-saluran tertentu sepanjang waktu kepada sekelompok anggota dari sistem sosial. Parker (dalam Syaefudin, 2010) mendefinisikan difusi sebagai suatu proses yang berperan memberi nilai tambah pada fungsi produksi atau proses ekonomi. Difusi merupakan suatu tahapan dalam proses perubahan teknik (*technical change*). Menurutnya difusi merupakan suatu tahapan dimana keuntungan dari suatu inovasi berlaku umum. Dari inovator, inovasi diteruskan melalui pengguna lain hingga akhirnya menjadi hal yang biasa dan diterima sebagai bagian dari kegiatan produktif.

Roger (dalam Syaefudin, 2010) mengatakan bahwa difusi adalah proses yang terjadi pada suatu waktu dan memiliki lima tahapan yaitu tahap pengetahuan, persuasi, keputusan, implementasi dan konfirmasi. Salah satu tahapan penting

dalam proses keputusan inovasi adalah tahapan persuasi (pembentukan sikap), karena terjadi proses seleksi untuk berkenan atau tidak berkenan terhadap inovasi. Sehingga muncul suatu kesiapan (positif atau negatif) untuk berperilaku.

Rogers (dalam Darmawan, 2012) mendefinisikan Inovasi sebagai, suatu bentuk komunikasi yang bersifat khusus berkaitan dengan penyebaran pesan-pesan yang berupa gagasan baru. Selanjutnya, definisi difusi menyangkut “*which is the spread of a new idea from its source of invention or creation to its ultimate users or adopters*”. Sedangkan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, inovasi adalah pemasukan atau pengenalan hal-hal yang baru, pembaruan, penemuan baru yang berbeda dari yang sudah ada atau sudah dikenal sebelumnya. Sesuatu yang baru ini dapat berupa gagasan, metode atau alat.

Jadi, dari beberapa pendapat di atas, inovasi adalah suatu ide, gagasan, barang, kejadian, metode. Inovasi tersebut diyakini sebagai sesuatu yang baru bagi seseorang atau sekelompok orang, baik berupa hasil penemuan maupun pembaharuan guna mencapai tujuan. Sesuatu yang baru di sini mengandung ketidakpastian (*uncertainty*) artinya sesuatu yang mengandung berbagai alternatif kemungkinan, sesuatu yang tidak tentu, bagi seseorang yang mengamati, baik mengenai arti, bentuk, manfaat dan sebagainya.

Wahyudi (2010) memaparkan bahwa adopsi inovasi merupakan suatu proses mental atau perubahan perilaku baik yang berupa pengetahuan (*cognitive*), sikap (*affective*), maupun keterampilan (*psychomotor*) pada diri seseorang sejak ia

mengenali inovasi sampai memutuskan untuk mengadopsinya setelah menerima inovasi.

Dari pengertian difusi, adopsi dan inovasi yang sudah dijelaskan oleh para ahli di atas, dapat diketahui bahwa difusi inovasi adalah proses penyebarluasan suatu ide atau gagasan terbaru. Memberikan dan menyebar luaskan informasi terkait dengan ide atau gagasan baru tersebut dengan harapan masyarakat menjadi tahu. Hingga pada akhirnya setelah masyarakat memiliki pemahaman tentang inovasi yang disampaikan mereka memiliki kesadaran untuk melakukan aktivitas adopsi inovasi. Adopsi inovasi adalah proses menggunakan suatu ide, gagasan, atau alat (khususnya bidang teknologi informasi) oleh struktur sosial tertentu ataupun masyarakat secara umum.

Menurut Rogers (dalam Syaefudin, 2010) tahapan dari proses pengambilan keputusan inovasi mencakup:

- a. Tahap munculnya pengetahuan (*knowledge*) yaitu ketika seorang individu (atau unit pengambil keputusan lainnya) diarahkan untuk memahami eksistensi dan keuntungan atau manfaat dan bagaimana suatu inovasi berfungsi.
- b. Tahap persuasi (*persuasion*) yaitu ketika seorang individu (atau unit pengambil keputusan lainnya) membentuk sikap baik atau tidak baik.
- c. Tahap keputusan (*decisions*) muncul ketika seorang individu atau unit pengambil keputusan lainnya terlibat dalam aktivitas yang mengarah pada pemilihan adopsi atau penolakan sebuah inovasi.

- d. Tahapan implementasi (*implementation*) yaitu ketika seorang individu atau unit pengambil keputusan lainnya menetapkan penggunaan suatu inovasi.
- e. Tahapan konfirmasi (*confirmation*) yaitu ketika seorang individu atau unit pengambil keputusan lainnya mencari penguatan terhadap keputusan penerimaan atau penolakan inovasi yang sudah dibuat sebelumnya.

## **2. *Technology Acceptance Model (TAM)***

*Technology Acceptance Model (TAM)* sering dipakai untuk melihat fenomena mengenai penerimaan suatu inovasi, dalam hal ini teknologi, oleh suatu kelompok sosial tertentu. TAM dianggap cukup relevan dalam mengungkap adopsi TIK. Oleh karena itu dalam penelitian ini penulis mencoba untuk menggunakan TAM sebagai landasan teori.

*Technology Acceptance Model* atau biasa dikenal dengan TAM adalah sebuah model yang dikembangkan berdasarkan *Theory of Reasoned Action* atau populer dengan sebutan TRA, teori yang meyakini bahwa reaksi dan persepsi seseorang terhadap sesuatu hal akan mempengaruhi sikap dan perilaku orang tersebut. Reaksi dan persepsi pengguna Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) akan mempengaruhi sikapnya dalam penerimaan terhadap teknologi tersebut. Salah satu faktor yang mempengaruhinya adalah persepsi pengguna terhadap kemanfaatan dan kemudahan penggunaan TIK sebagai suatu tindakan yang beralasan dalam konteks pengguna teknologi, sehingga alasan seseorang dalam melihat manfaat dan kemudahan penggunaan TIK menjadikan tindakan/perilaku orang tersebut sebagai tolak ukur dalam penerimaan sebuah teknologi.

Model TAM yang dikembangkan berdasarkan teori psikologi ini menjelaskan bahwa perilaku seseorang dalam menggunakan komputer didasarkan pada kepercayaan (*belief*), sikap (*attitude*), keinginan (*intention*) dan hubungan perilaku pengguna (*user behaviour relationship*). Tujuan model ini untuk menjelaskan faktor-faktor utama dari perilaku pengguna terhadap penerimaan pengguna teknologi. Secara lebih terinci menjelaskan tentang penerimaan TIK dengan dimensi-dimensi tertentu yang dapat mempengaruhi diterimanya TIK oleh pengguna (*user*). Model ini menempatkan faktor sikap dari tiap-tiap perilaku pengguna dengan dua variabel yaitu kemudahan penggunaan (*ease of use*) dan kemanfaatan (*usefulness*).

Berdasarkan penjelasan di atas, perilaku penggunaan atau adopsi TIK oleh seseorang dipengaruhi oleh variabel tingkat kemudahan penggunaan (*easy of use*) dan tingkat kemanfaatan (*usefulness*). Ada lima konstruk yang mendukung variabel-variabel tersebut, antara lain.

#### ***Perceived Ease of Use (PEOU)***

Persepsi tentang kemudahan penggunaan sebuah teknologi didefinisikan sebagai suatu ukuran dimana seseorang percaya bahwa komputer dapat dengan mudah dipahami dan digunakan. Beberapa indikator kemudahan penggunaan teknologi informasi, meliputi:

- a. Komputer sangat mudah dipelajari.
- b. Komputer mengerjakan dengan mudah apa yang diinginkan oleh pengguna.

- c. Komputer sangat mudah untuk meningkatkan keterampilan pengguna.
- d. Komputer sangat mudah untuk dioperasikan.

### ***Perceived Usefulness (PU)***

Persepsi terhadap kemanfaatan didefinisikan sebagai suatu ukuran dimana penggunaan suatu teknologi memiliki banyak manfaat bagi orang yang menggunakannya. Dimensi tentang kemanfaatan teknologi informasi meliputi:

- a. Kegunaan, meliputi dimensi: menjadikan pekerjaan lebih mudah, bermanfaat, menambah produktivitas.
- b. Efektivitas, meliputi dimensi: mempertinggi efektivitas, mengembangkan kinerja pekerjaan.

### ***Attitude Toward Using (ATU)***

*Attitude Toward Using* dalam TAM dikonsepsikan sebagai sikap terhadap penggunaan sistem yang berbentuk penerimaan atau penolakan sebagai dampak bila seseorang menggunakan suatu teknologi dalam pekerjaannya. Ada juga yang menyatakan bahwa faktor sikap sebagai salah satu aspek yang mempengaruhi perilaku individual. Sikap tersebut terdiri atas unsur kognitif/cara pandang, afektif dan komponen yang berkaitan dengan perilaku.

### ***Behavioral Intention to Use***

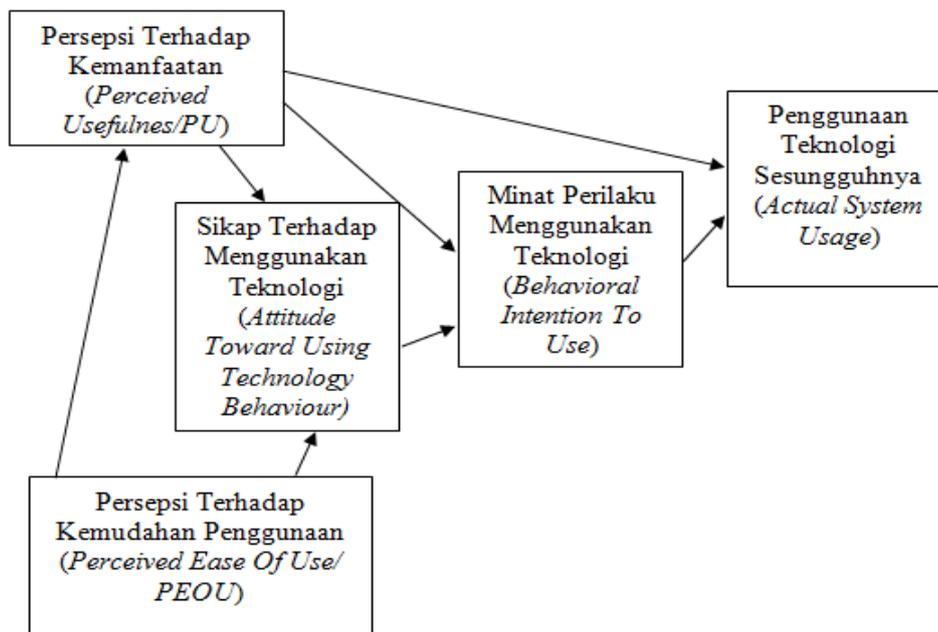
*Behavioral Intention to Use* adalah kecenderungan perilaku untuk tetap menggunakan suatu teknologi. Tingkat penggunaan sebuah teknologi komputer pada seseorang dapat diprediksi dari sikap perhatiannya terhadap teknologi

tersebut. Misalnya keinginan menambah *peripheral* pendukung, motivasi untuk tetap menggunakan, serta keinginan untuk memotivasi pengguna lain. Peneliti selanjutnya menyatakan bahwa sikap perhatian untuk menggunakan adalah prediksi yang baik untuk mengetahui *actual usage*.

### ***Actual System Usage (ASU)***

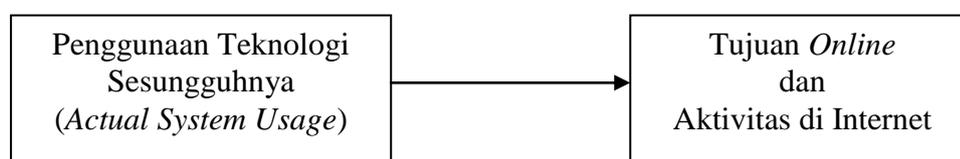
*Actual System Usage* adalah kondisi nyata penggunaan sistem. Dikonsepkan dalam bentuk pengukuran terhadap frekuensi dan durasi waktu penggunaan teknologi. Seseorang akan puas menggunakan sistem jika mereka meyakini bahwa sistem tersebut mudah digunakan dan akan meningkatkan produktifitas mereka, yang tercermin dari kondisi nyata penggunaan.

Secara umum TAM dapat dilihat pada gambar berikut.



**Bagan 2.1 *Technology Acceptance Model***

Dalam penelitian ini, peneliti berfokus pada konstruk *Actual System Usage* (ASU) sebagai variabel penelitian. Berdasarkan studi yang sudah dilakukan oleh para peneliti terdahulu, proses adopsi internet yang dilakukan oleh kelompok sosial, baik secara individu atau sistem, merupakan gambaran dari *Actual System Usage* (ASU). Konstruk ini menggambarkan bahwa internet sudah digunakan dalam skala tertentu melalui frekuensi dan intensitas pemakaiannya. Proses adopsi dapat dilihat berdasarkan tujuan *online* dan aktivitas ketika *online*. Sehingga dalam penelitian ini, peneliti memodifikasi bagan teori tersebut sebagai berikut.



**Bagan 2.2 Modifikasi Teori *Technology Acceptance Model***

### **3. Adopsi Inovasi dalam Bidang TIK**

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi atau lebih dikenal dengan TIK, telah mempengaruhi seluruh aspek kehidupan manusia. Di era modern saat ini, informasi sudah menjadi kebutuhan yang sangat vital bagi seluruh kalangan. Hampir semua bidang kebutuhan tidak lepas dari dunia informasi. Sepanjang tahun 2013, penetrasi internet di Indonesia mencapai 29%. Hal ini disebabkan oleh penggunaan media sosial masyarakat Indonesia yang meningkat tajam. Tidak hanya sosial media, pertumbuhan penggunaan internet yang signifikan juga terlihat pada pengunduhan perangkat lunak, yaitu tumbuh dari 33% menjadi 37%. Keterangan di atas didukung dengan survei oleh asosiasi pengusaha di Singapura

yang mempublikasikan bahwa penetrasi internet masyarakat Indonesia mencapai 29% dari populasi atau 72,7 juta pengguna pada Januari 2014 (Horwitz, 2014).

Adopsi inovasi dalam bidang TIK yang sudah banyak dilakukan di Indonesia dapat dilihat dalam berbagai bidang antara lain:

- a. Biasanya adopsi TIK dalam bidang kesehatan lebih dikenal dengan *e-Health*. Contohnya yaitu dengan adanya *USG (ultrasonografi)* yang bermanfaat untuk melihat organ dalam, radiologi yang digunakan untuk melihat tulang dan sebagainya.
- b. Dalam bidang pemerintahan dan pelayanan publik, adopsi inovasi TIK lebih sering dikenal dengan *e-government*. Tujuan pemanfaatan TIK dalam pemerintahan adalah agar pelayanan kepada masyarakat dalam lebih efisien. TIK juga dapat memberdayakan masyarakat karena dengan adanya infrastruktur *e-government* akan lebih mudah dan lebih cepat untuk mengakses informasi dari pemerintah. Selain itu, TIK dapat mendukung pengelolaan pemerintahan yang lebih efisien dan bisa meningkatkan komunikasi antara pemerintah dengan sektor usaha dan industri.
- c. Dalam bidang ekonomi dan bisnis serta dunia perbankan, adopsi inovasi TIK lebih dikenal dengan istilah *e-commerce*, *e-business* dan *e-banking*. Dengan adanya adopsi ini memudahkan para pelaku ekonomi, bisnis dan perbankan dalam melakukan aktivitasnya. Contoh adanya layanan internet yang digunakan dalam proses penjualan saham yang biasanya dijalankan oleh para

akuntan. Contoh lain dari aplikasi TIK pada bidang perbankan adalah seorang nasabah dapat menarik uang dimanapun dia berada selama masih ada layanan ATM (*Automatic Teller Machine*) dari bank tersebut, atau seorang nasabah dapat mengecek saldo dan mentransfer uang tersebut ke rekening yang lain hanya dalam hitungan menit saja melalui *e-banking*.

- d. Dalam bidang pendidikan. TIK, terutama internet atau lebih terkenal dengan istilah *e-learning*, sudah mulai diintegrasikan dalam dunia pendidikan guna mendukung kegiatan pembelajaran. Penerapan TIK pada bidang pendidikan telah memberikan kontribusi bagi perkembangan teknologi pembelajaran. Dalam pelaksanaan pembelajaran telah dikombinasikan dengan teknologi audio data, video data, audio video dan internet.

#### **D. Kesenjangan Digital dan Pengaruhnya Terhadap Literasi Internet**

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi atau lebih dikenal dengan TIK, telah mempengaruhi seluruh aspek kehidupan manusia. Di era modern saat ini, informasi sudah menjadi kebutuhan yang sangat vital bagi seluruh kalangan. Hampir semua bidang kebutuhan tidak terlepas dari dunia informasi.

Untuk memenuhi kebutuhan akan informasi tersebut, banyak masyarakat memanfaatkan internet sebagai referensi yang cukup memberikan kepuasan. Karena internet merupakan medium baru yang memungkinkan untuk mengakses informasi apapun yang diinginkan dengan cepat. Internet pun bisa memberikan informasi mengenai topik apapun dan seberapa banyak yang dibutuhkan. Hal ini

dikarenakan internet dianggap sebagai medium yang memiliki kelebihan dibanding dengan media yang lain.

Bagi guru yang dapat mengakses internet dengan baik mereka akan mudah memperoleh informasi yang diinginkan. Selain itu, adanya akses tersebut sangat memungkinkan bagi mereka untuk mendapatkan informasi dengan cepat. Tetapi kelebihan dan keunggulan yang dimiliki internet tidak bisa dirasakan oleh semua kalangan guru. Guru yang tidak memiliki akses terhadap internet tentu tidak akan menikmati fasilitas yang ditawarkan oleh internet. Kondisi inilah yang dinamakan dengan kesenjangan digital.

Adanya kesenjangan digital ini tentunya akan berpengaruh terhadap literasi internet guru yang tidak memiliki akses. Bagaimana tidak, ketika mereka memiliki akses terhadap internet dan didukung dengan kesadaran yang penuh maka mereka akan memanfaatkan internet tersebut. Tetapi ketika mereka tidak memiliki akses terhadap internet, literasi internet yang diharapkan tidak akan terwujud.

#### **E. Tinjauan Tentang Internet**

Internet adalah rangkaian atau jaringan sejumlah komputer yang saling berhubungan. Internet berasal dari kata *interconnected-networks*. Internet merupakan jaringan global yang menghubungkan suatu jaringan (*network*) dengan jaringan lainnya di seluruh dunia. Media yang menghubungkan bisa berupa kabel, kanal satelit maupun frekuensi radio.

Internet merupakan sistem global jaringan komputer yang berhubungan menggunakan standar *Internet Protocol Suite* untuk melayani miliaran pengguna di seluruh dunia. Ini adalah jaringan dari jaringan yang terdiri dari jutaan jaringan pribadi, umum, akademik, bisnis dan jaringan pemerintah, dari lokal ke lingkup global, yang dihubungkan oleh sebuah kode array yang luas dari teknologi jaringan elektronik, nirkabel dan optik. Internet juga dapat didefinisikan sebagai interkoneksi seluruh dunia komputer dan jaringan komputer yang memfasilitasi sharing atau pertukaran informasi di antara pengguna. Internet adalah singkatan dari (*Interconnected Networks*) atau bisa didefinisikan sebagai jaringan komputer yang tiada batas yang menjadi penghubung pengguna komputer satu dengan pengguna komputer lainnya serta dapat berhubungan dengan komputer di sebuah wilayah ke wilayah di penjuru dunia, dimana di dalam jaringan tersebut mempunyai berbagai macam informasi serta fasilitas layanan internet *browsing* atau *surfing*. Istilah ini lebih dikenal dengan *online* di internet (Reddick, 1996).

#### **F. Tinjauan Tentang Guru**

Guru adalah pendidik, yaitu orang dewasa yang bertanggungjawab membimbing, mengajar, mendidik, mengarahkan, melatih, menilai, dan memberi bantuan kepada anak didik. Aktivitas ini diberikan dalam rangka perkembangan jasmani dan rohani anak didik agar mencapai kedewasaannya, mampu berdiri sendiri dapat melaksanakan tugasnya. Pada akhirnya mereka paham hakikat sebagai makhluk sosial dan individu yang sanggup berdiri sendiri (Kunandar, 2009).

Menurut Undang-Undang No. 14 Tahun 2005, guru adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal, pendidikan dasar dan pendidikan menengah.

### **G. Tinjauan Tentang SMK Swasta**

Dalam Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional (UUSPN) No. 66 tahun 2010 pasal 15 menyatakan bahwa pendidikan kejuruan adalah pendidikan menengah yang mempersiapkan peserta didik terutama untuk bekerja dalam bidang tertentu. Pendidikan kejuruan adalah pendidikan yang menghubungkan, menjodohkan, melatih manusia agar memiliki kebiasaan bekerja untuk dapat memasuki dan berkembang pada dunia kerja (industri), sehingga dapat dipergunakan untuk memperbaiki kehidupannya. Dalam pasal ini pula termuat secara rinci tujuan yang sudah ditargetkan oleh jenjang pendidikan SMK. Tujuan-tujuan tersebut dapat dilihat dari tujuan umum dan tujuan khusus pendidikan SMK, yaitu sebagai berikut.

#### **Tujuan Umum**

1. Meningkatkan keimanan dan ketakwaan peserta didik kepada Tuhan Yang Maha Esa.
2. Mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi warga Negara yang berahlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, demokratis dan bertanggung jawab.

3. Mengembangkan potensi peserta didik agar memiliki wawasan kebangsaan, memahami dan menghargai keanekaragaman budaya bangsa Indonesia.
4. Mengembangkan potensi peserta didik agar memiliki kepedulian terhadap lingkungan hidup, dengan secara aktif turut memelihara dan melestarikan lingkungan hidup, serta memanfaatkan sumber daya alam dengan efektif dan efisien.

### **Tujuan Khusus**

1. Menyiapkan peserta didik agar menjadi manusia produktif, mampu bekerja mandiri, mengisi lowongan pekerjaan yang ada di semua sektor dan dunia usaha lainnya sebagai tenaga kerja tingkat menengah sesuai dengan kompetensi dalam program keahlian yang dipilihnya.
2. Menyiapkan peserta didik agar mampu memilih karier, ulet dan gigih dalam berkompetensi, beradaptasi di lingkungan kerja dan mengembangkan sikap profesional dalam bidang keahlian yang diminatinya.
3. Membekali peserta didik dengan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni, agar mampu mengembangkan diri di kemudian hari baik secara mandiri maupun melalui jenjang pendidikan yang lebih tinggi.
4. Membekali peserta didik dengan kompetensi-kompetensi yang sesuai dengan program keahlian yang dipilih.

### **H. Kerangka Pikir**

Dunia SMK saat ini memiliki tantangan sendiri. Pada era teknologi informasi dan komunikasi seperti saat ini, peserta didik SMK harus menyesuaikan dengan

perkembangan TIK. TIK, dalam hal ini internet. Internet memiliki semua karakteristik yang dimiliki oleh media lainnya, bahkan internet cenderung sebagai media personal. Internet menyediakan banyak sekali informasi, hiburan, media interaksi dan lain-lain. Karakteristik serba ada yang dimiliki oleh internet ini tentunya menjadi media bagi para guru SMK yang dituntut untuk memberikan pendidikan vokasi kepada para peserta didiknya, sehingga kualifikasi keahlian yang dimiliki mampu memenuhi syarat untuk mengisi lapangan kerja yang diperuntukkan untuk peserta didik SMK.

Namun untuk memanfaatkan internet tersebut terdapat beberapa persyaratan yaitu kondisi sarana dan prasarana yang ada di sekolah. Sarana dan prasarana tersebut berupa laboratorium komputer yang terkoneksi dengan internet. Bagi guru SMK swasta tentu hal ini sangat penting mengingat merekalah yang memberikan keterampilan itu kepada para peserta didiknya. Jika mereka tidak mampu atau tidak memiliki keahlian dalam memanfaatkan internet, tentu saja kualifikasi yang dibutuhkan tadi tidak akan terpenuhi secara maksimal. Akses terhadap internet dapat dipenuhi melalui sekolah yang memiliki koneksitas terhadap internet. Koneksitas tersebut bisa saja melalui laboratorium komputer di sekolah. Selain itu mereka juga bisa memanfaatkan warung internet (*warnet*), *mobile phone* ataupun *smartphone*, serta komputer rumahan (*home computing*).

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menjelaskan adopsi internet di kalangan guru SMK swasta yang senjang secara digital di Kota Bandar Lampung. Untuk mengetahui adopsi guru SMK swasta terhadap internet tersebut, peneliti

menggunakan model TAM. Adopsi adalah proses penerimaan suatu ide, gagasan, atau alat (khususnya bidang teknologi informasi) oleh struktur sosial tertentu ataupun masyarakat secara umum.

Indikator yang dipakai untuk mengukur adopsi adalah.

1. Tujuan *Online*

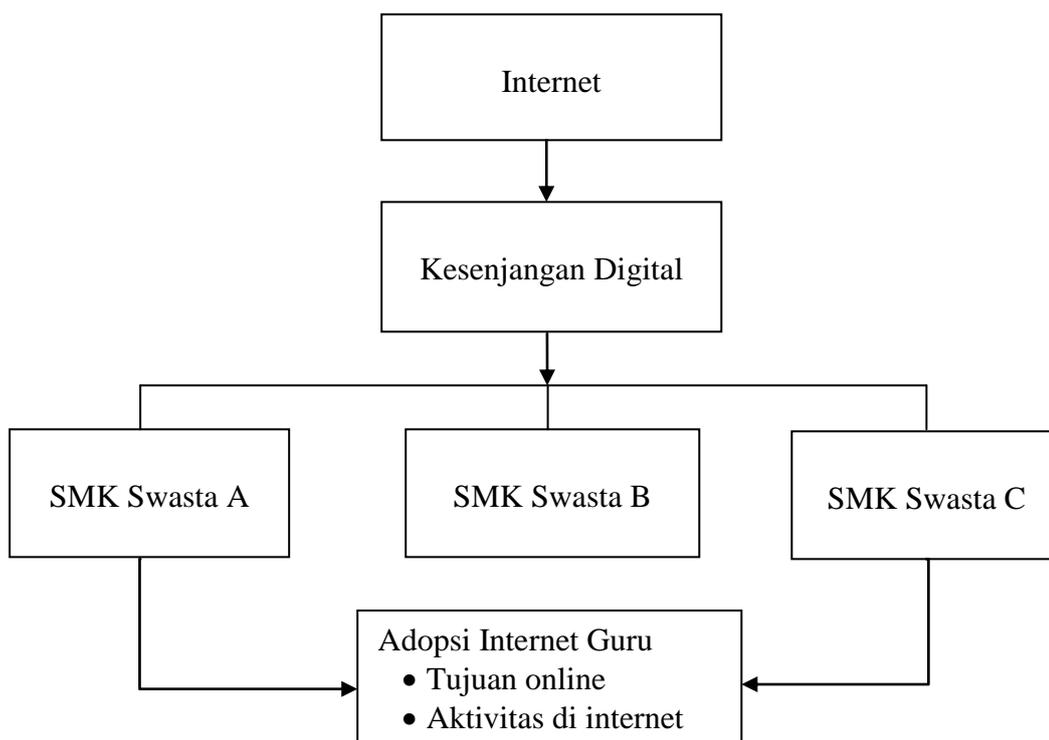
Secara umum tujuan yang dimaksud adalah keuntungan ataupun keinginan yang akan didapatkan ketika mengakses internet. Tujuan tersebut adalah mencari bahan untuk kegiatan pembelajaran.

2. Aktivitas di Internet

Aktivitas dan kegiatan yang dilakukan di internet contohnya *browsing* (berselancar) atau mencari informasi, mengunduh file, mengunggah file, kegiatan perniagaan, serta aktivitas sosial media.

Untuk mengetahui bagaimana pola adopsi internet guru SMK swasta, peneliti akan membuat pertanyaan dengan empat kelas jawaban. Empat kelas jawaban ini salah satunya nanti akan dipilih oleh para guru SMK swasta yang merupakan responden untuk mewakili kondisi sebenarnya mereka rasakan saat melakukan kegiatan adopsi. Jawaban yang diberikan oleh guru SMK swasta ini merupakan data yang dibutuhkan oleh peneliti. Setelah itu data yang sudah diperoleh akan diolah, kemudian hasilnya akan dideskripsikan. Hasil inilah yang merupakan gambaran adopsi guru SMK swasta terhadap internet. Seperti yang sudah dijelaskan di atas, untuk mengetahui pola adopsi internet di kalangan guru SMK

swasta, peneliti menggunakan indikator frekuensi, intensitas, lokasi *online*, tujuan *online*, aktivitas di internet dan jenis web yang digunakan oleh guru SMK swasta dalam berinteraksi dengan internet. Indikator-indikator ini merupakan turunan dari konstruk TAM yaitu *Actual System Usage* (ASU). Secara ringkas kerangka pemikiran dalam penelitian ini dapat dilihat pada bagan berikut.



**Bagan 2.3 Kerangka Pikir**

## I. Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara atas pertanyaan yang sudah menjadi rumusan penelitian. Namun jawaban sementara ini pun masih harus diuji kebenarannya melalui penelitian. Adapun hipotesis dalam penelitian ini adalah.

1.  $H_1$  : Terdapat perbedaan adopsi internet di kalangan guru SMK swasta yang senjang secara digital.  
 $H_0$  : Tidak terdapat perbedaan adopsi internet di kalangan guru SMK swasta yang senjang secara digital.
2.  $H_2$  : Terdapat perbedaan adopsi internet di kalangan guru SMK swasta berdasarkan faktor demografik dan bidang studi.  
 $H_0$  : Tidak terdapat perbedaan adopsi internet di kalangan guru SMK swasta berdasarkan faktor demografik dan bidang studi.