



ABSTRAK

Kemajuan teknologi informasi yang hampir menyeluruh digunakan dalam aktifitas manusia membawa beberapa dampak. Tingkat keberhasilan sebuah teknologi informasi dalam lingkup penggunaannya dipengaruhi oleh beberapa faktor antara lain budaya, manusia dan teknologi itu sendiri. Pada sisi lain dampak teknologi informasi pada budaya ataupun perilaku penggunanya belum dibahas dalam banyak penelitian. Penelitian ini mengusulkan model intervensi web 2.0 pada perilaku dalam sudut pandang teknologi persuasif yang dapat mengubah perilaku atau pola kerja penggunanya. Intervensi yang diusulkan pada setiap tahapan perubahan perilaku disesuaikan dengan target perilaku selanjutnya. Metoda intervensi instruksional, motivasi dan dukungan dikembangkan dari kemampuan web 2.0 dalam melakukan koneksi, komunikasi, partisipasi dan kolaborasi yang selanjutnya membawa strategi pengaruh sosial, pembelajaran sosial dan perbandingan sosial diantara penggunanya. Web 2.0 digunakan sebagai media intervensi dalam konsep teknologi persuasif yang diimplementasikan pada e-learning untuk membangun komunikasi dan interaksi yang diperlukan dalam pembelajaran. Untuk menilai perubahan perilaku yang terjadi dibangun model skenario implementasi untuk membantu mengintervensi perilaku pengguna pada penggunaan e-learning berbasis web 2.0 dengan strategi persuasif. Perubahan perilaku pada kasus pengamatan menunjukkan perubahan perilaku positif atau meningkat keatas sebesar 56% dan perubahan perilaku negatif atau menurun sebesar 7%. Uji *Wilcoxon Sign Rank Test* pada kondisi sebelum dan sesudah intervensi menunjukkan nilai $Z = 3,405$ $p=0,001$. Oleh karena itu dapat dinyatakan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara data sebelum (posisi perilaku peserta didik sebelum menggunakan e-learning) dan data sesudah (posisi perilaku peserta didik sesudah menggunakan e-learning).

ABSTRACT

The almost overall progress of information technology used in human activities has had several impacts. The level of success of information technology within the scope of its use is influenced by several factors including culture, human beings, and the technology itself. On the other hand, the impact of information technology on the culture or behavior of its users has not been discussed in many studies. This study proposes a web 2.0 intervention model on behavior in the perspective of persuasive technology that can change the behavior or work patterns of its users. Interventions aimed at each stage of behavior change are adjusted to the next target behavior. The method of instructional intervention, motivation, and support is developed from web 2.0's ability to connect, communicate, participate and collaborate which then brings the strategy of social influence, social learning and social comparison among its users. Web 2.0 as an intervention medium in persuasive technology concepts that are implemented in e-learning to build communication and interactions needed in learning. An implementation scenario model is constructed to help intervene in user behavior in the use of web 2.0-based e-learning with persuasive strategies. Behavior changes in observation cases show a change in positive behavior or increase above by 56% and negative behavior changes or decrease by 7%. The Wilcoxon Sign Rank Test on the conditions before and after the intervention showed a value of $Z = 3.405$ $p = 0.001$. It shows that there is a significant difference between the data before (the position of the behavior of students before using e-learning) and the data after (the position of the behavior of students after using e-learning).