

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pendidikan mempunyai peran yang sangat besar dalam kemajuan bangsa. Oleh sebab itu, di era *global* seperti saat ini manakala suatu pemerintahan tidak memperdulikan pembangunan sektor pendidikan secara serius dan berkelanjutan, maka mudah diprediksi bahwa pemerintahan negara itu dalam jangka panjang justru akan menjebak mayoritas rakyatnya memasuki dunia keterbelakangan dalam berbagai aspek kehidupan. Pemerintah Republik Indonesia dalam rangka membangun pendidikan di Indonesia berpegang pada salah satu azas dan tujuan bangsa Indonesia yang tertera dalam pembukaan Undang-Undang Dasar Republik Indonesia Tahun 1945 alenia ke empat yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa. Pendidikan di Indonesia diselenggarakan melalui jalur jenjang dan jenis pendidikan. Jalur pendidikan adalah wahana yang dilalui peserta didik untuk mengembangkan potensi dirinya dalam suatu proses pendidikan yang sesuai dengan tujuan pendidikan. Terdapat tiga jalur pendidikan yaitu, jalur pendidikan formal, nonformal dan informal. Pendidikan formal adalah jalur pendidikan yang terstruktur dan berjenjang yang terdiri atas pendidikan dasar, pendidikan menengah dan pendidikan tinggi. Pendidikan nonformal adalah jalur pendidikan di luar pendidikan formal yang dapat dilaksanakan secara terstruktur dan berjenjang. Pendidikan informal adalah jalur pendidikan dalam keluarga dan lingkungan sekitar [1]. Kemudian menurut Rahardja dkk, pendidikan merupakan kebutuhan manusia

yang harus selalu berkembang sesuai dengan perubahan zaman yang ada. Perkembangan yang semakin pesat di dunia pendidikan dan teknologi sangat menjadi acuan untuk kualitas pendidikan yang ada di Indonesia. Perkembangan ini berlangsung secara cepat dan terus menerus sehingga membuat Kementerian Pendidikan Nasional (Kemdiknas) menekankan pada penyelenggara layanan prima pendidikan nasional untuk membentuk insan Indonesia cerdas komprehensif. Setiap inovasi diciptakan untuk memberikan manfaat positif bagi kehidupan manusia. Pendidikan yang berhasil akan menciptakan manusia yang pantas dan berkeadilan di masyarakat sehingga pendidikan menjadi penting untuk mencetak manusia yang berkualitas dan berdaya saing [2].

Sejak awal tahun 2020, dunia dikejutkan dengan wabah virus Corona (COVID) yang menginfeksi hampir seluruh negara di dunia. WHO semenjak bulan Januari tahun 2020 telah menyatakan dunia masuk ke dalam darurat global terkait virus ini. Pandemi telah memberikan dampak yang signifikan terhadap perekonomian masyarakat Indonesia bahkan dunia. Kondisi ini sudah merambah pada dunia pendidikan, sehingga pemerintah tingkat pusat sampai pada pemerintah tingkat daerah memberikan kebijakan untuk *WFH* seluruh lembaga pendidikan yang ada. Di masa sekarang ini dimana kondisi dunia dan khususnya di Indonesia sedang mengalami pandemi, pemerintah terus berupaya menghimbau masyarakat untuk melakukan kegiatan pendidikan dengan pembelajaran jarak jauh (*PJJ*). Pelaksanaan pembelajaran guru dengan murid atau dosen dengan mahasiswa ditengah kondisi pandemi *Covid* ini, dilaksanakan secara daring yang artinya dalam jaringan internet dan tidak bisa dilaksanakan secara tatap muka di ruang kelas.

Untuk kesuksesan adaptasi pembelajaran jarak jauh, guru atau dosen tidak cukup hanya memiliki keterampilan teknologi dasar (seperti menggunakan komputer dan tersambung ke internet), tetapi juga dilengkapi pengetahuan untuk menggunakan perangkat lunaknya, serta mencari metode dalam menyampaikan pembelajaran tanpa interaksi tatap muka [3]. Namun demikian pembelajaran jarak jauh sebagai antisipasi untuk mengurangi kerumunan juga mengalami berbagai kendala, mulai dari sarana dan prasarana penunjang pelaksanaan metode daring yang minim, kurangnya kemampuan para guru dalam menggunakan metode tersebut, keterbatasan jaringan internet dan listrik. Belum lagi kemampuan orang tua untuk menyediakan *Laptop* atau *Handphone* dan juga biaya untuk membeli kuota *internet*. Perkuliahan harus diselenggarakan dengan skenario yang mampu mencegah kondisi mahasiswa berhubungan langsung secara fisik antara mahasiswa dengan dosen maupun mahasiswa dengan mahasiswa lain [4].

Saat ini menuntut seluruh perguruan tinggi di Indonesia untuk menyediakan layanan menggunakan *teknologi digital* dalam pembelajaran. Penyediaan layanan pendidikan menggunakan *teknologi digital* tersebut bertujuan untuk memudahkan mahasiswa mengakses materi – materi terkait perkuliahan, sehingga mahasiswa dapat belajar kapan saja dan dimana saja. Dengan adanya penyesuaian sistem kerja maupun belajar seperti saat ini, bukan berarti pelayanan publik dan pembelajaran dihentikan, namun semua aktivitas dilakukan dengan bantuan teknologi informasi atau secara *online*. Penggunaan *teknologi digital* dapat memungkinkan mahasiswa dan dosen melaksanakan proses pembelajaran walaupun mereka ditempat yang berbeda. Bentuk perkuliahan yang dapat dijadikan solusi dalam masa pandemi

adalah pembelajaran secara *daring*. Model pembelajaran secara *daring* ini memungkinkan mahasiswa untuk mengatur lokasi, kapan belajar dan kecepatan belajar, yang tidak dijumpai pada metode pembelajaran konvensional tatap muka. [5].

Salah satu media atau aplikasi yang biasa digunakan untuk sistem pembelajaran adalah aplikasi *zoom*. *Zoom* sebagai *video* konferensi ini banyak digunakan berbagai kalangan seperti pembelajaran jarak jauh yang dilakukan dosen dengan mahasiswa [6]. Dari hasil *survey* terhadap mahasiswa UMN. *Zoom* menyediakan *video* konferensi yang dapat dijangkau oleh seluruh partisipan atau mahasiswa dan dosen. Selain itu, rekaman *video* pun terjaga keamanannya dan memiliki fitur *chatting* sehingga jika ada yang tidak mendengarkan dengan baik pada saat *video* konferensi maka dapat berbicara melalui *chatting*. Dalam *zoom* dapat pula dilakukan penjadwalan *meeting* berikutnya yang akan dilakukan. Adapun kekurangan dari *zoom* yaitu bertahan dengan waktu 45 menit di sesi pertama, untuk berikutnya harus *sign in* kembali untuk masuk *join meeting* di sesi berikutnya. Kekurangan lain yaitu, dengan menghabiskan waktu 15-20 menit di awal untuk siap semua partisipan menghadiri *video* konferensi. Dengan berbagai kendala mahasiswa seperti, tidak jelasnya *audio*, *visual*, dan koneksi jaringan di awal menghambat pembelajaran di awal menggunakan *zoom*. Mahasiswa dan dosen sangat bergantung pada jaringan *internet* dalam penggunaan *zoom* yang efektif. Dan di dalam *website* <https://kc.umn.ac.id/> belum ada yang membahas tentang *zoom*. Hal – hal seperti itu merupakan pemicu tentang mengapa penelitian ini dilakukan,

untuk memenuhi tingkat kepuasan mahasiswa menggunakan *Technology Acceptance Model*.

Untuk itu penelitian ini difokuskan pada Pengembangan model penerimaan teknologi terhadap aplikasi *zoom*. Pada pembahasan ini, menggunakan metode *TAM* atau *Technology Acceptance Model* yang awal mulanya diperkenalkan oleh Davis tahun 1986. *TAM* merupakan salah satu teori yang menggunakan pendekatan teori perilaku yang banyak digunakan untuk mengkaji proses adopsi teknologi informasi [7]. Karena kita dapat mengetahui faktor–faktor apa saja yang mempengaruhi pengguna dalam menggunakan teknologi.

Untuk mengukur tingkat kepuasan mahasiswa menggunakan metode *TAM*, pertama–tama dilakukan penelitian berupa kuesioner dengan pertanyaan berdasarkan 5 variabel *TAM* dan 2 variabel eksternal. Variabel *TAM* yaitu sebagai berikut *Perceived Ease of Use (PEOU)*, *Perceived Usefulness (PU)*, *Attitude Toward to Use (ATU)*, *Behavioral Intention to Use (BIU)* dan *Actual Use (AU)*. mampu memengaruhi sikap individu yang pada akhirnya berdampak pada minat untuk menggunakannya. *User Interface*, persepsi terhadap tampilan *visual* aplikasi *zoom* yang menjembatani sistem dengan pengguna. Tampilan *UI* dapat berupa bentuk, warna, dan tulisan yang didesain semenarik mungkin. Variabel *Perceived Trust*, persepsi untuk mengukur kepercayaan pengguna terhadap aplikasi tersebut. Penelitian ini menggunakan responden Mahasiswa UMN Sistem Informasi dan *survey* menggunakan kuesioner kemudian dianalisis dan diteliti hubungan antara variabelnya untuk mengetahui seberapa besar tingkat kepuasannya.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan latar belakang diatas, maka rumusan masalah yang dapat di buat adalah:

1. Faktor-faktor mana saja pada metode *Technology Acceptance Model (TAM)* yang mempengaruhi penggunaan aplikasi *zoom* oleh mahasiswa *UMN*.
2. Apakah faktor-faktor tersebut memiliki efek positif yang signifikan terhadap penggunaan *zoom* oleh mahasiswa *UMN*?

1.3. Batasan Masalah

Berikut adalah batasan masalah untuk penelitian ini:

1. Objek Penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah *Zoom Meeting*.
2. Responden penelitian ini adalah mahasiswa *UMN*.
3. Penelitian ini berfokus 5 *TAM* : *Perceived Ease of Use*, *Perceived Usefulness (PU)*, *Attitude Toward to Use (ATU)*, *Behavioral Intention to Use (BIU)* dan *Actual Use (AU)* dan 2 faktor eksternal : *User Interface*, *Perceived Trust*.

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah

1. Mengetahui tingkat penerimaan dan penggunaan *zoom* pada mahasiswa UMN.
2. Mengetahui berapa besar pengaruh *variabel – variabel Technology Acceptance Model (TAM)* tersebut terhadap penerimaan mahasiswa terhadap *zoom*.

1.5. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah

1. Menjadi panduan informasi untuk penelitian – penelitian mengenai kepuasan mahasiswa *umn* terhadap penggunaan aplikasi *zoom*.
2. Penelitian ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran *online* ditengah pandemi.