

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Padnemi *Corona Virus* dengan nama lain COVID-19 di Indonesia mulai terjadi pada bulan Maret 2020 lalu dan berkembang sangat cepat dengan jumlah korban pada 26 Februari 2021 mencapai total 1.322.866 orang yang terkonfirmasi positif COVID-19 (Kemkes, 2020). COVID-19 adalah golongan virus yang mengakibatkan penyakit pada hewan serta manusia. Penyakit infeksi pernafasan adalah gejala yang terjadi pada manusia, gejala ringan adalah flu biasa namun bisa semakin parah. COVID-19 adalah penyakit yang jenisnya baru, penyakit ini ditemukan menular pada manusia di kota Wuhan, China pada Desember 2019 lalu, lalu nama *Severe Acute Respiratory Syndrome Coronavirus 2* diberikan untuk virus ini yang disingkat menjadi SARS-COV2 (Kemkes, 2020). Saat virus ini sudah mulai menyebar di Indonesia, Pemerintah pun mengeluarkan kebijakan *social distancing*, *social distancing* merupakan metode untuk meminimalisir terjadinya interaksi kerumunan dengan tujuan mengurangi penyebaran virus (Nanotkar & Joshi, 2020).

Berbagai industri terkena dampak dari virus tersebut termasuk industri pendidikan di Indonesia, tidak sedikit sekolah bahkan perguruan tinggi akhirnya menutup rutinitas akademik mereka untuk memutuskan penularan COVID-19

yang hingga sekarang telah menularkan puluhan juta orang yang ada di dunia (Dewantara & Nurgiansah, 2021). Perkuliahan tatap muka pun dilarang untuk perguruan tinggi oleh pihak kementerian pendidikan dan kebudayaan (Sadikin, et al., 2020), Pemerintah wajib mengeluarkan kebijakan berupa pembelajaran daring supaya bisa menggantikan pembelajaran tatap muka supaya peserta didik terus bisa mendapatkan pembelajaran (Herliandry, Nurhasanah, Suban, & Kuswanto, 2020), kebijakan Pemerintah ini memiliki dampak terhadap kurikulum yang sedang berjalan pada saat pandemi berlangsung (Mendikbud, 2020).

Kuliah tatap muka ditiadakan, dikala penyebaran virus Covid 19 ini, kegiatan pembelajaran paling efektif adalah kuliah secara daring (Purwanti & Krisnadi, 2020). Pembelajaran daring adalah bentuk kegiatan belajar yang tersusun dengan bentuk interaktif yang membolehkan pembelajaran bisa dijalankan walaupun tidak dengan tatap muka antar mahasiswa dan dosen yang bisa dilaksanakan kapan saja serta di mana saja yang tersedia internet (Kuntarto & Asyhar, 2017). Secara umum, media daring memiliki pengertian sebagai segala jenis media yang diakses dengan internet yang berisi foto, teks, suara, serta video yang menjadi alat untuk berkomunikasi, media daring memiliki pengertian khusus yaitu media dengan konteks komunikasi massa (M. Romli, 2012). Pada pandemi COVID-19 ini, solusi-solusi inovatif adalah hal yang begitu dibutuhkan untuk mengoptimalkan kegiatan edukasi, ada pun beberapa platform *e-learning* dengan teknologi baru yang dikembangkan seperti Zoom yang berasal dari San Jose,

California serta Slack yang berasal dari San Fransisco, California (Vela, 2018), *E-learning* adalah segala kegiatan pembelajaran yang dibantu dengan penggunaan teknologi elektronik (Rusman, 2012), dengan beberapa pertimbangan, menjadikan *e-learning* sebagai hal penting, pembelajaran di luar serta dalam kelas pun menjadi mudah serta cepat dengan adanya *e-learning*, dengan *e-learning* mahasiswa mendapatkan kemampuan dalam mencari, menjelajah, memperluas, serta memperdalam materi perkuliahan yang dipelajari lewat sumber pembelajaran daring, budaya semangat dalam belajar serta ekspresi pada diri mahasiswa dalam mencari tahu pengetahuan serta informasi secara aktif terbentuk oleh adanya *e-learning* (Divayana, 2017).

Perkuliahan daring tidak jauh dari beragamnya masalah. Jaringan internet yang kurang kuat menimbulkan hambatan yang mengakibatkan tidak terdengarnya suara dengan jelas saat perkuliahan daring berlangsung. Jaringan internet yang lemah memang mampu menimbulkan kendala dalam pelaksanaan perkuliahan daring (Yazdi, 2012). Banyak keluhan dari mahasiswa mengenai belajar daring, keringanan biaya kuliah tidak didapatkan mahasiswa serta mahasiswa menjadi malah mengerjakan tugas yang menumpuk karena merasa seperti hanya menjalankan kewajiban, belum lagi biaya kuota internet yang menjadi beban (Dewantara & Nurgiansah, 2021). Disebutkan bahwa kuota data internet bagi mahasiswa serta pengajar terbatas, aplikasi yang digunakan pun tidak didukung oleh beberapa telefon genggam, ini mempengaruhi tipe platform

apa yang digunakan. Ditambah lagi *server* kampus yang tidak mendukung kebutuhan dari seluruh mata kuliah serta listrik yang kurang stabil (Annur, 2020).

*Platform* yang dimaksud merupakan perangkat lunak untuk menjalankan aplikasi tertentu, perangkat lunak merupakan suatu objek yang bisa dioperasikan seperti kode sumber, kode objek serta, sebuah program yang lengkap (Bahra, 2006). Internet merupakan suatu jaringan komputer yang begitu besar dimana terdiri dari berbagai jaringan kecil yang saling terhubung serta mampu menjangkau seluruh dunia (Oetomo, 2002), di dalam internet ada *internet broadband* yang biasa dikenal dengan paket data, *internet broadband* adalah jaringan *internet* yang memakai jalur komunikasi data yang begitu lebar sehingga adanya kemungkinan lebih cepatnya melakukan pengiriman dan penerimaan data (Agusli, 2010), Aplikasi merupakan penggunaan pada suatu instruksi, computer, serta tersusunnya pernyataan yang sedemikian membuat komputer mampu mengubah proses *input* menjadi *output* (Jogiyanto H. , 1999).

Karena pandemi, pembelajaran daring pun dilakukan dengan tiba – tiba sehingga lembaga pendidikan kurang siap dalam pelaksanaan belajar daring (Damayanthi, 2020), dikatakan persiapan serta perencanaan juga berkontribusi terhadap permasalahan dalam proses pembelajaran daring (Atmojo & Nugroho, 2020).

Terjadinya hambatan pada proses kuliah daring dikarenakan dosen maupun mahasiswa masih belum bisa menggunakannya dengan baik. Kesulitan dalam

penyampaian tugas pun dirasa sulit bagi mahasiswa, dalam penelitian sebelumnya pun penulis menemukan bahwa memang faktor pengguna ini sangatlah berhubungan dengan kondisi yang pada umumnya masyarakat di Indonesia tidak terbiasa dengan teknologi baru (Pramana, et al., 2020). Hal ini juga didukung oleh hasil *in depth interview* yang dilakukan penulis terhadap beberapa mahasiswa di Tangerang yang berinisial B mengatakan “hmm ga enak nya artian butuh waktu adaptasi sampe aku bisa pake elearning nya lancar” serta responden dengan inisial P yang mengatakan “bingung banget , jadi coba klik klik sendiri, tapi takut juga salah”.

UMMN

UNIVERSITAS

MULTIMEDIA

5

Analisis Pengaruh *Computer Self-Efficacy* dan *System Interactivity* Terhadap *Perceived Ease of Use* Dengan *Social Factors* Serta Implikasinya Terhadap *Attitude*: Studi Kasus Pembelajaran Daring Pada Mahasiswa Tangerang, Raden Nayaka Widhi Mahardika, Universitas Multimedia

Nusantara.

Tabel 1.1 Hasil Perhitungan Sarana Pembelajaran Daring

Pertanyaan		Jawaban Responden			
		SS	S	TS	STS
Dosen menyiapkan materi dengan baik	Frekuensi	5	46	20	4
	Persentase	6,7%	61,3%	26,7%	5,3%
Materi pembelajaran tersampaikan dengan baik	Frekuensi	4	36	30	5
	Persentase	5,3%	48%	40%	6,7%
Mahasiswa lebih mudah memahami	Frekuensi	2	8	50	15
	Persentase	2,7%	10,7%	66,7%	10%
Mahasiswa memiliki kesempatan untuk bertanya	Frekuensi	3	52	16	4
	Persentase	4%	69,3%	21,3%	5,3%
Mahasiswa lebih mudah berkomunikasi dgn dosen secara daring	Frekuensi	1	12	49	13
	Persentase	1,3%	16%	65,3%	17,3%
Interaksi mahasiswa-dosen tidak terkendala	Frekuensi	5	12	51	7
	Persentase	6,7%	16%	68%	9,3%
Mahasiswa mampu mengikuti pertemuan dengan baik	Frekuensi	0	29	38	8
	Persentase	0	38,7%	50,7%	10,7%
Mahasiswa lebih mudah menyampaikan hasil pekerjaan	Frekuensi	0	15	49	11
	Persentase	0	20%	65,3%	14,7%

Sumber: Damayanthi (2020)

Dari penelitian Damayanthi (2020) Sebanyak 80,3% mahasiswa merasakan sulitnya penyampaian hasil pekerjaan secara daring bila dibandingkan pada perkuliahan tatap muka. Dalam penelitian Damayanthi (2020) pun mendapat hasil penelitian yang menyatakan bahwa belum mampunya mahasiswa melakukan

adaptasi pada perkuliahan daring yang memdilaksanakan secara mendadak. setengah dari responden mengatakan tidak nyaman menggunakan aplikasi belajar. Berikut penulis cantumkan tabel hasil penelitian.

**Tabel 1.2 Jawaban Responden Menggunakan Aplikasi Daring**

Pertanyaan		Jawaban Responden			
		SS	S	TS	STS
Mahasiswa nyaman menggunakan aplikasi daring	Frekuensi	0	36	32	7
	Persentase	0	48%	42,7%	9,3%

Sumber: Damayanthi (2020)

Dalam penelitian Afnibar, N, & Putra (2020) mendapatkan hasil yang mengatakan bahwa mahasiswa kesulitan belajar daring dikarenakan adanya mata kuliah yang butuh melakukan kegiatan praktik serta lebih susah dalam melakukan pemahaman materi bila tidak adanya kuliah tatap muka, tidak adanya pelajaran praktik membuat pelajar kesulitan memahami pelajaran, hal ini juga ditemukan oleh penulis dari *in depth interview* dengan responden dengan inisial K yang mengatakan “Komunikasinya satu arah” dan itu menjadi kekurangan baginya, interaksi yang terkesan satu arah ini juga menimbulkan rasa malas dengan respon dari mahasiswa dengan inisial A yang mengatakan “kayak aku ngerasa kurang mendalam ya belajarnya, jadi kalo misal aku denger dosen ngajar via presentasi kan, aku ga gimana paham sih, mau nanya juga keburu males”. Mahasiswa pun susah untuk mengerti pelajaran dikarenakan selalu menatap telepon seluler serta laptop sehingga merasakan sakit

mata, melakukan pemahaman hanya secara tekstual juga menjadi faktor yang mempersulit pemahaman materi.

Penelitian sebelumnya pun menunjukkan bahwa masalah dalam pembelajaran daring dikarenakan konten pembelajaran yang kurang sesuai dengan *e-learning* sedangkan kemampuan pembelajaran mandiri mahasiswa pun masih lemah serta mahasiswa memiliki kebiasaan yang kurang dalam pembelajaran daring (Chang & Fang, 2020). Pembelajaran mandiri ialah kegiatan pembelajaran aktif motivasinya adalah niat dan motif untuk memahami kompetensi tertentu yang berguna untuk menangani sebuah permasalahan, dibangun dengan bekal pengetahuan serta kompetensi yang sudah dimiliki (Mudjiman, 2007). Ketidaksiapan pembelajaran mandiri secara daring yang disebabkan oleh pelaksanaan yang tiba-tiba serta perencanaan yang kurang didukung juga dengan indikator-indikator pembelajaran mandiri menurut Mudjiman (2007) yang antara lain adalah keaktifan belajar, presistensi kegiatan belajar, keterarahan belajar, serta kreativitas pembelajar.

Faktor eksternal berupa pembelajaran yang diberikan dosen, kualitas pembelajaran, instrumen dan fasilitas pembelajaran juga menjadi kesulitan belajar bagi mahasiswa (Afnibar, N, & Putra, 2020). Menurut (Irham & dkk, 2013) ada faktor eksternal non sosial yang mengakibatkan kesusahan dalam belajar pada mahasiswa yang berupa peralatan untuk belajar, kurang baik serta kurang lengkapnya media pembelajaran, kurang layakny kondisi ruang belajar, serta

proses belajar yang waktu pelaksanaannya kurang disiplin. Ada pun faktor sosial yang mengakibatkan timbulnya suatu masalah belajar misalnya faktor teman bermain, keluarga, sekolah, serta lingkungan masyarakat. Lingkungan masyarakat memberikan pengaruh untuk mahasiswa dikarenakan eksistensinya di dalam lingkungan ini, berbagai faktornya ialah adalah aktivitas di masyarakat, media massa, teman sebaya, serta bentuk dari kehidupan masyarakatnya (Alang, 2015). Peneliti sebelumnya menemukan bahwa sebagian besar mahasiswa mengatakan kurang memahami materi yang diajarkan dosen, tidak tersedianya sumber belajar seperti buku pelajaran, kawan yang juga tidak memahami materi sehingga sulit berdiskusi, perkuliahan yang membutuhkan praktik pun tak bisa dilakukan, penyelesaian tugas dengan waktu yang terbatas, suasana belajar kurang kondusif karena gangguan seperti tugas dari orang tua, sebagian pun mengatakan demi belajar harus meminjam dahulu telepon pintar milik orang tua (Afnibar, N, & Putra, 2020).

Motivasi mahasiswa adalah salah satu faktor utama dalam meningkatkan niat mahasiswa untuk menggunakan *e-learning* (Kew, Petsangsri, Ratanaolarn, & Tasir, 2018). Bisa disimpulkan bahwa kebiasaan serta motivasi individu berpengaruh pada penggunaan platform *e-learning* (Buduh, Yinping, & Mireku, 2018). Motivasi termasuk ke dalam faktor internal psikologis menurut (Supriyono & Ahmadi, 2013) yang mengatakan bahwa faktor psikologis dari mahasiswa mampu mengakibatkan kesusahan dalam belajar meliputi pada tingkatan

intelegensia yang umumnya rendah, rendahnya bakat mengenai mata pelajaran, rendahnya minat belajar, serta kurangnya motivasi.

## 1.2 Rumusan Masalah

Tingkat kesulitan mahasiswa dalam melakukan pembelajaran daring cukup banyak sehingga mempengaruhi minat mereka dalam melakukan kegiatan belajar. Hal ini wajib menjadi perhatian supaya kegiatan pembelajaran tetap maksimal walau dilakukan secara daring. Berdasarkan data yang didapatkan peneliti dari penelitian-penelitian sebelumnya, peneliti menemukan masalah berikut:

1. Kurangnya kemampuan mahasiswa dalam menggunakan teknologi baru, hal ini membuat mahasiswa merasakan kesulitan dalam menggunakan teknologi serta aplikasi yang digunakan dalam melakukan kegiatan daring dalam masa perkuliahan yang sedang dilakukan.
2. Kawan belajar yang sama-sama kurang paham dalam melakukan pembelajaran daring, hal ini membuat mahasiswa merasa pembelajaran daring kurang berguna karena tidak seluruh materi dapat mereka pahami dengan melakukan pembelajaran daring.
3. Kebiasaan mahasiswa dalam menggunakan teknologi yang masih kurang, sehingga mempengaruhi motivasi mahasiswa dalam menjalankan perkuliahan secara daring.

4. Faktor eksternal seperti media massa serta media sosial juga mempengaruhi kegiatan belajar mahasiswa, sehingga mempengaruhi seberapa berguna serta efektifkah kegiatan pembelajaran daring.
5. Faktor eksternal seperti lingkungan masyarakat mempengaruhi motivasi pembelajaran mahasiswa, hal ini mempengaruhi minat dan motivasi mahasiswa dalam menjalankan kegiatan pembelajaran daring.
6. Kesiapan serta cara dosen sebagai penyedia fasilitas menyampaikan materi perkuliahan mempengaruhi tingkat seberapa berguna serta efektifnya pembelajaran daring yang dilakukan.
7. Kesiapan serta cara dosen sebagai penyedia fasilitas menyampaikan materi perkuliahan dapat mempengaruhi kemudahan mahasiswa dalam belajar menggunakan media daring.
8. Konten pembelajaran yang mampu menggantikan mata kuliah yang membutuhkan praktik bisa berpengaruh kepada seberapa berguna serta efektifnya kegiatan pembelajaran daring bagi mahasiswa.
9. Penggunaan media daring yang dilakukan secara mendadak menyebabkan kesulitan bagi mahasiswa untuk menggunakan aplikasi pembelajaran sehingga berpengaruh terhadap seberapa bergunanya serta efektifitas kegiatan pembelajaran daring bagi mahasiswa.

10. Kesulitan pembelajaran daring dikarenakan *social media fatigue* menyebabkan mahasiswa kehilangan motivasi untuk melakukan kegiatan pembelajaran daring.
11. Metode *e-learning* yang membantu mahasiswa mendapatkan sumber pembelajaran yang lebih luas mampu mempengaruhi motivasi mahasiswa dalam menggali pengetahuan sendiri.

### 1.3 Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan fenomena serta latar belakang yang didapat oleh penulis melalui data penelitian-penelitian sebelumnya, masih banyaknya permasalahan serta kendala-kendala yang dihadapi oleh mahasiswa dalam menjalankan pembelajaran melalui media daring yang dikarenakan oleh bencana virus COVID-

19. Sehingga menimbulkan pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Apakah kemampuan mahasiswa dalam menggunakan teknologi memiliki pengaruh positif terhadap kemudahan dalam menjalankan pembelajaran daring?
2. Apakah pengaruh sosial mahasiswa memiliki pengaruh positif terhadap sikap dalam melakukan pembelajaran daring?
3. Apakah sistem interaksi dalam pembelajaran berpengaruh positif pada kemudahan dalam menjalankan pembelajaran daring?

4. Apakah sistem interaksi dalam pembelajaran berpengaruh positif terhadap sikap dalam melakukan pembelajaran daring?
5. Apakah kemudahan dalam menjalankan pembelajaran daring berpengaruh positif terhadap sikap dalam menggunakan sistem pembelajaran daring?

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan hasil fenomena serta rumusan masalah yang telah di uraikan sebelumnya, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui pengaruh positif kemampuan mahasiswa dalam menggunakan teknologi terhadap kemudahan dalam menjalankan pembelajaran daring.
2. Untuk mengetahui pengaruh positif dari pengaruh sosial mahasiswa terhadap sikap dalam pembelajaran daring.
3. Untuk mengetahui pengaruh positif sistem interaksi dalam pembelajaran pada kemudahan dalam menjalankan pembelajaran daring.
4. Untuk mengetahui pengaruh positif sistem interaksi dalam pembelajaran terhadap sikap dalam melakukan pembelajaran daring.
5. Untuk mengetahui pengaruh positif dari kemudahan dalam menjalankan pembelajaran daring terhadap sikap dalam pembelajaran daring.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

Dengan melakukan penelitian, peneliti berharap agar penelitian ini dapat memberikan manfaat. Adapun manfaat dari penelitian yang dilakukan adalah:

### 1. Manfaat Akademis.

Bagi kalangan akademis dengan yang dimaksud penulis adalah universitas-universitas yang menjalankan sistem pembelajaran online termasuk Universitas Multimedia Nusantara, penelitian ini memberikan pengetahuan serta informasi mengenai bagaimana para mahasiswa mengadopsi sistem *e-learning*, serta dapat dijadikan sebagai referensi penelitian lebih lanjut terkait pengadopsian mahasiswa terhadap sistem pembelajaran *e-learning*.

### 2. Manfaat Praktis.

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi para pendukung layanan *e-learning* seperti pemerintah serta perusahaan – perusahaan yang bergerak di sektor pendidikan seperti universitas dengan mendapatkan gambaran informasi mengenai bagaimana *computer self-efficacy*, *social factors*, *sistem interactivity*, *perceived ease of use* yang didapati mahasiswa mampu berpengaruh positif terhadap bagaimana para mahasiswa menyikapi penerimaan sistem pembelajaran daring.

### 3. Manfaat bagi Peneliti.

Melalui penelitian yang telah dilakukan, akan menambah pengetahuan serta wawasan peneliti terkait topik yang diteliti. Selain itu juga menambah pengalaman baru bagi peneliti untuk melakukan praktek penelitian dari tahap awal sampai dengan menulis laporan penelitian ini.

## 1.6 Batasan Penelitian

Adapun Batasan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Penelitian ini dibatasi pada variable *computer self-efficacy*, *social factors*, *sistem interactivity*, dengan mediasi *perceived ease of use* yang dilewati *computer self-efficacy* dan *sistem interactivity*, yang berpengaruh terhadap *attitude*.
2. Responden penelitian ini adalah mahasiswa aktif yang berkuliah di kampus-kampus yang bertempat di daerah Tangerang seperti UMN, BINUS, UPH, Atma Jaya, serta Prasetiya Mulya.
3. Periode penelitian dilakukan pada Februari 2021 sampai Desember 2021.

UMN

UNIVERSITAS

MULTIMEDIA