

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Awal tahun 2020, dunia digemparkan dengan adanya virus baru, yaitu *Severe Acute Respiratory Syndrome Coronavirus-2* (SARS Cov-2), dengan penyakit yang ditimbulkan yaitu *Corona Virus Disease 2019* (*Covid-19*). Virus ini diketahui berasal dari Wuhan, Tiongkok yang ditemukan pada akhir Desember tahun 2019 (Yuliana, 2020). Di Indonesia sendiri, kasus pertama virus corona diumumkan pada awal maret 2020 (Delima, 2020). Masuknya virus corona di Indonesia membawa dampak besar terhadap kehidupan masyarakat, mulai dari kehidupan kesehatan, ekonomi, sosial, keagamaan maupun dunia pendidikan. Dampak virus corona dalam dunia pendidikan bisa terlihat pada kebijakan pemerintah pusat hingga daerah memberikan kebijakan untuk meliburkan seluruh lembaga pendidikan mulai dari pendidikan usia dini, sekolah dasar dan menengah hingga juga pada universitas-universitas (Nurdin dan Anhusada, 2020). Sebagai gantinya kemudian dipergunakan sistem pembelajaran jarak jauh dan membuka *platform* pendidikan daring yang dapat digunakan sekolah dan guru untuk menjangkau peserta didik dari jarak jauh dan membatasi hambatan di dalam menjalankan pendidikan. Sehubungan dengan perkembangan tersebut, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) turut mengambil kebijakan sebagai panduan dalam menghadapi penyakit tersebut di tingkat satuan pendidikan (Martoredjo, 2020). Pemerintah menyediakan berbagai aplikasi pembelajaran yang dapat diakses dan digunakan oleh dosen dan mahasiswa untuk mendukung pelaksanaan pembelajaran *online* (Anugrahana,2020).

Menurut (Moore et al., 2011), Pembelajaran *online* merupakan pembelajaran yang menggunakan jaringan internet dengan aksesibilitas, konektivitas, fleksibilitas, dan kemampuan untuk memunculkan berbagai jenis interaksi pembelajaran. Sistem pembelajaran jarak jauh atau yang sering disebut dengan pembelajaran daring atau pembelajaran *online*, dapat juga dikatakan dengan

*e-learning*. Menurut (Poluan et al., 2014), *E-learning* merupakan sebuah proses pembelajaran mandiri yang difasilitasi dan didukung melalui pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi. Pembelajaran secara *online* atau daring (dalam jaringan) dilakukan melalui berbagai *platform* yang dapat menunjang proses penyelenggaraan *e-learning* diberbagai jenjang pendidikan diantaranya mulai dari aplikasi tatap muka seperti *Google Meet*, *Zoom Meeting*, *Google Classroom*, dan *platform* media *online* lainnya.

*Google Meet* adalah produk dari *google* yang merupakan layanan komunikasi video yang dikembangkan oleh *google*. *Google* mengeluarkan aplikasi *google meet* yang mampu menampung 250 orang dalam setiap teleconference. Dengan kata lain, *google meet* bisa menjadi media alternatif untuk proses belajar mengajar, bersosialisasi dengan rekan kantor atau bahkan melakukan rapat kerja dari dalam rumah. *Google Meet* dapat digunakan secara gratis untuk skala kecil sebanyak 25 orang. Selain itu *google meet* juga memiliki *Interface* atau antarmuka yang unik dan fungsional dengan ukuran ringan serta cepat, mengedepankan pengelolaan yang efisien serta mudah guna (*user friendly*) yang dapat diikuti semua pesertanya (Sawitri, 2020). Aplikasi *google meet* ini dipakai mahasiswa dan dosen dalam perkuliahan tatap muka jarak jauh di kota bandung. Perkuliahan menggunakan *google meet* ini, dosen tidak hanya bisa melihat dokumen belajar mahasiswa saja tetapi juga dapat melakukan presentasi, menayangkan materi, dan merekam proses belajar. Pada proses belajar dalam perkuliahan, mahasiswa menyalakan video sehingga dosen bisa mengontrol kehadiran dan aktivitas mahasiswa sehingga proses belajar nampak seperti di dalam kelas. (Wiratama, 2020).

Terkait dengan adanya peraturan pembelajaran *online*, Proses belajar dan mengajar di kota bandung dilakukan dengan berbasis *online* khususnya Perguruan Tinggi. Semua dosen harus menyiapkan model pembelajaran untuk menggantikan model pembelajaran konvensional atau tatap muka. Di kota bandung sebagian dosen menggunakan *google meet* untuk mendukung proses pembelajaran *online* selama masa pandemi *Covid-19*. Proses pembelajaran online dengan menggunakan *google meet* di kota bandung sudah dilaksanakan sejak bulan maret 2020, Namun sampai ini belum pernah dilakukan evaluasi untuk mengukur tingkat keberhasilan

proses pembelajaran menggunakan aplikasi *google meet* dikalangan mahasiswa. Sehingga belum diketahui seberapa besar penerimaan dan manfaat aplikasi *google meet* untuk mahasiswa. Tingkat penerimaan teknologi *google meet* oleh pengguna dapat menjadi suatu tolak ukur untuk menilai penerimaan sebuah teknologi informasi oleh pengguna. Untuk mengukur tingkat penerimaan dan keberhasilan aplikasi *google meet* dikalangan mahasiswa diperlukan pengukuran dan evaluasi untuk mengetahui bagaimana respon atau tanggapan dari mahasiswa pengguna aplikasi *google meet* khususnya di kota bandung. Salah satu metode untuk melakukan pengukuran tingkat penerimaan teknologi informasi adalah dengan menggunakan TAM (*Technology Acceptance Model*). Untuk mengkaji bagaimana pelaksanaan pembelajaran *online* menggunakan *google meet* di kota bandung, Peneliti menggunakan TAM (*Technology Acceptance Model*) untuk mengetahui bagaimana respon atau tanggapan dari mahasiswa kota bandung.

TAM merupakan kepanjangan dari *Technology Acceptance Model* atau Model Penerimaan Teknologi TAM dikembangkan oleh (Davis, 1989) untuk mengemukakan teori perilaku penggunaan teknologi komputer. TAM diadopsi dari teori populer yaitu *Theory of Reasoned Action* (TRA) (Fishbein & Ajzen, 1975). TAM merupakan suatu model yang digunakan untuk mengukur sejauh mana tingkat penerimaan pengguna terhadap suatu teknologi khususnya teknologi informasi (Napitupulu, 2017). Menurut Davis, (Gokcearslan, 2017), menyatakan bahwa TAM bertujuan untuk menjelaskan penerimaan teknologi oleh pengguna dengan mengarahkan dirinya pada persepsi pengguna. Model TAM mengkonsepkan bagaimana pengguna menerima dan menggunakan teknologi baru. Asalnya dari pendekatan teori psikologis untuk menjelaskan pengguna yang mengacu pada kepercayaan (*belief*), sikap (*attitude*), minat (*intention*), dan hubungan perilaku pengguna (*user behaviour relationship*).

Ciri khas dari Model TAM adalah sederhana namun bisa memprediksi penerimaan maupun penggunaan teknologi (Fatmawati, 2015). TAM dianggap paling tepat menurut banyak peneliti dalam menentukan kesiapan kelompok untuk menjalankan teknologi *computer basic* pada aktivitasnya (Alomary dan Wollard, 2015). TAM merumuskan dua faktor utama yang paling signifikan dalam

penerimaan pengguna terhadap teknologi baru yaitu faktor yang membawa kepada mudah guna (*Perceived ease of use*) dan manfaat yang dapat dilihat (*Perceived usefulness*) (Destiana, 2013). Kedua variabel ini dapat menjelaskan aspek berperilaku pengguna. Kesimpulannya adalah model TAM dapat menjelaskan bahwa persepsi pengguna akan menentukan sikapnya dalam kemanfaatan penggunaan Teknologi Informasi. (Handayani, 2019).

Dalam penelitian ini akan dilakukan pengukuran terhadap faktor yang mempengaruhi tingkat penerimaan mahasiswa dan dosen terhadap penggunaan aplikasi *google meet* sebagai media pembelajaran *online* dikalangan mahasiswa kota bandung sehingga akan didapatkan hipotesis faktor apa saja yang memiliki pengaruh positif terhadap penerimaan aplikasi *google meet*. Ada beberapa variabel yang digunakan dalam pengukuran penerimaan tersebut. Penelitian ini menggunakan 5 (lima) konstruk yang telah dimodifikasi dari model penelitian TAM sebelumnya diantaranya; *Perceived Ease of Use*, *Perceived Usefulness*, *Attitude Towards Using*, *Behavioral Intention to Use*, dan *Actual System Usage*. Objek dalam kasus ini adalah Mahasiswa yang menggunakan aplikasi *google meet* sebagai media pembelajaran online di kota bandung. Penelitian tentang TAM sebelumnya telah dilakukan oleh beberapa peneliti terhadap penerapan teknologi yang berbeda untuk menguji keakuratan TAM, Penelitian tersebut yaitu mengenai Analisis *Technology Acceptance Model* Penggunaan *E-Learning* pada Mahasiswa (Studi kasus: Universitas Multimedia Nusantara dengan Analisis Regresi Linier Berganda oleh (Lee dan Wella, 2018).

Berdasarkan latar belakang yang telah penulis uraikan sebelumnya, maka penulis tertarik melakukan penelitian lebih mendalam dengan judul **“PENGARUH PENGGUNAAN TEKNOLOGI *GOOGLE MEET* TERHADAP PEMBELAJARAN *ONLINE* DIKALANGAN MAHASISWA KOTA BANDUNG MENGGUNAKAN *TECHNOLOGY ACCEPTANCE MODEL (TAM)*”**.

## 1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian dari latar belakang masalah tersebut, maka rumusan masalah yang didapat adalah :

1. Apakah Persepsi *Perceived ease of use* berpengaruh secara signifikan terhadap *Perceived usefulness* pada penggunaan teknologi *Google Meet* sebagai media pembelajaran *online* dikalangan mahasiswa kota Bandung ?
2. Apakah *Perceived usefulness* berpengaruh secara signifikan terhadap *Attitude toward using* pada penggunaan teknologi *Google Meet* sebagai media pembelajaran *online* dikalangan mahasiswa kota Bandung ?
3. Apakah *Perceived ease of use* berpengaruh secara signifikan terhadap *Attitude toward using* pada penggunaan teknologi *Google Meet* sebagai media pembelajaran *online* dikalangan mahasiswa kota Bandung ?
4. Apakah *Attitude toward using* berpengaruh secara signifikan terhadap *Behavioral intention to use* pada penggunaan teknologi *Google Meet* sebagai media pembelajaran *online* dikalangan mahasiswa kota Bandung ?
5. Apakah *Perceived usefulness* berpengaruh secara signifikan terhadap *Behavioral intention to use* penggunaan teknologi *Google Meet* sebagai media pembelajaran *online* dikalangan mahasiswa kota Bandung ?
6. Apakah *Behavioral intention to use* berpengaruh signifikan terhadap *Actual system usage* pada penggunaan teknologi *Google Meet* sebagai media pembelajaran *online* dikalangan mahasiswa kota Bandung ?

## 1.3. Batasan Masalah

Agar pembahasan tidak menyimpang dari pokok permasalahan yang sebenarnya, maka peneliti memberi pembatasan masalah sebagai berikut:

1. Ruang lingkup penelitian ini adalah para mahasiswa yang menggunakan aplikasi *Google Meet* sebagai media pembelajaran *online* di kota Bandung
2. Penelitian ini hanya meneliti penerimaan Mahasiswa terhadap penggunaan aplikasi *Google Meet* sebagai media pembelajaran *online*
3. Penelitian ini menggunakan metode analisis regresi linear berganda.

#### **1.4. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dilakukannya penelitian adalah :

1. Mengetahui pengaruh *Perceived ease of use* terhadap *Perceived usefulness* pada penggunaan teknologi *Google Meet* sebagai media pembelajaran *online* dikalangan mahasiswa kota Bandung
2. Mengetahui pengaruh *Perceived usefulness* terhadap *Attitude toward using* pada penggunaan teknologi *Google Meet* sebagai media pembelajaran *online* dikalangan mahasiswa kota Bandung
3. Mengetahui pengaruh *Perceived ease of use* terhadap *Attitude toward using* pada penggunaan teknologi *Google Meet* sebagai media pembelajaran *online* dikalangan mahasiswa kota Bandung
4. Mengetahui pengaruh *Attitude toward using* terhadap *Behavioral intention to use* pada penggunaan teknologi *Google Meet* sebagai media pembelajaran *online* dikalangan mahasiswa kota Bandung
5. Mengetahui pengaruh *Perceived usefulness* terhadap *Behavioral intention to use* pada penggunaan teknologi *Google Meet* sebagai media pembelajaran *online* dikalangan mahasiswa kota Bandung
6. Mengetahui pengaruh *Behavioral intention to use* terhadap *Actual system usage* pada penggunaan teknologi *Google Meet* sebagai media pembelajaran *online* dikalangan mahasiswa kota Bandung.

#### **1.5. Manfaat penelitian**

Manfaat dari penelitian Pengaruh Penggunaan Teknologi *Google Meet* terhadap Pembelajaran *online* dikalangan mahasiswa kota Bandung menggunakan *Technology Acceptance Model* (TAM) adalah sebagai berikut :

1. Memberikan kontribusi kepada para pengembang teori terutama yang berkaitan dengan integrasi faktor-faktor yang mempengaruhi *user* terhadap penggunaan teknologi

2. Sebagai bahan pertimbangan dan masukan kepada penyedia layanan aplikasi *Google Meet* agar dapat memperhatikan faktor-faktor yang dapat meningkatkan minat *user* dalam menggunakan teknologi aplikasi *Google Meet*.

## 1.6. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan penelitian ini disusun untuk memberikan gambaran umum tentang penelitian yang dijalankan. Maka dari itu susunan sistematika penulisan adalah sebagai berikut :

### BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini berisi uraian latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan

### BAB II : TINJAUAN PUSTAKA, KERANGKA BERPIKIR DAN HIPOTESIS

Bab ini menguraikan tentang tinjauan pustaka dari teori-teori pendukung yang berhubungan dan digunakan sebagai dasar penelitian, selain itu ada uraian mengenai penelitian terdahulu, kerangka berpikir dan hipotesis dari penelitian ini

### BAB III : OBJEK DAN METODE PENELITIAN

Bab ini menguraikan tentang metode penelitian yang digunakan, pengumpulan data dan uraian mengenai desain penelitian

### BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini menguraikan tentang hasil analisa, pembahasan data yang telah didapat serta melakukan pengujian hipotesis.

### BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan yang diperoleh dari hasil penelitian yang telah dilakukan dan saran yang diberikan penulis tentang penelitian ini serta keterbatasan-keterbatasan yang dialami selama penelitian ini.