

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan bidang yang penting untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia (Alirastra, 2015). Dengan adanya perubahan lingkungan luar pendidikan saat ini, mulai dari lingkungan sosial, ekonomi, teknologi, sampai politik mengharuskan dunia pendidikan untuk memikirkan tentang bagaimana pengaruh dari perubahan tersebut dan bagaimana harus beradaptasi dengan perubahan tersebut (PUSDATIN, 2020). Salah satu perubahan lingkungan yang sangat mempengaruhi dunia pendidikan saat ini adalah hadirnya Teknologi Informasi (TI).

Perkembangan TI telah menawarkan paradigma baru dalam pembelajaran di bidang pendidikan yang disebut dengan *e-learning*. *E-Learning* merupakan aplikasi teknologi informasi berbasis elektronik melalui jaringan internet yang dirancang untuk keperluan pembelajaran. Dapat didefinisikan secara umum, *e-learning* adalah proses pembelajaran yang memanfaatkan teknologi yang menggabungkan seluruh aktivitas pendidikan dari jarak jauh dengan tujuan memudahkan proses pembelajaran agar dapat dilakukan dimana saja tanpa mengenal tempat dan waktu (Somantri, Apriliani, Muhamad, & Nishom, 2019).

Pembelajaran konvensional yang dilakukan dengan tatap muka merupakan bentuk pembelajaran yang baik. Namun, tidak dapat dipungkiri ketika terjadi masalah pembelajaran yang mengakibatkan tidak terlaksanakannya pembelajaran tatap muka mengakibatkan proses pembelajaran menjadi terhambat. *E-learning* sangat memiliki potensi untuk menciptakan kegiatan pembelajaran menjadi lebih

efektif sebab terbuka peluang yang lebih luas bagi peserta didik untuk berinteraksi dengan pengajar, pelajar, maupun dengan berbagai sumber belajar (Chandrawati, 2010). Dengan adanya *e-learning* sebagai media pembelajaran secara daring, kelas tetap dapat melaksanakan kegiatan pembelajaran meskipun tanpa tatap muka.

Google sebagai platform *web tool* ternama memperkenalkan *Google Apps for Education* (GAFE). Salah satu aplikasi yang terdapat dalam GAFE adalah Google Classroom yang pertama kali diperkenalkan pada tahun 2014. Aplikasi ini merupakan aplikasi tak berbayar yang mudah diakses baik di komputer rumah, laptop, bahkan *mobile* (El Fauziah, Suryani, & Syahrizal, 2019). Dengan menggabungkan beberapa layanan milik Google, Google Classroom bertujuan untuk menyederhanakan pembuatan tugas, mendistribusikan, dan menilai tugas tanpa harus bertatap muka.

Google classroom dapat membantu pelajar dan pengajar untuk mengorganisasi penugasan, mendukung kolaborasi, dan membantu komunikasi yang lebih baik. Layanan kelas diberikan secara gratis selama institusi tergabung dalam *G Suite for Education*. Google classroom menawarkan fitur-fitur yang dapat digunakan oleh pengguna. Pada pengguna pengajar, fitur yang ditawarkan antara lain membuat kelas, mengundang partisipan, membuat penugasan, memberikan penilaian, membuat kuis, dan mengumpulkan hasil nilai pelajar. Selain itu, juga terdapat fitur untuk melampirkan dokumen, video, tautan, dan dapat juga langsung terhubung ke layanan google drive, serta pengaturan batas waktu pengiriman dapat diatur oleh seorang pengajar (*teachers*). Google classroom dapat diakses melalui website atau melalui aplikasi mobile yang sudah tersedia sejak tahun 2015 (Farida & Sismoro, 2020).

Kehadiran Google Classroom yang memiliki berbagai keunggulan, dirasa dapat sangat membantu pembelajaran meskipun tidak tatap muka. Tak sedikit perguruan tinggi yang memanfaatkan Google Classroom sebagai media pembelajaran secara daring. Temuan paling penting menekankan fakta bahwa siswa lebih memilih keterlibatan di Google Classroom di mana guru memiliki peran pasif daripada terlibat dalam kelas di mana guru memiliki peran lebih aktif. Selain itu, telah ditemukan bahwa kepuasan diri atas nama siswa terbukti saat menggunakan Google Classroom karena kegunaannya, mudah digunakan, dan kepraktisannya dalam menyelesaikan tugas yang dimaksudkan (Al-Marroof & Al-Emran, 2018).

Penerapan Google Classroom diharapkan mampu memudahkan dan meningkatkan mutu pembelajaran dan pengajaran secara daring di Universitas PGRI Adi Buana Surabaya. Dari beberapa jurusan yang ada, banyak mata kuliah yang menggunakan Google Classroom sebagai media pembelajaran daring agar lebih mudah dalam proses belajar mengajar. Berdasarkan hasil observasi terhadap 6 mahasiswa Universitas PGRI Adi Buana Surabaya, 4 dari 6 mahasiswa menyatakan bahwa Google Classroom diterima sebagai media pembelajaran secara daring. Sehingga, peneliti ingin melakukan analisis faktor-faktor apa yang memengaruhi penerimaan Google Classroom di Universitas PGRI Adi Buana Surabaya menggunakan metode *Technology Acceptance Model*.

Faktor yang memotivasi adanya penelitian ini adalah berkenaan dengan masih adanya di beberapa daerah yang belum berhasil untuk melakukan adopsi terhadap sistem *e-learning*. Ini mengacu pada kurangnya pemahaman faktor-faktor dalam melakukan adopsi *e-learning* karena masih dianggap sebagai konsep yang baru. Sehingga, banyak lembaga yang menggunakan platform *e-learning* yang telah

tersedia karena lebih mudah untuk dijangkau dan digunakan. Salah satu platform *e-learning* yang banyak digunakan adalah Google Classroom. Dilansir dari (TEMPO.CO, 2020) bahwa sampai Juli 2020 Google Classroom telah diunduh sebanyak lebih dari 100 juta kali. Oleh karena itu, dilakukan penelitian terhadap Google Classroom menggunakan metode *Technology Acceptance Model* untuk mengetahui faktor-faktor apa saja yang memengaruhi penerimaan adopsi Google Classroom sebagai media pembelajaran. Pemilihan TAM sebagai model penelitian ini didasarkan pada studi sebelumnya mengenai *e-learning* (Salloum, Qasim Mohammad Alhamad, Al-Emran, Abdel Monem, & Shaalan, 2019) (Kusdibyso & Leo, 2017) yang menyatakan bahwa TAM telah menjadi model yang kuat dan sesuai untuk memprediksi penerimaan beberapa teknologi karena lebih mempertimbangkan faktor eksternal.

Technology Acceptance Model (TAM) diperkenalkan pertama kali oleh Davis tahun 1986 dimana metode ini merupakan perkembangan dari *Theory of Reasoned Action* (TRA). Suatu kunci tujuan TAM adalah untuk menyediakan basis untuk mengetahui pengaruh dari faktor eksternal pada kepercayaan internal, sikap, dan niat. TAM diformulasikan untuk mencapai tujuan ini dengan mengidentifikasi sejumlah kecil variabel pokok yang diperoleh dari penelitian sebelumnya terhadap teori dan faktor penentu dari penerimaan teknologi.

Dalam (Salloum et al., 2019) disebutkan hasil dari penelitian Abdullah dan Ward bahwa *self-efficacy*, *subjective norm*, *enjoyment*, *computer anxiety*, dan *experience* dianggap sebagai faktor eksternal yang paling banyak digunakan. Namun, studi mereka tidak mencakup semua studi terkait dalam konteks adopsi *e-*

learning. Sehingga, (Salloum et al., 2019) menciptakan model konseptual yang dikembangkan dari peneliti sebelumnya yang terdiri dari 13 variabel.

Penelitian ini menggunakan model konseptual TAM yang dikembangkan oleh (Salloum et al., 2019). Model konseptual yang digunakan memiliki lima variabel inti yaitu *Actual System Use (AU)*, *Behavioral Intention to Use (BI)*, *Attitude Towards Using (ATT)*, *Perceived Usefulness (PU)*, dan *Perceived Ease of Use (PEOU)* ditambah dengan delapan variabel eksternal yaitu *System Quality (SQ)*, *Content Quality (CQ)*, *Information Quality (IQ)*, *Computer Self-efficacy (CSE)*, *Subjective Norm (SN)*, *Perceived Enjoyment (PE)*, *Perceived Accessibility (PA)*, *Computer Playfulness (PP)*. Model ini diyakini mampu memberikan hasil yang tepat dan memberikan manfaat bagi seluruh pihak terkait. Berdasarkan penelitian didapatkan hasil bahwa seluruh variabel yang berperan eksogen memiliki pengaruh signifikan terhadap penerimaan adopsi Google Classroom di Universitas PGRI Adi Buana Surabaya kecuali variabel *Information Quality* yang tidak memiliki pengaruh signifikan terhadap penerimaan adopsi Google Classroom di Universitas PGRI Adi Buana Surabaya..

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka masalah yang perlu dijawab dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Apa faktor-faktor yang mempengaruhi penggunaan Google Classroom di Universitas PGRI Adi Buana Surabaya?
2. Apakah *Technology Acceptance Model* yang dikembangkan oleh (Salloum et al., 2019) dapat diterapkan untuk menjelaskan penerimaan penggunaan *e-learning*?

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan-batasan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Penelitian ini didasarkan pada penggunaan Google Classroom.
2. Variabel-variabel yang digunakan dalam penelitian ini adalah *System Quality, Content Quality, Information Quality, Computer Self-efficacy, Subjective Norm, Perceived Enjoyment, Perceived Accessibility, Computer Playfulness, Perceived Usefulness, Perceived Ease of Use, Attitude towards Using, Behavioral Intention of Use*, dan *Actual System Use*.
3. Populasi yang digunakan dalam penelitian adalah mahasiswa aktif tahun 2017-2020 di Universitas PGRI Adi Buana Surabaya.
4. Teknik sampling yang digunakan adalah teknik *proportionate stratified sampling*.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui faktor-faktor yang mempengaruhi penerimaan Google Classroom di Universitas PGRI Adi Buana Surabaya dan membuktikan bahwa model penelitian yang digunakan dapat diterapkan untuk menjelaskan penerimaan penggunaan *e-learning*.

1.5 Manfaat Penelitian

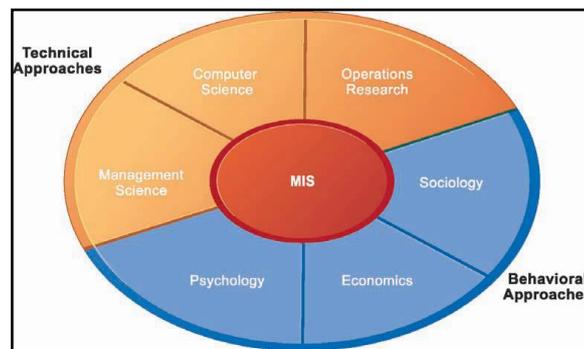
Adapun manfaat yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk Universitas PGRI Adi Buana Surabaya, dapat menjadi bahan pertimbangan dalam pembuatan atau evaluasi pengembangan adopsi *e-learning* universitas.

2. Untuk peneliti sebagai pendalaman serta penerapan ilmu yang sudah diterima pada saat menjalani pendidikan program studi sistem informasi.
3. Menjadi bahan referensi bagi peneliti lain yang akan melakukan penelitian pada topik yang sama.

1.6 Relevansi SI

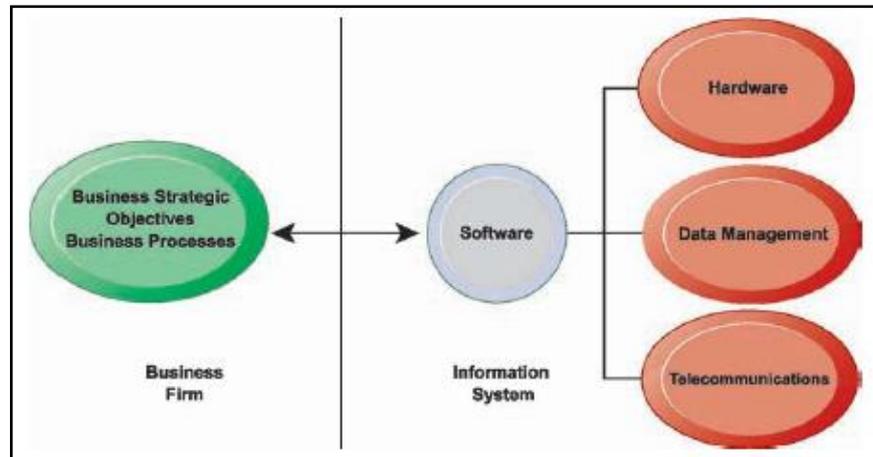
Menurut (Laudon & Laudon, 2014) suatu sistem informasi dapat didefinisikan secara teknis sebagai sekumpulan komponen yang saling terkait yang mengumpulkan (atau mengambil), memproses, menyimpan, dan mendistribusikan informasi untuk mendukung pengambilan keputusan dan pengendalian dalam suatu organisasi. Salah satu bagian dari disiplin ilmu Sistem Informasi adalah adopsi yang bertujuan untuk mengetahui faktor-faktor sebuah SI/TI dapat diterima oleh target penggunaannya. TAM merupakan salah satu model adopsi yang dapat digunakan untuk melakukan penelitian penerimaan penggunaan suatu sistem.



Gambar 1.1 Pendekatan Kontemporer Untuk Sistem Informasi (Laudon & Laudon, 2014)

Gambar 1.1 menggambarkan bahwa secara umum, bidang ini dapat dibagi menjadi *technical approaches* (pendekatan teknis) dan *behavioral approaches* (pendekatan perilaku). Pendekatan teknis sistem informasi menekankan pada model-model berbasis matematis untuk mempelajari sistem informasi, serta teknologi fisik dan kemampuan formal sistem ini. Sementara pendekatan perilaku

berkaitan dengan masalah perilaku yang muncul dalam pengembangan dan pemeliharaan sistem informasi jangka panjang serta berkonsentrasi pada perubahan sikap, manajemen dan kebijakan organisasi, dan perilaku.



Gambar 1.2 Keterkaitan Antara Organisasi Dan Sistem Informasi (Laudon & Laudon, 2014)

Gambar 1.2 menyampaikan bahwa sistem informasi sangat penting untuk menjalankan proses bisnis sehari-hari serta mencapai tujuan bisnis strategis. Ada saling ketergantungan yang tumbuh antara kemampuan organisasi untuk menggunakan teknologi informasi dan kemampuannya untuk menerapkan strategi perusahaan dan mencapai tujuan perusahaan. Penggunaan Google Classroom sebagai media pembelajaran secara daring ini tentunya mendukung salah satu proses bisnis universitas. Hal ini didukung dengan fungsi yang dimiliki oleh Google Classroom yaitu dalam mengelola dokumen-dokumen materi, memberikan ruang dalam berkomunikasi dengan *real-time*, serta mengoptimalkan kegiatan menjadi lebih efisien. Sehingga, penelitian Google Classroom menggunakan metode TAM untuk mengetahui faktor-faktor penggunaannya berkaitan dengan Sistem Informasi.

1.7 Sistematika Penulisan

Dalam laporan akhir penelitian skripsi ini, terbagi menjadi lima bab sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Berisikan latar belakang, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, relevansi SI dan sistematika penulisan yang digunakan dalam penulisan skripsi ini.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Membahas teori-teori yang menunjang penyelesaian dari topik penelitian ini, antara lain: e-learning, google classroom, *technology acceptance model*, dan beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan topik skripsi ini.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Berisi metodologi yang digunakan dalam melakukan penelitian skripsi ini, antara lain yaitu: alur penelitian, observasi, identifikasi, studi literatur, penentuan model konseptual dan hipotesis, penentuan populasi dan sampel, penyusunan instrumen penelitian, serta pengumpulan dan pengolahan data.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Menguraikan hasil penelitian meliputi pembahasan data demografi responden, pembahasan analisis deskriptif, pembahasan analisis inferensial, pengujian hipotesis penelitian dan pembahasan hasil penelitian mengenai penerimaan penggunaan Google Classroom menggunakan *Technology Acceptance Model*.

BAB V PENUTUP

Berisi kesimpulan yang mencakup penyelesaian dari hasil pembahasan dan saran-saran yang diberikan oleh penulis yang mungkin dapat diterapkan kedepannya.

DAFTAR PUSTAKA

Berisi sumber-sumber literatur yang digunakan dalam pengerjaan penelitian ini.

LAMPIRAN

Berisi beberapa dokumen yang mendukung fakta dari penelitian ini.