

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kepesatan dari kemajuan digital terjadi akibat adanya proses mendunia dari teknologi yang mengarahkan kehidupan manusia pada revolusi 4.0. Revolusi 4.0 telah membuat seluruh aspek dalam kehidupan dan pola pikir manusia menjadi berubah seiring dengan perkembangan teknologi yang terjadi. Perubahan tersebut dapat dilihat dari kecerdasan artifisial dan perkembangan sistem digital yang semakin membuat aktivitas yang dilakukan oleh manusia tidak terlepas dari teknologi (Lase 2019).

Pada era revolusi 4.0 posisi manusia bisa dengan mudah digantikan dengan teknologi jika Sumber Daya Manusia (SDM) tidak memiliki kompetensi yang mumpuni untuk menghadapi era ini (Lase 2019). Kompetensi SDM dapat ditingkatkan salah satunya melalui pendidikan. Senada dengan hal tersebut, melalui pendidikan berkualitas akan menciptakan SDM yang berkualitas juga sesuai dengan yang dibutuhkan oleh negara untuk bersaing dalam skala global (Ansori 2015).

Pendidikan 4.0 merupakan pendidikan yang saat ini dibutuhkan untuk peningkatan kualitas SDM karena seluruh kegiatan dalam pendidikan tersebut berbasis teknologi sehingga dapat melahirkan generasi bangsa yang kreatif, kritis, aktif, dan berwawasan luas (Surani 2019). Indonesia sebagai negara berkembang sejatinya belum 100 persen siap dengan pelaksanaan pendidikan 4.0 karena

kurangnya kualitas mutu pendidikan yang masih menjadi permasalahan di negeri ini. Kurangnya literasi juga menjadi salah satu alasan ketidaksiapan Indonesia dalam menghadapi era 4.0. Menurut Latief (2019) dalam *kompas.com*, Indonesia telah menyumbangkan angka 47 dari 53 persen jumlah anak usia 10 tahun di dunia yang tidak bisa membaca dan banyak juga dari mereka yang tidak memahami hal yang sedang mereka baca. Menjadi masalah yang serius jika minat untuk membaca kurang dilatih dari usia dini karena nantinya akan mempengaruhi keunggulan SDM pada generasi selanjutnya.

Menurut Ihsan (2020) dalam berita harian *kompas.com* Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) pada 3 Juli 2020 lalu telah membuat sebuah program untuk meningkatkan kualitas mutu pendidikan di Indonesia guna mewujudkan penerapan pendidikan 4.0 yaitu melalui program guru penggerak. Program ini sudah menciptakan satu angkatan. Tercatat angkatan pertama yaitu sebanyak 2.800 guru yang akan menjadi guru penggerak atas kualitas mutu pendidikan melalui peningkatan taraf yang diberikan berdasarkan hasil belajar siswa. Guru penggerak ditugaskan untuk menjadi mentor bagi guru-guru lain dalam rangka peningkatan kompetensi dan kualifikasi guru yang sesuai dengan perkembangan zaman (Prawitasari and Suharto 2020). Berkaitan dengan hal tersebut, jika kompetensi dan kualifikasi guru baik, maka pendidikan berbasis teknologi dapat dengan mudah dilaksanakan guna melahirkan generasi yang siap untuk bersaing dalam menghadapi era ini (Lase 2019).

Universitas Negeri Jakarta sebagai salah satu instansi pendidikan tinggi yang merupakan Lembaga Penghasil Tenaga Kependidikan (LPTK) sejatinya telah

menyandang peran sebagai penghasil tenaga kependidikan yang professional dibidang kependidikan. Pernyataan tersebut diwujudkan dari adanya suatu program yang menjadi mata kuliah wajib dalam Program Studi Kependidikan yaitu Praktik Keterampilan Mengajar (PKM). PKM merupakan suatu program untuk melatih calon pendidik untuk meningkatkan kompetensi dalam bidang pendidikan di seluruh aktivitas yang dilakukan di sekolah.

Aktivitas pembelajaran pada era ini tidak harus dilakukan secara tatap muka, melainkan bisa dilakukan dengan pembelajaran *online* (daring). Pembelajaran dalam jaringan merupakan salah satu bentuk aktivitas belajar dan mengajar yang dilakukan secara jarak jauh dengan bantuan internet sehingga dapat saling berkomunikasi baik guru atau dosen dengan siswa atau mahasiswa secara *virtual* (Ima Frafika Sari 2020). Seluruh aktivitas pada pembelajaran *online* dapat dikemas dalam sistem manajemen pembelajaran.

Sistem Manajemen Pembelajaran adalah sebuah terobosan dari teknologi berbasis perangkat lunak dengan menggunakan internet sebagai penunjang yang bisa digunakan untuk merencanakan, melaksanakan hingga menilai aktivitas siswa (Ima Frafika Sari 2020). Pemanfaatan sistem manajemen pembelajaran biasa digunakan dalam pembelajaran daring (Ima Frafika Sari 2020). Beberapa contoh dari Sistem Manajemen Pembelajaran (*Learning Management System*), yaitu: *Google Classroom, Edmodo, Moodle, Schoology, Chamilo* dan masih banyak lagi.

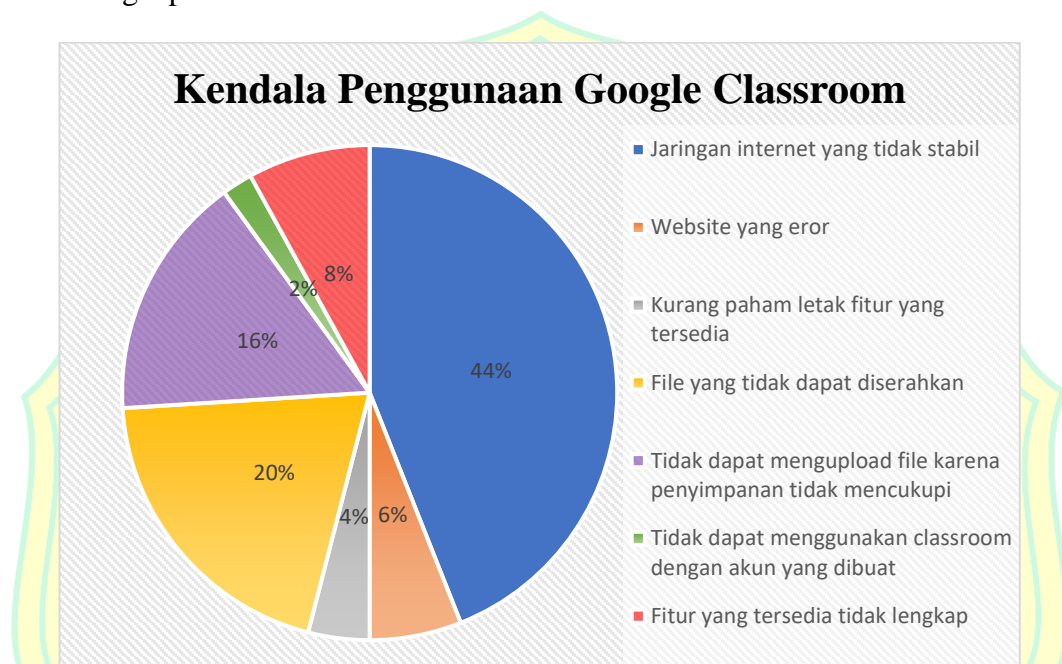
Menurut Prima (2020) dilansir dari *tempo.com*, *Google Classroom* saat ini sebagai salah satu dari beberapa sistem manajemen pembelajaran yang paling banyak diminati karena lebih dari 100 juta unduhan yang terlihat dari *Google Play*

Store. *Google Classroom* ialah salah satu dari banyak sistem manajemen pembelajaran yang bisa digunakan dalam pembelajaran *online* (Iftakhar Shampa 2016). *Google Classroom* memudahkan guru ketika pembelajaran dalam jaringan karena memiliki banyak fitur yang dapat digunakan mulai dari merencanakan hingga menilai aktivitas serta tugas yang diberikan kepada siswa. Di dalam *Google Classroom* guru atau dosen bisa membuat pengumuman, memberikan materi dan tugas dalam bentuk dokumen, powerpoint, ataupun excel (Iftakhar Shampa 2016).

Banyak sekali keunggulan yang dimiliki oleh *Google Classroom* yaitu proses pembuatan kelas yang cepat dan aman karena untuk dapat bergabung dalam kelas harus memasukkan kode yang telah dibuat oleh guru atau dosen. Selain itu, *Google Classroom* dapat meningkatkan kerjasama dan kolaborasi dalam kelas secara daring yang bisa dilakukan dimana saja. *Google Classroom* juga langsung terhubung dengan *Google Drive* dimana ketika hendak mengirim *file* ke *classroom* secara otomatis akan tersimpan dalam *Google Drive* dan beberapa kelebihan yang terdapat dalam *Google Classroom* (Butar-butur, Agustin, and Marisi 2018). Senada dengan hal tersebut, selama pelaksanaan PKM mahasiswa Program Studi Kependidikan Universitas Negeri Jakarta harus menguasai berbagai media pembelajaran salah satunya media pembelajaran digital berbasis sistem manajemen pembelajaran sehingga pelaksanaan program PKM dapat sesuai dengan yang diharapkan.

Berbeda dengan pembahasan sebelumnya, berdasarkan hasil survey yang dilakukan oleh peneliti yang dilakukan terhadap 50 responden pada Mahasiswa Program Studi Kependidikan Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Jakarta, sebagai pengguna *Google Classroom* juga pernah mengalami beberapa kendala saat

menggunakan *Google Classroom*, yaitu jaringan internet yang tidak stabil, *website* yang eror, kurang paham letak fitur yang tersedia, *file* yang tidak dapat diserahkan, tidak dapat meng-*upload file* karena penyimpanan tidak mencukupi, tidak dapat menggunakan *Google Classroom* dengan akun yang dibuat, dan fitur yang tersedia tidak lengkap.



Gambar 1. 1 Survey Awal Penelitian Penggunaan Sistem Manajemen Pembelajaran (*Google Classroom*)

Sumber: Diolah oleh peneliti (2020)

Berdasarkan Gambar 1.1, terdapat tujuh kendala yang pernah dialami oleh pengguna *Google Classroom*. Terdapat 44% responden yang menjawab jaringan internet yang tidak stabil. 6% responden memilih *website* yang eror. 4% responden menjawab kurang memahami letak fitur yang tersedia. Kemudian, sebanyak 20% responden menjawab file yang tidak dapat diserahkan. 8% responden menjawab fitur yang tersedia tidak lengkap. 2% responden memilih tidak dapat menggunakan akun yang dibuat serta 16% responden menjawab tidak dapat mengirim file karena penyimpanan penuh.

Jadi, berdasarkan permasalahan tersebut, dapat disimpulkan bahwa kendala yang paling banyak dialami oleh Mahasiswa Program Studi Kependidikan Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Jakarta, yaitu jaringan internet tidak stabil (44%) dan file yang tidak dapat diserahkan (20%). Jaringan internet tidak stabil dan file tidak dapat diserahkan menjadi penghambat pekerjaan saat sedang menggunakan *Google Classroom*. Hal tersebut dapat mengurangi manfaat yang dirasakan saat menggunakan *Google Classroom* karena tidak meningkatkan kinerja. Jika manfaat yang dirasakan saat menggunakan *Google Classroom* tidak maksimal, maka akan muncul ketidaknyamanan saat menggunakan sistem manajemen pembelajaran *Google Classroom*. Menurut Lin et al. (2020) kesenangan yang dirasakan dalam menggunakan sistem informasi merupakan perasaan senang yang muncul sebagai respon emosional dalam diri saat menggunakan sistem informasi. Tingkat manfaat yang dirasakan dan kesenangan yang dirasakan pengguna *Google Classroom* dapat mempengaruhi penggunaan berkelanjutan dari *Google Classroom* (Lin et al. 2020).

Berkaitan dengan permasalahan tersebut, peneliti tertarik untuk mengetahui tingkat pengaruh dari manfaat yang dirasakan dan kesenangan yang dirasakan terhadap intensi penggunaan berkelanjutan dalam menggunakan sistem manajemen pembelajaran *Google Classroom* seperti penelitian yang telah dilakukan oleh Lin et al., (2020), Mouakket (2015) dan Oghuma et al. (2016) yang menyebutkan jika manfaat yang dirasakan dan kesenangan yang dirasakan secara positif dan signifikan dapat berpengaruh terhadap intensi penggunaan berkelanjutan. Senada dengan hal tersebut, Peneliti memberi judul pada penelitian ini yaitu “Pengaruh Manfaat yang Dirasakan dan Kesenangan yang Dirasakan terhadap Intensi

Penggunaan Berkelanjutan dalam Menggunakan Sistem Manajemen Pembelajaran”.

B. Rumusan Masalah

Berkaitan dengan permasalahan yang telah terurai tersebut, maka memunculkan rumusan masalah, diantaranya:

1. Apakah manfaat yang dirasakan mempunyai pengaruh positif dan signifikan terhadap kesenangan yang dirasakan dalam menggunakan sistem manajemen pembelajaran *Google Classroom*?
2. Apakah manfaat yang dirasakan mempunyai pengaruh positif dan signifikan terhadap intensi penggunaan berkelanjutan dalam menggunakan sistem manajemen pembelajaran *Google Classroom*?
3. Apakah kesenangan yang dirasakan mempunyai pengaruh positif dan signifikan terhadap intensi penggunaan berkelanjutan dalam menggunakan sistem manajemen pembelajaran *Google Classroom*?

C. Tujuan Penelitian

Senada dengan hipotesis dalam rumusan masalah di atas, penelitian ini bertujuan untuk mendapatkan data empiris yang valid mengenai:

1. Untuk mengetahui pengaruh manfaat yang dirasakan terhadap kesenangan yang dirasakan menggunakan sistem manajemen pembelajaran *Google Classroom*.

2. Untuk mengetahui pengaruh manfaat yang dirasakan terhadap intensi penggunaan berkelanjutan sistem manajemen pembelajaran *Google Classroom*.
3. Untuk mengetahui pengaruh kesenangan yang dirasakan terhadap intensi penggunaan berkelanjutan sistem manajemen pembelajaran *Google Classroom*.

D. Kebaharuan Penelitian

Terdapat cukup banyak penelitian yang mengkaji intensi penggunaan berkelanjutan dengan menggunakan *Expectation Confirmation Model*. Dalam penelitian tersebut intensi penggunaan berkelanjutan memiliki pengaruh dari variabel yang bervariasi. Berkaitan dengan variabel manfaat yang dirasakan dan kesenangan yang dirasakan, banyak penelitian yang mengkaji pengaruh manfaat yang dirasakan dan kesenangan yang dirasakan terhadap intensi penggunaan berkelanjutan. Namun masih jarang penelitian yang mengangkat sistem manajemen pembelajaran *Google Classroom* sebagai topik utamanya.

Sebagai contoh, yang dilakukan oleh Mouakket (2015) tentang faktor yang dapat mempengaruhi intensi penggunaan berkelanjutan situs jejaring sosial dengan facebook sebagai studi kasusnya. Tujuan Penelitian tersebut adalah untuk mengetahui variabel yang dapat mempengaruhi intensi penggunaan berkelanjutan dengan kebiasaan sebagai mediator antara kepuasan dan intensi penggunaan berkelanjutan. Selain itu, terdapat juga penelitian yang dilakukan oleh Oghuma et al., (2016) berbasis dengan *Expectation Confirmation Model* penelitian tersebut bertujuan untuk menguji penggunaan berkelanjutan dalam menggunakan pesan

instan seluler di Korea Selatan. Kemudian terdapat juga penelitian yang dilakukan oleh Lin et al., (2020). Penelitian ini dimaksudkan untuk mengetahui variabel/konstruk yang mempengaruhi intensi penggunaan berkelanjutan menggunakan *crowdfunding platform* dalam pembelajaran *online*. Terdapat Penelitian yang serupa, hanya saja peneliti tidak menemukan penelitian yang meneliti sistem manajemen pembelajaran.

Pada penelitian yang akan dilakukan, penelitian ini berfokus pada intensi penggunaan berkelanjutan sistem manajemen pembelajaran *Google Classroom*. Berdasarkan fakta di atas, bahwa topik penelitian yang peneliti angkat belum banyak yang meneliti, peneliti menyimpulkan bahwa penelitian ini masih tergolong baru.

