

BAB I

PENDAHULUAN

Pada bab ini akan dijelaskan mengenai latar belakang dari dilakukannya penelitian, uraian rumusan masalah yang telah ditetapkan, tujuan, manfaat, dan juga struktur dari penelitian skripsi.

1.1 Latar Belakang

Pemakaian internet kini sudah menjadi salah satu kebutuhan yang nyaris ada di setiap sector kehidupan masyarakat, salah satunya di Indonesia. Hal ini didukung adanya perkembangan pesat teknologi yang sering dimanfaatkan dalam kehidupan bermasyarakat. Pada era pandemi COVID-19, penggunaan internet merupakan sebuah kebutuhan baru yang menyokong kegiatan sehari-hari. Banyaknya bermunculan aplikasi-aplikasi yang dapat membantu mempermudah kehidupan, mulai dari aplikasi jual beli *online* sampai aplikasi pembelajaran. Adanya penyebaran pandemi COVID-19 yang terjadi di seluruh dunia pada awal maret lalu mengakibatkan banyaknya perubahan yang terjadi dalam kehidupan masyarakat Indonesia pada saat itu. Masyarakat saat itu seperti dipaksa untuk dapat berubah agar dapat beradaptasi secara total untuk melakukan segala kegiatannya dari rumah. Sehingga hal ini cukup membuat masyarakat merasa kesulitan untuk melakukan kegiatan dari rumah. Akhirnya masyarakat pun mau tidak mau harus “memutar otak” agar dapat tetap produktif selama melakukan kegiatan dari rumah. Sejak saat itu pula akhirnya banyak masyarakat yang mulai memanfaatkan beragam aplikasi untuk membantu mereka tetap produktif. Dilansir dari *Data Reportal*, di Indonesia sendiri ada 204.7 juta pengguna internet per Januari 2022. Sedangkan menurut Dukcapil Kemendagri, berdasarkan data administrasi kependudukan (Admindex) per tahun 2022, jumlah masyarakat di Indonesia sendiri adalah 273.879.750 juta jiwa. Sehingga jumlah pengguna internet di Indonesia itu sendiri menurut data Kementerian Komunikasi serta Informatika (Kemenkominfo) sebanyak 73,7% dari populasi penduduk Indonesia. Jumlah inilah yang memperlihatkan bagaimana adanya perkembangan penggunaan internet di kalangan masyarakat itu sendiri, mulai dari anak muda hingga lansia yang kini

sudah mulai “melek” untuk menggunakan internet, termasuk menggunakan aplikasi yang memiliki beragam fungsi.

Beragamnya pilihan aplikasi yang dapat memudahkan kehidupan sehari-hari membuat masyarakat terbantu dengan bermunculannya aplikasi-aplikasi tersebut. Berbagai sektor di masyarakat terkena dampak yang cukup besar akibat adanya pandemi ini. Menurut salah satu DPRD Daerah Istimewa Yogyakarta, Dr. R. Stevanus C. Handoko S. Kom., MM, mulai dari sektor ekonomi yang mengalami penurunan daya beli yang begitu signifikan karena kebijakan PPKM yang terus berlanjut dengan berbagai aturan yang cukup menghambat masyarakat terutama pelaku UMKM menjadi terhambat (DPRD Daerah Istimewa Yogyakarta, 2021). Nuryana (2020) juga menambahkan bahwa sektor pendidikan juga mengalami perubahan sistem pembelajaran dari *Offline (tatap muka)* menjadi *Online* melalui aplikasi yang mengakibatkan tidak adanya kesiapan para lembaga pendidikan dalam melaksanakan pembelajaran selama pandemi COVID-19. Namun hal ini dirasa begitu berat pada pendidik dan peserta didik di sektor pendidikan. Terutama bagi para pendidik yang dituntut untuk menjadi kreatif dalam mengelola dan menyampaikan materi yang berbentuk daring. Hal ini juga harus disesuaikan dengan jenjang, kebutuhan, dan tujuan apa yang ingin dicapai dalam setiap proses pembelajarannya. Penggunaan media pembelajaran pada kondisi saat ini menjadi salah satu jawaban agar proses pembelajaran tetap berjalan dengan lancar dan juga membantu para pendidik agar tetap dapat menyampaikan materi yang sedang mereka ajarkan. Menurut Heinrich dalam Arsyad (2011, hlm.4), media pembelajaran sendiri ialah perantara yang membawakan pesan ataupun informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud pengajaran antara sumber (pendidik) dan penerima (peserta didik). Artinya, media pembelajaran merupakan alat bantu untuk memproses penyampaian pembelajaran yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, kemampuan belajar, sehingga terciptanya proses belajar dan mengajar.

Banyaknya aplikasi yang digunakan sebagai media pembelajaran yang membantu pendidik untuk memfasilitasi pengajaran mereka selama mengajar di rumah. Media pembelajaran melalui aplikasi pun sangat membantu peserta didik untuk memahami dan mempelajari materi yang diberikan oleh para pendidik.

Dikutip dari *Databoks, Asian Development Bank* atau ADB memperkirakan penutupan sekolah akibat adanya pandemi COVID-19 ini membuat begitu banyak peserta didik di Indonesia kehilangan banyak kesempatan belajar. Tak hanya sampai disitu, penggunaan internet untuk kegiatan pembelajaran yang terjadi pada usia 5-24 tahun terjadi peningkatan. Tepatnya pada tahun 2020 sebanyak 59,33% peserta didik menggunakan internet dari sebelumnya pada tahun 2016 bahwa peserta didik yang menggunakan internet dalam pembelajaran hanya berjumlah 33,98%. Aplikasi yang digunakan oleh para pendidik biasanya adalah aplikasi yang dapat digunakan secara interaktif seperti *Quizziz, Google Classroom*, dan lainnya.

Tak hanya aplikasi interaktif antara peserta didik dan pendidik saja yang dapat digunakan untuk mempermudah pembelajaran, namun aplikasi interaktif dengan penggunaan *bot* yang biasanya terdapat pada aplikasi pembelajaran bahasa seperti *Duolingo, Elsa peak, Hello English, KKuljaem, Cakap, Eggbun*, dan lain sebagainya. Selain maraknya aplikasi belajar bahasa yang cukup interaktif karena menggunakan sistem *bot*, kini banyak juga bermunculan aplikasi belajar bahasa yang menggunakan penutur asli langsung secara *Real-Time*.

Dalam pembelajaran bahasa Korea sendiri, beragam aplikasi muncul untuk membantu para pembelajar yang ingin mempelajari bahasa Korea secara otodidak. Mulai dari aplikasi yang hanya mengandalkan kosa kata hingga aplikasi yang menyediakan fitur mengobrol dan menelpon penutur asingnya. Kini banyak sekali aplikasi yang menawarkan para pembelajar bahasa Korea agar semakin terampil dalam kemampuan berbicara sehari-hari dengan cara mengobrol langsung dengan penutur asli bahasa Korea menggunakan sebuah aplikasi baik melalui teks maupun melalui telepon. Tak sampai disitu, perkembangan aplikasi yang menawarkan para pembelajar bahasa Korea untuk dapat belajar bahasa Korea dengan mudah dimana saja kini berkembang semakin pesat. Di zaman sekarang, mempelajari ataupun mengasah kemampuan berbahasa korea bisa melalui sebuah aplikasi yang dapat terhubung langsung dengan idola K-Pop bernama *Bubble*. Sehingga kini para pembelajar dapat berbicara dengan mereka dan secara tidak langsung juga mempelajari bahasa korea dengan idola mereka dengan cara membaca teks ataupun mendengarkan pesan suara yang dikirimkan oleh para idola K-Pop secara serentak.

Mereka biasa menyapa penggemar dengan melalui berbagai aplikasi milik mereka bersama seperti *Twitter*, *Instagram*, *Fancafe* dan *Bubble*. Namun tidak banyak komunikasi yang terjadi karena hal tersebut hanya terjadi secara satu arah. Begitu pun pada *platform Fancafe*. Pada *platform* tersebut, para anggota biasanya hanya membaca surat yang diberikan oleh penggemar mereka dan sesekali mengunggah juga surat yang ingin mereka sampaikan kepada penggemar mereka terutama di Korea Selatan. Penggunaan *Fancafe* ini terbilang cukup sulit bagi penggemar diluar Korea Selatan karena hanya dapat diakses jika memiliki nomor telepon dan alamat di Korea saja.

Selain itu ada pula aplikasi *Bubble*, di mana idola K-Pop dapat berkomunikasi secara langsung dengan saling mengirimkan pesan seperti berada di dalam kolom obrolan *Kakaotalk*. Aplikasi ini menghadirkan fitur utama untuk berbicara dengan idola melalui sebuah aplikasi yang dirilis oleh anak perusahaan dari salah satu agensi hiburan ternama di Korea *SM Entertainment*, bernama *Dear U*. Perusahaan *Dear U* merilis aplikasi ini pertama kali pada tahun 2019 dengan aplikasi pertamanya yang diperuntukan khusus untuk para idola dari agensi *SM Entertainment*, yaitu *Lysn*. Dikutip dari Nurani dalam Maharddhika (2022, hlm. 2-3) aplikasi ini dapat mewadahi para penggemar hingga kurang lebih 5000 pesan kepada idolanya dalam *chatroom* tersebut. Selain itu, pada aplikasi ini para penggemar juga bisa berbincang dengan teman dan dapat bergabung dengan *chatgroup* yang dibuat sendiri oleh para penggemar. Dilansir dari *ETNEWS* pada tahun 2021, perusahaan *Dear U* telah mencapai pengguna global sebanyak 70% sejak pertama dirilis. Perkembangan ini ditambah karena perusahaan ini telah merilis berbagai “versi” untuk masing-masing agensi hiburan Korea Selatan yang telah bergabung dengan *Dear U*. Sebanyak 72 agensi hiburan yang bergabung dengan 129 grup idola dan 372 idola per Desember 2022 menjadikan *platform* ini begitu diminati oleh para penggemar karena dapat membuat mereka bisa berinteraksi dengan idola kesayangan mereka.

Fenomena penggunaan aplikasi *Bubble* yang cukup besar dan populer ini tentu membuat sorotan publik yang tak hanya dari komunitas K-Pop, namun juga dari berbagai kalangan masyarakat itu sendiri. Kemudahan penggunaan aplikasi yang menawarkan beragam fitur menarik menjadikan aplikasi ini cukup tersohor di

kalangan komunitas K-Pop. Tak hanya itu, penggunaan aplikasi *Bubble* sendiri secara tidak langsung menumbuhkan motivasi di kalangan para penggemar di luar negara Korea Selatan agar dapat mempelajari Bahasa Korea agar dapat berbicara secara “langsung” dengan idola mereka. Mau tidak mau, para penggemar harus mengeluarkan usaha “lebih” agar dapat memahami apa yang idola mereka bicarakan, sehingga mereka pun harus mengakses kamus atau bahkan mempelajari bahasa Korea secara langsung melalui lembaga pendidikan formal maupun non formal. Kekhawatiran akan adanya kesalahan dalam memahami makna kalimat yang terdapat pada aplikasi menjadi salah satu motivasi terbesar para pengguna aplikasi ini untuk mempelajari Bahasa Korea.

Selain kemudahan akses penggunaan aplikasi, meningkatkan motivasi dan produktivitas para penggunanya, aplikasi ini juga bisa menjadi wadah baru bagi para pembelajar Bahasa Korea untuk mengasah kemampuannya. Komposisi ini bisa dijumpai pada metode yang disebut dengan TAM atau *Technology Acceptance Model*. Metode TAM sendiri memiliki berbagai fungsi yang bertujuan untuk mengetahui bagaimana pengaruh eksternal terhadap sikap, kepercayaan pengguna, dan juga tujuan mengapa para pengguna suatu teknologi informasi atau aplikasi, serta membandingkan antara *usage* (pengguna) dengan *behavioral intention* (keinginan dalam penggunaan) (Salam, dkk. 2021, hlm. 54).

Seperti pada penelitian yang dilakukan oleh Salam, dkk. (2021, hlm. 54) dengan judul “*Analisis Penerimaan Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Lunchat Menggunakan Metode TAM,*” bahwa dengan berkembangnya ilmu pengetahuan dan juga teknologi, kebutuhan untuk mempelajari bahasa asing ini penting untuk meningkatkan produktivitas dan dipelajari semua orang dengan suasana yang kompetitif dalam berbagai bidang. Sehubungan dengan penelitian tersebut, di era sekarang masyarakat dituntut agar bisa mempelajari lebih dari satu bahasa melalui berbagai teknologi yang sudah tersedia agar tidak tertinggal laju perkembangan dunia yang semakin cepat.

Penelitian yang berkaitan berikutnya adalah penelitian yang dilakukan oleh Rahmawati dan Narsa (2019, hlm. 127-136) dengan judul “*Actual Usage Penggunaan E-Learning Dengan Technology Acceptance Model (TAM)*”. Dalam penelitian tersebut terdapat beberapa fakta mengenai pembelajaran yang dapat

dilakukan secara efisien melalui *E-learning*. Adanya perkembangan teknologi juga dapat merubah cara seseorang untuk mendapatkan dan menyesuaikan informasi yang didapat. Sehingga masyarakat kini tidak perlu kesulitan lagi dalam mencari sumber informasi pembelajaran karena sudah banyak teknologi yang bermunculan dan dapat membantu mempermudah proses penerimaan informasi ataupun materi pembelajaran baru terutama pada pembelajaran bahasa asing. Selanjutnya dalam penelitian yang dilakukan oleh Santoso (2014, hlm. 1-11) yang berjudul “*Pembelajaran Bahasa Asing di Indonesia*”, mengemukakan dua fakta utama bagaimana pembelajaran bahasa asing menjadi dasar pembelajaran pada tingkat pendidikan. Fakta pertama adalah bahwa di masyarakat dunia sekarang, perkembangan teknologi bidang apapun kini ditulis oleh bahasa asing sehingga penguasaan bahasa asing dapat memberikan kesempatan masyarakat Indonesia untuk berkembang. Kedua, kehidupan masyarakat kini tidak mempunyai batas sekat oleh jarak dan waktu berkat kemajuan teknologi informasi. Artinya, dengan berbagai kemudahan yang sudah ditawarkan dunia sekarang untuk mempelajari bahasa asing terutama bahasa Korea dapat dengan mudah dipelajari di mana saja, kapan saja, dan melalui media apapun.

Berdasarkan fenomena dan teori yang mendukung jalannya penelitian ini mengenai *Technology Acceptance Model* atau TAM yang telah diuraikan, penulis melakukan penelitian deksriptif kuantitatif dengan judul “*Tingkat Keberterimaan Aplikasi Bubble Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Korea*”. Penelitian ini melibatkan kurang lebih 200 partisipan pengguna aplikasi *Bubble*. Penelitian ini dilakukan dengan urgensi yaitu membuktikan keberterimaan aplikasi *Bubble* sebagai media pembelajaran bahasa Korea dan mencari hubungan antar indikator model keberterimaan aplikasi.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan latar belakang diatas, berikut ini merupakan uraian masalah yang didapat dari latar belakang:

- 1) Bagaimana hubungan antar indikator model keberterimaan aplikasi *Bubble* sebagai media pembelajaran bahasa Korea?

- 2) Bagaimana tingkat keberterimaan aplikasi *Bubble* dalam penggunaannya sebagai media pembelajaran bahasa Korea?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, penelitian ini memiliki tujuan sebagai berikut:

- 1) Untuk mengetahui bagaimana hubungan antar indikator model keberterimaan aplikasi *Bubble* sebagai media pembelajaran bahasa Korea.
- 2) Untuk mengetahui tingkat keberterimaan aplikasi *Bubble* dalam penggunaannya sebagai media pembelajaran bahasa Korea.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini terbagi menjadi dua, yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis.

1) Manfaat Teoritis

Manfaat yang diharapkan oleh peneliti adalah dapat memberikan informasi dan juga ilmu pengetahuan mengenai bagaimana aplikasi non pembelajaran bahasa dapat digunakan untuk mempelajari bahasa Korea dan juga diharapkan dapat menjadi referensi untuk penelitian berikutnya.

2) Manfaat Praktis

a. Bagi Penulis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan penulis mengenai berbagai macam teknologi dan aplikasi non pembelajaran dapat digunakan sebagai media pembelajaran bahasa Korea.

b. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi dan juga menambah wawasan mengenai pengembangan media pembelajaran serupa.

c. Bagi Pembelajar

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi mengenai media pembelajaran yang beragam.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Pada struktur organisasi penyusuna skripsi ini berisikan rincian dari setiap bab dan subbab, seperti pendahuluan, kajian pustaka, metodologi penelitian, hasil dan pembahasan penelitian, kesimpulan dan juga saran.

BAB I Pendahuluan berisikan awal sebuah penelitian yang terdiri dari latar belakang termasuk fenomena dan urgensi dari penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat dari penelitian secara praktis dan teoritis, dan juga struktur organisasi proposal skripsi.

BAB II yang merupakan Kajian Teori ini berisikan konteks yang jelas terhadap topik atau permasalahan yang diangkat dalam penelitian. Seperti apa saja fitur yang digunakan dalam aplikasi *Bubble*, berbagai jenis media pembelajaran, penggunaan aplikasi dalam pembelajaran bahasa, pembahasan mengenai *Technology Acceptance Model* (TAM) menurut teori Davis (1989) yang dikutip dari berbagai jurnal penelitian sebelumnya, serta penelitian terdahulu yang relevan dengan bidang yang sedang diteliti.

BAB III yang merupakan Metode Penelitian berisikan mengenai prosedur penelitian yang penulis jelaskan dari awal bagaimana merancang sebuah alur penelitian, pendekatan apa saja yang diterapkan, partisipan dan waktu penelitian, tahapan pengumpulan data, hingga langkah apa saja yang digunakan untuk menganalisis data yang dijalankan.

BAB IV yang merupakan Temuan dan Pembahasan berisi temuan yang telah diperoleh oleh penulis selama melakukan olah data penelitian, hasil analisis dan pembahasan mengenai bagaimana penemuan yang ditemukan guna menjawab rumusan masalah penelitian.

BAB V yang merupakan Simpulan, Implikasi, dan Rekomendasi berisi kesimpulan, implikasi, dan juga saran yang ditujukan untuk penelitian selanjutnya dengan topik yang sama. Tak hanya itu, kesimpulan yang terdapat dalam penulisan ini merupakan ringkasan dari penelitian dan poin-poin penting yang bermanfaat dari hasil penelitian yang dilakukan.