

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Sumber Belajar

2.2.1 Konsep Sumber Belajar

Association For Education and Communication Technology (AECT) mendefinisikan bahwa sumber belajar (*Learning Resources*) adalah semua sumber baik berupa data, orang, dan wujud tertentu yang dapat digunakan oleh siswa dalam belajar, baik secara terpisah maupun secara terkombinasi sehingga mempermudah siswa dalam mencapai tujuan belajar atau mencapai kompetensi tertentu (Kartini Dwi Hasanah et al., 2024). Sejalan dengan pendapat Januszewski dan Molenda sumber belajar adalah semua sumber termasuk pesan, orang, bahan, alat, teknik, dan latar yang dapat dipergunakan peserta didik baik secara sendiri-sendiri maupun dalam bentuk gabungan untuk memfasilitasi kegiatan belajar dan meningkatkan kinerja belajar (Januszewski & Molenda, 2008).

Sumber belajar didefinisikan sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan atau dimanfaatkan dalam proses pembelajaran. Sumber belajar dapat berupa manusia maupun bukan manusia, termasuk bahan, kejadian atau peristiwa yang membantu peserta didik untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap (Hanifah et al., 2023).

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa Sumber belajar adalah segala sesuatu yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran untuk membantu peserta didik memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Sumber belajar dapat berbentuk data, orang, alat, bahan, teknik, pesan, maupun lingkungan yang dapat digunakan secara terpisah atau dalam kombinasi untuk memfasilitasi pembelajaran dan meningkatkan kinerja belajar.

Google Data Studio merupakan sumber belajar digital berbentuk *platform* yang dikembangkan oleh Google untuk menyajikan, menganalisis, dan memvisualisasikan data dalam bentuk laporan interaktif. Sebagai alat analisis

data, *platform* ini dirancang untuk memfasilitasi proses pengolahan dan penyajian data guna meningkatkan pemahaman serta mendukung pengambilan keputusan berbasis data.

Dalam konteks ini, Google Data Studio (GDS) dapat dikategorikan sebagai sumber belajar non-manusia, karena berbentuk platform digital yang menyediakan informasi dan alat bantu untuk analisis data serta pengambilan keputusan berbasis data. Sejalan dengan penelitian (Astuti et al., 2024) sumber belajar tidak selalu berbentuk manusia, melainkan juga bisa berbentuk sistem atau alat yang memberikan dukungan dalam pembelajaran. Google Data Studio (GDS) memenuhi karakteristik ini, karena berfungsi sebagai alat visualisasi dan analisis data yang membantu pengguna memahami pola serta tren informasi dari berbagai sumber data. Dengan kata lain, GDS memungkinkan pengguna untuk belajar dengan cara mengeksplorasi data secara interaktif dan berbasis bukti. Oleh karena itu, sumber belajar ditempatkan pada satu titik pusat tertentu atau wadah tertentu, baik berupa data, orang, atau benda sehingga dapat memberikan fasilitas belajar yang memadai bagi siswa. (Handoko, 2022)

Google Data Studio menawarkan berbagai fitur dan kemampuan yang mendukung analisis data, seperti integrasi dengan berbagai sumber data, pembuatan laporan yang interaktif, serta kemudahan berbagi dan kolaborasi. Namun, karena keterbatasan sosialisasi dan pemahaman pengguna, pemanfaatan *platform* ini masih belum optimal. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis persepsi pegawai LLDIKTI Wilayah IV terhadap penggunaan *platform* Google Data Studio (GDS) berdasarkan kerangka *Technology Acceptance Model* (TAM) sehingga dapat diketahui faktor-faktor yang mempengaruhi adopsi *platform* ini.

2.2.2 Klasifikasi Sumber Belajar

Dilihat dari perancangannya, secara garis besar sumber belajar dapat dibedakan menjadi dua macam, yaitu:

1. Sumber belajar yang dirancang (*learning resources by design*) yakni sumber-sumber yang secara khusus dirancang atau dikembangkan

sebagai komponen sistem instruksional untuk memberikan fasilitas belajar yang terarah dan bersifat formal.

2. Sumber belajar yang dimanfaatkan (*learning resources by utilization*) yakni sumber belajar yang tidak didesain khusus untuk keperluan pembelajaran dan keberadaannya dapat ditemukan, diterapkan dan diaplikasikan serta dimanfaatkan untuk keperluan belajar (Handoko, 2022).

Berdasarkan AECT (Asociation of Educational Communication Tecnology) 1986 mengklasifikasikan sumber belajar menjadi 6 macam diantaranya yaitu :

- a. Pesan (*message*), yaitu informasi atau ajaran yang diteruskan oleh komponen lain dalam bentuk gagasan, fakta, arti dan data. Pesan atau materi baik formal maupun informal dapat dimanfaatkan sebagai bahan atau sumber belajar. Pesan formal adalah pesan dan informasi yang dikeluarkan oleh lembaga resmi seperti pemerintah dan non pemerintah atau yang diberikan guru dalam situasi pembelajaran. Pesan non formal dapat digunakan sebagai sumber atau bahan pembelajaran yaitu pesan yang terdapat di lingkungan sekitar atau yang ada di masyarakat luas misalnya cerita rakyat, legenda, prasasti dan relief pada candi termasuk pesan dan informasi teks pada buku, modul, dan lain-lain.
- b. Orang (*people*), yaitu manusia yang bertindak sebagai penyimpan, pengola, dan penyaji pesan. Termasuk kelompok ini adalah guru, dosen, tutor, dan peserta didik. Setiap orang dapat berperan sebagai sumber belajar dan bahan pembelajaran karena dari seseorang kita dapat memperoleh informasi dan pengetahuan baru
- c. Bahan (*materials*), yaitu perangkat lunak yang mengandung pesan untuk disajikan melalui penggunaan alat atau perangkat keras ataupun oleh dirinya sendiri. Berbagai program media termasuk kategori materials seperti transparansi, slide, film, video, modul, majalah, dan buku, web (internet). Bahan dan Program aplikasi merupakan suatu format yang biasanya digunakan sebagai program pendukung dalam menyimpan

pesan-pesan pembelajaran seperti buku paket, teks, handbook, modul, program video, audio, film, OHT (*Over Head Transparency*), program slide, alat peraga, dan sebagainya. Program disini yang dimaksudkan ialah yang berupa software).

- d. Alat (*device*), yaitu sesuatu (perangkat keras) yang digunakan untuk menyampaikan pesan yang tersimpan dalam bahan. Misalnya: overhead projector, slide, video, tape recorder, radio, dan televisi.
- e. Teknik (*technique*), yaitu prosedur yang dipersiapkan untuk penggunaan bahan, peralatan, orang, dan lingkungan untuk menyampaikan pesan. Misalnya: pengajaran berprogram, simulasi demonstrasi, tanya jawab, dan CBSA.
- f. Lingkungan (*setting*), yaitu situasi atau suasana sekitar di mana pesan disampaikan, baik lingkungan fisik seperti ruang kelas, perpustakaan, laboratorium, taman, lapangan, maupun lingkungan non fisik misalnya suasana belajar itu sendiri: tenang, ramai, dan lelah. (Kartini Dwi Hasanah et al., 2024)

Berbagai jenis klasifikasi jenis sumber belajar diatas, pada dasarnya tidak dapat dilihat secara parsial atau sebagian. Aneka sumber belajar harus dipandang sebagai satu kesatuan yang utuh dalam sebuah proses pembelajaran. Semua jenis sumber belajar yang memang sesuai, perlu dipertimbangkan demi tercapainya pembelajaran yang lebih baik. Dengan demikian diharapkan akan berdampak positif terhadap hasil pembelajaran.

2.2.3 Preferensi Sumber Belajar

Setelah memahami berbagai jenis sumber belajar yang tersedia, langkah berikutnya adalah menentukan sumber belajar yang paling sesuai untuk mendukung proses pembelajaran. Keputusan dalam memilih sumber belajar yang tepat menjadi faktor utama dalam keberhasilan pencapaian tujuan pembelajaran. Ada beberapa aspek penting yang harus diperhatikan dalam memilih sumber belajar yang tepat agar dapat menunjang proses pembelajaran secara efektif.

Menurut Sudjana (2007) ada sejumlah pertimbangan yang harus diperhatikan, ketika akan memilih sumber belajar didasarkan atas kriteria

tertentu yang secara umum terdiri dari dua macam ukuran, yaitu kriteria umum dan kriteria berdasarkan tujuan yang hendak dicapai. Kriteria umum, merupakan ukuran kasar dalam memilih berbagai sumber belajar, misalnya:

1. Ekonomis. Pengadaan sumber belajar yang bisa dimanfaatkan dengan jangka waktu yang lama (awet) akan lebih ekonomis karena tidak akan mengeluarkan banyak dana dalam waktu singkat.
2. Praktis dan sederhana. Tidak memerlukan pelayanan yang menggunakan keterampilan khusus yang rumit agar tidak menghabiskan waktu dan dana yang cukup besar.
3. Mudah diperoleh. Sumber belajar hendaknya yang bisa didapatkan dengan mudah. Ini bisa diaplikasikan pada sumber belajar yang tidak dirancang karena dapat dicari di lingkungan sekitar.
4. Bersifat fleksibel. Sumber belajar bisa dimanfaatkan untuk berbagai tujuan instruksional dan tidak dipengaruhi oleh faktor luar, misalnya kemajuan teknologi, nilai, budaya, keinginan berbagai pemakai sumber belajar itu sendiri, seperti halnya kaset video.
5. Komponen-komponennya sesuai tujuan. Sering kali suatu sumber belajar mempunyai tujuan yang sesuai dan pesan yang dibawa juga cocok. Hal ini merupakan kriteria yang penting. (Cahyadi, 2019)

Berdasarkan kriteria yang dijelaskan, Google Data Studio memenuhi semua aspek utama dalam pemilihan sumber belajar yang efektif. *Platform* ini ekonomis, mudah digunakan, fleksibel, serta dapat diakses dengan mudah sehingga mendukung berbagai kebutuhan pembelajaran dan pengambilan keputusan berbasis data. Oleh karena itu, GDS dapat dianggap sebagai sumber belajar digital yang efektif dan relevan dalam era teknologi saat ini.

2.2 Persepsi

Persepsi merupakan proses psikologis yang memungkinkan seseorang untuk menangkap, menginterpretasi, dan memahami informasi yang diterima melalui indera. Proses ini tidak hanya bersifat pasif, tetapi juga dipengaruhi oleh pengalaman, harapan, serta konteks sosial dan budaya (Diversity: Jurnal Ilmiah Pascasarjana, 2021). Dengan kata lain, persepsi adalah hasil dari interaksi antara stimulus eksternal dan pengetahuan internal individu.

Dalam konteks teknologi informasi, persepsi memainkan peran kunci dalam memengaruhi bagaimana seseorang menerima dan menggunakan teknologi. Model Technology Acceptance Model (TAM) menyatakan bahwa dua komponen utama dalam persepsi terhadap suatu sistem teknologi adalah persepsi kemudahan penggunaan (*perceived ease of use*) dan persepsi kebermanfaatan (*perceived usefulness*). Persepsi kemudahan penggunaan mengacu pada sejauh mana pengguna percaya bahwa teknologi dapat digunakan tanpa usaha yang berarti, sementara persepsi kebermanfaatan berkaitan dengan sejauh mana teknologi tersebut dapat meningkatkan kinerja pengguna (Rosli et al., 2022).

Mailizar et al. (2021) juga menegaskan pentingnya persepsi pengguna dalam keberhasilan adopsi teknologi, khususnya di bidang pendidikan. Dalam studi mereka, guru-guru yang memiliki persepsi positif terhadap platform e-learning menunjukkan tingkat penggunaan yang lebih tinggi dan lebih efektif.

Penelitian lainnya turut memperluas pemahaman tentang persepsi dalam berbagai konteks. Sejalan dengan argume Im et al. (2024) yang menemukan bahwa kemampuan anak-anak dalam mengenali interaksi sosial erat kaitannya dengan persepsi terhadap isyarat visual. Sementara Seikavandi et al. (2025) menunjukkan bahwa pola pandangan mata seseorang berperan penting dalam persepsi emosi wajah. Bahkan dalam pengembangan sistem kecerdasan buatan, Zehra et al. (2025) mengadopsi prinsip-prinsip persepsi dan perhatian untuk meningkatkan responsivitas sistem penglihatan mesin.

Berdasarkan berbagai definisi dan kajian teoritis, dapat disimpulkan bahwa persepsi merupakan proses internal yang kompleks dan subjektif, yang membentuk cara individu menilai dan merespons suatu objek, termasuk teknologi. Dalam penelitian ini, persepsi pegawai LLDIKTI Wilayah IV terhadap penggunaan platform Google Data Studio menjadi fokus utama untuk memahami faktor-faktor adopsi teknologi di lingkungan kerja birokrasi pendidikan tinggi. Persepsi ini mencakup penilaian dan tanggapan pegawai mengenai kemudahan penggunaan dan kebermanfaatan platform sebagai alat bantu dalam visualisasi dan analisis data. Persepsi kemudahan penggunaan menggambarkan sejauh mana pegawai merasa bahwa Google Data Studio

mudah dipelajari, diakses, dan dioperasikan. Sedangkan persepsi kebermanfaatan mencerminkan sejauh mana pegawai menilai bahwa platform ini bermanfaat dalam meningkatkan efektivitas kerja, kecepatan analisis data, dan kualitas pengambilan keputusan.

Pemahaman terhadap persepsi ini sangat penting agar penerapan Google Data Studio dapat dioptimalkan, baik dari sisi teknis maupun dari penerimaan pengguna. Hasil dari penelitian ini diharapkan mampu memberikan masukan untuk pengembangan kebijakan transformasi digital yang lebih efektif di lingkungan LLDIKTI Wilayah IV..

2.3 Model TAM (*Technology Acceptance Model*)

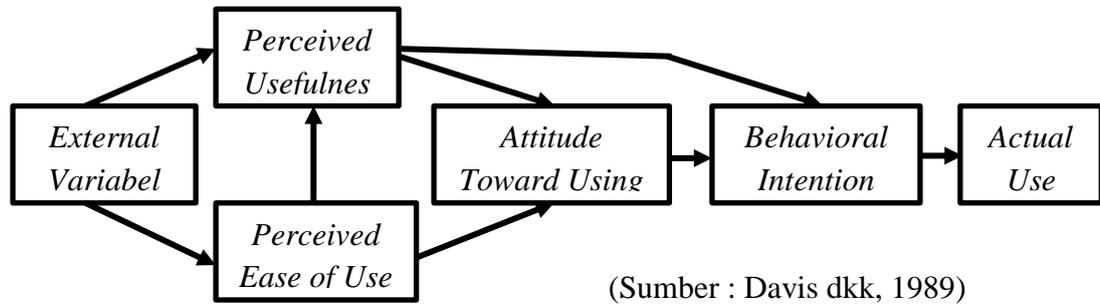
2.2.4 Definisi Model TAM (*Technology Acceptance Model*)

Technology Acceptance Model (TAM) adalah sebuah kerangka kerja yang digunakan untuk memahami bagaimana pengguna menerima dan mengadopsi teknologi. Wicaksono, 2023. Sedangkan Tyas & Darma, 2017 mendefinisikan Model TAM atau *Technology Acceptance Model* adalah teori yang berlandaskan pada prinsip bahwa respons dan persepsi seseorang terhadap suatu hal akan memengaruhi sikap dan perilakunya. Dalam konteks teknologi informasi, persepsi dan reaksi pengguna terhadap teknologi akan menentukan sikap mereka dalam menerima teknologi tersebut. Faktor utama yang memengaruhi penerimaan ini adalah bagaimana pengguna memandang manfaat dan kemudahan penggunaan teknologi, yang pada akhirnya menjadi indikator utama dalam menilai sejauh mana teknologi tersebut diterima oleh pengguna. Secara sederhananya *Technology Acceptance Model* (TAM) adalah kerangka kerja yang berfokus pada pemahaman bagaimana persepsi dan respons individu terhadap teknologi memengaruhi penerimaan dan adopsinya

2.2.5 Komponen Model TAM (*Technology Acceptance Model*)

Konsep dasar *Technology Acceptance Model* (TAM) adalah sebuah kerangka kerja yang dirancang untuk menganalisis dan memprediksi penerimaan teknologi oleh pengguna. TAM menyatakan bahwa keputusan untuk mengadopsi teknologi dipengaruhi oleh dua faktor utama, yaitu *perceived usefulness* (persepsi kegunaan) dan *perceived ease of use* (persepsi kemudahan penggunaan).

TAM (*Technology Acceptance Model*) adalah kerangka kerja yang digunakan untuk memahami bagaimana pengguna menerima dan menggunakan teknologi. TAM berfokus pada faktor-faktor yang memengaruhi adopsi teknologi baru. Komponen utama dalam TAM adalah:



Gambar 2. 1 *Technology Acceptance Model* (TAM)

1. *Perceived Usefulness/PU* (Kegunaan)

Persepsi pengguna tentang sejauh mana teknologi dapat membantu mereka dalam melakukan tugas-tugas mereka atau mencapai tujuan mereka atau dapat di artikan juga sejauh mana teknologi dapat meningkatkan kinerja atau produktivitas mereka. *Perceived usefulness* dipengaruhi oleh kegunaan teknologi dan kemampuan teknologi untuk memenuhi kebutuhan pengguna.

Menurut Wicaksono, 2022 ada beberapa hal yang bisa diukur dalam *perceived usefulness* antara lain:

a. Efektivitas Teknologi

Efektivitas teknologi merujuk pada pandangan individu mengenai sejauh mana teknologi mampu memenuhi kebutuhan mereka. Hal ini berkaitan dengan kemampuan teknologi dalam menyelesaikan masalah atau mendukung pengguna mencapai tujuannya. Beberapa faktor yang dapat memengaruhi efektivitas teknologi meliputi kualitas teknologi (desain teknologi, fungsionalitas teknologi, keandalan teknologi, dan ketersediaan dukungan teknis), ketersediaan sumber daya, dan kemampuan teknologi untuk memenuhi kebutuhan.

b. Keuntungan Teknologi

Keuntungan teknologi mengacu pada persepsi individu terhadap manfaat yang didapatkan dari penggunaan teknologi. Manfaat ini dapat berupa keuntungan finansial, penghematan waktu, atau manfaat lain yang dirasakan. Beberapa faktor yang dapat memengaruhi keuntungan teknologi meliputi biaya, produktivitas, kualitas produk atau layanan teknologi, dan kemudahan akses.

c. Keterkaitan Teknologi Dengan Tugas

Keterkaitan teknologi dengan tugas mengacu pada pandangan individu mengenai sejauh mana teknologi dapat mendukung mereka dalam menyelesaikan berbagai tugas. Hal ini berhubungan dengan kemampuan teknologi untuk mempermudah atau mempercepat penyelesaian tugas. Beberapa faktor yang dapat memengaruhi keterkaitan teknologi dengan tugas meliputi fungsionalitas dan kemampuan teknologi untuk mempercepat proses tugas.

d. Relevansi Teknologi

Relevansi teknologi merujuk pada pandangan individu mengenai sejauh mana teknologi sesuai dengan kebutuhan mereka. Hal ini berkaitan dengan kemampuan teknologi untuk memenuhi kebutuhan pengguna. Beberapa faktor yang dapat memengaruhi relevansi teknologi meliputi kebutuhan pengguna, konteks penggunaan, fitur dan fungsi teknologi teknologi dan ketersediaan teknologi teknologi.

2. *Perceived Ease of Use/PEOU* (Kemudahan Penggunaan)

Persepsi pengguna tentang sejauh mana teknologi dapat digunakan dengan mudah tanpa menghadapi kesulitan yang berarti. Faktor ini dipengaruhi oleh berbagai elemen, seperti tingkat kemudahan dalam mengoperasikan teknologi, tersedianya bantuan teknis, serta kecukupan sumber daya pendukung. Menurut Wicaksono, 2022 Ada Beberapa aspek yang dapat diukur dalam *perceived ease of use* diantaranya :

a. Kemudahan Belajar

Kemudahan belajar merujuk pada pandangan individu tentang seberapa mudah teknologi dapat dipahami dan dipelajari. Hal ini berkaitan

dengan desain antarmuka serta fitur-fitur teknologi yang dirancang untuk mendukung atau memfasilitasi proses pembelajaran pengguna.

b. Kemudahan Penggunaan

Kemudahan penggunaan mengacu pada pandangan individu mengenai seberapa mudah teknologi dapat digunakan setelah dipelajari. Hal ini berkaitan dengan efisiensi serta kemudahan navigasi dalam antarmuka teknologi.

c. Ketersediaan Dukungan Teknis

Ketersediaan dukungan teknis merujuk pada pandangan individu mengenai sejauh mana bantuan teknis tersedia saat pengguna menghadapi kesulitan dalam menggunakan teknologi. Aspek ini dapat memengaruhi persepsi pengguna terhadap kemudahan penggunaan teknologi.

d. Ketersediaan Sumber Daya Ketersediaan

Ketersediaan sumber daya merujuk pada pandangan individu mengenai sejauh mana sumber daya, seperti komputer, perangkat lunak, dan koneksi internet, tersedia untuk digunakan. Aspek ini dapat mempengaruhi persepsi pengguna terhadap kemudahan penggunaan teknologi.

3. Attitude Toward Use (ATU)

Tingkat penilaian yang diberikan oleh individu terhadap dampak yang mereka alami ketika menggunakan suatu sistem tertentu dalam pekerjaannya. Sikap atau perasaan pengguna terhadap penggunaan teknologi tersebut dapat bersifat positif atau negatif, mencerminkan bagaimana mereka menilai pengalaman mereka dengan teknologi tersebut dalam konteks pekerjaan. Beberapa hal yang dapat diukur dalam perceived ease of use menurut Radera & Soebandhi, 2024 antara lain :

a. Kenyamanan Berinteraksi.

b. Senang Menggunakan.

c. Menikmati Penggunaan.

4. Behavioral Intention to Use (BI)

Niat atau keinginan yang menjadi penghubung pengguna untuk menggunakan sesuatu produk, layanan, teknologi atau sistem tertentu di masa depan. Memahami faktor-faktor yang mempengaruhinya dapat membantu pengembang teknologi, pemasar, atau pengambil kebijakan untuk meningkatkan adopsi teknologi tertentu.

5. Actual System Use (ASU)

Tingkat penggunaan teknologi yang sebenarnya oleh pengguna dalam kehidupan atau pekerjaannya.

2.2.6 Manfaat TAM (*Technology Acceptance Model*) Secara Umum

Wicaksono, 2022 berpendapat bahwa *Technology Acceptance Model* (TAM) memiliki manfaat yang signifikan dalam pengembangan teknologi, antara lain :

1. Memahami Faktor-faktor yang Mempengaruhi Adopsi Teknologi

TAM membantu organisasi mengidentifikasi berbagai faktor yang memengaruhi penerimaan teknologi oleh pengguna. Faktor-faktor ini meliputi persepsi kegunaan (*perceived usefulness*), persepsi kemudahan penggunaan (*perceived ease of use*), pengaruh sosial (*social influence*), kepercayaan (*trust*), kondisi yang mendukung (*facilitating conditions*), norma subjektif (*subjective norm*), motivasi hedonis (*hedonic motivation*), dan nilai harga (*price value*). Dengan memahami faktor-faktor tersebut, organisasi dapat merancang teknologi yang lebih sesuai dengan kebutuhan dan preferensi pengguna, sehingga meningkatkan tingkat penerimaan teknologi.

2. Meningkatkan Adopsi dan Penggunaan Teknologi

Dengan memanfaatkan kerangka TAM, organisasi dapat menciptakan teknologi yang lebih mudah digunakan, lebih bermanfaat, dan relevan bagi pengguna. Pendekatan ini berkontribusi pada peningkatan adopsi dan penggunaan teknologi secara luas.

3. Mendukung Pengambilan Keputusan Strategis

Model TAM dapat berkontribusi dalam proses pengambilan keputusan strategis organisasi terkait pengembangan dan implementasi teknologi.

Dengan memahami faktor-faktor yang memengaruhi penerimaan teknologi oleh pengguna, organisasi dapat menentukan pilihan teknologi yang paling sesuai dengan kebutuhan pengguna dan memastikan teknologi tersebut diterima serta digunakan secara efektif.

4. Meningkatkan Efektivitas dan Efisiensi Penggunaan Teknologi

Dengan mempertimbangkan elemen-elemen dalam TAM, organisasi dapat mengembangkan teknologi yang lebih efektif dan efisien untuk pengguna. Teknologi yang dirancang dengan baik berpotensi meningkatkan produktivitas serta kinerja pengguna dalam menyelesaikan tugas mereka.

5. Mengurangi Risiko Kegagalan Penggunaan Teknologi

Melalui penerapan prinsip-prinsip TAM, organisasi dapat mengurangi risiko kegagalan dalam penerapan teknologi. Teknologi yang dirancang sesuai dengan kebutuhan pengguna dan diterima dengan baik akan menurunkan kemungkinan kegagalan dalam penggunaannya.

2.2.7 Tantangan dan Peluang TAM (*Technology Acceptance Model*)

Seiring dengan perkembangan teknologi yang semakin cepat, banyak perusahaan dan organisasi yang menghadapi tantangan dalam mengadopsi dan menggunakan teknologi baru. Salah satu faktor kunci dalam pengadopsian teknologi adalah penerimaan pengguna/*user acceptance*. Untuk mengatasi tantangan ini, banyak organisasi mengandalkan *Technology Acceptance Model* (TAM) sebagai kerangka dasar untuk memahami dan menganalisis penerimaan pengguna terhadap teknologi. Namun, walaupun TAM telah banyak digunakan dan dipelajari dalam konteks berbagai teknologi dan pengguna, model ini tidak bebas dari tantangan dan masalah, menurut Wicaksono, 2023 ada beberapa hal yang menjadi tantangan bagi model TAM diantaranya:

1. Keterbatasan Dalam Cakupan Model

TAM, sebagai model teori perilaku, menitikberatkan pada dua faktor utama yang memengaruhi penerimaan teknologi oleh pengguna, yaitu persepsi kegunaan dan persepsi kemudahan penggunaan. Namun, model ini mengabaikan faktor lain yang juga berpotensi memengaruhi

penerimaan teknologi, seperti aspek sosial, psikologis, dan lingkungan. Oleh karena itu, penerapan TAM perlu dilengkapi dengan model lain yang dapat mencakup faktor-faktor tambahan tersebut.

2. Kesulitan Dalam Mengukur Faktor-Faktor Yang Diusulkan Oleh TAM

Meskipun TAM telah banyak digunakan, mengukur faktor-faktor yang diusulkan dalam model ini tetap menjadi tantangan. Sebagai contoh, diperlukan pendekatan yang objektif dan andal untuk mengukur persepsi kegunaan serta persepsi kemudahan penggunaan. Selain itu, membedakan antara kedua faktor ini serta memahami bagaimana keduanya saling memengaruhi menjadi hal yang kompleks. Untuk mengatasi kendala tersebut, diperlukan penelitian lebih lanjut dan pengembangan metode pengukuran yang lebih efektif dan akurat.

3. Keterbatasan Dalam Generalisasi Hasil Penelitian

TAM telah banyak digunakan dalam berbagai konteks teknologi dan pengguna, namun hasil penelitian yang diperoleh tidak selalu dapat digeneralisasi ke situasi dan populasi lain. Hal ini disebabkan oleh faktor-faktor seperti perbedaan budaya, lingkungan, dan karakteristik pengguna yang berbeda-beda. Oleh karena itu, hasil penelitian TAM harus dianalisis dengan hati-hati dan dibatasi dalam konteks spesifik di mana penelitian tersebut dilakukan

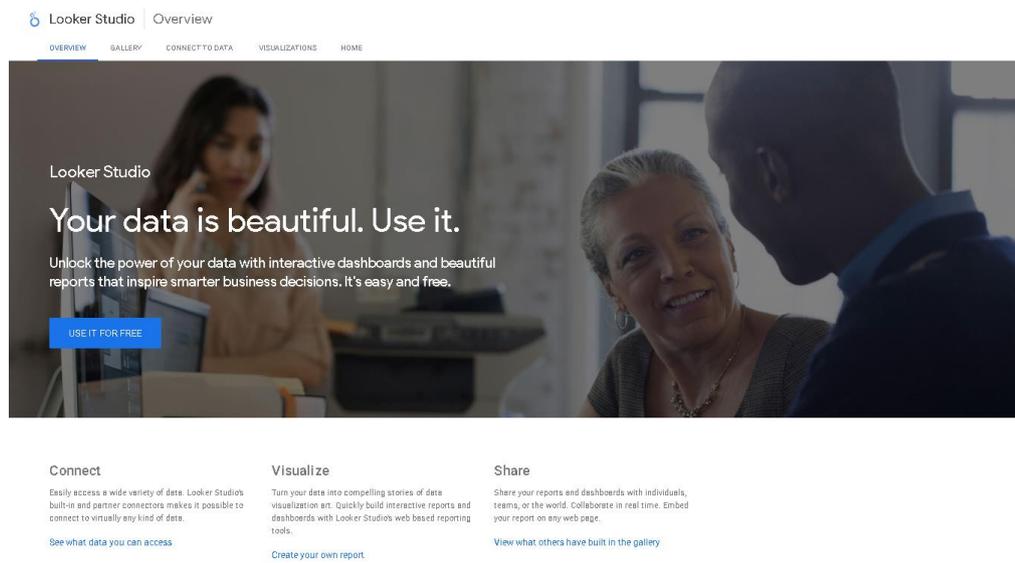
4. Kemampuan TAM Untuk Menangkap Tren Teknologi Yang Baru

TAM telah terbukti efektif dalam menjelaskan penerimaan pengguna terhadap teknologi yang telah mapan dan mapan, seperti perangkat lunak perkantoran dan e-commerce. Namun, model ini mungkin tidak sepenuhnya cocok untuk teknologi yang relatif baru atau inovatif, seperti teknologi blockchain atau kecerdasan buatan. Oleh karena itu, TAM perlu terus dikembangkan dan disesuaikan untuk menangkap tren teknologi yang baru.

2.4 Google Data Studio (GDS)

2.2.1 Gambaran Umum Google Data Studio (GDS)

Tampilan beranda *platform* Google Data Studio ditunjukkan pada gambar di bawah, memperlihatkan antarmuka awal saat pengguna mengakses *platform* ini.



Gambar 2. 2 Tampilan Google Data Studio

Google Data Studio adalah alat visualisasi data berbasis web yang memungkinkan pengguna untuk membuat data menjadi dashboard interaktif Pulipati (2022, hlm. 81). Alat ini sepenuhnya online dan dirancang untuk mendukung untuk berkolaborasi. Dengan antarmuka drag-and-drop yang sederhana, Google Data Studio dapat digunakan oleh pengguna teknis maupun non-teknis. Saat ini, layanan ini disediakan secara gratis oleh Google dan mendukung berbagai sumber data, baik dari Google maupun non-Google.

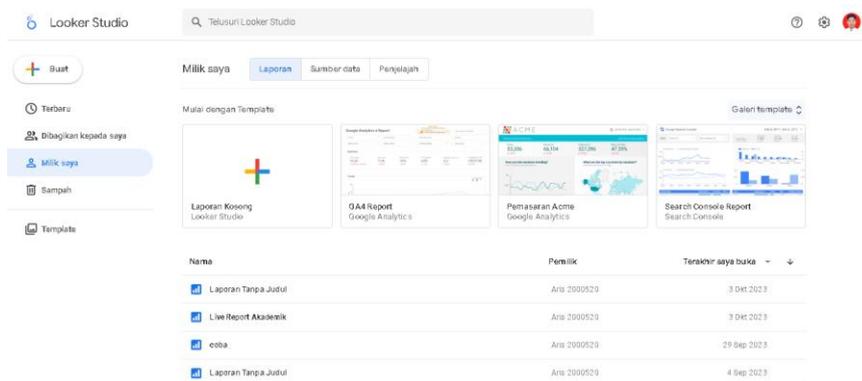
Awalnya, Looker Studio diluncurkan pada tahun 2016 dengan nama Looker Studio 360, yang merupakan bagian dari Google Analytics Suite 360 dan ditujukan untuk perusahaan besar. Kemudian Pada bulan Agustus 2016, Google menggratiskan program ini untuk umum. Dengan kondisi Data Studio masih dalam rilis beta; fitur dan integrasi pihak ketiga yang diulas di sini dapat berubah, namun masih berlaku sejak Agustus 2017.

Seiring waktu, Looker Studio menjadi bagian dari Google Marketing Platform, dengan integrasi yang kuat terhadap layanan Google lainnya. Pada

Oktober 2022, Google mengonsolidasikan layanan intelijen bisnisnya di bawah nama Looker, yang mencakup Looker Studio, Looker Studio Pro, dan Looker *Platform*. Looker Studio Pro dirancang untuk pengguna profesional dan perusahaan dengan fitur tambahan seperti manajemen aset, kolaborasi tim yang lebih baik, serta dukungan teknis.

Snipes, (2018) menyatakan bahwa *“Google Data Studio is a new data visualization program designed as a user-friendly tool for representing complex data sets in an attractive and clear fashion”* Google Data Studio adalah program visualisasi data baru yang dirancang sebagai alat yang mudah digunakan untuk merepresentasikan kumpulan data kompleks dengan cara yang menarik dan jelas. Dengan kata lain google data studio Google Data Studio adalah *platform* visualisasi data berbasis web yang memungkinkan pengguna untuk mengubah data mentah menjadi laporan dan dashboard interaktif. Sebagai bagian dari ekosistem Google, *platform* ini dirancang untuk memudahkan analisis data dan berbagi wawasan dengan cara yang intuitif dan informatif.

Fernando, (2018) juga berpendapat bahwa Google Data Studio adalah produk visualisasi data yang terintegrasi erat dengan data kolaboratif gratis dan dengan komponen lain dari portofolio Google. Untuk bisa mengoperasikan Google Data Studio Anda perlu memiliki akun Google agar dapat membuat laporan menggunakan Google Data Studio. Disarankan untuk menggunakan browser Chrome, Safari, atau Firefox versi terbaru.



Gambar 2. 3 Google Data Studio Home Page

Aris, 2000250

PERSEPSI PEGAWAI LLDIKTI WILAYAH IV TERHADAP PENGGUNAAN PLATFORM GOOGLE DATA STUDIO BERDASARKAN TECHNOLOGY ACCEPTANCE MODEL

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Seperti halnya produk Google lainnya, halaman utama Google Data Studio memiliki bilah pencarian di bagian atas yang memungkinkan pengguna mencari konten Looker Studio yang dapat diakses. Pencarian dapat dilakukan berdasarkan nama konten, nama pemilik, email, atau siapa yang berbagi konten tersebut dengan Anda.

Di Looker Studio, pengguna dapat membuat tiga jenis konten atau file, yaitu Reports, Data Sources, dan Explorers. Ketiga jenis ini diatur dalam tab masing-masing yang terletak di bawah bilah pencarian. Pengguna dapat dengan mudah beralih antar-tab ini. Secara default, halaman utama akan menampilkan tab Reports, yang berisi daftar laporan yang baru saja diakses. Tab ini juga memiliki widget galeri template di bagian atas, yang memungkinkan pengguna memulai pembuatan laporan dengan cepat, baik menggunakan template maupun laporan kosong. Tombol Create di bagian atas memungkinkan pengguna untuk membuat laporan, sumber data, atau eksplorasi baru.

Panel navigasi di sisi kiri menyediakan opsi untuk memfilter konten berdasarkan file yang baru saja diakses, file milik pengguna, file yang dibagikan dengan pengguna, atau file yang telah dihapus dan dipindahkan ke folder Trash.

Sebelum pengguna dapat mulai membuat konten di Looker Studio untuk pertama kalinya, mereka harus memilih negara tempat mereka berada dan menyetujui Ketentuan Layanan Looker Studio serta Ketentuan Pemrosesan Data Google Ads. Setelah itu, pengguna dapat melanjutkan menggunakan *platform* sesuai kebutuhannya.

2.2.2 Fungsi Google Data Studio

Google Data Studio memungkinkan pengguna agar bisa dapat, terhubung langsung ke sumber data, membuat perhitungan, dasbor, dan laporan khusus, berbagi dan berkolaborasi dengan yang lain. Dari kelebihan ini google data studio memiliki banyak manfaat bagi para pengguna.

Fungsi Utama Google Data Studio adalah menginterpretasikan visual dengan menampilkan *dashboard* dari media sosial dan analisis web seperti analisis Google AdWord Sheets menunjukkan bahwa program tersebut dapat

digunakan oleh peneliti untuk menafsirkan data mereka sendiri dalam format yang sama menarik *ds* dan YouTube; namun, dukungannya terhadap alat seperti MySQL dan Google Analytics dan ramah pengguna.

Alizanovic, 2022 mengemukakan bahwa fungsi google data studio memiliki beberapa fungsi diantaranya :

1. Integrasi Data

Dengan menggunakan google data studio, pengguna mampu mengumpulkan data dengan proses menggabungkan atau menyatukan data yang berasal dari sumber yang berbeda kemudian data akan menjadi sebuah dashboard. Contohnya pengguna dapat menampilkan data Facebook Ads dengan Google Ads.

2. Transformasi Data

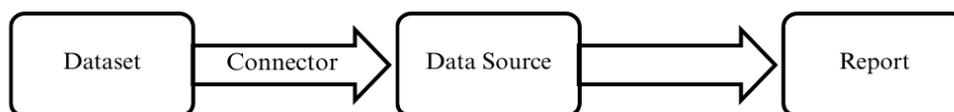
Fungsi google data studio lainnya adalah mengolah data menjadi sebuah informasi yang dapat dipahami dengan mudah. Selain itu pengguna bisa mengubah data dengan fitur yang ada di google data studio seperti fitur explore, bahkan mampu memanipulasi data-data tersebut menggunakan rumus, filter, dan sebagainya.

3. Visualisasi Data

Setelah menentukan informasi dari data yang dimiliki, pengguna bisa memvisualisasikan data tersebut agar lebih mudah dipahami oleh target audiens. Bisa memvisualisasikan dalam bentuk grafik atau pie chart dan lain sebagainya sesuai kebutuhan pengguna

2.2.3 Cara Kerja Google Data Studio

Gambar di bawah memperlihatkan alur kerja Google Data Studio, yang dimulai dari pengambilan dataset melalui konektor, kemudian diolah menjadi data source, dan akhirnya disajikan dalam bentuk laporan (report).

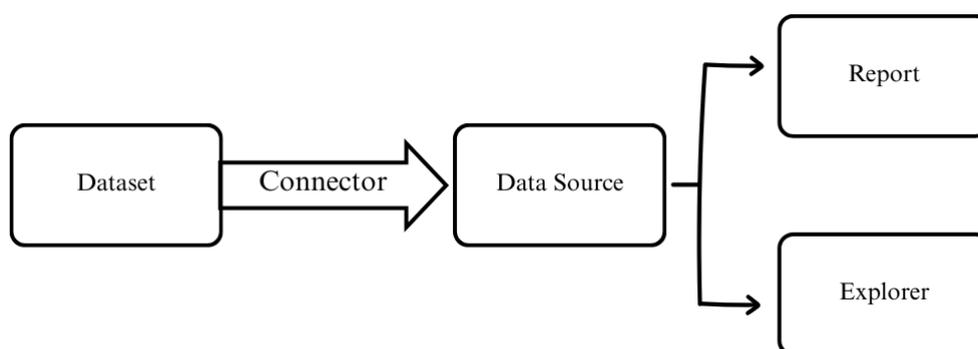


Gambar 2. 4 Entitas Utama

Dataset adalah sumber data fisik dalam bentuk file, tabel database, tampilan Google Analytics, dan lainnya yang berada di luar Google Data Studio. Di sisi lain, *Data Source* adalah konstruksi logis yang terwujud di dalam Google Data Studio berdasarkan dataset yang mendasarinya. Koneksi antara keduanya dibuat melalui entitas *Connector*, yang berfungsi sebagai jalur penghubung antara dataset fisik dan data source logis. Google Data Studio menawarkan lebih dari 500 konektor untuk berbagai jenis penyimpanan data.

Sementara itu, *Report* adalah objek fisik dalam Google Data Studio yang dapat digunakan untuk membuat dashboard satu layar atau laporan multi-halaman. Laporan dibuat di atas data source, dengan menggunakan fields dan metrics untuk menampilkan informasi. Satu laporan dapat menggunakan beberapa data source, dan sebaliknya, satu data source dapat digunakan untuk membuat beberapa laporan.

Explorer merupakan fitur yang diperkenalkan lebih baru di Looker Studio dan dikembangkan melalui alat Explorer. Fitur ini telah tersedia sejak 2018 sebagai fitur percobaan. Seperti laporan, Explorer menggunakan data source sebagai dasar, tetapi memberikan kemampuan kepada pengguna untuk mengeksplorasi data secara fleksibel dan langsung sesuai kebutuhan. Diagram yang menunjukkan hubungan Explorer dengan elemen lain disajikan berikutnya.



Gambar 2. 5 Entitas Explorer

Pengguna yang membuat suatu entitas baik itu *data source*, *report*, atau *explorer* dianggap sebagai pemilik objek tersebut dan memiliki kendali penuh atasnya. Kendali ini mencakup pengaturan opsi berbagi, penghapusan objek, dan lainnya. Pemilik juga dapat mentransfer kepemilikan laporan atau data

source yang telah dibuat kepada pengguna lain melalui opsi berbagi. Setelah transfer selesai, pemilik asli tetap memiliki akses untuk mengedit aset tersebut sampai pemilik baru memperbarui izin mereka.

Pengguna organisasi yang menggunakan Google Workspace atau Cloud Identity hanya dapat mentransfer kepemilikan dalam domain mereka, sedangkan pengguna individu dapat melakukannya dengan akun Google lain mana pun.

2.2.4 Sumber Data Google Data Studio

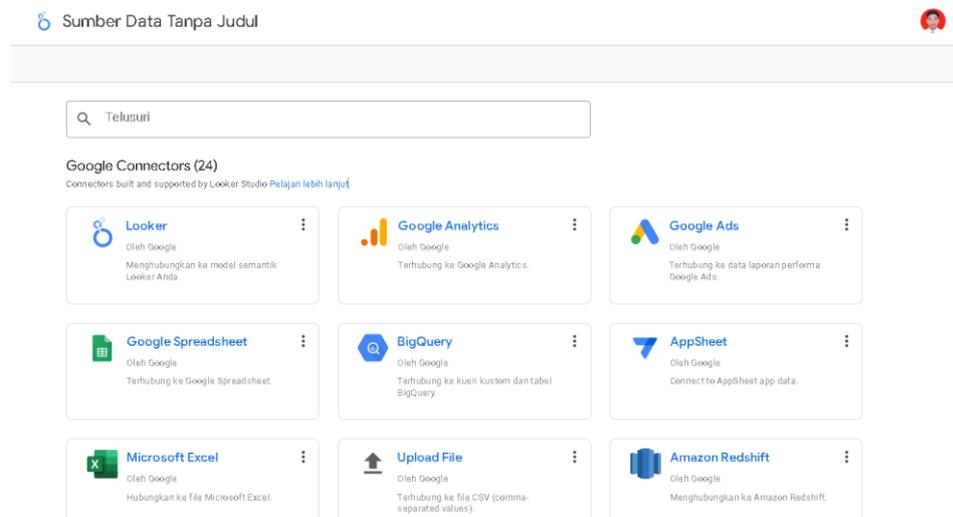
Data source atau sumber data adalah representasi logis dari data fisik yang berada di sistem eksternal seperti file, database, atau aplikasi berbasis cloud. Data source bertindak sebagai jembatan antara Google Data Studio dan dataset yang mendasarinya. Data source memungkinkan pengguna untuk mengganti nama, memperbarui tipe data, atau menambahkan field yang dihitung tanpa mengubah dataset aslinya. Dengan data source, Google Data Studio memungkinkan pembuatan definisi konsisten untuk metrik dan representasi data di berbagai laporan.

Data source di Google Data Studio dapat dibuat dengan dua cara. Pertama, dalam sebuah laporan, di mana data source yang tertanam disebut *embedded data source*. Data source jenis ini dibuat bersamaan dengan pembuatan laporan. *Embedded data source* memberikan fleksibilitas karena hanya laporan tersebut yang memiliki akses dan kontrol penuh atas data source yang tertanam. Laporan lain yang memerlukan data yang sama harus membuat data source baru.

Kedua, data source dapat dibuat melalui halaman utama menggunakan opsi *Create / Data Source*. Jenis ini disebut *reusable data source*, karena dapat digunakan oleh beberapa laporan atau pengguna di dalam organisasi. Data source ini dapat diakses secara terpusat, diatur dengan izin, dan digunakan untuk berbagai keperluan tanpa perlu membuat ulang.

Google Data Studio menyediakan lebih dari 500 konektor untuk menghubungkan berbagai sumber data. Konektor ini mencakup layanan Google, termasuk layanan Google seperti Google Analytics, Google Ads, dan Google Sheets, serta database umum seperti BigQuery, MySQL, atau

PostgreSQL. Selain itu, pengguna juga memiliki fleksibilitas untuk membuat konektor kustom melalui Google Data Studio Community Connectors yang berbasis open-source.



Gambar 2. 6 Sumber Data Google Data Studio

Hal ini sejalan dengan penelitian Fernando, (2018) yang mengungkapkan bahwa Google Data Studio memiliki beragam komponen, di antaranya :

1. Google Google Analytics 360 Suite
2. DoubleClick Analytics 360 Suite
3. DoubleClick Campaign Manager
4. Google AdWords
5. Google Campaign Manager
6. Google AdWords
7. Google BigQuery
8. Google AppSheet
9. YouTube Analytics
10. Google Spreadsheet
11. Microsoft Excel
12. Google Amazon Redshift
13. Google Cloud Spanner
14. Google Apigee
15. Google Cloud SQL untuk MySQL

16. Google Display & Video 360

17. Upload File dll.

2.5 LLDIKTI Wilayah IV

Lembaga Layanan Pendidikan Tinggi (LLDIKTI) adalah transformasi dari lembaga yang awalnya bernama KOPERTIS. Sejarah KOPERTIS diawali dengan terbitnya Surat Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 1/PK/1968 tanggal 17 Februari 1968 yang menjadi dasar pembentukan Koordinator Perguruan Tinggi (KOPERTI) yang mempunyai fungsi sebagai aparatur konsultatif dengan Kepala Kantor Perwakilan Pendidikan dan Kebudayaan setempat.

Semakin bertambahnya pendirian perguruan tinggi terutama perguruan tinggi swasta di wilayah, maka Menteri Pendidikan dan Kebudayaan menerbitkan Keputusan No. 079/O/1975 tanggal 17 April 1975 tentang ruang lingkup kerja Koperti untuk memberikan pelayanan kepada perguruan tinggi swasta, maka KOPERTI diubah menjadi Koordinasi Perguruan Tinggi Swasta (KOPERTIS).

Dalam rangka penyesuaian dengan perkembangan di bidang pengelolaan Perguruan Tinggi Swasta, Menteri Pendidikan dan Kebudayaan menerbitkan Surat Keputusan No. 0135/O/1990 tanggal 15 Maret 1990, tentang Organisasi dan Tata Kerja Koordinator Perguruan Tinggi Swasta. Selain struktur organisasi dan tata kerja Kopertis, wilayah kerja secara nasional juga bertambah, dari 7 (tujuh) wilayah kerja menjadi 12 (dua belas) wilayah kerja, yaitu 5 wilayah dengan tipe A dan 7 wilayah dengan tipe B.

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No. 1 tahun 2013 jo No. 42 tahun 2013 tentang Organisasi dan Tata Kerja Kopertis kembali menambah wilayah kerja Kopertis menjadi empat belas wilayah dengan bertambahnya Kopertis Wilayah XIII Aceh dan Kopertis Wilayah XIV Papua.

Sesuai dengan amanat Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi, Kopertis bertransformasi menjadi LLDIKTI dengan terbitnya Peraturan Menteri Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi Republik

Indonesia Nomor 15 tahun 2018 tentang Organisasi dan Tata Kerja Lembaga Layanan Pendidikan Tinggi (LLDIKTI).

LLDIKTI atau Lembaga Layanan Pendidikan Tinggi merupakan satuan kerja di bawah Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbud Ristek). LLDIKTI mempunyai tugas melaksanakan fasilitas peningkatan mutu penyelenggaraan pendidikan tinggi (IV, 2024).

Saat ini terdapat 17 LLDIKTI yang tersebar di seluruh Indonesia, di antaranya :

Tabel 2. 1 Persebaran LLDIKTI dan Cakupan Wilayah

No	LLDIKTI	Cakupan Wilayah
1.	LLDIKTI Wilayah I	Medan
2.	LLDIKTI Wilayah II	Palembang
3.	LLDIKTI Wilayah III	Jakarta
4.	LLDIKTI Wilayah IV	Jawa Barat da Banten
5.	LLDIKTI Wilayah V	Yogyakarta
6.	LLDIKTI Wilayah VI	Semarang
7.	LLDIKTI Wilayah VII	Surabaya
8.	LLDIKTI Wilayah VIII	Bali
9.	LLDIKTI Wilayah IX	Ujung Pandang
10.	LLDIKTI Wilayah X	Padang
11.	LLDIKTI Wilayah XI	Banjarmasin
12.	LLDIKTI Wilayah XII	Ambon
13.	LLDIKTI Wilayah XIII	Aceh
14.	LLDIKTI Wilayah XIV	Papua
15.	LLDIKTI Wilayah XV	Kupang
16.	LLDIKTI Wilayah XVI	Gorontalo
17.	LLDIKTI Wilayah XVII	Riau
TOTAL		17

LLDIKTI Wilayah IV mencakup wilayah Jawa Barat dan Banten, merupakan unit pelaksana teknis dari Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi yang bertugas melaksanakan Pembinaan, Pengendalian, dan Pengawasan (BINDALWAS) terhadap Perguruan Tinggi Swasta (PTS) di wilayah tersebut. Berdasarkan data terakhir per 10 September 2024, LLDIKTI Wilayah IV memiliki total 433 perguruan tinggi, yang terdiri atas 126 universitas, 24 institut, 158 sekolah tinggi, 68 akademi, 50 politeknik, dan 3 akademi komunitas. Data ini menggambarkan sebaran perguruan tinggi yang menjadi bagian dari pembinaan LLDIKTI Wilayah IV di tahun 2024.

2.3.1 Fungsi dan Tugas

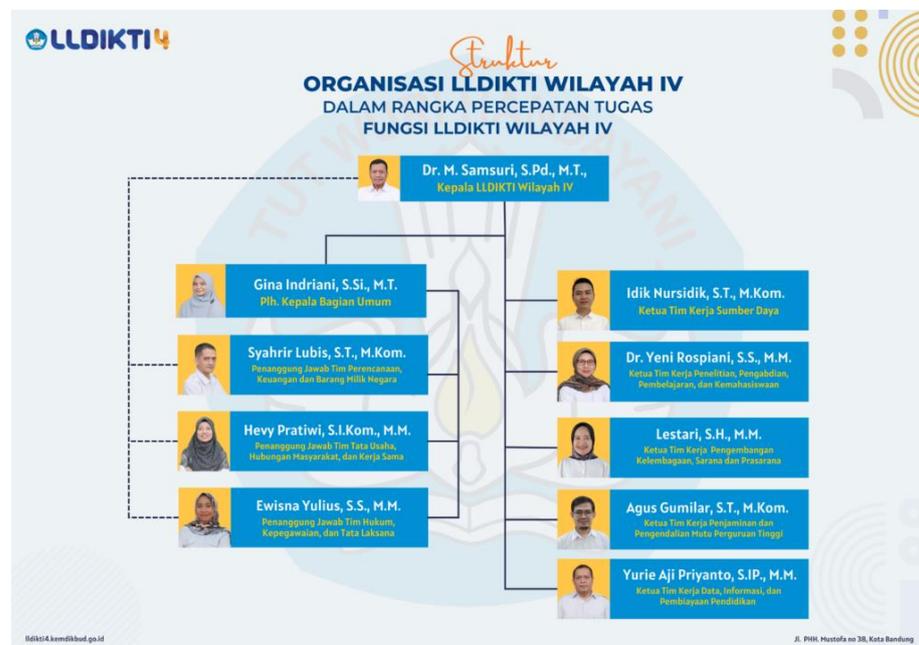
Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 35 Tahun 2021 tentang Organisasi dan Tata Kerja Lembaga Layanan Pendidikan Tinggi, terdapat sejumlah tugas dan fungsi sebagai berikut:

Tabel 2. 2 Fungsi dan Tugas LLDIKTI

Fungsi	Tugas
1. Pelaksanaan pemetaan mutu pendidikan tinggi;	Melaksanakan fasilitasi peningkatan mutu penyelenggaraan pendidikan tinggi.
2. Pelaksanaan fasilitasi peningkatan mutu penyelenggaraan pendidikan tinggi;	
3. Pelaksanaan fasilitasi peningkatan mutu pengelolaan perguruan tinggi;	
4. Pelaksanaan fasilitasi kesiapan perguruan tinggi dalam penjaminan mutu eksternal;	
5. Pelaksanaan fasilitasi penilaian angka kredit pendidik dan tenaga kependidikan perguruan tinggi;	
6. Pelaksanaan fasilitasi pendirian perguruan tinggi dan pembentukan program studi;	
7. Pelaksanaan kerja sama;	
8. Pengelolaan data dan informasi perguruan tinggi;	
9. Pelaksanaan evaluasi dan pelaporan fasilitasi peningkatan mutu perguruan tinggi; dan	
10. Pelaksanaan administrasi.	

2.3.2 Struktur Organisasi LLDIKTI Wilayah IV

Struktur organisasi LLDIKTI Wilayah IV dirancang untuk mempercepat pelaksanaan tugas dan fungsi lembaga dalam pembinaan Perguruan Tinggi Swasta di wilayah Jawa Barat dan Banten. Berikut adalah penjelasan dari struktur organisasi tersebut:



Gambar 2. 7 Struktur Organisasi LLDIKTI Wilayah IV

- 1 Kepala LLDIKTI Wilayah IV : Bertanggung jawab sebagai pemimpin utama LLDIKTI Wilayah IV, mengoordinasikan seluruh kegiatan lembaga, serta memimpin pelaksanaan tugas dan fungsi lembaga.
- 2 Plh. Kepala Bagian Umum : Mengelola dan mengawasi tugas-tugas administratif serta operasional lembaga secara umum.
- 3 Penanggung jawab Tim Perencanaan, Keuangan, dan Barang Milik Negara : Fokus pada pengelolaan anggaran dan aset negara yang digunakan oleh lembaga.
- 4 Penanggung jawab Tim Tata Usaha, Hubungan Masyarakat, dan Kerja Sama : Berperan dalam administrasi internal serta komunikasi eksternal dengan pihak lain.
- 5 Penanggung jawab Tim Hukum, Kepegawaian, dan Tata Laksana : Bertugas mengelola aspek hukum dan kebijakan organisasi.

- 6 Ketua Tim Kerja Sumber Daya : Berperan dalam pengembangan dan pengelolaan sumber daya manusia di perguruan tinggi.
- 7 Ketua Tim Kerja Penelitian, Pengabdian, Pembelajaran, dan Kemahasiswaan : Fokus pada pengembangan akademik, penelitian, dan kegiatan kemahasiswaan.
- 8 Ketua Tim Kerja Pengembangan Kelembagaan, Sarana, dan Prasarana : Mengelola pengembangan infrastruktur dan institusi perguruan tinggi.
- 9 Ketua Tim Kerja Pengawasan dan Pengendalian Mutu Perguruan Tinggi : Berperan dalam memastikan kualitas pendidikan perguruan tinggi sesuai standar.
- 10 Ketua Tim Kerja Data, Informasi, dan Pembiayaan Pendidikan : Bertugas mengelola data institusi pendidikan serta pendanaan.

Struktur ini menunjukkan kolaborasi berbagai fungsi yang saling melengkapi untuk mendukung kinerja LLDIKTI Wilayah IV dalam memfasilitasi pengembangan perguruan tinggi di wilayah Jawa Barat dan Banten.

2.6 Teknologi Pendidikan

Teknologi pendidikan merupakan suatu bidang yang berfokus pada penerapan teknologi untuk mendukung proses belajar-mengajar secara efektif dan efisien. Teknologi ini tidak hanya terbatas pada perangkat keras atau software, tetapi juga mencakup pendekatan sistematis dalam merancang, mengembangkan, mengelola, dan mengevaluasi proses pembelajaran. Fokus utamanya adalah pada bagaimana teknologi dapat dimanfaatkan untuk memfasilitasi pembelajaran dan meningkatkan kinerja peserta didik.

Menurut AECT (*Association for Educational Communications and Technology*, 2024), teknologi pendidikan adalah “*the study and ethical practice of facilitating learning and improving performance by creating, using, and managing appropriate technological processes and resources.*” Definisi ini menunjukkan bahwa teknologi pendidikan bukan sekadar penerapan alat bantu belajar, tetapi juga mencakup kajian ilmiah dan praktik

etis dalam mengelola pembelajaran berbasis teknologi secara berkelanjutan dan kontekstual. *Januszewski & Molenda (2008)*.

Dari definisi diatas tergambar bahwa adanya pergeseran gerakan teknologi pendidikan dari definisi sebelumnya yaitu bahwa teknologi pendidikan atau teknologi pembelajaran sebagai teori dan praktek, bahkan bidang kajian, menjadi studi dan praktek yang etis. Hal ini mengarahkan perlu adanya kajian-kajian yang mendalam dan lebih tepat sehingga diperoleh konsep-konsep dan praktek belajar sesuai dengan kepentingan belajar setiap individu. Namun demikian, perubahan gerakan tersebut tidak menyurutkan tujuan dari teknologi pendidikan yaitu memfasilitasi belajar dan perbaikan penampilan belajar peserta didik dengan menggunakan berbagai macam sumber belajar (Kusmiyati & Tobing, 2024).

Menurut Hackbart teknologi Pendidikan adalah konsep multidimensional yang meliputi: (1) Suatu proses yang sistematis yang melibatkan penerapan pengetahuan dalam upaya mencari solusi yang dapat digunakan dalam memecahkan masalah-masalah belajar dan pembelajaran, (2) Produk seperti buku teks, program audio, program televise, software computer dan lain-lain, (3) suatu profesi yang terdiri dari berbagai kategori pekerjaan, dan (4) merupakan bagian spesifik dari pendidikan (Mahmud, 2020). Sementara itu, Yusfhadi Miarso, dkk menekankan bahwa teknologi pendidikan merupakan proses yang kompleks dan terpadu yang melibatkan orang, prosedur, ide, peralatan dan organisasi untuk menganalisis masalah, mencari jalan pemecahan, melaksanakan, mengevaluasi dan mengelola pemecahan masalah yang menyangkut semua aspek belajar manusia (Widyastuti et al., 2023)

Berdasarkan definisi diatas maka dapat disimpulkan bahwa teknologi pendidikan adalah salah satu bagian studi dan praktik etis dengan dua tujuan yaitu memfasilitasi pembelajaran dan meningkatkan kinerja dengan cara mencipta, mengelola, dan menggunakan proses dan sumber teknologi sebagai alat yang membantu tercapainya tujuan. Walaupun begitu, tujuan utama dari Teknologi Pendidikan adalah memfasilitasi pembelajaran (agar dapat diakses,

variatif dan lebih menarik) serta meningkatkan kinerja manusia (agar lebih efektif dan efisien).

2.7 Teknologi Kinerja

Teknologi kinerja merupakan suatu proses peningkatan kompetensi oleh manusia dan organisasi guna meningkatkan produktivitas dan efisiensi hasil kerja yang didasarkan pada pengembangan sistem yang sistemik dan sistematis. Jika selama ini teknologi pendidikan sering dikaitkan dengan lembaga pendidikan(sekolah), maka teknologi kinerja terkait dengan pemberdayaan melalui proses belajar di organisasi atau tempat bekerja seseorang. Teknologi kinerja membahas masalah belajar dan penyelenggaraannya bagi karyawan/pekerja dengan pendekatan secara individu atau tim. Konsep belajar untuk karyawan ini mendorong para ahli untuk mengadopsi prinsip belajar orang dewasa serta psikologi industri.(Ali & Erihadiana, 2021)

Benefit dan Tate (1990) mendefinisikan bahwa teknologi kinerja [manusia] adalah proses sistematis dalam mengidentifikasi kesempatan pengembangan kinerja, standar peraturan kinerja, strategi pengidentifikasian pengembangan kinerja, analisa Keuntungan dalam berkinerja. Sejalan dengan pendapat Jacobs (1998) Teknologi kinerja manusia dalam sejumlah bentuk yang berbeda tergantung pada masalah yang dihadapi dan aktifitas profesional yang dibutuhkan (Hartono et al., 2022).

Berdasarkan definisi diatas dapat disimpulkan bahwa teknologi kinerja merupakan Teknologi kinerja adalah proses sistematis yang bertujuan meningkatkan kompetensi manusia dan organisasi melalui pemberdayaan belajar, baik secara individu maupun tim, di lingkungan kerja. Dengan menerapkan prinsip belajar orang dewasa dan psikologi industri, teknologi kinerja berfokus pada identifikasi peluang pengembangan, penetapan standar, dan analisis manfaat untuk meningkatkan produktivitas dan efisiensi kerja.

Teknologi kinerja memiliki kaitan erat dengan performance kerja karena keduanya berfokus pada peningkatan produktivitas dan efisiensi. Teknologi kinerja memberikan kerangka kerja sistematis untuk mengidentifikasi hambatan dalam performance kerja, menetapkan standar,

serta mengembangkan strategi dan solusi berbasis pembelajaran untuk individu maupun tim. Dengan mengadopsi prinsip belajar orang dewasa dan psikologi industri, teknologi kinerja membantu karyawan meningkatkan kompetensi, yang secara langsung berdampak pada kualitas dan hasil kerja mereka. Hal ini menjadikan teknologi kinerja sebagai alat strategis dalam menciptakan lingkungan kerja yang mendukung performa optimal.

Dalam hal ini peningkatan (*improving*) adalah proses atau usaha atau kegiatan meningkatkan mempertinggi kualitas produk. Kinerja (*performane*) kerja adalah sebuah usaha yang dilakukan seseorang atau individu untuk memenuhi tuntutan kerjanya (Lukman et al., 2019). Sejalan dengan Wu, 2011 bahwa performa kerja didefinisikan sebagai kemampuan individu untuk mencapai tujuan kerja masing-masing, memenuhi harapan, mencapai tolak ukur atau mencapai tujuan organisasi. Koopmans et al (2012) mengatakan bahwasanya perilaku yang digunakan untuk mengembangkan performa kerja termasuk kuantitas dan kualitas kerja, keterampilan kerja, dan pengetahuan pekerjaan. Jadi Performa kerja itu melibatkan kualitas dan kuantitas individu dalam pencapaian usaha kelompok.

Unsur-unsur performa kerja terdiri dari pengetahuan, ketelitian, responsif, motivasi dan dukungan (Omolayo & Omole, 2013). Menurut Rotundo & Sackett, 2002 Performa kerja memiliki tiga dimensi utama yaitu *task performance*, *contextual performance*, dan *adaptive performance*. *Task performance*.

Task performance mencakup kualitas kerja, perencanaan, pengorganisasian tugas, berorientasi pada hasil, skala prioritas, dan efisiensi dalam berkerja. Selanjutnya *Contextual performance*, mengacu pada dukungan terhadap organisasi, sosial, dan lingkungan, hal-hal tersebut mencakup tanggung jawab terhadap pekerjaan, inisiatif, kreatif, mampu berkerja sama, serta dapat belajar dari rekan kerja. Dan yaang terakhir *Adaptive performance* didefinisikan kemampuan seseorang individu beradaptasi dengan perubahan dalam peran lingkungan kerja.

Dengan demikian, upaya untuk meningkatkan kinerja memperkuat konotasi pembelajaran bahwa pembelajaran tidak hanya berfungsi untuk menambahkan pengetahuan baru yang belum tentu bisa digunakan (*inert knowledge*), lebih dari itu diharapkan bisa meningkatkan kemampuan yang dapat digunakan sesuai dengan tuntutan pekerjaan, atau dengan kata lain memiliki kebermanfaatan terhadap tuntutan kebutuhan peserta didik. Selain membantu peserta didik secara individu untuk berkinerja lebih baik, peralatan dan ide-ide teknologi pendidikan dapat membantu guru dan desainer untuk menjadi lebih baik dan mereka dapat membantu organisasi mencapai tujuannya dengan lebih efektif. Dengan demikian, kemajuan teknologi telah memungkinkan terciptanya lingkungan belajar global yang berhubungan dengan jaringan yang menempatkan siswa di tengah-tengah proses pembelajaran, dikelilingi oleh berbagai sumber belajar dan layanan belajar elektronik.

Setiap teknologi pastinya mempunyai dampak positif maupun dampak negatif. Manfaat positif yang bisa didapat dari kemajuan teknologi adalah memberikan kemudahan dalam bidang pendidikan terutama sebagai salah satu sumber pengetahuan dan referensi dalam belajar, namun selain memberikan manfaat positif, kemajuan teknologi juga dapat memberikan dampak negatif yang bisa menjerumuskan ke dalam hal yang tidak baik, sehingga harus berhati-hati dalam menggunakan teknologi. (Kusmiyati & Tobing, 2024) Hal ini karena Teknologi Pendidikan dianggap memiliki kekuatan untuk meningkatkan produktivitas di tingkat individu dan organisasi. Penggunaan istilah “*improving performance*” dalam definisi ini tidak bermaksud untuk menyatakan bahwa Teknologi Pendidikan mencakup semua bentuk tindakan peningkatan kinerja. Seperti yang dinyatakan dalam bidang teknologi kinerja manusia (*Human Performance Technology/HPT*) sebagaimana disampaikan oleh Pershing (2006), ada banyak jenis intervensi yang dapat digunakan di tempat kerja untuk meningkatkan kinerja. Beberapa contoh bentuk intervensi, di antaranya adalah penggunaan alat, pemberian insentif, perubahan organisasi, pemberian dukungan kognitif, dan pendesainan ulang pekerjaan, selain tentu saja penyelenggaraan pembelajaran. Dalam konteks ini teknologi

kinerja adalah konsep yang lebih luas daripada teknologi pendidikan karena mencakup semua jenis intervensi ini sedangkan teknologi pendidikan hanya mencakup sebagian pada bidang teknologi kinerja khususnya terkait dengan bentuk-bentuk intervensi yang bersifat solusi pembelajaran (instructional solution).

Bidang Teknologi Pendidikan dan bidang Teknologi Kinerja berbeda dalam ruang lingkup praktiknya. Sederhananya, Teknologi Pendidikan berfokus pada peningkatan hasil pembelajaran, dan Teknologi Kinerja berfokus pada peningkatan kinerja atau hasil organisasi, serta termasuk didalamnya juga hasil belajar. Oleh karena itu, dalam konteks ini praktik teknologi kinerja dimulai sebelum praktik Teknologi Pendidikan.

Sebagaimana telah disampaikan sebelumnya bahwa Teknologi Kinerja menggunakan sejumlah besar intervensi, termasuk di antaranya adalah intervensi pembelajaran (salah satu tautan langsung bidang Teknologi Kinerja dengan bidang Teknologi Pendidikan). Dalam hal fokus pelaksanaan dan luaran praktiknya, Chyung (2008) menyatakan bahwa eratnya hubungan antara bidang Teknologi Kinerja dan Teknologi Pendidikan dapat dianggap sebagai hubungan kakak-adik yang sangat erat.

Definisi teknologi pendidikan pada tahun 2004 menyebutkan tiga cara atau fungsi utama yang merupakan bagian integral dari konsep teknologi pendidikan yaitu menciptakan (creating), menggunakan (using), dan mengelola (managing). Fungsi-fungsi ini dapat dilihat sebagai rangkaian kegiatan terpisah yang dapat dilakukan oleh orang yang berbeda pada waktu yang berbeda. Fungsi-fungsi tersebut juga dapat dipandang sebagai fase dari proses pengembangan instruksional atau pembelajaran yang lebih besar. Para pendukung pendekatan sistem untuk pengembangan pembelajaran menyatakan bahwa fungsi-fungsi tersebut disertai dengan proses evaluasi pada setiap fase. Memantau keputusan dan mengambil tindakan korektif melalui evaluasi pada setiap fase adalah salah satu karakter penting dari konsep pendekatan sistem.

Sejalan dengan Januszewski (2001) yang menguraikan bahwa teknologi kinerja secara eksplisit terdapat pada kawasan manajemen. Kompetensi dan

fungsi yang terlibat dalam konsep manajemen dalam teknologi pendidikan tercermin dalam cara kerja perpustakaan sekolah atau program pusat sumber belajar di sekolah. Di kedua tempat ini, konsep manajemen berjalan seimbang antara pengelolaan kebutuhan organisasi dan kebutuhan personalia.

Dilihat dari titik fokusnya, upaya peningkatan kinerja sangat terlihat pada aspek manajemen personalia. Selain memperlihatkan singgungan bidang teknologi pendidikan terhadap bidang teknologi kinerja, hal ini sekaligus menjadi penjelasan terkait cakupan peningkatan kinerja yang dapat dilakukan pada implementasi bidang ilmu teknologi pendidikan.

Teknologi pendidikan atau teknologi pembelajaran dapat dilihat sebagai sebuah bagian lain dalam bidang teknologi kinerja, suatu bidang pendekatan yang holistik untuk meningkatkan kinerja di tempat kerja melalui berbagai cara, termasuk di antaranya melalui solusi pembelajaran yang salah satunya adalah pendidikan dan pelatihan (diklat).

Sampai di sini kita dapat menyepakati bahwa dengan adanya terminologi "improving performance" menyiratkan adanya kriteria kualitas. Pelaksanaan pencapaian tujuan memfasilitasi pembelajaran seharusnya dapat berjalan lebih baik dilakukan oleh bidang teknologi pendidikan dibandingkan oleh yang dilakukan dengan pendekatan selain teknologi pendidikan. Selain itu, lebih dapat mengacu pada tujuan untuk membimbing peserta didik agar tidak hanya menambah inert knowledge tetapi juga menjadi lebih aktif, dengan pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang siap pakai dan bermanfaat nyata.

Google Data Studio merupakan salah satu wujud pemanfaatan teknologi kinerja yang berperan penting dalam mendukung efektivitas kerja individu. Sebagai alat visualisasi data yang canggih, Data Studio membantu individu untuk mengakses, menganalisis, dan menyajikan informasi secara lebih efisien. Teknologi ini memungkinkan pelaporan yang otomatis, interaktif, dan real-time, sehingga individu tidak perlu lagi menghabiskan waktu untuk proses manual yang berulang.

Dalam konteks teknologi kinerja, Data Studio berfungsi sebagai alat bantu yang meningkatkan kapabilitas individu dalam memahami kondisi dan

perkembangan kinerjanya secara objektif. Melalui dashboard yang dapat disesuaikan, seorang karyawan atau analis, misalnya, bisa memantau metrik-metrik utama yang relevan dengan tanggung jawabnya. Informasi ini kemudian menjadi dasar untuk pengambilan keputusan yang lebih cepat dan terukur.

Selain itu, fitur kolaboratif dalam Data Studio mendukung sinergi tim dan mempercepat proses komunikasi antar pemangku kepentingan, yang secara tidak langsung meningkatkan efisiensi kerja individu dalam ekosistem tim. Dengan demikian, penggunaan teknologi kinerja seperti Google Data Studio bukan hanya membantu menyampaikan informasi, tetapi juga secara langsung berkontribusi dalam peningkatan kualitas, produktivitas, dan akuntabilitas kinerja individu di era kerja digital.

2.8 Media

2.5.1 Definisi Media

Kata “Media” berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari “medium/meidus”, secara harifah media berarti perantara atau pengantar (Nurfadhillah S, 2021). Dalam bahasa arab media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. *National Education Association* (NEA) atau Asosiasi Teknologi Komunikasi Pendidikan Amerika, mendefinisikan media sebagai segala bentuk saluran yang dapat dimanipulasikan, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrumen yang dipergunakan untuk kegiatan tersebut. Menurut Heinich (1982) mengemukakan istilah media sebagai suatu hal apa pun yang membawa informasi antara sumber dan penerima (Nurfadhillah S, 2021)

Sadiman (1993) mengidentifikasi bahwa media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Kesimpulannya media adalah tempat dari pesan yang oleh sumbernya ingin diteruskan kepada sasaran atau penerima pesan tersebut, bentuk pesan yang diterima adalah pesan instruksional. Gerlach dan Ely (1971) mengemukakan bahwa apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap (Kustandi, C., & Darmawan, 2022).

Media adalah pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan, dengan demikian media merupakan wahana penyalur informasi atau penyalur pesan (Rusman, 2017). Media dalam konteks komunikasi merujuk pada berbagai saluran atau alat yang digunakan untuk menyampaikan informasi, ide, atau pesan kepada audiens.

Jadi dapat disimpulkan media merupakan sarana atau perantara yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim ke penerima. Dalam pengertian yang lebih luas, media tidak hanya terbatas pada alat atau saluran komunikasi, tetapi juga mencakup materi, kejadian, dan instrumen yang digunakan untuk menyampaikan informasi atau pesan.

2.5.2 Jenis-jenis Media

Secara umum klasifikasi media dapat berbentuk :

1. Media cetak seperti koran dan majalah
2. Media elektronik seperti televisi dan radio
3. Media digital seperti situs web, aplikasi, dan *Platform* media sosial

Dalam konteks digital, terutama di era digital, media digital menjadi yang paling dominan. Media digital tidak hanya mencakup penyebaran informasi berbentuk teks atau video tetapi juga pemanfaatan data yang kompleks. *Platform* seperti *Google*, YouTube, dan media sosial sering menggunakan visualisasi data untuk memperjelas informasi yang mereka sampaikan kepada audiens mereka.

Google Data Studio adalah *platform* berbasis web yang digunakan untuk visualisasi data, memungkinkan pengguna membuat laporan interaktif dan dasbor menggunakan berbagai jenis data yang dapat dianalisis dan dipresentasikan secara visual. Dengan Google Data Studio, data yang kompleks dapat disajikan dalam bentuk grafik, diagram, dan tabel yang memudahkan audiens untuk memahami informasi yang disampaikan. Platform ini mendukung integrasi dengan berbagai sumber data, seperti Google Analytics, Google Sheets, dan database lainnya, yang membuatnya sangat fleksibel dalam mengolah dan menyajikan data dari berbagai sumber.

Sebagai media digital, Google Data Studio berfungsi untuk menyampaikan pesan secara visual, yaitu memberikan representasi grafis dari

data yang dianalisis. Pesan yang disampaikan melalui tampilan ini tidak hanya sekedar angka atau informasi, tetapi juga memungkinkan audiens untuk melihat tren, perbandingan, dan pola secara langsung, dengan interaksi yang dapat disesuaikan. Fitur interaktif, seperti filtering, drop-down menus, dan klik untuk mendalami lebih lanjut, memungkinkan pengguna untuk menyesuaikan tampilan data sesuai dengan kebutuhan mereka, yang meningkatkan pemahaman dan pengambilan keputusan yang lebih baik.

Google Data Studio juga dikenal dengan kemampuannya untuk membuat laporan yang dapat dibagikan secara mudah dengan pihak lain, serta kolaborasi secara real-time, yang sangat berguna dalam konteks kerja tim atau presentasi data kepada klien. Dalam hal ini, Data Studio berfungsi sebagai media komunikasi visual yang menyampaikan informasi melalui penyajian data yang terstruktur dan mudah dipahami, membantu audiens menginterpretasi data dengan lebih jelas dan mendala.

2.9 Hasil Penelitian Yang Relevan

Penelitian ini merujuk pada beberapa studi terdahulu yang memiliki keterkaitan dengan topik yang sedang dikaji. Tabel berikut menyajikan ringkasan dari beberapa penelitian sebelumnya, yang mencakup judul penelitian, persamaan dan perbedaan dengan penelitian ini, serta kontribusi atau pelengkap yang akan diberikan oleh penelitian yang sedang dilakukan.

Tabel 2. 3 Penelitian Terdahulu

Judul Penelitian	Persamaan dengan Penelitian	Perbedaan dengan Penelitian	Penelitian yang akan di lakukan
Analisis Penggunaan Teknologi Informasi Sebagai Sumber Belajar (Pirera et al., 2024)	Analisis Penggunaan Teknologi untuk pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> Jenis teknologi yang diteliti Teori Pembelajaran 	<ul style="list-style-type: none"> Metode penelitian : Analisis Deskriptif Populasi : Pegawai LLDIKTI Wilayah IV Pokja Akademik, Penelitian dan Pengabdian Pengguna Google Data Studio Teori : <i>Technology Acceptance Model (TAM)</i>

Aris, 2000250

PERSEPSI PEGAWAI LLDIKTI WILAYAH IV TERHADAP PENGGUNAAN PLATFORM GOOGLE DATA STUDIO BERDASARKAN TECHNOLOGY ACCEPTANCE MODEL

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

<p>Analisis Penggunaan Teknologi Aplikasi Akuntansi Pada Usaha Kecil Dan Menengah (Ukm) Di Kabupaten Banyumas Melalui Pendekatan <i>Technology Acceptance Model</i> (TAM) (Raditya et al., 2022)</p>	<p>Analisis Penggunaan Teknologi dengan Model <i>Technology Acceptance Model</i> (TAM)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Jenis teknologi yang diteliti • Populasi : Pengguna teknologi aplikasi akuntansi pada pelaku Usaha Kecil dan Menengah (UKM) 	<ul style="list-style-type: none"> • Metode penelitian : Analisis Deskriptif • Populasi : Pegawai LLDIKTI Wilayah IV Pokja Akademik, Penelitian dan Pengabdian Pengguna Google Data Studio • Teori : <i>Technology Acceptance Model</i> (TAM)
<p>Analisis <i>Technology Acceptance Model</i> (Tam) Terhadap Minat Penggunaan Mobile Banking (Safari & Riyanti, 2023)</p>	<p><i>Technology Acceptance Model</i> (TAM)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Jenis teknologi yang diteliti 	<ul style="list-style-type: none"> • Metode penelitian : Analisis Deskriptif • Populasi : Pegawai LLDIKTI Wilayah IV Pokja Akademik, Penelitian dan Pengabdian Pengguna Google Data Studio • Teori : <i>Technology Acceptance Model</i> (TAM)
<p><i>Training on Using Google Data Studio for Digital Governance in Bindowulung Village, Blitar Regency</i> Atmoko et al. (2023)</p>	<p>Penggunaan Google Data Studi</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Metode : Pelatihan • Populasi : Pegawai desa Bindowulung 	<ul style="list-style-type: none"> • Metode penelitian : Analisis Deskriptif • Populasi : Pegawai LLDIKTI Wilayah IV Pokja Akademik, Penelitian dan Pengabdian Pengguna Google Data Studio • Teori : <i>Technology Acceptance Model</i> (TAM)
<p>Implementasi Business Intelligence Untuk Menganalisis Data Proses</p>	<p>Google Data Studi</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Metode : Studi Literatur 	<ul style="list-style-type: none"> • Metode penelitian : Analisis Deskriptif • Populasi : Pegawai LLDIKTI Wilayah IV Pokja Akademik, Penelitian dan

Aris, 2000250

PERSEPSI PEGAWAI LLDIKTI WILAYAH IV TERHADAP PENGGUNAAN PLATFORM GOOGLE DATA STUDIO BERDASARKAN TECHNOLOGY ACCEPTANCE MODEL

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Manufaktur Menggunakan Google Data Studio (Tumini Tumini & Endang Sri Subekti, 2023)			Pengabdian Pengguna Google Data Studio Teori : <i>Technology Acceptance Model</i> (TAM)
--	--	--	---

Berdasarkan hasil penelitian terdahulu yang tertera dalam tabel, dapat disimpulkan bahwa sebagian besar penelitian mengenai penggunaan Google Data Studio (GDS) masih berfokus pada ranah umum seperti efisiensi pelaporan (Fernando, 2018) dan pemanfaatan GDS dalam lingkungan organisasi atau pendidikan secara luas (Hayati et al., 2021). Penelitian-penelitian tersebut memang telah membuktikan efektivitas GDS sebagai alat visualisasi data, namun belum secara khusus membahas bagaimana tingkat penerimaan pengguna terhadap teknologi ini dalam konteks lembaga pemerintah yang bersifat administratif dan berorientasi pelayanan, seperti LLDIKTI Wilayah IV.

Oleh karena itu, posisi penelitian ini menjadi penting karena menawarkan perspektif baru dengan pendekatan *Technology Acceptance Model* (TAM), yang mengkaji lebih dalam mengenai persepsi kemudahan, kegunaan, serta sikap pengguna terhadap penggunaan GDS. Kelebihan utama dari penelitian ini terletak pada konteks instansional yang spesifik, yakni LLDIKTI Wilayah IV, serta penggunaan kerangka teoretis TAM untuk mengukur penerimaan teknologi secara sistematis, yang belum banyak digunakan dalam penelitian sejenis. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya memperkuat temuan-temuan sebelumnya, tetapi juga memperluas cakupan kajian dengan memberikan kontribusi praktis dalam pengambilan keputusan berbasis data di lingkungan pendidikan tinggi.

2.10 Kerangka Berfikir

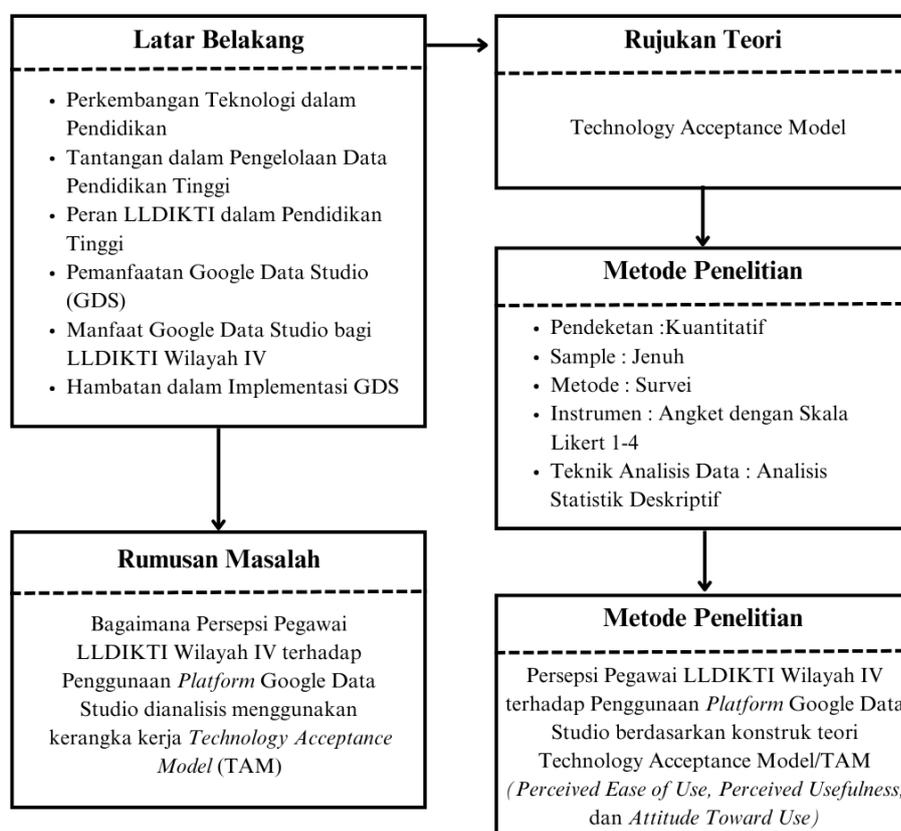
Perkembangan teknologi informasi mendorong lembaga pendidikan tinggi untuk memanfaatkan platform digital dalam mendukung efektivitas dan efisiensi pengelolaan data. Google Data Studio hadir sebagai alat visualisasi data yang interaktif, mudah digunakan, dan dapat diakses secara luas. Lembaga Layanan Pendidikan Tinggi (LLDIKTI) Wilayah IV Jawa Barat dan Banten menggunakan platform ini untuk mengelola dan menyajikan data guna mendukung proses kerja serta pengambilan keputusan yang lebih baik.

Aris, 2000250

PERSEPSI PEGAWAI LLDIKTI WILAYAH IV TERHADAP PENGGUNAAN PLATFORM GOOGLE DATA STUDIO BERDASARKAN TECHNOLOGY ACCEPTANCE MODEL

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Namun demikian, penerimaan dan pemanfaatan teknologi baru sering kali dipengaruhi oleh persepsi pengguna, terutama terkait kemudahan penggunaan (*perceived ease of use*) kegunaan (*perceived usefulness*). Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan persepsi pegawai LLDIKTI Wilayah IV terhadap penggunaan platform Google Data Studio berdasarkan kerangka Technology Acceptance Model (TAM). Melalui pendekatan ini, penelitian diharapkan dapat memberikan pemahaman mengenai sejauh mana teknologi ini diterima dan dirasakan bermanfaat oleh pegawai, serta memberikan rekomendasi untuk meningkatkan penerimaan dan optimalisasi penggunaannya di lingkungan kerja LLDIKTI.



Gambar 2. 8 Kerangka Berfikir Penelitian

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh pentingnya pemanfaatan teknologi dalam pengelolaan data pendidikan tinggi, khususnya oleh LLDIKTI Wilayah IV. Google Data Studio (GDS) menjadi salah satu solusi yang digunakan, namun implementasinya menghadapi berbagai tantangan. Oleh karena itu, penelitian ini ingin mengetahui persepsi pegawai LLDIKTI Wilayah IV terhadap penggunaan

GDS, yang dianalisis menggunakan kerangka Technology Acceptance Model (TAM). Kerangka TAM digunakan sebagai rujukan teori karena mampu menjelaskan penerimaan pengguna terhadap teknologi melalui tiga konstruk utama: *Perceived Ease of Use*, *Perceived Usefulness*, dan *Attitude Toward Use*.

Untuk menjawab rumusan masalah, penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif, dengan metode survei, teknik sampel jenuh, dan instrumen berupa angket skala Likert 1–4. Data dianalisis dengan statistik deskriptif guna mengetahui kecenderungan persepsi pegawai terhadap penggunaan GDS di lingkungan kerja mereka.