

BAB I

PENDAHULUAN

Dalam bab ini dipaparkan hal-hal yang menjadi dasar dari latar belakang, rumusan permasalahan, tujuan penelitian, manfaat penelitian dari penelitian yang dilakukan, serta struktur organisasi skripsi.

1.1 Latar Belakang Penelitian

Fenomena pendidikan di abad 21 didominasi oleh generasi digital yang terbuka untuk berpartisipasi dalam teknologi di kehidupan sosial dan pendidikan. Generasi milenial terlahir bersamaan dengan teknologi yang mulai mendominasi hampir ke semua bagian hidup manusia. Internet digunakan sebagai bagian signifikan dalam kehidupan. Dari sudut pandang generasi ini, teknologi merupakan bagian alamiah di lingkungan mereka. Sehubungan dengan hal tersebut maka mengarahkan para pendidik untuk memadukan pembelajaran dengan teknologi untuk memberikan kondisi belajar yang optimal kepada peserta didik (Taskiran dkk., 2018)

Sejalan dengan fenomena tersebut, Covid-19 merupakan pandemi yang terjadi di Indonesia bahkan dunia. Tentu banyak dampak yang terjadi akibat pandemi ini, salah satunya adalah keterbatasan pada berbagai lini kehidupan demi pemutusan mata rantai penyebaran Covid-19. Salah satu peraturan yang ada pada masa pandemi adalah pembatasan jarak atau *social distancing*. Salah satu sektor yang terdampak adalah pendidikan. Seperti yang kita ketahui, bahwa pada proses pendidikan akan selalu ada interaksi di dalamnya. Interaksi ini merupakan suatu interaksi edukatif. Interaksi edukatif merupakan suatu hubungan dua arah antara guru dan peserta didik dengan sejumlah norma sebagai medium untuk mencapai tujuan pendidikan (Hapidah, 2021). Pada umumnya pendidikan bersifat tatap muka secara *real time* atau *synchronous*. Namun dengan pembatasan interaksi ini mengakibatkan batasan ruang, gerak dan waktu. Akibatnya segala sesuatu berubah menjadi tatap maya atau *asynchronous*. Hal ini merupakan suatu perubahan yang sangat drastis, sehingga siap atau tidak siap harus dihadapi dan diadaptasi. Pendidikan yang juga merupakan salah satu sektor penting dalam kehidupan harus

terus berinovasi dalam mengembangkan atau menjalankan pembelajaran sesuai tujuan pendidikan. Dengan memanfaatkan ilmu teknologi yang berkembang saat ini maka interaksi edukatif ini masih bisa terus berjalan dengan baik. Menurut Hapidah (2021) pembelajaran daring peserta didik memiliki keleluasaan ruang dan waktu dalam belajar. Peserta didik dapat berinteraksi dengan guru menggunakan beberapa aplikasi, seperti: *google classroom*, *video conference*, telepon atau *live chat*, *zoom*, *maupun melalui whatsapp group*. Pembelajaran daring merupakan inovasi pendidikan dalam menjawab tantangan ketersediaan sumber belajar yang variatif.

Mengutip dari Elverici (2021), mayoritas situs media sosial membantu individu yang memiliki kesamaan seperti minat, kebutuhan, dan ide politik untuk melakukan kontak dan berkomunikasi satu sama lain. Orang-orang menggunakan situs sosial untuk berbagai tujuan seperti mencari teman baru, menjalin hubungan, berkomunikasi dengan orang-orang yang memiliki minat sama, mengorganisir acara sosial atau berbagi informasi tertentu. Terlepas dari fitur sosialisasi ini, situs media sosial membantu pengguna untuk merestrukturisasi pembelajaran mereka dalam konteks sosial terbuka. Mereka melakukannya dengan melampaui akses dari konten bermuatan informasi yang mana mereka merestrukturisasi informasi secara berkelanjutan sehingga memberikan peluang yang memungkinkan aplikasi sosial dari informasi ini. Situs media sosial merupakan tempat informal yang berperan penting dalam keberlangsungan interaksi di luar kelas yang penggunanya merupakan anak muda. Mereka diharapkan untuk meningkatkan interaksi kelompok dan kerjasama saat menghubungkan pengguna di lingkungan yang dimediasi web dengan banyak pertukaran informasi. Melansir Hewitt & Forte (2006) dalam Elverici (2021) penggunaan media sosial untuk tujuan pendidikan telah lama menjadi perhatian para peneliti, salah satunya tentang Facebook sejak tahun 2006.

Media sosial merupakan lingkungan inovatif yang muncul dari web 2.0. Sebagai produk pengembangan internet generasi kedua, hal ini ditandai dengan konten buatan pengguna yang dinamis. Meskipun tampaknya tidak ada kesepakatan tentang definisi media sosial, para ahli telah berusaha memberikan definisi tentatif yang berfokus pada hubungan konteks, alat, dan tujuan penggunaan. Pemerintah

Australia mendefinisikan media sosial sebagai beberapa alat seperti Blog, Wiki, Microblog, dan *Social Networking Sites* (SNS). Media sosial merupakan sekelompok layanan berbasis internet, berbagi sumber daya dalam berbagai format (teks, audio, atau video), ekspresi ide, pikiran, dan perasaan). Sejak kemunculan media sosial, penggunaannya telah menyebar luas di seluruh sektor dan disiplin ilmu. Misalnya, kemajuan teknologi melalui media sosial telah menciptakan peluang untuk belajar mengajar (Agbo dkk., 2020)

Sebagian besar penelitian menekankan kemungkinan pembelajaran *mobile* atau *online* karena portabilitas, fleksibilitas, dan konteks yang mendukung studi dan mempromosikan kolaborasi dan pembelajaran seumur hidup. Versi pembelajaran *online* yang lebih baru dan lebih *portable* adalah tingkat seluler atau *m-learning*. Dinamai sebagai perangkat portabel karena terkadang ukuran yang kecil dapat dimasukkan ke saku atau digenggam. Meningkatnya penggunaan perangkat ini memungkinkan kita untuk memanfaatkannya sebagai bahan pembelajaran multimedia, berinteraksi, menggambar diagram, membuat catatan, menyelesaikan tugas, menonton konferensi video, dan lain sebagainya. Teknologi pembelajaran ini memungkinkan terciptanya suatu kontinum atau rangkaian perkembangan yang sangat efektif dalam proses pembelajaran (Cabaleiro-Cerviño & Vera, 2020). Sejalan dengan hal tersebut pada penelitian Cakmak (2019) menyebutkan mengenai *mobile learning* yang cenderung digunakan untuk pembelajaran bahasa asing sebagai inovasi dalam pengalaman belajar dengan memanfaatkan aplikasi *mobile*.

Mengutip dari Santoso (2014) latar belakang yang mendasari pelaksanaan pembelajaran bahasa asing di berbagai tingkatan terbagi menjadi dua, yaitu: pertama, mayoritas ilmu pengetahuan ditulis dalam bahasa Inggris atau bahasa asing lain, sehingga penguasaan bahasa asing atau bahasa lain dapat menjadi jalan untuk bangsa Indonesia dalam penyerapan perkembangan ilmu pengetahuan atau penyebaran ilmu pengetahuan yang berkembang di Indonesia. Kedua, masyarakat modern saat ini bukan lagi masyarakat yang tersekat oleh jarak, ruang dan waktu karena adanya kemajuan teknologi informasi serta transportasi. Sehingga penguasaan bahasa asing akan menjadi pintu agar bangsa Indonesia dapat berinteraksi dalam masyarakat global. Selaras dengan hal tersebut, melalui seminar regional yang dilaksanakan oleh Kemendikbud bersama *Southeast Asian Ministers*

of Education Organization (SEAMEO) Regional Center for Quality Improvement for Teachers and Education Personnel (QITEP) in Language (SEAQIL), secara daring pada 8 – 9 Desember 2020. Mengutip pemaparan dari direktur SEAQIL, Luh Anik Mayani, “kebijakan pendidikan bahasa yang baik adalah kunci keberhasilan pendidikan nasional. Sebab, bahasa adalah medium pembelajaran.”

Indonesia merupakan negara yang besar dengan jumlah penduduk terbanyak keempat populasi penduduk dunia dan merupakan 3.51% dari total penduduk yang ada di dunia (worldmeters.info, 2021). Berdasarkan angka yang sangat besar tersebut tentu Indonesia memiliki sumber daya manusia yang melimpah. Sedangkan bila dilihat dari tren pengguna internet dan sosial media sosial Indonesia di tahun 2021 ada 73.7% dari jumlah populasi, dengan 61.8% dari jumlah populasi Indonesia merupakan pengguna aktif media sosial. Capaian penggunaan sosial media di Indonesia menurut media platforms adalah Twitter yaitu 67.6% dari jumlah popluasi (Hootsuite-we are social, 2021).

Berdasarkan data yang telah dipaparkan sebelumnya dapat terlihat bahwa di Indonesia merupakan negara dengan populasi jiwa yang besar dan hampir mayoritas populasi jiwa merupakan pengguna sosial media. Sosial media merupakan salah satu media daring yang sudah tidak asing dalam kehidupan kita bahkan menjadi bagian dari kehidupan kita. Sosial media menghubungkan individu antar individu, individu antar kelompok, hingga kelompok antar kelompok tanpa batas ruang dan waktu selagi masih terkoneksi jaringan internet (Sekawan Media, 2020). Kini dunia teknologi berkembang begitu pesat seiring waktu berjalan, hal ini berdampak juga kepada peran sosial media. Peran sosial media tidak lagi hanya bermanfaat untuk bertukar informasi atau berdiskusi, namun lebih dari itu sosial media juga berkembang ke segala sektor mulai dari bisnis, kesehatan, pemerintahan, hingga pendidikan.

Pendidikan merupakan bagian penting dalam kehidupan, karena pada dasarnya manusia telah mendapatkan pendidikan sejak lahir di dunia. Pendidikan juga memiliki prinsip proses yang berlangsung sepanjang hayat, artinya pendidikan akan terus berjalan sampai kita meninggal nanti. Pendidikan kini berkembang lebih luas lagi mengikuti perkembangan zaman, tidak hanya hadir secara formal namun juga pendidikan informal. Kita mengenal sekolah sebagai suatu institusi pendidikan

secara formal. Selaras dengan pendidikan formal, pendidikan informal juga memiliki peranan penting dalam mendapatkan informasi atau ilmu pengetahuan. Hasil dari banyak kajian akademik mendapatkan bahwa indikator dari pendidikan informal selalu berhubungan dengan adanya kemandirian belajar dan tidak adanya pihak tertentu secara ‘sengaja’ membangun interaksi dan melakukan intervensi.

Mengutip dari Dwiwina & Kinkin (2021) Twitter merupakan salah satu media sosial yang semakin populer di masa sekarang ini, salah satunya Indonesia. Salah satu hal yang sering kali dijumpai pada twitter Indonesia merupakan akun *autobase*. Sebuah akun *autobase* adalah akun yang menggunakan fitur layanan *direct message* yang disediakan oleh twitter. Fitur ini mengizinkan akun twitter lain untuk mengirimkan DM (*direct messages*) ke akun *autobase*, selanjutnya dengan otomatis pesan yang dikirim melalui DM akan diproses menjadi *tweets* pada akun *autobase*. Masing-masing akun *autobase* memiliki fokus atau tema tersendiri. Contoh, akun @womenfeeds adalah sebuah akun *autobase* yang memiliki tema semua hal mengenai perempuan, seperti gaya hidup, *fashion*, *make up* dan perawatan diri. Ada juga, akun @indomymenfess yang merupakan salah satu forum penggemar untuk *boyband* Korea, BTS. Selanjutnya, ada pula akun @BakorFess yang diperuntukan kepada mereka yang ingin belajar bahasa Korea. Akun @BakorFess merupakan sebuah medium untuk belajar bahasa Korea sebagai wadah berbagi informasi, berdiskusi, atau berbagi opini terkait belajar bahasa Korea.

Research interest yang penulis temukan sehingga penelitian ini dilakukan adalah adanya suatu komunitas belajar Bahasa Korea pada suatu akun *autobase* di sosial media twitter. Akun @Bakorfess adalah salah satu akun *autobase* belajar bahasa Korea yang memiliki banyak *followers* atau pengikut. Akun ini merupakan akun *autobase* pertama untuk belajar bahasa Korea dan masih aktif hingga sekarang untuk mereka yang ingin atau sedang belajar bahasa Korea. Terhitung dari Mei 2022, akun @BakorFess memiliki sekitar 62.700 *followers*. Karena pada dasarnya merupakan akun *autobase*, sehingga @BakorFess adalah akun bagi mereka yang tertarik atau belajar bahasa Korea dalam berdiskusi, bertanya, memberi sumber belajar, berbagi opini melalui *tweets* otomatis pada akun @BakorFess.

Berdasarkan teori *Technology Acceptance Model* yaitu suatu konsep

penerimaan teknologi dapat didefinisikan sebagai kesediaan pengguna untuk menggunakan teknologi dalam menunjang tugas-tugas yang dirancang. Dalam sebagian besar studi penerimaan, peneliti telah berusaha untuk mengidentifikasi dan memahami kekuatan yang membentuk penerimaan pengguna untuk mempengaruhi desain dan proses implementasi dengan cara menghindari atau meminimalkan resistensi atau penolakan ketika pengguna berinteraksi dengan teknologi. Hal tersebut memunculkan identifikasi inti variabel teknologi dan psikologis yang mendasari penerimaan. Model penerimaan muncul, beberapa memperluas teori dari psikologi dengan fokus pada paradigma sikap-niat dalam menjelaskan penggunaan teknologi, dan memungkinkan peneliti untuk memprediksi penerimaan pengguna terhadap potensi suatu teknologi. Dengan meningkatnya tuntutan aplikasi pendidikan teknologi informasi dan perubahan praktik kerja, ada kebutuhan untuk memeriksa kembali masalah penerimaan pengguna, karena muncul di dalam dan di luar konteks di mana teknologi diimplementasikan. Hal ini berlaku di lingkungan pendidikan di mana guru menjalankan otonomi untuk memutuskan tentang apa dan bagaimana teknologi akan digunakan untuk tujuan pengajaran dan pembelajaran. Meskipun guru dipandu oleh kebijakan pemerintah tentang cara mengintegrasikan teknologi dalam belajar dan mengajar, guru menghabiskan banyak waktu perencanaan mereka untuk mempertimbangkan bagaimana teknologi dapat dimanfaatkan untuk penyampaian pelajaran dan penilaian yang efektif untuk dilakukan (Teo, 2011)

Dalam penggunaan media sosial dan pertukaran informasi maka dibutuhkan juga kepercayaan untuk menerima informasi yang didapatkan. Kepercayaan ini bisa didapatkan dari kebermanfaatan yang didapatkan. Selaras dengan ini ada sebuah konsep mengenai *perceived usefulness* atau persepsi kebermanfaatan. Sebagaimana jika seseorang merasa percaya bahwa sistem berguna maka dia akan menggunakannya. Sebaliknya jika seseorang merasa percaya bahwa sistem informasi kurang berguna maka dia tidak akan menggunakannya. Konsep ini juga menggambarkan manfaat sistem bagi pemakainya yang berkaitan dengan *productivity* (produktivitas), *job performance* atau *effectiveness* (kinerja tugas atau efektivitas), *importance to job* (pentingnya bagi tugas), dan *overall usefulness* (kebermanfaatan secara keseluruhan) Davis dkk (1989) dalam Putra (2014).

Teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah teori *Technology Acceptance Model* (TAM) atau bisa disebut juga sebagai teori penerimaan. Model penerimaan teknologi dari Davis dkk (1989) dalam Anggreni (2015) mempostulasikan bahwa perilaku penerimaan teknologi informasi dibangun atas dua keyakinan utama yaitu persepsi kemudahan penggunaan (*perceived ease of use*) dan persepsi kegunaan (*perceived usefulness*). Persepsi kemudahan penggunaan (*perceived ease of use*) didefinisikan sebagai suatu derajat dimana seseorang percaya bahwa dengan menggunakan sebuah teknologi akan membuat seseorang bebas dari upaya.

Urgensi masalah dari penelitian ini merujuk pada pengguna twitter di Indonesia yang termasuk ke dalam lima besar penggunaan media sosial terpopuler di Indonesia yaitu sejumlah 67.6% dari jumlah populasi (Hootsuite-we are social, 2021). Selain itu juga melihat banyaknya pengguna twitter yang mengakses akun twitter @BakorFess dalam pemanfaatan media sosial sebagai salah satu sumber media pembelajaran pendidikan informal, penelitian ini ingin mengetahui minat penggunaan (*behavioral intention*) pengguna twitter yang mengakses @BakorFess. *Behavioral Intention* penggunaan twitter untuk belajar bahasa Korea dapat diketahui dengan salah satu model pendekatan yang mempelajari mengenai penerimaan teknologi yaitu teori *Technology Acceptance Model* (TAM) yang dikembangkan oleh Fred David pada tahun 1989. *Technology Acceptance Model* (TAM) menyatakan bahwa niat perilaku seseorang (*behavioral intention*) ditentukan oleh sikap terhadap penggunaan yang dipengaruhi oleh karakteristik inovasi seperti *Perceived Usefulness* dan *Perceived Ease of Use* (Suseno dkk., 2021).

Berdasarkan fenomena serta teori yang telah diuraikan, peneliti melakukan penelitian kuantitatif dengan jenis *ex post facto* yang berjudul **“Perceived Usefulness dan Perceived Ease of Use terhadap Behavioral Intention Penggunaan Autobase untuk Belajar Bahasa Korea (Studi Ex Post Facto pada Followers Twitter @BakorFess)”**. Penelitian ini melibatkan *followers* @BakorFess yang menjadi populasi, kemudian sampel diambil dengan metode *simple random sampling*. Penelitian ini dilakukan dengan urgensi yaitu membuktikan bahwa *perceived usefulness* dan *perceived ease of use* memiliki

hubungan positif, signifikan, dan kuat dengan *behavioral intention* sehingga akun twitter @Bakorfess digunakan sebagai media belajar bahasa Korea. Sehubungan dengan hal tersebut, diharapkan penelitian ini mampu meningkatkan kesadaran pembaca mengenai peran penting penerimaan teknologi informasi dapat mempengaruhi minat seseorang untuk menggunakan teknologi informasi sehingga bisa digunakan untuk tujuan tertentu, pada hal ini adalah belajar bahasa Korea.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka rumusan masalah dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

- 1) Seberapa signifikansi pengaruh *perceived usefulness* terhadap *behavioral intention* penggunaan *autobase* untuk belajar bahasa Korea?
- 2) Seberapa signifikansi pengaruh *perceived ease of use* terhadap *behavioral intention* penggunaan *autobase* untuk belajar bahasa Korea?
- 3) Seberapa signifikansi pengaruh *perceived usefulness* dan *perceived ease of use* terhadap *behavioral intention* penggunaan *autobase* untuk belajar bahasa Korea?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka didapatkan tujuan dalam penelitian, yaitu:

- 1) Untuk mengetahui pengaruh signifikansi *perceived usefulness* terhadap *behavioral intention* penggunaan *autobase* untuk belajar bahasa Korea.
- 2) Untuk mengetahui pengaruh signifikansi *perceive ease of use* terhadap *behavioral intention* penggunaan *autobase* untuk belajar bahasa Korea.
- 3) Untuk mengetahui pengaruh signifikansi *perceived usefulness* dan *perceived ease of use* terhadap *behavioral intention* penggunaan *autobase* untuk belajar bahasa Korea.

1.4 Manfaat Penelitian

Melalui penelitian ini penulis berharap agar memberikan manfaat secara teoritis maupun manfaat secara praktis. Manfaat yang dimaksud adalah sebagai

berikut, yaitu:

1.4.1 Manfaat Teoritis

Secara teoritis hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat untuk pengembangan ilmu pengetahuan dalam bidang pendidikan, khususnya bagi para pengguna sosial media twitter yang memanfaatkan media sosial sebagai media untuk belajar bahasa Korea. Selain itu penelitian ini diharapkan agar kelak dapat digunakan sebagai acuan pengembangan penelitian lain.

1.4.2 Manfaat Praktis

1) Bagi Pengguna Twitter

Dengan adanya penelitian ini diharapkan pengguna twitter yang saling berinteraksi dalam pemanfaatan media sosial dalam pembelajaran dapat memaksimalkan media dan melihat hambatan yang dihadapi dengan solusi atau strategi yang tepat.

2) Bagi Akun @BakorFess

Dengan adanya penelitian ini diharapkan agar bisa melihat lebih luas manfaat dari media twitter berbasis *autobase* sebagai media pembelajaran yang bersifat pendidikan informal. Selain itu juga peneliti berharap akan adanya terobosan baru atau pengembangan yang bisa diciptakan di kemudian hari agar kemudahan pembelajaran bisa didapatkan dan dimanfaatkan banyak orang.

3) Bagi Peneliti

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan pengetahuan dan pengalaman bagi peneliti sebagai bekal untuk menjadi pendidik atau pengembang media pembelajaran di masa yang akan datang.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Sehubungan dengan penyusunan penelitian yang sistematis dan mudah, maka peneliti menyusun sistematika penulisan kedalam struktur organisasi skripsi. Penyusunan skripsi ini terbagi menjadi bagian awal dan bagian isi. Bagian awal berisi lembar judul, lembar pengesahan, lembar pernyataan, kata pengantar, ucapan terima kasih, abstrak, daftar isi, daftar tabel, dan daftar bagan. Bagian isi terdiri dari bab satu hingga bab lima, yaitu:

Bab I Pendahuluan mencakup uraian yang di dalamnya terdiri dari beberapa

sub bab, yaitu latar belakang penelitian ini dilakukan, tiga rumusan masalah penelitian guna melihat dan mengukur tingkat signifikansi pengaruh *perceived usefulness* dan *perceived ease of use* terhadap *behavioral intention* penggunaan *autobase* twitter @BakorFess untuk belajar bahasa Korea, tiga tujuan penelitian sebagai jawaban dari rumusan masalah, manfaat penelitian yang dilihat dari manfaat teoritis dan praktis, serta struktur organisasi skripsi yang berisi lima bab.

Bab II Kajian Pustaka merupakan uraian mengenai landasan teoritik dalam menyusun pertanyaan penelitian dan tujuan. Pada bab ini juga termuat konsep-konsep atau teori-teori serta turunannya dalam bidang yang dikaji, penelitian terdahulu yang relevan dengan bidang yang diteliti, dan posisi teoritis yang berkenaan dengan masalah yang diteliti. Teori yang dibahas dalam kajian pustaka terdiri dari teori *Technology Acceptance Model* (TAM) yang merupakan *grand theory*. Beberapa teori pendukung juga dipaparkan seperti *21st Century Pedagogy*, *Seamless Language Learning*, dan Twitter. Pada Bab II juga terdapat penelitian terdahulu sebagai acuan penelitian ini dilakukan, kerangka berpikir penulis, serta hipotesis penelitian.

Bab III Metode Penelitian memaparkan mengenai metode yang digunakan oleh peneliti dalam melakukan penelitian, yaitu metode kuantitatif dengan pendekatan *ex post facto* (*non experiment*). Tahapan yang dipaparkan dalam bab ini dimulai dari desain penelitian, partisipan penelitian, populasi dan sampel penelitian, instrumen penelitian, keabsahan analisis data, prosedur penelitian, serta teknik analisis data.

Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan pada bab ini akan dipaparkan mengenai temuan yang diperoleh setelah dilakukan pengolahan data penelitian, hasil dari analisis data, serta pembahasan terkait temuan tersebut untuk menjawab rumusan masalah pada penelitian.

Bab V Simpulan, Implikasi, dan Rekomendasi pada bab ini berisi kesimpulan, implikasi, dan saran yang memperlihatkan interpretasi serta pemahaman peneliti berdasarkan analisis dari temuan yang diperoleh pada penelitian, beserta dengan poin-poin penting yang bermanfaat dari hasil penelitian yang dilakukan.