

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG MASALAH

Kebutuhan teknologi informasi di zaman globalisasi ini tidak dapat di kesampingkan dan menjadi suatu kebutuhan yang utama dan sudah menjadi gaya hidup bagi sebagian besar masyarakat terutama para pemuda.

Seiring dengan tatanan dunia yang sudah beralih dari masa konvensional menjadi masa digital, maka perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah merambah ke dunia pendidikan.

Kecanggihan teknologi dan pesatnya perkembangan internet membuat masyarakat kita lebih memilih menggunakan ponsel sebagai media perantara pengirim dan penerima pesan. Meski tidak hanya digunakan untuk keperluan percakapan pribadi, melalui alat pintar yang bernama ponsel, dapat memudahkan penggunanya mendapatkan berbagai informasi yang diperlukan terlebih dapat membantu dalam menyelesaikan pekerjaan kantor, tugas sekolah, tugas kuliah maupun tugas lainnya. Berbagai aplikasi ditawarkan sesuai dengan keperluan penggunanya seperti aplikasi di bidang pendidikan, manajemen dan pemasaran, kesehatan, teknologi komputer dan masih banyak lagi. Dewasa ini, aplikasi di bidang pendidikan sedang menjadi topik hangat di berbagai kalangan. Baik di institusi pendidikan itu sendiri, pemerintahan maupun di masyarakat. Karena selain memudahkan dalam mencari tambahan referensi, juga dapat mendorong penggunanya untuk memudahkan dalam mengingat berbagai materi pelajaran

yang sulit menjadi lebih asik, efisien, praktis dan mudah (Pudrianisa dan Rizky, 2019).

Kahoot! adalah sebuah aplikasi di internet yang dapat menghadirkan suasana kuis yang meriah dan heboh dalam kelas. Dengan bermain Kahoot! ini pembelajaran menjadi sangat menyenangkan dan membuat para peserta didik tidak bosan mengikuti pembelajaran yang sangat sulit dimengerti. Namun bermain Kahoot! ini sangat memerlukan koneksi internet itulah syarat utamanya. Karena kuis atau pertanyaan yang tersedia dan dibuat menggunakan Kahoot! hanya bisa dimainkan secara online. Jadinya ada serunya dan ada tidak enak juga karena yaitu jika tidak punya koneksi internetnya maka tidak bisa bermain dan hanya bisa menonton saja. Namun ada kelebihan juga yaitu sangat menariknya, kuis ini tidak hanya bisa dijalankan melalui PC, namun bisa dengan smartphone-pun bisa dengan syarat yang sama, bisa internet atau online. Kahoot! terbagi menjadi dua yaitu untuk peserta dan untuk adminnya.

Ada dua langkah yang harus kita lakukan dalam bermain kuis dalam permainan Kahoot!. Langkah pertama adalah membuat kuis Kahoot!, dan langkah kedua adalah memainkan kuis Kahoot!. Untuk membuat kuis dalam Kahoot!, anda dapat masuk ke create kahoot. Jika masih belum memiliki akun, lakukan registrasi terlebih dahulu. Kamu dapat menggunakan akun email gmail untuk melakukan registrasi. Berikutnya anda dapat mulai membuat kuis dalam proses pembuatan kuis, anda dapat menambahkan soal, alternatif jawaban, menentukan jawaban yang benar, dan pengaturan lain yang diperlukan. Setiap kuis yang dibuat secara otomatis tersimpan pada akun Kahoot!, jadi kamu dapat

melihat kuis yang telah dibuat sebelumnya. Setelah kuis selesai dibuat, kamu dapat memainkan kuis di dalam kelas. Kuis yang akan dimainkan di dalam kelas diidentifikasi dengan sebuah PIN. Sebelum siswa mulai menampilkan kuis, anda harus mempublikasikan PIN terlebih dahulu, selanjutnya siswa dapat memainkan kuis baik secara individual maupun berkelompok melalui aplikasi Kahoot! dan memasukkan PIN yang telah diberikan. Selama kuis berjalan, anda memegang kontrol penuh terhadap kuis. Kamu dapat mengatur kapan soal akan ditampilkan. Pada akhir kuis, Kahoot! menampilkan hasil dari kuis, dan kamu dapat melihat skor perolehan yang dikumpulkan oleh siswa atau kelompoknya.

Untuk peserta berhalaman di Kahoot!, sedangkan untuk admin, admin dapat melakukan login menggunakan akun Gmail, atau akun lainnya. Tentunya ini memudahkan bagi yang sudah memiliki akun Gmail atau FB, karena dapat menggunakan single ID. Kahoot memiliki 4 fitur: game, kuis, diskusi dan survey. Untuk game, kita bisa membuat jenis pertanyaan, dan menentukan jawaban yang paling tepat serta waktu yang digunakan untuk menjawab pertanyaan tersebut. Uniknya, jawaban nantinya akan diwakili oleh gambar dan warna. Peserta diminta memilih warna/gambar yang mewakili jawaban. Namun tidak semua orang awam dapat memiliki iDevice untuk menggunakan Kahoot!. Orang awam yang ingin menggunakan Kahoot!, namun tidak memiliki iDevice lebih banyak menggunakan sistem operasi Android berupa aplikasi.

Maka dapat dilihat mengenai aplikasi Kahoot! Sebagai media pembelajaran sekaligus sebagai media permainan, dimana tampilan user interface dari Kahoot! Tidak dapat di kustomisasi secara penuh sehingga menimbulkan tampilan yang

monoton, membutuhkan koneksi internet yang stabil dan memori yang besar untuk menjalankannya dengan baik. Sedangkan persepsi pengguna terhadap aplikasi merupakan penilaian menyeluruh atas keunggulan aplikasi tersebut.

Pada penelitian ini peneliti menggunakan metode *Technology Acceptance Model 3* (TAM 3). TAM 3 adalah rujukan dari TAM 2 dengan penambahan variabel yang termasuk golongan *adjustment* dan *anchor* yang berhubungan dengan variabel persepsi kemudahan dan penggunaan (Yatia Putri, 2013). Membahas tentang hubungan timbal balik dari konstruk (*nomological network*) penentu mengapa individu mengadopsi dan menggunakan Teknologi Informasi.

Dari permasalahan diatas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul **“ANALISIS PENERIMAAN MASYARAKAT TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN ONLINE BERBASIS APLIKASI KAHOOT! DENGAN METODE *Technology Acceptance Model* (TAM) 3.0”**.

1.2 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan permasalahan yang dijelaskan di atas, maka dapat dirumuskan masalah yang akan diteliti adalah bagaimana menganalisa penerimaan masyarakat terhadap aplikasi Kahoot!.

1.3 BATASAN MASALAH

Untuk menghindari pembahasan yang meluas, maka penulis hanya membatasi pembahasan permasalahan hanya pada.

1. Penelitian ini dilakukan untuk menganalisis kegunaan dari aplikasi Kahoot!.
2. Analisis menggunakan metode *Technology Acceptance Model (TAM) 3.0* dengan variabel yang digunakan adalah *job relevance, result of demonstrability, computer anxiety, perceived enjoyment, perceived usefulness, perceived ease of use, behavior intention of use*, dan *use behavior*.
3. Pengumpulan data menggunakan Kuisioner tertutup
4. Populasi yang diambil adalah masyarakat Kota Jambi dan sample responden hanya akan diambil pada masyarakat di Kota Jambi.
5. Pengolahan data menggunakan *software SmartPLS3*
6. Metode yang di gunakan untuk pengolahan data menggunakan *Structural Equation Model (SEM)*.

1.4 TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN

1.4.1 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah:

- 1 Untuk mengetahui faktor-faktor yang mempengaruhi penerimaan masyarakat terhadap kemudahan penggunaan aplikasi Kahoot!
- 2 Untuk memberikan saran kepada pihak Kahoot! agar memperhatikan faktor yang mempengaruhi penerimaan pengguna aplikasi Kahoot! sehingga dapat menjadi bahan pertimbangan dalam inovasi pengembangan Kahoot! ke arah yang lebih baik.

1.4.2 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dalam penelitian ini adalah:

1. Hasil penelitian ini dapat dijadikan masukan terhadap inovasi pengembangan Kahoot!.
2. Dapat dijadikan masukan dan bahan koreksi bagi Kahoot! untuk meningkatkan kualitas sistem dari aplikasi Kahoot! sehingga dapat dijadikan upaya meningkatkan performanya.
3. Bagi pihak pembaca dapat digunakan sebagai bahan acuan untuk melakukan penelitian selanjutnya.

1.5 SISTEMATIKA PENULISAN

Adapun Sistematika penulisan laporan ini, penulis menguraikan dalam beberapa bab yaitu:

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini akan diuraikan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah tujuan dan manfaat penelitian, dan sistematika penulisan

BAB II : LANDASAN TEORI

Dalam bab landasan teori ini berisi tentang konsep konsep teoritis yang digunakan sebagai kerangka atau landasan yang digunakan untuk mendukung pemahamann terhadap penelitian,serta kutipan-kutipan yang diambil dari buku, jurnal, dan sebagainya.

BAB III : METODOLOGI PENELITIAN

Dalam bab metodologi penelitian ini berisi tentang tahapan proses yang dilakukan selama mengerjakan penelitian, metode penelitian yang digunakan, dan teknik pengumpulan data penelitian.

BAB IV : DESAIN DAN INSTRUMEN PENELITIAN

Pada bab ini menggambarkan gambaran umum tentang sistem pembelajaran online Kahoot! dan menjelaskan instrumen penelitian yang digunakan.

BAB V : HASIL ANALISIS

Dalam bab ini berisi tentang analisis data dan hasil penelitian yang telah dilakukan, yang akan disajikan dalam bentuk penyajian data yang sesuai dengan hasil perhitungan yang telah dilakukan sebelumnya.

BAB VI : PENUTUP

Bab ini berisikan tentang kesimpulan-kesimpulan dari hasil analisis dari Sistem Pembelajaran Online (Kahoot!) dan saran sebagai masukan terhadap sistem tersebut agar dapat dikembangkan menjadi lebih baik lagi