

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. LATAR BELAKANG

Pendidikan adalah proses pembelajaran yang berkaitan dengan pengetahuan, keterampilan dan kebiasaan yang dilakukan oleh sekelompok orang yang diturunkan dari generasi ke generasi. Proses belajar mengajar dapat terjadi jika adanya suatu interaksi antara seorang pendidik dan peserta didik. Pembelajaran adalah suatu upaya dalam memperbaiki kualitas mutu pendidikan yang sudah seharusnya merupakan suatu proses mengantisipasi [1]. Menurut Brown & Park [2] “Secara umum, terdapat dua jenis pembelajaran, yaitu pembelajaran langsung dan pembelajaran daring atau *online*”.

Di masa pandemi seperti saat ini tidak memungkinkan untuk dilaksanakannya pembelajaran tatap muka/langsung. Banyak pihak yang tidak menyangka bahwa virus corona (Covid-19) akan menjadi pandemi yang menyebar keseluruh dunia, termasuk Indonesia. Astini N.K.S [1] menyatakan “Pada tanggal 24 Maret 2020, Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia mengeluarkan Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran COVID-19. Dalam Surat Edaran tersebut dijelaskan bahwa proses belajar dilaksanakan di rumah, melalui pembelajaran daring/jarak jauh dilaksanakan untuk memberikan pengalaman

belajar yang bermakna bagi siswa. Sehingga pendidik dan peserta didik harus melakukan proses pembelajaran secara daring”.

Sun et al. [3] menyatakan “Selama pandemi Covid-19 berlangsung, pembelajaran secara daring telah dilakukan hampir diseluruh penjuru dunia, namun sejauh ini pembelajaran dengan sistem daring belum pernah dilakukan secara serentak”.

Adapun salah satu aplikasi yang digunakan untuk menunjang dalam pembelajaran *online* adalah Edmodo. Menurut Okmayura et al [4] “Edmodo adalah sebuah situs yang diperuntukkan bagi pendidik untuk membuat kelas virtual. Situs tersebut gratis dan gampang digunakan, selama seorang guru dan murid bisa terhubung dengan internet”. Wankel [5] menyatakan “Edmodo adalah *platform micro blogging* pribadi yang didesain khusus untuk pendidikan, dikembangkan untuk guru dan siswa. Melalui Edmodo guru dan siswa dapat berbagi dokumen, catatan, dan tautan”. Edmodo juga menyediakan kode khusus untuk membuat kelas, dimana nantinya kode ini diberikan kepada siswa atau mahasiswa agar bisa bergabung kedalam kelas tersebut. Saat ini aplikasi Edmodo telah di unduh lebih dari 10 juta kali, dengan 456 rb ulasan dan mencapai rating 3+.

Berdasarkan ulasan yang dibaca penulis terdapat berbagai permasalahan yang dikeluhkan oleh pengguna aplikasi Edmodo dalam pengoperasian aplikasi Edmodo sendiri, berdasarkan hasil survey *feedback* pengguna dari *Google Play Store* hingga bulan Desember 2021. yaitu Aplikasi Edmodo membutuhkan jaringan yang stabil saat digunakan, sering terjadi kegagalan saat login, lambatnya

respon saat mengklik pratinjau Tugas/quiz, dan terkadang terjadi kesalahan sistem dalam menginput jawaban ketika melakukan kuis atau ujian sehingga Dosen/guru menganggap mahasiswa/siswa tidak menjawab Quiz bahkan terkadang tidak ada jawaban sama sekali. Dari permasalahan yang terjadi penulis ingin menganalisis bagaimana tingkat kesiapan pengguna aplikasi Edmodo pada masa pandemi Covid-19.

Pada permasalahan yang telah dijelaskan diatas, dimana aplikasi edmodo telah banyak digunakan, maka penelitian ini dilakukan dengan mengukur kesiapan pengguna dalam menerima dan menggunakan Edmodo. Salah satu metode yang dapat digunakan untuk mengukur tingkat kesiapan teknologi yaitu, *Technology Readiness Index (TRI)*. *Technology Readiness (TR)* merupakan kecenderungan seseorang untuk menggunakan dan menerima teknologi untuk dapat menyelesaikan pekerjaannya, tidak melihat apakah teknologi tersebut dikuasai atau tidak. Sedangkan *Technology Readiness Index (TRI)* adalah indeks yang digunakan untuk mengukur kesiapan pengguna terhadap teknologi baru yang akan digunakan untuk mencapai tujuan dalam kehidupan sehari-hari dan pekerjaan. Merujuk penelitian yang dilakukan Parasuraman (2000), TRI digunakan untuk mengukur kesiapan pengguna dalam menggunakan teknologi baru dengan menggunakan empat variabel kepribadian yaitu *optimism* (optimisme), *innovativeness* (inovasi), *discomfort* (ketidaknyamanan), dan *insecurity* (ketidakamanan) [6].

Berdasarkan uraian yang dikemukakan di atas, peneliti berusaha untuk memprediksi kesiapan para pelajar, mahasiswa dan pendidik terhadap penggunaan

Edmodo dengan menggunakan *Technology Readiness Index*. Hal inilah yang melatar belakangi penulis untuk melakukan penelitian guna mengetahui sejauh mana kesiapan aplikasi Edmodo sebagai media pembelajaran *online* pada masa pandemi covid-19 dengan mengangkat judul:

“Analisis Kesiapan Pengguna Dengan Menggunakan Metode *Technology Readiness Index* (TRI) Pada Aplikasi Edmodo Sebagai Media Pembelajaran *Online*.”

1.2. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan sebelumnya, maka permasalahan yang akan dikaji dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana menganalisis dengan mengukur kesiapan pengguna terhadap aplikasi Edmodo sebagai media pembelajaran *online* dengan metode *Technology Readiness Index* (TRI).
2. Bagaimana mengevaluasi hasil kesiapan pengguna aplikasi Edmodo sebagai media pembelajaran *online* dengan metode *Technology Readiness Index* (TRI).

1.3. BATASAN MASALAH

1. Penelitian ini dilakukan untuk menganalisis kesiapan pengguna dari aplikasi Edmodo.

2. Sampel yang diambil pada penelitian ini adalah Pelajar dan Mahasiswa, sebagai pengguna aplikasi Edmodo untuk pembelajaran daring di Kota Jambi yang berjumlah minimal 100 orang responden.
3. Metode yang digunakan adalah metode *Technology Readiness Index* (TRI) dengan 4 variabel yaitu : optimisme (*optimism*), inovasi (*innovatiness*), ketidaknyamanan (*discomfort*), dan ketidakamanan (*insecurity*).
4. Teknik pengumpulan data menggunakan metode kuesioner dengan bantuan Google Form.
5. Pengolahan data menggunakan *software SmartPLS3*.
6. Metode yang digunakan untuk pengolahan data menggunakan *Structural Equation Model* (SEM).
7. Skala yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Skala Likert*

1.4. TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN

1.4.1. TUJUAN PENELITIAN

1. Menganalisis kesiapan pengguna aplikasi Edmodo sebagai media pembelajaran daring.
2. Mengevaluasi faktor-faktor apa saja yang mempengaruhi tingkat kesiapan pengguna aplikasi Edmodo.

1.4.2. MANFAAT PENELITIAN

1. Untuk mengetahui seberapa jauh kesiapan pengguna aplikasi Edmodo sebagai media pembelajaran *online*.

2. Untuk digunakan sebagai acuan bagi peneliti-peneliti selanjutnya agar dapat mengeksplorasi faktor-faktor lain yang dapat memberikan manfaat bagi para pengguna aplikasi Edmodo.

1.5. SISTEMATIKA PENULISAN

Laporan penelitian ini dibuat dalam sistematika yang sesuai dengan kaidah penulisan ilmiah yang benar dan dibagi dalam bab-bab sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini berisi latar belakang masalah, perumusan masalah, pembatasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian serta sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Pada bab ini penulis membuat landasan teoritis yang mendasari pembahasan laporan secara khusus berisi definisi-definisi yang melandasi penelitian yang didapat dengan melakukan studi pustaka sebagai dasar dalam melakukan analisis.

BAB III : METODOLOGI PENELITIAN

Pada bab ini membahas tentang metode penelitian yang dipakai dalam penelitian tugas akhir ini yang meliputi semua tahapan atau dengan tahapan dalam melakukan analisis.

BAB IV : MODEL DAN INSTRUMEN PENELITIAN

Pada bab ini berisi analisis mengenai kesiapan pengguna pada aplikasi Edmodo dengan menggunakan metode *Technology Readiness Index* (TRI) dan menjelaskan instrument penelitian dan kerangka kerja *Technology Readiness Index* (TRI) pada pengguna Edmodo.

BAB V : HASIL ANALISIS DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi tentang model konseptual, analisis data statistik deskriptif, pengujian-pengujian dan hipotesis.

BAB VI : PENUTUP

Pada bab ini terdapat kesimpulan dari hasil penelitian yang dilakukan dan saran yang berhubungan dengan hasil penelitian ini untuk pengembangan penelitian selanjutnya.