

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Teknologi yang semakin maju telah membawa dampak yang besar dalam aspek-aspek kehidupan. Di era yang semakin maju, teknologi telah digunakan dalam proses pembelajaran. Salah satu bentuk pemanfaatannya adalah pada pembelajaran bahasa asing melalui penggunaan aplikasi berbasis mobile yang dirancang untuk memberikan kemudahan dalam akses proses pembelajaran, seperti adanya kamus digital, alat bantu terjemahan, dan aplikasi pembelajaran interaktif. Pada mahasiswa mandarin salah satu aplikasi pembelajaran yang cukup populer digunakan adalah aplikasi Pleco.

Pleco merupakan salah satu aplikasi hasil perkembangan teknologi yang dikembangkan dari tahun 2000 dan memberikan kemudahan bagi penggunanya dalam memahami pembelajaran bahasa Mandarin. Perangkat lunak ini digunakan sebagai kamus dan media belajar yang menerjemahkan bahasa mandarin ke dalam bahasa Indonesia (Rayuddin, 2024). Adapun, jumlah pengguna aplikasi ini telah mencapai lebih dari 5 juta pengguna dengan berbagai fitur-fitur yang disediakan. Fitur tersebut diantaranya terdapat kamus bahasa Mandarin ke bahasa Indonesia dan sebaliknya, menulis Hanzi, fitur pencarian kata melalui penulisan Hanzi, penulisan pinyin, maupun pencarian melalui penulisan radikal, contoh-contoh frase, penggunaan kata dalam kalimat, peribahasa, dan lain sebagainya (Ariyanti et al., 2024).

Sasaran dari aplikasi pleco adalah semua orang yang ingin lebih mudah belajar bahasa mandarin termasuk pada mahasiswa. Dalam hal ini rata-rata mahasiswa jurusan mandarin di universitas Hasanuddin menggunakan pleco sebagai media pembelajaran tambahan mereka setelah menerima materi perkuliahan. Namun, tingkat penerimaan mereka terhadap teknologi melalui aplikasi pembelajaran Pleco berbeda-beda dan sangat dipengaruhi oleh persepsi individu, terutama sejauh mana mereka menilai aplikasi tersebut berguna (usefulness) dan mudah digunakan (ease of use). Persepsi dapat dipahami sebagai fenomena dalam psikologi sosial yang mencerminkan sikap individu terhadap suatu objek. Persepsi juga dapat didefinisikan sebagai proses memperoleh dan memahami informasi melalui penginderaan. Penginderaan ini menggambarkan tahapan ketika stimulus diterima oleh alat indera, kemudian diteruskan melalui saraf menuju pusat sistem saraf di otak (Swarjana, 2022). Oleh karena itu, dengan adanya penggambaran terkait persepsi mereka kita dapat mengetahui mana aplikasi Pleco memenuhi harapan dan kebutuhan mahasiswa dalam mendukung proses belajar mereka. Pemahaman ini menjadi penting karena persepsi mahasiswa akan mempengaruhi tingkat penerimaan teknologi, yang pada akhirnya berdampak pada efektivitas pembelajaran. Artinya, persepsi mahasiswa terhadap Pleco akan memengaruhi penerimaan dan intensitas penggunaannya, yang pada akhirnya berdampak pada efektivitas proses pembelajaran.



menganalisis persepsi mahasiswa jurusan mandarin terhadap aplikasi pleco, nya suatu pendekatan yang dapat menjelaskan faktor yang mempengaruhi pengguna terhadap suatu teknologi. Salah satu bentuk pendekatan yang *Technology Acceptance Model* (TAM). Pendekatan ini merupakan salah satu yang digunakan dalam penelitian terkait penerimaan teknologi. *Technology Model* (TAM), yang diperkenalkan oleh Fred Davis pada tahun 1986, bertujuan

untuk menelaah serta memahami faktor-faktor yang memengaruhi penerimaan penggunaan teknologi. Keputusan individu untuk memakai atau tidak memakai suatu aplikasi biasanya ditentukan oleh keyakinan mereka bahwa aplikasi tersebut dapat mendukung kinerja dan membantu menyelesaikan tugas dengan lebih efektif (Davis, 1989). Dalam teori TAM penerimaan teknologi diprediksi oleh niat perilaku pengguna yang selanjutnya ditentukan oleh persepsi kegunaan teknologi dalam menjalankan tugas dan persepsi kemudahan penggunaannya. Tujuan utama TAM adalah menjelaskan proses yang melatarbelakangi penerimaan teknologi, sehingga dapat memprediksi perilaku pengguna sekaligus memberikan landasan teoritis atas keberhasilan penerapan teknologi. Secara praktis, TAM bertujuan memberikan panduan bagi praktisi mengenai langkah-langkah yang perlu dipertimbangkan sebelum melakukan implementasi sistem.

Technology Acceptance Model menurut Davis (1989) menekankan dua komponen utama yaitu pertama Perceived Usefulness (PU) yaitu keyakinan bahwa penggunaan teknologi dapat meningkatkan kinerja atau mendukung penyelesaian tugas secara lebih efektif. Kedua, Perceived Ease of Use (PEOU) adalah keyakinan bahwa teknologi tersebut mudah dipahami dan dioperasikan tanpa membutuhkan banyak usaha. Kedua komponen ini memengaruhi sikap (attitude) pengguna terhadap teknologi, yang kemudian menentukan niat perilaku (behavioral intention) dalam menggunakannya. Dengan demikian, pemahaman terhadap PU dan PEOU sangat penting untuk menganalisis penerimaan mahasiswa terhadap aplikasi pembelajaran berbasis teknologi.

Beberapa penelitian yang menggunakan pendekatan *Technology Acceptance Model* (TAM) pada mobile learning menunjukkan hasil yang positif terkait penerimaan mereka terhadap mobile learning yang mereka gunakan. Pada penelitian dari (Pangestu et al., 2023) tentang Analisis Persepsi *Mobile Learning Readiness* dengan Menggunakan *Technology Acceptance Model* dalam Pembelajaran Bahasa Jawa menunjukkan bahwa model TAM ini dapat digunakan untuk menganalisis persepsi mereka terkait *mobile learning* tersebut dengan hasil yang didapatkan menunjukkan persepsi *ease of use* dan *usefulness* mempengaruhi kesiapan belajar dalam menggunakan *mobile learning*. Kemudian, penelitian lain juga dilakukan oleh (Effendi et al., 2021) yang menganalisis *Technology Acceptance Model* (TAM) pada aplikasi SISMART yang merupakan salah satu bentuk dari teknologi pembelajaran. Hasil dari penggunaan model TAM ini mampu memberikan jawaban tentang persepsi penggunaannya dalam hal ini ketertarikan dan minat mereka menggunakan SISMART, mempermudah mereka dalam pembelajaran daring, taraf keseringan mereka menggunakan SISMART dengan persentase yang ditunjukkan secara jelas. Memperkuat dua penelitian sebelumnya, model *Technology Acceptance Model* (TAM) juga digunakan sebagai pendekatan dalam penelitian oleh (Maita & Majid, 2022) yang menganalisis penerimaan terhadap penggunaan *E-learning*. TAM digunakan sebagai indikator untuk menilai penerimaan mereka dalam penggunaan pembelajaran berbasis teknologi. Hasil dari penelitian ini memberikan hasil bahwa pengguna dapat menerima penggunaan *e-learning*. Dengan demikian, dari ketiga hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa pendekatan TAM ini terbukti efektif untuk digunakan dalam menganalisis persepsi terhadap penggunaan teknologi salah satunya dalam bentuk aplikasi pembelajaran.



Meskipun demikian, studi yang secara khusus menelaah persepsi mahasiswa terhadap aplikasi Pleco dengan pendekatan TAM masih jarang dilakukan. Penelitian terdahulu lebih berfokus pada *e-learning* secara umum. Kondisi ini ap penelitian, yaitu perlunya kajian yang menekankan pada bagaimana isan Mandarin menilai aplikasi Pleco dari aspek kegunaan (PU) dan penggunaannya (PEOU) dalam mendukung pembelajaran bahasa Mandarin.

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, penelitian ini diarahkan untuk mendeskripsikan persepsi mahasiswa program studi Bahasa Mandarin terhadap penggunaan aplikasi Pleco dengan menggunakan kerangka *Technology Acceptance Model (TAM)*. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi empiris dalam pengembangan strategi pembelajaran berbasis teknologi, khususnya pada pembelajaran bahasa Mandarin di perguruan tinggi.

1.2 Identifikasi Masalah

1. Tingkat kesulitan pembelajaran bahasa Mandarin yang masih menjadi hambatan bagi mahasiswa jurusan mandarin, terutama terkait penguasaan karakter Hanzi, pinyin, serta pengucapan nada, sehingga membutuhkan media belajar yang praktis dan interaktif.
2. Belum diketahui secara pasti bagaimana mahasiswa jurusan mandarin menilai aplikasi Pleco dalam proses pembelajaran.
3. Masih kurangnya data empiris dalam bentuk penelitian tentang persepsi mahasiswa jurusan mandarin terhadap aplikasi pleco sebagai alat bantu pembelajaran bahasa mandarin.

1.3 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini ialah Bagaimana persepsi mahasiswa Bahasa Mandarin terhadap penggunaan aplikasi Pleco sebagai media pembelajaran menggunakan pendekatan *Technology Acceptance Model (TAM)* yang dianalisis dari indikator kegunaan (*perceived usefulness*) dan kemudahan penggunaan (*perceived ease of use*)?

1.4 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dan mendeskripsikan persepsi mahasiswa jurusan Bahasa Mandarin terhadap penggunaan aplikasi Pleco dalam pembelajaran Bahasa Mandarin berdasarkan pendekatan *Technology Acceptance Model (TAM)*, dengan meninjau dari indikator kegunaan (*perceived usefulness*) dan kemudahan penggunaan (*perceived ease of use*).

1.5 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis
Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan kajian ilmu di bidang pembelajaran bahasa asing, khususnya pembelajaran bahasa Mandarin berbasis teknologi. Secara teoritis, penelitian ini juga dapat memperkaya literatur mengenai penerimaan teknologi pembelajaran (*Technology Acceptance Model/TAM*) pada konteks penggunaan aplikasi mobile seperti Pleco. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan adopsi teknologi dalam pembelajaran bahasa asing.



ktis

itian ini diharapkan bermanfaat bagi berbagai pihak. Bagi mahasiswa, i dapat memberikan informasi penting mengenai pemanfaatan aplikasi Pleco ukung kemampuan dan motivasi belajar bahasa Mandarin. Bagi dosen atau emuan ini diharapkan menjadi masukan dalam merancang strategi an yang lebih interaktif dengan memanfaatkan teknologi. Bagi pengembang

aplikasi Pleco, hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan evaluasi untuk pengembangan fitur sesuai kebutuhan mahasiswa. Selain itu, bagi lembaga pendidikan, penelitian ini diharapkan menjadi pertimbangan dalam mendukung kebijakan pembelajaran berbasis teknologi dan mendorong inovasi pembelajaran digital yang relevan.

1.6 Penelitian Relevan

Penelitian yang dilakukan oleh (Sulistiyo et al., 2022) dengan judul *“Determinants of Technology Acceptance Model (TAM) Towards ICT Use for English Language Learning”* bertujuan untuk mengetahui faktor-faktor dalam Model Penerimaan Teknologi (TAM) yang memengaruhi penggunaan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) oleh siswa dalam pembelajaran bahasa Inggris. Penelitian ini dilakukan di tingkat sekolah menengah dan menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode survei. Instrumen penelitian berupa kuesioner yang mengukur konstruk *perceived usefulness* (PU), *perceived ease of use* (PEOU), serta *behavioral intention* (BI) siswa dalam menggunakan TIK. Data dianalisis dengan *Structural Equation Modeling* (SEM). Hasil penelitian menunjukkan bahwa PU dan PEOU secara signifikan memengaruhi niat siswa untuk menggunakan teknologi dalam belajar, dengan PU memberikan pengaruh lebih besar secara langsung dibandingkan PEOU. PEOU juga terbukti memiliki pengaruh tidak langsung terhadap niat penggunaan melalui PU. Penelitian ini mengukuhkan validitas dasar dari model TAM. Persamaan penelitian ini terletak pada penggunaan teori TAM dengan indikator PU dan PEOU. Namun, terdapat perbedaan pendekatan yang digunakan adalah eksplanatori untuk menguji pengaruh keduanya terhadap *behavioral intention*. Selain itu, konteks pembelajarannya berbeda, yaitu pada siswa menengah, bukan mahasiswa, dan aplikasinya tidak spesifik. Oleh karena itu, penelitian kali ini mengisi celah dengan cara mengadopsi pendekatan deskriptif pada konteks mahasiswa Bahasa Mandarin, serta fokus pada aplikasi spesifik, yaitu Pleco, dengan hanya menggunakan dua indikator utama TAM. Sehingga, posisi penelitian mengisi kekosongan karena fokus pada aplikasi yang lebih spesifik dengan sasaran adalah mahasiswa.

Penelitian oleh (Sulasmi & Dalle, 2022) yang berjudul *“The Impact of External Factors on the Acceptance of Educational Technology among the Indonesian Junior School Teachers”* bertujuan untuk memahami bagaimana faktor eksternal memengaruhi penerimaan teknologi di kalangan guru SMP di Indonesia. Penelitian ini menerapkan pendekatan kuantitatif dengan melibatkan 150 guru sebagai responden. Data dikumpulkan melalui kuesioner yang dirancang berdasarkan teori TAM serta diperluas dengan variabel eksternal berupa *self-efficacy*. Analisis data dilakukan menggunakan SEM untuk melihat hubungan antara persepsi kegunaan, kemudahan penggunaan, efikasi diri, dan niat dalam memanfaatkan teknologi. Temuan penelitian menunjukkan bahwa persepsi kegunaan dan kemudahan penggunaan dipengaruhi secara signifikan oleh tingkat keyakinan diri guru dalam mengoperasikan teknologi. Temuan ini memberikan kontribusi terhadap pengembangan TAM yang lebih kontekstual. Persamaan dengan penelitian peneliti kali ini adalah sama-sama menggunakan TAM yang berfokus pada indikator PU dan PEOU. Namun, perbedaannya penelitian ini dilakukan pada guru dan bukan pada mahasiswa, serta tidak menyoroti teknologi spesifik seperti aplikasi kamus atau bahasa asing. Dengan demikian, penelitian memberikan kontribusi baru dengan fokus pada mahasiswa sebagai subjek, teknologi spesifik (Pleco) dalam konteks pembelajaran bahasa asing, serta dalam koridor deskriptif yang hanya mendeskripsikan persepsi berdasarkan PU. Untuk itu, gap penelitian yang diisi adalah dengan memberikan gambaran



deskriptif tentang penerimaan mahasiswa terhadap aplikasi pembelajaran digital secara lebih spesifik.

Penelitian yang dilakukan oleh (He & Li, 2023) dengan judul *“Continuance Intention to Use Mobile Learning for Second Language Acquisition Based on the Technology Acceptance Model and Self-Determination Theory”* merupakan penelitian yang mengombinasikan model TAM dengan teori motivasi belajar dari *Self-Determination Theory* (SDT). Penelitian ini dilakukan di Tiongkok terhadap mahasiswa yang menggunakan aplikasi mobile learning dalam pembelajaran bahasa kedua. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif melalui metode survei dengan analisis SEM. Variabel yang diteliti mencakup PU, PEOU, motivasi intrinsik maupun ekstrinsik, serta niat berkelanjutan dalam pemanfaatan aplikasi pembelajaran. Hasil penelitian mengungkapkan bahwa PU dan PEOU berpengaruh positif terhadap motivasi belajar, sekaligus berperan signifikan dalam mendorong niat mahasiswa untuk terus menggunakan aplikasi tersebut. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan adalah sama-sama menggunakan TAM dengan indikator PU dan PEOU dalam konteks mobile learning untuk pembelajaran bahasa. Penelitian ini lebih banyak kombinasi yang menghubungkan TAM dengan SDT dan meneliti *continuance intention* dengan aplikasi yang tidak begitu spesifik. Sedangkan, penelitian kali ini akan lebih sederhana dengan hanya mendeskripsikan persepsi PU dan PEOU mahasiswa pada aplikasi Pleco. Sehingga, melalui penelitian yang akan dilakukan akan mengisi kekosongan penelitian karena fokus pada aplikasi Mandarin (Pleco) yang belum diuraikan secara detail.

Penelitian oleh (Wulyani et al., 2024) dalam artikelnya *“Patterns of Utilizing AI-Assisted Tools among EFL Students: Need Surveys for Assessment Model Development”* mengkaji pola penggunaan alat bantu berbasis AI oleh mahasiswa dalam pembelajaran bahasa Inggris sebagai bahasa asing (EFL). Penelitian ini mengevaluasi persepsi mahasiswa terhadap kemudahan, kegunaan, dan motivasi penggunaan teknologi AI seperti translator dan chatbot dalam kegiatan belajar. Metode penelitian ini adalah kuantitatif dengan pendekatan deskriptif korelasional, menggunakan kuesioner berbasis TAM yang diperluas dengan penambahan variabel motivasi belajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa PU dan PEOU memberikan dampak signifikan terhadap motivasi mahasiswa, dan motivasi ini menjadi mediasi penting dalam membentuk niat penggunaan alat berbasis AI. Persamaan penelitian ini adalah sama-sama menggunakan TAM dengan indikator PU dan PEOU untuk menganalisis penerimaan teknologi pembelajaran. Meskipun penelitian ini memberikan kontribusi terhadap pengembangan model TAM dalam ranah pendidikan bahasa, fokusnya pada AI tools yang bersifat umum dan konteksnya pada bahasa Inggris menyebabkan hasilnya tidak sepenuhnya dapat diterapkan dalam konteks Bahasa Mandarin dan aplikasi Pleco. Selain itu, penelitian yang akan dilakukan memberikan fokus baru dengan hanya menggunakan dua indikator dasar TAM (PU dan PEOU), serta menargetkan aplikasi spesifik, yaitu Pleco, dalam konteks pembelajaran Bahasa Mandarin. Dengan pendekatan deskriptif, peneliti menyajikan potret persepsi mahasiswa tanpa memasukkan variabel eksternal tambahan.

Penelitian oleh (Yao & Liu, 2024) yang berjudul *“Emotional Multifaceted Feedback on AI Tool Use in EFL Learning Initiation: Chain-Mediated Effects of Motivation and Metacognitive Strategies in an Optimized TAM Model”* berusaha mengembangkan TAM



menambahkan variabel-variabel psikologis seperti strategi metakognitif dan emosional dalam pembelajaran bahasa Inggris. Penelitian ini melibatkan 730 mahasiswa yang menggunakan AI tools untuk pembelajaran awal bahasa Inggris dan menggunakan pendekatan kuantitatif yang dianalisis melalui SEM. Hasil penelitian menunjukkan bahwa umpan balik emosional memengaruhi motivasi belajar dan strategi metakognitif mahasiswa. Motivasi belajar dan umpan balik emosional memiliki efek mediasi yang kuat terhadap daya tahan belajar.

(*learning resilience*). Persamaan penelitiannya yaitu sama-sama meneliti TAM dengan PU dan PEOU dalam pembelajaran bahasa asing. Meskipun penelitian ini kaya secara teoretis dan metodologis, fokusnya adalah pada alat bantu AI secara umum dan tidak menyasar satu aplikasi tertentu seperti Pleco. Meskipun mencakup PU dan PEOU, model yang digunakan bersifat kompleks dan bersifat eksplanatori. Penelitian penulis memberikan pendekatan yang lebih sederhana namun tetap relevan, dengan hanya menggunakan dua indikator dasar TAM dalam pendekatan deskriptif untuk mengetahui persepsi mahasiswa terhadap aplikasi Pleco dalam konteks pembelajaran Bahasa Mandarin. Sehingga dapat menyajikan alternatif penelitian yang lebih sederhana namun spesifik, sehingga mengisi celah bagi kajian penerimaan aplikasi bahasa Mandarin berbasis mobile (Pleco).

Dengan demikian secara keseluruhan gap penelitian yang diisi dalam studi ini terletak pada kurangnya penelitian yang secara khusus mendeskripsikan persepsi mahasiswa Bahasa Mandarin terhadap penggunaan aplikasi pembelajaran digital seperti Pleco dengan menggunakan pendekatan deskriptif dan hanya berfokus pada dua indikator utama dalam model TAM, yaitu *perceived usefulness* (PU) dan *perceived ease of use* (PEOU). Dari uraian persamaan dan perbedaan penelitian terdahulu, penelitian ini mengisi kekosongan karena belum ada studi yang secara khusus meneliti persepsi mahasiswa Bahasa Mandarin terhadap aplikasi Pleco menggunakan TAM dengan indikator dasar (PU & PEOU). Penelitian ini juga berbeda dengan penelitian sebelumnya yang cenderung eksplanatori, memperluas model dengan variabel eksternal, atau meneliti konteks umum seperti e-learning, AI tools, bahasa Inggris, maupun guru/siswa. Oleh karena itu, penelitian ini berposisi sebagai studi deskriptif kontekstual yang menyajikan potret empiris penerimaan teknologi pada aplikasi pembelajaran spesifik, yakni Pleco, dalam konteks pembelajaran bahasa Mandarin di perguruan tinggi.

1.7 Konsep

1.7.1 Konsep Persepsi

Persepsi berasal dari kata Latin *Perceptio* yang berarti menerima atau mengumpulkan. Menurut Langton dan Robbins (2006) dalam (Swarjana, 2022) persepsi merupakan proses ketika individu memilih, mengorganisasi, dan menafsirkan kesan sensorik untuk memberi makna pada lingkungannya. Sementara itu, Wood (2016) dalam (Swarjana, 2022) menjelaskan bahwa persepsi adalah proses aktif dalam memilih, mengatur, serta menafsirkan orang, objek, peristiwa, situasi, maupun aktivitas. Dengan demikian, persepsi dapat dipahami sebagai proses penafsiran terhadap stimulus berupa objek, peristiwa, atau situasi yang diterima melalui indera manusia. Lebih lanjut Wood (2016) menegaskan bahwa persepsi merupakan proses aktif yang melibatkan tiga tahapan, yakni:

1. Selection

Pada tahap ini, individu lebih memusatkan perhatian pada hal-hal yang dianggap menarik atau sesuai dengan kebutuhan untuk dipahami dan ditafsirkan. Dari sekian banyak peristiwa di sekelilingnya, seseorang biasanya hanya memilih aspek tertentu yang relevan dengan minat, kebutuhan, maupun motivasinya.

rganization

Tahap ini menunjukkan bahwa persepsi seseorang dibentuk melalui struktur kognitif. Sesuai dengan teori konstruktivisme, individu mengatur serta menafsirkan pengalaman yang dialaminya berdasarkan kerangka kognitif yang dimiliki.

terpretation



Interpretasi merupakan tahap subjektif dalam memberi makna terhadap apa yang dilihat maupun dialami. Pada fase ini, individu menafsirkan rangsangan berupa objek, kejadian, atau peristiwa tertentu. Proses ini biasanya muncul ketika timbul pertanyaan terhadap suatu pengalaman, misalnya mengapa suatu hal terjadi atau alasan orang lain melakukan maupun tidak melakukan sesuatu.

Persepsi individu dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor, di mana kondisi seseorang sangat menentukan cara mereka memandang peristiwa, objek, maupun situasi tertentu. Faktor-faktor tersebut meliputi:

1. Faktor fisiologis

Perbedaan kemampuan sensorik dan kondisi fisiologis menjadi salah satu penyebab variasi persepsi antarindividu. Setiap orang memiliki tingkat kepekaan indera yang berbeda. Kondisi tubuh, baik sehat maupun sakit, sangat memengaruhi cara seseorang memersepsikan sesuatu. Umumnya, individu yang sedang lelah, stres, atau tidak sehat cenderung menilai secara lebih negatif dibandingkan ketika berada dalam kondisi prima.

2. Harapan

Harapan juga berperan dalam membentuk persepsi. Informasi awal yang dimiliki seseorang mengenai suatu hal menumbuhkan ekspektasi tertentu, yang pada akhirnya memengaruhi cara individu tersebut menafsirkan objek atau peristiwa.

3. Kemampuan kognitif

Perbedaan kompleksitas kognitif turut menentukan kualitas persepsi. Individu yang hanya berfokus pada data konkret cenderung memiliki pemahaman sederhana, sementara mereka yang mampu mengolah data psikologis dapat menghasilkan penafsiran yang lebih mendalam.

4. Peran sosial

Status atau peran sosial seseorang dapat memengaruhi cara pandangnya. Misalnya, seorang dosen menilai mahasiswa berdasarkan posisinya sebagai pendidik.

5. Keanggotaan budaya dan komunitas sosial

Budaya mencakup nilai, norma, keyakinan, dan cara memaknai pengalaman yang diwariskan dalam kelompok. Selain budaya, keanggotaan dalam komunitas sosial juga membentuk pola pikir, perspektif, dan pengalaman individu. Komunitas sosial biasanya memiliki ciri khas yang membedakan mereka dari masyarakat luas, baik dalam hal nilai, praktik, maupun pemahaman. Faktor seperti agama, ras, gender, dan orientasi seksual juga turut menjadi bagian dari identitas sosial yang memengaruhi perilaku individu dalam kehidupan bermasyarakat.

Di sisi lain, Langton dan Robbins (2006) memaparkan bahwa persepsi dapat dipengaruhi oleh tiga hal penting diantaranya :

1. *Perceiver*

interpretasi seseorang terhadap suatu objek atau target sangat dipengaruhi oleh karakteristik pribadi individu yang melakukan pengamatan. Dengan kata lain, persepsi ditentukan oleh sifat dan latar belakang individu itu sendiri.

2. *The Situation*



Lingkungan atau konteks di sekitar peristiwa juga memengaruhi cara pandang seseorang. Misalnya, pakaian yang dianggap pantas dalam situasi sosial tertentu bisa jadi tidak sesuai bila digunakan di lingkungan kerja.

3. *The Target*

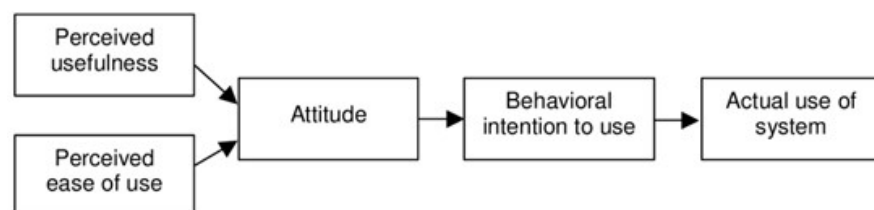
Karakteristik objek atau orang yang diamati turut membentuk persepsi. Individu yang lebih aktif dan mencolok, misalnya banyak berbicara atau bergerak, cenderung lebih menarik perhatian dibandingkan mereka yang pendiam. Faktor seperti suara, ukuran, gerakan, maupun kebaruan suatu objek berperan penting dalam bagaimana seseorang memersepsikannya.

Dengan demikian, keterkaitan dengan penelitian ini maka pemahaman mengenai konsep persepsi menjadi kunci penting dalam melihat bagaimana mahasiswa bahasa Mandarin menerima dan memanfaatkan aplikasi Pleco dalam proses pembelajaran mereka. Faktor-faktor seperti harapan, kemampuan kognitif, serta situasi dan lingkungan akan membentuk cara mahasiswa menilai kegunaan dan kemudahan penggunaan aplikasi Pleco. Melalui analisis persepsi ini, peneliti dapat mengidentifikasi sejauh mana Pleco mampu memberikan pengalaman belajar yang efektif serta menentukan faktor-faktor yang mendorong atau menghambat penerimaan teknologi di kalangan mahasiswa bahasa Mandarin.

1.7.2 Konsep Technology Acceptance Model

Technology Acceptance Model (TAM) merupakan pengembangan dari *Theory of Reasoned Action* (TRA), yang banyak digunakan dalam penelitian mengenai penerimaan teknologi (Azkiya & Labibah, 2023). Model ini diperkenalkan oleh Fred D. Davis pada tahun 1989 melalui tulisannya *Perceived Usefulness, Perceived Ease of Use, and User Acceptance of Information Technology*. Davis mengembangkan sekaligus menguji TAM untuk menjelaskan alasan seseorang bersedia atau enggan memanfaatkan teknologi baru, khususnya dalam konteks sistem informasi. Dalam penelitiannya (Davis, 1989), menekankan dua keyakinan utama yang memengaruhi penerimaan teknologi, yaitu *perceived usefulness* dan *perceived ease of use*. Tujuan utama dari TAM adalah menggambarkan proses penerimaan teknologi guna memprediksi perilaku pengguna sekaligus memberikan kerangka teoretis bagi keberhasilan implementasi teknologi (Marikyan & Papagiannidis, 2025). Selanjutnya, model ini divalidasi lebih lanjut sehingga mampu mengonfirmasi adanya hubungan yang signifikan antara persepsi kegunaan, persepsi kemudahan penggunaan, niat, serta perilaku pengguna.

Gambar 1. 1 Framework TAM



Sumber : Rizky Wicaksono, (2021)



Gambaran umum Davis tentang TAM dapat dilihat pada gambar di atas untuk variabel-variabel yang saling terkait yang perlu dipertimbangkan ketika

suatu teknologi digunakan. Dalam hal ini persepsi kegunaan dan kemudahan dapat mempengaruhi sikap pengguna. Kemudian, sikap terhadap pengguna akan menunjukkan tingkat kesukaan atau ketidaksukaan terhadap teknologi atau sistem informasi. (Davis, 1989) mengatakan bahwa kegunaan yang dirasakan adalah sejauh mana individu percaya bahwa penggunaan suatu sistem dapat membantu meningkatkan kinerjanya. Sementara itu, kemudahan penggunaan yang dirasakan menggambarkan keyakinan bahwa sistem tersebut dapat digunakan tanpa membutuhkan banyak usaha, baik secara fisik maupun mental.. Namun, di sisi lain hanya terdapat 2 indikator utama yang digunakan David dalam melihat penerimaan seseorang terhadap teknologi yaitu sebagai berikut :

1. *Perceived Usefulness (PU)*

Dalam artikelnya Davis (1989) mengatakan “*The degree to which a person believes that using a particular system would enhance his or her job performance*” yang dimaknai sebagai persepsi individu bahwa teknologi dapat membantu menyelesaikan tugas dengan lebih efektif. Dalam konteks ini, apabila seseorang meyakini bahwa sistem benar-benar mendukung pekerjaannya, maka ia akan lebih cenderung menerima dan menggunakannya. *Perceived usefulness* merupakan komponen utama dalam *Technology Acceptance Model (TAM)* yang menggambarkan sejauh mana individu menilai teknologi bermanfaat untuk menyelesaikan tugas atau mencapai tujuan tertentu. Tingkat kegunaan ini dipengaruhi oleh manfaat yang diberikan teknologi serta kemampuannya dalam memenuhi kebutuhan pengguna. Faktor tersebut menjadi pendorong penting adopsi teknologi, karena semakin besar manfaat yang dirasakan, semakin tinggi pula kemungkinan penerimaan oleh pengguna. Oleh sebab itu, dalam pengembangan teknologi perlu diperhatikan aspek *perceived usefulness* agar desain yang dihasilkan mampu mendukung pekerjaan sekaligus memberikan manfaat nyata. Adapun indikator yang digunakan untuk mengukur *perceived usefulness* (Rizky Wicaksono, 2021) antara lain:

1. Efektivitas teknologi

Efektivitas teknologi menggambarkan sejauh mana individu menilai teknologi mampu memenuhi kebutuhannya, baik dalam menyelesaikan masalah maupun membantu mencapai tujuan tertentu. Tingkat efektivitas ini dipengaruhi oleh beberapa aspek, di antaranya:

a. Kualitas teknologi

Kualitas menjadi faktor utama yang menentukan efektivitas suatu teknologi, yang dapat dilihat dari desain, fungsionalitas, keandalan, serta dukungan teknis yang tersedia.

b. Ketersediaan sumber daya

Efektivitas juga dipengaruhi oleh kecukupan sumber daya, baik perangkat keras maupun perangkat lunak. Dukungan yang memadai akan memudahkan pengguna dalam mengoperasikan teknologi secara optimal.

c. Kemampuan teknologi untuk memenuhi kebutuhan pengguna

Teknologi dianggap efektif apabila mampu menjawab kebutuhan penggunanya. Oleh karena itu, proses pengembangan harus berorientasi pada kebutuhan pengguna agar teknologi yang dihasilkan benar-benar relevan dan bermanfaat.



2. Keuntungan teknologi

Keuntungan teknologi mengacu pada pandangan individu terhadap manfaat yang diperoleh dari penggunaannya. Manfaat tersebut bisa berupa keuntungan ekonomi, efisiensi waktu, maupun bentuk manfaat lainnya. Faktor-faktor yang memengaruhi keuntungan teknologi meliputi:

a. Biaya

Besarnya biaya penggunaan menjadi penentu apakah suatu teknologi dianggap bermanfaat. Jika biaya terlalu tinggi, pengguna cenderung enggan memakainya. Oleh karena itu, penetapan biaya yang wajar perlu dipertimbangkan agar teknologi dapat memberi keuntungan nyata.

b. Produktivitas

Teknologi yang mampu meningkatkan kinerja dan efisiensi kerja akan memberikan nilai tambah. Misalnya, teknologi yang mempercepat pekerjaan atau meminimalkan kesalahan dinilai lebih menguntungkan.

c. Kualitas produk atau layanan

Teknologi yang menghasilkan produk atau layanan dengan mutu lebih tinggi memberi keuntungan bagi pengguna. Contohnya, teknologi yang dapat meningkatkan kualitas suara atau gambar dalam multimedia memberi nilai lebih..

d. Kemudahan akses

Kemampuan teknologi dalam mempermudah akses terhadap informasi maupun produk juga menjadi manfaat penting. Sebagai contoh, sistem yang memungkinkan transaksi daring memberikan kenyamanan dan keuntungan bagi penggunanya..

3. Keterkaitan teknologi dengan tugas

Keterkaitan teknologi dengan tugas menggambarkan sejauh mana individu menilai teknologi dapat membantu penyelesaian pekerjaan mereka. Hal ini berkaitan dengan fungsi teknologi dalam mendukung atau mempercepat proses kerja. Faktor yang memengaruhinya, antara lain::

a. Fungsionalitas

Teknologi dengan fungsi yang dirancang khusus untuk mendukung suatu pekerjaan akan mempermudah penyelesaian tugas. Oleh sebab itu, aspek fungsionalitas sangat penting dalam proses pengembangannya.

b. Kemampuan teknologi untuk mempercepat proses tugas

Teknologi yang mampu mempersingkat waktu kerja atau mempercepat proses penyelesaian dianggap membantu pengguna bekerja lebih efisien. Karena itu, kecepatan pemrosesan menjadi faktor utama dalam pengembangan teknologi..

4. Relevansi teknologi

Relevansi teknologi merujuk pada persepsi individu mengenai sejauh mana teknologi sesuai dengan kebutuhan mereka. Artinya, teknologi dinilai relevan jika mampu memberikan jawaban atas kebutuhan pengguna. Aspek yang memengaruhinya, antara lain::



- a. Kebutuhan pengguna
Teknologi yang dikembangkan dengan mempertimbangkan kebutuhan pengguna akan lebih mudah dipandang relevan..
- b. Konteks penggunaan
Teknologi yang disesuaikan dengan konteks tertentu, seperti dunia usaha atau pendidikan, akan dianggap relevan jika sesuai dengan lingkungannya.
- c. Fitur dan fungsi teknologi
Teknologi dengan fitur serta fungsi yang mendukung kebutuhan pengguna lebih mudah diterima sebagai relevan.
- d. Ketersediaan teknologi
Teknologi yang mudah dijangkau dan tersedia luas cenderung lebih dianggap relevan. Oleh sebab itu, aksesibilitas menjadi faktor penting dalam perancangannya.

2. *Perceived Ease of Use (PEOU)*

Davis mengemukakan bahwa ketika sebuah sistem dipersepsikan mudah digunakan, maka peluang pengguna untuk menerimanya akan semakin besar. *Perceived ease of use* (PEOU) tidak hanya berpengaruh langsung terhadap minat dalam penggunaan, tetapi juga secara tidak langsung memengaruhi *perceived usefulness* (PU). Artinya, semakin sederhana dan praktis suatu sistem, semakin tinggi pula penilaian pengguna terhadap kegunaannya. PEOU mencerminkan persepsi individu mengenai tingkat kemudahan penggunaan teknologi, sehingga menjadi faktor penting dalam mendorong adopsi. Semakin mudah teknologi dioperasikan, semakin besar kemungkinan diterima oleh pengguna. Oleh karena itu, aspek PEOU harus menjadi perhatian utama dalam pengembangan teknologi agar sistem tidak hanya mudah digunakan, tetapi juga mampu membantu pengguna menyelesaikan pekerjaannya. Menurut (Rizky Wicaksono, 2021) beberapa indikator yang dapat digunakan untuk mengukur *perceived ease of use* antara lain:

1. Kemudahan belajar
Menggambarkan sejauh mana teknologi mudah dipelajari, yang dipengaruhi oleh desain antarmuka dan fitur yang mendukung proses pembelajaran pengguna.
2. Kemudahan penggunaan
Mengacu pada persepsi pengguna tentang tingkat kemudahan dalam mengoperasikan teknologi setelah dipelajari, terutama terkait efisiensi dan navigasi antarmuka.
3. Ketersediaan dukungan teknis
Persepsi mengenai adanya bantuan teknis saat pengguna mengalami kendala dalam menggunakan teknologi, yang dapat memengaruhi pandangan mereka terhadap kemudahan penggunaan.
4. Ketersediaan sumber daya
Persepsi terkait akses terhadap perangkat keras, perangkat lunak, serta jaringan internet yang dibutuhkan. Ketersediaan sumber daya ini turut menentukan sejauh mana teknologi dianggap mudah digunakan.



1.7.3 Konsep Pleco

Bahasa mandarin merupakan bahasa internasional kedua setelah bahasa inggris. Namun, tingkat kesulitan dari bahasa mandarin berada di atas bahasa inggris karena terdapat perbedaan cara penulisan, dimana bahasa inggris menggunakan alfabet sedangkan bahasa mandarin menggunakan aksara (hanzi). Menurut data dari (Silitonga & Rudiansyah, 2022) jumlah aksara Mandarin yang telah tercatat dalam kamus bahasa Mandarin mencapai lebih dari 100.000, dan angka ini terus bertambah seiring perkembangan bahasa. Tantangan utama dalam mempelajari bahasa Mandarin terletak pada kesulitan mengingat karakter-karakternya. Sementara itu, penggunaan kamus cetak yang tebal dianggap kurang praktis karena berat dan sulit dibawa ke mana-mana. Dengan latar belakang tersebut, hadir aplikasi Pleco yang dirancang untuk mempermudah pengguna dalam memahami bahasa Mandarin.

Pleco merupakan software yang didirikan pada bulan mei 2000 oleh Michael Love. Saat ini jumlah pengguna pleco sudah mencapai kurang lebih 5 juta pengguna dan telah mendapat 40 ribu ulasan dengan Bintang 4,6 yang mengindikasikan pleco baik dalam hal penggunaannya. Pleco dapat diunduh melalui *PlayStore* (untuk pengguna Android) dan *Appstore* (untuk pengguna Iphone)

Gambar 1. 2 Pleco di Playstore



Sumber : Google Playstore

Selain mudah diunduh, terdapat pula fitur-fitur utama berdasarkan data yang dikutip dari (Pleco, 2025) yang disediakan di aplikasi *Pleco Chinese Dictionary* bagi pengguna, diantaranya :

1. Kamus Mandarin

Aplikasi ini digunakan sebagai kamus yang memungkinkan pengguna mencari arti, pengucapan (Mandarin/Cantonese), contoh kalimat, serta mengenali karakter secara detail seperti radical dan measure words. Hasil pencarian menunjukkan entri campuran (*simplified/traditional*) dan pinyin/zhuyin sesuai dengan pengaturan.



Optimized using
trial version
www.balesio.com

Gambar 1. 3 Kamus dalam Pleco



Sumber : Google Playstore

2. Pencarian Teks & Input Karakter

Pleco juga memiliki engine pencarian yang cepat dan cerdas, yang langsung menunjukkan hasil dari seluruh kamus yang dipilih. Pencarian dilakukan dengan: karakter Hanzi, pinyin (dengan atau tanpa tone), campuran karakter + pinyin, atau kata kunci dalam bahasa Inggris atau Indonesia.

Gambar 1.4 Pencarian Teks dan Input dalam Pleco



Sumber : Google Playstore

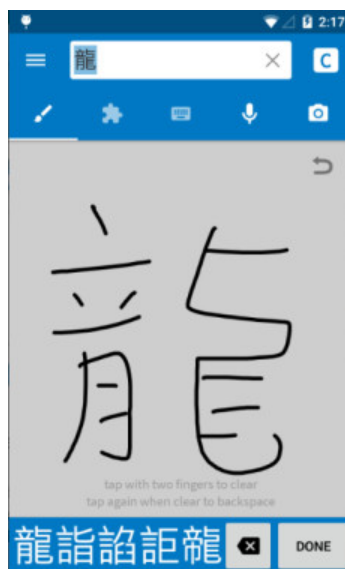


Optimized using
trial version
www.balesio.com

Tulisan Tangan (*Handwriting*)

Mode layar penuh (*fullscreen*) untuk tulisan tangan, sangat toleran pada urutan goresan salah dan mendukung tulisan *cursive*. Versi lengkap memerlukan *add-on* berbayar. Sehingga, cocok untuk saat melihat karakter yang tidak dikenal, misalnya di papan jalan atau buku, dan ingin langsung mengetahui arti serta pinyin-nya.

Gambar 1. 5 Input Tulisan Tangan Dalam Pleco

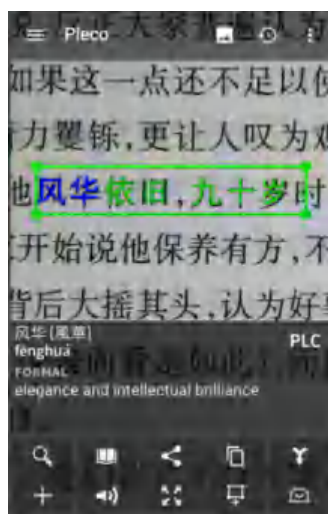


Sumber : Google Playstore

4. OCR & Screen Reader

OCR (*Optical Character Recognition*) adalah fitur Live atau dari gambar diam, langsung mengenali karakter mandarin dan menampilkan arti. Fitur ini memerlukan tambahan berbayar. Sedangkan, *Screen Reader* (Android saja) adalah *floating button* yang bisa mengetuk teks Chinese di aplikasi lain untuk *lookup* definisinya.

Gambar 1. 6 OSC & Screen Reader dalam Pleco



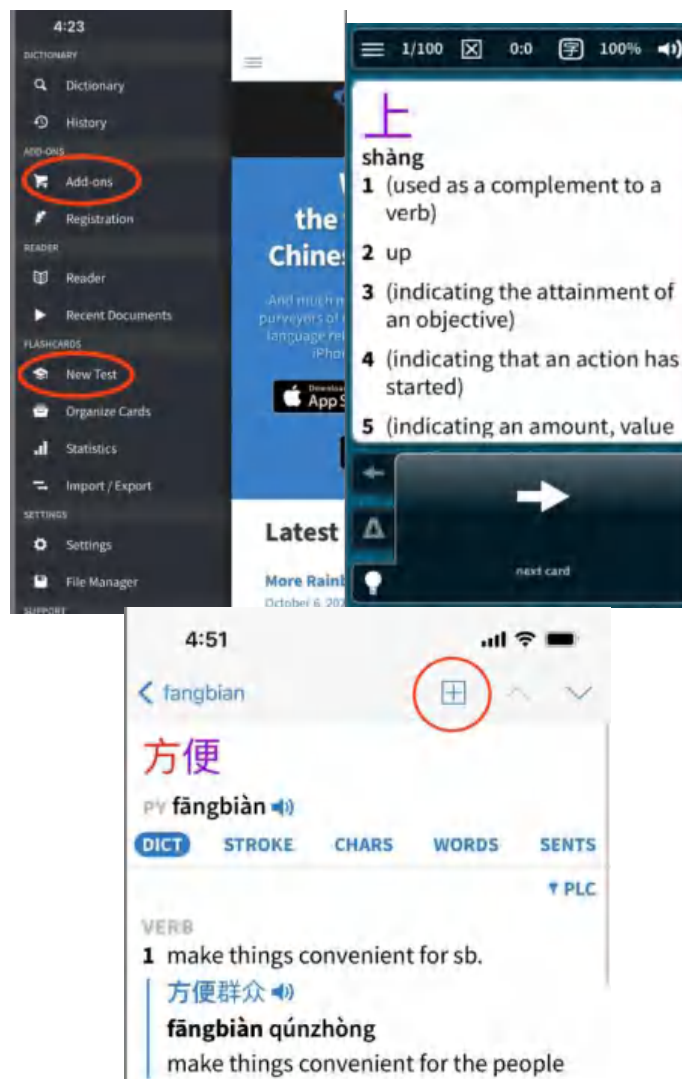
Sumber : Google Playstore



5. Flashcard & Sistem SRS

Fitur ini dapat membantu memperkuat ingatan kosakata yang dipelajari, termasuk daftar tingkat HSK. Dengan adanya kartu dari entri kamus dalam sekali ketuk. Dapat mengimpor daftar kata, menggunakan metode *spaced repetition* (SRS), dan latihan dengan mode pilihan ganda, isian, latihan pinyin & nada. Versi lengkap diakses *via add-on*.

Gambar 1. 7 Flascard dan sistem SRS dalam Pleco



Sumber : Google Playstore



6. Audio Pengucapan & TTS

Adanya *audio native-speaker* (pria dan wanita) tersedia untuk lebih dari 34.000 kata bahasa Mandarin berguna dalam melatih pendengar pengguna. Kemudian, Teks ke suara (TTS) dapat digunakan untuk mendengarkan kalimat contoh. Sehingga melatih motorik pengucapan secara akurat.

Gambar 1. 8 Audio Pengucapan dan TTS dalam Pleco



Sumber : Google Playstore

7. Stroke Order (Animasi Goreshan)

Terdapat animasi urutan goresan karakter sekitar 500 karakter yang tersedia secara gratis, hingga 28.000 dalam versi berbayar. Ini dapat membantu pengguna memahami cara menulis karakter dengan benar, dan memperdalam pemahaman struktur radical.

Gambar 1. 9 Stroke Order dalam Pleco



Sumber : Google Playstor



Optimized using
trial version
www.balesio.com

8. Cross-referencing & Penjelasan Karakter

Fitur ini memperkuat pemahaman dengan memecah kata menjadi bagian-bagian dan menjelajahi relasi antar karakter. Dengan ketuk karakter atau kata di definisi akan membuka entri terpisah untuk karakter itu. Termasuk akses data Unihan dan daftar kata yang menggunakan karakter tersebut.

Gambar 1. 10 Cross-referencing & Penjelasan Karakter dalam Pleco



Sumber : Google Playstore

Dengan demikian, Pleco tidak hanya menjadi solusi praktis untuk mengatasi kesulitan belajar bahasa Mandarin, tetapi juga memberikan pengalaman pembelajaran yang lebih interaktif dan efisien melalui fitur-fiturnya yang beragam. Dalam konteks penelitian ini pemahaman terhadap keunggulan dan kemudahan penggunaan Pleco menjadi landasan penting untuk menilai sejauh mana mahasiswa menerima dan memanfaatkan teknologi ini sebagai media pendukung belajar.

1.8 Teori

Penelitian ini menggunakan teori dengan pendekatan *Model Technology Acceptance Model* (TAM) yang dikembangkan oleh (Davis, 1989) yang relevan untuk menganalisis dan menjelaskan penerimaan pengguna individu terhadap teknologi dalam hal ini persepsi mahasiswa sebagai pengguna aplikasi Pleco. Analisis ini menggunakan 2 indikator utama dari Davis (1989) yaitu PU dan PEOU, sebagai alat ukur untuk menggambarkan tingkat persepsi mahasiswa terhadap aplikasi Pleco secara deskriptif. Alasan penggunaan dua



adalah karena keduanya telah terbukti sebagai komponen inti dan paling dalam menjelaskan penerimaan teknologi, khususnya dalam konteks berbasis teknologi. Dengan menggunakan dua indikator ini, penelitian ini untuk mendeskripsikan bagaimana persepsi mahasiswa terbentuk terhadap aplikasi Pleco.

1.8.1 *Perceived Usefulness (PU)*

Perceived usefulness mengacu pada sejauh mana mahasiswa merasa bahwa penggunaan aplikasi Pleco membantu mereka dalam mencapai tujuan belajar Bahasa Mandarin. Aspek-aspek yang dicermati dalam indikator ini mencakup:

1. Efektivitas teknologi, seperti apakah Pleco membantu memahami kosa kata, struktur kalimat, atau Hanzi secara lebih efisien.
2. Keuntungan teknologi, yaitu manfaat yang dirasakan mahasiswa, seperti menghemat waktu, meningkatkan produktivitas belajar, atau memudahkan akses informasi.
3. Keterkaitan dengan tugas belajar, yaitu seberapa relevan dan sesuai fitur-fitur Pleco dengan kebutuhan akademik mahasiswa.
4. Relevansi teknologi, mencakup persepsi mahasiswa bahwa aplikasi ini benar-benar sesuai dengan konteks pembelajaran Bahasa Mandarin.

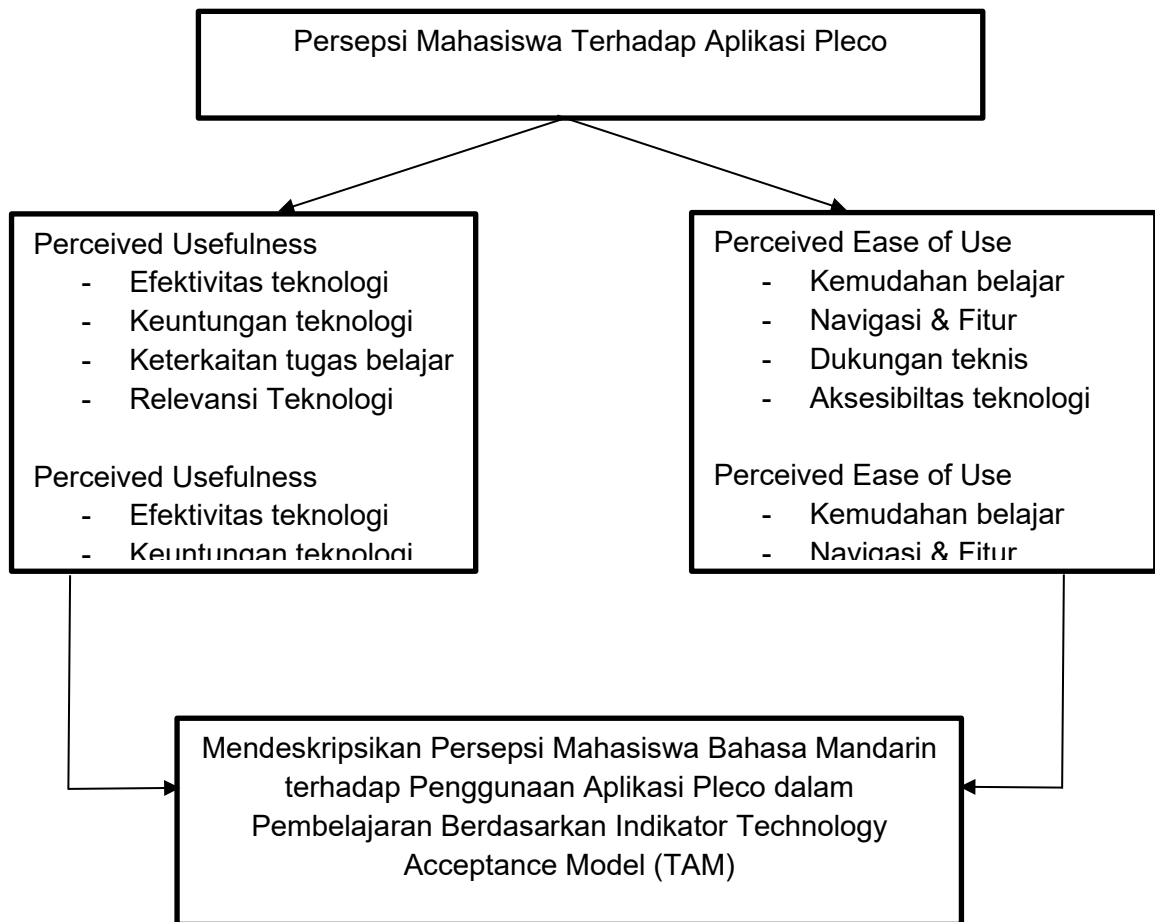
1.8.2 *Perceived Ease of Use (PEOU)*

Perceived ease of use merujuk pada sejauh mana mahasiswa merasa bahwa aplikasi Pleco mudah dipelajari dan digunakan dalam proses pembelajaran. Komponen-komponen yang dinilai dalam PEOU antara lain:

1. Kemudahan belajar, yaitu apakah antarmuka Pleco mudah dipahami oleh pengguna baru.
2. Kemudahan navigasi dan penggunaan fitur, seperti mencari kata, menulis Hanzi, atau mengakses contoh kalimat.
3. Ketersediaan dukungan teknis atau bantuan, baik dalam bentuk petunjuk penggunaan maupun fitur-fitur panduan dalam aplikasi.
4. Aksesibilitas teknologi, misalnya apakah mahasiswa memiliki akses terhadap perangkat dan jaringan internet yang mendukung penggunaan Pleco.



Gambar 1. 11 Kerangka Penelitian



BAB II

METODE PENELITIAN

2.1 Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa Program Studi Bahasa Mandarin dan Kebudayaan Tiongkok, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Hasanuddin angkatan 2024 yang berjumlah 55 orang. Sampel diambil dengan menggunakan teknik *purposive sampling*. Creswell, (2016) menjelaskan bahwa *purposive sampling* yang digunakan oleh peneliti untuk memilih sampel dapat dipilih secara sadar karena dianggap memiliki pengetahuan atau pengalaman yang sesuai untuk menjawab pertanyaan penelitian. Sehingga, dalam pendekatan ini, peneliti memilih individu atau kelompok yang paling memahami fenomena yang sedang diteliti dan dapat memberikan informasi yang kaya dan mendalam. Adapun kriteria yang ditetapkan sebagai acuan dalam pemilihan sampel adalah :

1. Mahasiswa aktif program studi Bahasa Mandarin dan Kebudayaan Tiongkok, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Hasanuddin
2. Angkatan 2024
3. Menggunakan Aplikasi Pleco

Jumlah akhir sampel dalam penelitian ini ditentukan berdasarkan banyaknya mahasiswa dari populasi yang memenuhi kriteria di atas. Dengan demikian, ukuran sampel dapat lebih kecil dari total populasi (55 mahasiswa), tergantung hasil identifikasi mahasiswa yang benar-benar menggunakan aplikasi Pleco.

2.2 Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah kuantitatif deskriptif. Menurut (Creswell, 2016) penelitian kuantitatif deskriptif tidak bertujuan untuk menguji hubungan maupun pengaruh antar variabel, melainkan menyajikan data apa adanya guna memberikan gambaran mengenai kondisi atau persepsi yang sedang berlangsung. Senada dengan itu (Sugiyono, 2013) menjelaskan bahwa penelitian kuantitatif deskriptif menggunakan statistik untuk menganalisis data dengan cara menggambarkan atau mendeskripsikan data yang telah dikumpulkan sebagaimana adanya. Dengan demikian, penelitian ini hanya berfokus pada pendeskripsian data dari sampel yang diperoleh.

Dalam konteks penelitian ini, pendekatan kuantitatif digunakan untuk menilai sekaligus menggambarkan persepsi mahasiswa terhadap pemanfaatan aplikasi Pleco, yang didasarkan pada dua indikator utama dalam Technology Acceptance Model (TAM), yaitu *perceived usefulness* (PU) dan *perceived ease of use* (PEOU). Tujuan utama penelitian ini adalah memberikan gambaran mengenai sejauh mana mahasiswa menerima aplikasi Pleco sebagai sarana pembelajaran Bahasa Mandarin sesuai dengan persepsi mereka.



Penelitian

Sugiyono, (2013) berpendapat, instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan untuk mengumpulkan data, sehingga dapat mengukur fenomena baik individu maupun sosial yang diamati. Instrumen dalam penelitian ini meliputi kuesioner, observasi, dan hasil observasi peneliti. Untuk menilai pendapat, sikap, dan persepsi

individu maupun kelompok terhadap suatu peristiwa sosial, digunakan skala Likert. Agar data yang diperoleh lebih akurat sekaligus mempermudah proses analisis, setiap butir pertanyaan dalam kuesioner diberi penilaian dengan skala 1 sampai 4.

Setiap item dalam kuesioner diukur menggunakan skala Likert dengan 4 tingkat penilaian, mulai dari Sangat Tidak Setuju (1) hingga Sangat Setuju (4). Kuesioner ini disebarakan secara daring menggunakan Google Form agar dapat diakses dengan mudah oleh responden.

Tabel 2. 1 Skala Likert Pengukuran

Skala	Keterangan
1	Sangat Tidak Setuju
2	Tidak Setuju
3	Setuju
4	Sangat Setuju

Sumber : Sugiyono (2013)

2.4 Teknik Pengumpulan Data

Menurut Sugiyono, (2013) teknik pengumpulan data merupakan langkah paling penting dalam penelitian karena inti dari penelitian adalah memperoleh data. Dalam studi ini, data dikumpulkan melalui kuesioner dan studi dokumentasi. Kuesioner digunakan sebagai metode pengumpulan data primer, yaitu berupa daftar pertanyaan yang harus diisi oleh responden. Tujuan utamanya adalah memperoleh informasi yang sesuai dengan fokus penelitian serta memiliki tingkat validitas dan reliabilitas yang tinggi. Sementara dalam penelitian ini observasi menjadi data sekunder untuk mendukung informasi dalam analisis penelitian yang dilakukan. Dalam pengumpulan data, Studi dokumen digunakan untuk mendukung metode dan observasi yang dilakukan peneliti. Dokumentasi adalah metode pengumpulan data melalui dokumen resmi seperti arsip. Pada dasarnya, metode ini mengumpulkan data dan informasi melalui catatan, laporan, gambar visual, serta dokumen yang mengandung informasi yang dapat mendukung penelitian.

Pada penelitian ini, data dikumpulkan melalui kuisisioner sebagai sumber data primer, serta jurnal, dan dokumentasi lainnya sebagai data sekunder.

1. Penyusunan Instrumen Penelitian

- Instrumen berupa kuesioner disusun berdasarkan indikator utama yaitu TAM yang terdiri dari :

- *Perceived Usefulness* (PU): mencakup item pertanyaan tentang efektivitas teknologi, keuntungan teknologi, keterkaitan teknologi dengan tugas belajar, dan relevansi teknologi dalam konteks pembelajaran Bahasa Mandarin.
- *Perceived Ease of Use* (PEOU): mencakup kemudahan belajar, kemudahan naan fitur, ketersediaan dukungan teknis, dan aksesibilitas teknologi.

yang digunakan adalah skala likert 4 poin yaitu 1 = sangat tidak setuju sampai 4 = sangat setuju.



2. Proses Pengumpulan Data

- Distribusi kuesioner dilakukan secara daring menggunakan *Google Form* untuk memudahkan pengisian oleh responden. Tautan kuesioner dibagikan melalui grup *WhatsApp* angkatan 2024 Program Studi Bahasa Mandarin dan Kebudayaan Tiongkok, serta dikirim secara pribadi (*private chat*) kepada mahasiswa yang memenuhi kriteria agar pengisian kuisisioner atau pengambilan data dapat lebih di masifkan.
- Pengisian kuesioner dilakukan secara mandiri oleh responden, tanpa intervensi peneliti, guna menjaga objektivitas jawaban.
- Pengumpulan data dilakukan secara otomatis melalui *Google Form*, dan data hasil pengisian kemudian diunduh dan diekstrak ke dalam format *Microsoft Excel* untuk diolah lebih lanjut dalam tahap analisis.

3. Data Sekunder

Selain kuesioner, peneliti juga menggunakan dokumentasi sebagai data sekunder. Dokumentasi ini meliputi arsip perkuliahan dan informasi resmi dari program studi yang relevan dengan konteks penelitian. Selain itu, peneliti juga menelaah jurnal-jurnal ilmiah terkait penggunaan Technology Acceptance Model (TAM) dan pemanfaatan aplikasi pembelajaran bahasa asing. Jurnal tersebut berfungsi sebagai data sekunder untuk memperkuat analisis dan memberikan landasan teoritis tambahan dalam membandingkan hasil penelitian dengan temuan-temuan sebelumnya. Dengan demikian, data sekunder yang digunakan tidak hanya terbatas pada dokumen institusional, tetapi juga mencakup referensi akademik yang mendukung validitas hasil penelitian.

2.5 Uji Validitas dan Reliabilitas Data

1. Uji Validitas

Uji validitas dilakukan untuk mengetahui sejauh mana butir-butir pertanyaan dalam kuesioner mampu mengungkap data yang sesuai dengan tujuan penelitian. Menurut Sugiyono (2013), validitas menunjukkan tingkat ketepatan antara data yang sesungguhnya terjadi dengan data yang dikumpulkan oleh peneliti. Dalam penelitian ini, validitas item diuji menggunakan teknik korelasi Product Moment Pearson dengan bantuan program SPSS. Item kuesioner dinyatakan valid apabila nilai signifikansi $< 0,05$ atau nilai r hitung lebih besar dari r tabel.

2. Uji Reliabilitas

Reliabilitas digunakan untuk mengukur konsistensi kuesioner. Suatu instrumen dikatakan reliabel apabila instrumen tersebut memberikan hasil yang sama meskipun digunakan berulang kali. Uji reliabilitas dalam penelitian ini menggunakan koefisien Cronbach's Alpha melalui program SPSS. Instrumen dinyatakan reliabel apabila nilai Cronbach's Alpha $> 0,60$.

2.6 Teknik Analisis Data



Optimized using
trial version
www.balesio.com

Data yang telah diperoleh dari kuesioner akan dianalisis secara deskriptif kuantitatif nakan persentase dan skor rata-rata (mean). Metode analisis nilai rata-rata menganalisis data, guna melihat kecenderungan jawaban responden untuk pertanyaan. Dalam analisis kuantitatif, data di deskripsikan berdasarkan pada uensi terhadap nilai atau skor dari tiap tiap alternatif jawaban yang terdapat selanjutnya diperoleh persentase dan skor rata-rata jawaban yang telah nden dari setiap indikator dengan interval penafsiran. Analisis ini bertujuan

untuk mendeskripsikan persepsi mahasiswa terhadap aplikasi Pleco berdasarkan indikator PU dan PEOU. Berikut dijelaskan proses analisis dilakukan dalam beberapa tahap, yaitu:

1. Rekapitulasi data

Rekapitulasi dilakukan dengan mengumpulkan jawaban responden dari Google Form yang kemudian diekstrak ke Microsoft Excel dan memasukkannya ke dalam tabulasi data sesuai indikator PU dan PEOU

2. Penghitungan skor

Dilakukan dengan menghitung jumlah skor dari setiap indikator PU dan PEOU berdasarkan jawaban responden. Skor untuk setiap indikator dihitung dengan menjumlahkan skor seluruh responden, lalu dibagi jumlah responden untuk memperoleh mean (rata-rata).

3. Pengelompokan kategori persepsi

Dilakukan dengan menginterpretasikan skor rata-rata ke dalam kategori penilaian yang mengacu pada perhitungan menurut (Sugiyono, 2013), dengan menetapkan skor minimum dan skor maksimum sesuai skala yang digunakan. Setelah itu, rentang skor dihitung dengan cara mengurangkan skor maksimum dengan skor minimum. Hasil rentang ini kemudian dibagi dengan jumlah kategori untuk memperoleh lebar interval. Sehingga interval penilaian dalam penelitian ini dapat dilihat dalam tabel berikut :

Tabel 2. 2 Interval Penilaian

No.	Kategori	Skor
1.	Sangat Rendah	1.00 – 1.75
2.	Rendah	1.76 – 2.50
4.	Tinggi	2.51 – 3.25
5.	Sangat Tinggi	3.26 – 4.00

Sumber : Tabel yang diolah sendiri dari perhitungan (Sugiyono, 2013)

4. Interpretasi hasil

Hasil analisis digunakan untuk menjelaskan bagaimana persepsi mahasiswa terhadap aplikasi Pleco dalam pembelajaran Bahasa Mandarin, ditinjau dari aspek kegunaan (PU) dan kemudahan penggunaan (PEOU).

