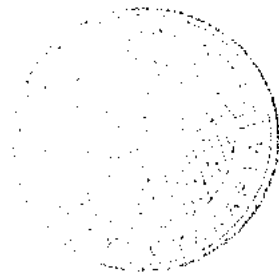


**KAJIAN TENTANG PENERIMAAN MAHASISWA
TERHADAP LAYANAN e-LEARNING KLASIBER**

TUGAS AKHIR

**Diajukan sebagai Salah Satu Syarat
untuk Memperoleh Gelar Sarjana
Jurusan Teknik Informatika**



Disusun oleh :

**Nama : Yuniar Safitri
NIM : 01 523 302**

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA
YOGYAKARTA
2010**

LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING

KAJIAN TENTANG PENERIMAAN MAHASISWA TERHADAP LAYANAN e-LEARNING KLASIBER



Fathul Wahid, ST., M.Sc. x/65

LEMBAR PENGESAHAN PENGUJI

**KAJIAN TENTANG PENERIMAAN MAHASISWA TERHADAP LAYANAN
e-LEARNING KLASIBER**

TUGAS AKHIR

Disusun oleh :

Nama : Yuniar Safitri

NIM : 01 523 302

**Telah Dipertahankan di Depan Sidang Penguji sebagai Salah Satu Syarat
untuk Memperoleh Gelar Sarjana Jurusan Teknik Informatika
Fakultas Teknologi Industri Universitas Islam Indonesia**

Yogyakarta, 24 Mei 2010

Tim Penguji

R.Teduh Dirgahayu,ST.,MSc.

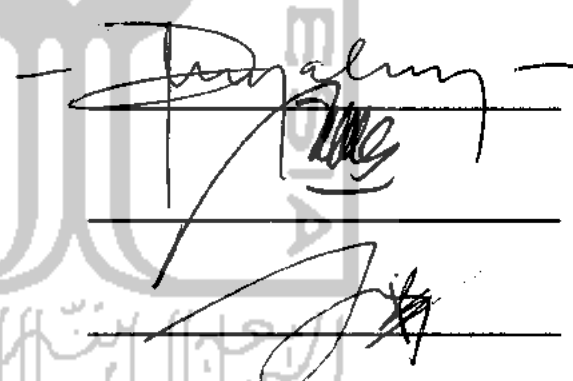
Ketua

Yudi Prayudi,S.Si.,M.Kom

Anggota I

Irving Vitra P,ST.,M.Sc

Anggota II



Mengetahui,

Ketua Jurusan Teknik Informatika

Fakultas Teknologi Industri

Universitas Islam Indonesia



Yudi Prayudi, S.Si., M.Kom.

PERSEMBAHAN

*Puji syukur kami sembahkan kehadiran Allah SWT yang telah
"Melimpahkan"*

Nikmat serta Hidayah serta memberikan kemudahan bagi kami

Sehingga kami dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini

Shalawat serta Salam terlimpah pada junjungan kami Rasulullah SAW

Yang telah memberikan jalan pencerahan bagi umat manusia

Satu demi satu impian kami menjadi kenyataan

Namun kami sadar, ini barulah sebuah

"Permulaan"

Dari sebuah perjalanan hidup yang panjang

Seiring rasa bahagia penuh syukur pada-Mu ya Allah

Kupersembahkan Tugas Akhir ini untuk

"Orang tua kami tercinta"

Suami, Kakak, adik, dan keluarga tersayang yang selalu berdo'a untuk kesuksesanku

Yang selalu memberikan dorongan semangat dan saran

Untuk langkah-langkahku

MOTTO

- † Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya. Ia mendapat pahala (dari kebajikan) yang diusahakannya dan ia mendapat siksa (dari kejahatan) yang dikerjakannya. (Mereka berdoa): "Ya Tuhan kami, janganlah Engkau hukum kami jika kami lupa atau kami tersalah. Ya Tuhan kami, janganlah Engkau bebankan kepada kami beban yang berat sebagaimana Engkau bebankan kepada orang-orang sebelum kami. Ya Tuhan kami, janganlah Engkau pikulkan kepada kami apa yang tak sanggup kami memikulnya. Beri maa'afilah kami, ampunilah kami, dan rahmatilah kami. Engkaulah Penolong kami, maka tolonglah kami terhadap kaum yang kafir." (QS. Al Baqarah : 286)
- † Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan. (QS. Al Insyirah : 6)
- † Sesungguhnya hanya kepada Allah aku mengadukan kesusahanku dan kesedihanku (QS. Yusuf : 86)
- † Senantiasa sabar dan ikhlas menghadapi segala ujian hidup adalah sifat orang yang beriman dengan sebenarnya. Oleh karena itu, jika engkau ridho dan ikhlas terhadap segala ketentuan-Nya, maka tidak akan ada lagi ujian hidup yang terasa berat bagimu. Dan untuk membelah badai kehidupan kamu harus menjadi orang yang tegar, karena ketegaranlah yang menjadikan batu karang mampu memecahkan ombak yang menerpanya (Khid Sam)

KATA PENGANTAR



Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Puji syukur kami sembahkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan Rahmat dan Hidayah-Nya sehingga kami dapat menyelesaikan laporan tugas akhir dengan judul "Kajian Tentang Penerimaan Mahasiswa Terhadap Layanan e-Learning Klasiber" dapat penulis selesaikan.

Shalawat dan salam kita mohonkan agar senantiasa terlimpah kepada junjungan kita Nabi Besar Muhammad SAW beserta keluarga, para sahabat dan pengikutnya hingga akhir zaman. Amiiin.

Penyusunan tugas akhir ini adalah sebagai salah satu syarat untuk memperoleh jenjang kesarjanaan Strata 1 pada Jurusan Teknik Informatika, Fakultas Teknik Industri Universitas Islam Indonesia disamping kami ingin menimba ilmu lebih dalam mengenai teknik transportasi umumnya dan teknik lalu-lintas khususnya.

Pada kesempatan ini kami ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak Ir. Gumbolo HS, selaku Dekan Fakultas Teknologi Industri Universitas Islam Indonesia.
2. Bapak Yudi Prayudi, S.Si, MT selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika Fakultas Teknologi Industri Universitas Islam Indonesia.
3. Bapak Fathul Wahid, ST., M.Sc selaku Dosen Pembimbing yang dengan sabar memberikan bimbingan, ilmu, saran serta masukan yang sangat berguna dalam penyusunan skripsi ini
4. Para Dosen di Fakultas Teknologi Industri khususnya Jurusan Teknik Informatika, atas seluruh ilmu dan pengetahuan yang mengantarkan penulis sampai pada akhir penulisan skripsi ini.

5. Seluruh karyawan dan staf dilingkungan Universitas Islam Indonesia khususnya Fakultas Teknologi Industri Jurusan Teknik Informatika, terima kasih atas semua bantuan yang telah diberikan.
6. Orang tuaku Bapak Surachmad (Alm) dan Ibu Sukaeri, Aris dan Dian serta keluarga untuk doa dan dorongan yang diberikan kepada ananda.
7. Bapak H.Idris dan Ibu Hj.Relloningsih, Sari Ramadani, Putu, Zulkifli, Panggi, serta keluarga tercinta atas doa dan kesabarannya serta dorongan yang telah diberikan kepada ananda.
8. Irham, suami dan partner hidupku, atas waktu dan doanya untuk kesuksesanku.
9. Keluarga Besar Marching Band Universitas Islam Indonesia, Yogyakarta.
10. Seluruh pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini hingga selesai.

Disadari bahwa didalam penulisan dan penyusunan skripsi ini masih terdapat banyak kekurangan, oleh karena itu kritik dan saran sangat penulis harapkan demi kesempurnaan skripsi ini maupun penulisan-penulisan lainnya dimasa mendatang. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat sebagai bahan acuan dimasa yang akan datang.
Amin

Wassalamu'alaikum Wr.Wb

Penulis,

Yuniar Safitri
01523302

SARI

Sejalan dengan perkembangan teknologi informasi dan pembelajaran berbasis teknologi informasi yang sangat pesat, tercipta sebuah sistem pembelajaran baru yang disebut dengan sistem belajar elektronik berbasis web yang biasa disebut e-Learning. Penelitian ini akan mengkaji tentang perilaku penerimaan mahasiswa Universitas Islam Indonesia (UII) terhadap penggunaan e-learning Klasiber berdasarkan faktor-faktor yang mempengaruhinya dengan pendekatan *flow theory*, *service quality* dan *Technology Acceptance Model*. Penelitian ini terdiri atas empat variabel bebas (karakteristik dosen, materi pembelajaran, desain isi e-learning, *playfulness*), dua variabel kepercayaan (persepsi atas kemanfaatan, persepsi kemudahan penggunaan), dan satu variabel tergantung (intensi penggunaan e-learning). 195 kuesioner dibagikan kepada mahasiswa UII sebagai data primer dan uji statistik dilakukan dengan SPSS 15.0. Hasil analisis menunjukkan hubungan positif antara variabel-variabel yang diteliti. Karakteristik dosen, materi pembelajaran, desain isi e-learning dan persepsi kemudahan penggunaan terbukti berpengaruh positif terhadap persepsi atas kemanfaatan. Persepsi kemanfaatan dan persepsi kemudahan penggunaan terbukti berpengaruh terhadap intensi penggunaan e-learning. Dan yang terakhir adalah bahwa *playfulness* terbukti berpengaruh positif terhadap intensi penggunaan e-learning.

Kata kunci: *e-learning, service quality, playfulness, Technology Acceptance Model*

2.2	Landasan Teori	12
2.2.1	Technology Acceptance Model (TAM)	13
2.2.2	SERVQUAL	16
2.2.3	Flow Theory	18
2.3	Penerapan e-learning Klasiber	20
2.4	Kajian terhadap e-learning Klasiber	22
BAB III METODOLOGI PENELITIAN		24
3.1	Model Penelitian dan Hipotesis	24
3.1.1	Jenis Penelitian	24
3.1.2	Perangkat Lunak	25
3.1.3	Hipotesis	26
3.2	Teknik Pengumpulan Data	27
3.3	Jenis dan Sumber Data	29
3.4	Lokasi Penelitian	30
3.5	Populasi dan Sampel	30
3.6	Definisi Operasional Variabel	31
3.7	Metode Analisis Data	32
BAB IV ANALISIS DATA DAN PEMBAHASAN		36
4.1	Uji Validitas dan Reabilitas Penelitian	36
4.1.1	Validitas	36
4.1.2	Reliabilitas	38
4.2	Analisis Distribusi Frekuensi	39
4.2.1	Analisis Karakteristik Data Responden	39
4.2.2	Analisis Frekuensi Pengaksesan e-Learning	41

4.2.3	Analisis Jenis Aktivitas e-Learning Klasiber	42
4.2.4	Analisis Jenis Penghambat dalam Pengaksesan Klasiber.....	43
4.3	Analisis Regresi.....	43
4.3.1	Pengaruh Karakteristik Dosen terhadap Persepsi Kemanfaatan.....	44
4.3.2	Pengaruh Materi Pembelajaran terhadap Persepsi Kemanfaatan	45
4.3.3	Pengaruh Desain Isi terhadap Persepsi Kemudahan Penggunaan ...	45
4.3.4	Pengaruh Persepsi Kemudahan terhadap Persepsi Kemanfaatan	45
4.3.5	Pengaruh Persepsi Kemanfaatan terhadap Intensi Penggunaan	46
4.3.6	Pengaruh Persepsi Kemudahan terhadap Intensi Penggunaan	46
4.3.7	Pengaruh Playfulness terhadap Intensi Penggunaan	47
4.4	Pengujian Hipotesis	47
4.5	Pembahasan.....	50
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....		59
5.1	Kesimpulan.....	59
5.2	Saran.....	60
5.3	Kelemahan Penelitian	61
5.4	Rekomendasi.....	61
DAFTAR PUSTAKA.....		63
LAMPIRAN		65

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pergeseran paradigma dalam manajemen pendidikan yang semula terpusat menjadi desentralisasi membawa konsekuensi dalam pengelolaan pendidikan. Sejalan dengan perkembangan teknologi informasi dan pembelajaran berbasis teknologi informasi yang sangat pesat, tercipta pula sebuah sistem pembelajaran baru yang disebut dengan e-learning (Byoung, Chan dan Lee, 2009).

e-Learning dapat difahami sebagai suatu proses pembelajaran yang memanfaatkan teknologi informasi berupa komputer yang dilengkapi dengan sarana telekomunikasi (Internet, intranet, ekstranet) dan multimedia (grafis, audio, video) sebagai media utama dalam penyampaian materi dan interaksi antara pengajar (guru/dosen) dan pelajar (siswa/mahasiswa).

Untuk mendukung jalannya kegiatan belajar, pengelola pendidikan harus lebih variatif, salah satunya dengan memanfaatkan media elektronika atau komputer. e-Learning Klasiber¹ adalah portal pembelajaran elektronik berbasis web yang dilaksanakan sebagai salah satu pelengkap metode pembelajaran yang dapat diakses oleh setiap mahasiswa Universitas Islam Indonesia (UII). Layanan yang diberikan dalam e-learning Klasiber misalnya kuliah online, download materi kuliah, dan upload tugas kuliah. Mahasiswa juga dapat menggunakan

¹[Http://www.klasiber.uii.ac.id](http://www.klasiber.uii.ac.id)

fasilitas forum, *chat online*, pengiriman pesan antar pengguna dan konsultasi dari para ahli atau dosen untuk dapat lebih bersosialisasi.

Meskipun telah disadari e-learning dapat membantu peningkatan kualitas pendidikan dan pengetahuan, saat ini pemanfaatannya belum sepenuhnya diterapkan di UII. Salah satu faktor yang berpengaruh adalah sumber daya manusianya. Faktor pengguna merupakan salah satu aspek yang sangat penting untuk diperhatikan dalam penerapan teknologi informasi. Tingkat kesiapan pengguna untuk menerima teknologi memiliki pengaruh besar dalam menentukan sukses atau tidaknya penerapan teknologi tersebut (Jogiyanto, 2007).

Beberapa model dibangun untuk menganalisis dan memahami faktor-faktor yang mempengaruhi penerimaan teknologi komputer diantaranya adalah *Technology Acceptance Model (TAM)*. Dua hal yang menyebabkan orang menerima atau menolak aplikasi teknologi informasi yakni, pertama orang cenderung menggunakan atau tidak teknologi informasi karena mereka percaya bahwa teknologi informasi ini mampu membantu/mempersulit dalam melakukan tugas-tugas. Variabel ini disebut sebagai persepsi atas kemanfaatan (*perceived usefulness*). Kedua, sekalipun user percaya bahwa sistem ini berguna, namun pada saat yang sama user juga mempercayai bahwa sistem ini terlalu sulit untuk digunakan. Variabel ini disebut sebagai persepsi kemudahan penggunaan (*perceived ease of use*) (Davis (1989) dalam Byoung,et al.(2009)).

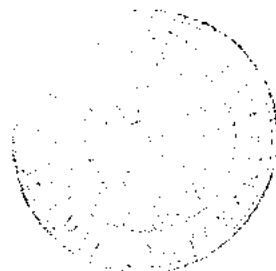
Kualitas layanan dalam konteks e-learning dapat diukur salah satunya dengan menggunakan instrumen *Servqual*. Dalam *Servqual* terdapat dimensi *tangibles* yang mengukur kualitas layanan dari segi fisik, maka pada e-learning

komitmen dan kemampuan instruktur/dosen menjadi faktor yang penting dan mempengaruhi tingkat kepercayaan serta penerimaan pengguna. Kualitas isi pembelajaran e-learning mempengaruhi tingkat kepuasan pengguna. Beberapa variabel dalam *SERVQUAL* diadaptasi untuk mengukur tingkat penerimaan pengguna terhadap e-learning, yaitu variabel materi pembelajaran, desain isi e-learning dan karakteristik dosen (Parasuraman (1988) dalam Byoung, et al., (2009)).

Salah satu kajian dari segi psikologis untuk mengukur minat seseorang dalam suatu aktivitas dalam hal ini tentang penggunaan e-learning adalah *flow theory* yang menekankan peran atas sebuah keadaan tertentu untuk membandingkan perbedaan individu dalam menjelaskan motivasi perilaku manusia. *Playfulness*² adalah sebuah konsep yang digunakan secara luas untuk mengukur *flow*. *Playfulness* adalah variabel yang kompleks yang memasukkan kesenangan pribadi, dorongan psikologis, dan minat. *Playfulness* dijadikan sebagai variabel untuk mengukur kesenangan pribadi atas intensi penggunaan e-learning (Moon dan Kim (2000) dalam Byoung, et al.(2009)).

Berdasarkan model pendekatan diatas maka penelitian ini mencoba untuk menilai tentang penerimaan mahasiswa terhadap layanan e-learning Klasiber. Model penelitian ini terdiri dari empat variabel bebas, yang terdiri atas *playfulness*, dan tiga variabel kualitas pelayanan yaitu karakteristik dosen (*instructors characteristics*), materi pembelajaran (*teaching materials*), dan desain isi pembelajaran (*design of learning contents*). Variabel kepercayaan terdiri dari

² Playfulness ditulis dalam bahasa sebenarnya untuk tidak mengaburkan arti



1.4 Tujuan Penelitian

Dari rumusan masalah diatas maka tujuan penelitian ini adalah:

1. untuk mengetahui hubungan antara materi pembelajaran, karakteristik dosen, desain isi e-learning terhadap persepsi atas kemanfaatan dan persepsi terhadap kemudahan penggunaan e-learning.
2. untuk mengetahui hubungan antara persepsi atas kemanfaatan dan persepsi atas kemudahan penggunaan terhadap intensi penggunaan e-learning.
3. untuk mengetahui hubungan antara *playfulness* terhadap intensi penggunaan e-learning.
4. untuk mengetahui faktor yang mempengaruhi penerimaan e-learning Klasiber dari perspektif mahasiswa Universitas Islam Indonesia (UII)

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian yang diharapkan oleh peneliti adalah sebagai berikut ini.

1. memberikan informasi tentang faktor-faktor yang dapat mempengaruhi penerimaan mahasiswa terhadap kualitas layanan e-learning Klasiber
2. sebagai sebuah karya ilmiah yang dapat dijadikan referensi dan bahan pembanding bagi penelitian selanjutnya dan bagi lembaga yang berkepentingan lainnya.

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Definisi e-Learning

Secara umum terdapat dua persepsi dasar mengenai e-learning yaitu:

- a. *Electronic based e-learning* adalah pembelajaran yang memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi, terutama perangkat yang berupa elektronik. Jadi dalam penyampaianya tidak hanya melalui internet, melainkan semua perangkat elektronik seperti film, video, LCD *Projector*, tape dan lain-lain.
- b. *Internet Based* adalah pembelajaran yang menggunakan fasilitas internet yang bersifat online sebagai instrumen utamanya. Jadi pembelajar dalam mengakses materi pembelajaran tidak terbatas ruang, jarak dan waktu, bisa dilakukan dimana saja dan kapan saja.

e-Learning dapat difahami sebagai suatu proses pembelajaran yang memanfaatkan teknologi informasi berupa komputer yang dilengkapi dengan sarana telekomunikasi (internet, intranet, ekstranet) dan multimedia (grafis, audio, video) sebagai media utama dalam penyampaian materi dan interaksi antara pengajar (guru/dosen) dan pelajar (siswa/mahasiswa).

Sekarang ini banyak lembaga pendidikan dan individu yang memanfaatkan e-learning sebagai sarana untuk pelatihan dan pendidikan karena melihat manfaat yang ditawarkan oleh pembelajaran berbasis web ini. Manfaat penerapan e-learning (Muzid & Munir, 2005) antara lain:

1. Mempermudah dan menambah waktu interaksi antara mahasiswa dengan bahan belajar, interaksi antara mahasiswa dengan dosen, dan antara sesama mahasiswa
2. Kegiatan belajar lebih fleksibel karena dapat disesuaikan dengan ketersediaan waktu untuk mahasiswa karena memungkinkan mahasiswa untuk tetap dapat belajar sekalipun tidak hadir secara fisik dalam kelas. Jika pembelajaran konvensional di kelas dan terbatas pada jam-jam tertentu maka e-learning memberikan fleksibilitas dalam hal waktu dan tempat untuk mengakses pelajaran. Mahasiswa tidak perlu hadir dalam tempat pelajaran disampaikan, karena e-learning dapat diakses dari mana saja yang memiliki akses Internet.
3. Sebagai tempat bertukar pikiran dan pendapat antara mahasiswa dan dosen tentang materi kuliah sehingga dapat mengoptimalkan waktu tatap muka yang tersedia untuk konsentrasi pada materi tersebut
4. Meningkatkan kualitas dan kinerja dosen dengan pengembangan model-model pembelajaran yang lebih baik dan bahan belajar yang lebih mudah difahami dan dipelajari oleh mahasiswa
5. Mengurangi kesenjangan digital antar dosen dan mahasiswa dengan diterapkannya sistem yang berbasis teknologi internet secara terpadu
6. Mempermudah penyempurnaan dan penyimpanan bahan belajar

Sebagai media pembelajaran terdapat tiga fungsi *online learning* di dalam kegiatan pembelajaran (Munir, 2009), yaitu:

1. Fungsi tambahan

Fungsi e-learning sebagai suplemen (tambahan) yaitu pembelajar mempunyai kebebasan memilih, apakah akan memanfaatkan materi pembelajaran elektronik atau tidak. Tidak ada kewajiban/keharusan bagi pembelajar untuk mengakses materi pembelajaran elektronik. Walaupun materi pembelajaran elektronik berfungsi sebagai suplemen, namun jika memanfaatkannya tentu saja pembelajar akan memiliki nilai tambahan pengetahuan atau wawasan. Peran pengajar adalah selalu mendorong, menggugah, atau menganjurkan para pembelajarnya mengakses materi pembelajaran elektronik yang telah disediakan.

2. Fungsi pelengkap

e-Learning berfungsi sebagai pelengkap (komplemen) yaitu materi pembelajaran elektronik diprogramkan untuk melengkapi materi pembelajaran yang diterima pembelajar di dalam kelas. Materi pembelajaran elektronik ditujukan untuk menjadi materi *enrichment* (penguat) yang bersifat pengayaan atau *remedial* (pembelajaran kembali) bagi pembelajar dalam mengikuti pembelajaran konvensional.

Materi pembelajaran dalam e-learning dikatakan sebagai penguat (*enrichment*), apabila pembelajar dapat dengan cepat menguasai atau memahami materi pembelajaran yang disampaikan pengajar secara tatap muka. Materi pembelajaran dikatakan sebagai remedial (pembelajaran

kembali) apabila pembelajar yang mengalami kesulitan memahami materi pelajaran yang disajikan pengajar secara tatap muka di kelas. Karena pembelajar dapat memanfaatkan materi pembelajaran dalam e-learning untuk mengulang kembali bagian mana yang kurang dimengerti oleh pelajar.

3. Fungsi pengganti

Pembelajar diberi beberapa alternatif model kegiatan pembelajaran. Tujuannya untuk membantu mempermudah pembelajar mengelola kegiatan pembelajarannya sehingga dapat menyesuaikan waktu dan aktifitas lainnya dengan kegiatan pembelajarannya. Ada tiga alternatif model kegiatan pembelajaran yang dapat dipilih pembelajar, yaitu mengikuti kegiatan pembelajaran secara konvensional (tatap muka) saja, atau sebagian secara tatap muka dan sebagian lagi melalui online learning, atau sepenuhnya melalui online learning.

Efektivitas e-learning dalam pembelajaran sangat tergantung berbagai aspek. Misalnya, e-learning yang diterapkan dalam pembelajaran yang terpisah antara pengajar dengan pembelajar atau tanpa tatap muka sama sekali, maka pada pembahasan materi yang memerlukan daya nalar dan pemikiran yang tinggi seperti sains atau matematika, masih tetap memerlukan penjelasan, bimbingan, atau pengawasan dari pengajar atau dosen. Efektivitas e-learning juga tergantung pada pembelajarannya. Penerapan e-learning membutuhkan kedisiplinan, kesadaran, dan motivasi yang tinggi dari para pembelajar untuk belajar mandiri secara online, dan tidak meminta bantuan orang lain untuk mengerjakan tugas-tugasnya. Karena dari segi pengawasan, dalam dunia maya tidak ada yang memonitor kegiatan yang

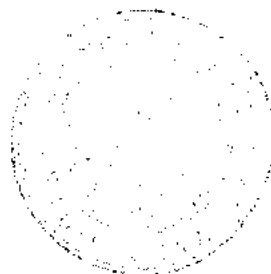
Dalam penelitian penerimaan pelajar di Korea Selatan, Byoung, Chan & Lee menggunakan beberapa pendekatan teori yaitu TAM, *Servqual* dan *Flow Theory*.

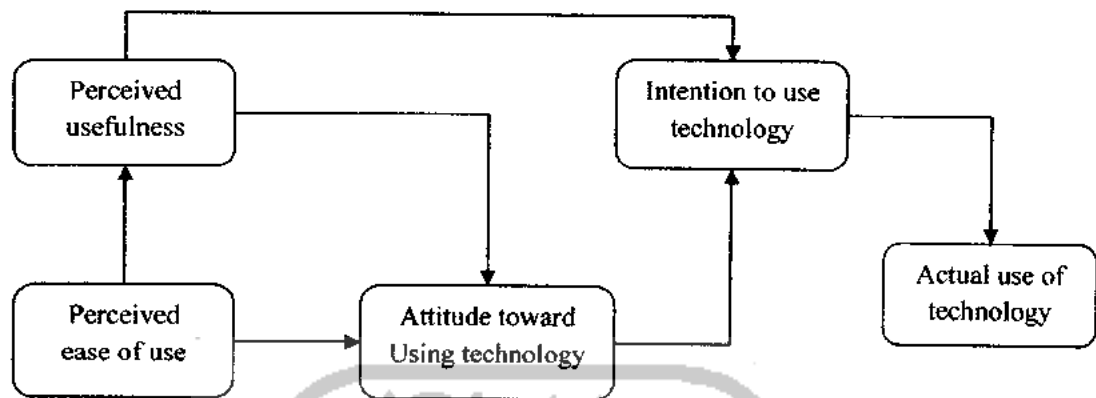
2.2.1 Technology Acceptance Model (TAM)

Model untuk menjelaskan penerimaan terhadap teknologi adalah model penerimaan teknologi (*Technology Acceptance Model*). Model ini diperkenalkan oleh Fred Davis pada tahun 1986. Mengutip dari jurnal yang berjudul *Learner's acceptance of e-learning in South Korea* (Byoung, et al., 2009), model yang diperkenalkan Davis diadaptasi dari Teori *Reasoned Action*, yang berasumsi bahwa seseorang mengadopsi suatu teknologi pada umumnya ditentukan oleh proses kognitif dan bertujuan untuk memuaskan pemakainya atau memaksimalkan kegunaan teknologi itu sendiri.

Dalam TAM terdapat lima variabel seperti yang terlihat pada Gambar 2.1, yaitu:

1. Persepsi terhadap kemudahan penggunaan (*perceived ease of use*)
2. Persepsi atas kemanfaatan (*perceived usefulness*)
3. Sikap terhadap penggunaan teknologi (*attitude toward using technology*)
4. Intensi menggunakan teknologi (*behavioral intention to use*)
5. Penggunaan teknologi sesungguhnya (*actual technology use*)





Gambar 2.1. Technology Acceptance Model (Davis, 1986)

Gambar 2.1 menjelaskan hubungan antar variabel yang terdapat dalam TAM. Variabel *perceived ease of use* (persepsi kemudahan penggunaan) dianggap akan berpengaruh terhadap variabel *perceived usefulness* (persepsi atas kemanfaatan). Kedua variabel tersebut (*perceived ease of use* dan *perceived usefulness*) sama-sama memiliki pengaruh terhadap variabel *attitude toward using*. Variabel *perceived usefulness* akan berpengaruh terhadap variabel *intention to use* dan sekaligus mempengaruhi variabel *actual use of technology*.

Persepsi atas kemanfaatan (*perceived usefulness*) adalah suatu tingkatan dimana seseorang percaya bahwa penggunaan suatu teknologi tertentu akan meningkatkan prestasi kerja orang tersebut. Persepsi atas kemanfaatan juga dapat berupa pekerjaan lebih mudah, bermanfaat, meningkatkan produktifitas, mendorong efektivitas, dan meningkatkan kinerja pekerjaan. Dengan definisi dan indikator-indikator diatas dapat diartikan bahwa persepsi atas kemanfaatan dari penggunaan teknologi informasi dapat meningkatkan kinerja orang yang menggunakannya. Persepsi atas kemanfaatan dalam teknologi informasi dalam hal

motivasi untuk tetap menggunakan, serta keinginan untuk memotivasi pengguna lain.

Actual use of technology adalah kondisi nyata penggunaan teknologi. Dikonsepkan dalam bentuk pengukuran terhadap frekuensi dan durasi waktu penggunaan teknologi. Seseorang akan puas menggunakan sistem jika mereka meyakini bahwa teknologi tersebut mudah digunakan dan akan meningkatkan produktifitas mereka, yang tercermin dari kondisi nyata penggunaan.

Berdasarkan hasil penelitian Selim (2003) bahwa *perceived usefulness* dan *perceived ease of use* terhadap teknologi berbasis web merupakan kunci utama dari penerimaan dan penggunaan teknologi pembelajaran berbasis web, maka penelitian Byoung, Chan & Lee menggunakan 3 variabel dalam TAM (*perceived usefulness, perceived ease of use* dan *intention to use*) untuk menilai penerimaan mahasiswa terhadap e-learning sebagai teknologi pembelajaran yang efektif dan efisien. TAM telah banyak digunakan karena dapat membantu memahami hubungan antara *usefulness, ease of use, dan intention to use*. Alasan lainnya adalah TAM lebih baik dari model-model lain karena TAM sederhana (*parsimony*) dan mempunyai kekuatan prediktif yang mempermudah untuk diaplikasikan dalam situasi yang berbeda.

2.2.2 SERVQUAL

Instrumen ini digunakan untuk mengukur kualitas pelayanan secara umum, karena kualitas pelayanan menjadi salah satu fokus yang sering dibahas khususnya di bidang pemasaran. Instrumen ini diperkenalkan oleh Zeithaml,

yang diharapkan pengguna maka kualitas layanan dipersepsikan baik/memuaskan. Jika layanan yang diterima melampaui harapan pelanggan, maka kualitas layanan dikategorikan sebagai kualitas layanan yang ideal.

2.2.3 Flow Theory

Seperti dikutip dalam jurnal *Learner's Acceptance of e-learning in South Korea* (Byoung, et al., 2009), *flow theory* pertama kali diperkenalkan oleh Csikzentmihalyi pada tahun 1970. *Flow theory* menjelaskan tentang keadaan dimana seseorang apabila terlibat pada sebuah aktifitas, masalah yang lainnya menjadi tidak penting. Pengalaman atas suatu kegiatan itu sendiri begitu menyenangkan dan seseorang akan melakukannya walau biayanya besar (seseorang melakukan kegiatan itu atas dasar kesenangan). Dalam konteks penggunaan teknologi informasi belum ada alat ukur yang baku dalam menjelaskan minat seseorang terhadap penggunaan teknologi informasi, oleh karena itu beberapa penelitian menggunakan konsep *playfulness*.

Playfulness adalah sebuah konsep yang digunakan secara luas untuk mengukur *flow theory* yang merupakan sebuah variabel kompleks yang terdiri dari kesenangan individu, stimulasi psikologis, dan minat. *Playfulness* adalah sebuah karakteristik situasi dari sebuah interaksi antara individu dan lingkungan (Moon dan Kim (2000) dalam Byoung et al.(2009)).

Tiga dimensi persepsi *playfulness* adalah sebagai berikut:

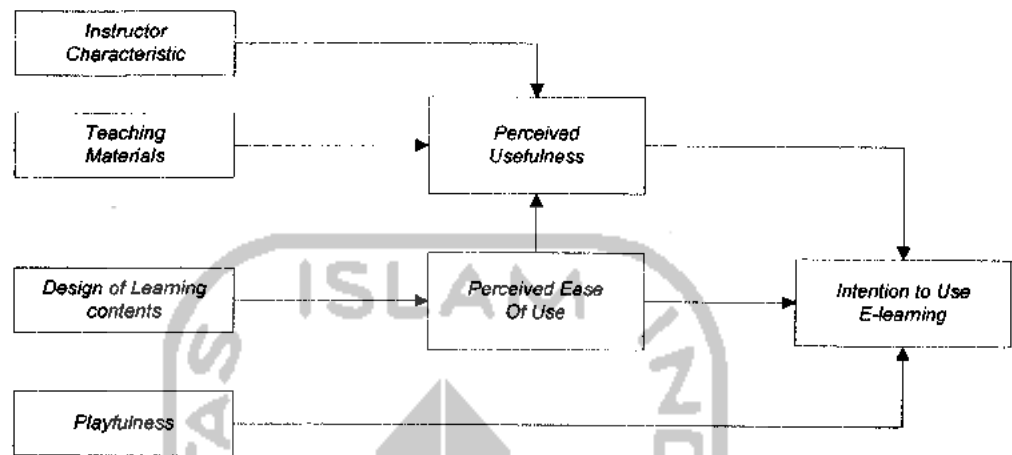
1. Perasaan dimana perhatian seseorang berfokus pada interaksinya dengan sistem

2. Rasa ingin tahu selama terjadinya interaksi
3. Merasa interaksi secara hakiki adalah menyenangkan atau menarik

Beberapa penelitian seperti dikutip dari jurnal berjudul *Acceptance of Internet-based learning medium: The role intrinsic and extrinsic motivation*, menyebutkan kontribusi dari *playfulness* terhadap penerimaan layanan e-learning pada instruktur dan pelajar. Motivasi eksternal (*perceived ease of use* dan *perceived usefulness*) dan motivasi internal (*perceived enjoyment*) digunakan untuk menjelaskan intensi pelajar dalam penggunaan layanan e-learning. Hasilnya menunjukkan bahwa *perceived usefulness* dan *perceived enjoyment* secara signifikan dan secara langsung berpengaruh terhadap intensi pelajar dalam penggunaan e-learning. Dan *perceived ease of use* berpengaruh secara signifikan pada perilaku pelajar atau intensi dalam penggunaan e-learning (Lee, Cheung dan Chen (2005) dalam Byoung, et al.(2009)).

Berdasarkan tinjauan literatur diatas maka penelitian yang dilaksanakan oleh Byoung, Chan dan Lee mengadopsi variabel dari pendekatan TAM yang lebih sederhana yaitu variabel *perceived usefulness*, *perceived ease of use* dan *intention to use*. Dari pendekatan *servqual* meneliti variabel *instructor characteristic*, *teaching materials* dan *design of learning content*. Dan variabel *playfulness* dari pendekatan kajian *flow theory*. Dengan pengelompokan variabel yaitu variabel bebas (*instructor caharacteristic*, *teaching materials*, *design of learning contents* dan *playfulness*), dua variabel kepercayaan (*perceived usefulness* dan *perceived ease of use*), dan satu variabel tergantung (*intention to use e-learning*).

Model penelitian Byoung, Chan & Lee original dapat dilihat pada Gambar 2.2 dibawah ini:



Gambar 2.2 Model Penelitian Byoung, Chan & Lee Original (2009)

Hasil dari penelitian Byoung, Chan & Lee adalah bahwa *instructor characteristic*, *teaching materials*, dan *perceived ease of use* berhubungan secara positif dengan *perceived usefulness*. *Design of learning contents* berhubungan secara positif dengan *perceived ease of use*. Yang terakhir adalah *perceived usefulness*, *perceived ease of use* dan *playfulness* berhubungan positif dengan *intention to use e-learning*. Semua prediktor dalam penelitian ini terbukti berhubungan secara signifikan. *Perceived usefulness* merupakan prediktor terkuat untuk menjelaskan tingkat penerimaan pelajar di Korea Selatan.

2.3 Penerapan e-Learning Klasiber (<http://klasiber.uii.ac.id>)

e-Learning Klasiber adalah portal pembelajaran elektronik berbasis web yang dilaksanakan sebagai salah satu pelengkap metode pembelajaran di

Universitas Islam Indonesia. Layanan portal Klasiber dengan alamat <http://klasiber.uii.ac.id> dapat diakses oleh setiap mahasiswa UII.

e-Learning Klasiber dikembangkan menggunakan moodle (*Modular Object Oriented Dynamic Learning*) yang berarti tempat belajar dinamis dengan menggunakan model berorientasi objek atau merupakan paket pendidikan berbasis web yang dikembangkan dengan konsep berorientasi objek. Moodle adalah paket software yang diproduksi untuk kegiatan belajar berbasis internet dan website. Moodle pertama kali dikembangkan oleh Martin Dogiamas yang mempertahankan moodle sebagai paket *software-learning* yang *free* (gratis) dan *open source* (Munir, 2009).

Kelebihan moodle antara lain:

- a. Pengajar dapat mengubah (memodifikasi) materi pembelajaran. Pengajar dapat mengatur pelajaran, dapat memilih bentuk atau metode pembelajaran seperti berdasarkan mingguan, berdasarkan topik atau dalam bentuk diskusi.
- b. Teknologi yang digunakan bersifat sederhana, relatif murah dan efisien.
- c. Disediakan paket untuk berbagai bahasa, sehingga memudahkan setiap pengguna untuk memilih bahasa yang digunakan, bisa bahasa Indonesia, Inggris, Cina dan sebagainya.
- d. Programnya mudah diinstal dan hanya memerlukan satu database untuk menjalankan program e-learning.

Dalam e-learning Klasiber, sudah banyak kelas *online* yang terdaftar. Sebagian besar merupakan pelengkap kelas konvensional dan sisanya dicobakan sebagai substitusi kelas konvensional. Metode pembelajaran dalam e-learning

Klasiber termasuk model pembelajaran jarak jauh dengan pendekatan *blended learning* yaitu model pembelajaran yang merupakan campuran antara *online course* dan tatap muka (Munir, 2009). Model pembelajaran *blended learning* ini dikembangkan dengan tujuan untuk memperluas kesempatan belajar. Model ini merupakan gabungan pelaksanaan pendidikan konvensional dan *IT-based education* sebagai sebuah lembaga pendidikan untuk meningkatkan kemampuan tenaga pengajar. Dalam pengelolaannya tidak perlu membentuk lembaga pendidikan sendiri tetapi cukup membuat unit khusus yang menangani *blended learning* ini. Materi pembelajaran disajikan langsung di kelas dan disajikan *online*. Pembelajaran juga bisa dilakukan melalui komunikasi langsung melalui *chatting*, atau melalui forum diskusi.

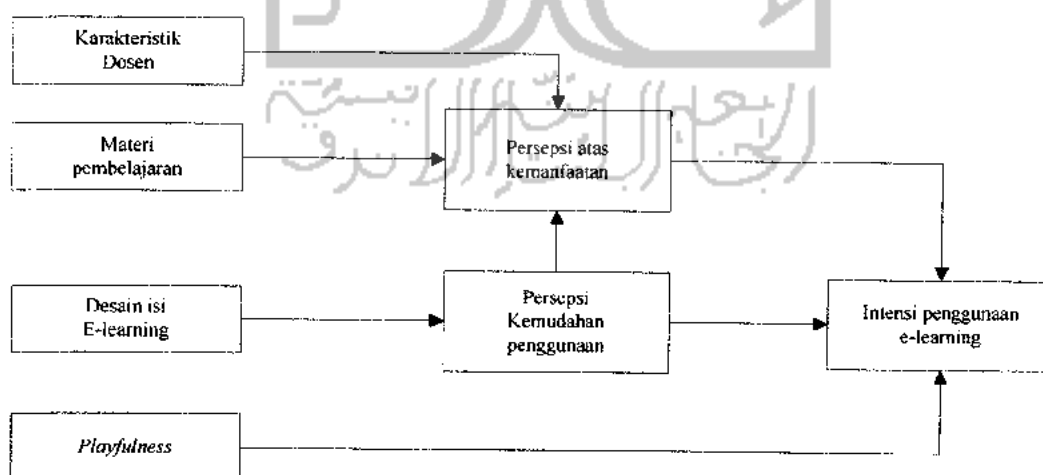
Fasilitas-fasilitas yang disediakan oleh e-learning Klasiber diantaranya adalah download materi, pengumpulan tugas, kuis serta fasilitas pendukung lainnya seperti forum diskusi yang membahas topik-topik tertentu terkait dengan keilmuan dan umum, *chat online*, pengiriman pesan antar pengguna, informasi lowongan pekerjaan dan sebagainya.

2.4 Kajian terhadap e-Learning Klasiber (<http://klasiber.uii.ac.id>)

Kecenderungan *end user computing* dipengaruhi oleh meningkatnya pengetahuan tentang komputer di pihak pengguna seiring dengan peningkatan teknologi perangkat keras dan perangkat lunak lainnya. Perkembangan konsep e-learning berbasis web telah melahirkan sikap penolakan atau penerimaan dari pengguna dalam proses penggunaannya.

Dalam kerangka manajemen hubungan pelanggan, e-learning yang penggunaannya relatif diterima oleh pengguna akan meningkatkan nilai layanan yang diberikan institusi. Oleh karenanya perlu diketahui bagaimana sikap dan perilaku yang dirasakan pengguna terhadap e-learning yang digunakan.

Penelitian ini berisi tentang kajian perilaku pengguna terhadap layanan e-learning Klasiber yang mengadopsi model penelitian Byoung, Chan & Lee. Model penelitian yang diajukan terdiri dari empat variabel bebas, dua variabel kepercayaan dan satu variabel tergantung. Empat variabel bebas adalah *playfulness* dan tiga variabel kualitas layanan yaitu karakteristik dosen, materi pembelajaran, dan desain isi e-learning. Dua variabel kepercayaan adalah persepsi atas kemanfaatan (*perceived usefulness*) dan persepsi terhadap kemudahan penggunaan (*perceived ease of use*). Variabel tergantung adalah intensi penggunaan e-learning (*intention to use*). Gambar 2.3 menunjukkan konsep model penelitian.



Gambar 2.3 Model Penelitian

kerumunan faktor. Analisis faktor memungkinkan peneliti untuk menguji ketepatan model (*goodness of fit test*) faktor yang terbentuk dari item-item alat ukur, menguji kesetaraan unit pengukuran antar item, dan untuk menguji reliabilitas item-item pada tiap faktor yang diukur.

3.1.2 Perangkat Lunak

Penelitian ini menggunakan perangkat lunak SPSS (*Statistical Product and Service Solution*). SPSS banyak membantu memecahkan masalah dalam bidang-bidang sosial, namun karena fleksibilitas yang dimilikinya, SPSS mengantisipasi kebutuhan konsumen dalam hal analisis sehingga kegunaannya tidak terbatas hanya untuk menganalisis penelitian sosial namun dapat memecahkan permasalahan analisis data diluar ilmu sosial.

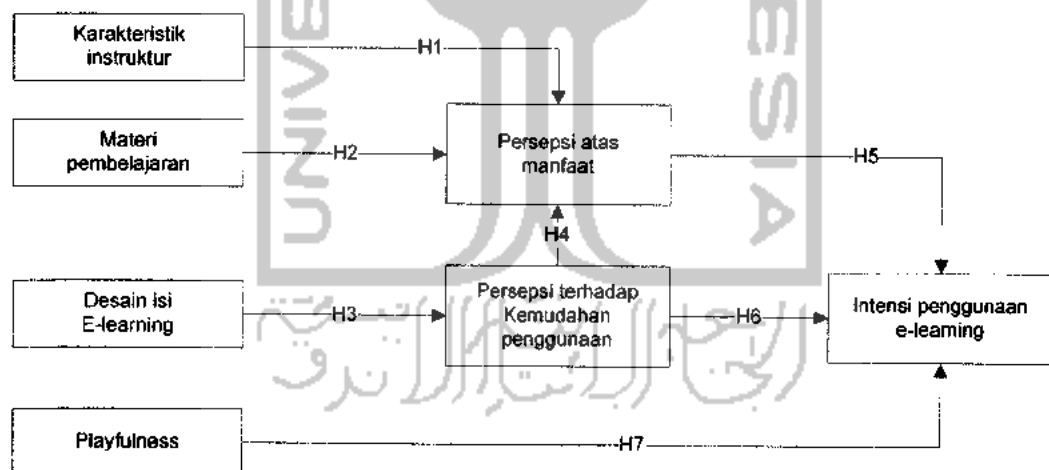
SPSS *for Windows* menawarkan banyak kemudahan dalam pengoperasiannya, mulai dari memasukkan data, mengedit data, mentransformasi data, analisis data, hingga menyajikan hasil analisis data. SPSS tidak hanya cocok digunakan oleh para statistisi melainkan juga untuk siapa saja yang membutuhkannya, hal ini disebabkan karena SPSS menyediakan fasilitas analisis yang cukup lengkap dan menyeluruh dari berbagai macam analisis statistika dan karena SPSS adalah paket program yang *user friendly*.

SPSS memiliki alat analisis yang cukup lengkap. Selain fasilitas yang lengkap SPSS memiliki konektivitas tinggi dengan program aplikasi lain dibawah sistem operasi windows misalnya antara SPSS dengan program aplikasi pengolah

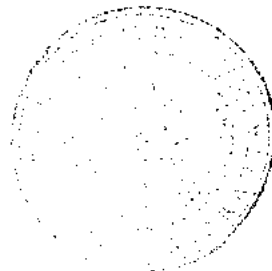
angka seperti Excel dan pengolah kata seperti word. Hal ini memudahkan peneliti untuk memperoleh efisiensi waktu.

3.1.3 Hipotesis

Dalam penelitian ini, terdapat 7 variabel yang dimasukkan dalam model penelitian. Tujuh variabel itu adalah karakteristik instruktur (*instructor characteristic*), materi pembelajaran (*teaching materials*), desain isi e-learning (*design of e-learning content*), *playfulness*, persepsi atas manfaat (*perceived usefulness*), persepsi terhadap kemudahan penggunaan (*perceived ease of use*), intensi penggunaan e-learning (*intention to use e-learning*), seperti ditunjukkan pada Gambar 3.1.



Gambar 3.1 Bagan Hipotesis



Berdasarkan rumusan masalah dan model penelitian diatas, akan disusun hipotesis-hipotesis sebagai berikut ini.

- H1 : Karakteristik dosen berpengaruh positif terhadap persepsi atas manfaat dalam konteks e-learning.
- H2 : Materi pembelajaran berpengaruh positif terhadap persepsi atas manfaat dalam konteks e-learning.
- H3 : Desain isi e-learning berpengaruh positif terhadap persepsi terhadap kemudahan penggunaan.
- H4 : Persepsi pelajar terhadap kemudahan penggunaan berpengaruh positif terhadap persepsi mereka atas manfaat.
- H5 : Persepsi pelajar atas manfaat berpengaruh secara positif terhadap intensi mereka dalam menggunakan e-learning.
- H6 : Persepsi pelajar terhadap kemudahan penggunaan berpengaruh secara positif terhadap intensi mereka dalam menggunakan e-learning.
- H7 : *Playfulness* atas e-learning berpengaruh positif terhadap intensi menggunakan e-learning.

3.2 Teknik Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Observasi atau pengamatan pada sistem, hal ini dilakukan untuk mendapatkan informasi yang berhubungan dengan penelitian

2. Survei

Merupakan upaya pengumpulan informasi dari sebagian populasi yang berpedoman kepada konsep, hipotesis dan teori. Dalam penelitian ini metode survei dilakukan dengan cara kuesioner dan wawancara.

a. Wawancara dilakukan untuk menggali informasi atas objek yang diteliti.

Dalam penelitian ini wawancara ditujukan kepada Badan Sistem Informasi Universitas Islam Indonesia (BSI UII) sebagai pihak pengelola e-learning Klasiber dan mahasiswa UII sebagai responden.

b. Kuesioner dilakukan untuk memperoleh data primer dari responden.

i. Indikator item kuesioner

Berdasarkan studi literatur yang telah dijelaskan pada Bab sebelumnya maka indikator yang digunakan dalam penelitian ini adalah persepsi atas manfaat, persepsi terhadap kemudahan penggunaan, intensi penggunaan e-learning, karakteristik dosen, materi pembelajaran, desain isi pembelajaran, dan *playfulness*.

Item pernyataan kuesioner dalam penelitian ini mengadaptasi item kuesioner dalam jurnal *Learner's Acceptance of e-learning in South Korea* (Byoung, et al., 2009)

ii. Skala Likert

Pada penelitian ini menggunakan skala Likert, untuk mengungkap sikap pro dan kontra, positif dan negatif, setuju dan tidak setuju terhadap suatu objek sosial. Dengan skala Likert, variabel yang akan diukur dijabarkan menjadi indikator variabel. Jawaban setiap item

yang menggunakan skala Likert mempunyai tingkatan dari sangat positif sampai sangat negatif, yang dapat berupa kata-kata seperti berikut ini.

- Sangat Tidak Setuju = skor 1
- Tidak Setuju = skor 2
- Ragu-ragu = skor 3
- Setuju = skor 4
- Sangat Setuju = skor 5

3. Studi Pustaka

Dilakukan dengan cara mencari dan mempelajari literatur-literatur, buku-buku, jurnal maupun artikel yang berisi teori yang berhubungan dengan permasalahan yang diteliti.

3.3 Jenis dan Sumber Data

Data dalam penelitian ini digolongkan menjadi :

1. Data Primer, adalah data yang diperoleh langsung dari tanggapan responden atas pernyataan yang dipakai sebagai sumber data melalui kuesioner.
2. Data penunjang, yaitu data mengenai situs e-learning Klasiber yang bersifat faktual. Data ini digunakan sebagai acuan untuk membuat pertanyaan maupun pernyataan berkaitan dengan permasalahan yang diteliti.

3.4 Lokasi Penelitian

Penelitian dilakukan pada perguruan tinggi Universitas Islam Indonesia Yogyakarta (UII) termasuk fakultas-fakultas yang ada didalamnya. Hal ini dilakukan karena e-learning yang diteliti merupakan program dari pihak pengelola UII.

3.5 Populasi dan Sampel

Populasi dan sampel dibutuhkan dalam sebuah penelitian untuk mendukung jalannya penelitian.

1. Populasi

Populasi didefinisikan sebagai kelompok subjek yang hendak dikenai generalisasi hasil penelitian. Dalam penelitian ini yang menjadi populasi adalah mahasiswa Universitas Islam Indonesia.

2. Sampel

Sampel adalah sebagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Sampel dari penelitian ini adalah bagian dari populasi yang dapat mewakili pengguna layanan e-learning Klasiber.

Data yang dianalisis dalam penelitian merupakan data dari hasil pengukuran yang diperoleh dari sampel. Data yang diperoleh tersebut merupakan suatu rangkaian proses penelitian untuk menjawab pertanyaan penelitian atau pengujian hipotesis. Pemilihan responden sebagai sampel sasaran penelitian didasari oleh beberapa faktor antara lain waktu, tempat dan besaran populasi responden. Sasaran dipersempit dengan melakukan survei pada beberapa

fakultas yang ada di Universitas Islam Indonesia yang diperkirakan lebih banyak mahasiswanya yang memanfaatkan e-learning Klasiber.

3.6 Definisi Operasional Variabel

Untuk memudahkan pemahaman dan lebih memperjelas variabel-variabel yang akan digunakan dalam penelitian ini, maka diperlukan pendefinisian atas variabel-variabel yang digunakan.

1. Karakteristik dosen

Adalah tingkat dimana dosen dapat membantu, dan mengakomodasi keinginan mahasiswa.

Variabel karakteristik dosen digunakan untuk mengukur perilaku, gaya mengajar dan kemampuan dosen yang berkaitan dengan e-learning.

2. Materi Pembelajaran

Materi pembelajaran adalah materi yang diterbitkan dalam e-learning Klasiber, yang digunakan untuk mengukur kesesuaian materi pembelajaran dalam e-learning dengan kebutuhan mahasiswa.

3. Desain isi e-learning

Adalah tingkat dimana desain isi dari pembelajaran dirancang secara akurat dan konsisten. Desain isi e-learning digunakan untuk mengukur kualitas dan kuantitas dari materi pembelajaran yang disampaikan.

4. Persepsi atas kemanfaatan

Persepsi atas manfaat adalah suatu tingkatan dimana seseorang percaya bahwa penggunaan suatu teknologi tertentu akan meningkatkan kinerjanya.

Persepsi atas manfaat digunakan untuk mengukur kepercayaan mahasiswa bahwa dengan memanfaatkan e-learning akan meningkatkan prestasi atau hasil belajar mereka.

5. Persepsi terhadap kemudahan penggunaan

Persepsi terhadap kemudahan penggunaan adalah tingkatan dimana seseorang percaya bahwa teknologi informasi dapat dengan mudah difahami. Intensitas penggunaan dan interaksi antara pengguna dengan teknologi informasi menunjukkan kemudahan penggunaan. Persepsi terhadap kemudahan penggunaan digunakan untuk mengukur kepercayaan mahasiswa bahwa e-learning mudah untuk digunakan.

6. Intensi penggunaan e-learning

Intensi penggunaan e-learning digunakan untuk mengukur niat/keinginan mahasiswa dalam berpartisipasi menggunakan e-learning.

7. *Playfulness*

Playfulness digunakan untuk mengukur kesenangan mahasiswa dalam penggunaan e-learning.

3.7 **Metode Analisis Data**

Analisis data didefinisikan sebagai proses mengorganisasikan dan mengurutkan data kedalam pola, kategori, dan satuan uraian dasar sehingga dapat ditemukan tema dan dapat dirumuskan hipotesis penelitian seperti yang dimaksudkan oleh data.

Analisis data dalam penelitian ini digunakan untuk:

1. Untuk mengetahui bagaimana latar belakang responden yang memberikan pernyataan terhadap objek yang diteliti
2. Untuk mengetahui ketepatan model faktor yang terbentuk dari item-item alat ukur
3. Untuk mendefinisikan hubungan antara variabel independen dan variabel dependen dan untuk mengetahui faktor-faktor yang mempengaruhi hubungan tersebut
4. Untuk mengetahui tingkat penerimaan responden terhadap layanan e-learning
Klasiber

Analisis data dilakukan dengan cara :

1. Analisis faktor

Analisis faktor digunakan untuk melakukan uji validitas dan reliabilitas seluruh item dalam variabel penelitian. Pengujian validitas dan reliabilitas bertujuan untuk menguji item pernyataan yang ada dalam kuesioner, apakah item pernyataan sudah valid (sah) dan reliabel (handal). Jika item pernyataan dalam kuesioner sudah valid dan reliabel, maka item pernyataan dalam kuesioner dapat dianalisis lebih lanjut dan sudah bisa untuk mengukur variabelnya.

Analisis faktor merupakan salah satu analisis dalam teknik statistika *multivariate* untuk mengidentifikasi dimensi yang mendasari sekelompok variabel kemudian membangun struktur pengelompokan baru yang lebih sederhana berdasarkan sifat dasar tersebut. Dengan kata lain, analisis faktor

mencoba menemukan hubungan (*interrelationship*) antar sejumlah variabel-variabel yang saling independen satu sama lain sehingga bisa dibentuk satu dari beberapa kumpulan variabel yang lebih sedikit dibandingkan dengan jumlah variabel awal tanpa kehilangan sebagian besar informasi penting yang terkandung di dalamnya.

Dalam analisis faktor terdapat dua pendekatan utama, yaitu analisis faktor eksploratori (*exploratory factor analysis*) dan analisis faktor konfirmatori (*confirmatory factor analysis*). Analisis faktor eksploratori digunakan apabila banyaknya faktor yang akan terbentuk tidak ditentukan terlebih dahulu. Sebaliknya, analisis faktor konfirmatori digunakan apabila faktor yang terbentuk telah ditetapkan terlebih dahulu.

2. Distribusi Frekuensi

Distribusi frekuensi digunakan untuk mengetahui latar belakang responden yang memberikan jawaban atas objek yang diteliti. Dalam penelitian ini analisis frekuensi digunakan untuk mengetahui latar belakang responden seperti jenis kelamin, usia, jurusan, dan angkatan.

3. Regresi Linier

Analisis regresi berguna untuk mengetahui pengaruh antara variabel bebas dengan variabel tergantung, Analisis regresi dapat digolongkan menjadi dua macam, yaitu regresi sederhana dan regresi ganda. Regresi sederhana digunakan untuk mengetahui pengaruh antara satu variabel bebas dan satu variabel tergantung, Sedangkan regresi ganda digunakan untuk mengetahui pengaruh yang didapatkan dari dua atau lebih variabel bebas dengan satu

BAB IV

ANALISIS DATA DAN PEMBAHASAN

4.1 Uji Validitas dan Reliabilitas Penelitian

4.1.1 Validitas

Uji validitas digunakan untuk mengukur sah atau valid tidaknya suatu kuesioner. Jadi dapat dikatakan semakin tinggi validitas suatu alat ukur maka alat ukur tersebut semakin mengenai pada sasarannya, atau semakin menunjukkan apa yang seharusnya diukur. Suatu alat ukur dapat dikatakan mempunyai validitas tinggi apabila alat ukur tersebut menjalankan fungsi ukurnya, atau memberikan hasil ukur sesuai dengan makna dan tujuan diadakannya penelitian tersebut.

Uji validitas instrument penelitian ini dilakukan dengan *confirmatory factor analysis*. Bobot nilai faktor analisis dengan metode ekstraksi *princypal component analysis* dan dengan metode rotasi *varimax*. Uji validitas ini menggunakan analisis faktor $\geq 0,5$ dengan *factor loading* $\geq 0,3$ dan nilai *eigenvalue* >1 .

Tabel 4.1 Uji Validitas

Kategori	Variabel Bebas								Variabel Kepercayaan				Variabel Tergantung	
	KD		MP		DI		PL		PU		PEOU		IU	
Factor Loading	KD 1	0.695	MP 1	0.836	DI 1	0.656	PL 1	0.728	PU 1	0.833	PE 1	0.872	IU 1	0.628
	KD 2	0.574	MP 2	0.83	DI 2	0.628	PL 2	0.76	PU 2	0.758	PE 2	0.872	IU 2	0.677
	KD 3	0.655	MP 3	0.882	DI 3	0.816	PL 3	0.8	PU 3	0.773			IU 3	0.781
	KD 4	0.703			DI 4	0.671	PL 4	0.703					IU 4	0.77
	KD 5	0.642			DI 5	0.711								
					DI 6	0.678								
Eigen values	2.148		2.167		2.905		2.243		1.866		1.52		2.058	
Cumm. Variance Explained (%)	74.269								77.99				51.438	

Keterangan : KD=Karakteristik Dosen; MP=Materi Pembelajaran; PL=Playfulness; DI=Desain Isi e-Learning; PU=Persepsi atas Kemanfaatan; PEOU=Persepsi Kemudahan Penggunaan; IU=Intensi Penggunaan

Berdasarkan Tabel 4.1, *factor loading* (bobot faktor) seluruh item bersesuaian $\geq 0,30$ yaitu nilai ambang batas penerimaan. Nilai bobot faktor juga menunjukkan besarnya korelasi antara item dengan variabel yang terbentuk. Tabel 4.1 menunjukkan bahwa nilai bobot faktor $> 0,5$ yang berarti korelasi item dengan variabel yang terbentuk kuat. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa seluruh instrumen penelitian adalah valid (sah).

Eigenvalues menunjukkan kepentingan relatif masing-masing item pertanyaan dalam menghitung variansi ketujuh variabel awal yang dianalisis. Angka *eigenvalues* dibawah 1 tidak digunakan dalam menghitung jumlah variabel yang terbentuk. Berdasarkan Tabel 4.1 diatas, angka *eigenvalues* lebih besar dari 1, maka telah memenuhi syarat pembentukan suatu variabel.

Cummulative variance explained untuk semua variabel yang terbentuk dapat diterima. *Cummulative variance explained* menjelaskan tentang besarnya varian yang dapat dijelaskan oleh variabel yang dianalisis. Dari tiga variabel diatas dapat menjelaskan varian variabel bebas sebesar 74,267%, variabel kepercayaan sebesar 77,99%, dan variabel tergantung sebesar 51,438%. Angka ini termasuk cukup besar karena terbukti dapat menjelaskan lebih dari 50% varian dari tiap variabel.

4.1.2 Reliabilitas

Reliabilitas artinya tingkat kepercayaan hasil suatu pengukuran. Pengukuran yang memiliki reliabilitas tinggi yaitu yang mampu memberikan hasil ukur yang terpercaya (reliabel). Reliabilitas merupakan salah satu cirri instrumen pengukuran yang baik. Konsep pokok dari reliabilitas adalah sejauh mana hasil suatu instrumen dapat dipercaya (konsisten) artinya sejauh mana skor nilai pengukuran terbebas dari kekeliruan pengukuran.

Uji reliabilitas instrumen dilakukan dengan melihat nilai alpha Cronbach. Dari Tabel 4.2 semua nilai alpha Cronbach lebih besar dari 0,6. Nilai alpha Cronbach antara 0,35 – 0,7 adalah ambang batas pengukuran dinyatakan realibel (Cuieford (1965) dalam Byoung, Chan dan Lee (2009)).

Tabel 4.2 Uji Reliabilitas

No	Variabel	Jumlah Item	Alpha Cronbach
1	Karakteristik Dosen	5	0,665
2	Materi pembelajaran	3	0,806
3	Desain isi e-learning	6	0,786
4	<i>Playfulness</i>	4	0,736
5	Persepsi atas kemanfaatan	3	0,695
6	Persepsi kemudahan penggunaan	2	0,682
7	Intensi penggunaan e-learning	4	0,676

4.2 Analisis Distribusi Frekuensi

4.2.1 Analisis Karakteristik Data Responden

Karakteristik responden didasarkan pada fakta-fakta demografi yang meliputi jenis kelamin, usia, jurusan dan angkatan. Teknik pengambilan sampel menggunakan metode acak sederhana. Pengambilan sampel secara acak sederhana dilakukan dengan mengambil secara langsung dari populasinya secara random dan berarti bahwa setiap individu dalam populasi mempunyai peluang yang sama dan bebas untuk dijadikan sampel, karena individu-individu tersebut memiliki karakter yang sama. Setiap individu juga bebas dipilih karena pemilihan individu-individu tersebut tidak mempengaruhi individu yang lainnya.

Pengambilan sampel sebagian besar dilakukan di lingkungan kampus terpadu Universitas Islam Indonesia (UII), dikarenakan sebagian besar pengguna layanan e-learning Klasiber adalah mahasiswa yang kuliah di lingkungan kampus terpadu UII.

Pada penelitian ini kuesioner yang dibagikan berjumlah 195 buah dengan *respon rate* 100% dan kesemuanya dapat dianalisis lebih lanjut. Analisis karakteristik data responden ditunjukkan pada tabel 4.3 dibawah ini:

Tabel 4.3 Karakteristik Data Responden

Klasifikasi	n	%
1. Jenis Kelamin		
a. Pria	88	45,1
b. Wanita	107	54,9
2. Usia		
a. 17 – 19	37	19
b. 20 – 22	117	60
c. 23 – 25	37	19
d. 26 – 29	4	2
3. Jurusan		
a. Teknik Informatika	43	22,1
b. Teknik Industri	21	10,8
c. Teknik Kimia	17	8,7
d. Teknik Mesin	14	7,2
e. Teknik Arsitektur	22	11,3
f. Teknik Sipil	18	9,2
g. Ilmu Komunikasi	9	4,6
h. FIAI	7	3,6
i. Farmasi	23	11,8
j. Psikologi	4	2,1
k. Ilmu Hukum	16	8,2
l. Kedokteran	1	0,5
4. Angkatan		
a. 2002	4	2,1
b. 2003	2	1,0
c. 2004	11	5,6
d. 2005	4	2,1
e. 2006	28	14,4

Tabel 4.3 Lanjutan

Klasifikasi	n	%
5. Angkatan		
f. 2007	31	15,9
g. 2008	59	30,3
h. 2009	56	28,7
Total	195	100

Dari Tabel 4.3 dapat diketahui bahwa sebagian besar responden (54,9%) adalah wanita, usia responden berkisar antara 22 -24 tahun (60%). Responden paling banyak berasal dari latar belakang jurusan teknik, khususnya teknik Informatika (69,3%), dan paling banyak (30,3%) berasal dari angkatan 2008.

4.2.2 Analisis Frekuensi Pengaksesan e-Learning

Jumlah rata-rata frekuensi pengaksesan e-learning Klasiber, waktu pengaksesan per-minggu dan lama waktu mengakses dapat dilihat pada Tabel 4.4.

Tabel 4.4 Frekuensi Pengaksesan e-Learning Klasiber

Waktu Akses	Rata-rata	n	%
Waktu pengaksesan per-minggu	1,2 jam	195	100
Lama waktu tiap kali mengakses	15 menit	195	100

Berdasarkan Tabel 4.4 diatas diperoleh jumlah waktu yang digunakan responden untuk mengakses e-learning Klasiber per-minggu rata-rata 1,2 jam dengan lama waktu tiap kali mengakses 15 menit. Waktu maksimum yang digunakan untuk

tiap kali mengakses adalah 3 jam dan waktu minimum 5 menit, dan waktu maksimum yang digunakan untuk mengakses per minggu adalah 10 jam dan waktu minimumnya adalah 10 menit.

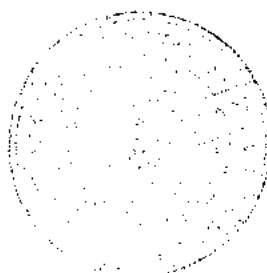
4.2.3 Analisis Jenis Aktivitas e-Learning Klasiber

Jenis aktivitas yang dilakukan responden sewaktu mengakses e-learning Klasiber dapat dilihat pada Tabel 4.5.

Tabel 4.5 Aktivitas Responden

No	Aktivitas	% (Total responden)
1.	Mencari Informasi	63,1
2.	Download Materi Kuliah	71,8
3.	Upload Tugas Kuliah	36,9
4.	Mengerjakan Kuis	6,7
5.	Mengikuti Forum Diskusi	2,6

Tabel 4.5 menjelaskan jenis aktivitas yang dilakukan oleh responden terhadap e-learning Klasiber. Download materi kuliah adalah aktivitas yang paling banyak dilakukan oleh responden (71,8%), yang disusul oleh aktivitas mencari informasi (63,1%). Aktivitas yang masih jarang dilakukan oleh pengguna e-learning Klasiber adalah mengikuti forum diskusi yaitu sebesar 2,6% dari total responden.



4.2.4 Analisis Jenis Penghambat dalam Pelaksanaan e-Learning Klasiber

Hambatan atau halangan yang dihadapi oleh responden ketika mengakses e-learning Klasiber ditampilkan dalam Tabel 4.6.

Tabel 4.6 Hambatan dalam Pelaksanaan

No	Hambatan	% (Total responden)
1.	Akses Lambat	72,3
2.	Informasi tidak <i>up to date</i>	24,6
3.	Navigasi kurang dapat difahami	10,8
4.	Fitur tidak memadai	7,2
5.	Tampilan website tidak menarik/membingungkan	21,5

Berdasarkan tabel 4.6 dapat diketahui bahwa akses yang lambat menjadi faktor penghambat yang paling besar (72,3%) jika dibandingkan dengan hambatan-hambatan yang lainnya. Faktor penghambat lain yang cukup besar adalah informasi yang tidak *up to date* (24,6%), dan tampilan website yang tidak menarik/membingungkan (21,5%).

4.3 Analisis Regresi

Analisis regresi digunakan untuk menjelaskan akibat-akibat dan besarnya akibat yang ditimbulkan oleh satu atau lebih variabel bebas (*independent variable*) terhadap variabel tergantung (*dependent variable*), terutama untuk mengetahui seberapa besar pengaruh variabel bebas terhadap variabel tergantung.

4.3.2 Pengaruh Materi Pembelajaran terhadap Persepsi atas kemanfaatan

Berdasarkan Tabel 4.7 materi pembelajaran berhubungan secara signifikan ($p < 0,01$) terhadap persepsi atas kemanfaatan. Besarnya angka koefisien determinasi adalah sebesar 0,466 yang mempunyai arti bahwa 46,6% variabilitas persepsi atas kemanfaatan yang terjadi dapat dijelaskan dengan menggunakan variabel materi pembelajaran sedangkan sisanya 53,4% dijelaskan oleh faktor lain yang tidak dapat dijelaskan dalam model regresi yang diperoleh.

4.3.3 Pengaruh Desain Isi Pembelajaran terhadap Persepsi Kemudahan Penggunaan

Berdasarkan Tabel 4.7 variabel desain isi pembelajaran berhubungan secara signifikan ($p < 0,01$) terhadap persepsi kemudahan penggunaan. Besarnya angka koefisien determinasi adalah sebesar 0,365 yang mempunyai arti bahwa 36,5% variabilitas persepsi kemudahan penggunaan yang terjadi dapat dijelaskan dengan menggunakan variabel desain isi pembelajaran sedangkan sisanya 63,5% dijelaskan oleh faktor lain yang tidak dapat dijelaskan dalam model regresi yang diperoleh.

4.3.4 Pengaruh Persepsi Kemudahan Penggunaan terhadap Persepsi atas kemanfaatan

Berdasarkan Tabel 4.7 persepsi kemudahan penggunaan berhubungan secara signifikan terhadap persepsi atas kemanfaatan. Besarnya angka koefisien determinasi

dalam Tabel 4.7 adalah sebesar 0,313 yang mempunyai arti bahwa 31,3% variabilitas persepsi atas kemanfaatan yang terjadi dapat dijelaskan dengan menggunakan variabel persepsi kemudahan penggunaan sedangkan sisanya 68,7% dijelaskan oleh faktor lain yang tidak dapat dijelaskan dalam model regresi yang diperoleh.

4.3.5 Pengaruh Persepsi atas kemanfaatan terhadap Intensi Penggunaan

Berdasarkan Tabel 4.7 persepsi atas kemanfaatan berhubungan secara signifikan ($p < 0,01$) terhadap intensi penggunaan. Besarnya angka koefisien determinasi dalam Tabel 4.7 adalah sebesar 0,331 yang mempunyai arti bahwa 33,1% variabilitas intensi penggunaan yang terjadi dapat dijelaskan dengan menggunakan variabel persepsi atas kemanfaatan, sedangkan sisanya 66,9% dijelaskan oleh faktor lain yang tidak dapat dijelaskan dalam model regresi yang diperoleh.

4.3.6 Pengaruh Persepsi Kemudahan Penggunaan terhadap Intensi Penggunaan

Berdasarkan Tabel 4.7 persepsi kemudahan penggunaan berhubungan secara signifikan ($p < 0,01$) terhadap intensi penggunaan. Besarnya angka koefisien determinasi dalam Tabel 4.7 adalah sebesar 0,23 yang mempunyai arti bahwa 23% variabilitas intensi penggunaan yang terjadi dapat dijelaskan dengan menggunakan variabel persepsi kemudahan penggunaan sedangkan sisanya 77% dijelaskan oleh faktor lain yang tidak dapat dijelaskan dalam model regresi yang diperoleh.

4.3.7 Pengaruh *Playfulness* terhadap Intensi Penggunaan

Berdasarkan Tabel 4.7 *playfulness* berhubungan secara signifikan ($p < 0,01$) terhadap intensi penggunaan. Besarnya angka koefisien determinasi dalam Tabel 4.7 adalah sebesar 0,256 yang mempunyai arti bahwa 25,6% variabilitas intensi penggunaan yang terjadi dapat dijelaskan dengan menggunakan variabel *playfulness* sedangkan sisanya 74,4% dijelaskan oleh faktor lain yang tidak dapat dijelaskan dalam model regresi yang diperoleh.

4.4 Pengujian Hipotesis

Uji regresi menunjukkan bahwa:

1. Variabel karakteristik dosen berhubungan secara positif ($\beta = 0,431$; $p < 0,01$) dengan persepsi atas kemanfaatan. Dengan demikian hipotesis 1 yang menyatakan bahwa karakteristik dosen berpengaruh positif terhadap persepsi atas kemanfaatan terbukti. Tingkat korelasinya termasuk korelasi yang lemah karena nilai korelasi (0,431) kurang dari 0,5.
2. Variabel materi pembelajaran berhubungan secara positif ($\beta = 0,682$; $p < 0,01$) dengan persepsi atas kemanfaatan. Dengan demikian hipotesis 2 yang menyatakan bahwa materi pembelajaran berpengaruh positif terhadap persepsi atas kemanfaatan terbukti. Tingkat korelasi antara materi pembelajaran dengan persepsi kemanfaatan menunjukkan korelasi yang cukup kuat (0,682) karena nilai korelasinya lebih besar dari 0,5.

3. Variabel desain isi e-learning berhubungan secara positif ($\beta = 0,604$; $p < 0,01$) dengan persepsi kemudahan penggunaan. Dengan demikian hipotesis 3 yang menyatakan bahwa desain isi e-learning berpengaruh positif terhadap persepsi kemudahan penggunaan terbukti. Tingkat korelasi antara desain isi e-learning dengan persepsi kemudahan penggunaan menunjukkan korelasi yang cukup kuat (0,604) karena nilai korelasinya lebih besar dari 0,5.
4. Variabel persepsi kemudahan penggunaan berhubungan secara positif ($\beta = 0,560$; $p < 0,01$) dengan persepsi atas kemanfaatan. Dengan demikian hipotesis 4 yang menyatakan bahwa persepsi kemudahan penggunaan berpengaruh positif terhadap persepsi atas kemanfaatan terbukti. Tingkat korelasi antara persepsi kemudahan penggunaan dengan persepsi kemanfaatan menunjukkan korelasi yang cukup kuat (0,560) karena nilai korelasinya lebih besar dari 0,5.
5. Variabel persepsi atas kemanfaatan berhubungan secara positif ($\beta = 0,575$; $p < 0,01$) dengan intensi penggunaan. Dengan demikian hipotesis 5 yang menyatakan bahwa persepsi atas kemanfaatan berpengaruh positif terhadap intensi penggunaan terbukti. Tingkat korelasi antara persepsi kemanfaatan dengan intensi penggunaan menunjukkan korelasi yang cukup kuat (0,575) karena nilai korelasinya lebih besar dari 0,5.
6. Variabel persepsi kemudahan penggunaan berhubungan secara positif ($\beta = 0,480$; $p < 0,01$) dengan intensi penggunaan. Dengan demikian hipotesis 6 yang menyatakan bahwa kemudahan penggunaan berpengaruh positif terhadap

4.5 Pembahasan

e-Learning menjanjikan peluang untuk menjawab tantangan yang berhubungan dengan akses, pemerataan dan kualitas pendidikan. Hal ini mendorong e-learning populer dilingkungan pendidikan khususnya di perguruan tinggi. Akan tetapi berdasarkan asumsi-asumsi yang melekat pada e-learning dan paradigma yang melandasinya, pengembangan e-learning membutuhkan kesiapan institusional dan sistem pengelolaan yang berbeda dengan penyelenggaraan pendidikan konvensional.

Penelitian ini menganalisis tingkat penerimaan mahasiswa terhadap layanan e-learning Klasiber yang terbagi menjadi tiga variabel, pertama adalah analisis mengenai hubungan antara tiga variabel kualitas layanan yang terdiri atas karakteristik dosen, materi pembelajaran dan desain isi e-learning terhadap dua variabel kepercayaan yaitu persepsi atas kemanfaatan dan persepsi kemudahan penggunaan. Kedua, adalah menganalisis hubungan antara variabel kepercayaan (persepsi atas kemanfaatan dan persepsi kemudahan penggunaan) dengan intensi penggunaan e-learning. Ketiga, penelitian ini menganalisis hubungan antara variabel *playfulness* dengan intensi penggunaan.

Berdasarkan Tabel 4.7 karakteristik dosen dan materi pembelajaran berpengaruh secara positif terhadap persepsi atas kemanfaatan. Hasil ini menunjukkan bahwa peningkatan kualitas layanan e-learning akan mempengaruhi minat mahasiswa dalam memanfaatkan e-learning. Salah satu kegiatan awal dalam pengembangan e-learning adalah membuat desain. Desain tidak dapat dibuat secara

atau hanya pokok-pokok saja. Dari segi kemasan penyajian materi pembelajaran dapat melibatkan software yang lain seperti Power Point.

4. Kalender

Kalender pendidikan cukup penting sebagai informasi kepada pengajar dan pembelajar, hari-hari efektif untuk belajar, jadwal ujian, jadwal untuk registrasi pembelajar baru yang akan bergabung dalam program, dan waktu libur. Kalender dapat dijadikan sebagai patokan pembelajar dan pengajar kapan untuk mengawali pembelajaran dan kapan pembelajaran atau program online ini berakhir.

5. *Site map*

Site map adalah peta program. Jika pembelajar akan menggunakan program dalam e-learning dapat sebelumnya melihat peta program. Hal ini dapat mempermudah pembelajar untuk belajar lebih efektif dan efisien. *Site map* ini dapat disajikan dalam bentuk visual yaitu *flow chart*.

Dalam e-learning Klasiber desain yang diterapkan belum selengkap seperti yang dikemukakan Munir (2009) diatas. Karena fungsi e-learning Klasiber yang merupakan pelengkap dari metode pembelajaran dalam Universitas Islam Indonesia maka desain yang diterapkan tidak serumit jika dibandingkan dengan e-learning yang ideal. Materi pembelajaran disajikan untuk melengkapi dapat melengkapi kuliah konvensional. Mahasiswa dapat mendownload materi dan tugas yang disajikan oleh dosen. Dalam e-learning Klasiber juga menyediakan kalender akademik sebagai informasi dosen maupun mahasiswa untuk mengetahui hari-hari efektif untuk belajar, jadwal ujian, jadwal untuk registrasi mahasiswa dan waktu libur.

Faktor lain yang mempengaruhi penggunaan e-learning adalah karakteristik dosen. Dosen harus mempunyai kemampuan pemahaman pada materi yang disampaikan, memahami strategi e-learning yang efektif, bertanggung jawab pada materi pelajaran, persiapan pelajaran, pembuatan modul pelajaran, penyeleksian bahan penunjang, penyampaian materi pelajaran yang efektif, penentuan interaksi mahasiswa, serta penyeleksian dan pengevaluasian tugas secara elektronik. Kemampuan baru yang diperlukan dosen untuk e-learning (Engkos, 2008) antara lain:

1. mengerti tentang desain e-learning
2. mengidentifikasi karakteristik mahasiswa
3. mendesain dan mengembangkan materi kuliah yang interaktif sesuai dengan perkembangan teknologi baru
4. mengadaptasi strategi mengajar untuk menyampaikan materi secara elektronik
5. mengorganisasi materi dalam format yang mudah untuk dipelajari
6. mengevaluasi keberhasilan pembelajaran, perilaku dan persepsi para mahasiswanya

Dalam penerapan e-learning Klasiber peran dosen untuk memotivasi mahasiswa dalam memanfaatkan e-learning masih dirasakan kurang. Dalam forum diskusi yang ada dalam e-learning Klasiber, peran aktif dosen juga kurang dalam menanggapi pertanyaan dan pernyataan yang diajukan oleh mahasiswa. Karena dosen adalah faktor utama yang mempengaruhi kepercayaan mahasiswa atas e-learning, maka dosen hendaknya harus secara aktif terlibat dengan proses pembelajaran dan harus memahami kebutuhan dan harapan mahasiswa.

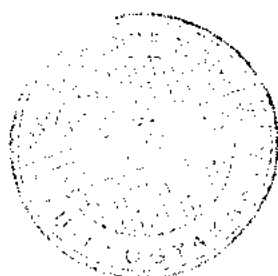
Beberapa strategi pengajaran yang dapat diterapkan dengan menggunakan teknologi e-learning (Engkos, 2008) adalah:

1. simulasi atau belajar dengan melakukan apa yang hendak dipelajari (*learning by doing*), contohnya adalah simulator penerbangan (*flight simulator*)
2. mempelajari sesuatu secara tidak langsung (*incidental learning*),
3. mempelajari sesuatu dengan mengembangkan ide/gagasan tentang subjek yang hendak dipelajari (*learning by reflection*),
4. mempelajari sesuatu berdasarkan kasus-kasus mengenai subjek yang hendak dipelajari (*case-based learning*),
5. mempelajari sesuatu dengan cara melakukan eksplorasi terhadap subjek yang hendak dipelajari (*learning by exploring*)

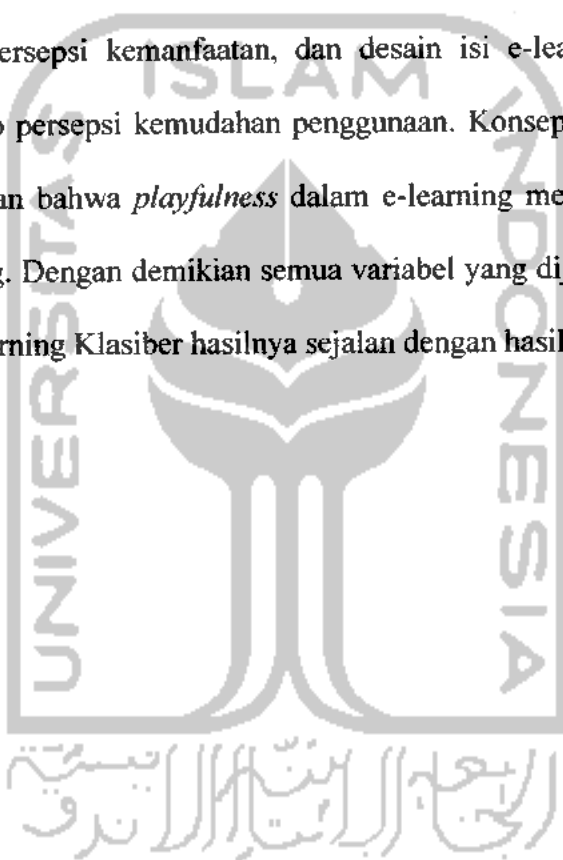
Materi pembelajaran yang disajikan dalam e-learning juga mempengaruhi kepuasan mahasiswa. Semakin percaya mahasiswa terhadap kualitas materi pembelajaran dalam e-learning semakin puas mahasiswa dengan e-learning tersebut. Jika materi pembelajaran yang disajikan dalam e-learning tidak sesuai dengan keinginan/harapan pengguna dalam hal ini mahasiswa maka mahasiswa akan cenderung mudah teralihkan dan merasa tidak nyaman dengan e-learning tersebut. Tingginya kualitas materi pembelajaran dalam e-learning memotivasi mahasiswa untuk memanfaatkan e-learning dalam aktivitas belajarnya. Materi pembelajaran yang disampaikan secara sistematis dengan metode penjelasan yang efektif, jelas dan mudah difahami oleh mahasiswa dengan disertai ilustrasi, contoh ataupun dengan demonstrasi akan memberikan motivasi belajar untuk mahasiswa. Berdasarkan hasil

penelitian, mahasiswa masih merasa bahwa materi yang disajikan dalam e-learning Klasiber masih susah untuk difahami. Mahasiswa juga merasa ragu apakah materi yang disampaikan e-learning Klasiber sesuai dengan kebutuhan dan tujuan belajar mahasiswa.

Penyampaian materi pembelajaran dalam e-learning dapat melalui *synchronous* atau *asynchronous*. *Synchronous* berarti dosen dan mahasiswa berinteraksi secara waktu nyata (*real time*) yaitu proses pembelajaran terjadi pada saat yang sama ketika pengajar sedang mengajar dan pelajar sedang belajar. Hal ini memungkinkan interaksi langsung antara pengajar dan pelajar baik melalui internet atau intranet. Penyampaian materi dengan *asynchronous* (tidak secara bersamaan). Dosen menyampaikan instruksi melalui video atau komputer, kemudian mahasiswa merespons pada lain waktu. Misalnya, instruksi disampaikan melalui web atau dan *feedback* disampaikan melalui e-mail. Penyampaian ini lebih populer dalam pemanfaatan e-learning karena pelajar dapat mengakses materi pembelajaran kapanpun dan dimanapun. Di lingkungan Universitas Islam Indonesia metode pembelajaran yang diterapkan adalah metode pembelajaran dengan pendekatan *blended learning* yang menggabungkan antara *online course* dan tatap muka. Penyampaian materi dilakukan secara tidak bersamaan (*asynchronous*). Jadi mahasiswa dapat mendownload materi yang telah disajikan oleh dosen dalam e-learning Klasiber. Dosen juga dapat melakukan *online course* dalam e-learning Klasiber, sebagian besar adalah saat memberikan kuis atau tugas yang mengharuskan



Hasil penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian Byoung, Chan dan Lee (2009). Berdasarkan pendekatan model TAM hasil penelitian membuktikan hubungan signifikan antara persepsi kemudahan penggunaan dan persepsi atas kemanfaatan terhadap intensi penggunaan e-learning. Dari pendekatan *servqual*, membuktikan bahwa materi pembelajaran dan karakteristik dosen berpengaruh secara signifikan terhadap persepsi kemanfaatan, dan desain isi e-learning berpengaruh secara positif terhadap persepsi kemudahan penggunaan. Konsep *flow theory* dalam penelitian menunjukkan bahwa *playfulness* dalam e-learning mempengaruhi intensi penggunaan e-learning. Dengan demikian semua variabel yang dijadikan sebagai alat ukur penerimaan e-learning Klasiber hasilnya sejalan dengan hasil penelitian Byoung, Chan dan Lee (2009).



BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan tentang penerimaan mahasiswa terhadap layanan e-learning Klasiber, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Karakter dosen, materi pembelajaran, dan persepsi kemudahan penggunaan berpengaruh positif terhadap persepsi atas kemanfaatan.
2. Desain isi e-learning berpengaruh positif terhadap persepsi kemudahan penggunaan e-learning.
3. Persepsi atas kemanfaatan dan persepsi kemudahan penggunaan berpengaruh positif terhadap intensi penggunaan e-learning Klasiber. Tingkat kemanfaatan e-learning mempengaruhi sikap mahasiswa dalam menggunakan e-learning.
4. Playfulness terbukti berpengaruh positif terhadap intensi penggunaan e-learning.
5. Hasil penelitian bersesuaian dengan penelitian sebelumnya, dan ini menunjukkan kesamaan dasar atas persepsi pelajar dan perilaku yang ditunjukkan terhadap kecenderungan menggunakan e-learning.
6. Indikator terbesar yang mempengaruhi penerimaan mahasiswa Universitas Islam Indonesia terhadap e-learning Klasiber adalah persepsi atas kemanfaatan e-learning. Semakin banyak manfaat yang dirasakan mahasiswa terhadap e-

learning untuk peningkatan hasil belajar mahasiswa, maka akan semakin tinggi tingkat penerimaan mahasiswa terhadap e-learning Klasiber.

7. Jenis aktivitas yang paling banyak dilakukan oleh responden adalah download materi kuliah, sedangkan aktivitas yang masih jarang dilakukan oleh responden sewaktu online adalah mengikuti forum diskusi.
8. Hambatan dalam mengakses e-learning Klasiber yang paling sering dialami oleh responden adalah akses yang lambat.

5.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas maka, berikut ini adalah saran yang dapat dipakai oleh pengelola e-learning Klasiber :

1. Melakukan sosialisasi dan publikasi atas manfaat penerapan e-learning Klasiber kepada mahasiswa dan dosen, agar penerapan e-learning Klasiber dalam proses pembelajaran sesuai dengan hasil yang ingin dicapai.
2. Menyediakan *bandwith* yang lebih besar untuk menangani hambatan atas akses e-learning yang lambat.
3. Untuk pengembangan suatu aplikasi e-learning, perlu diperhatikan materi yang ditampilkan harus menunjang penyampaian informasi yang benar, tidak hanya mengutamakan sisi keindahan, tapi juga tetap memperhatikan dengan seksama teknik belajar-mengajar yang digunakan dan teknik evaluasi untuk kemajuan mahasiswa.

5.3 Kelemahan Penelitian

Penelitian ini masih jauh dari kesempurnaan. Masih banyak kekurangan-kekurangan yang terdapat dalam penelitian ini, diantaranya adalah:

1. Jumlah responden dalam penelitian ini adalah 195 responden, yang berasal dari 23 jurusan yang ada di Universitas Islam Indonesia. Jumlah responden kurang proposional mewakili sub populasi dan sebarannya kurang merata.
2. Pengambilan sampel pada penelitian ini dilakukan sebagian besar di sekitar lingkungan kampus Terpadu Universitas Islam Indonesia oleh karena itu dimungkinkan masih belum cukup mewakili seluruh jurusan yang ada di Universitas Islam Indonesia.
3. Item kuesioner mengadopsi dari Jurnal *Learner's Acceptance of e-learning in South Korea* (Byoung, et al., 2009) yang disesuaikan dengan kondisi penerapan e-learning Klasiber, akan tetapi masih terdapat kemungkinan ketidaksesuaian antara item kuesioner dengan kondisi realita penerapan e-learning Klasiber saat ini.

5.4 Rekomendasi

Berikut ini adalah beberapa hal yang direkomendasikan oleh peneliti guna keberhasilan penerapan e-learning Klasiber:

1. Penelitian ini hanya memfokuskan pada tiga faktor yang mempengaruhi kualitas layanan yaitu karakteristik dosen, materi pembelajaran, dan desain isi e-learning dengan tujuan agar penelitian ini lebih sederhana. Penelitian lanjutan bisa

dilakukan untuk mengetahui penerimaan layanan e-learning dengan menambahkan faktor-faktor lain yang mempengaruhi kualitas layanan seperti kualitas sistem, keamanan, dan tingkat respon atas kebutuhan pengguna.

2. Selain TAM mempunyai kelebihan dalam membantu memprediksi penerimaan pengguna terhadap teknologi informasi, namun TAM juga memiliki beberapa kelemahan (Venkatesh (2000) dalam Rustiana (2006)). Yang pertama adalah teori TAM tidak mengakomodasi peranan orang lain disekitarnya dalam mempengaruhi sikap dan perilaku individu. Padahal dalam berbagai hasil penelitian psikologi perilaku individu dipengaruhi oleh perilaku orang lain di sekitarnya. Dalam kajian teori TAM, sejauh mana persepsi seorang individu terhadap sikap dan perilaku orang-orang disekitarnya akan menentukan apakah orang akan menggunakan suatu teknologi. Untuk penelitian selanjutnya hendaknya persepsi individu terhadap perilaku dan sikap orang lain dalam penggunaan teknologi informasi juga harus diperhitungkan. Kedua, walaupun TAM mempunyai kekuatan untuk memprediksi penerimaan pengguna, namun tidak membantu untuk memahami dan menjelaskan cara pengguna menerima suatu teknologi informasi.
3. Untuk meningkatkan pemanfaatan fitur e-learning Klasiber yang masih jarang dilakukan seperti forum diskusi, pihak pengelola dan dosen hendaknya lebih aktif dalam menanggapi setiap diskusi dan pertanyaan yang ada, atau dengan menambah topik yang lebih menarik sehingga mampu meningkatkan minat mahasiswa untuk menggunakan e-learning.

DAFTAR PUSTAKA

- Byoung, C. L., Jeong, O. Y., & In, Lee. 2009. Learner's Acceptance of e-learning in South Korea. *Computer and education*, 53, 1302-1329.
- Engkos, Koswara. 2008. *Pendidikan Tinggi Berbasis e-Learning*. Tersedia di <http://www.drn.go.id> (terakhir diakses tgl 11 Mei 2009).
- Jogiyanto, Hartono. 2007. *Sistem Informasi Keperilakuan*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Lee, M. K., Cheung, C. M. K., & Chen, Z. 2005. Acceptance of Internet Based learning medium: The Role of extrinsic and intrinsic motivation. *Information and Management*, 42, 1095-1104.
- Nazir, Moh. 2003. *Metode Penelitian*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Moon, J., & Kim, Y. 2001. Extending the TAM for World-Wide-Web context. *Information and Management*, 38, 217-230.
- Munir, Dr.M.IT,. 2009. *Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Bandung: Alfabeta.
- Muzid, Syaful, & Munir, Mishbahul. 2005. Persepsi Mahasiswa Dalam Penerapan e-Learning Sebagai Aplikasi Peningkatan Kualitas Pendidikan. *Seminar Nasional Aplikasi Teknologi Informasi*. Yogyakarta.
- Nasution, Fahmi, Natigor. 2006. *Teknologi Informasi Berdasarkan Aspek Perilaku (Behavior Aspect)*. Tersedia di <http://library.usu.ac.id>.
- Parasuraman, A., Zeithaml, V.A., & Berry,L.L. 1988. SERVQUAL:A Multiple-item scale for measuring consumer perceptions of service quality. *Journal of Retailing*, 64, 12-40.
- Rustiana. 2006. Studi Model Penerimaan Novice Accountant. *Kinerja*, 10, 40-49.

LAMPIRAN 1

PENGANTAR

Assalamu 'alaikum Wr. Wb

Saudara/saudari yang saya hormati, perkenankan saya untuk memohon kesediaan anda untuk meluangkan waktu sejenak untuk mengisi kuesioner ini, dalam rangka penelitian sebagai syarat kelulusan jenjang strata satu (S1) yang sedang saya selesaikan.

Tidak ada jawaban yang salah dalam kuesioner ini. Oleh karena itu, Saudara/saudari tidak perlu ragu untuk menjawab semua pertanyaan yang ada secara jujur dan terbuka, sesuai dengan keadaan yang sebenarnya. Kerahasiaan jawaban yang Anda berikan dijamin dan dijunjung tinggi oleh etika akademik.

Terima kasih atas kesediaan dan kesungguhan Saudara/saudari dalam pengisian kuesioner ini. Semoga Allah SWT memberikan balasan terbaik-Nya atas kebaikan yang telah Anda lakukan. Amin.

Wassalamu 'alaikum Wr. Wb.

IDENTITAS

(Mohon diisi dengan lengkap)

Nama :

Jenis Kelamin : Pria Wanita

Tanggal Lahir :

Jurusan :

Angkatan :

Isilah pertanyaan-pertanyaan berikut ini sesuai dengan kondisi saudara

1. Rata-rata berapa lama Anda mengakses e-Learning Klasiber per minggu?
.....(menit)
2. Rata-rata berapa lama waktu yang Anda gunakan setiap kali mengakses e-learning Klasiber?
.....(menit)