

## 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 penyampaian 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

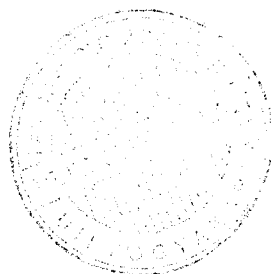
Dalam penelitian penerimaan pelajar di Korea Selatan, Byoung, Chan & Lee menggunakan beberapa pendekatan teori yaitu TAM, *Servqual* dan *Flow Theory*.

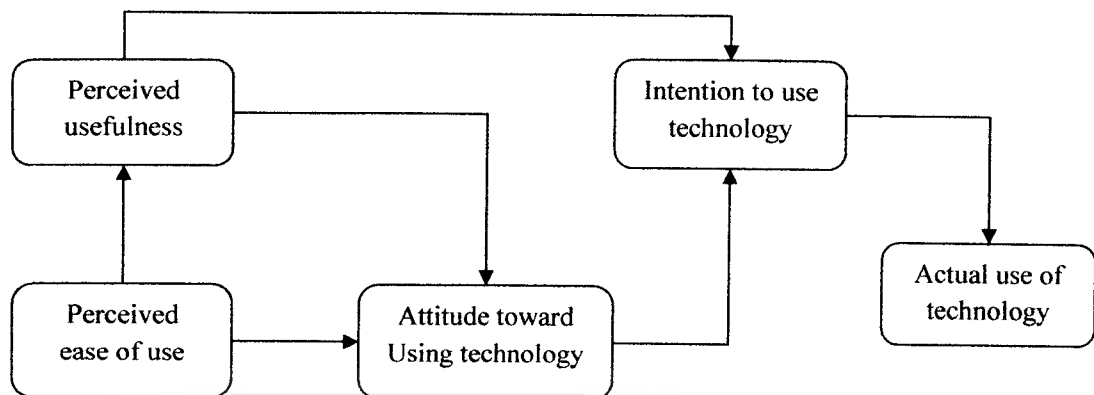
### 2.2.1 Technology Acceptance Model (TAM)

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



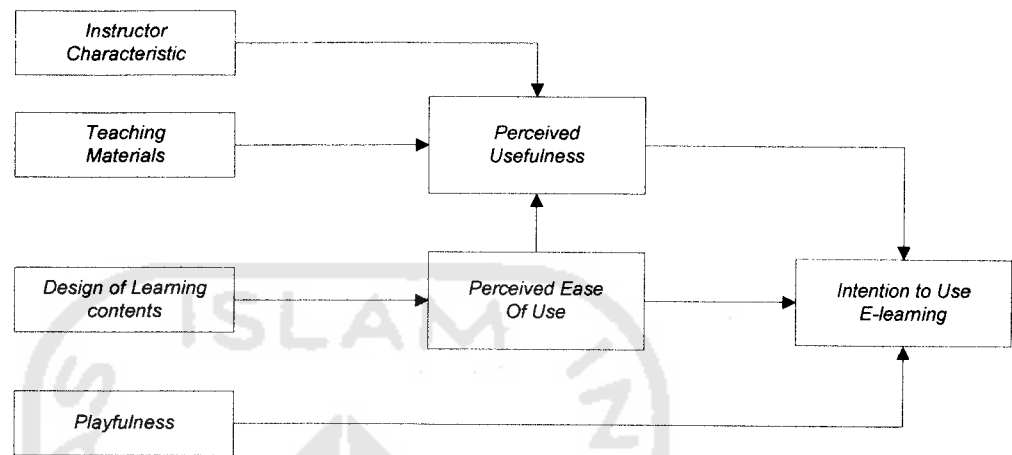
2. Rasa ingin tahu selama terjadinya interaksi
3. Merasa interaksi secara hakiki adalah menyenangkan atau menarik

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.uui.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.

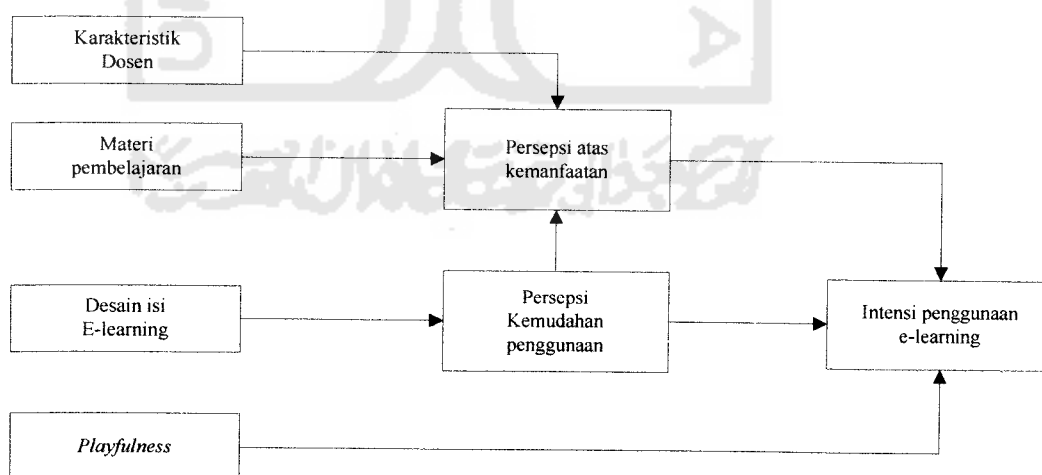
Fasilitas-fasilitas yang disediakan oleh e-learning Klasiber diantaranya adalah download materi, pengumpulan tugas, kuis serta fasilitas pendukung lainnya seperti forum diskusi yang membahas topik-topik tertentu terkait dengan keilmuan dan umum, *chat online*, pengiriman pesan antar pengguna, informasi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

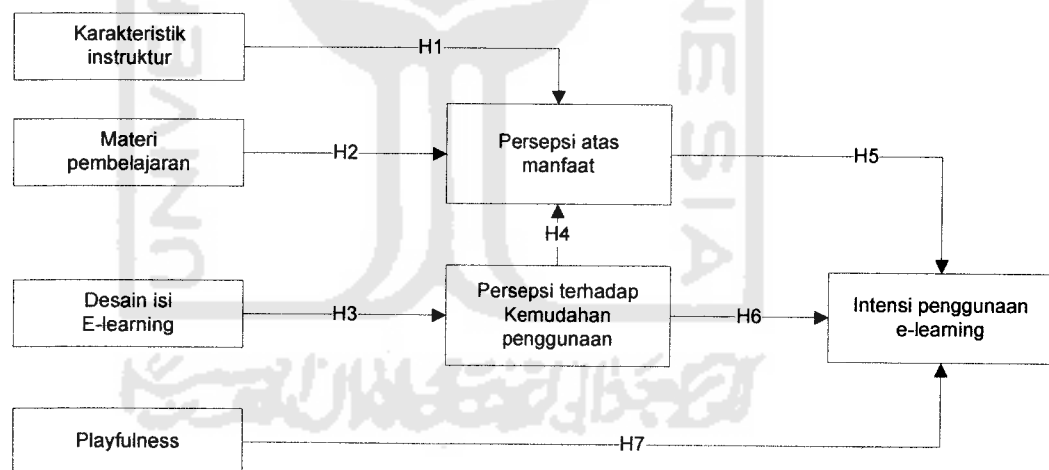
SPSS *for Windows* menawarkan banyak kemudahan dalam pengoperasiannya, mulai dari memasukkan data, mengedit data, mentransformasi data, analisis data, hingga menyajikan hasil analisis data. SPSS tidak hanya cocok digunakan oleh para statistisi melainkan juga untuk siapa saja yang membutuhkannya, hal 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

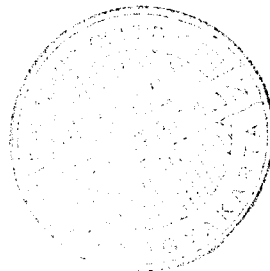
angka seperti Excel dan pengolah kata seperti word. Hal ini memudahkan peneliti untuk memperoleh efisiensi waktu.

### 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