

## 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.

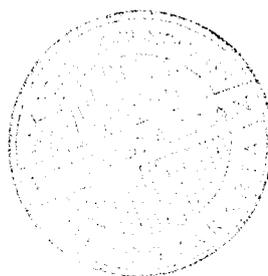
#### 4.2.3 Analisis Jenis Aktivitas e-Learning Klasiber

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 di lingkungan 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.

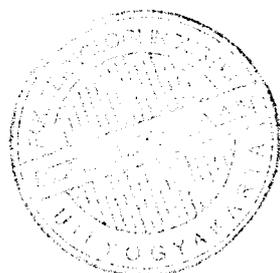
Beberapa strategi pengajaran yang dapat diterapkan dengan menggunakan teknologi e-learning (Engkos, 2008) adalah:

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).

