



الجامعة الإسلامية
الاندونيسية

**Analisis Penerimaan Sistem Pembelajaran Daring oleh Pelajar
SMA di Indonesia selama Pandemi Covid-19 Menggunakan
UTAUT**

Nofitriyani

18917124

Tesis diajukan sebagai syarat untuk meraih gelar Magister Komputer

Konsentrasi Sistem Informasi Enterprise

Program Studi Informatika Program Magister

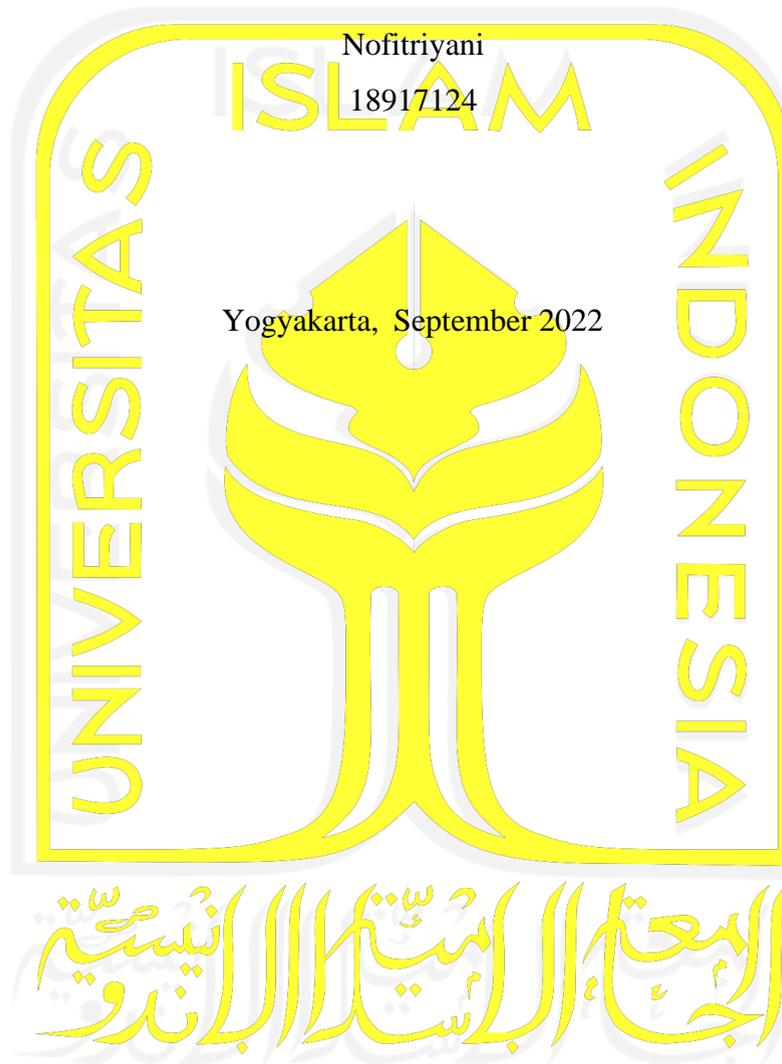
Fakultas Teknologi Industri

Universitas Islam Indonesia

2022

Lembar Pengesahan Pembimbing

**Analisis Penerimaan Sistem Pembelajaran Daring oleh Pelajar SMA di Indonesia
selama Pandemi Covid-19 Menggunakan UTAUT**



Pembimbing 1

Prof. Fathul Wahid, S.T., M.Sc., Ph.D

Pembimbing 2

Ahmad M. Raf'ie Pratama, S.T., M.I.T., Ph.D

Lembar Pengesahan Penguji

**Analisis Penerimaan Sistem Pembelajaran Daring oleh Pelajar SMA di Indonesia
selama Pandemi Covid-19 Menggunakan UTAUT**

Nofitriyani

18917124

Yogyakarta, November 2022

Tim Penguji,

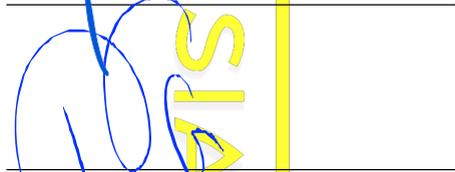
Prof. Fathul Wahid, S.T., M.Sc., Ph.D

Ketua



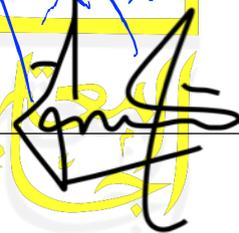
Ahmad M. Raf'ie Pratama, S.T., M.I.T., Ph.D

Anggota I



M. Andri Setiawan, S.T., M.Sc., Ph.D

Anggota II



Mengetahui,

Ketua Program Studi Informatika Program Magister

Universitas Islam Indonesia



Irving Vitra Papatungan, S.T., M.Sc., Ph.D.

Abstrak

Analisis Penerimaan Sistem Pembelajaran Daring oleh Pelajar SMA di Indonesia selama Pandemi Covid-19 Menggunakan UTAUT

Pandemi Covid-19 yang melanda seluruh dunia termasuk Indonesia, memberikan banyak perubahan dalam segala aspek kehidupan, tak terkecuali dunia Pendidikan. Kebijakan PSBB yang diberlakukan oleh pemerintah mewajibkan seluruh sekolah untuk menerapkan metode pembelajaran secara daring. Pada penerapannya, terdapat aspek-aspek yang perlu diperhatikan agar sistem ini dapat berjalan dengan baik. Salah satunya adalah persepsi penerimaan pelajar akan metode pembelajaran daring tersebut. Sebanyak 437 pelajar Sekolah Menengah Atas (SMA) di Indonesia yang berada di Indonesia berpartisipasi dalam penelitian ini. Analisis dilakukan dengan metode *Structural Equation Modeling* (SEM) menggunakan model penerimaan *Unified Theory of Acceptance and Use of Technology* (UTAUT) sebagai kerangka teori yang dilengkapi dengan tiga variabel eksogen tambahan. Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa variabel tambahan *Perceived Enjoyment* atau persepsi akan seberapa menyenangkan sistem pembelajaran daring yang digunakan merupakan faktor terpenting yang mempengaruhi penerimaan sistem pembelajaran daring oleh pelajar SMA di Indonesia di masa pandemi Covid-19 ini. Selain itu, dari empat variabel eksogen yang ada pada UTAUT, hanya *Effort Expectancy* atau persepsi kemudahan yang dirasakan dan *Facilitating Condition* atau kondisi yang mendukung dan memfasilitasi yang berperan signifikan dalam peningkatan niat pelajar untuk terus mengadopsi sistem pembelajaran daring. Hasil dari penelitian dapat digunakan sebagai rujukan untuk kebijakan pembelajaran daring di tingkat sekolah menengah, termasuk setelah pandemi ini usai nantinya.

Kata kunci : sistem pembelajaran daring, pelajar SMA, pandemi Covid-19, *structural equation modeling*, *unified theory of acceptance and use of technology*

Abstract

Online Learning System Acceptance by Indonesian High School Students During The Covid-19 Pandemic with UTAUT

The Covid-19 outbreak that spread rapidly around the world including in Indonesia, has affected various fields, one of which is education. The governments policy concerning PSBB forced the schools to change the learning process into online learning. However, there are factors to consider in its application, one of which is student acceptance of the learning method. This study was conducted with the participation Of 437 Indonesian high school students in Indonesia. The analysis was conducted using the Structural Equation Modeling (SEM) method, the Unified Theory of Acceptance and Use of Technology (UTAUT) acceptance model serving as the theoretical framework and being supplemented by three new exogenous variables. The findings suggest that the additional variable Perceived Enjoyment is the most influential factor on the acceptance of online learning systems among Indonesian high school students during the Covid-19 pandemic. In addition, of the four original exogenous variables in UTAUT, only Effort Expectation and Facilitating Condition play a significant role in increasing students intention to continue adopting online learning systems. The findings from this study can serve as a guide for secondary school online learning policies, even after the pandemic has ended.

Keywords : online learning system, high school students, Covid-19 pandemic, structural equation modeling, unified theory of acceptance and use technology

Pernyataan Keaslian Tulisan

Dengan ini saya menyatakan bahwa tesis ini merupakan tulisan asli dari penulis, dan tidak berisi material yang telah diterbitkan sebelumnya atau tulisan dari penulis lain terkecuali referensi atas material tersebut telah disebutkan dalam tesis. Apabila ada kontribusi dari penulis lain dalam tesis ini, maka penulis lain tersebut secara eksplisit telah disebutkan dalam tesis ini.

Dengan ini saya juga menyatakan bahwa segala kontribusi dari pihak lain terhadap tesis ini, termasuk bantuan analisis statistik, desain survei, analisis data, prosedur teknis yang bersifat signifikan, dan segala bentuk aktivitas penelitian yang dipergunakan atau dilaporkan dalam tesis ini telah secara eksplisit disebutkan dalam tesis ini.

Segala bentuk hak cipta yang terdapat dalam material dokumen tesis ini berada dalam kepemilikan pemilik hak cipta masing-masing. Apabila dibutuhkan, penulis juga telah mendapatkan izin dari pemilik hak cipta untuk menggunakan ulang materialnya dalam tesis ini.

Yogyakarta, Agustus 2022



Nofitriyani, S.Kom

Daftar Publikasi

Nofitriyani, F. Wahid, & A. R. Pratama. (2022) *Online Learning System Acceptance by Indonesian High School Students During The Covid-19 Pandemic with UTAUT* (dalam proses terbit jurnal JUTIF)

Kontributor	Jenis Kontribusi
Nofitriyani	Mendesain eksperimen (10%) Mengolah data (10%) Menulis dan mengedit <i>paper</i> (20%)
Fathul Wahid	Me-review dan mengedit <i>paper</i> (20%)
Ahmad M. Raf'ie Pratama	Mendesain eksperimen (20%) Mengolah data (10%) Me-review dan mengedit <i>paper</i> (10%)

Halaman Kontribusi

“Tidak ada kontribusi dari pihak lain”



Halaman Persembahan

Tesis ini saya persembahkan untuk kedua orang tua saya (Bapak & Ibuk)

Semoga Allah SWT memanjangkan usia beliau berdua.



Kata Pengantar

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan nikmat dan karunia nya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan tesis dengan judul “Analisis Penerimaan Sistem Pembelajaran Daring oleh Pelajar SMA di Indonesia selama Pandemi Covid-19 Menggunakan UTAUT”. Laporan ini disusun sebagai syarat kelulusan pada Program Studi Informatika Program Magister (S2), Fakultas Teknologi Industri, Universitas Islam Indonesia.

Pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan rasa hormat dan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Fathul Wahid, S.T., M.Sc., Ph.D., selaku Rektor Universitas Islam Indonesia dan dosen pembimbing 1. Terimakasih atas segala arahan dan bimbingan ilmu pengetahuan yang diberikan sehingga penulisan tesis ini dapat berjalan dengan baik.
2. Bapak Ahmad M. Rafie Pratama, S.T., M.I.T., Ph.D., selaku dosen pembimbing 2. Terimakasih atas segala arahan, motivasi, nasihat, wawasan, dan bimbingan ilmu pengetahuan yang diberikan sehingga penulisan tesis ini dapat berjalan dengan baik. Sekali lagi, terimakasih atas kebaikan dan peranan pentingnya pak.
3. Bapak Irving Vitra Paputungan, S.T., M.Sc., Ph.D., selaku Ketua Program Studi Informatika Program Magister, Fakultas Teknologi Industri, Universitas Islam Indonesia.
4. Bapak/Ibu Dosen dan seluruh pegawai Program Studi Informatika Program Magister, Fakultas Teknologi Industri, Universitas Islam Indonesia.
5. Abi Asyharul Muala, M.H.I dan Umi Minhatul Inayah, dengan sangat sabar membimbing saya selama berada di PP. Ar-Robithoh, terimakasih atas segala teguran dan nasihat yang telah diberikan.

Akhir kata, semoga tesis ini dapat memberikan manfaat bagi pihak-pihak terkait dan pembaca pada umumnya.

Yogyakarta, Agustus 2022



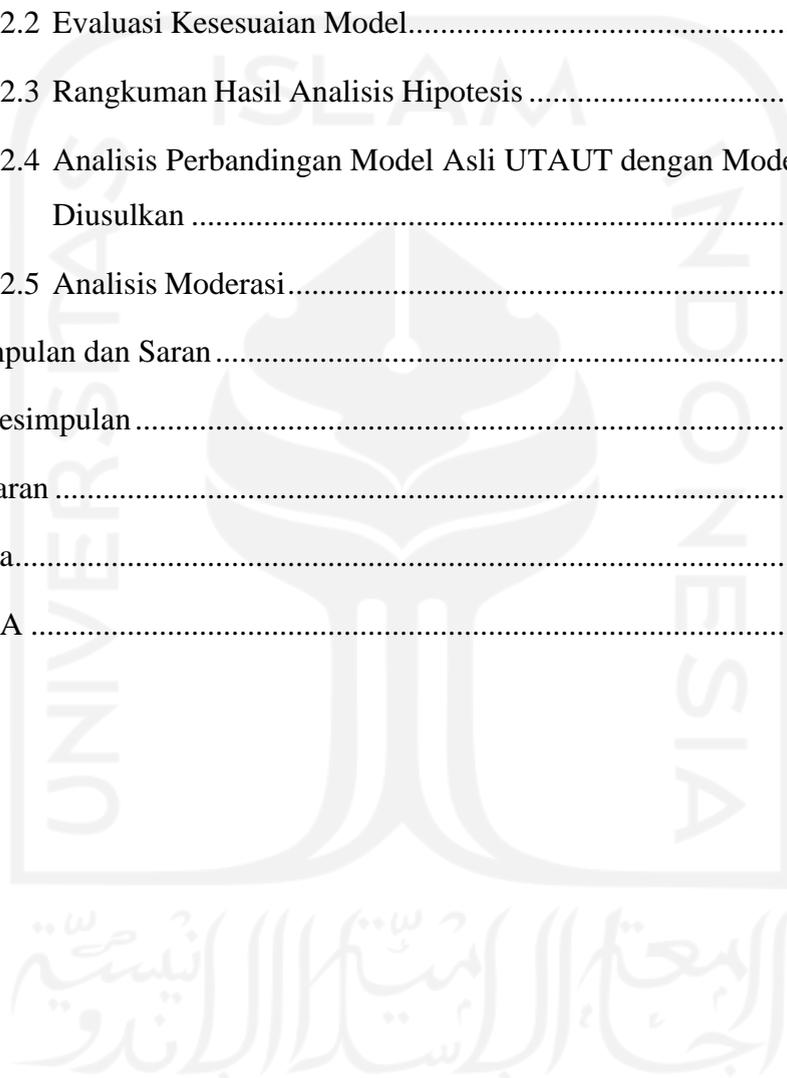
(Nofitriyani)

Daftar Isi

Lembar Pengesahan Pembimbing	i
Lembar Pengesahan Penguji.....	ii
Abstrak	iii
Abstract	iv
Pernyataan Keaslian Tulisan	v
Daftar Publikasi	vi
Halaman Kontribusi.....	vii
Halaman Persembahan	viii
Kata Pengantar	ix
BAB 1 Pendahuluan	1
1.1 Pendahuluan.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Penelitian	4
1.5 Kontribusi Penelitian	4
1.6 Sistematika Penulisan	4
BAB 2 Landasan Teori.....	6
2.1 Tinjauan Pustaka.....	6
2.1.1 Pembatasan Sosial Berskala Besar	6
2.1.2 Sistem Pembelajaran	7
2.1.3 Sistem Pembelajaran Tatap Muka	8
2.1.4 Sistem Pembelajaran Daring	8
2.2 Kajian Literatur.....	10
2.2.1 <i>Examining University Students Behavioral Intention to Use e-learning During the Covid-19 Pandemic: An Extended TAM Model</i>	11

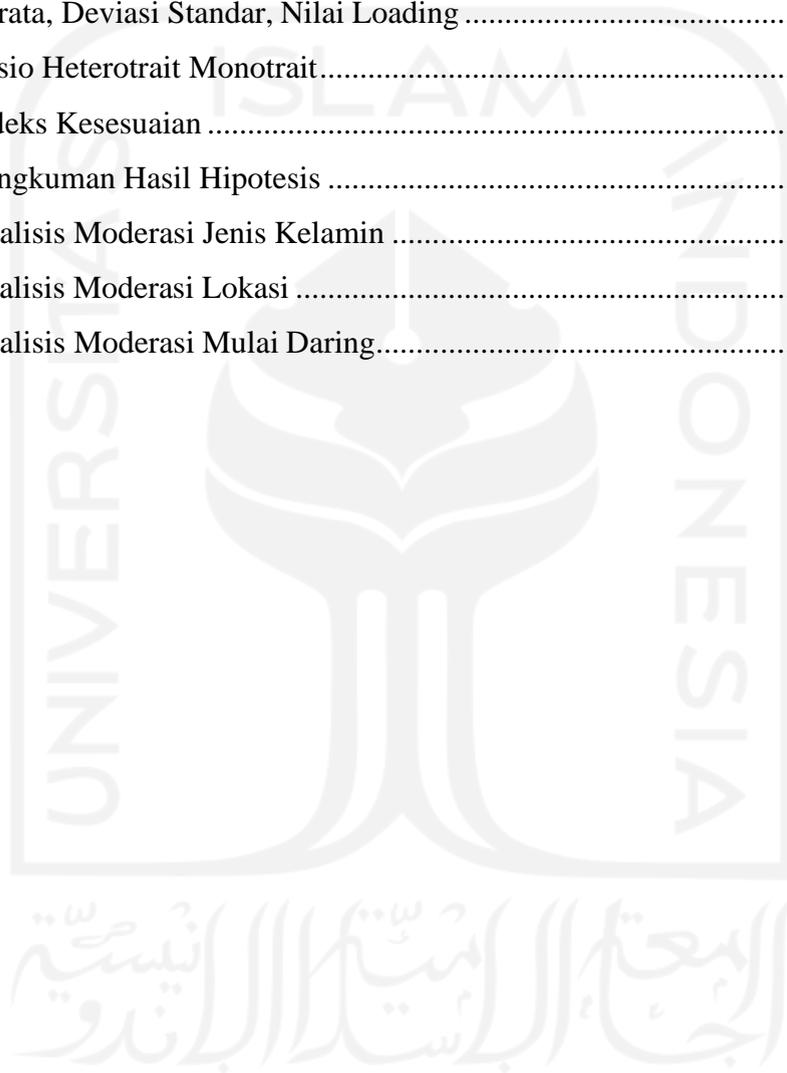
2.2.2	Faktor Penerimaan Pengguna Pada <i>e-learning</i> dari Perspektif Siswa Sekolah Dasar Berbasis UTAUT Model	12
2.2.3	<i>Fun First, Useful Later: Mobile Learning Acceptance among Secondary School Student in Indonesia</i>	13
2.2.4	<i>Behavioral Intention of e-learning: A Case Study of Distance Learning at a Junior High School in Indonesia Due to the Covid-19 Pandemic</i>	14
2.2.5	<i>Technolgy Acceptance Model in Using e-learning on Early Childhood Teacher Education Program's Student During Pandemic</i>	15
2.2.6	<i>The Effect of Previous Experience and Self Efficacy on the Acceptance of e-learning Platforms Among Younger Students in Saudi Arabia</i>	16
2.2.7	Penerimaan Siswa Terhadap Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid-19.....	17
2.2.8	<i>Factors Affecting e-learning Acceptance among Students: The Moderating Effect of Self Efficacy</i>	18
2.2.9	<i>Factors Affecting The Adoption of e-learning in Indonesia: Lesson from Covid-19</i>	19
2.2.10	<i>Factors Affecting e-learning Adoption in Developing Countries- Empirical Evidence from Pakistan Higher Education Sector</i>	20
BAB 3 Metodologi		22
3.1	Jenis Penelitian	22
3.2	Model yang diusulkan.....	22
3.2.1	Variabel Eksogen Tambahan	22
3.2.2	Metode Unified Theory of Acceptance and Use of Technology (UTAUT)	28
3.2.3	Variabel Moderator	30
3.2.4	Hipotesis Penelitian	31
3.3	Metode Analisis Data.....	33
3.3.1	Structural Equation Modeling	33
3.4	Metode Pengumpulan Data.....	33
3.4.1	Tahap Pengumpulan Data	33

3.4.2 Desain Kuesioner	34
3.5 Tahapan Penelitian.....	35
BAB 4 Hasil dan Pembahasan	36
4.1 Karakteristik Responden.....	36
4.2 Hasil Penelitian	37
4.2.1 Analisis Deskriptif.....	37
4.2.2 Evaluasi Kesesuaian Model.....	37
4.2.3 Rangkuman Hasil Analisis Hipotesis	41
4.2.4 Analisis Perbandingan Model Asli UTAUT dengan Model UTAUT yang Diusulkan	42
4.2.5 Analisis Moderasi.....	45
BAB 5 Kesimpulan dan Saran	49
5.1 Kesimpulan.....	49
5.2 Saran	50
Daftar Pustaka.....	51
LAMPIRAN A	57



Daftar Tabel

Tabel 3. 1 Referensi Variabel Tambahan PEN.....	23
Tabel 3. 2 Referensi Variabel Tambahan PEX.....	25
Tabel 3. 3 Referensi Variabel Tambahan SE	27
Tabel 3. 4 Hipotesis dan Referensinya	31
Tabel 4. 1 Karakteristik Responden.....	36
Tabel 4. 2 Rerata, Deviasi Standar, Nilai Loading	38
Tabel 4. 3 Rasio Heterotrait Monotrait.....	39
Tabel 4. 4 Indeks Kesesuaian	40
Tabel 4. 5 Rangkuman Hasil Hipotesis	42
Tabel 4. 6 Analisis Moderasi Jenis Kelamin	45
Tabel 4. 7 Analisis Moderasi Lokasi	46
Tabel 4. 8 Analisis Moderasi Mulai Daring.....	48



Daftar Gambar

Gambar 2. 1 Model Kerangka Penelitian Mailizar, Burg, & Maulina (2021)	11
Gambar 2. 2 Model kerangka penelitian Sekarini, Yuhana, & Santoso (2021)	12
Gambar 2. 3 Model Kerangka Penelitian Pratama (2021).....	13
Gambar 2. 4 Model kerangka penelitian Asvial, Mayangsari, & Yudistriansyah (2021)....	14
Gambar 2. 5 Model kerangka penelitian Jatmikowati, Rachman, & Adwitiya (2021)	15
Gambar 2. 6 Model Kerangka Penelitian Sulaymani dkk (2021).....	16
Gambar 2. 7 Model Kerangka Penelitian Widyanto, Merliana & Tantri (2021).....	17
Gambar 2. 8 Model Kerangka Penelitian Latip dkk (2022)	18
Gambar 2. 9 Model Kerangka Penelitian Siron, Wibowo, & Narmaditya (2020)	19
Gambar 2. 10 Model Kerangka Penelitian Kanwal & Rehman (2017).....	21
Gambar 3. 1 Metode UTAUT oleh Venkatesh dkk (2003)	30
Gambar 3. 2 Model yang diusulkan	31
Gambar 3. 3 Tahapan Penelitian.....	35
Gambar 4. 1 Koefisien Jalur Model UTAUT Asli.....	43
Gambar 4. 2 Koefisien Jalur Model UTAUT yang Diusulkan	44

Glosarium

CFA	- <i>Confirmatory Factor Analysis</i>
Covid-19	- <i>CoronaVirus Disease 2019</i>
BI	- <i>Behavioral Intention</i>
EE	- <i>Effort Expectancy</i>
FC	- <i>Facilitating Condition</i>
LMS	- <i>Learning Management System</i>
PDB	- <i>Produk Domestik Bruto</i>
PE	- <i>Performance Expectancy</i>
PEN	- <i>Perceived Enjoyment</i>
PEOU	- <i>Perceived Ease of Use</i>
PEX	- <i>Previous Experience</i>
PSBB	- <i>Pembatasan Sosial Berskala Besar</i>
PU	- <i>Perceived Usefulness</i>
SE	- <i>Self Efficacy</i>
SEM	- <i>Structural Equation Modeling</i>
SI	- <i>Social Influence</i>
SQ	- <i>System Quality</i>
TI	- <i>Teknologi Informasi</i>
UTAUT	- <i>Unified Theory of Acceptance and Use of Technology</i>
WHO	- <i>World Health Organization</i>
XS	- <i>e-learning Experience</i>

BAB 1

Pendahuluan

1.1 Pendahuluan

Pada tanggal 1 Desember 2019 wabah sindrom pernapasan akut yang terjadi di Kota Wuhan Provinsi Hubei, China menyebar ke seluruh kota dan sekitarnya. Tak berselang lama, wabah tersebut sudah menyebar hingga ke beberapa negara di dunia. Organisasi Kesehatan Dunia (WHO) secara resmi menamai penyakit ini Covid-19 (Shrestha & Shrestha, 2020). Begitu mudah dan cepatnya penyebaran virus ini terhadap sesama manusia melandasi Pemerintah Indonesia khususnya Kementerian Kesehatan Indonesia mengeluarkan Peraturan Nomor 9 tahun 2020, terkait Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB) sebagai upaya pembatasan sosial (*social distancing*) yang berlaku di masyarakat. Hal-hal terkait yang terdapat di dalamnya antara lain yaitu wajib memakai masker serta menjaga jarak.

Dengan berlakunya PSBB tentu memberikan dampak terhadap dunia Pendidikan di Indonesia. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Indonesia pun mengeluarkan Surat Edaran Nomor 36962/M.PK.A/HK/2020 pada tanggal 17 Maret 2020 tentang pelaksanaan pembelajaran selama pandemi Covid-19. Edaran tersebut menerangkan bahwa seluruh kegiatan belajar mengajar harus dilakukan menggunakan sistem pembelajaran daring sebagai alternatif dalam memberikan dan mendapatkan pelayanan pendidikan (Herliandry et al., 2020). Dalam hal ini, tenaga pendidik dan pelajar yang merupakan elemen penting dalam proses belajar mengajar diharuskan melakukan pergantian sistem pembelajaran yang belum pernah terjadi sebelumnya (Basilaia & Kvavadze, 2020).

Pembelajaran daring atau yang sering disebut *online learning* merupakan wujud pemanfaatan teknologi informasi (TI) yang dapat digunakan untuk memfasilitasi proses belajar mengajar tanpa terkendala oleh jarak dan waktu (Pratama, 2021). Pembelajaran daring hadir sebagai penunjang sistem pembelajaran yang sudah ada, dimana peran tenaga pendidik yang lebih bersifat sebagai fasilitator dan pelajar sebagai peserta aktif (Azhar Arsyad, 2011) selain itu, pembelajaran daring juga dapat menjadikan pelajar semakin aktif dalam mengkonstruksi ilmu pengetahuan (Syarifudin, 2020). Pembelajaran daring dapat dilakukan menggunakan perangkat penunjang seperti komputer, laptop, perangkat cerdas,

dan tablet yang dapat menjangkau peminat ruang belajar secara lebih luas (Sofyana & Rozaq, 2019).

Pertumbuhan pembelajaran daring di Indonesia terbilang cukup baik yakni sekitar 25% pada tahun 2017 (Andrianto Pangondian et al., 2019). Perkembangan ekonomi digital Indonesia juga mencapai USD 44 miliar pada 2020 yang berkontribusi lebih dari 4% terhadap PDB Indonesia. Jones Lang LaSalle dalam risetnya mengumumkan bahwa Indonesia memiliki daya tarik tersendiri dimana pengguna internet nya mencapai 73% dari populasi atau sekitar 200 juta pengguna (survey APJII 2020) dimana 54% populasinya adalah milenial dengan gaya hidup digital (Susanto, 2012). Dengan demikian bukan tidak mungkin bahwa pembelajaran daring akan terus digunakan secara berkelanjutan baik dimasa pandemi Covid-19 ataupun setelah pandemi usai nantinya. Untuk mewujudkan pembelajaran daring di Indonesia yang sesuai harapan, maka perlu diselidiki faktor-faktor apa saja yang dapat mempengaruhi, salah satunya adalah persepsi pelajar tentang penerimaan sistem daring tersebut.

Penelitian terdahulu tentang penerimaan pembelajaran daring menggunakan UTAUT dilakukan oleh Chen & Hwang (2019) di Taiwan. Mereka melakukan survei terhadap mahasiswa dengan menguji pengaruh dari manajemen diri (*self regulation*) terhadap niat untuk menggunakan sistem. Untuk pengujian hipotesis, Chen & Hwang menggunakan analisis SEM dan perangkat lunak SPSS Amos. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terbukti variabel manajemen diri berpengaruh secara signifikan terhadap niat. Dengan kata lain, proses belajar secara mandiri yang dilakukan oleh para pelajar tersebut dapat memunculkan rasa kepercayaan diri yang tinggi untuk menerima teknologi baru (P. Y. Chen & Hwang, 2019). Pande dkk pada tahun 2016 juga melakukan penelitian serupa di India. Hasil yang didapatkan adalah mengetahui manfaat dari mengadopsi pembelajaran daring. Pembelajaran daring dianggap sebagai salah satu metode pendidikan terbaik, dimana berfokus pada kebutuhan individu pelajar sebagai faktor penting dalam proses pembelajaran. Sementara kekurangan dari penerapan pembelajaran daring adalah tidak adanya interaksi langsung atau relasi antara pelajar dengan tenaga pendidik dan teman sebaya (Pande et al., 2016). Riset di USA juga menyatakan bahwa proses pembelajaran daring mempunyai dampak yang lebih baik dibandingkan dengan pembelajaran tatap muka (Lohr, 2009).

Berbagai penelitian diatas, menggambarkan bagaimana proses penerimaan dan penerapan pembelajaran daring di beberapa negara di dunia. Terdapat, bermacam aspek seperti fasilitas, letak geografis, pengaruh sosial, dan aspek lainnya yang dapat

menghasilkan kesimpulan berbeda. Perbedaan aspek tersebut menjadi salah satu hal yang menarik untuk diteliti terutama di masa pandemi Covid-19. Penelitian ini akan menganalisis persepsi penerimaan pembelajaran daring di Indonesia oleh pelajar tingkat Sekolah Menengah Atas sederajat pada masa pandemi Covid-19, agar dapat ditemukan faktor-faktor yang mempengaruhi niat (*Behavioral Intention*). Penelitian ini akan mengadaptasi model penerimaan UTAUT oleh Venkatesh dkk (2003) dengan menambahkan beberapa variabel eksogen tambahan. Proses analisis data dilakukan dengan metode *Structural Equation Modeling* (SEM) untuk mengetahui antara variabel laten eksogen (penyebab) dengan variabel laten endogen (akibat).

UTAUT merupakan teori untuk mengidentifikasi niat pengguna dalam penerimaan dan penggunaan sistem TI (Momani, 2020). Model ini mengintegrasikan delapan teori tentang penerimaan teknologi informasi yang dianggap mampu memberikan manfaat kinerja yang lebih baik untuk pengguna (Sekarini et al., 2021). UTAUT merupakan pemodelan dasar yang diterapkan untuk adopsi teknologi di suatu organisasi maupun non organisasi (Venkatesh et al., 2003).

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan pada latar belakang, maka rumusan masalah penelitian ini sebagai berikut:

1. Apa saja faktor-faktor asli dari UTAUT yang mempengaruhi niat pengguna terhadap penerimaan pembelajaran daring di Indonesia?
2. Bagaimana faktor-faktor tambahan yang diajukan bisa mempengaruhi niat pengguna terhadap penerimaan pembelajaran daring?
3. Bagaimana pengaruh dari perbedaan jenis kelamin, lokasi, dan mulai daring terhadap penerimaan sistem pembelajaran daring?

1.3 Batasan Masalah

Penelitian ini memiliki cakupan yang dianalisis meliputi beberapa Batasan konsep dan isi yaitu:

1. Ruang lingkup penelitian terbatas pada area geografis pelajar SMA di Indonesia yang berada di DIY dan pulau Jawa
2. Analisis variabel moderator yang diteliti merupakan faktor demografi yaitu jenis kelamin, lokasi dan mulai daring

1.4 Tujuan Penelitian

Hasil dari penelitian ini adalah ditemukan faktor-faktor penerimaan pembelajaran daring dengan mengembangkan model penerimaan UTAUT oleh Venkatesh dkk (2003) sesuai dengan kebutuhan topik penelitian dan keadaan di Indonesia. Selain itu, temuan pada penelitian ini nantinya diharapkan bisa membantu pihak-pihak terkait seperti para pembuat kebijakan, sekolah, dan tenaga pendidik dalam menerapkan pembelajaran daring.

1.5 Kontribusi Penelitian

Secara praktis, penelitian ini bermanfaat untuk memberikan pengetahuan kepada penyelenggara pembelajaran daring agar sistem ini dapat digunakan tidak hanya ketika ada bencana alam saja atau di masa pandemi Covid-19, namun juga setelah pandemi usai nantinya. Selain itu, penelitian ini akan memberikan pengetahuan tentang manfaat lain dari sistem pembelajaran daring jika dibandingkan dengan sistem pembelajaran tatap muka.

1.6 Sistematika Penulisan

Penulisan tesis ini menggunakan struktur tradisional (*monograph*) yang terdiri dari 5 bab, yang pada setiapnya terdiri dari sub-bab seperti penjelasan singkat sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini membahas tentang pendahuluan, latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, kontribusi ilmiah, serta metodologi penelitian secara singkat

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini membahas tentang kajian terhadap teori yang akan digunakan, serta penelitian yang sudah pernah dilakukan yang relevan serta memiliki keterkaitan terhadap permasalahan penelitian ini. Tinjauan mengenai pembelajaran daring, penerimaan pelajar di tingkat Sekolah Menengah Atas, dan *Unified Theory of Acceptance and Use of technology*.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini membahas tentang kerangka, tahapan proses, serta alat bantu penelitian secara spesifik dan mendetail. Di dalamnya termasuk data-data yang diperlukan untuk dapat membangun argumen penelitian.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini menguraikan hasil dari proses penelitian setelah memperoleh data yang diperlukan beserta temuan pendukung yang relevan. Hal ini digunakan untuk memperoleh hasil penelitian.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

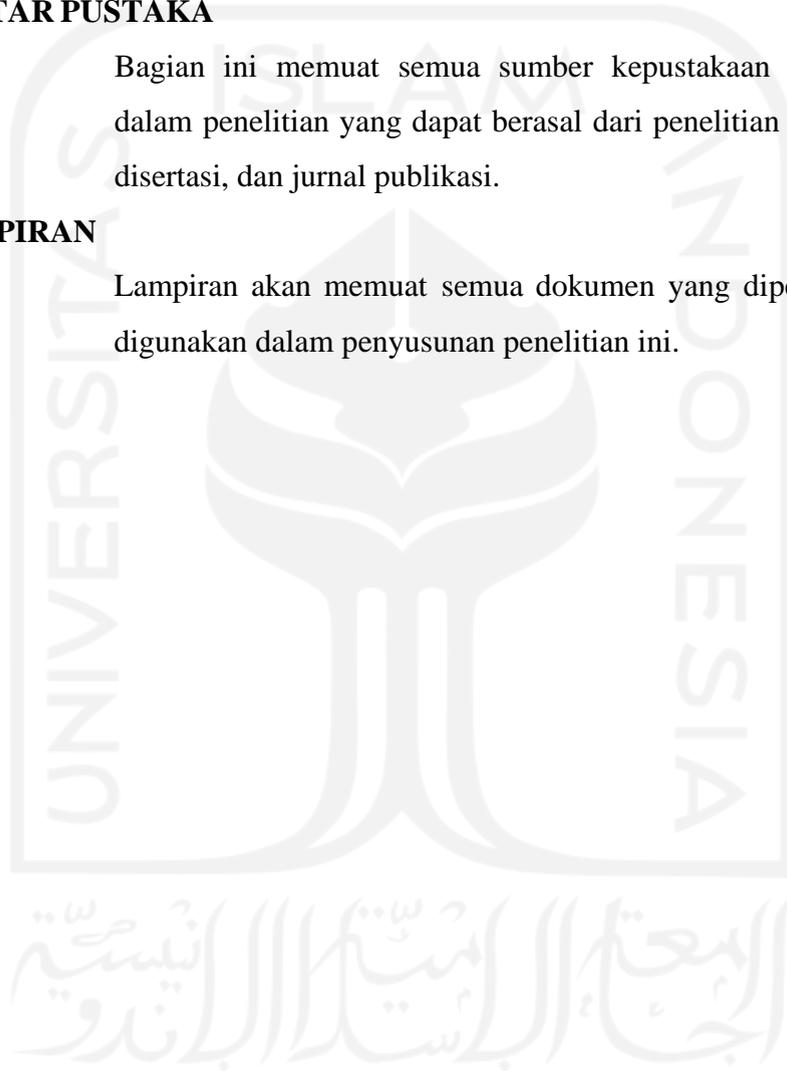
Bab ini merumuskan kesimpulan atas hasil penelitian serta memberikan saran terhadap penelitian selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

Bagian ini memuat semua sumber kepustakaan yang digunakan dalam penelitian yang dapat berasal dari penelitian lain, buku, tesis, disertasi, dan jurnal publikasi.

LAMPIRAN

Lampiran akan memuat semua dokumen yang diperlukan dan digunakan dalam penyusunan penelitian ini.



BAB 2

Landasan Teori

2.1 Tinjauan Pustaka

Tinjauan pustaka merujuk pada konsep dan atau teori pada penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian yang dilakukan. Tujuannya adalah sebagai dasar untuk menunjukkan keterkaitan penelitian yang diusulkan dengan literatur yang dikaji tersebut.

2.1.1 Pembatasan Sosial Berskala Besar

Wabah sindrom pernapasan akut yang terjadi di Kota Wuhan, Hubei, China yang resmi disebut Covid-19 oleh Organisasi Kesehatan Dunia (WHO) telah menyebar ke seluruh dunia termasuk Indonesia. Sebagian besar pasien yang terinfeksi Covid-19 memiliki sindrom pernapasan akut parah (pneumonia) (Shrestha & Shrestha, 2020). Virus ini menyebar diantara orang-orang terutama melalui percikan pernapasan (droplet) yang dihasilkan dari batuk dan bersin. Selain itu, virus ini juga dapat menyebar akibat menyentuh permukaan benda yang terkontaminasi dan kemudian menyentuh wajah seseorang (Glass et al., 2020). Begitu mudah dan cepatnya penyebaran virus ini terhadap sesama manusia, melandasi Pemerintah Indonesia untuk mengeluarkan kebijakan dan peraturan terkait penanganan wabah tersebut. Pemerintah Indonesia melalui Kementerian Kesehatan Republik Indonesia menerbitkan peraturan mengenai Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB) sebagai upaya pembatasan sosial (*social distancing*). PSBB adalah pembatasan kegiatan tertentu penduduk dalam suatu wilayah guna mencegah penyebaran virus (Green, 2020). Hal-hal wajib yang dilakukan selama masa PSBB adalah memakai masker, pembatasan angkutan umum, menjaga jarak dalam beribadah, bepergian dan berkumpul, serta dianjurkan untuk tetap dirumah saja atau tidak bepergian (Abdusshomad, 2020).

Pemberlakuan dan penerapan PSBB ternyata juga berpengaruh terhadap dunia pendidikan di Indonesia. Pemerintah melalui Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Indonesia mengeluarkan kebijakan terkait pembelajaran di masa pandemi Covid-19 melalui Surat Edaran Nomor 36962/M.PK.A/HK/2020. Berdasarkan data per 3 Agustus 2020 dari <http://covid19.go.id> dimana terdapat sekitar 57% peserta didik berada di zona merah dan oranye. Sementara 43% peserta didik berada di zona kuning dan hijau. Untuk

meminimalisir resiko penyebaran virus, daerah yang berada di zona merah dan oranye dilarang melakukan pembelajaran tatap muka di satuan pendidikan dan diwajibkan untuk melanjutkan belajar dari rumah (Pohan, 2021). Dengan kata lain sistem pembelajaran yang diberlakukan adalah sistem pembelajaran daring (online). Pembelajaran daring atau yang sering disebut *online learning* diharapkan dapat memfasilitasi proses belajar mengajar antara pendidik dan pelajar tanpa terkendala oleh jarak dan waktu (Pratama, 2021), serta tetap dapat memenuhi hak pendidikan setiap pelajar di masa pandemi Covid-19 (Putri & Suyadi, 2021).

2.1.2 Sistem Pembelajaran

Pembelajaran merupakan instrumen penting dalam mencerdaskan kehidupan suatu bangsa. Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional, pembelajaran adalah proses interaksi pendidik dengan pelajar dan sumber belajar yang berlangsung dalam suatu lingkungan belajar. Pembelajaran diselenggarakan sebagai ruang interaksi aktif antara pendidik dan pelajar untuk mengembangkan potensi kognitif (pengetahuan), psikomotorik (keterampilan) dan afektif (tingkah laku) sehingga tercapainya sebuah kompetensi oleh pelajar (Mansyur, 2020). Proses pembelajaran ditandai dengan adanya interaksi edukatif yang sadar akan tujuan dan berproses secara sistematis melalui tahap rancangan, pelaksanaan, dan evaluasi. Dengan adanya interaksi tersebut maka akan menghasilkan proses pembelajaran yang efektif sebagaimana yang telah diharapkan (Pane & Darwis Dasopang, 2017).

Di Indonesia sistem pembelajaran yang paling sering dan banyak digunakan mulai dari tingkat sekolah dasar sampai dengan perguruan tinggi adalah sistem pembelajaran tatap muka. Model pembelajaran ini berpusat pada pendidik sebagai pemberi informasi dan pelajar sebagai penerima informasi (Pane & Darwis Dasopang, 2017). Penggunaan metode yang berpusat hanya dari satu arah pendidik saja, mengakibatkan pelajar kurang maksimal dalam penguasaan materi karena lebih cenderung menjadi pendengar pasif selama proses pembelajaran berlangsung (Fahrudin et al., 2021).

Evolusi sistem pembelajaran di Indonesia kemudian semakin berkembang dari masa ke masa akibat dorongan perkembangan TI yang kemudian melahirkan revolusi industri terkini atau revolusi industri 4.0. Revolusi industri 4.0 melahirkan sistem pembelajaran dengan bantuan internet yang memiliki dampak semakin meluasnya ilmu pengetahuan dan kemudahan akses tanpa perlu memikirkan jarak, lokasi, ruang, dan

waktu. Inilah yang kemudian kita sebut dengan istilah sistem pembelajaran daring (Andrianto Pangondian et al., 2019).

2.1.3 Sistem Pembelajaran Tatap Muka

Pembelajaran tatap muka merupakan metode yang paling sering digunakan di satuan pendidikan Indonesia. Pembelajaran tatap muka merupakan proses pembelajaran yang mempertemukan pendidik dan pelajar di dalam suatu ruangan kelas dimana posisi pendidik menjadi pemeran utama dalam penyampaian materi (Hasbullah, 2015). Sukandi (2003) menjelaskan bahwa pembelajaran tatap muka adalah proses yang lebih banyak didominasi oleh pendidik sebagai pentransfer ilmu dan pelajar sebagai penerima ilmu yang bersifat pasif. Metode yang biasa digunakan pada sistem ini antara lain berupa penjelasan atau demonstrasi, tanya jawab, dan penugasan (Andrianto Pangondian et al., 2019). Sumber belajar pada metode ini biasanya berupa informasi verbal yang diperoleh dari buku dan penjelasan pendidik. Tolak ukur keberhasilan dari penerapan metode ini yakni lebih kepada penguasaan konsep ilmu pengetahuan oleh pelajar bukan peningkatan kompetensi (Fahrudin et al., 2021).

Sejak peraturan tentang pembatasan sosial (*social distancing*) diberlakukan, kegiatan pembelajaran tatap muka dihentikan sementara. Untuk meminimalisir resiko penyebaran virus maka pembelajaran tatap muka bergeser ke pembelajaran jarak jauh atau daring dengan tujuan untuk mengantisipasi keterbatasan ruang dan waktu di masa pandemi Covid-19 (Pohan, 2021). Meskipun pembelajaran daring bukanlah pembelajaran yang sama sekali baru, tetapi masih banyak sekolah-sekolah yang relatif asing dengan pembelajaran daring terutama yang terletak di daerah pedalaman dengan jaringan internet yang terbatas (Fahradina, Nova, 2022).

2.1.4 Sistem Pembelajaran Daring

Bentuk perkembangan TI yang dimanfaatkan dalam dunia pendidikan untuk meningkatkan kualitas hasil pembelajaran adalah pembelajaran daring (Hartanto, 2016). Pembelajaran daring sebenarnya sudah dipopulerkan sejak tahun 1990, ketika ditemukannya program *Computer Based Learning* untuk pertama kali. Awalnya program tersebut dibuat untuk mahasiswa di lingkungan University of Illinois, namun selanjutnya meluas ke hampir seluruh sekolah di wilayah tersebut (Gabriel, 2022).

Pembelajaran daring didefinisikan sebagai pembelajaran berbasis TI dimana materi pembelajaran dikirim secara elektronik kepada pelajar menggunakan jaringan komputer (Zhang et al., 2004) tanpa terkendala oleh jarak dan waktu (Pratama, 2021). Dalam pelaksanaan pembelajaran daring peran pendidik lebih bersifat sebagai fasilitator dan pelajar sebagai peserta aktif (Azhar Arsyad, 2011). Sistem pembelajaran ini merupakan bentuk alternatif bagi institusi pendidikan serta pelajar dalam memberikan dan mendapatkan pelayanan pendidikan khususnya selama pandemi Covid-19 berlangsung (Basilaia & Kvavadze, 2020).

Dalam prakteknya, sistem belajar daring adalah sistem yang terintegrasi, mampu mengakomodasi serta memonitoring pembelajaran, dan sudah berbasis web. Salah satu aplikasi yang digunakan adalah *learning management system* (LMS). LMS memungkinkan pendidik untuk menciptakan lingkungan belajar dimana pelajar dapat terlibat secara langsung di dalamnya (Watson & Watson, 2007). LMS berisi materi-materi berbasis virtual melalui *web online learning*, multimedia dan video konferensi (Munir, 2010). Infrastruktur yang mendukung pembelajaran daring secara gratis melalui berbagai ruang diskusi, memungkinkan pendidik untuk mengembangkan pembelajaran yang kreatif dan menarik, dimana materi pembelajaran dapat dikirimkan dalam format teks, gambar, dan video (Kusuma & Hamidah, 2020). Dengan beragam model aplikasi yang tersedia sebagai penunjang proses pembelajaran, lambat laun juga dapat membantu melatih kemandirian para pelajar, yang mengharuskan mereka untuk membaca dan memaknai konten video pembelajaran (Zayapragassarazan, 2020).

Perkembangan pembelajaran daring di Indonesia sendiri terbilang cukup baik yakni sekitar 25% pada tahun 2017 (Andrianto Pangondian et al., 2019). Selain itu, milenial dengan gaya hidup digital mencapai 54% dari jumlah populasi penduduk (survey APJII 2020). Penerapan pembelajaran daring di Indonesia sendiri sudah ada sejak tahun 2019 melalui aplikasi berbasis penggabungan beberapa metode pembelajaran (*blended learning*) pertama di Indonesia bernama Sekolah.mu yang diresmikan di Jakarta pada tanggal 25-27 Oktober 2019. Sekolah.mu ingin memastikan bahwa semua pelajar di Indonesia sukses mencapai kompetensi dan meraih prestasi di masa depan dengan memberikan mutu pelayanan pendidikan secara merata dengan struktur kurikulum yang terintegrasi digital. Sekolah.mu menyediakan berbagai kelas yang bisa diakses oleh para pelajar dari jenjang Sekolah Dasar hingga Sekolah Menengah Atas. Materi pembelajaran tersedia dalam format *live streaming* pada aplikasi Youtube.

Sejak peraturan tentang pembatasan sosial diberlakukan, kegiatan pembelajaran tatap muka di instansi pendidikan dihentikan sementara. Kebijakan tersebut menjadikan pembelajaran daring yang sebelumnya masih tidak maksimal diterapkan menjadi satu-satunya pilihan (Syarifudin, 2020). Kegiatan pembelajaran daring di Indonesia dilakukan dengan dua cara yaitu sinkron dan asinkron. Chaeruman (2017) menyebutkan bahwa pembelajaran sinkron adalah proses pembelajaran layaknya kelas tatap muka dimana pendidik dan pelajar bisa melakukan kegiatan diskusi secara langsung (*face to face*) melalui aplikasi konferensi seperti *Zoom* dan *Google Meet*. Sedangkan pembelajaran asinkron adalah proses belajar yang dilakukan secara mandiri oleh pelajar melalui aplikasi penunjang seperti *Google Classroom*.

Berbagai infrastruktur pendukung pembelajaran daring yang tersedia secara gratis diharapkan dapat membantu menunjang proses pembelajaran selama pandemi Covid-19. Tak cukup sampai disitu, faktor terpenting dalam penerapan pembelajaran daring di negara berkembang seperti Indonesia adalah adanya peningkatan kesadaran akan teknologi itu sendiri seperti, peningkatan pengetahuan dasar tentang TI serta dukungan dari instansi terkait (Andrianto Pangondian et al., 2019) karena diharapkan sistem pembelajaran ini dapat terus berlanjut untuk memberikan peluang bagi kemajuan pendidikan di Indonesia sehingga mampu memiliki kualitas pendidikan yang bagus dan bersaing dengan negara lainnya (Herdiana et al., 2021).

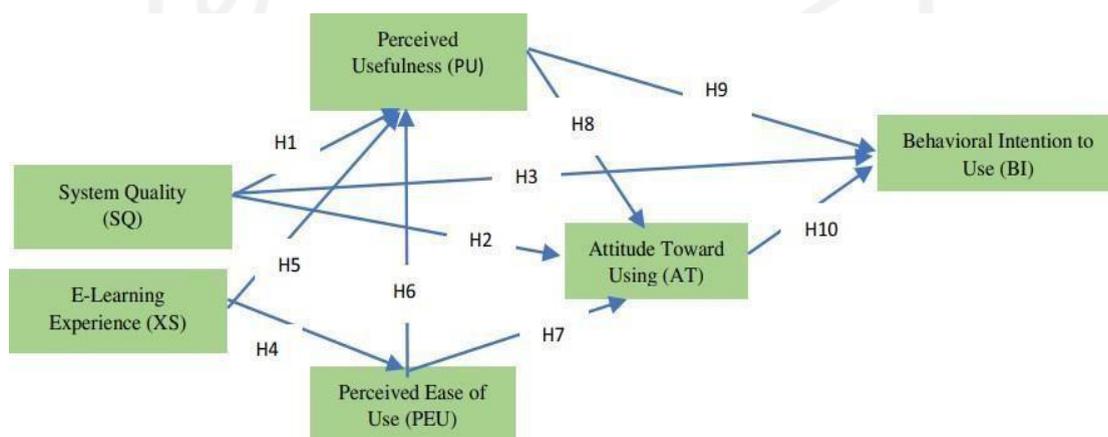
2.2 Kajian Literatur

Kajian literatur membahas mengenai beberapa konsep dan atau teori serta hasil penelitian terdahulu yang relevan dengan persepsi dalam penerimaan sistem pembelajaran daring. Dalam hal ini, diperoleh 10 penelitian terdahulu dengan kriteria sebagai berikut:

- Membahas tentang penerimaan, adopsi, atau niat penggunaan sistem pembelajaran daring
- Pengguna sistem pembelajaran daring yang diteliti adalah ketika sebelum pandemi dan saat pandemi berlangsung
- Pengguna sistem pembelajaran daring yang diteliti berada di Indonesia dan beberapa negara lain

2.2.1 Examining University Students Behavioral Intention to Use e-learning During the Covid-19 Pandemic: An Extended TAM Model

Penelitian ini dilakukan oleh Mailizar, Burg, & Maulina (2021) bertujuan untuk mengetahui faktor-faktor yang mempengaruhi niat perilaku (BI) pengguna layanan *e-learning* oleh mahasiswa di salah satu universitas di Indonesia. Model yang digunakan untuk menganalisis faktor-faktor tersebut adalah TAM dengan SEM-PLS sebagai alat untuk menganalisis data. Variabel dalam TAM yang diterapkan adalah PU, PEU, ATT, SQ, dan XS. Teknik pengumpulan sampel yang digunakan adalah metode kuantitatif dengan *cross-sectional survey* sehingga data yang terkumpul sejumlah 109 data.



Gambar 2. 1 Model Kerangka Penelitian Mailizar, Burg, & Maulina (2021)

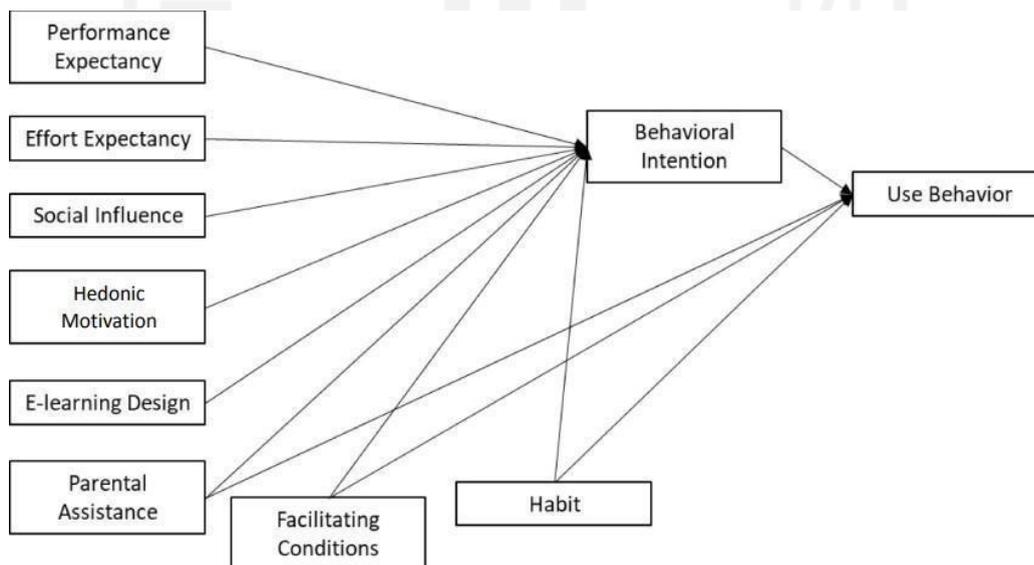
Dari penelitian ini diketahui bahwa dari sepuluh hipotesis yang diteliti, menghasilkan kesimpulan bahwa enam variabel dinyatakan signifikan terhadap BI sedangkan empat variabel lainnya tidak signifikan. Salah satu variabel yang tidak signifikan adalah XS. Hal ini disebabkan oleh fakta bahwa responden belum terbiasa dan belum memiliki persiapan yang tepat dalam penggunaan perangkat digital sebagai tujuan pembelajaran, namun mereka terbiasa menggunakan perangkat digital dengan tujuan hiburan. Berikut ini hasil penerimaan dan penolakan hipotesis yang dihasilkan dalam penelitian ini:

- SQ berpengaruh positif dan signifikan terhadap PU (*p-values* 0,00)
- SQ berpengaruh positif dan signifikan terhadap ATT (*p-values* 0,00)
- SQ tidak berpengaruh signifikan terhadap BI (*p-values* 0,14)
- XS tidak berpengaruh signifikan terhadap PEU (*p-values* 0,20)
- XS tidak berpengaruh signifikan terhadap PU (*p-values* 0,07)

- PEU berpengaruh positif dan signifikan terhadap PU (p -values 0,00)
- PEU berpengaruh positif dan signifikan terhadap ATT (p -values 0,01)
- PU berpengaruh positif dan signifikan terhadap ATT (p -values 0,00)
- PU tidak berpengaruh signifikan terhadap BI (p -values 0,15)
- ATT berpengaruh positif dan signifikan terhadap BI (p -values 0,00)

2.2.2 Faktor Penerimaan Pengguna Pada *e-learning* dari Perspektif Siswa Sekolah Dasar Berbasis UTAUT Model

Penelitian yang dilakukan oleh Sekarini, Yuhana, & Santoso (2021) bertujuan untuk mengetahui persepsi penerimaan pelajar Sekolah Dasar terhadap penggunaan *e-learning* selama pandemi Covid-19 dengan model UTAUT. Variabel asli UTAUT yang digunakan yaitu *Performance Expectancy*, *Effort Expectancy*, *Facilitating Condition*, dan *Social Influence*. Selain itu, terdapat penambahan variabel tambahan yaitu *Hedonic Motivation*, *e-learning Design*, *Habit*, dan *Parental Assistance*. Untuk proses analisis data penelitian ini menggunakan metode PLS-SEM dengan SmartPLS3. Teknik pengambilan data yang digunakan adalah kuantitatif dengan penyebaran kuesioner secara daring di SD Muhammadiyah 26 Surabaya dengan responden yaitu pelajar kelas 1-6, dengan data yang terkumpul sebanyak 217 sampel.



Gambar 2. 2 Model kerangka penelitian Sekarini, Yuhana, & Santoso (2021)

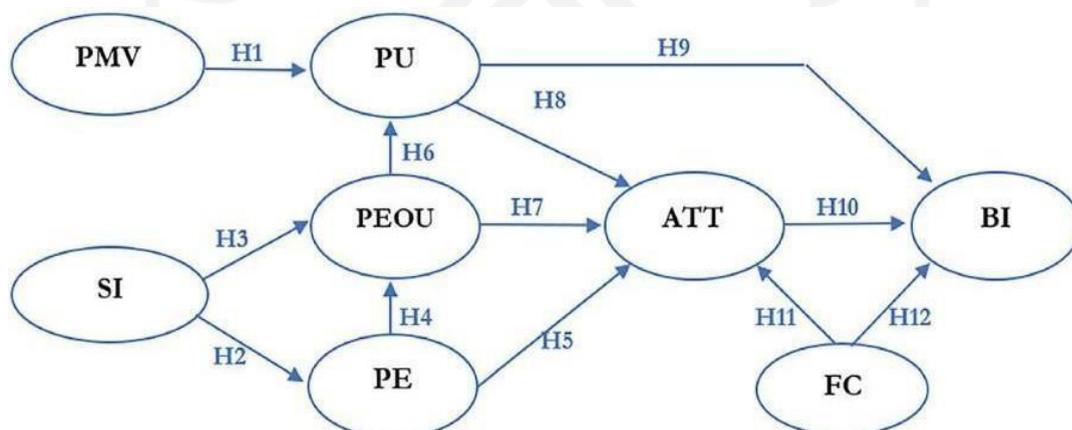
Hasil penelitian Sekarini, Yuhana, dan Santoso (2011) menunjukkan bahwa dari modifikasi model UTAUT yang dilakukan terdapat beberapa faktor yang terbukti berpengaruh secara signifikan terhadap itensi keberlanjutan adopsi *e-learning*. Faktor

tersebut antara lain adalah manfaat dan peran orang tua. Pada masa pandemi Covid-19 pengaruh dari manfaat penggunaan *e-learning* menjadi faktor utama dikarenakan metode ini menjadi satu-satunya pilihan pembelajaran. Selain itu, peran orang tua dalam pendampingan ketika melaksanakan pembelajaran daring akan dapat meningkatkan semangat para pelajar. Variabel yang signifikan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- Nilai variabel *Performance Expectancy* sebesar 85%, dengan *t-value* sebesar 3,70
- Nilai variabel *Hedonic Motivation* sebesar 92%, dengan *t-value* sebesar 3,15
- Nilai variabel *Habit* sebesar 84%, dengan *t-value* sebesar 2,62
- Nilai variabel *Parental Assistance* sebesar 84%, dengan *t-value* sebesar 2,40

2.2.3 *Fun First, Useful Later: Mobile Learning Acceptance among Secondary School Student in Indonesia*

Penelitian yang dilakukan oleh Pratama (2021) bertujuan untuk mengetahui niat pelajar terhadap penerimaan penggunaan *mobile learning* (*m-learning*). Penelitian ini mengadopsi model TAM dengan variabel yang digunakan yaitu *Perceived Mobility Value*, *Social Influence*, *Perceived Enjoyment*, *Perceived Ease of Use*, *Perceived Usefulness*, *Attitude*, dan *Facilitating Condition*. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan menyebarkan kuesioner kertas secara luring dengan menerapkan metode *purposive sampling* sehingga terkumpul data sejumlah 1156 sampel. Untuk proses analisis data menggunakan metode *Structural Equation Modeling*.

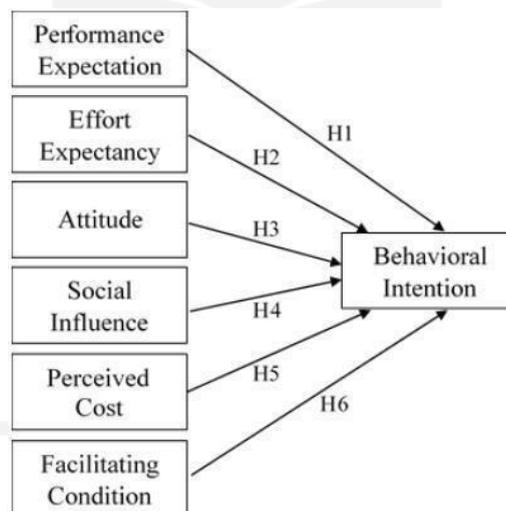


Gambar 2. 3 Model Kerangka Penelitian Pratama (2021)

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa seluruh variabel yang digunakan memiliki hubungan yang signifikan terhadap niat. Faktor utama yang paling berpengaruh terhadap niat adalah variabel PE, ini mengindikasikan bahwa faktor kesenangan menjadi yang terpenting untuk pelajar usia menengah.

Pada penelitian ini juga dilakukan analisis moderasi dari variabel jenis kelamin, perbedaan usia, dan lokasi. Pada kategori jenis kelamin, pelajar laki-laki lebih tinggi efek moderasi nya dari variabel PE dan SI dibandingkan dengan pelajar perempuan. Pada kategori lokasi variabel FC menjadi yang signifikan, dimana lokasi dinilai lebih penting bagi pelajar di daerah pedesaan dibandingkan dengan perkotaan. Sedangkan pada kategori perbedaan usia faktor mobilitas lebih berpengaruh terhadap pelajar dengan usia yang lebih tua dibandingkan dengan yang lebih muda.

2.2.4 Behavioral Intention of e-learning: A Case Study of Distance Learning at a Junior High School in Indonesia Due to the Covid-19 Pandemic



Gambar 2. 4 Model kerangka penelitian Asvial, Mayangsari, & Yudistriansyah (2021)

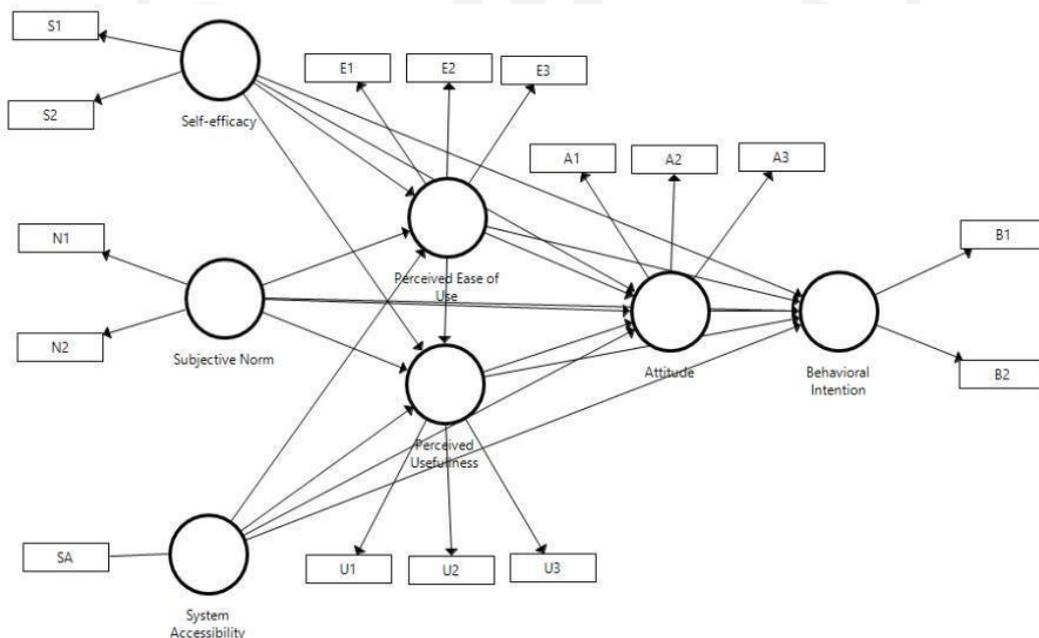
Penelitian yang dilakukan oleh Asvial, Mayangsari, & Yudistriansyah (2021) bertujuan untuk mengetahui niat beserta variabel yang signifikan terhadap penerimaan pengguna *e-learning* di tingkat Sekolah Menengah Pertama di Jakarta dan Tangerang saat pandemi Covid-19. Penelitian ini mengadopsi model UTAUT dengan modifikasi sehingga menjadi enam variabel independen yaitu *Performance Expectation*, *Effort Expectation*, *Attitude*, *Social Influence*, *Perceived Cost*, dan *Facilitating Condition* yang mengarah ke variabel dependen yaitu *Behavioral Intention*. Penelitian ini menggunakan Kaiser-Mayer-

Olkin (KMO) untuk pengujian validitas serta perhitungan Alpha Cronbach untuk pengujian reliabilitas. Untuk proses analisis data menggunakan perangkat lunak Lisrel 8.8.

Dari penelitian ini dapat diketahui bahwa dari enam hipotesis hanya *Social Influence* yang menjadi satu-satunya variabel yang terbukti berpengaruh secara signifikan terhadap niat dengan nilai *t-value* sebesar 2,53. Hal ini menandakan bahwa ketika *e-learning* diterapkan pada saat pandemi Covid-19 maka pengaruh sosial seperti, melihat teman sebaya menggunakan aplikasi daring akan menjadi pemicu pelajar lain untuk ikut serta mengadopsi layanan tersebut. Selain itu, dukungan dan pendampingan dari orang tua juga menjadi salah pemacu semangat bagi pelajar untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran daring.

2.2.5 *Technology Acceptance Model in Using e-learning on Early Childhood Teacher Education Program's Student During Pandemic*

Penelitian yang dilakukan oleh Jatmikowati, Rachman, & Adwitiya (2021) memiliki tujuan untuk mengetahui bagaimana teori TAM berpengaruh terhadap keputusan mahasiswa untuk menggunakan *e-learning*. Variabel yang digunakan adalah, *Perceived Ease of Use*, *Perceived Usefulness*, *Attitude*, *Self Efficacy*, dan *System Accessibility*. Data sampel kuesioner yang digunakan pada penelitian ini adalah sebanyak 79 yang berasal dari responden perempuan di Universitas Muhammadiyah Jember. Proses analisis data menggunakan metode PLS-SEM dengan bantuan SmartPLS (v3.2.9).

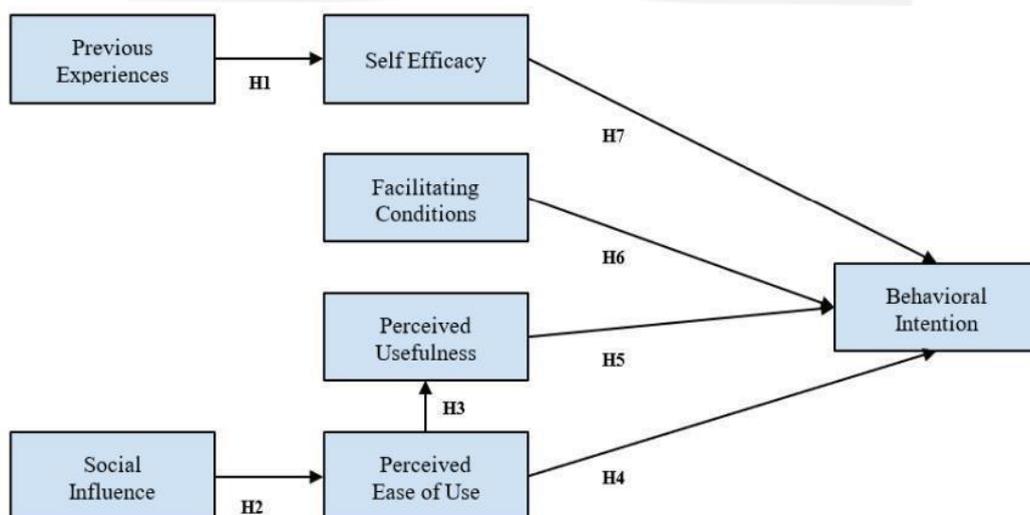


Gambar 2. 5 Model kerangka penelitian Jatmikowati, Rachman, & Adwitiya (2021)

Berdasarkan hasil tanggapan responden terhadap uji signifikansi hubungan antara variabel laten endogen dan eksogen terdapat dua variabel yang signifikan terhadap BI. Variabel tersebut yaitu *Perceived Usefulness* (p -value 0,01) dan *Self Efficacy* (p -value 0,05) sisanya tidak terbukti signifikan. Hal ini dikarenakan pada masa pandemi Covid-19 pengaruh dari manfaat penggunaan aplikasi *e-learning* diharapkan dapat lebih terasa dibandingkan dengan metode tatap muka dikarenakan metode ini menjadi satu-satunya pilihan. Selain itu rasa kepercayaan diri menjadi hal yang wajib dimiliki saat menjalankan kegiatan pembelajaran daring ini.

2.2.6 *The Effect of Previous Experience and Self Efficacy on the Acceptance of e-learning Platforms Among Younger Students in Saudi Arabia*

Penelitian yang dilakukan oleh Sulaymani, dkk (2021) bertujuan untuk mengetahui pengaruh dari variabel *Previous Experience* dan *Self Efficacy* terhadap penerimaan layanan *e-learning* sebagai media pembelajaran pada masa pandemi Covid-19. Selain dua variabel tersebut, terdapat variabel lain yang juga diteliti, yaitu *Social Influence*, *Perceived Ease of Use*, *Perceived Usefulness*, dan *Facilitating Condition* sehingga total ada enam variabel yang diteliti. Objek pada penelitian ini adalah pelajar sekolah yang berada di Mekkah bagian tengah. Penelitian ini termasuk penelitian kuantitatif dengan menyebarkan kuesioner secara elektronik dengan menerapkan format skala likert dan terkumpul data sejumlah 265 sampel. Untuk proses analisis data menggunakan analisis statistik dengan metode *Structural Equation Modeling*.

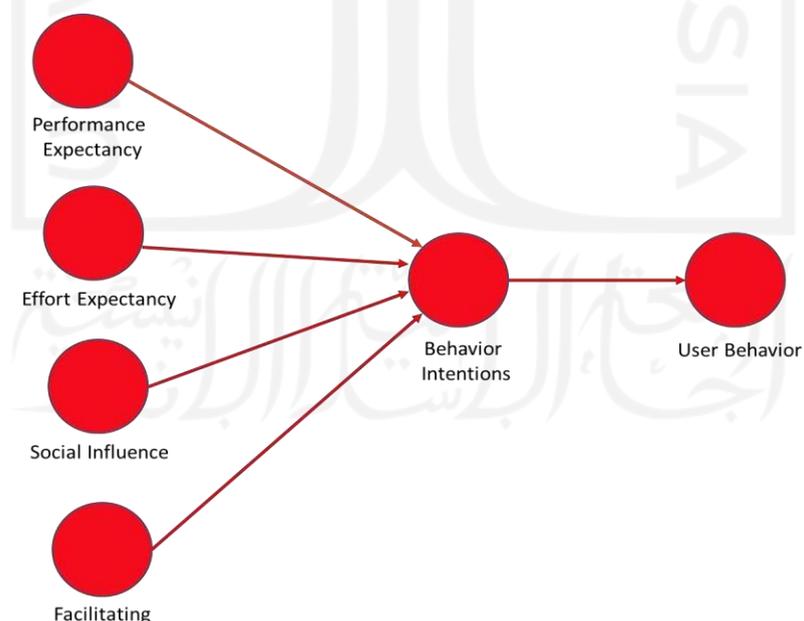


Gambar 2. 6 Model Kerangka Penelitian Sulaymani dkk (2021)

Hasil temuan dari penelitian ini menunjukkan bahwa dari tujuh hipotesis yang diusulkan, satu hipotesis yakni *Facilitating Condition* dinyatakan tidak signifikan dengan nilai *p-value* sebesar 0,25. Temuan ini dimaksudkan bahwa dukungan teknis yang memadai dalam penerapan *e-learning* perlu adanya, sebagai penunjang dari implementasi sistem. Tidak hanya sebatas tenaga pengajar menyampaikan materi di kelas dan pelajar menyimak, namun lebih dari itu, mereka harus membuat kegiatan belajar mengajar menjadi lebih menarik dan interaktif, tentunya dengan dukungan infrastruktur yang memadai.

2.2.7 Penerimaan Siswa Terhadap Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid-19

Penelitian yang dilakukan oleh Widyanto, Merliana & Tantri (2021) bertujuan untuk mengetahui faktor-faktor yang mempengaruhi niat untuk mengadopsi sistem pembelajaran daring di Kalimantan Tengah. Model penerimaan yang diterapkan pada penelitian ini adalah UTAUT dengan SEM-PLS sebagai alat untuk menganalisis data. Variabel UTAUT yang diterapkan adalah *Performance Expectancy*, *Effort Expectancy*, *Social Influence*, *Facilitating*, dan *Behavioral Intention*. Teknik pengumpulan sampel yang digunakan adalah *purposive sampling* sehingga data yang terkumpul sejumlah 100 data.

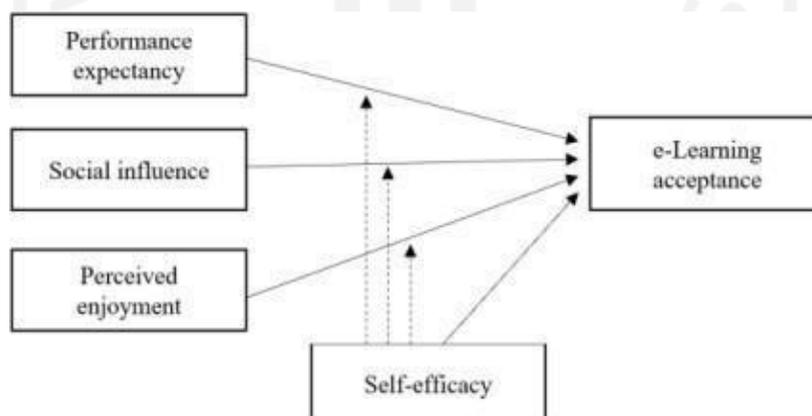


Gambar 2. 7 Model Kerangka Penelitian Widyanto, Merliana & Tantri (2021)

Dari penelitian ini diperoleh tiga hipotesis yang terbukti signifikan terhadap BI. Variabel yang berpengaruh tersebut adalah manfaat dan kemudahan. Kedua faktor tersebut mengindikasikan bahwa penerapan pembelajaran daring di masa pandemi telah menjadikan pelajar tidak punya pilihan lain selain mengadopsi sistem tersebut. Sehingga manfaat dari penggunaan sistem pembelajaran daring ini diharapkan dapat membantu memenuhi hak-hak pembelajaran yang harus mereka dapatkan. Selain itu kemudahan dalam penggunaan sistem diharapkan dapat dirasakan agar pembelajaran dapat berjalan sesuai dengan harapan. Berikut ini hasil penerimaan dan penolakan hipotesis yang dihasilkan dalam penelitian ini:

- PE berpengaruh secara signifikan terhadap BI (*p-values* 0,00)
- EE berpengaruh secara signifikan terhadap BI (*p-values* 0,00)
- SI tidak berpengaruh signifikan terhadap BI (*p-values* 0,10)
- FC tidak berpengaruh signifikan terhadap BI (*p-values* 0,23)
- BI berpengaruh secara signifikan terhadap UB (*p-values* 0,00)

2.2.8 *Factors Affecting e-learning Acceptance among Students: The Moderating Effect of Self Efficacy*



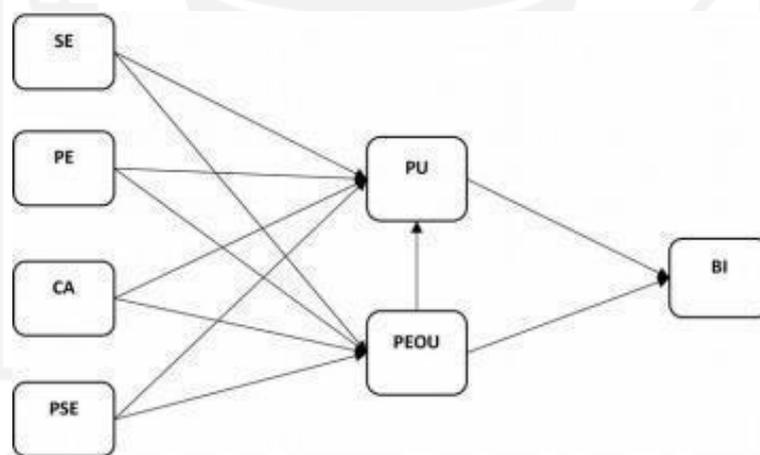
Gambar 2. 8 Model Kerangka Penelitian Latip dkk (2022)

Dalam penelitian Latip dkk (2022) ini memiliki tujuan untuk mengetahui penerimaan *e-learning* di Malaysia saat pandemi Covid-19. Penelitian ini mengadopsi model penerimaan UTAUT dengan menggunakan variabel *Performance Expectancy*, *Social Influence*, *Perceived Enjoyment*, dan *Self Efficacy*. Selain itu penelitian ini juga

bertujuan untuk melihat bagaimana efek dari variabel moderasi *Self Efficacy* dapat mempengaruhi persepsi penerimaan. Data responden dalam penelitian ini terkumpul sebanyak 414 data. Proses analisis data menggunakan analisis statistik dengan metode *Structural Equation Modeling*.

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa seluruh variabel yang digunakan memiliki hubungan yang signifikan terhadap penerimaan *e-learning* di Malaysia. Namun, hanya variabel *Performance Expectancy* dan *Social Influence* yang terbukti dipengaruhi oleh variabel moderasi *Self Efficacy*. Dapat dikatakan bahwa melalui rasa kepercayaan diri ternyata dapat meningkatkan ekspektasi manfaat dari penggunaan sebuah sistem dan perspektif kehidupan keseharian pengguna. Sedangkan untuk pengaruh sosial berdampak kepada hubungan satu pelajar dengan pelajar lainnya, dimana satu penggunaan *e-learning* oleh seorang pelajar dapat ditularkan kepada pelajar yang lain.

2.2.9 Factors Affecting The Adoption of e-learning in Indonesia: Lesson from Covid-19



Gambar 2. 9 Model Kerangka Penelitian Siron, Wibowo, & Narmaditya (2020)

Dalam penelitian Siron, Wibowo, & Narmaditya (2020) ini memiliki tujuan untuk mengetahui bagaimana teori TAM berpengaruh terhadap keputusan responden untuk menggunakan *e-learning* selama pandemi. Variabel yang digunakan antara lain *Students Experience*, *Perceived Enjoyment*, *Computer Anxiety*, *Perceived Self Efficacy*, *Perceived Usefulness*, dan *Perceived Ease of Use*. Teknik pengumpulan sampel yang digunakan adalah metode kuantitatif dengan *cross-sectional survey* sehingga data yang terkumpul

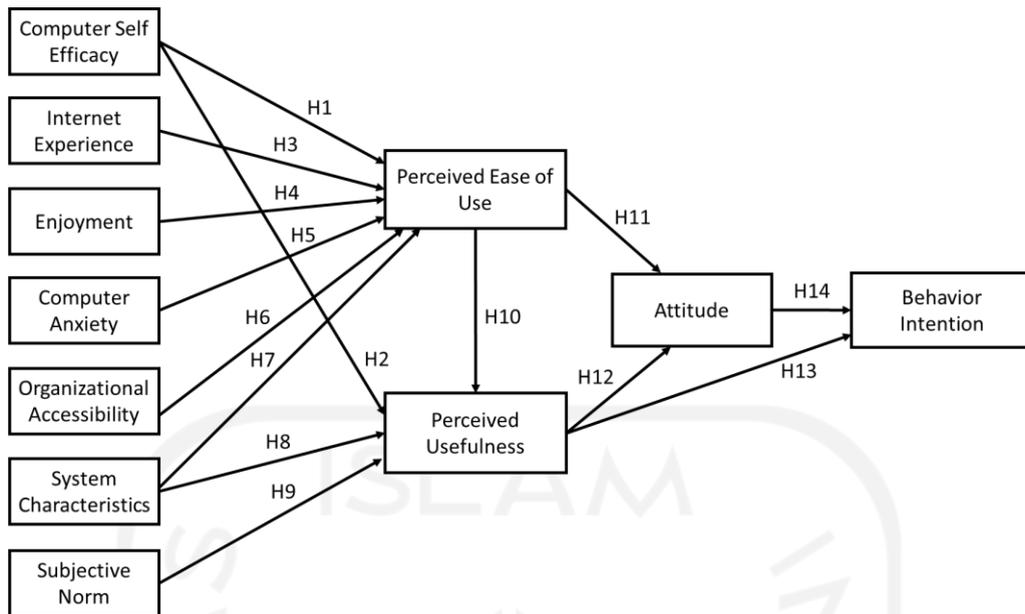
sejumlah 210 sampel dengan responden yang berkisar antara usia 18-21 tahun. Analisis data yang digunakan adalah dengan menerapkan metode PLS-SEM.

Berdasarkan hasil tanggapan responden ditemukan bahwa delapan hipotesis dinyatakan signifikan terhadap BI sedangkan tiga hipotesis lainnya tidak signifikan. Faktor yang tidak signifikan tersebut adalah PE dan PSE. Seperti diketahui bahwa penerapan *e-learning* merupakan suatu keputusan yang diambil oleh pemerintah sebagai dampak dari pandemi. Singkatnya, responden cenderung merasa bahwa ini adalah sesuatu hal yang “dipaksa” sehingga mereka belum memahami pentingnya penggunaan *e-learning*. Berikut hasil penerimaan dan penolakan hipotesis yang dihasilkan dalam penelitian ini:

- SE tidak berpengaruh signifikan terhadap PU (*p-values* 0,61)
- SE berpengaruh positif dan signifikan terhadap PEOU (*p-values* 0,01)
- PE tidak berpengaruh signifikan terhadap PU (*p-values* 0,00)
- PE tidak berpengaruh signifikan terhadap PEOU (*p-values* 0,00)
- CA tidak berpengaruh signifikan terhadap PU (*p-values* 0,86)
- CA berpengaruh positif dan signifikan terhadap PEOU (*p-values* 0,00)
- PSE tidak berpengaruh signifikan terhadap PU (*p-values* 0,68)
- PSE berpengaruh positif dan signifikan terhadap PEOU (*p-values* 0,01)
- PEOU berpengaruh positif dan signifikan terhadap PU (*p-values* 0,00)
- PU berpengaruh positif dan signifikan terhadap BI (*p-values* 0,00)
- PEOU berpengaruh positif dan signifikan terhadap BI (*p-values* 0,00)

2.2.10 Factors Affecting e-learning Adoption in Developing Countries-Empirical Evidence from Pakistan Higher Education Sector

Penelitian yang dilakukan oleh Kanwal & Rehman (2017) bertujuan untuk mengetahui faktor-faktor yang mempengaruhi niat untuk mengadopsi *e-learning* di beberapa negara berkembang seperti Pakistan. Model yang digunakan untuk menganalisis adalah TAM dengan SPSS PELAM sebagai alat untuk menganalisis data. Variabel dalam TAM yang diterapkan adalah *Perceived Ease of Use, Perceived usefulness, Attitude, Computer Self Efficacy, Internet experience, Enjoyment, Computer anxiety, Organizational Accessibility, System Characteristics, dan Subjective norm*. Teknik pengumpulan sampel yang digunakan adalah metode kuantitatif dengan skema survei daring sehingga data yang terkumpul sejumlah 354 sampel.



Gambar 2. 10 Model Kerangka Penelitian Kanwal & Rehman (2017)

Dari penelitian ini diperoleh bahwa sepuluh hipotesis diterima atau berpengaruh secara signifikan terhadap BI sedangkan empat hipotesis lainnya tidak signifikan. Salah satu faktor yang signifikan tersebut adalah CSE terhadap PEOU. Temuan ini menunjukkan bahwa dengan adanya rasa kepercayaan diri dapat meyakinkan pengguna bahwa penggunaan sistem ini akan mudah. Berikut ini hasil penerimaan dan penolakan hipotesis yang dihasilkan dalam penelitian ini:

- CSE, IE, dan *Enjoyment* berpengaruh secara signifikan terhadap PEOU
- CA tidak berpengaruh signifikan terhadap PEOU
- CSE dan SN tidak berpengaruh signifikan terhadap PU
- SC dan PEOU berpengaruh secara signifikan terhadap PU
- PEOU dan PU berpengaruh secara signifikan terhadap *Attitude*
- PU dan *Attitude* berpengaruh secara signifikan terhadap BI

BAB 3

Metodologi

3.1 Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian eksplanatori (*explanatory research*). Menurut Sugiyono (2017) penelitian eksplanatori merupakan metode penelitian yang dikembangkan untuk menjelaskan hubungan kausal atau sebab akibat antara variabel-variabel yang diteliti melalui pengujian hipotesis yang telah dirumuskan sebelumnya. Tujuan lain yaitu memberikan penjelasan tentang mengapa dan bagaimana hubungan dalam suatu kondisi tertentu dapat terjadi.

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif. Prosesnya berawal dari teori dan konsep yang selanjutnya diturunkan menjadi hipotesis penelitian, kemudian digeneralisasi secara statistik sehingga dapat disimpulkan sebagai temuan penelitian.

3.2 Model yang diusulkan

Penelitian ini menggunakan model penerimaan UTAUT dengan menambahkan beberapa variabel eksogen tambahan. Variabel eksogen asli dari UTAUT yang digunakan yaitu *Performance Expectancy* atau manfaat untuk pengguna, *Effort Expectancy* atau kemudahan dalam penggunaan sistem, *Social Influence* atau pengaruh lingkungan sekitar, dan *Facilitating Condition* atau kondisi fasilitas.

3.2.1 Variabel Eksogen Tambahan

Penambahan variabel tertentu pada model diperlukan untuk menjelaskan niat dalam menggunakan sebuah sistem. Dalam model yang diusulkan ini terdapat tiga variabel eksogen tambahan, variabel tersebut adalah sebagai berikut:

a. *Perceived Enjoyment* (PEN)

Didefinisikan sebagai perasaan senang ketika menggunakan sebuah sistem. Hal ini tentu akan berdampak positif terhadap penerimaan TI. Ketika pengguna sudah merasakan kenyamanan terhadap sistem pembelajaran daring maka akan memunculkan niat untuk terus menggunakan sistem tersebut (Pratama, 2021). Ini menjadi faktor yang perlu diperhatikan ketika sebuah sistem itu dibangun dan diimplementasikan.

Tabel 3. 1 Referensi Variabel Tambahan PEN

Judul	Hasil Penelitian
<p><i>Factors affecting e-learning in developing countries- empirical evidence from Pakistan higher education sector</i> (Kanwal & Rehman, 2017)</p>	<p>Hasil dari penelitian tersebut menyatakan bahwa variabel PEN berpengaruh secara signifikan terhadap variabel PEOU. Dimana hubungan antara kedua faktor tersebut akan dapat mempengaruhi niat mahasiswa di Pakistan untuk mengadopsi <i>e-learning</i>. Jelas, apabila pengguna merasakan aspek kesenangan berinteraksi dengan sistem maka mereka akan merasakan kemudahan dalam penggunaannya dan dapat memacu niat untuk mengadopsi sistem.</p> <p>Maka dari itu, pada penelitian ini nantinya akan ditambahkan variabel PEN guna melihat bagaimana pengaruhnya terhadap niat pelajar SMA di Indonesia untuk mengadopsi sistem pembelajaran daring.</p>
<p><i>Factors affecting e-learning acceptance among students: the moderating effect of self efficacy</i> (Latip et al., 2022)</p>	<p>Penelitian yang dilakukan pada mahasiswa pengguna layanan <i>e-learning</i> di Malaysia ini menunjukkan bahwa variabel PEN berpengaruh secara signifikan terhadap niat.</p> <p>Pada penelitian ini juga dilakukan analisis moderasi dari variabel SE terhadap variabel lainnya. Tujuannya adalah untuk mengetahui apakah variabel SE memiliki pengaruh pada variabel lain. Hasil yang diperoleh yaitu terbukti bahwa variabel PE dan SI dimoderasi oleh variabel SE. Melalui rasa kepercayaan diri ternyata dapat meningkatkan ekspektasi manfaat dari penggunaan sebuah sistem dan perspektif kehidupan keseharian pengguna dan lingkungan sekitar.</p> <p>Namun, efek moderasi tidak berlaku pada variabel PEN. Ini mengindikasikan bahwa hubungan antara rasa kesenangan dalam penerimaan <i>e-learning</i> tidak akan terpengaruh oleh tingkat kepercayaan diri yang tinggi sekalipun, karena secara otomatis pengguna akan langsung mengadopsi <i>e-learning</i> ketika mereka merasa senang saat menggunakannya.</p> <p>Pada penelitian ini nantinya akan dilakukan analisis moderasi terhadap variabel PEN yang diusulkan guna melihat bagaimana pengaruhnya terhadap niat pelajar SMA di Indonesia untuk mengadopsi sistem pembelajaran daring.</p>

Tabel 3. 1 Lanjutan Referensi Variabel Tambahan PEN

Judul	Hasil Penelitian
<p><i>Factors affecting the adoption of e-learning in Indonesia: lesson from covid-19</i> (Siron et al., 2020)</p>	<p>Penelitian ini menunjukkan bahwa PEN memberikan pengaruh yang signifikan terhadap PU dan PEOU. Dimana variabel PU dan PEOU adalah mediator yang mempengaruhi niat mahasiswa untuk mengadopsi <i>e-learning</i>. Terlebih pada masa pandemi, ketika pengguna merasa senang saat menggunakan sistem maka itu akan memunculkan sikap yang positif terhadap manfaat dan kemudahan dalam penggunaan sistem.</p> <p>Pada penelitian ini nantinya akan ditambahkan variabel PEN guna melihat bagaimana pengaruhnya terhadap niat pelajar SMA di Indonesia untuk mengadopsi sistem pembelajaran daring.</p>
<p><i>Fun first, useful later: mobile learning acceptance among secondary school students in Indonesia</i> (Pratama, 2021)</p>	<p>Penelitian yang dilakukan kepada pelajar menengah di Indonesia tentang penerimaan <i>m-learning</i> ini menunjukkan bahwa variabel PEN berpengaruh secara signifikan terhadap niat. Hal ini mengindikasikan bahwa faktor kesenangan menjadi yang utama di kalangan pelajar menengah.</p> <p>Pada penelitian ini juga dilakukan analisis moderasi dari variabel jenis kelamin, perbedaan usia dan lokasi.</p> <p>Pada kategori jenis kelamin menunjukkan bahwa pelajar laki-laki akan lebih terpengaruh oleh faktor PEN dibandingkan dengan pelajar perempuan saat akan menggunakan <i>m-learning</i>.</p> <p>Pada kategori perbedaan usia menunjukkan bahwa pelajar yang lebih tua akan lebih terpengaruh oleh faktor PEN dibandingkan dengan pelajar yang lebih muda saat akan menggunakan <i>m-learning</i>.</p> <p>Pada kategori lokasi menunjukkan bahwa pelajar yang berada di perkotaan akan lebih terpengaruh oleh faktor PEN dibandingkan dengan pelajar yang berada di pedesaan saat akan menggunakan <i>m-learning</i>. Pada penelitian ini nantinya akan dilakukan analisis moderasi terhadap variabel PEN yang diusulkan guna melihat bagaimana pengaruhnya terhadap niat pelajar SMA di Indonesia untuk mengadopsi sistem pembelajaran daring.</p>

b. *Previous Experience (PEX)*

Merupakan pengalaman teknis yang dimiliki oleh pengguna tentang penggunaan sistem sebelumnya, baik itu dari sisi perangkat keras (hardware) atau perangkat lunak (software). Pengalaman ini tentu akan sangat berpengaruh dalam tahap keputusan pengadopsian sistem (Sulaymani et al., 2022). Dimana pada kondisi tertentu seperti pada pandemi Covid-19 ini, pelajar diwajibkan untuk menggunakan sistem pembelajaran daring sebagai satu-satunya pilihan media pembelajaran.

Tabel 3. 2 Referensi Variabel Tambahan PEX

Judul	Hasil Penelitian
<p><i>Examining university students behavioral intention to use e-learning during the covid-19 pandemic: An extended TAM model</i> (Mailizar et al., 2021)</p>	<p>Didefinisikan sebagai variabel <i>e-learning experience</i>, namun dengan tujuan yang sama. Variabel ini ternyata tidak mendukung dan tidak memiliki korelasi yang signifikan dengan niat mahasiswa untuk mengadopsi layanan <i>e-learning</i> di Indonesia.</p> <p>Hal ini dimungkinkan terjadi karena sebagian besar responden sudah terbiasa dengan pembelajaran tatap muka namun ketika pandemi mereka diharuskan untuk beralih menggunakan <i>e-learning</i> secara tiba-tiba yang dimana itu adalah media pembelajaran yang minim digunakan sebelumnya.</p> <p>Pada penelitian ini nantinya akan ditambahkan variabel PEX guna melihat bagaimana pengaruhnya terhadap niat pelajar SMA di Indonesia untuk mengadopsi sistem pembelajaran daring.</p>
<p><i>Factors affecting the adoption of e-learning in Indonesia: lesson from covid-19</i> (Siron et al., 2020)</p>	<p>Didefinisikan sebagai variabel <i>students experience</i>, namun dengan tujuan yang sama. Dalam penelitian ini dihipotesiskan bahwa <i>students experience</i> mempengaruhi BI melalui PU dan PEOU.</p> <p>Dari hasil uji signifikansi dinyatakan bahwa <i>students experience</i> tidak berpengaruh secara signifikan atas PU. Hal itu dilandasi oleh fakta bahwa penelitian ini dilakukan pada masa pandemi sehingga responden berpendapat bahwa penggunaan <i>e-learning</i> telah menjadi suatu keniscayaan dan</p>

Tabel 3. 2 Lanjutan Referensi Variabel Tambahan PEX

Judul	Hasil Penelitian
	<p>mereka belum merasakan pentingnya penggunaan <i>e-learning</i> sebelumnya. Sebaliknya, <i>students experience</i> berpengaruh secara signifikan terhadap PEOU. Hal ini mungkin saja didasarkan oleh pengalaman responden dalam penggunaan komputer dan internet walaupun bukan sebagai media pembelajaran yang mengakibatkan mereka memiliki rasa kepercayaan diri yang baik.</p> <p>Pada penelitian ini nantinya akan ditambahkan variabel PEX guna melihat bagaimana pengaruhnya terhadap niat pelajar SMA di Indonesia untuk mengadopsi sistem pembelajaran daring.</p>
<p><i>The effect of previous experience and self efficacy on the acceptance of e-learning platfrooms among younger students in Saudi Arabia</i> (Sulaymani et al., 2022)</p>	<p>Hasil temuan menunjukkan bahwa variabel PEX berpengaruh secara signifikan terhadap BI, namun mempunyai pengaruh negatif untuk pelajar dengan usia yang lebih muda dibandingkan dengan usia yang lebih tua. Hal ini dimungkinkan terjadi karena pelajar yang lebih muda terbiasa menggunakan perangkat elektronik untuk tujuan hiburan.</p> <p>Pada penelitian ini juga dilakukan analisis moderasi dari kategori jenis kelamin dan kelompok usia. Tujuannya adalah untuk mengetahui apakah variabel moderator tersebut memiliki pengaruh terhadap variabel yang lain.</p> <p>Hasil moderasi pada kategori jenis kelamin menunjukkan bahwa pelajar laki-laki akan lebih terpengaruh oleh faktor PEX dibandingkan dengan pelajar perempuan saat akan menggunakan <i>e-learning</i>.</p> <p>Pada ketegori kelompok usia, pelajar laki-laki dan perempuan sama-sama akan terpengaruh oleh faktor PEX saat akan menggunakan <i>e-learning</i>.</p> <p>Pada penelitian ini nantinya juga akan dilakukan analisis moderasi terhadap variabel PEX yang diusulkan guna melihat bagaimana pengaruhnya terhadap niat pelajar SMA di Indonesia untuk mengadopsi sistem pembelajaran daring.</p>

c. *Self Efficacy (SE)*

Merupakan penilaian tingkat kemampuan dan kepercayaan diri yang dimiliki oleh pengguna ketika menjalankan sistem. Faktor ini dianggap sebagai motivasi internal yang dimiliki oleh pengguna untuk mengadopsi teknologi baru (Fathema et al., 2015). Secara umum faktor ini dapat membawa persepsi yang positif tentang kemudahan dan kemanfaatan dalam penggunaan sistem.

Tabel 3. 3 Referensi Variabel Tambahan SE

Judul	Hasil Penelitian
<p><i>Factors affecting the adoption of e-learning in Indonesia: lesson from covid-19</i> (Siron et al., 2020)</p>	<p>Didefinisikan sebagai variabel <i>perceived self efficacy</i>, namun dengan tujuan yang sama. Dalam penelitian ini dihipotesiskan bahwa PSE mempengaruhi BI melalui PU dan PEOU. Dari hasil uji signifikansi, menunjukkan bahwa SE berpengaruh secara signifikan terhadap PEOU, namun SE tidak berpengaruh signifikan atas PU. Hal ini bisa saja dilandasi persepsi bahwa dengan tingkat kepercayaan diri yang dimiliki maka akan mampu memacu semangat belajar yang berdampak terhadap peningkatan prestasi.</p> <p>Pada penelitian ini nantinya akan ditambahkan variabel SE guna melihat bagaimana pengaruhnya terhadap niat pelajar SMA di Indonesia untuk mengadopsi sistem pembelajaran daring.</p>
<p><i>Technology acceptance model in using e-learning on early childhood teacher education program's student during pandemic</i> (Jatmikowati et al., 2020)</p>	<p>Hasil temuan menunjukkan bahwa variabel SE berpengaruh secara signifikan terhadap niat mahasiswa menggunakan <i>e-learning</i>. Hal ini dikarenakan pada masa pandemi, kegiatan pembelajaran harus tetap dilaksanakan agar hak-hak dari setiap pelajar dapat terpenuhi. Oleh karena itu mereka harus memiliki rasa kepercayaan diri yang tinggi.</p> <p>Menariknya, pada penelitian ini hanya responden yang berjenis kelamin perempuan saja yang ikut berpartisipasi.</p> <p>Pada penelitian ini nantinya akan ditambahkan variabel SE guna melihat bagaimana pengaruhnya terhadap niat pelajar SMA di Indonesia untuk mengadopsi sistem pembelajaran daring serta akan mengikutsertakan responden laki-laki dan perempuan.</p>

Tabel 3. 3 Lanjutan Referensi Variabel Tambahan SE

Judul	Hasil Penelitian
<p><i>The Effect of Previous Experience and Self efficacy on the Acceptance of e-learning Platfroms Among Younger Students in Saudi Arabia</i> (Sulaymani et al., 2022)</p>	<p>Penelitian ini menunjukkan bahwa SE memberikan pengaruh yang signifikan terhadap BI. Variabel SE mempunyai pengaruh yang tinggi untuk pelajar sekolah menengah dengan usia yang lebih tua dibandingkan dengan usia yang lebih muda. Hal ini dikarenakan pelajar yang lebih tua sudah lebih dulu mempunyai pengalaman tentang pembelajaran daring.</p> <p>Pada penelitian ini juga dilakukan analisis moderasi dari kategori jenis kelamin dan kelompok usia. Hasil moderasi pada kategori jenis kelamin menunjukkan bahwa pelajar laki-laki akan lebih terpengaruh oleh faktor SE dibandingkan dengan pelajar perempuan saat akan menggunakan <i>e-learning</i>. Pada ketegori kelompok usia, pelajar laki-laki dan perempuan sama-sama akan terpengaruh oleh faktor SE saat akan menggunakan <i>e-learning</i>.</p> <p>Pada penelitian ini nantinya juga akan dilakukan analisis moderasi terhadap variabel SE yang diusulkan guna melihat bagaimana pengaruhnya terhadap niat pelajar SMA di Indonesia untuk mengadopsi sistem pembelajaran daring.</p>

3.2.2 Metode Unified Theory of Acceptance and Use of Technology (UTAUT)

Implementasi yang efektif dari teknologi informasi adalah tergantung kepada penerimaan pengguna (Davis, 1989). Dalam literatur tentang teori teknologi informasi, berbagai model telah banyak dikembangkan untuk memprediksi dan menjelaskan penerimaan pengguna seperti, *Technology Acceptance Model (TAM)*, *Theory of Planned Behavior (TPB)*, *Theory of Reasoned Action (TRA)*, dan *Unified Theory of Acceptance and Use of Technology (UTAUT)* (Venkatesh et al., 2003). Diantara model tersebut UTAUT dianggap yang paling berpengaruh dalam memprediksi penerimaan teknologi dan membuat keputusan terkait adopsi teknologi dari perspektif tertentu (Šumak et al., 2017).

UTAUT pertama kali dikembangkan oleh Venkatesh dkk (2003) dengan mengintegrasikan delapan teori penerimaan teknologi yang mampu memberikan manfaat kinerja yang lebih baik bagi pengguna. Model ini juga lebih komprehensif dengan mengadopsi konstruk yang lebih baik dibandingkan dengan model lainnya (Momani, 2020). UTAUT memiliki empat konstruk asli yang menjadi determinan langsung yang signifikan terhadap niat (Prasetyo, 2017). Empat konstruk asli tersebut adalah sebagai berikut:

a. *Performance Expectancy* (PE)

Performance expectancy didefinisikan sebagai perspektif manfaat dimana seseorang percaya bahwa menggunakan sebuah sistem tertentu akan mampu meningkatkan kinerjanya (Venkatesh et al., 2003). PE dianggap sebagai variabel penting dalam memprediksi niat untuk menerima teknologi baru.

b. *Effort Expectancy* (EE)

Effort expectancy atau perspektif kemudahan, merupakan suatu keadaan dimana seseorang percaya bahwa menggunakan sistem adalah mudah (Momani, 2020). Seseorang akan meningkatkan niat untuk menggunakan sistem apabila dia merasakan kemudahan sejak awal (Sulaymani et al., 2022).

c. *Social Influence* (SI)

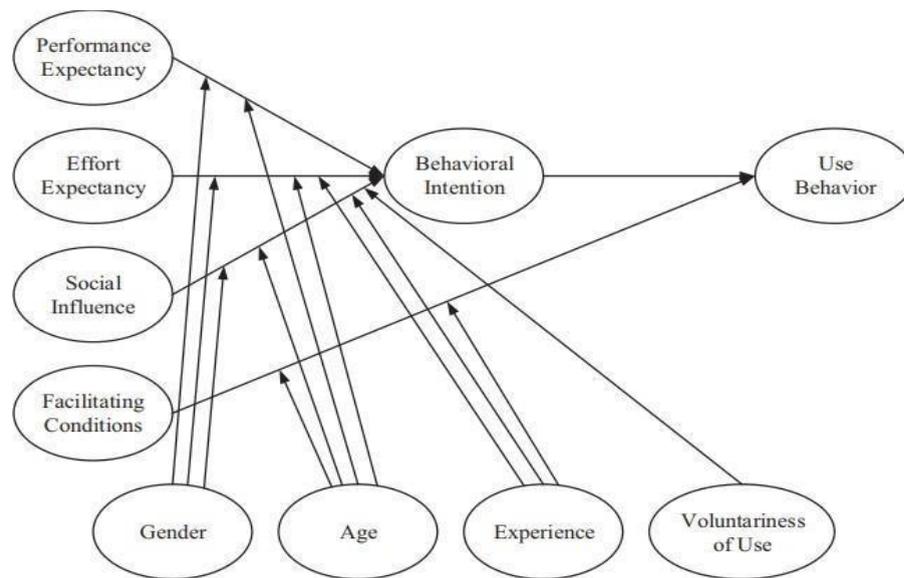
Social influence dapat didefinisikan sebagai sejauh mana seseorang percaya bahwa dia harus menggunakan teknologi tertentu akibat dari orang yang penting bagi mereka seperti keluarga, guru, dan teman (Ahmed et al., 2021). Konstruk ini bekerja dalam mempengaruhi keinginan seseorang untuk menggunakan teknologi dengan cara seperti memperlihatkan bahwa suatu kelompok sudah lebih dulu menggunakan sistem (Tussardi et al., 2021).

d. *Facilitating Condition* (FC)

Facilitating Condition dikenalkan oleh Venkatesh dkk (2003) sebagai konstruk yang baru dalam mempengaruhi niat pada model UTAUT. FC didefinisikan sebagai dukungan teknis untuk mendukung penggunaan teknologi. Seperti tenaga pengajar yang mumpuni, infrastruktur teknologi yang memadai, jaringan internet yang baik, serta tersedianya aplikasi penunjang pembelajaran yang mudah untuk diakses (Pratama & Firmansyah, 2021).

e. *Behavioral Intention* (BI)

Behavioral Intention atau niat untuk menggunakan teknologi, merupakan suatu sikap dimana seseorang akan mengadopsi dan mengaplikasikan sebuah teknologi (Venkatesh et al., 2003).



Gambar 3. 1 Metode UTAUT oleh Venkatesh dkk (2003)

3.2.3 Variabel Moderator

Selain adanya variabel tambahan yang sudah dijelaskan sebelumnya, penerimaan sistem pembelajaran daring juga dapat dipengaruhi oleh faktor lain salah satunya adalah variabel moderator. Variabel moderator dapat diartikan sebagai variabel ketiga yang mempengaruhi hubungan antara dua variabel, dimana bisa untuk memperkuat atau memperlemah suatu pendapat (Sarstedt et al., 2022). Variabel moderator yang digunakan pada penelitian ini merupakan data demografi dari responden. Berikut variabel moderator yang digunakan pada penelitian ini:

a. Jenis kelamin

Mengenai jenis kelamin, pada kenyataannya perempuan lebih sensitif dan lebih mudah terpengaruh terhadap sesuatu hal dibandingkan dengan laki-laki (Mahmoud Ali El-Zeiny, 2018).

b. Lokasi

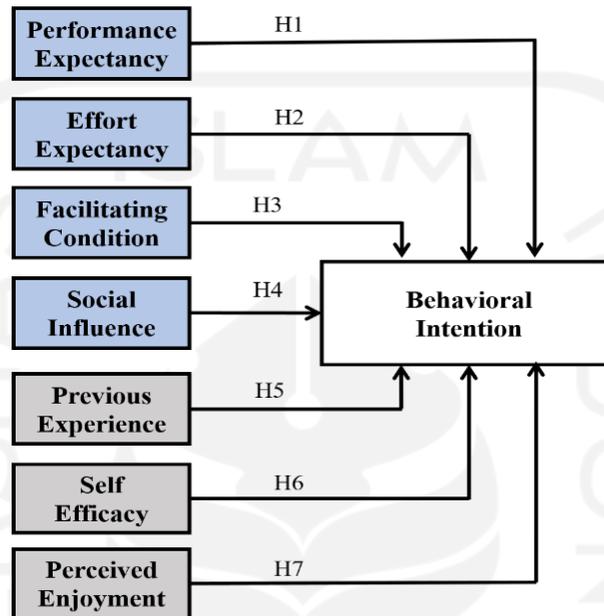
Dalam penerimaan sebuah teknologi lokasi menjadi faktor yang berperan penting terhadap keputusan pengguna karena kebiasaan yang dimiliki oleh satu daerah dengan daerah lain tentu akan berbeda (Junadi & Sfenrianto, 2015).

c. Mulai daring

Dengan adanya perbedaan waktu dalam menggunakan sistem pembelajaran daring tentu dapat mempengaruhi tingkat penerimaan responden tentang layanan tersebut.

3.2.4 Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah dugaan sementara terhadap masalah dalam suatu penelitian atau bisa juga hipotesis merupakan kemungkinan jawaban dari masalah yang dipertanyakan. Berikut hipotesis yang ingin dibuktikan kebenarannya berdasarkan model yang diusulkan pada Gambar 3. 2.



Gambar 3. 2 Model yang diusulkan

Tabel 3. 4 Hipotesis dan Referensinya

Kode	Hipotesis	Referensi
H1	PE berpengaruh secara signifikan terhadap BI	Ketika seseorang berpendapat bahwa suatu teknologi memberikan manfaat untuk kinerjanya, maka dia akan memiliki niat untuk menerima teknologi tersebut Referensi terkait: (Venkatesh et al., 2003) (Sekarini et al., 2021) (Latip et al., 2022)
H2	EE berpengaruh secara signifikan terhadap BI	Ketika sebuah teknologi dinilai mudah dalam penggunaannya, maka seseorang akan memiliki niat untuk menerima teknologi tersebut Referensi terkait: (Venkatesh et al., 2003) (Widyanto et al., 2021)

Tabel 3. 4 Lanjutan Hipotesis dan Referensinya

Kode	Hipotesis	Referensi
H3	FC berpengaruh secara signifikan terhadap BI	Ketika seseorang yakin bahwa suatu teknologi telah didukung oleh kondisi fasilitas yang baik, maka dia akan memiliki niat untuk menerima teknologi tersebut Referensi terkait: (Venkatesh et al., 2003) (Pratama, 2021)
H4	SI berpengaruh secara signifikan terhadap BI	Ketika seseorang terpengaruh teknologi oleh lingkungan sekitarnya maka dia akan mudah menerima teknologi tersebut Referensi terkait: (Venkatesh et al., 2003) (Asvial et al., 2021) (Sulaymani et al., 2022) (Latip et al., 2022)
H5	PEX berpengaruh secara signifikan terhadap BI	Ketika seseorang memiliki pengalaman teknis tentang penggunaan teknologi sebelumnya, baik dari segi perangkat keras atau perangkat lunak maka dia akan memiliki niat untuk menggunakan teknologi tersebut Referensi terkait: (Sulaymani et al., 2022) (Siron et al., 2020)
H6	SE berpengaruh secara signifikan terhadap BI	Ketika seseorang memiliki kemampuan dan kepercayaan diri dalam menggunakan teknologi maka dia akan memiliki niat untuk menggunakan teknologi tersebut Referensi terkait: (Sulaymani et al., 2022) (Jatmikowati et al., 2020)
H7	PEN berpengaruh secara signifikan terhadap BI	Ketika seseorang meyakini bahwa teknologi akan memberikan kenyamanan dan kesenangan, maka dia akan memiliki niat untuk menerima teknologi tersebut Referensi terkait: (Latip et al., 2022) (Pratama, 2021)

3.3 Metode Analisis Data

3.3.1 Structural Equation Modeling

Structural Equation Modelling (SEM) pertama kali dikenalkan oleh Joreskog pada tahun 1970. SEM merupakan teknik statistik yang digunakan untuk menganalisis atau menguji pola hubungan antara variabel laten dan indikatornya (Sarwono, 2010). SEM merupakan pengembangan dari analisis multivariat yaitu analisis faktor dan regresi yang dapat menggambarkan hubungan sebab akibat antar variabel yang tidak bisa dijelaskan pada analisis regresi biasa. Pemodelan SEM dilakukan dengan mengestimasi persamaan yang saling berhubungan secara simultan dengan keluaran model struktural, dan merepresentasikan variabel laten berdasarkan variabel indikator dengan keluaran model pengukuran (Anuraga & Otok, 2013).

Variabel laten adalah suatu konstruk dalam model persamaan yang tidak bisa diukur secara langsung tetapi bisa diukur oleh satu atau lebih variabel indikatornya. Variabel laten di dalam SEM terdiri dari variabel eksogen dan variabel endogen. Variabel eksogen adalah variabel penyebab nilai-nilai di variabel laten lainnya dalam model yang dibangun, sedangkan variabel endogen adalah variabel yang dipengaruhi oleh variabel eksogen secara langsung atau tidak langsung, dengan kata lain adalah hasil (*outcome*). Dalam SEM terdapat istilah *Confirmatory Factor Analysis* (CFA) yaitu pengetahuan mengenai struktur variabel laten yang kemudian dipakai untuk pengujian struktur hipotesis secara statistik. Penggunaan CFA pada SEM dapat diartikan sebagai penegasan untuk menentukan apakah suatu model tersebut valid atau tidak (Sarwono, 2010).

SEM digunakan karena dapat dimodifikasi sesuai dengan kebutuhan topik, sehingga hasil yang diinginkan dapat disesuaikan. Penggunaan analisis faktor CFA yang terdapat pada SEM akan menjawab hipotesis penelitian berupa pengujian variabel asli dan variabel tambahan pada bagan UTAUT yang diusulkan, serta dimaksudkan untuk mengurangi kesalahan pengukuran indikator dalam satu variabel laten. SEM akan diterapkan menggunakan bahasa pemrograman R dengan Lavaan package (Rosseel, 2012).

3.4 Metode Pengumpulan Data

3.4.1 Tahap Pengumpulan Data

Peneliti akan mengumpulkan seluruh informasi yang dibutuhkan dengan metode pembagian kuesioner daring melalui *Google Form*. Kuesioner merupakan alat yang digunakan untuk pengumpulan data primer dengan metode survei guna memperoleh suatu

opini, harapan dan keinginan responden (Isti Pujihastuti, 2010). Peneliti akan menyusun sebuah daftar pertanyaan terkait dengan penerimaan sistem pembelajaran daring yang kemudian disebarluaskan kepada responden melalui tautan pesan WhatsApp.

3.4.2 Desain Kuesioner

Penelitian ini menerapkan pengujian validitas isi (*content validity*) dimaksudkan untuk memastikan kesesuaian isi kuesioner dengan tujuan penelitian, berdasarkan dari pengadopsian item-item pertanyaan yang telah ada pada penelitian sebelumnya (Puspitasari & Febrinita, 2021). Selain itu, dilakukan beberapa modifikasi pertanyaan agar sesuai dengan kebutuhan penelitian.

Kuesioner adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan kepada responden baik secara langsung atau melalui internet (Sugiyono, 2008). Kuesioner biasanya berisi daftar pertanyaan terstruktur dengan alternatif jawaban yang tersedia sehingga responden tinggal memilih jawaban sesuai dengan persepsi, keadaan, dan pendapat pribadinya (Nugroho, 2018). Pada penelitian ini terdapat 7 faktor yang diteliti yaitu faktor manfaat (3 pertanyaan), faktor kemudahan (3 pertanyaan), faktor pengaruh sosial (3 pertanyaan), faktor fasilitas penunjang (3 pertanyaan), faktor pengalaman sebelumnya (3 pertanyaan), faktor kepercayaan diri (3 pertanyaan), dan faktor kesenangan (3 pertanyaan). Setiap pertanyaan diberikan nilai menggunakan skala likert sebagai berikut:

1 = sangat setuju

2 = setuju

3 = netral

4 = tidak setuju

5 = sangat tidak setuju

3.4.3 Populasi dan Sampel Penelitian

Penelitian ini menggunakan *Confidence Level* (CL) atau tingkat keyakinan 95% dan *Margin of Error* (MoE) atau interval keyakinan 5% yang dapat diterima terhadap suatu nilai dalam survei. Interval keyakinan adalah cara untuk menunjukkan ketidakpastian dengan statistik tertentu. Peneliti menyusun beberapa daftar pertanyaan terkait dengan layanan pembelajaran daring yang kemudian akan diajukan kepada responden dalam bentuk sampel dari sebuah populasi. Menurut Widiyanto (2010:5) populasi adalah hasil dari perhitungan dan pengukuran mengenai beberapa objek yang akan digeneralisasikan

dari hasil penelitian. Populasi dari penelitian ini adalah pelajar SMA di Indonesia (DIY dan pulau Jawa) yang menggunakan layanan pembelajaran daring selama pandemi Covid-19.

Kriteria responden yang diperlukan adalah sebagai berikut:

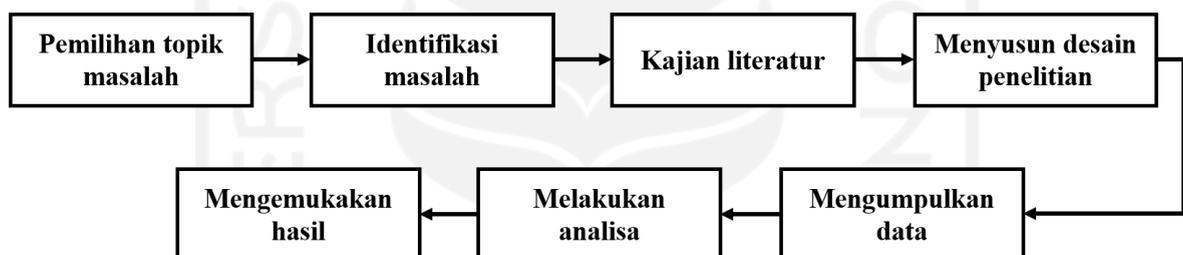
- a. Berusia antara 15-19 tahun
- b. Menggunakan layanan pembelajaran daring
- c. Bertempat tinggal di Indonesia

3.4.4 Waktu Pengumpulan Data

Pengumpulan data sampel dilakukan mulai dari 15 Februari hingga 8 Maret 2022.

3.5 Tahapan Penelitian

Tahapan penelitian dilakukan agar sebuah penelitian dapat terstruktur dan terencana dengan baik.



Gambar 3. 3 Tahapan Penelitian

BAB 4

Hasil dan Pembahasan

4.1 Karakteristik Responden

Populasi dari penelitian ini adalah pelajar SMA di Indonesia (DIY dan pulau Jawa). Pemilihan pelajar SMA sebagai responden didasarkan pada beberapa kriteria yaitu sebagai berikut:

- Pelajar SMA merupakan pelajar yang sedang berada pada tingkat usia produktif dalam hal penyerapan dan penguasaan materi
- Kebanyakan dari responden merupakan kaum milenial dengan gaya hidup digital, namun bagaimana persepsi mereka jika perangkat digital digunakan sebagai media pembelajaran seutuhnya

Selain itu, pada penelitian ini juga terdapat kriteria sampel yang dibutuhkan yaitu bertempat tinggal di wilayah Indonesia, menggunakan layanan pembelajaran daring, dan berusia 15-19 tahun. Pengumpulan data sampel dilakukan pada 15 Februari - 8 Maret 2022 sehingga diperoleh total sampel sebanyak 437 data. Karakteristik responden dapat dilihat pada Tabel 4. 1.

Tabel 4. 1 Karakteristik Responden

Karakteristik	Responden	Jumlah	Persentase
Jenis kelamin	Laki-laki	105	23,03%
	Perempuan	332	75,97%
Kelas	X (sepuluh)	158	36,15%
	XI (sebelas)	127	29,06%
	XII (dua belas)	157	34,78%
Lokasi	Kabupaten	315	72,08%
	Kota	122	27,92%
Mulai daring	Sejak awal pandemi	370	84,66%
	Setelah pandemi	67	15,33%
	Total	437	100%

4.2 Hasil Penelitian

4.2.1 Analisis Deskriptif

Setelah sampel data yang didapatkan cukup, selanjutnya data diolah agar mendapatkan sebuah informasi. Seperti yang telah disebutkan pada Tabel 4. 1, total responden yang berpartisipasi dalam penelitian ini sebanyak 437 dengan informasi demografi dari pengguna layanan pembelajaran daring. Pada informasi jenis kelamin dibagi menjadi dua kategori yaitu laki-laki dan perempuan. Pada informasi kelas dibagi menjadi tiga kategori yaitu kelas X (sepuluh), kelas XI (sebelas) dan kelas XII (dua belas). Pada informasi lokasi dikategorikan menjadi dua bagian yaitu berdasarkan kabupaten dan kota. Pada informasi mulai daring dikategorikan menjadi dua yaitu sejak awal pandemi dan setelah pandemi.

Dari data sampel responden sistem pembelajaran daring di Indonesia, menunjukkan bahwa mayoritas adalah perempuan hingga mencapai lebih dari 75% dari total keseluruhan responden. Berdasarkan lokasi mayoritas responden ternyata banyak yang berada di kawasan kabupaten dengan nilai 72,08% dan selebihnya 27,92% berada di kota. Sedangkan untuk kapan mulai menggunakan sistem pembelajaran daring, ternyata mayoritas responden mulai menggunakan sistem pembelajaran daring ini ketika awal pandemi Covid-19 berlangsung yakni sebesar 84,66%.

4.2.2 Evaluasi Kesesuaian Model

Untuk menguji realibilitas dan validitas dari model yang diusulkan, maka dilakukan evaluasi dengan beberapa pendekatan, yaitu:

a. *Individual Item Reliability*

Pengujian validitas model yang pertama yaitu dengan memeriksa *individual item reliability* atau konsistensi dari item, dengan menghitung nilai *loading factor* dari CFA seperti yang ditunjukkan pada Tabel 4. 2. *Loading factor* merupakan koefisien regresi untuk memprediksi indikator dari faktor laten. Menurut Hair dkk (2010) nilai *loading factor* dikatakan signifikan apabila lebih besar dari 0,5 sehingga memiliki validasi yang cukup kuat untuk menjelaskan konstruk laten. Dengan kata lain, semakin tinggi nilai *loading factor* maka akan semakin baik. Pada proses pemeriksaan CFA nilai loading yang kurang dari 0,50 maka tidak digunakan atau dihilangkan.

Tabel 4. 2 Rerata, Deviasi Standar, Nilai Loading

Kode item	Rerata	Deviasi standar	Nilai loading	Hasil
PE1	3,06	0,69	0,81	Valid
PE2	2,62	0,79	0,82	Valid
PE3	3,04	0,69	0,80	Valid
EE1	3,51	0,63	0,75	Valid
EE2	3,17	0,66	0,71	Valid
EE3	3,47	0,64	0,79	Valid
FC1	3,47	0,75	0,90	Valid
FC2	3,37	0,76	0,92	Valid
SI1	3,31	0,71	0,85	Valid
SI2	3,17	0,65	0,72	Valid
SI3	3,13	0,76	0,84	Valid
PEX1	3,29	0,72	0,87	Valid
PEX2	3,42	0,71	0,92	Valid
SE1	3,48	0,69	0,81	Valid
SE2	3,33	0,63	0,74	Valid
SE3	3,36	0,57	0,71	Valid
PEN1	2,70	0,72	0,81	Valid
PEN2	2,55	0,75	0,84	Valid
BI1	3,08	0,65	0,80	Valid
BI3	2,82	0,74	0,77	Valid

b. *Heterotrait - Monotrait Ratio (HTMT)*

Heterotrait - Monotrait Ratio merupakan perkiraan tentang korelasi sebenarnya antara dua variabel yang diukur dengan sempurna. HTMT juga didefinisikan sebagai rata-rata dari semua korelasi antar variabel yang mengukur variabel berbeda terhadap rata-rata geometris dan korelasi rata-rata variabel yang mengukur variabel yang sama. Apabila hasil nilai rasio lebih kecil atau sama dengan 0,90 berarti menunjukkan validitas diskriminan yang baik (Henseler et al., 2015). Tabel 4. 3 menampilkan hasil dari rasio HTMT dari model penelitian ini.

Tabel 4. 3 Rasio Heterotrait Monotrait

	PEX	SE	FC	SI	EE	PE	PEN	BI
PEX	1,00							
SE	0,64	1,00						
FC	0,28	0,32	1,00					
SI	0,31	0,45	0,53	1,00				
EE	0,54	0,80	0,39	0,53	1,00			
PE	0,29	0,60	0,34	0,53	0,59	1,00		
PEN	0,20	0,20	0,16	0,59	0,46	0,81	1,00	
BI	0,33	0,33	0,43	0,58	0,61	0,71	0,70	1,00

c. *Average Variance Extracted (AVE)*

Nilai *Average Variance Extracted* adalah besarnya varian atau keragaman variabel yang dapat dimiliki oleh konstruk laten. Menurut Hair dkk (2010) nilai AVE minimal 0,5 menunjukkan ukuran validitas konvergensi yang baik, artinya variabel laten dapat menjelaskan rata-rata lebih dari setengah varian indikator variabelnya. Pada Tabel 4. 3 dapat dilihat bahwa nilai AVE tertulis secara diagonal dan dicetak tebal. Nilai yang tertera yakni 1,00 yang artinya nilai AVE tersebut baik.

d. *Chi-squared test*

Chi-squared test adalah ukuran untuk mengevaluasi kesesuaian model secara keseluruhan dan menilai besarnya perbedaan antara sampel dan matriks kovarian atau bisa juga diartikan untuk menguji hubungan atau pengaruh antara satu variabel nominal dengan variabel nominal lainnya (Hu & Bentler, 1999). Hasil pada penelitian ini dapat dilihat pada Tabel 4. 4.

e. *Standardized Root Mean Square residual (SRMR)*

Standardized Root Mean Square residual adalah akar kuadrat dari perbedaan antara matriks kovarian sampel dan matriks kovarian model. Nilai SRMR berkisar antara 0 sampai 1, dimana nilai SRMR yang baik adalah lebih kecil dari 0,08 (Hu & Bentler, 1999). Hasil dari penelitian ini dapat dilihat pada Tabel 4. 4.

f. *Root Mean Square Error of Approximation (RMSEA)*

Root Mean Square Error of Approximation adalah standar deviasi dari residual yakni kesalahan pengukuran/prediksi. Dengan kata lain menghindari kesalahan ukuran sampel dengan menganalisis perbedaan antara model yang dihipotesiskan dengan

estimasi parameter yang dipilih. Nilai RMSEA yang baik adalah lebih kecil dari 0,06 (Hu & Bentler, 1999). Hasil dari penelitian ini dapat dilihat pada Tabel 4. 4.

g. *Comparative Fit Index (CFI)*

Comparative Fit Index adalah indeks kesesuaian yang membandingkan data dengan model yang dihipotesiskan. Nilai dari CFI berkisar antara 0 hingga 1. Nilai CFI yang diterima sebagai indikator kecocokan yang baik yakni 0,95 atau di atasnya (Hu & Bentler, 1999). Hasil dari penelitian ini dapat dilihat pada Tabel 4. 4.

h. *Tucker Lewis Indeks (TLI)*

Tucker Lewis Indeks adalah indeks ketepatan tambahan yang membandingkan sebuah model yang di uji dengan sebuah *baseline model* (model natural). Nilai TLI berkisar antara 0 hingga 1. Nilai TLI dikategorikan baik apabila lebih besar dari 0,95 (Hu & Bentler, 1999). Hasil dari penelitian ini dapat dilihat pada Tabel 4. 4.

Tabel 4. 4 Indeks Kesesuaian

Indeks	Nilai	Nilai rekomendasi	Hasil
χ^2	2,25	< 0,03	Sesuai
SRMR	0,04	< 0,08	Sesuai
RMSEA	0,05	< 0,08	Sesuai
CFI	0,96	> 0,95	Sesuai
TLI	0,94	> 0,95	Cukup Sesuai

Berdasarkan Tabel 4. 4, model yang diusulkan pada penelitian ini telah memenuhi kriteria kesesuaian model yang disebutkan oleh Hu & Bantler (1999) yakni *2-indeks strategy* yang mengkombinasikan SRMR dengan kelompok indeks lainnya supaya bisa mendeteksi potensi kesalahan spesifikasi pengukuran parameter (F. F. Chen et al., 2005). Kombinasi dari *2-indeks strategy* pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

- χ^2 (2,25) dan SRMR (0,04)
- RMSEA (0,05) dan SRMR (0,04)
- CFI (0,96) dan SRMR (0,04)
- TLI (0,94) dan SRMR (0,04)

4.2.3 Rangkuman Hasil Analisis Hipotesis

Seperti yang dijelaskan sebelumnya bahwa terdapat tujuh hipotesis yang diusulkan dalam model penelitian ini, terdapat tiga hipotesis yang terbukti secara signifikan mempengaruhi niat yakni EE (H2), FC (H3), dan PEN (H7). Hipotesis dinyatakan diterima apabila nilai $\rho < 0,05$. Adapun, empat hipotesis lainnya yakni H1, H4, H5, dan H6 tidak ditemukan adanya pengaruh signifikan.

Variabel PEN merupakan variabel yang paling berpengaruh dan signifikan dalam penerimaan sistem pembelajaran daring karena memiliki nilai koefisien standar tertinggi yaitu 0,46 dengan nilai *p-value* 0,01 bahkan hampir sama dengan gabungan nilai koefisien dari EE dan FC yang merupakan variabel asli UTAUT. Hal ini menegaskan bahwa teknologi pembelajaran yang menyenangkan merupakan faktor terpenting bagi pelajar sekolah menengah di Indonesia. Ketika mereka sudah merasakan kesenangan terhadap suatu teknologi tentu akan membuat mereka lebih mudah dalam menerima sistem tersebut serta semua informasi dan ilmu pengetahuan. Selain itu mereka juga akan merasakan kemudahan dalam proses penggunaan sistem tersebut. Temuan ini juga sejalan dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Pratama (2021) yang menemukan hubungan positif dari variabel PEN terhadap niat penerimaan pembelajaran daring.

Faktor kedua yang paling berpengaruh adalah variabel EE yang memiliki nilai koefisien standar 0,27 dengan nilai *p-value* 0,02. Variabel EE merupakan variabel asli dari UTAUT yang berpengaruh positif terhadap niat (Venkatesh et al., 2003). Hal ini menunjukkan bahwa faktor kemudahan mampu menarik niat pelajar untuk menggunakan sistem pembelajaran daring. Dengan tingkat kemudahan yang dirasakan tentu akan membuat pelajar tidak kesulitan ketika menggunakan sistem serta mereka akan lebih mudah memahami fitur-fitur yang tersedia pada aplikasi sistem pembelajaran daring tersebut.

Faktor ketiga yang berpengaruh terhadap niat adalah variabel FC dengan nilai koefisien standar 0,21 dengan nilai *p-value* 0,02. Pelajar menganggap bahwa kondisi fasilitas sarana dan prasarana dalam menggunakan sistem pembelajaran daring adalah hal yang penting karena berpengaruh terhadap proses kelancaran implementasi sistem, misalnya penyediaan infrastruktur laboratorium komputer yang memadai, internet yang stabil, penyediaan buku elektronik pembelajaran yang lengkap dan mudah untuk diakses dari pihak sekolah atau pemerintah setempat.

Sementara variabel asli lainnya dari UTAUT yang tidak berpengaruh signifikan terhadap niat adalah PE dan SI. Hal ini kemungkinan disebabkan oleh fakta bahwa

pembelajaran daring di masa pandemi telah menjadi suatu keniscayaan sehingga semua pelajar tidak memiliki pilihan lain dalam hal adopsi pembelajaran daring ini. Karenanya, persepsi akan manfaat yang dirasakan serta pengaruh sosial tidak lagi menjadi faktor penentu mengingat satu-satunya opsi adalah tidak mengikuti pembelajaran sama sekali. Temuan variabel SI yang tidak signifikan sejalan dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Sekarini dkk (2021) yang dibahas pada kajian literatur bahwa variabel SI tidak berpengaruh secara signifikan terhadap niat penerimaan pembelajaran daring.

Adapun, dua variabel tambahan lain yakni SE dan PEX tidak ditemukan berpengaruh secara signifikan terhadap niat. Hal ini bisa jadi merupakan penanda bahwa kemampuan TI para pelajar SMA yang menjadi responden dalam penelitian ini sudah cukup tinggi dan merata. Selain itu, temuan variabel PEX yang tidak signifikan sejalan dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Mailizar dkk (2021) yang dibahas pada kajian literatur bahwa variabel PEX tidak berpengaruh secara signifikan terhadap niat penerimaan pembelajaran daring. Rangkuman hasil hipotesis dapat dilihat pada Tabel 4. 5.

Tabel 4. 5 Rangkuman Hasil Hipotesis

Hipotesis	Hubungan	Nilai koefisien standar	Status
H1	PE→BI	0,10	Tidak signifikan
H2	EE→BI	0,27 *	Signifikan
H3	FC→BI	0,21 **	Signifikan
H4	SI→BI	0,02	Tidak signifikan
H5	PEX→BI	0,02	Tidak signifikan
H6	SE→BI	0,01	Tidak signifikan
H7	PEN→BI	0,46 ***	Signifikan

Catatan: *** $p < 0,001$; ** $p < 0,01$; * $p < 0,05$.

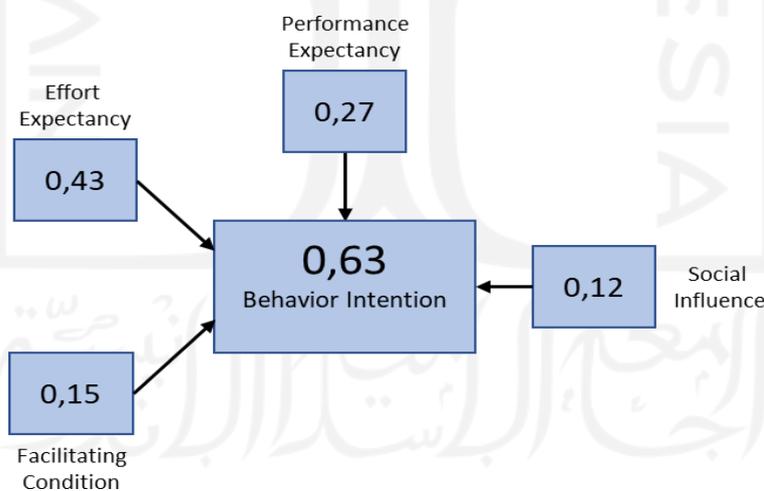
4.2.4 Analisis Perbandingan Model Asli UTAUT dengan Model UTAUT yang Diusulkan

a. Model Asli UTAUT

Seperti yang dijelaskan sebelumnya bahwa terdapat empat variabel asli UTAUT yang digunakan dalam model penelitian ini yakni PE, EE, FC, dan SI. Untuk melakukan uji akurasi model maka hal yang harus dilakukan adalah

mengidentifikasi empat variabel tersebut. Hasilnya menunjukkan bahwa empat variabel tersebut secara signifikan mempengaruhi BI dimana nilai ρ yang dihasilkan adalah $< 0,05$ dan nilai R^2 yang dihasilkan untuk BI sebesar 0,63. Artinya, keempat variabel tersebut mampu menjelaskan 63% dari faktor penyebab yang dapat mempengaruhi BI.

Model menunjukkan bahwa EE menjadi prediktor kuat BI dengan nilai koefisien standar yaitu 0,43. Hal ini mengindikasikan bahwa persepsi kemudahan merupakan faktor terpenting dalam memprediksi niat. Dengan kata lain pelajar akan meningkatkan niat untuk menggunakan teknologi pembelajaran apabila dia merasakan kemudahan sejak awal berinteraksi. Di sisi lain, PE menjadi variabel berpengaruh berikutnya dengan nilai koefisien standar 0,27. Artinya, ada sebagian pelajar yang berpendapat bahwa manfaat dari penggunaan teknologi informasi menjadi penting, mengingat dengan penggunaan teknologi dimungkinkan dapat mempercepat mereka dalam mencari informasi tentang ilmu pengetahuan sehingga dapat meningkatkan prestasi. Selanjutnya, nilai standar koefisien dari FC sebesar 0,15 dan SI sebesar 0,12. Hasil koefisien jalur model asli UTAUT dapat dilihat pada Gambar 4. 1.



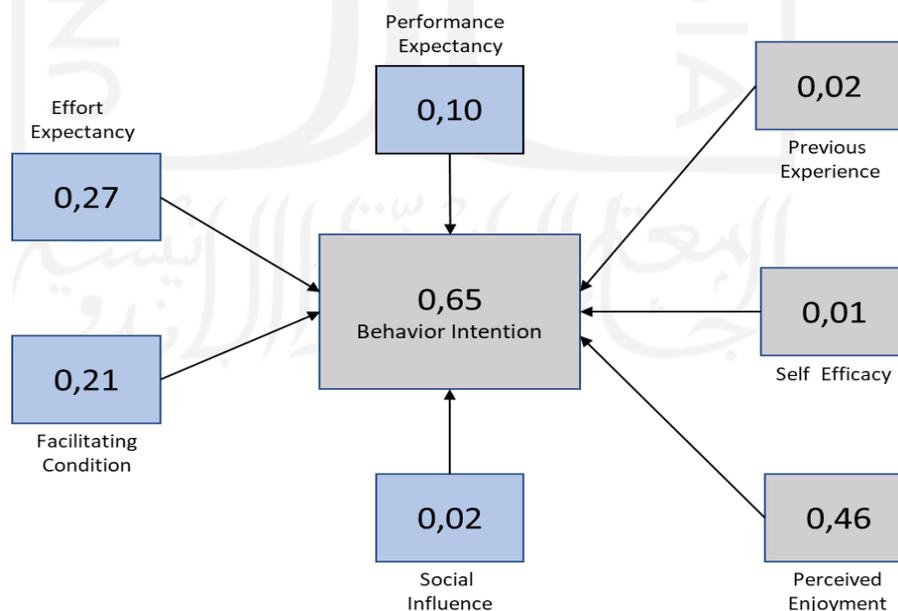
Gambar 4. 1 Koefisien Jalur Model UTAUT Asli

b. Model UTAUT yang Diusulkan

Dalam model yang diajukan pada penelitian ini terdapat penambahan tiga variabel tambahan eksogen, yaitu PEX, SE, dan PEN. Untuk melakukan uji akurasi model maka hal yang harus dilakukan adalah mengidentifikasi tiga variabel tambahan

tersebut beserta dengan empat variabel asli UTAUT lainnya. Temuan menunjukkan bahwa nilai R^2 yang dihasilkan untuk BI adalah 0,65. Artinya, model yang diusulkan mampu menjelaskan 65% dari faktor penyebab yang dapat mempengaruhi BI. Jika diperhatikan, ternyata ada kenaikan sekitar 2% dibandingkan dengan model asli UTAUT oleh Venkatesh dkk (2003).

Sama seperti model asli UTAUT, faktor kemudahan menjadi salah satu penentu niat pelajar untuk mengadopsi sistem pembelajaran daring. Namun, fakta lain didapati bahwa PEN menjadi variabel tambahan yang signifikan mempengaruhi BI, dimana nilai standar koefisien yang dihasilkan adalah 0,46 lebih besar dibandingkan dengan nilai koefisien dari EE. Ini menunjukkan bahwa PEN menjadi prediktor terkuat untuk BI, sebagaimana dimaksudkan bahwa teknologi pembelajaran yang menyenangkan merupakan faktor terpenting bagi pelajar sekolah menengah di Indonesia. Persepsi ini tentu sangat berbeda jika dibandingkan dengan pemikiran orang dewasa pada umumnya yang terbiasa melihat teknologi dari sisi manfaat, sebaliknya seberapapun tinggi manfaat dan kegunaan dari sebuah teknologi apabila pelajar tidak menemukan kesenangan ketika berinteraksi dengan teknologi tersebut maka secara otomatis mereka tidak akan tertarik untuk menggunakannya. Hasil koefisien jalur model yang diusulkan dapat dilihat pada Gambar 4. 2.



Gambar 4. 2 Koefisien Jalur Model UTAUT yang Diusulkan

4.2.5 Analisis Moderasi

Seperti yang sudah dijelaskan pada bab sebelumnya mengenai variabel moderator. Analisis variabel moderator yang dilakukan mencakup faktor demografi yaitu jenis kelamin, lokasi, dan mulai daring. Analisis variabel moderator akan dilakukan menggunakan Lavaan package (Rosseel, 2012) pada perangkat lunak RStudio (R Core Team, 2020) dimana setiap variabel moderator dikelompokkan menjadi dua kategori.

a. Jenis kelamin

Variabel moderator jenis kelamin memang terbagi menjadi dua kategori sejak awal yakni laki-laki dan perempuan sehingga tidak perlu dilakukan pengkategorian kembali. Hasil perhitungan moderasi dari variabel jenis kelamin dapat dilihat pada Tabel 4. 6. Secara urut dari efek yang paling berpengaruh secara signifikan terhadap BI dilihat dari masing-masing nilai koefisien standar adalah variabel PEN (0,37) dan EE (0,33).

Analisis data menunjukkan bahwa pengaruh PEN terhadap BI di kalangan responden perempuan lebih jelas dibandingkan dengan di kalangan responden laki-laki. Artinya, niat responden perempuan untuk menggunakan sistem pembelajaran daring akan dipengaruhi oleh faktor teknologi yang menyenangkan sekaligus mudah dalam penggunaannya. Mungkin hal ini sejalan dengan asumsi bahwa perempuan lebih mudah terpengaruh oleh sesuatu hal dibandingkan laki-laki.

Tabel 4. 6 Analisis Moderasi Jenis Kelamin

Hubungan	Laki-laki	Perempuan
PE→BI	0,03	0,13
EE→BI	0,23	0,33 *
FC→BI	0,22	0,14
SI→BI	(-) 0,02	0,09
PEX→BI	0,25	(-) 0,04
SE→BI	(-) 0,19	(-) 0,09
PEN→BI	0,64	0,37 *

b. Lokasi

Variabel moderator lokasi dibagi menjadi dua kategori yakni kabupaten dan kota yang awalnya terdapat empat kategori. Kategori kabupaten berisikan responden yang berlokasi di kabupaten, selain ibukota provinsi dan lainnya. Sedangkan kategori kota berisikan responden yang berlokasi di kota atau provinsi. Hasil perhitungan moderasi lokasi dapat dilihat pada Tabel 4. 7. Secara urut dari efek yang paling signifikan terhadap BI dilihat dari masing-masing nilai koefisien standar adalah variabel PEN (0,47), FC (0,23), dan EE (0,36).

Analisis data menunjukkan bahwa pengaruh PEN, FC, dan EE terhadap BI di kalangan responden yang berada di kabupaten lebih jelas dibandingkan dengan yang berlokasi di kota. Artinya, niat responden yang berada di daerah kabupaten untuk menggunakan sistem pembelajaran daring akan dipengaruhi oleh faktor infrastruktur, kemudahan penggunaan, serta teknologi yang menyenangkan. Hal ini mengindikasikan bahwa penerapan sistem pembelajaran daring di tingkat kabupaten perlu mendapatkan perhatian yang lebih terutama dalam hal infrastruktur TI. Apabila infrastruktur mendukung, maka kegiatan belajar mengajar pun akan berjalan dengan baik sehingga responden akan merasa bahwa belajar dengan bantuan teknologi adalah hal yang mudah dan menyenangkan. Secara umum, dari hasil moderasi ini dapat diketahui bahwa infrastruktur di daerah kota lebih baik dibandingkan dengan daerah kabupaten.

Tabel 4. 7 Analisis Moderasi Lokasi

Hubungan	Kabupaten	Kota
PE→BI	0,01	0.10
EE→BI	0,36 *	0.18
FC→BI	0,23 **	0.25
SI→BI	0,06	(-) 0.30
PEX→BI	(-) 0,03	0.15
SE→BI	(-) 0,07	0.01
PEN→BI	0,47 **	0.78

c. Mulai daring

Variabel moderator mulai daring yang awalnya terdiri dari tiga kategori, kemudian dikelompokkan menjadi dua kategori saja yakni sejak awal pandemi dan setelah pandemi. Kategori sejak awal pandemi berisikan responden yang mulai daring ketika awal pandemi. Sedangkan kategori setelah pandemi berisikan responden yang mulai daring sebelum dan setelah pandemi. Hasil perhitungan moderasi dari variabel mulai daring dapat dilihat pada Tabel 4. 8. Secara urut dari efek yang paling berpengaruh secara signifikan terhadap BI dilihat dari masing-masing nilai koefisien standar adalah variabel FC (0,93), PEN (0,33), dan FC (0,16).

Analisis data menunjukkan bahwa pada kategori awal pandemi pengaruh variabel FC menjadi yang paling jelas dan sangat signifikan terhadap BI. Tentu saja hal ini menjadi penting, mengingat sebelum pandemi, kegiatan belajar mengajar di seluruh sekolah di Indonesia dilakukan secara tatap muka, dimana biasanya tidak terlalu membutuhkan infrastruktur pendukung seperti jaringan internet yang stabil. Sedangkan analisis data pada kategori setelah pandemi menunjukkan bahwa terdapat dua variabel yang signifikan yakni FC dan PEN. Hal ini mengindikasikan bahwa sesungguhnya responden memiliki keinginan untuk tetap menggunakan sistem pembelajaran daring secara berkelanjutan namun dengan beberapa kriteria. Pertama, faktor infrastruktur TI yang memadai seperti laboratorium komputer dengan akses internet yang stabil kemudian ketersediaan buku pembelajaran elektronik yang lengkap dari pihak sekolah. Kedua faktor kesenangan, responden akan semakin meningkatkan niat untuk mengadopsi sistem ketika mereka merasakan bahwa teknologi pembelajaran adalah hal yang menyenangkan. Pengaruh PEN terlihat semakin kuat, mengingat responden yang berpartisipasi adalah yang lahir setelah tahun 2000 ke atas sehingga mereka sudah memiliki kesempatan untuk berinteraksi dengan sistem lebih awal.

Secara umum, dapat diketahui bahwa penerapan sistem pembelajaran daring ini akan dapat diterima oleh pelajar apabila terdapat dua unsur yang terpenuhi yaitu, pembelajaran yang menyenangkan, dan infrastruktur yang mendukung implementasi sistem.

Tabel 4. 8 Analisis Moderasi Mulai Daring

Hubungan	Sejak awal pandemi	Setelah pandemi
PE→BI	(-) 0,936	0,175
EE→BI	0,682	0,234
FC→BI	0,937 *	0,167 *
SI→BI	(-) 0,497	0,047
PEX→BI	0,772	(-) 0,011
SE→BI	(-) 0,940	0,084
PEN→BI	1,750	0,339 *



BAB 5

Kesimpulan dan Saran

5.1 Kesimpulan

Penelitian ini mengusulkan model berbasis UTAUT untuk mengetahui persepsi pelajar SMA tentang penerimaan sistem pembelajaran daring di masa pandemi Covid-19. Model UTAUT dikembangkan dengan penambahan tiga variabel eksogen yaitu, *Previous Experience* (PEX), *Self Efficacy* (SE), dan *Perceived Enjoyment* (PEN). Berbagai indikator uji kesesuaian (*goodness of fit*) dari model ini menunjukkan kinerja yang baik dengan nilai $\chi^2 = 2,25$, SRMR = 0,04, RMSEA = 0,05, CFI = 0,96 dan TLI = 0,94. Selain itu model ini juga memiliki nilai diskriminan validitas (*discriminant validity*) yang baik untuk setiap konstruk yakni 1,00 berdasarkan uji HTMT dari nilai *loading* CFA.

Berdasarkan hasil uji hipotesis, ditemukan bahwa tiga faktor yang diteliti terbukti berpengaruh secara signifikan terhadap BI yakni kemudahan (EE), kondisi fasilitas (FC), dan persepsi kesenangan (PEN). Bahkan nilai koefisien dari variabel PEN adalah yang tertinggi dalam model yang diusulkan, hampir sama dengan gabungan nilai koefisien dari EE dan FC. Dapat disimpulkan, bahwa faktor kesenangan menjadi yang paling utama dalam hal adopsi TI di kalangan pelajar SMA. Faktor ini seharusnya bisa menjadi landasan bagi pemerintah untuk mewujudkan teknologi pembelajaran yang menarik dan inovatif sesuai dengan kebutuhan dan harapan para pelajar. Selain itu, kemudahan dalam penggunaan dianggap menjadi penting karena dapat membantu pelajar dalam memahami fitur-fitur yang tersedia pada sistem. Selanjutnya kondisi fasilitas, ini menjadi pengingat bahwa dalam proses implementasi suatu sistem dukungan infrastruktur yang memadai menjadi hal yang tidak bisa ditinggalkan.

Penelitian ini juga menemukan efek moderasi dari jenis kelamin, lokasi, dan mulai daring. Dimana hasilnya tidak berbeda jauh dengan hasil hipotesis model yang diusulkan. Pada kategori jenis kelamin, ternyata pengaruh dari variabel PEN dan EE terlihat lebih jelas pada responden perempuan dibandingkan dengan responden laki-laki. Pada kategori lokasi, ternyata pengaruh dari variabel EE, FC, dan PEN lebih jelas terlihat pada responden yang berlokasi di kabupaten. Hal ini mengisyaratkan bahwa infrastruktur yang tersedia di kota jauh lebih baik dibandingkan dengan yang ada di kabupaten.

Selanjutnya pada kategori mulai daring di awal pandemi variabel FC menjadi yang paling tertinggi nilai koefisien nya. Ini menandakan bahwa infrastruktur menjadi faktor

utama yang perlu diperhatikan dalam tahap awal implementasi sebuah sistem. Sedangkan pada kategori setelah pandemi, variabel FC dan PEN menjadi faktor yang berpengaruh terhadap niat pelajar. Hal ini menandakan bahwa sesungguhnya responden memiliki keinginan untuk tetap menggunakan sistem pembelajaran daring secara berkelanjutan namun dengan pemenuhan beberapa kriteria yakni infrastruktur yang memadai dan teknologi pembelajaran yang menyenangkan.

5.2 Saran

Dengan adanya keterbatasan peneliti, apabila terdapat penelitian lebih lanjut diharapkan:

1. Model penelitian dapat diimplementasikan dengan demografi yang lebih luas dan beragam
2. Faktor moderasi jenis kelamin, tempat tinggal atau lokasi dapat digunakan untuk mengetahui apakah ada perbedaan terkait penerimaan pada kelompok responden yang berbeda
3. Faktor utama penerimaan sistem pembelajaran daring di kalangan pelajar SMA di Indonesia selama pandemi Covid-19 adalah kesenangan dan kenyamanan dalam penggunaannya. Hal ini dapat menjadi prioritas utama bagi para pembuat kebijakan untuk mewujudkan sebuah teknologi pembelajaran yang menarik dan inovatif sesuai dengan kebutuhan dan harapan para pelajar.
4. Faktor kemudahan dalam penggunaan juga menjadi aspek yang perlu diperhitungkan, sehingga para pelajar tidak merasa kesulitan dalam memahami fitur-fitur yang tersedia pada aplikasi pembelajaran daring.
5. Faktor fasilitas penunjang juga ditemukan berpengaruh terhadap niat. Hal ini dapat diartikan bahwa dalam implementasi sistem pembelajaran ini perlu adanya dukungan dari pihak terkait seperti sekolah dan pemerintah dalam bentuk infrastruktur TI yang memadai.
6. Hasil penelitian secara umum mengarah kepada peningkatan efektivitas lebih lanjut dari pengembangan layanan pembelajaran daring berdasarkan faktor-faktor yang mempengaruhi penerimaan layanan tersebut di Indonesia serta variabel yang memoderasi faktor tersebut.

Daftar Pustaka

- Abdusshomad, A. (2020). Pengaruh Covid-19 terhadap Penerapan Pendidikan Karakter dan Pendidikan Islam. *QALAMUNA: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Agama*, 12(2), 107–115. <https://doi.org/10.37680/qalamuna.v12i2.407>
- Ahmed, R. R., Štreimikiene, D., & Štreimikis, J. (2021). the Extended Utaut Model and Learning Management System During Covid-19: Evidence From Pls-Sem and Conditional Process Modeling. *Journal of Business Economics and Management*, 23(1), 82–104. <https://doi.org/10.3846/jbem.2021.15664>
- Andrianto Pangondian, R., Insap Santosa, P., & Nugroho, E. (2019). Faktor - Faktor Yang Mempengaruhi Kesuksesan Pembelajaran Daring Dalam Revolusi Industri 4.0. *Sainteks 2019*, 56–60. <https://seminar-id.com/semnas-sainteks2019.html>
- Anuraga, G., & Otok, B. W. (2013). Pemodelan Kemiskinan Di Jawa Timur Dengan Structural Equation Modeling-Partial Least Square. *Statistika*, 1(2).
- Asvial, M., Mayangsari, J., & Yudistriansyah, A. (2021). Behavioral Intention of e-Learning: A Case Study of Distance Learning at a Junior High School in Indonesia due to the COVID-19 Pandemic. *International Journal of Technology*, 12(1), 54–64. <https://doi.org/10.14716/ijtech.v12i1.4281>
- Azhar Arsyad. (2011). Media pembelajaran. *Jakarta: PT Raja Grafindo Persada*, 36(1), 9–34.
- Basilaia, G., & Kvavadze, D. (2020). Transition to Online Education in Schools during a SARS-CoV-2 Coronavirus (COVID-19) Pandemic in Georgia. *Pedagogical Research*, 5(4). <https://doi.org/10.29333/pr/7937>
- Chen, F. F., Sousa, K. H., & West, S. G. (2005). Teacher's Corner: Testing Measurement Invariance of Second-Order. *Structural Equation Modeling*, 12(3), 471–492. <https://doi.org/10.1207/s15328007sem1203>
- Chen, P. Y., & Hwang, G. J. (2019). An empirical examination of the effect of self-regulation and the Unified Theory of Acceptance and Use of Technology (UTAUT) factors on the online learning behavioural intention of college students. *Asia Pacific Journal of Education*, 39(1), 79–95. <https://doi.org/10.1080/02188791.2019.1575184>
- Davis, F. D. (1989). Perceived usefulness, perceived ease of use, and user acceptance of information technology. *MIS Quarterly: Management Information Systems*, 13(3), 319–339. <https://doi.org/10.2307/249008>

- Fahradina, Nova, S. R. (2022). Perbandingan antara Pembelajaran Tatap Muka dengan Pembelajaran Daring terhadap Prestasi Belajar Matematika. *Jurnal Dimas: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Sains*, 1(1), 87–100.
- Fahrudin, F., Ansari, A., & Ichsan, A. S. (2021). Pembelajaran Konvensional dan Kritis Kreatif dalam Perspektif Pendidikan Islam. *Hikmah*, 18(1), 64–80. <https://doi.org/10.53802/hikmah.v18i1.101>
- Fathema, N., Shannon, D., & Ross, M. (2015). Expanding The Technology Acceptance Model (TAM) to Examine Faculty Use of Learning Management Systems (LMSs) In Higher Education Institutions. *MERLOT Journal of Online Learning and Teaching*, 11(2), 210–232.
- Glass, C. A., Cash, J. C., & Mullen, J. (2020). Coronavirus Disease (COVID-19). In *Family Practice Guidelines*. <https://doi.org/10.1891/9780826153425.0016b>
- Green, V. (2020). *Compass. Parallax*, 9–19. <https://doi.org/10.4324/9781003060918-2>
- Hartanto, W. (2016). Penggunaan E-Learning sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 10(1), 1–18.
- Hasbullah, H. (2015). Blended Learning, Trend Strategi Pembelajaran Matematika Masa Depan. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 4(1), 65–70. <https://doi.org/10.30998/formatif.v4i1.140>
- Henseler, J., Ringle, C. M., & Sarstedt, M. (2015). A new criterion for assessing discriminant validity in variance-based structural equation modeling. *Journal of the Academy of Marketing Science*, 43(1), 115–135. <https://doi.org/10.1007/s11747-014-0403-8>
- Herdiana, D., Madya, F., Dema, H., Hukum, J., Syari, E., Gunung, S., Bandung, D., & Pemerintahan, J. I. (2021). Masa Depan Model Pembelajaran eLearning di Indonesia: Masalah dan Peluang. *Konferensi Nasional Ilmu Komputer (KONIK) 2021*, 3, 491–495.
- Herliandry, L. D., Nurhasanah, N., Suban, M. E., & Kuswanto, H. (2020). Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid-19. *JTP - Jurnal Teknologi Pendidikan*, 22(1), 65–70. <https://doi.org/10.21009/jtp.v22i1.15286>
- Hu, L. T., & Bentler, P. M. (1999). Cutoff criteria for fit indexes in covariance structure analysis: Conventional criteria versus new alternatives. *Structural Equation Modeling*, 6(1), 1–55. <https://doi.org/10.1080/10705519909540118>
- Isti Pujihastuti. (2010). Isti Pujihastuti Abstract. *Prinsip Penulisan Kuesioner Penelitian*, 2(1), 43–56.

- Jatmikowati, T. E., Rachman, A. U., & Adwitiya, A. B. (2020). Technology Acceptance Model in using E-learning on Early Childhood Teacher Education Program's student during pandemic. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1501–1511. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.801>
- Junadi, & Sfenrianto. (2015). A Model of Factors Influencing Consumer's Intention to Use E-payment System in Indonesia. *Procedia Computer Science*, 59(Iccsci), 214–220. <https://doi.org/10.1016/j.procs.2015.07.557>
- Kanwal, F., & Rehman, M. (2017). Factors Affecting E-Learning Adoption in Developing Countries-Empirical Evidence from Pakistan's Higher Education Sector. *IEEE Access*, 5, 10968–10978. <https://doi.org/10.1109/ACCESS.2017.2714379>
- Kusuma, J. W., & Hamidah, H. (2020). Perbandingan Hasil Belajar Matematika Dengan Penggunaan Platform Whatsapp Group Dan Webinar Zoom Dalam Pembelajaran Jarak Jauh Pada Masa Pandemi Covid 19. *JIPMat*, 5(1). <https://doi.org/10.26877/jipmat.v5i1.5942>
- Latip, M. S. A., Tamrin, M., Noh, I., Rahim, F. A., & Latip, S. N. N. A. (2022). Factors affecting e-learning acceptance among students: The moderating effect of self-efficacy. *International Journal of Information and Education Technology*, 12(2), 116–122. <https://doi.org/10.18178/ijiet.2022.12.2.1594>
- Lohr, S. (2009). *Study Finds That Online Education Beats the Classroom*. <http://bits.blogs.nytimes.com/2009/08/19/study-finds-that-online-education-beats-the-classroom/>
- Mahmoud Ali El-Zeiny, R. (2018). Interior Design of Workplace and Performance Relationship: Private sector corporations in Egypt. *Asian Journal of Environment-Behaviour Studies*, 3(7), 109–118. <https://doi.org/10.21834/aje-bs.v3i7.263>
- Mailizar, M., Burg, D., & Maulina, S. (2021). Examining university students' behavioural intention to use e-learning during the COVID-19 pandemic: An extended TAM model. *Education and Information Technologies*, 26(6), 7057–7077. <https://doi.org/10.1007/s10639-021-10557-5>
- Mansyur, A. R. (2020). Dampak COVID-19 Terhadap Dinamika Pembelajaran Di Indonesia. *Education and Learning Journal*, 1(2), 113. <https://doi.org/10.33096/eljour.v1i2.55>
- Momani, A. M. (2020). The unified theory of acceptance and use of technology: A new approach in technology acceptance. *International Journal of Sociotechnology and Knowledge Development*, 12(3), 79–98. <https://doi.org/10.4018/IJSKD.2020070105>

- Munir, M. (2010). Penggunaan Learning Management System (Lms) Di Perguruan Tinggi: Studi Kasus Di Universitas Pendidikan Indonesia. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 1(1), 109–119. <https://doi.org/10.21831/cp.v1i1.222>
- Pande, D., Wadhai, V. M., & Thakare, V. M. (2016). E-Learning System and Higher Education. *International Journal of Computer Science and Mobile Computing*, 5(2), 274–280.
- Pane, A., & Darwis Dasopang, M. (2017). Belajar Dan Pembelajaran. *FITRAH:Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 3(2), 333. <https://doi.org/10.24952/fitrah.v3i2.945>
- Pohan, R. M. (2021). Peranan Schoology Dalam Pembelajaran Blended Learning Saat Pandemi Covid-19 Bagi Generasi Digital. *Prosiding Seminar Nasional*. <https://jurnal.uhnp.ac.id/psn-uhnp/article/view/135>
- Prasetyo, D. Y. (2017). Penerapan Metode UTAUT dalam Memahami Penerimaan dan Penggunaan website KKN LPPM Unisi. 6, 26–34.
- Pratama, A. R. (2021). Fun first, useful later: Mobile learning acceptance among secondary school students in Indonesia. *Education and Information Technologies*, 26(2), 1737–1753. <https://doi.org/10.1007/s10639-020-10334-w>
- Pratama, A. R., & Firmansyah, F. M. (2021). Disengaged, Positive, or Negative: Parents' Attitudes Toward Learning From Home Amid COVID-19 Pandemic. *Journal of Child and Family Studies*, 30(7), 1803–1812. <https://doi.org/10.1007/s10826-021-01982-8>
- Puspitasari, W. D., & Febrinita, F. (2021). Pengujian Validasi Isi (Content Validity) Angket Persepsi Mahasiswa terhadap Pembelajaran Daring Matakuliah Matematika Komputasi. *Journal Focus Action of Research Mathematic (Factor M)*, 4(1), 77–90. https://doi.org/10.30762/factor_m.v4i1.3254
- Putri, R. D. P., & Suyadi, S. (2021). Problematika Pembelajaran Daring dalam Penerapan Kurikulum 2013 Tingkat Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3912–3919.
- R Core Team. (2020). *R: A language and environment for statistical computing*. R Foundation for Statistical Computing. Vienna Austria. <https://www.r-project.org/>
- Rosseel, Y. (2012). *lavaan : an R package for structural equation modeling and more Version 0.5-12 (BETA)*. 12.
- Sarstedt, M., Ringle, C. M., & Hair, J. F. (2022). Partial Least Squares Structural Equation Modeling. *Handbook of Market Research, May 2020*, 587–632. https://doi.org/10.1007/978-3-319-57413-4_15
- Sarwono, Y. (2010). Pengertian Dasar Structural Equation Modeling (SEM). *Jurnal Ilmiah Manajemen Bisnis Ukrida*, 10(3), 98528.

- Sekarini, D., Yuhana, U. L., & Santoso, B. J. (2021). Faktor Penerimaan Pengguna pada E-Learning dari Perspektif Siswa Sekolah Dasar Berbasis UTAUT Model. *JATISI (Jurnal Teknik Informatika Dan Sistem Informasi)*, 8(4), 1693–1709. <https://doi.org/10.35957/jatisi.v8i4.1257>
- Shrestha, R., & Shrestha, L. (2020). Coronavirus disease 2019 (Covid-19): A pediatric perspective. *Journal of the Nepal Medical Association*, 58(227), 525–532. <https://doi.org/10.31729/jnma.4977>
- Siron, Y., Wibowo, A., & Narmaditya, B. S. (2020). Factors Affecting the Adoption of E-Learning in Indonesia: Lesson From Covid-19. *Journal of Technology and Science Education*, 10(2), 282--295-. <https://doi.org/10.3926/jotse.1025>
- Sofyana, L., & Rozaq, A. (2019). Pembelajaran Daring Kombinasi Berbasis Whatsapp Pada Kelas Karyawan Prodi Teknik Informatika Universitas Pgris Madiun. *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika (JANAPATI)*, 8(1), 81. <https://doi.org/10.23887/janapati.v8i1.17204>
- Sulaymani, O., Pratama, A. R., Alshaikh, M., & Alammary, A. (2022). The Effects of Previous Experience and Self Efficacy on the Acceptance of e-Learning Platforms Among Younger Students in Saudi Arabia. *Contemporary Educational Technology*, 14(2). <https://doi.org/10.30935/CEDETECH/11524>
- Šumak, B., Pušnik, M., Heričko, M., & Šorgo, A. (2017). Differences between prospective, existing, and former users of interactive whiteboards on external factors affecting their adoption, usage and abandonment. *Computers in Human Behavior*, 72, 733–756. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2016.09.006>
- Susanto, A. (2012). Fokus utama. *Fokus Utama*, 25–31.
- Syarifudin, A. S. (2020). Implementasi Pembelajaran Daring Untuk Meningkatkan Mutu Pendidikan Sebagai Dampak Diterapkannya Social Distancing. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia Metalingua*, 5(1), 31–34. <https://doi.org/10.21107/metalingua.v5i1.7072>
- Tussardi, R. R., Izzati, B. M., & Saputra, M. (2021). Analysis of E-Learning Acceptance During Distance Learning Using Unified Theory Of Acceptance and Use of Technology (UTAUT). *JATISI (Jurnal Teknik Informatika Dan Sistem Informasi)*, 8(2), 465–479. <https://doi.org/10.35957/jatisi.v8i2.767>
- Venkatesh, V., Morris, M. G., Davis, G. B., & Davis, F. D. (2003). User acceptance of information technology: Toward a unified view. *MIS Quarterly: Management Information Systems*, 27(3), 425–478. <https://doi.org/10.2307/30036540>

- Watson, W. R., & Watson, S. L. (2007). An argument for clarity: What are learning management systems, what are they not, and what should they become? *TechTrends*, 51(2), 28–34. <https://doi.org/10.1007/s11528-007-0023-y>
- Widyanto, I. P., Merliana, N. P. E., & Tantri, N. N. (2021). Penerimaan Siswa Terhadap Pembelajaran Daring Di Masa Pandemi Covid 19. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 9(2), 186. <https://doi.org/10.31800/jtp.kw.v9n2.p186--203>
- Zayapragassarazan, Z. (2020). COVID-19: Strategies for Online Engagement of Remote Learners [COVID-19: Estrategias para la participación en línea de estudiantes remotos]. *F1000Research*, 246, 1–11. <https://f1000research.com/documents/9-246>
- Zhang, D., Zhao, J. L., Zhou, L., & Nunamaker, J. F. (2004). Can e-learning replace classroom learning? *Communications of the ACM*, 47(5), 75–79. <https://doi.org/10.1145/986213.986216>



LAMPIRAN A

Kuesioner

No	Item Pertanyaan
1	Kapan kamu mulai menggunakan sistem pembelajaran daring
2	Perangkat apa saja yang tersedia di rumah atau tempat tinggalmu
3	Perangkat apa saja yang pernah kamu gunakan ketika mengikuti kegiatan pembelajaran daring
4	Perangkat mana yang paling sering kamu gunakan ketika menggunakan pembelajaran daring
5	Aplikasi apa saja yang biasa kamu gunakan ketika mengikuti pembelajaran daring
6	Aplikasi apa saja yang paling sering kamu gunakan ketika mengikuti pembelajaran daring
7	Jenis aktivitas pembelajaran daring apa saja yang pernah kamu lakukan
8	Jenis pembelajaran daring mana yang paling sering kamu lakukan
9	Seberapa sering kamu mengalami kendala dengan jaringan internet saat melakukan pembelajaran daring
10	Seberapa bisa diandalkan jaringan internet yang kamu miliki saat melakukan pembelajaran daring
11	Seberapa puas kamu dengan jaringan internet yang kamu miliki saat melakukan pembelajaran daring
12	Orang-orang terdekat saya mendukung untuk menggunakan sistem pembelajaran daring
13	Teman-teman sekelas saya mendukung untuk menggunakan sistem pembelajaran daring
14	Keluarga saya mendukung untuk menggunakan sistem pembelajaran daring
15	Sistem pembelajaran daring membuat pembelajaran menjadi menyenangkan
16	Sistem pembelajaran daring membuat saya merasa jadi lebih baik
17	Saya senang karena dapat menggunakan sistem pembelajaran daring kapan dan dimana saja
18	Saya memiliki kemampuan untuk menjalankan sistem pembelajaran daring
19	Saya percaya diri dalam menggunakan sistem pembelajaran daring
20	Saya paham istilah-istilah teknis yang dibutuhkan dalam sistem pembelajaran daring
21	Sistem pembelajaran daring mudah untuk digunakan
22	Saya tidak merasa kesulitan dalam menggunakan sistem pembelajaran daring
23	Saya dapat mempelajari cara penggunaan sistem pembelajaran daring dengan mudah
24	Sistem pembelajaran daring memberi manfaat bagi proses belajar saya
25	Sistem pembelajaran daring dapat meningkatkan produktivitas belajar saya

Kuesioner

No	Item Pertanyaan
26	Secara umum, sistem pembelajaran daring sangat bermanfaat
27	Sekolah saya mendukung penerapan sistem pembelajaran daring
28	Guru-guru saya mendukung penerapan sistem pembelajaran daring
29	Pemerintah setempat mendukung penerapan sistem pembelajaran daring
30	Saya memiliki pengalaman dalam menggunakan teknologi informasi dan komunikasi dari sisi perangkat keras (hardware)
31	Saya memiliki pengalaman dalam menggunakan teknologi informasi dan komunikasi dari sisi perangkat lunak (software)
32	Saya memiliki pengalaman dalam menggunakan sistem pembelajaran daring sebelum pandemi berlangsung
33	Saya akan menggunakan sistem pembelajaran daring secara berkelanjutan dan teratur
34	Saya akan terus menggunakan sistem pembelajaran daring secara positif
35	Saya berencana untuk tetap menggunakan sistem pembelajaran daring dalam proses pembelajaran