

SNaPP
2014

Seminar Nasional Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat



Prosiding Seminar Nasional Penelitian dan PKM: Sains, Teknologi, dan Ilmu Kesehatan

Pemanfaatan Hasil Penelitian dan Pengabdian
kepada Masyarakat bagi Percepatan Pembangunan
Berkelanjutan di Indonesia

Bandung, 29 Oktober 2014

FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI KEBERHASILAN IMPLEMENTASI E-LEARNING DI KALANGAN MAHASISWA PERGURUAN TINGGI SWASTA DI KOTA PALEMBANG

¹Kurniawan, ²Muhammad Nasir

¹Program Studi Sistem Informasi, Universitas Bina Darma, Jl. Jend. A. Yani No. 12 Palembang

²Program Studi Manajemen Informatika, Universitas Bina, Jl. Jend. A. Yani No. 12 Palembang

e-mail: ¹kurniawan@binadarma.ac.id, ²nasir@mail.binadarma.ac.id

Abstrak. *Elearning merupakan media pembelajaran yang disampaikan melalui media online. Media ini sering dikenal dengan sistem Learning Management System yang dapat menjalin komunikasi antara dosen dan mahasiswa dalam melaksanakan proses pembelajaran. Untuk sebagian besar institusi, pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran yang mendukung kegiatan perguruan merupakan aset yang berharga. Perguruan tinggi yang sukses biasanya memahami keuntungan dan kegunaan dari teknologi informasi khususnya media pembelajaran elearning untuk mendukung kinerja Perguruan tinggi. Penelitian ini berisi tentang kajian perilaku pengguna (user) terhadap penggunaan media e-learning dalam proses pembelajaran. Penelitian ini menggunakan model kerangka pemikiran yang mengadopsi model UTAUT (Unified Theory of Acceptance and Use of Technology Model). Berdasarkan uji regresi diperoleh persamaan $Y = 3,425 - 0,025 X_1 + 0,025 X_2 + 0,139 X_3$, diperoleh fakta bahwa variabel performance expectancy, effort expectancy tidak berpengaruh terhadap penerimaan pembelajaran menggunakan e-learning secara parsial. Namun variabel social influence berpengaruh terhadap penerimaan pembelajaran menggunakan e-learning secara parsial. Faktor-faktor dominan terhadap variabel implementasi e-learning mengungkapkan bahwa dengan media e-learning mahasiswa akan mengajurkan kepada rekan-rekan untuk menggunakan, mempromosikan sistem kepada masyarakat luas, serta mahasiswa memiliki perasaan senang dengan penggunaan media e-learning dalam proses pembelajaran.*

Kata kunci: media pembelajaran, elearning, Model UTAUT

1. Pendahuluan

Pemanfaatan teknologi informasi dalam dunia pendidikan salah satunya adalah implementasi *electronic learning (e-learning)*. Pengembangan pembelajaran dengan memanfaatkan e-learning diharapkan dapat meningkatkan motivasi mahasiswa dalam memahami materi perkuliahan yang disampaikan. Melalui *e-learning* yang sering dikenal dengan sistem *Learning Management System (LMS)*, pembelajaran dapat disampaikan melalui media online, dengan adanya interaksi dan komunikasi dalam mentransfer pengetahuan sehingga konsep yang abstrak dapat dihadirkan dalam proses pembelajaran dalam bentuk konkrit. Melalui media ini juga dapat dilakukan monitoring terhadap interaksi dosen dan mahasiswa. Pembelajaran dapat dilakukan dengan penyediaan materi pembelajaran, pelaksanaan evaluasi belajar (ujian online), komunikasi melalui forum, chat, pemanfaatan multimedia interaktif yang menggunakan teks, gambar, film, suara, animasi untuk menyampaikan pesan (pengetahuan) dalam proses pembelajaran. Sekarang ini masih sedikit perguruan tinggi yang memanfaatkan media e-learning dalam proses pembelajaran. Hal ini tidak terlepas dari anggapan para pengajar bahwa pembuatan media pembelajaran e-learning itu sulit karena diperlukan

pengetahuan tentang komputer. Sebenarnya media pembelajaran ini dapat dibuat dengan mudah dengan menggunakan program-program aplikasi berbasis *Content Management System* (CMS) yang sudah ada.

Penelitian tentang pengembangan dan pemanfaatan e-learning telah banyak dilakukan dan diterapkan pada berbagai materi yang berbeda, antara lain: dari penelitian-penelitian terdahulu, pengaruh pelatihan elearning terhadap motivasi peserta dalam menggunakan metode *elearning* (Harfiar, dkk, 2005).

E-learning (*Electronic Learning*) merupakan sebuah media untuk proses pembelajaran jarak jauh yang dapat dijadikan sebagai perangkat penunjang proses belajar mengajar dan dapat menutupi beberapa masalah seperti waktu dan jarak (Firmansyah & Mahendra, 2004). Sebelumnya *E-learning* dikenal dengan sebutan pembelajaran jarak jauh, pengajaran berbasis web, ataupun pembelajaran secara online. Namun apapun sebutan untuk *e-learning* sebelum populer dengan namanya yang sekarang ini, *e-learning* sendiri didefinisikan sebagai pembelajaran baik formal maupun informal yang dilakukan melalui media elektronik, seperti internet, ektranet, CDROM, Video Tape, DVD, TV, Handphone, PDA dan lain-lain (Firmansyah & Mahendra, 2004). Sedangkan Rosenberg (2001) menyatakan bahwa *E-learning is the use of internet technologies to deliver a broad array of solutions that enhance knowledge and performance* (Asirvatham, 2004).

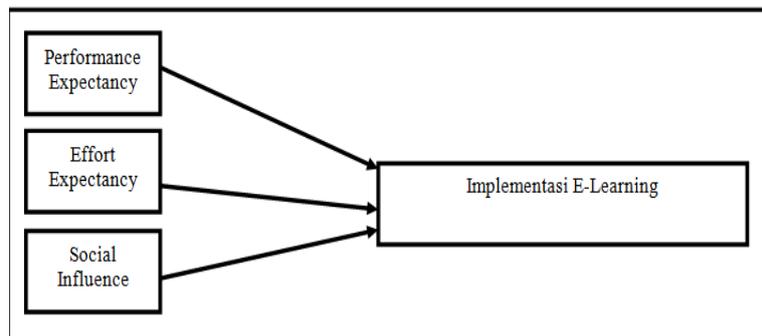
Penelitian ini berisi tentang kajian perilaku pengguna (*user*) terhadap penggunaan media e-learning dalam proses pembelajaran. Penelitian ini menggunakan model kerangka pemikiran yang mengadopsi model UTAUT (*Unified Theory of Acceptance and Use of Technology Model*). Model UTAUT ini merupakan model penerimaan teknologi informasi yang relatif baru dikembangkan berdasarkan teori dan model sebelumnya, diantaranya *theory of reason action* (TRA), *theory of planned behavior* (TPB), *technology acceptance model* (TAM), dan *task-technology fit theory*. Model UTAUT menguji faktor-faktor penentu *user acceptance* dan perilaku penggunaan yang terdiri dari ekspektasi kinerja (*performance expectancy*), ekspektasi usaha (*effort expectancy*), *social influence*, dan *facilitating conditions*, dan menemukan bahwa keempat hal tersebut berkontribusi kepada perilaku penggunaan baik secara langsung maupun melalui *behavioral intention*.

Dari uraian di atas, dalam penelitian ini rumusan masalah yang dapat diambil adalah “Bagaimana Mengkaji penerimaan penggunaan sistem e-learning pada perguruan tinggi di kota Palembang menggunakan metode UTAUT?” Dalam penelitian ini metode yang digunakan adalah metode UTAUT, hal yang dibahas dalam penelitian ini akan dibahas pengaruh ekspektasi usaha, ekspektasi kinerja dan pengaruh sosial terhadap penerimaan pembelajaran menggunakan e-learning. Sehingga diharapkan dapat memberikan informasi serta bukti empiris mengenai keberhasilan dalam penerapan sistem pembelajaran menggunakan media e-learning pada perguruan tinggi swasta di kota Palembang. Selain itu hasil penelitian ini juga dapat menjadi tolak ukur dalam penerapan sistem pembelajaran e-Learning di beberapa perguruan tinggi sehingga dapat menjadi bahan pertimbangan, model pemikiran dalam pemahaman di masa yang akan datang.

2. METODOLOGI PENELITIAN

2.1 Desain Penelitian

Desain penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah desain kausal yang akan dilakukan untuk mengkaji keberhasilan penerimaan implementasi penggunaan sistem e-learning pada perguruan tinggi di kota Palembang menggunakan UTAUT model. Penelitian ini secara detail akan melihat hubungan antara pengaruh ekspektasi usaha, ekspektasi kinerja dan pengaruh sosial terhadap penerimaan pembelajaran menggunakan e-learning. Secara sederhana desain atau rancangan penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 1. Desain penelitian

2.2 Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di beberapa perguruan tinggi di kota Palembang yang telah menggunakan media e-learning dalam proses pembelajaran perkuliahannya.

2.3 Metode Pengumpulan Data

Data yang digunakan adalah data primer, yakni data yang langsung dikumpulkan oleh peneliti dari sumber pertamanya. Data primer yang diperoleh langsung dari objek penelitian. Data diperoleh melalui (1) wawancara dengan pihak yang berhubungan dengan penggunaan media e-learning pada objek penelitian, (2) observasi, mengamati sarana baik perangkat maupun penggunaan media pembelajaran *e-learning* pada objek penelitian, (3) dokumentasi, informasi tentang sekolah dan penggunaan media pembelajaran e-learning yang ada pada objek penelitian, (4) kuisisioner kepada pengguna media pembelajaran e-learning yaitu mahasiswa aktif yang berada di perguruan tinggi di kota Palembang yang memakai mediapembelajaran e-learning dalam proses perkuliahan. Sedangkan data data sekunder diperoleh melalui studi pustaka (*Library Research*) yang behubungan dengan sumber sumber yang dapat menjadi bahan dalam penulisan laporan penelitian

2.4 Populasi dan Sampel

Populasi adalah semua individu yang menjadi objek penelitian. Berdasarkan definisi di atas, maka populasi dari penelitian ini adalah pengguna dalam hal ini adalah mahasiswa pada Perguruan Tinggi. Pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan sampel acak sederhana. Sampel yang dipilih adalah berjumlah 120 responden mahasiswa.

2.5 Definisi Operasional

Tabel berikut menjelaskan tentang operasional variabel yang digunakan pada penelitian ini.

Tabel 1
Desain penelitian

Variabel	Dimensi	Skala
<i>Perfomance Expectancy</i> (X1)	- <i>Perceived Usefulness</i> - <i>Outcome Expectations</i>	Interval
<i>Effort Expectancy</i> (X2)	- <i>Perceived ease of use</i> - <i>Ease of use</i>	Interval
<i>Social Influence</i> (X3)	- <i>Subjective norm</i> - <i>Social factor</i>	Interval
Penerimaan Teknologi Informasi (Y)	- <i>Afektif</i> - <i>Kognitif</i> - <i>Psikomotorik</i>	Interval

2.6 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian dalam penelitian ini adalah angket/kuisisioner. Semua data diklasifikasikan ke dalam indikator-indikator yang dikonstruksikan dalam instrumen kuisisioner. Daftar pertanyaan yang akan disampaikan kepada responden yang dijawab adalah daftar pertanyaan yang sudah disusun dengan disertai alternatif jawabannya. Responden diminta untuk memilih salah satu jawaban yang disediakan. Selanjutnya kuisisioner yang digunakan akan diuji reliabilitas dan validitasnya. Nilai *cronbach alpha* menunjukkan sejauh mana suatu alat dapat dipercaya untuk mengukur suatu objek. Jika Koefisien cronbach alpha lebih besar dari 0.6 maka kuisisioner yang digunakan dikatakan reliable. Dan nilai korelasi F hitung yang lebih besar dari r standar menyatakan bahwa kuisisioner yang digunakan valid.

Kuisisioner yang dibuat memiliki skala 1 sampai 5 (*five-point likert scale*). Skala yang digunakan adalah *skala linkert* dengan interval yaitu 5 (Sangat Setuju), 4 (Setuju), 3 (Ragu-ragu), 2 (tidak setuju), dan 1 (sangat tidak setuju). Dari jawaban responden kemudian diberi skor nilai, agar dapat diolah secara kuantitatif. Selanjutnya data tersebut akan diolah dengan menggunakan SPSS versi 20.

3. Hasil

3.1 Deskripsi Responden

Karakteristik responden dalam penelitian ini berdasarkan jenis kelamin dapat dilihat dalam Tabel 2 berikut ini.

Tabel 2
Distribusi Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

Jenis Kelamin	Jumlah	Persentase
Laki-laki	56	47
Perempuan	64	53
Total	120	100

Sumber : Data Primer yang diolah dengan komputer

3.2 Uji Validitas Data

Di dalam penelitian ini jumlah responden berjumlah 120 orang, menurut tabel statistika tingkat korelasi nilai r harus lebih besar dari 0,300. Berdasarkan hasil pengujian terhadap variabel *Performance Expectancy*, *Effort Expectancy*, *Social Influence*, dan penerimaan pembelajaran menggunakan *e-learning* terlihat seluruh nilai *corrected item total correlation* semua variabel bebas lebih besar dari 0,300. Hal ini berarti bahwa semua instrument penelitian dinyatakan valid.

3.3 Uji Reliabilitas Data

Berdasarkan hasil perhitungan terhadap uji reliabilitas data diperoleh seluruh nilai cronbach's alpha untuk seluruh variabel penelitian lebih besar dari 0,6 (lihat Tabel 3) yang berarti instrument penelitian dinyatakan reliable.

3.4 Hasil Analisis Regresi Linier Sederhana (Uji t)

Uji t digunakan untuk mengetahui hubungan antara variabel independent (X) dengan variabel dependent (Y) secara parsial (sendiri-sendiri). Dalam penelitian ini variabel yang akan diukur adalah variabel ekspektasi Kinerja (X₁), Ekspektasi Usaha (X₂) dan variabel Pengaruh Sosial (X₃) sebagai variabel bebas terhadap variabel bergantung yaitu variabel Implementasi (Y).

Tabel 5
Hasil Uji Regresi Sederhana (Uji t)

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	3.425	.434		7.885	.000
Performance Expectancy	-.025	.067	-.035	-.379	.705
Effort Expectancy	.025	.075	.031	.334	.739
Social Influence	.139	.064	.199	2.167	.032

Berdasarkan tabel di atas diketahui persamaan garis regresi sebagai berikut:

$$Y = 3,425 - 0,025 X_1 + 0,025 X_2 + 0,139 X_3$$

Berdasarkan persamaan garis regresi di atas dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Nilai constant sebesar 3,425 berarti bahwa tanpa adanya variabel *performance expectancy*, variabel *effort expectancy*, dan variabel *social influence* maka penerimaan pembelajaran menggunakan e-learning sebesar 3,425 (kategori Baik).
2. Nilai koefisien regresi variabel *performance expectancy* sebesar -0,025 berarti bahwa bila variabel *performance expectancy* ditingkatkan sebesar 1 skor maka penerimaan pembelajaran menggunakan e-learning akan menurun sebesar 0,025 dengan asumsi variabel lain dianggap konstan.
3. Nilai koefisien regresi variabel *effort expectancy* sebesar 0,025 berarti bahwa bila variabel *effort expectancy* ditingkatkan sebesar 1 skor maka penerimaan pembelajaran menggunakan e-learning akan meningkat sebesar 0,025 dengan asumsi variabel lain dianggap konstan.
4. Nilai koefisien regresi variabel *social influence* sebesar 0,139 berarti bahwa bila variabel *social influence* ditingkatkan sebesar 1 skor maka penerimaan pembelajaran

menggunakan *e-learning* akan meningkat sebesar 0,139 dengan asumsi variabel lain dianggap konstan.

Kemudian untuk mengetahui pengaruh masing – masing variabel independent terhadap variabel dependen dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Nilai signifikansi variabel *performance expectancy* sebesar 0,705 lebih besar dari nilai $\alpha = 0,05$. Hal ini berarti bahwa variabel *performance expectancy* tidak berpengaruh terhadap penerimaan pembelajaran menggunakan *e-learning*.
2. Nilai signifikansi variabel *effort expectancy* sebesar 0,739 lebih besar dari nilai $\alpha = 0,05$. Hal ini berarti bahwa variabel *effort expectancy* tidak berpengaruh terhadap penerimaan pembelajaran menggunakan *e-learning*.
3. Nilai signifikansi variabel *social influence* sebesar 0,032 lebih kecil dari nilai $\alpha = 0,05$. Hal ini berarti bahwa variabel *social influence* berpengaruh terhadap penerimaan pembelajaran menggunakan *e-learning*.

3.5 Hasil Analisis Regresi Linier Berganda

Untuk mengetahui pengaruh secara bersama - sama variabel independent terhadap variabel dependen digunakan uji F dengan hasil sebagai berikut:

Tabel 4
Hasil Uji Regresi Berganda (Uji F)
ANOVA^b

Model	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1 Regression	1.433	3	.478	1.750	.161 ^a
Residual	31.674	116	.273		
Total	33.108	119			

a. Predictors: (Constant), Social Influence, Performance Expectancy, Effort Expectancy

b. Dependent Variable: Penerimaan Pembelajaran

Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa nilai signifikansi F sebesar 0,161 lebih besar dari $\alpha = 0,05$. Hal ini berarti bahwa variabel *performance expectancy*, variabel *effort expectancy*, dan variabel *social influence* secara bersama–sama tidak berpengaruh terhadap variabel penerimaan pembelajaran menggunakan *e-learning*.

Hasil dari pengolahan data yang menggambarkan faktor-faktor dominan, maka dapat disimpulkan bahwa pada Variabel **Performance Expectancy** (X1) faktor yang paling dominan adalah pada item pernyataan dengan tingkat persetujuan responden lebih dari 4 dan lebih besar dari pernyataan lain yang ada dalam kuisioner sebagai berikut:

1. Item pernyataan P5 yaitu Menggunakan media *e-Learning* akan meningkatkan kemampuan saya dalam penguasaan teknologi informasi/komputerisasi.
2. Item pernyataan P6 yaitu Fasilitas/fitur-fitur dalam *e-learning* sesuai dengan perkembangan kebutuhan mahasiswa.
3. Item pernyataan P9 yaitu Media *e-learning* akan dijadikan sebagai acuan mutlak pembelajaran bagi mahasiswa secara interaktif

Kemudian untuk Variabel **Effort Expectancy** (X2) memiliki faktor dominan yang terdapat dalam item pernyataan dengan tingkat persetujuan lebih dari 4 sebagai berikut:

1. Item pernyataan E1 yaitu Saya Mampu memahami dengan Jelas Hal yang disampaikan dalam pembelajaran menggunakan Media e-learning
2. Item pernyataan E2 yaitu Dengan media e-Learning, memudahkan saya untuk menjadi terampil dalam proses pembelajaran
3. Item pernyataan E3 yaitu Saya menemukan bahwa proses pembelajaran melalui media e-learning system mudah digunakan
4. Item pernyataan E4 yaitu Media e-Learning yang saat ini digunakan mudah untuk dioperasikan oleh pengguna

Selanjutnya untuk Variabel **Social Influence** (X3) memiliki faktor dominan yang terdapat dalam item pernyataan dengan tingkat persetujuan lebih dari 4 sebagai berikut:

1. Item Pernyataan S2 yaitu Teman-teman saya mempengaruhi saya untuk menggunakan Media e-learning dalam proses pembelajaran.
2. Item pernyataan S3 yaitu Masyarakat menuntut saya untuk memberikan yang terbaik dalam proses belajar mengajar
3. Item pernyataan S4 yaitu Jika menggunakan e-learning akan meningkatkan kemungkinan saya untuk mendapatkan recognition (pengakuan) yang lebih baik dari mahasiswa.

Berikutnya untuk Variabel **Implementasi E-Learning System** (Y) memiliki faktor dominan yang terdapat dalam item pernyataan dengan tingkat persetujuan lebih dari 4 sebagai berikut:

1. Item pernyataan I2 yaitu Saya akan menganjurkan kepada rekan saya untuk menggunakan media e-learning dalam proses pembelajaran.
2. Item pernyataan I5 yaitu Saya akan mempromosikan e-learning system kepada masyarakat luas sebagai bentuk metode pembelajaran yang tepat dan unggul
3. Item pernyataan I6 yaitu Saya merasa Senang menggunakan media e-Learning dalam proses pembelajaran.

4. Kesimpulan dan Saran

Berdasarkan hasil penelitian ini diperoleh simpulan sebagai berikut :

1. Berdasarkan uji regresi, diperoleh fakta bahwa variabel *performance expectancy*, *effort expectancy* tidak berpengaruh terhadap penerimaan pembelajaran menggunakan *e-learning* secara parsial. Namun *variabel social influence* berpengaruh terhadap penerimaan pembelajaran menggunakan *e-learning* secara parsial.
2. Berdasarkan uji regresi berganda diketahui bahwa signifikansi F sebesar 0,161 lebih besar dari $\alpha = 0,05$. Hal ini berarti bahwa variabel *performance expectancy*, variabel *effort expectancy*, dan variabel *social influence* secara bersama-sama tidak berpengaruh terhadap variabel penerimaan pembelajaran menggunakan *e-learning*.
3. Faktor-faktor dominan terhadap variabel implementasi *e-learning* mengungkapkan bahwa dengan media *e-learning* mahasiswa akan menganjurkan kepada rekan-rekan untuk menggunakan, mempromosikan sistem kepada masyarakat luas, serta mahasiswa memiliki perasaan senang dengan penggunaan media *e-learning* dalam proses pembelajaran.

Hasil penelitian ini diperoleh fakta mengenai kontribusi *performance expectancy*, *effort expectancy* dan *social influence* terhadap penerimaan implementasi sistem pembelajaran menggunakan media *e-learning*. Peneliti menyarankan untuk peneliti selanjutnya agar

menambahkan variabel lain, antara lain *facilitating condition*, *age*, *gender* dan *experience* dalam mengkaji implemnetasi dan penggunaan media *elearning* di kalangan mahasiswa dalam proses pembelajaran di Perguruan Tinggi.

Daftar Pustaka

- Azhary, R., dan Sari, I., 2008, *Model-Model User Acceptance*, Fakultas Ilmu Komputer Universitas Indonesia, (Online), (Diakses <http://bebas.vlsm.org/v06/Kuliah/Seminar-MIS/2008/256/256-12-156-12-Model-Model-User-Acceptance.pdf>, Februari 2014)
- Faizin, N., M., 2009, Penggunaan Model Pembelajaran Multimedia Interaktif (MMI) pada Konsep Listrik Dinamis untuk Meningkatkan Penguasaan Konsep dan Memperbaiki Sikap Belajar Siswa, Online, (Diakses http://smkn3-kuningan.net/seminar_uny/04_Nor%20Faizin.pdf, Februari 2014)
- Hafiar, Hanny, dkk. 2005. Pengaruh Pelatihan e-Learning Terhadap Motivasi Peserta Dalam Penggunaan Metode E-learning di Universitas Padjadjaran Bandung.
- Lucyana, M., 2006, Multimedia Interaktif sebagai Media Pembelajaran Mata Pelajaran Praktik Mesin Listrik Sub Pokok Bahasan Pelilitan Ulang Motor 1 Fasa, Online, (Diakses <http://digilib.unnes.ac.id/gsd/collect/skripsi/index/assoc/HASH016a/c1186cb4.dir/doc.pdf>, Februari 2014)
- Saade, G., R., dkk, 2007, Viability of the “Technology Acceptance Model” in Multimedia Learning Environments : A Comparative Study, (Online) Interdisciplinary Journal of Knowledge and Learning Objects Volume 3, <http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.100.5405&rep=rep1&type=pdf>.
- Saguni, F., 2006, Prinsip-prinsip Kognitif Pembelajaran Multimedia : Peran Modality Modality dan Contiguity Terhadap Peningkatan Hasil Belajar, (Online), Ihsan, Vol.8 (3), <http://journal.unair.ac.id/FilerPDF/01%20-%20prinsip-prinsi%20kongnitif%20pembelajaran%20multimedia>.
- Umar, Husein., 2000. Metode Penelitian untuk skripsi dan tesis bisnis, Cetakkan ketiga PT. Raja Grafindo Persada. Jakarta.