

INTENSITAS PERILAKU PENGGUNA *E-LEARNING SYSTEM* DENGAN MODEL *UTAUT*

Fatma Sari¹ dan Susan Dian P.S.²

Dosen Universitas Bina Darma

Jalan Jenderal Ahmad Yani No.12 Palembang

Pos-el: fatmasari@mail.binadarma.ac.id¹, susandian@mail.binadarma.ac.id²

Abstract: *This study aims to determine behavioral intention in the use of e-learning system using models UTAUT. The phenomenon underlying the research is: It is not yet optimal use of e-learning by students information systems in the learning process, not yet optimal socialization of the existence of e-learning, so that is not maximized and yet utilization measurability of the impact of using e-learning for lecturers. This study is limited in its scope: analysis of the influence of performance expectancy, effort expectancy, social influence on behavioral intention in the use of e-learning on the lecturer in the University of Bina Darma. results showed that Performance Expectancy of Behavioral Intention in the use of e-learning system had no significant effect while the Effort Expectancy and Social Influence on Behavior Intention in the use of e-learning system.*

Keywords: *E-learning System, Models UTAUT, Performance Expectancy, Effort Expectancy, and Social Influence*

Abstrak: *Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui niat perilaku dalam penggunaan e-learning sistem menggunakan model UTAUT. Fenomena yang mendasari penelitian ini adalah belum optimalnya penggunaan e-learning oleh mahasiswa program studi sistem informasi dalam proses pembelajaran, sosialisasi keberadaan e-learning belum optimal, sehingga belum maksimal dan belum terukurnya pemanfaatan dampak penggunaan e-learning untuk mahasiswa program studi sistem informasi. Penelitian ini dibatasi dalam ruang lingkup: analisis pengaruh Performance Expectancy, Effort Expectancy, Social Influence terhadap niat perilaku dalam penggunaan e-learning pada mahasiswa program studi sistem informasi di Universitas Bina Darma. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Performance Expectancy dan Social Influence dari niat perilaku dalam penggunaan sistem e-learning berpengaruh signifikan sedangkan Effort Expectancy pada niat perilaku dalam penggunaan e-learning sistem berpengaruh secara signifikan tetapi mempunyai hubungan yang lemah.*

Kata kunci: *E-Learning System, Models UTAUT, Performance Expectancy, Effort Expectancy, dan Pengaruh Sosial*

1. PENDAHULUAN

Penerapan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) di institusi pendidikan Perguruan Tinggi atau sekolah), saat ini sudah menjadi keharusan walaupun tidak ada yang mewajibkan, karena penerapan TIK dapat menjadi salah satu indikator keberhasilan suatu institusi pendidikan. Cepat atau lambat, pada akhirnya institusi pendidikan akan terkait dalam suatu komunitas yang menuntut untuk mengadopsi penerapan TIK. *E-learning*

(*electronic learning*) adalah salah satu aspek penerapan TIK di institusi pendidikan. *E-learning* didefinisikan sebagai penyampaian konten pembelajaran atau pengalaman belajar secara elektronik menggunakan komputer dan media berbasis komputer (Smaldino, 2005). Konsep dan mekanisme belajar mengajar berbasis teknologi informasi telah berkembang ke berbagai ragam bentuk modalitas media pembelajaran. Konsep pembelajaran berbasis *e-learning* membawa pengaruh terjadinya proses transformasi pendidikan konvensional ke dalam bentuk digital, baik dari sisi sistem maupun

kontennya. Saat ini konsep *e-learning* sudah banyak diterima oleh masyarakat dunia, terbukti dengan maraknya implementasi *e-learning* di lembaga pendidikan maupun industri. Mengimplementasikan *e-learning system* adalah sebuah tindakan strategis untuk meningkatkan proses pembelajaran dan interaksi antara mahasiswa dan dosen di perguruan tinggi. *E-learning System* berfungsi sebagai alat untuk mendukung manajemen pembelajaran dan membuat interaksi antara mahasiswa dan dosen menjadi lebih mudah. Dengan menggunakan *e-learning System* mahasiswa dan dosen dapat berinteraksi satu sama lain kapan saja dan dimana saja.

Untuk meraih tujuan tersebut, Universitas Bina Darma telah memanfaatkan *e-learning* sejak tahun 2008. Pemanfaatan *e-learning* diikuti dengan kebijakan dari pihak Universitas untuk mendukung penggunaan *e-learning* di dalam kelas tradisional (belum menggunakan *e-learning*) termasuk memberikan *rewards* kepada dosen-dosen yang aktif menggunakan *e-learning*. Hampir selama dua tahun pemanfaatan *e-learning* Universitas Bina Darma masih mengalami banyak hambatan untuk mengkombinasikan pembelajaran tradisional dengan *e-learning*. Beberapa dosen mengalami kesulitan-kesulitan untuk mengubah cara mereka mengajar dari pengajaran tradisional menjadi kombinasi pengajaran tradisional dengan *e-learning*. Penelitian ini bertujuan untuk memperoleh pemahaman yang lebih baik terhadap dan mengetahui intensi penggunaan *e-learning* oleh dosen Universitas Bina Darma.

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan *Unified Theory of Acceptance and*

Use of The Technology (UTAUT), yang dikembangkan oleh Venkatesh, et. al. (2003). Teori ini menyediakan alat yang berguna bagi para manajer yang perlu menilai kemungkinan keberhasilan pengenalan teknologi baru dan membantu mereka memahami penggerak penerimaan dengan tujuan untuk proaktif mendesain intervensi (termasuk pelatihan, sosialisasi, dan lain-lain) yang ditargetkan pada populasi pengguna yang mungkin cenderung kurang untuk mengadopsi dan menggunakan sistem baru.

UTAUT menggabungkan fitur-fitur yang berhasil dari delapan teori penerimaan teknologi terkemuka menjadi satu teori. Kedelapan teori terkemuka yang disatukan di dalam *UTAUT* adalah *Theory of Reasoned Action (TRA)*, *Technology Acceptance Model (TAM)*, *Motivational Model (MM)*, *Theory of Planned Behavior (TPB)*, *Combined TAM and TPB*, *Model of PC Utilization (MPTU)*, *Innovation Diffusion Theory (IDT)* dan *Social Cognitive Theory (SCT)*. *UTAUT* terbukti lebih berhasil dibandingkan kedelapan teori yang lain dalam menjelaskan hingga 70 persen varian pengguna. Setelah mengevaluasi kedelapan model, Venkatesh, et. Al. (2003) menemukan tujuh konstruk yang nampak menjadi determinan langsung yang signifikan terhadap *behavioral intention* atau *use behavior* dalam satu atau lebih di masing-masing model.

Konstruk-konstruk tersebut adalah *performance expectancy*, *effort expectancy*, *social influence*, *facilitating conditions*, *attitude toward using technology*, dan *self-efficacy*. Setelah melalui pengujian lebih lanjut, mereka menemukan empat konstruk utama yang

memainkan peran penting sebagai determinan langsung dari *behavioral intention* dan *use behavior* yaitu, *performance expectancy*, *effort expectancy*, *social influence*, dan *facilitating conditions*. Dalam penelitian ini akan dibahas pengaruh *performance expectancy*, *effort expectancy*, *social influence* terhadap penerimaan penerapan *e-learning system* pada *e-learning* Universitas Bina Darma.

2. METODOLOGI PENELITIAN

2.1 Pengertian *E-Learning*

E-learning dapat didefinisikan sebagai: 1) Metode belajar mengajar baru yang menggunakan media jaringan komputer dan *Internet*; 2) Tersampainya bahan ajar (konten) melalui media elektronik. Otomatis bentuk bahan ajar juga dalam bentuk elektronik (*digital*); 3) Adanya sistem dan aplikasi elektronik yang mendukung proses belajar mengajar (Satria, 2009).

2.2 Keuntungan Menggunakan *E-Learning*

E-learning mempermudah interaksi antara peserta didik dengan bahan/materi, peserta didik dengan dosen/guru/instruktur maupun sesama peserta didik.

Beberapa keuntungan yang diperoleh dengan menggunakan *e-learning* yakni: 1) Fleksibel karena siswa dapat belajar kapan saja, dimana saja, dan dengan tipe pembelajaran yang

berbeda-beda; 2) Menghemat waktu proses belajar mengajar; 3) Mengurangi biaya perjalanan; 4) Menghemat biaya pendidikan secara keseluruhan (infrastruktur, peralatan, buku-buku); 5) Menjangkau wilayah geografis yang lebih luas; 6) Melatih pembelajar lebih mandiri dalam mendapatkan ilmu pengetahuan (Satria, 2009).

2.3 Kekurangan Menggunakan *E-Learning*

Beberapa kekurangan menggunakan *e-learning* yakni: 1) Karena *e-learning* menggunakan teknologi informasi, tidak semua orang terutama orang yang masih awam dapat menggunakannya dengan baik; 2) Membuat *e-learning* yang interaktif dan sesuai dengan keinginan pengguna membutuhkan programming yang sulit, sehingga pembuatannya cukup lama.; 3) Tidak semua orang mau menggunakan *e-learning* sebagai media belajar; 4) Butuh usaha lebih dalam mempersiapkan materi pembelajaran; 5) Harus memperhatikan sisi *paedagogi* dari suatu materi (Satrio, 2009).

2.4 Metode Penyampaian *E-Learning*

Metode penyampaian *e-Learning* yang dilakukan dari objek penelitian ini adalah *Synchronous e-Learning* yaitu pembimbing belajar dan pembelajar dalam ruang dan waktu yang sama meskipun secara tempat berbeda.

Asynchronous e-Learning: pembimbing belajar dan pembelajar dalam ruang yang sama (*virtualclass*), meskipun dalam waktu dan

tempat yang berbeda dimanapun dan kapanpun (Satrio, 2009).

2.5 Metode Pembelajaran *E-Learning*

Metode pembelajaran *e-Learning* yang dilakukan antara lain (Satrio, 2009):

- 1) *Instruction* adanya arahan tugas yang jelas.
- Interaction* adanya sarana untuk berkomunikasi (siswa-siswa, siswa-pengajar, siswa-sumber lain).
- 2) *Evaluation* adanya kriteria keberhasilan (bagi mahasiswa dan program)

2.6 Fungsi dan Manfaat *E-Learning*

Ada 3 (tiga) fungsi pembelajaran elektronik terhadap kegiatan pembelajaran di dalam kelas (*classroom instruction*), yaitu:

- 1) Suplemen: dikatakan berfungsi sebagai suplemen (tambahan), apabila peserta didik mempunyai kebebasan memilih, apakah akan memanfaatkan materi pembelajaran elektronik atau tidak.
- 2) Komplemen (tambahan): dikatakan berfungsi sebagai komplemen (pelengkap) apabila materi pembelajaran elektronik diprogramkan untuk melengkapi materi.

Substitusi (pengganti): beberapa perguruan tinggi di negara-negara maju memberikan beberapa alternatif model kegiatan pembelajaran/perkuliahannya kepada para mahasiswanya. Tujuannya agar para mahasiswa dapat secara fleksibel mengelola kegiatan perkuliahannya sesuai dengan waktu dan aktivitas lain sehari-hari mahasiswa (Satria, 2009).

2.7 Model UTAUT

Beberapa model yang dibangun untuk menganalisis dan memahami faktor-faktor yang mempengaruhi diterimanya penggunaan teknologi komputer, diantaranya yang tercatat dalam berbagai literatur dan referensi hasil riset di bidang teknologi informasi adalah *Theory of Reasoned Action (TRA)*, *Theory of Planned Behaviour (TPB)*, dan *Technology Acceptance Model (TAM)*. Model *TAM* sebenarnya diadopsi dari model *TRA* yaitu teori tindakan yang beralasan dengan satu premis bahwa reaksi dan persepsi seseorang terhadap sesuatu hal, akan menentukan sikap dan perilaku orang tersebut. Reaksi dan persepsi pengguna teknologi informasi akan mempengaruhi sikapnya dalam penerimaan terhadap teknologi tersebut. Salah satu faktor yang dapat mempengaruhinya adalah persepsi pengguna terhadap kemanfaatan dan kemudahan penggunaan Teknologi Informasi (TI) sebagai suatu tindakan yang beralasan dalam konteks pengguna teknologi, sehingga alasan seseorang dalam melihat manfaat dan kemudahan penggunaan TI menjadikan tindakan/perilaku orang tersebut sebagai tolok ukur dalam penerimaan sebuah teknologi.

Model *UTAUT* ini merupakan model penerimaan teknologi informasi yang relative baru dikembangkan berdasarkan teori dan model sebelumnya. Model *UTAUT* menguji faktor-faktor penentu user acceptance dan perilaku penggunaan yang terdiri dari: *performance expectancy*, *effort expectancy*, *social influence* dan *facilitating conditions*, dan menemukan bahwa keempat hal tersebut berkontribusi kepada perilaku penggunaan baik secara

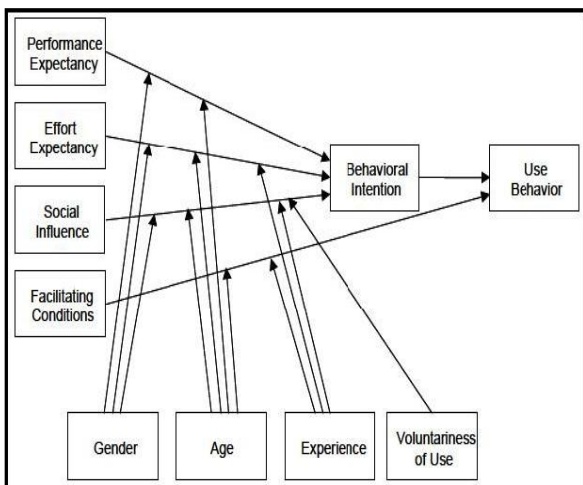
langsung maupun tidak langsung melalui *behavioral intention*. *UTAUT* juga mempertimbangkan faktor-faktor seperti *gender*, usia, pengalaman menggunakan secara sukarela atau tidak. Konsep *UTAUT* dapat dilihat pada tabel 1 berikut ini:

Tabel 1. Model UTAUT

Konsep UTAUT	Akar Konsepsi	Model Sumber
Performance Expectancy	<i>Perceived Advantage</i>	TAM
	<i>Usefulness</i>	MM
	<i>Extrinsic Motivation</i>	MPCU
	<i>Job Fit</i>	IDC
	<i>Realtive Advantage</i>	SCT
	<i>Outcome Expectations</i>	
	<i>Expectations</i>	
Effort Expectancy	<i>Perceived Ease of Use</i>	TAM
	<i>Use Complexity</i>	MPCU
	<i>Ease of Use</i>	IDT
	<i>Ease of Use</i>	TRA,TPB,C-
Social Influence	<i>Subjective Norm</i>	TAM,TPB
	<i>Social Factors</i>	MPCU
Facilitating Conditions	<i>Image</i>	IDT
	<i>Perceived Behavior Control</i>	TPB,C-
	<i>Facilitating Conditions</i>	TAM-TPB
	<i>Comptability</i>	MPCU
		IDT

Sumber: Azhary dan Sari (2008)

Keterkaitan antara determinan-determinan dan moderator-moderator ini dapat dilihat dari gambar 1 berikut ini:



Gambar 1. Model UTAUT

Selain itu, upaya *UTAUT* model untuk menjelaskan bagaimana pengaruh perbedaan individu menggunakan teknologi. Lebih khusus lagi, hubungan antara persepsi kemanfaatan, kemudahan penggunaan, dan niat penggunaan dapat dimoderatori oleh usia, jenis kelamin, dan pengalaman. Sebagai contoh, kekuatan antara manfaat yang dirasakan dan niat penggunaan bervariasi dengan usia dan gender seperti itu lebih signifikan bagi pekerja laki-laki dan muda. Pengaruh persepsi kemudahan penggunaan terhadap niat juga dimoderasi oleh jenis kelamin dan usia sedemikian rupa sehingga lebih signifikan bagi perempuan dan pekerja yang lebih tua, dan mereka mengurangi efek dengan pengalaman. Model *UTAUT* menyumbang 70 persen dari varians dalam penggunaan niat, lebih baik dari studi *TAM* saja. Meskipun *UTAUT* memberikan janji besar untuk meningkatkan pemahaman kita untuk penerimaan teknologi, awal *UTAUT* studi difokuskan pada organisasi besar. Selain itu, skala yang digunakan dalam model *UTAUT* yang baru sebagai mereka berada dalam kombinasi sejumlah sisik sebelumnya, dan karena itu, kesesuaian skala ini perlu lebih lanjut diuji. (Venkatesh et. al., 2003).

2.7.1 Performance Expectancy

Performance expectancy adalah tingkat kemudahan yang berhubungan dengan penggunaan suatu sistem. Variabel tersebut diformulasikan berdasarkan 3 (tiga) konstruk pada model atau teori sebelumnya yaitu 1) persepsi kemudahan penggunaan (*perceived easy of use-PEOU*) dari model *TAM*; 2) Kompleksitas dari *Model of PC Utilization*

(MPCU); 3) Kemudahan penggunaan dari teori difusi inovasi (Venkantesh et. al., 2003).

2.7.2 Effort Expectancy (Ekspektasi Usaha)

Effort Expectancy adalah tingkat keyakinan individu bahwa menggunakan sistem akan membantunya untuk mencapai kinerja pekerjaannya (Venkantesh et. al., 2003). Variabel dalam model UTAUT ini disusun berdasarkan 5 (lima) konstruk pada model atau teori sebelumnya, yaitu 1) Persepsi manfaat (*perceived usefulness-PU*) dari model TAM; 2) Motivasi ekstrinsik; 3) Kecocokan pekerjaan; 4) Keunggulan relatif, dan 5) Ekspektasi hasil. (Venkantesh et. al., 2003).

2.7.3 Social Influence (Pengaruh Sosial)

Social Influence adalah tingkat persepsi seseorang bahwa pihak lain percaya bahwa sebaiknya menggunakan sistem baru (Venkantesh et. al., 2003): 1) Pengaruh sosial merupakan faktor penentu terhadap tujuan perilaku dalam menggunakan teknologi informasi yang direpresentasikan sebagai norma subyektif dalam TRA, TAM, TPB; 2) Faktor sosial dalam MPCU; 3) Serta citra dalam teori difusi inovasi.

2.8 Desain Penelitian

Ada berbagai istilah lain selain desain penelitian, yaitu metode, teknik, jenis, tipe dan prosedur penelitian.

Menurut Jogiyanto (2008) terdapat dua jenis penelitian yaitu riset eksploratori (*exploratory research*) dan riset pengujian hipotesis (*hypothesis testing*). Penelitian ini

menggunakan riset pengujian hipotesis, yaitu peneliti membangun hipotesis dengan landasan teori dan penelitian yang relevan.

Menurut Rahadi (2010), Tujuan pokok suatu penelitian adalah untuk menjawab pertanyaan dan hipotesis. Untuk itu peneliti merumuskan hipotesis, mengumpulkan data, memproses data, membuat analisis dan interpretasi. Analisis data belum dapat menjawab pertanyaan penelitian. Setelah data dianalisis dan diperoleh informasi yang lebih sederhana, hasil analisis tersebut harus diinterpretasi untuk mencari makna dan implikasi dari hasil analisis tersebut

2.9 Definisi Operasional

Definisi operasional sering dijelaskan sebagai suatu spesifikasi kegiatan peneliti dalam mengukur variabel. Definisi operasional akan mampu menjelaskan suatu fenomena secara tepat. Tabel 2 berikut menjelaskan tentang operasional variabel yang digunakan dan semuanya mempunyai skala interval.

Tabel 2. Operasional Variabel

Variabel	Dimensi
<i>Performance Expectancy</i> (X1)	- <i>Perceived Usefulness</i> - <i>Outcome Expectations</i>
<i>Effort Expectancy</i> (X2)	- <i>Perceived ease of use</i> - <i>Ease of use</i>
<i>Social Influence</i> (X3)	- <i>Subjective norm</i> - <i>Social factor</i>
Penerimaan <i>E-learning Systems</i> (Y)	- Frekuensi menggunakan pemakaian nyata - Niat

2.10 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian dalam penelitian ini adalah :

- 1) *E-Learning Systems* Universitas Bina Darma
Adalah untuk melihat kemampuan belajar mandiri mahasiswa. Sehingga dapat diketahui sejauh mana kemampuan belajar mandiri mereka untuk mencari materi tersebut agar dapat memenuhi tugas yang di minta.
- 2) Angket / Kuisioner
Data yang diperlukan meliputi data tentang penerimaan *e-learning systems*. Hal-hal yang dilihat adalah *performance expectancy*, *effort expectancy* dan *social influence* terhadap penerimaan *e-learning systems*. Kuisioner yang dibuat memiliki skala 1 sampai 5 (*five-point likert scale*). Skala yang digunakan adalah skala linkert yang berupa interval yaitu : (1) Skor 5 untuk jawaban Sangat Setuju; (2) Skor 4 untuk jawaban Setuju; (3) Skor 3 untuk jawaban Netral; (4) Skor 2 untuk jawaban Kurang Setuju; dan (5) Skor 1 untuk jawaban Sangat Tidak Setuju. Dari jawaban responden kemudian diberi skor nilai, agar dapat diolah secara kuantitatif.

2.11 Sumber Data

Penelitian ini memerlukan data untuk mengungkap fakta sehingga penelitian dapat berhasil sesuai dengan tujuan. Data yang digunakan adalah data primer, yakni data yang langsung dikumpulkan oleh peneliti dari sumber pertamanya. Data primer yang dikumpulkan

berupa penyebaran kuisioner kepada mahasiswa yang telah menggunakan *e-learning systems*.

2.12 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang dilakukan adalah membagikan kuisioner kepada mahasiswa. Kuisioner merupakan suatu daftar pertanyaan yang diberikan kepada subyek penelitian dengan maksud agar dari jawaban yang diberikan subyek, sehingga kondisi subyek yang akan diteliti dapat terungkap.

2.13 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah:

- 1) Deskriptif kuantitatif: statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisa data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi.
- 2) Pengujian validitas dan reliabilitas: uji validitas ditujukan untuk menguji sejauhmana alat ukur yang berupa kuisioner dapat mengukur apa yang hendak diukur. Dengan menggunakan teknik korelasi *product moment*, dihitung dengan skor total untuk mengetahui pertanyaan mana yang valid dan tidak valid. Pengujian reliabilitas dalam penelitian ini menggunakan nilai *cronbach alpha*, karena nilai dari jawaban terdiri dari rentangan nilai dengan koefisien alpha harus lebih besar dari 0,6.

- 3) Pengujian regresi linier berganda: analisis regresi dilakukan untuk mengetahui bagaimana variabel dependen dapat diprediksikan melalui variabel independen atau prediktor secara individual. Dampak dari penggunaan analisis regresi dapat digunakan untuk memutuskan apakah naik dan menurunnya variabel dependen dapat dilakukan melalui menaikkan dan menurunkan keadaan variabel independen atau untuk meningkatkan keadaan variabel dependen dapat dilakukan dengan meningkatkan variabel independen atau sebaliknya.
- 4) Pengujian korelasi: menurut Umar (2003) analisa korelasi berguna untuk menentukan suatu besaran yang menyatakan bagaimana kuat hubungan suatu variabel dengan variabel yang lain. Simbol dari besaran korelasi adalah r yang disebut koefisien korelasi sedangkan simbol parameternya adalah p .

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Hasil

Pada penelitian ini akan dibahas mengenai pengaruh *performance expectancy*, *effort expectancy* dan *social influence* terhadap penerimaan *e-learning systems*. Hal pertama yang akan dilakukan adalah analisis instrument penelitian. Instrumen penelitian dikatakan baik apabila instrument penelitian tersebut memenuhi syarat validitas dan *reliable*. Kemudian

dilakukan uji regresi berganda dan uji korelasi menjawab hipotesis yang telah ditentukan.

3.1.1 Deskripsi Responden

Deskripsi responden yang menjadi target penelitian ini dikelompokkan berdasarkan jenis kelamin.

Tabel 3. Klasifikasi Responden berdasarkan Jenis Kelamin

Jenis Kelamin	Jumlah	Persentase
Laki-laki	59	59%
Perempuan	41	41%
Total	100	100

3.1.2 Validitas Alat Ukur

Validitas sebuah alat ukur diketahui dengan cara mengkorelasikan skor masing-masing item dengan total skor masing-masing item. Di dalam penelitian ini jumlah responden 100 orang, menurut tabel statistika tingkat korelasi nilai r harus lebih besar dari 0,195.

Pada tabel dibawah ini terlihat bahwa nilai *corrected item total correlation* $> 0,195$ untuk nilai X_1 , X_2 , X_3 , Y berarti semua pertanyaan didalam kuisisioner dinyatakan valid.

Tabel 4. Uji Validitas untuk Variabel X_1 , X_2 , X_3 dan Y

No	Variabel	Indikator	Corrected item
1.	X_1	X_{11}	0,700
		X_{12}	0,618
		X_{13}	0,698
		X_{14}	0,649
		X_{15}	0,661
2.	X_2	X_{21}	0,560
		X_{22}	0,593
		X_{23}	0,620
		X_{24}	0,685
3.	X_3	X_{31}	0,440
		X_{32}	0,211
		X_{33}	0,456
		X_{34}	0,407

No	Variabel	Indikator	Corrected item
4.	Y	Y1	0,563
		Y2	0,530
		Y3	0,561
		Y4	0,668
		Y5	0,738
		Y6	0,679
		Y7	0,458
		Y8	0,557

3.1.3 Reliabilitas Alat Ukur

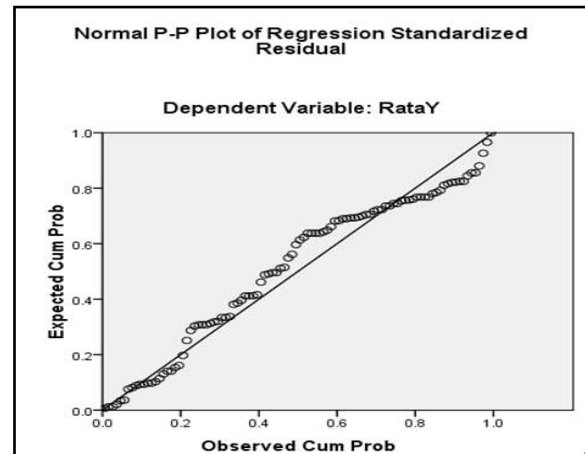
Pengujian reliabilitas adalah berkaitan dengan masalah adanya kepercayaan terhadap alat test (instrumen). Suatu instrumen dapat memiliki tingkat kepercayaan yang tinggi jika hasil dari pengujian instrumen tersebut menunjukkan hasil yang tetap. Dengan demikian, masalah reliabilitas berhubungan dengan masalah ketetapan hasil instrumen. Atau walaupun terjadi perubahan hasil instrumen, namun perubahan tersebut dianggap tidak berarti.

3.1.4 Uji Analisis Regresi Berganda

Dalam regresi linier berganda terdapat tiga persyaratan uji analisis regresi berganda yang harus dipenuhi, yaitu uji normalitas, uji heterokedasitas dan uji autokorelasi.

1) Uji Normalitas: Tujuan dilakukannya uji normalitas adalah untuk mengetahui apakah model regresi, variabel terikat (Y) dan variabel bebas (X1, X2 dan X3) keduanya mempunyai distribusi normal atau tidak. Pada penelitian ini data terdistribusi normal dalam model regresi dapat dilihat pada grafik normal P-P Plot, di mana titik-titik yang menyebar di sekitar garis diagonal serta penyebarannya mengikuti arah garis

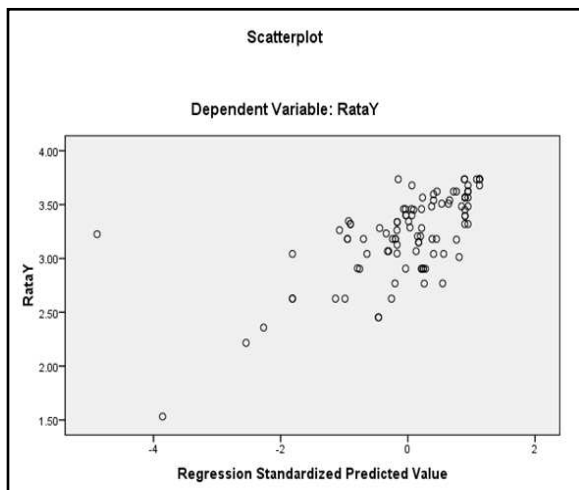
diagonal sehingga dikatakan berdistribusi normal.



Gambar 2. Uji Normalitas Variabel

2) Uji Heterokedasitas: Pengujian heterokedasitas bertujuan untuk mengetahui apakah dalam model regresi terjadi ketidaksamaan varians dari residual pengamatan ke pengamatan yang lain dengan dasar pengambilan keputusan adalah sebagai berikut: (1) Jika ada data yang membentuk pola tertentu, seperti titik-titik yang membentuk pola tertentu dan teratur (bergelombang, melebar kemudian menyempit), maka terjadi heterokedasitas.; (2) Jika tidak ada pola yang jelas serta titik-titik menyebar diatas dan dibawah angka 0 pada sumbu Y, maka tidak terjadi heterokedasitas.

Pada penelitian ini yang ditunjukkan oleh grafik *scatterplot* terlihat titik-titik yang menyebar secara acak dan data menyebar dengan baik diatas dan dibawah angka 0 pada sumbu Y, hal ini dapat diartikan tidak terjadi heterokedasitas pada model regresi.



Gambar 3. Uji Heterokedasitas

- 3) Uji Autokorelasi: Pengujian autokorelasi bertujuan untuk mengetahui apakah ada korelasi antara kesalahan pengganggu pada periode t dengan kesalahan pada periode $t-1$. Pengujian autokorelasi pada penelitian ini dapat dilihat dari nilai *durbin watson* sebesar 1.919 dimana angka *durbin watson* di antara -2 sampai +2 berarti tidak ada autokorelasi.
- 4) Uji Regresi Linier Berganda: Pada penelitian ini, telah dipenuhi uji normalitas, uji heterokedasitas dan uji autokorelasi, sehingga dapat dibentuk model persamaan linier berganda. Dari hasil perhitungan dengan menggunakan SPSS versi 16 diperoleh tabel uji regresi linier berganda sebagai berikut :

Tabel 5. Uji Regresi Linear Berganda

Model	Coefficients ^a				
	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients		
	B	Std. Error	Beta	t	Sig.
1 (Constant)	.981	.271		3.622	.000
RataX1	.245	.103	.273	2.367	.020
RataX2	.067	.095	.076	.703	.484
RataX3	.386	.098	.394	3.921	.000
2 (Constant)	1.027	.262		3.919	.000
RataX1	.283	.088	.315	3.221	.002
RataX3	.401	.096	.409	4.181	.000

a. Dependent Variable: RataY

- 5) Uji Korelasi: Uji korelasi merupakan uji yang bertujuan untuk mencari hubungan dan membuktikan hipotesis hubungan antar variabel. Korelasi parsial digunakan untuk menganalisis pengaruh antara variabel independen dengan variabel dependent. Hasil perhitungan dengan menggunakan SPSS versi 16 diperoleh tabel uji regresi linier berganda sebagai berikut :

Tabel 6. Hasil Uji Regresi Linier Berganda

No.	Variabel	R
1.	X1 terhadap Y	0,568
2.	X2 terhadap Y	0,477
3.	X3 terhadap Y	0,604
4.	X1, X2 dan X3 terhadap Y	0,655

Dari hasil perhitungan dengan menggunakan SPSS versi 16, untuk korelasi X1 terhadap Y diperoleh nilai R sebesar 0,568, korelasi X2 terhadap Y diperoleh nilai R sebesar 0,477, korelasi X3 terhadap Y diperoleh nilai R sebesar 0,604, dan korelasi X1, X2 dan X3 terhadap Y diperoleh nilai R sebesar 0,655.

3.2 Pembahasan

Dugaan awal, bahwa *performance expectancy*, *effort expectancy* dan *social influence* berpengaruh terhadap penerimaan *e-learning systems*. Tabel 5. yang menunjukkan uji regresi linear berganda diperoleh persamaan linear sebagai berikut:

$$Y = 1,027 + 0,283X1 + 0,401X3 \dots\dots(1)$$

Dari fungsi regresi tersebut diatas, maka diketahui sebagai berikut: 1) Jika variabel *performance expectation* (X1) berubah sebesar satu unit skor maka penerimaan *e-learning systems* (Y) juga akan meningkat dengan 0,283 unit skor. Tanda positif menunjukkan perubahan yang searah. Apabila *performance expectancy* meningkat penerimaan *e-learning systems* juga meningkat.; 2) Jika variabel *social influence* (X3) berubah sebesar satu unit skor maka penerimaan *e-learning systems* (Y) juga akan meningkat dengan 0,401 unit skor. Tanda positif menunjukkan perubahan yang searah. Apabila *social influence* meningkat maka penerimaan *e-learning systems* juga akan meningkat.

Penelitian ini akan menguji hubungan masing masing variabel secara terpisah dengan menggunakan uji statistik korelasi. Teknik ini dipilih untuk memberikan gambaran hubungan masing masing variabel sebagaimana digambarkan dalam model, walaupun teknik ini belum menghasilkan nilai pengaruh secara simultan antara variabel independent dan dependent.

Dari tabel 6 dapat diketahui bahwa *performance expectancy* memiliki korelasi positif dan signifikan terhadap penerimaan *e-*

learning systems. Hasil ini dapat disebabkan oleh persepsi mahasiswa bahwa *e-learning systems* dapat berguna dalam meningkatkan efektifitas dan kualitas pembelajaran sehingga mahasiswa dapat memahami materi pembelajaran dengan lebih cepat. Dari hasil perhitungan dengan menggunakan SPSS versi 16 untuk korelasi *performance expectancy* (X1) terhadap penerimaan *e-learning systems* (Y) diperoleh nilai R 0,568. Ternyata nilai R lebih besar dari nilai koefisien korelasi (0,5) sehingga Ho ditolak dan Ha diterima. Jadi kesimpulannya ada hubungan positif dan signifikan antara variabel *performance expectancy* terhadap penerimaan *e-learning systems*. Kontribusi *performance expectancy* meningkatkan penerimaan *e-learning systems* adalah sebesar 56,8%.

Perhitungan uji korelasi *effort expectancy* memiliki korelasi positif dan signifikan tetapi keeratan hubungan antara keduanya lemah terhadap penerimaan pembelajaran dengan menggunakan *e-learning systems* diperoleh nilai R sebesar 0,477. Nilai koefisien korelasi lebih besar dari nilai R sehingga Ho diterima dan Ha ditolak. Jadi kesimpulannya ada hubungan positif dan signifikan tetapi keeratan hubungan antara keduanya lemah antara variabel *effort expectancy* terhadap penerimaan *e-learning systems* Kontribusi *effort expectancy* meningkatkan penerimaan *e-learning systems* adalah sebesar 47,7%. Diduga hal ini disebabkan oleh persepsi mahasiswa bahwa dengan menggunakan *e-learning systems* belum dapat menolongnya untuk mendapatkan kemudahan-kemudahan dalam proses pembelajaran dan membuat mereka belum memahami dengan jelas hal yang disampaikan

dalam pembelajaran. Hal ini mendukung hasil penelitian Venkatesh, dkk. (2003).

Uji bersama, yang melihat hubungan antara ketiga variabel bebas terhadap variabel terikat menunjukkan bahwa nilai r hitung yang diperoleh sebesar 0,655. Nilai R lebih besar dari nilai koefisien korelasi sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Jadi kesimpulannya ada hubungan positif dan signifikan antara variabel *performance expectancy*, *effort expectancy* dan *social influence* terhadap *penerimaan e-learning systems*. Kontribusi ketiga variabel bebas terhadap peningkatan *penerimaan e-learning systems* adalah sebesar 65,5%. Sisanya 35,5% *penerimaan e-learning systems* dipengaruhi hal lain yang tidak diteliti pada penelitian ini.

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian ini diperoleh simpulan sebagai berikut: 1) Berdasarkan uji korelasi, diperoleh fakta bahwa terdapat hubungan positif dan signifikan antara ketiga variabel bebas, yakni *performance expectancy*, *effort expectancy* dan *social influence* terhadap *penerimaan e-learning systems*, baik secara parsial maupun secara bersama-sama. Tetapi *effort expectancy* mempunyai hubungan yg lemah terhadap *e-learning systems*.; 2) Kontribusi *performance expectancy*, *effort expectancy* dan *social influence* meningkatkan *penerimaan e-learning systems*, secara berturut-turut sebesar 56,8%, 47,7%, dan 60,4%.; 3) Kontribusi ketiga variabel bebas terhadap peningkatan *penerimaan e-learning systems* adalah sebesar 65,5%.

DAFTAR RUJUKAN

- Jogiyanto, HM. 2008. *Metodologi Penelitian Sistem Informasi: Pedoman dan Contoh Melakukan Penelitian di Bidang Sistem Teknologi Informasi*. Andi. Yogyakarta.
- Rahadi, Dedi, Rianto. 2010. *Proses Riset Penelitian*. Tunggal Mandiri Publishing. Malang.
- Smaldino, Sharon E. 2005. *Instructional Technology and Media for Learning*. 8th ed, Inc, Wabon:Prentice-Hall. New Jersey.
- Satria, Romi. 2009. *Pengantar e-Learning dan Pengembangannya*. Online (Diakses <http://ilmukomputer.com> tanggal 17 November 2010).
- Umar, Husein. 2003. *Metode Riset Bisnis*. PT. Gramedia Pustaka Utama. Jakarta.
- Venkatesh, V., Morris, M.G., Davis, G.B., dan Davis, F.D. 2003. *User acceptance of information technology: toward a unified view*. MIS Quarterly, 27(3).