

KAJIAN MENGENAI PENGGUNAAN *E-LEARNING* DI KALANGAN MAHASISWA PERGURUAN TINGGI SWASTA DI KOTA PALEMBANG

Muhammad Nasir¹, Kurniawan²
Dosen Universitas Bina Darma, Palembang
Jalan Jenderal Ahmad Yani No.3 Palembang
Sur-el: nasir@binadarma.ac.id¹, kurniawan@binadarma.ac.id²

Abstract: *E-learning is a medium of learning delivered through the online. The media is often known as a Learning Management System system that can establish communication between faculty and students in the learning process. Most institutions, use of technology in the learning process which supports activities of college is a valuable asset. College success is usually to understand the advantages and usefulness of information technology, especially e-learning instructional media to support the college's performance. This study contains a review of the behavior of the user to use the medium of e-learning in the learning process. This study uses a model framework that adopts the model UTAUT. Based on the obtained regression equation $Y = 3.425 + 0.025 X_1 + 0.025 X_2 + 0.139 X_3$, in fact that the variable performance expectancy, effort expectancy does not affect the acceptance of e-learning learning using partially. But the influence of social variables affect the acceptance of e-learning learning using partially.*

Keywords: *Instructional Media, E-Learning, and UTAUT Model*

Abstrak: *E-learning 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.*

Kata Kunci: *Media Pembelajaran, E-Learning, dan 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 konkret. 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. 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, eksranet, CDROM, Video Tape, DVD, TV, Handphone, PDA dan lain-lain

Koran (2002), mendefinisikan *e-learning* sebagai sembarang pengajaran dan pembelajaran yang menggunakan rangkaian elektronik (LAN, WAN, atau internet) untuk menyampaikan isi pembelajaran, interaksi, atau bimbingan. Adapula yang menafsirkan *e-learning* sebagai bentuk pendidikan jarak jauh yang dilakukan melalui media internet. Sedangkan Dong (dalam Kamarga, 2002) mendefinisikan *e-learning* sebagai kegiatan belajar *asynchronous* melalui perangkat elektronik komputer yang memperoleh bahan belajar yang sesuai dengan kebutuhannya. *E-learning* juga didefinisikan: *e-Learning is a generic term for all technologically supported learning using an array of teaching and learning tools as phone bridging, audio and videotapes, teleconferencing, satellite transmissions, and the more recognized web-based training or computer aided instruction also commonly referred to as online courses* (Soekartawi, 2003). Rosenberg (2001) menekankan bahwa *e-learning* merujuk pada penggunaan teknologi internet untuk mengirimkan serangkaian solusi yang dapat meningkatkan pengetahuan dan keterampilan.

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*.

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji penerimaan penggunaan sistem *e-learning* pada Perguruan Tinggi di Kota Palembang. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode UTAUT. Penelitian ini akan melihat pengaruh ekspektasi usaha, ekspektasi kinerja dan pengaruh sosial terhadap penerimaan pembelajaran menggunakan *e-learning*. Hasil dari penelitian 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 di masa yang akan datang.

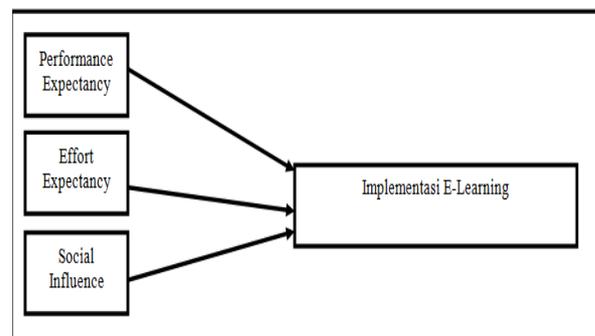
2. METODOLOGI PENELITIAN

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

Kajian dari penelitian ini bersifat kuantitatif yakni temuan dalam penelitian ini akan dideskripsikan secara kuantitatif dalam bentuk angka-angka matematis dan statistik. Metode pengambilan sampel dalam kajian kuantitatif penelitian ini adalah dengan metode *non probability* dengan *Purposive Random*

Sampling. Purposive Random Sampling digunakan dengan cara menetapkan sampel penelitian dimana peneliti menentukan responden berdasarkan anggapan bahwa informan dapat memberikan data pasti, lengkap dan akurat. Teknik *Random Sampling* digunakan dengan cara menetapkan sampel yang semua anggotanya memiliki peluang sama dan tidak terikat oleh apa pun untuk dimasukkan ke dalam sampel penelitian.

Teknik pengumpulan data primer dalam penelitian ini dilakukan dengan metode kuisisioner. Metode kuisisioner adalah salah satu metode pengumpulan data dengan kuisisioner sebagai alatnya. Pada kuisisioner diberikan petunjuk-petunjuk agar pelaksanaan pengisian kuisisioner berjalan dengan baik sesuai dengan yang diharapkan. Sedangkan sampel yang akan ditentukan adalah secara random dan acak. Kuisisioner akan diuji dengan realibilitas menggunakan *cronbach alpha* untuk menunjukkan sejauh mana suatu alat dapat dipercaya untuk mengukur suatu objek, koefisien alpha yang semakin mendekati 1 maka pertanyaan dalam kuisisioner semakin reliabel. Sebuah faktor dinyatakan reliabel jika koefisien alpha lebih besar dari 0,6 (Umar, 2000). Indikator variabel dinyatakan *reliable* jika nilai signifikan alpha kecil dari 0,05.

2.4 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 media pembelajaran *e-learning* dalam proses perkuliahan. Sedangkan data data sekunder diperoleh melalui studi pustaka (*Library Research*) yang berhubungan dengan sumber sumber yang dapat menjadi bahan dalam penulisan laporan penelitian

2.5 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.

2.6 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian dalam penelitian ini adalah angket/kuisisioner. Data yang diperlukan meliputi data tentang kajian penerimaan pengguna dalam implementasi proses pembelajaran menggunakan media *e-learning* yang digunakan di Perguruan Tinggi swasta di kota Palembang. Hal-hal yang dilihat adalah

performance expectancy, *effort expectancy* dan *social influence* terhadap penerimaan Teknologi Informasi (*Use Behaviour*). 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* yang berupa interval yaitu : Skor 5 untuk jawaban Sangat Setuju, Skor 4 untuk jawaban Setuju, Skor 3 untuk jawaban Ragu-ragu, Skor 2 untuk jawaban Tidak Setuju dan Skor 1 untuk jawaban 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.

2.7 Definisi Operasional

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

Tabel 1. Desain Penelitian

Variabel	Dimensi	Skala
<i>Performance 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

2.8 Teknik Analisis

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. Statistik deskriptif dapat digunakan bila peneliti hanya ingin mendeskripsikan data sampel, dan tidak ingin membuat kesimpulan yang berlaku untuk populasi dimana sampel diambil. Statistik deskriptif disajikan melalui tabel, grafik, diagram lingkaran, *pictogram*, perhitungan *modus*, *median* dan *mean*. Kegiatan dalam analisis data antara lain mengelompokkan data berdasarkan variabel dan jenis responden, mentabulasi data berdasarkan variabel dari seluruh responden, menyajikan data tiap variabel yang diteliti, melakukan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah, dan melakukan perhitungan untuk menguji hipotesa yang telah diajukan.

2) Pengujian Validitas dan Reliabilitas

Uji validitas ditujukan untuk menguji sejauhmana alat ukur yang berupa kuisisioner 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.

Penelitian ini menggunakan kuisisioner untuk mengumpulkan data penelitian, dan untuk mengetahui indeks validitas angket tersebut digunakan rumus *product moment correlation* dari *Pearson* yakni:

$$r = \frac{n(\sum XY) - (\sum X \sum Y)}{\sqrt{[n \sum X^2][n \sum Y^2 - (\sum Y)^2]}} \quad \dots\dots (1)$$

Di mana :

- R = Korelasi *product moment* atau nilai validasi item.
- X = Jumlah skor semua butir *instrument* dalam variabel tersebut
- Y = Jumlah skor semua butir *instrumen* dalam variabel tersebut
- n = Jumlah responden

Uji reliabilitas ditujukan untuk menguji sejauhmana suatu hasil pengukuran relatif konsisten apabila pengukuran diulang dua kali atau lebih. Reliabilitas adalah indeks yang menunjukkan sejauhmana alat ukur dapat dipercaya atau diandalkan bila alat ukur tersebut digunakan dua kali untuk mengukur gejala yang sama, maka hasil yang diperoleh relatif konsisten. 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. Analisis regresi berganda digunakan bila jumlah variabel independennya minimal 2, Persamaan regresi untuk dua prediktor adalah :

$$Y = a + b_1 X_1 + b_2 X_2 \quad \dots\dots (2)$$

4) Pengujian Korelasi

Menurut Umar (2004:) 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*. Untuk menghitung nilai korelasi digunakan rumus:

$$R(1,2) = \frac{b_1 \sum X_1 Y + b_2 \sum X_2 Y}{\sum Y^2} \quad \dots\dots (3)$$

Nilai koefisien korelasi *r* berkisar antara -1 sampai +1 yang kriteria pemanfaatannya dijelaskan sebagai berikut:

- 1) Jika nilai $r > 0$ artinya telah terjadi hubungan yang linier positif yaitu makin besar nilai variabel *x* (*independent*), makin besar pula nilai variabel *Y*, dan sebaliknya.

- 2) Jika nilai $r < 0$ artinya telah terjadi hubungan yang linier negatif yaitu makin kecil nilai variabel x (*independent*), makin besar pula nilai variabel Y , dan sebaliknya.
- 3) Jika nilai $r = 0$ artinya tidak ada hubungan sama sekali antara variabel x (*independent*) dengan variabel Y .

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini berupa kajian terhadap penggunaan *e-learning* bagi kalangan mahasiswa perguruan tinggi swasta di kota Palembang. Hal yang akan diukur dalam penelitian ini adalah penerimaan mahasiswa terhadap penggunaan teknologi informasi di perguruan tinggi swasta di tempatnya. Model yang dipakai untuk mengukur hal ini adalah *Unified Theory of Acceptance and Use of Technology Model*. Pada penelitian ini akan dibahas mengenai pengaruh *performance expectancy*, *effort expectancy* dan *social influence* terhadap penerimaan teknologi informasi. 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 Deskripsi Responden

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

Tabel 2. Tabel Distribusi 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

Validitas sebuah alat ukur diketahui dengan cara mengkorelasikan skor masing-masing item dengan total skor masing-masing item. Validitas atau *correlation* dinyatakan valid apabila mempunyai nilai *correlation r* hitung lebih besar dari *r* standar atau *r* tabel. Skor *r* tabel dapat dilihat dalam tabel statistika. Nilai *r* tergantung pada banyaknya jumlah responden yang ada. 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

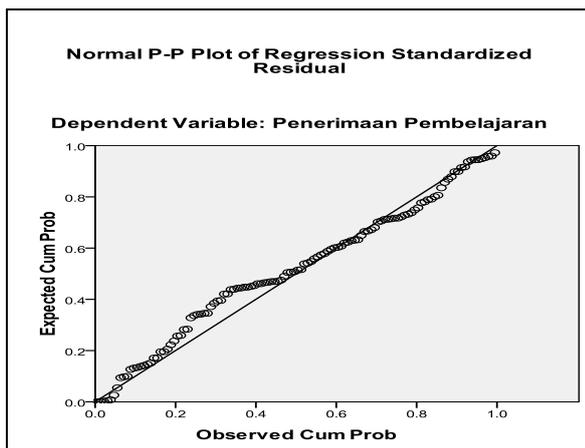
Berdasarkan hasil perhitungan terhadap uji reliabilitas data diperoleh seluruh nilai *cronbach's alpha* untuk seluruh variabel penelitian lebih besar dari 0,6 (lihat tabel 3) yang berarti instrument penelitian dinyatakan *reliable*.

Tabel 3. Hasil Uji Reliabilitas Variabel Penelitian

No	Variabel	Cronbch's Alpha	Keterangan
1	<i>Performance Expectancy</i>	0,897	Reliabel
2	<i>Effort Expectancy</i>	0,807	Reliabel
3	<i>Social Influence</i>	0,733	Reliabel
4	<i>Penerimaan Pembelajaran</i>	0,951	Reliabel

3.4 Uji Normalitas

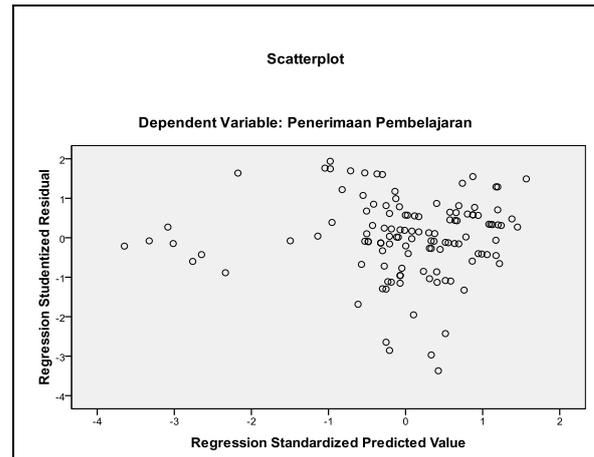
Berdasarkan hasil uji normalitas (lihat Gambar 2) memperlihatkan bahwa penyebaran titik-titik mendekati garis diagonal. Hal ini menjelaskan bahwa data berdistribusi normal.



Gambar 2. Hasil Uji Normalitas

3.5 Uji Heterokedastisitas

Berdasarkan hasil uji *heterokedastisitas* (lihat Gambar 3) memperlihatkan bahwa titik-titik menyebar secara acak atau tidak membentuk pola. Hal ini berarti bahwa pada model regresi tidak ditemukan adanya masalah *heteroskedastisitas*.



Gambar 3. Hasil Uji Heterokedastisitas

3.6 Uji Multikolinieritas

Berdasarkan tabel 4 terlihat bahwa nilai VIF untuk variabel *performance expectancy* sebesar 1,047; variabel *effort expectancy* sebesar 1,064 dan variabel *social influence* sebesar 1,020. Karena nilai VIF semua variabel kurang dari 10, maka dapat disimpulkan bahwa pada model regresi tidak ditemukan adanya masalah multikolinieritas.

Tabel 4. Hasil Uji Multikolinieritas

Model	Collinearity Statistics	
	Tolerance	VIF
1 (Constant)		
<i>Performance Expectancy</i>	.955	1.047
<i>Effort Expectancy</i>	.940	1.064
<i>Social Influence</i>	.980	1.020

3.7 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 (X_1), Ekspektasi Usaha (X_2) dan variabel Pengaruh Sosial (X_3) 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*.

3.8 Hasil Analisis Regresi Linier Berganda

Untuk mengetahui pengaruh secara bersama-sama variabel *independent* terhadap

variabel dependen digunakan uji F dengan hasil sebagai berikut:

Tabel 6. Hasil Uji Regresi Berganda (Uji F)

	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			

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 *e-learning*.

4. SIMPULAN

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) Untuk mendapatkan kajian yang lebih sempurna dalam Implementasi dan Penggunaan Media *e-learning* dikalangan mahasiswa dalam proses pembelajaran di Perguruan Tinggi, maka perlu ditambahkan variabel lain untuk menyempurnakannya, antara lain, *facilitating condition*, *age*, *gender* dan *experience*.

DAFTAR RUJUKAN

- Harfiar, Hanny, dkk. 2005. *Pengaruh Pelatihan e-Learning Terhadap Motivasi Peserta Dalam Penggunaan Metode E-learning di Universitas Padjadjaran Bandung*. Laporan Penelitian. (Online). (Diakses http://pustaka.unpad.ac.id/wp-content/uploads/2009/01/pengaruh_pelatihan_e-learning.pdf, 10 Mei 2013 (online))
- Kamarga, Hanny. 2002. *Belajar Sejarah melalui e-learning; Alternatif Mengakses Sumber Informasi Kesejarahan*. Inti Media. Jakarta.
- Koran, Jaya Kumar C. 2002. *Aplikasi E-Learning dalam Pengajaran dan pembelajaran di Sekolah Malaysia*. Kementerian Pendidikan Malaysia. (Online). (Diakses http://file.upi.edu/direktori/fip/jur._pend._1uar_sekolah/194704171973032-muliati_purwasasmita/aplikasi_e-learning_dalam_pengajaran_dan_pembelajaran_di_sek.pdf, 10 Mei 2013.
- Soekartawi. 2003. *Prinsip Dasar E-Learning: Teori Dan Aplikasinya Di Indonesia*. Jurnal Teknodik, Edisi No.12/VII/Oktober/2003.
- Rosenberg, M. 2001. *E-Learning: Strategies for Delivering Knowledge in the Digital Age*. McGraw-Hill. New York.
- Umar, Husein. 2000. *Metode Penelitian untuk Skripsi dan Tesis Bisnis*. Cetakkan ketiga PT. Raja Grafindo Persada. Jakarta.