

FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI PENGGUNAAN E-LEARNING DALAM PROSES PEMBELAJARAN DI UNIVERSITAS HASANUDDIN MAKASSAR

**FACTORS AFFECTING USE E-LEARNING IN THE LEARNNING
PROCESS AT HASANUDDIN UNIVERSITY OF MAKASSAR**

Monica Sulastri, Universitas Hasanuddin Makassar

(monica@gmail.com)

Lusiana Putri Ahmadi, Universitas Nahdlatul Ulama Indonesia

(lusi@unusia.ac.id)

Abstrak

Perkembangan zaman yang semakin pesat terutama pada bidang *information and communication technologies* telah merambah di setiap sendi-sendi kehidupan manusia terutama dalam dunia pendidikan. *Information and communication technologies* sendiri dapat menyediakan sarana pembelajaran secara online, salah satu contohnya yaitu e-learning. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh *perceived ease of use, perceived usefulness, norma subyektif, dan self efficacy* terhadap penggunaan e-learning. Objek dalam penelitian ini adalah dosen Universitas Hasanuddin. Penelitian ini dilakukan dengan cara membagikan kuesioner kepada para responden dan kemudian hasil penelitian dianalisis menggunakan PLS.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa *perceived ease of use, perceived usefulness, dan norma subyektif* berpengaruh signifikan terhadap penggunaan e-learning. Penelitian ini memberikan implikasi bahwa dosen merasa tidak yakin dalam menggunakan e-learning.

Kata Kunci: *perceived ease of use, perceived usefulness, norma subyektif, penggunaan e-learning*

Abstract

The development of an increasingly rapid era, especially in the field of information and communication technologies has penetrated in every joint of human life, especially in the world of education. Information and communication technologies themselves can provide online learning facilities, one example is e-learning. This study aims to determine the effect of perceived ease of use, perceived usefulness, subjective norms, and self-efficacy on the use of e-learning. The object of this research is a lecturer at Hasanuddin University. This research was conducted by distributing questionnaires to the respondents and then the results of the research were analyzed using PLS.

The results of this study indicate that perceived ease of use, perceived usefulness, and subjective norms have a significant effect on the use of e-learning. This study implies that lecturers feel unsure in using e-learning.

Keywords: *perceived ease of use, perceived usefulness, subjective norms, using e-learning*

Pendahuluan

Metode pembelajaran yang efektif adalah metode yang digunakan dosen pengajar untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan akan menghasilkan pembelajaran maksimal. Metode diskusi yaitu salah satu dari beberapa metode pembelajaran yang umum digunakan dalam dunia pendidikan karena disana antara mahasiswa saling berinteraksi lebih dekat, bekerja sama antar team belajar, dan saling mengutarakan pendapat yang sangat berguna serta dapat mewujudkan sesuatu hal yang baru jika disatukan dalam suatu sistem yang berguna bagi kelangsungan pembelajaran dalam perkuliahan. Dalam setiap metode pembelajaran yang diberikan pastinya akan memiliki kelebihan ataupun kekurangan, sehingga para dosen harus memahami berbagai metode pembelajaran dan menggunakan metode yang tepat sesuai dengan materi dan tujuan pembelajarannya. Diharapkan mampu meningkatkan kemampuan peserta didik dalam proses berpikir dan mengungkapkan pendapat.

Seiring perkembangan zaman yang semakin pesat terutama pada bidang *information and communication technologies* telah merambah di setiap sendi-sendi kehidupan manusia terutama dalam dunia pendidikan. Pemanfaatan *information and communication technologies* untuk setiap unsur bagian dunia pendidikan termasuk untuk kepentingan pengajaran selalu ada peningkatan (Larasati *et al.* 2019). Perkembangan *information and communication technologies* sendiri dapat menyediakan sarana pembelajaran secara *online*, salah satu contohnya yaitu *e-learning*. *E-learning* merupakan metode pembelajaran menggunakan media elektronik (audio/visual) melalui teknologi internet. Saat ini, *e-learning* muncul sebagai paradigma baru dalam bidang pendidikan *modern*. Perguruan tinggi diharuskan melakukan inovasi dalam melaksanakan kegiatan akademik. Dalam hal ini, sistem pembelajaran yang diimplementasikan perlu adanya sebuah inovasi baru yakni diciptakannya pembelajaran yang tidak lagi menggunakan kertas sebagai medianya. Sehingga lebih praktis dan efisien, kegiatan pembelajaran kurang menarik dan mahasiswa tidak dapat mengeksplor kreativitasnya dalam belajar, karena sampai saat ini informasi tak lagi dapat diserap atau berwujud dengan mengandalkan perangkat-perangkat yang masih serba manual. Oleh karena itu, peran komputer yang diakses dengan mudah secara *online* sangatlah penting dalam memberikan suatu solusi dan merupakan alat bantu yang cukup baik dalam memperbaiki sistem yang belum *optimal* (manual).

Indonesia berubah seketika seiring dengan adanya pandemi *Covid-19* ini yang terjadi diseluruh dunia saat ini perubahan terjadi begitu cepat akibat wabah ini, baik dari segi perekonomian dan sektor industri, serta pendidikan yang paling berdampak semuanya. Aktivitas menjadi terbatas rencana yang

telah dipersiapkan tidak lagi tersedia. Ibarat berlayar dengan kapal, pilihan terbaik hanyalah semua yang berhasil terangkut ke dalam kapal sebelum badi datang. Di situasi saat ini akibat *Covid-19* terjadi kebijakan dahsyat pada proses pembelajaran di perguruan tinggi. Pandemi *Covid-19* ini menghambat kegiatan belajar mengajar yang biasanya berlangsung secara tatap muka (Rusdiana *et al.* 2020). Sistem pembelajaran dilakukan jarak jauh dengan memanfaatkan teknologi informasi menyebutkan wabah *Covid-19* ini justru menjadi katalis hebat yang memacu dunia pendidikan.

E-learning sebagai salah satu model pembelajaran berbasis *online* adalah sangat penting dan relevan dengan kondisi saat ini, baik itu bagi dosen maupun mahasiswa. Beberapa manfaat dari *e-learning* diantaranya menurut Rohmah (2016) yaitu dengan adanya *e-learning* maka dapat mempersingkat waktu pembelajaran dan membuat biaya studi lebih ekonomis, *e-learning* mempermudah interaksi antara peserta didik dengan bahan materi, peserta didik dapat saling berbagi informasi dan dapat mengakses bahan-bahan belajar setiap saat dan berulang-ulang, dengan kondisi yang demikian itu peserta didik dapat lebih memantapkan penguasaannya terhadap materi pembelajaran. Beberapa manfaat dari *e-learning* diantaranya menurut Rohmah (2016) yaitu dengan adanya *e-learning* maka dapat mempersingkat waktu pembelajaran dan membuat biaya studi lebih ekonomis, *e-learning* mempermudah interaksi antara peserta didik dengan bahan materi, peserta didik dapat saling berbagi informasi dan dapat mengakses bahan-bahan belajar setiap saat dan berulang-ulang, dengan kondisi yang demikian itu peserta didik dapat lebih memantapkan penguasaannya terhadap materi pembelajaran. Dengan *e-learning* proses pengembangan pengetahuan tidak hanya terjadi didalam ruangan kelas saja, tetapi dengan bantuan peralatan komputer dan jaringan, para siswa dapat secara aktif dilibatkan dalam proses belajar-mengajar.

E-learning sebagai suatu sistem pembelajaran di Universitas Hasanuddin dipengaruhi oleh beberapa faktor diantaranya *perceived ease of use*, *perceived usefulness*, dan norma subjektif. Kemudahan penggunaan persepsi (*perceived ease of use*) menggambarkan tingkat kepercayaan seseorang bahwa penggunaan sistem informasi merupakan hal yang mudah dan tidak memerlukan usaha keras dari pemakainya. Kemudahan ini akan mengurangi tenaga, pikiran dan waktu yang digunakan untuk mempelajari dan menggunakan sistem informasi. Orang yang bekerja dengan sistem informasi, bekerja lebih mudah dibandingkan orang yang bekerja secara manual tanpa sistem informasi. Frekuensi penggunaan dan interaksi antara pengguna (*user*) dengan sistem juga mampu menunjukkan kemudahan penggunaan. Sistem yang lebih sering digunakan menunjukkan bahwa sistem tersebut lebih dikenal, lebih mudah dioperasikan dan lebih mudah digunakan oleh

penggunanya. *Perceived usefulness* didefinisi sebagai sejauh mana seseorang menyakini bahwa penggunaan sistem informasi tertentu akan meningkatkan kinerjanya. Dari definisi tersebut diketahui bahwa kegunaan persepsi merupakan suatu kepercayaan tentang proses pengambilan keputusan. Jika seseorang merasa percaya bahwa sistem berguna maka dia akan menggunakannya. Sebaliknya jika seseorang merasa percaya bahwa sistem informasi kurang berguna maka dia tidak akan menggunakankannya. Konsep ini juga menggambarkan manfaat sistem bagi pemakainya yang berkaitan dengan *productivity, job performance/effectiveness, importance to job*, dan *overall usefulness* (Davis,1989). Kegunaan persepsi (*perceived usefulness*) menggambarkan tingkat kepercayaan seseorang bahwa penggunaan sistem akan meningkatkan kinerjanya. Orang menggunakan teknologi informasi karena mempunyai kenyakinan bahwa prestasi dan kinerja akan meningkat. Konsep ini menggambarkan ukuran di mana penggunaan suatu teknologi dipercaya akan mendatangkan manfaat bagi pemakainya.

Selain kemudahan penggunaan persepsi dan kegunaan persepsi, hal lain juga yang memengaruhi dalam penggunaan *e-learning* adalah norma subyektif. Norma subyektif (*subjective norm*) adalah persepsi atau pandangan seseorang terhadap kepercayaan-kepercayaan orang lain yang akan memengaruhi minat untuk melakukan atau tidak melakukan perilaku yang sedang dipertimbangkan Jogiyanto (2007). Seseorang berperilaku tidak terlepas dari kegiatan melakukan keputusan untuk berperilaku. Keputusan yang akan diambil seseorang dilakukan dengan pertimbangan sendiri maupun atas dasar pertimbangan orang lain yang dianggap penting. Keputusan yang dipilih bisa gagal untuk dilakukan jika pertimbangan orang lain tidak mendukung walaupun pertimbangan pribadi menguntungkan. Dengan demikian, pertimbangan subyektif pihak lain dapat memberikan dorongan untuk melakukan suatu tindakan, hal demikian dinamakan norma subyektif. Norma subyektif diartikan sebagai faktor sosial yang menunjukkan tekanan sosial yang dirasakan untuk melakukan atau tidak melakukan wirausaha Dharmmesta (2005).

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana pengaruh *perceived ease of use, perceived usefulness*, dan norma subyektif terhadap penggunaan *e-learning*. Penelitian ini dianggap penting, karena metode *e-learning* tentunya harus benar-benar diterapkan dengan baik, sehingga proses pembelajaran dapat berjalan sesuai dengan tujuan pendidikan.

Metode

Bahan dan Metode

Penelitian ini dilakukan di Universitas Hasanuddin. Rancangan penelitian ini adalah uji hipotesis. Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data primer, yaitu data yang diperoleh dari penyebaran daftar pertanyaan (kuesioner) kepada responden. Jenis data yang digunakan merupakan data yang bersifat kuantitatif. Penelitian ini menggunakan 4 variabel, yaitu 3 variabel bebas (*independent variable*) dan 1 variabel terikat (*dependent variable*). Variabel bebas dalam penelitian ini adalah *perceived ease of use*, *perceived usefulness*, dan norma subyektif. Variabel dependennya adalah penggunaan E-learning.

Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Universitas Hasanuddin. Waktu yang digunakan untuk penelitian ini yaitu selama satu semester.

Populasi dan Sample

Populasi penelitian ini adalah seluruh dosen Universitas Hasanuddin. Pengambilan sampel dalam penelitian ini yaitu menggunakan metode *purposive sampling* yaitu salah satu teknik pengambilan sampel berdasarkan kriteria tertentu, yaitu dosen Universitas Hasanuddin yang telah memiliki NIDN (Nomor Induk Dosen Nasional), dosen Universitas Hasanuddin yang telah tahu dan memahami apa itu proses pembelajaran *e-learning*, dan dosen Universitas Hasanuddin yang dalam proses pembelajarannya sudah pernah menggunakan sistem *e-learning*.

Profil Responden

Profil responden yang menjadi sampel penelitian ini. Sebagian besar responden berasal dari fakultas ekonomi dan bisnis (59%) dengan usia antara 46-55 tahun 32% dan jenis kelamin laki-laki 59%. Pengalaman mengajar responden mayoritas adalah diatas 25 tahun (32%) dengan pendidikan terakhir mayoritas doktor/S3 (67%). Dalam melakukan proses pembelajaran berbasis *e-learning*, responden sebagian besar menggunakan platform sikola, zoom, meet, teams, googleclassrooms, WA, dan telegram (60%).

Jenis dan Sumber Data

Jenis data yang digunakan adalah data primer (*primary data*) berupa kuesioner yang dibagikan langsung ke responden yang sesuai dengan karakteristik populasi. Data primer adalah informasi-informasi yang dikumpulkan oleh peneliti yang bertujuan untuk proses penelitian (Sugiyono,2013). Data primer yang digunakan dalam penelitian ini digunakan

sebagai rujukan untuk menganalisis dan menghitung variabel-variabel penelitian. Selain data primer, peneliti juga menggunakan data sekunder, yaitu data yang diperoleh secara tidak langsung dari sumbernya. Data sekunder dalam penelitian ini diperoleh melalui studi kepustakaan yaitu berupa media sosial, buku, jurnal, dan literatur yang berkaitan dengan masalah yang diteliti.

Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan metode survei dengan kuesioner. Kuesioner adalah daftar pertanyaan yang disusun secara sistematis untuk dibagikan kepada responden. Selain itu, peneliti juga melakukan studi pustaka beberapa literatur yang berkaitan dengan topik penelitian,

Temuan dan Analisis

1. Analisis Data

Dalam penelitian ini, data dianalisis dengan menggunakan pendekatan *Partial Least Square* (PLS). *Partial Least Square* adalah model persamaan *Structural Equation Modeling* (SEM) yang berbasis komponen atau varian. Menurut Ghazali (2015), *Partial Least Square* merupakan pendekatan alternatif yang bergeser dari pendekatan *Structural Equation Modeling* berbasis kovarian menjadi berbasis varian.

Untuk menguji validitas konstruk dan reabilitas instrumen digunakan uji pengukuran atau outer model. Uji validitas konstruk dalam *Partial Least Square* dilakukan melalui Uji Convergent Validity dan Average Variance Extracted (AVE). Uji reliabilitas dalam *Partial Least Square* dapat menggunakan metode composite reliability dan cronbach alpha (Hartono dan Abdillah, 2014). Setelah data diuji menggunakan uji pengukuran atau outer model, data kemudian diuji menggunakan uji model struktural atau inner model untuk mengetahui hubungan antar variabel laten.

2. Hasil Data Analisis

Hasil statistik deskriptif terhadap empat variabel menunjukkan bahwa variabel PEOU memiliki nilai minimum 1 dan nilai maximum 5. Nilai mean berkisar di angka 3 sampai dengan 4 dengan Nilai Standard Deviation sebesar 0,871. Variabel PU memiliki nilai minimum 1 dan nilai maximum 5. Nilai mean berkisar di angka 3 sampai dengan 4 dengan Nilai Standard Deviation sebesar 0,904. Variabel Norma Subyektif memiliki nilai minimum 1 dan nilai maximum 5. Nilai mean berkisar di angka 4 sampai dengan 5 dengan Nilai Standard Deviation sebesar 0,754. Variabel Penggunaan *E-learning* memiliki nilai minimum 1 dan nilai maximum 5. Nilai mean berkisar di angka 4 sampai dengan 5 dengan Nilai Standard Deviation sebesar 0,762 (Tabel 1).

2.1. Statistik deskriptif

Tabel 1 Statistik Deskriptif Variabel Penelitian

Variabel	N	Minimum	Maksimum	Mean	Std. Deviation
PEOU	94	1	5	3,93	0,871
PU	94	1	5	3,84	0,904
Norma Subyektif	94	1	5	4,29	0,754
Penggunaan <i>E-learning</i>	94	1	5	4,39	0,762

Sumber: Hasil Olah Data dengan SmartPLS ver.3.2.1 (2021)

2.2. Hasil uji pengukuran atau outer model

Dalam hasil uji model pengukuran dengan PLS *algorithm* terdapat nilai *loadings* (indikator) dari keempat konstruk laten dan adanya nilai *path* dari konstruk eksogen PEOU, PU, dan Norma Subyektif terhadap satu konstruk endogen Penggunaan *e-learning* yaitu dengan hasil pemeriksaan dan penilaian (*assessment*) terhadap kriteria pada *Goodness of Fit* (GoF) memiliki *factor loading* di atas 0,493 sehingga layak untuk dipertahankan. Artinya setiap pertanyaan dari tiap responden memiliki kelayakan sebagai tolak ukur dari variabel-variabel yang diteliti. Sehingga pengujian untuk model selanjutnya tidak perlu untuk dilakukan, karena telah memenuhi syarat pengujian selanjutnya.

Hasil pemeriksaan validitas konvergen telah memenuhi kriteria (tabel 2). Hasil realibilitas konsistensi menunjukkan bahwa keempat konstruk laten, yaitu PEOU, PU, dan Norma Subyektif, dan Penggunaan *E-learning* memiliki nilai *composite reliability* sebesar 0,935; 0,948; 0,948; dan 0,964 (keempat nilai $cr \geq 0,7$) dan nilai *cronbach's alpha* sebesar 0,915; 0,934; 0,929; dan 0,929 (keempat nilai $ca \geq 0,6$). Hal ini dapat disimpulkan bahwa keseluruhan dari keenam konstruk laten (PEOU, PU, Norma Subyektif, dan Penggunaan *E-learning*) dinyatakan *reliabel* (tabel 3).

Tabel 2 Hasil Pemeriksaan Validitas Konvergen

Variabel (Konstruktur) Laten	AVE	Keterangan
PEOU	$0,706 > 0,5$	Valid
PU	$0,754 > 0,5$	Valid
Norma Suyektif	$0,785 > 0,5$	Valid
Penggunaan <i>E-learning</i>	$0,749 > 0,5$	Valid

Sumber: Hasil Olah Data dengan SmartPLS ver.3.2.1 (2021)

Tabel 3 Nilai Reliabilitas Konsistensi Internal

Variabel (Konstruktur) Laten	Cronbach's Alpha	Composite Reliability	Keterangan
PEOU	$0,915 \geq 0,60$	$0,935 \geq 0,70$	Reliabel
PU	$0,934 \geq 0,60$	$0,948 \geq 0,70$	Reliabel
Norma Subyektif	$0,929 \geq 0,60$	$0,948 \geq 0,70$	Reliabel
Penggunaan <i>E-learning</i>	$0,929 \geq 0,60$	$0,964 \geq 0,70$	Reliabel

Sumber: Hasil Olah Data dengan SmartPLS ver.3.2.1 (2021)

Berdasarkan hasil uraian pada *kriteria goodness of fit outer model*, yaitu pada hasil pemeriksaan terhadap validitas konvergen dan reliabilitas konsistensi internal, maka dapat disimpulkan bahwa model pengukuran telah menunjukkan nilai yang sesuai dengan *rule of thumb GoF outer model*, sehingga dari keempat konstruk laten yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu PEOU, PU, Norma Subyektif, dan Penggunaan *E-Learning* sudah layak (*fit*).

2.3. Hasil Uji Pengaruh

Tabel 4 menunjukkan hasil uji pengaruh konstruk eksogen PEOU terhadap konstruk endogen Penggunaan *E-learning* memiliki nilai sample mean, yakni 0,211 dengan t-hitung sebesar 2,916 ($> 1,64$) dan p-value yaitu 0,004 ($< 0,05$). Hal ini menunjukkan pada Hipotesis 1 diterima, yang berarti bahwa PEOU berpengaruh positif terhadap Penggunaan *E-learning*. Pengaruh konstruk eksogen PU terhadap konstruk endogen Penggunaan *E-learning* memiliki nilai sample mean, yakni -0,207 dengan t-hitung sebesar 2,276 ($> 1,64$) dan p-value yaitu 0,023 ($< 0,05$). Hal ini menunjukkan pada Hipotesis 2 diterima, yang berarti bahwa PU berpengaruh positif terhadap Penggunaan *E-learning*. Pengaruh konstruk eksogen Norma Subyektif terhadap konstruk endogen Penggunaan *E-learning* memiliki nilai sample mean, yakni 0,531 dengan t-hitung sebesar 5,068 ($> 1,64$) dan p-value yaitu 0,000 ($< 0,05$). Hal ini menunjukkan pada Hipotesis 3 diterima, yang berarti bahwa Norma Subyektif berpengaruh positif terhadap Penggunaan *E-learning*.

Tabel 4 Hasil Uji Pengaruh

Hipotesis	Hubungan	Harapan	Original Sample	Sample Mean	t-Hitung	P-Value	Kesimpulan
H1	PEOU→Penggunaan <i>E-learning</i>	(+)	0,212	0,211	2,916	0,004	H1 Diterima
H2	PU→Penggunaan <i>E-learning</i>	(+)	-0,200	-0,207	2,273	0,023	H2 Diterima
H3	Norma Subyektif→Penggunaan <i>E-learning</i>	(+)	0,530	0,531	5,068	0,000	H3 Diterima

Sumber: Hasil Olah Data dengan SmartPLS ver.3.2.1 (2021)

3. Pembahasan Hasil Penelitian

3.1. Pengaruh *Perceived Ease of Use* terhadap Penggunaan *E-Learning*

Hasil pengujian menunjukkan bahwa hipotesis yang diajukan diterima. Dengan demikian hipotesis yang menyatakan *perceived ease of use* berpengaruh positif terhadap penggunaan *e-learning* secara empiris terbukti. Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa *perceived ease of use* secara signifikan memengaruhi penggunaan *e-learning* di Universitas Hasanuddin. Arti temuan penelitian ini menunjukkan bahwa *perceived ease of use* dapat memengaruhi lebih baik terhadap proses penggunaan *e-learning* di Universitas Hasanuddin. Hasil tersebut menjadi bukti bahwa dengan *perceived ease of use* semakin mempermudah dosen Universitas Hasanuddin dalam melakukan proses

pembelajaran berbasis *e-learning* sehingga pembelajaran masih tetap berjalan dengan baik meskipun tanpa tatap muka langsung dengan mahasiswa dan apa yang menjadi tujuan pembelajaran bisa sepenuhnya tercapai. Penelitian ini konsisten dengan penelitian yang dilakukan oleh Santoso (2020) dan Rahayu *et al.* (2017) menyatakan bahwa salah satu faktor yang memengaruhi penggunaan teknologi adalah *perceived ease of use*. Secara umum hasil pengujian hipotesis penelitian ini sejalan dengan teori *technology acceptance model*, di mana *technology acceptance model* menjelaskan dan memperkirakan penerimaan (*acceptance*) pengguna terhadap suatu sistem informasi. *Technology Acceptance Model* menyediakan suatu basis teori untuk mengetahui faktor-faktor yang memengaruhi penerimaan terhadap suatu teknologi dalam suatu organisasi. Hal tersebut sejalan dengan anggapan Tarmidi *et al.* (2017) menggunakan teori *Technology Acceptance Model* untuk menjelaskan bagaimana persepsi individu terhadap penerimaan teknologi. Disimpulkan bahwa teori *Technology Acceptance Model* menjadi suatu model yang mampu secara spesifik menjelaskan tentang penerimaan suatu sistem teknologi didalam aktivitas atau kegiatan pembelajaran berbasis *e-learning*.

3.2. Pengaruh *Perceived Usefulness* terhadap Penggunaan *E-Learning*

Hasil pengujian menunjukkan bahwa hipotesis yang diajukan diterima. Dengan demikian hipotesis yang menyatakan *perceived usefulness* berpengaruh positif terhadap penggunaan *e-learning* secara empiris terbukti. Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa *perceived usefulness* secara signifikan memengaruhi penggunaan *e-learning* di Universitas Hasanuddin. Arti temuan penelitian ini menunjukkan bahwa *perceived usefulness* dapat memengaruhi lebih baik terhadap proses penggunaan *e-learning* di Universitas Hasanuddin. Hasil tersebut menjadi bukti bahwa dengan *perceived usefulness* semakin mempermudah dosen Universitas Hasanuddin dalam melakukan proses pembelajaran berbasis *e-learning* sehingga pembelajaran masih tetap berjalan dengan baik meskipun tanpa tatap muka langsung dengan mahasiswa dan apa yang menjadi tujuan pembelajaran bisa sepenuhnya tercapai. Kegunaan persepsi (*perceived usefulness*) didefinisi sebagai sejauh mana seseorang menyakini bahwa penggunaan sistem informasi tertentu akan meningkatkan kinerjanya. Dengan *perceived usefulness*, dosen-dosen meyakini bahwa penggunaan *e-learning* dalam proses pembelajaran bisa meningkatkan kinerjanya dan memudahkan mahasiswa menerima materi perkuliahan tanpa tatap muka langsung. Penelitian ini konsisten dengan penelitian yang dilakukan oleh Tiana *et al.* (2019) dan Priatno (2016) menyatakan bahwa kegunaan persepsi (*perceived usefulness*) memengaruhi kualitas suatu sistem informasi teknologi. *Perceived usefulness* merupakan suatu kepercayaan (*belief*) tentang proses pengambilan keputusan dalam melakukan suatu tindakan.

Dengan demikian, jika seseorang merasa percaya bahwa teknologi informasi berguna maka dia akan menggunakannya. Secara umum hasil pengujian hipotesis penelitian ini sejalan dengan teori *Technology Acceptance Model*, di mana *Technology Acceptance Model* menjelaskan dan memperkirakan penerimaan (*acceptance*) pengguna terhadap suatu sistem informasi. *Technology Acceptance Model* menyediakan suatu basis teori untuk mengetahui faktor-faktor yang memengaruhi penerimaan terhadap suatu teknologi dalam suatu organisasi. Hal tersebut sejalan dengan anggapan Pontoh (2015), mengungkapkan bahwa salah satu model tentang penggunaan sistem teknologi informasi yang dianggap sangat berpengaruh dan umumnya digunakan untuk menjelaskan penerimaan individual terhadap penggunaan sistem teknologi informasi adalah model penerimaan teknologi (*Technology Acceptance Model /TAM*). *Technology Acceptance Model* menjelaskan bahwa penerimaan individu terhadap sistem teknologi informasi ditentukan oleh kedua konstruk tersebut yakni persepsi kegunaan (*perceived usefulness*) dan persepsi kemudahan penggunaan (*perceived ease of use*).

3.3. Pengaruh Norma Subyektif terhadap Penggunaan *E-Learning*

Hasil pengujian menunjukkan bahwa hipotesis yang diajukan diterima. Dengan demikian hipotesis yang menyatakan norma subyektif berpengaruh positif terhadap penggunaan *e-learning* secara empiris terbukti. Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa norma subyektif secara signifikan memengaruhi penggunaan *e-learning* di Universitas Hasanuddin. Arti temuan penelitian ini menunjukkan bahwa norma subyektif dapat memengaruhi lebih baik terhadap proses penggunaan *e-learning* di Universitas Hasanuddin. Hasil tersebut menjadi bukti bahwa dengan norma subyektif semakin mempermudah dosen Universitas Hasanuddin dalam melakukan proses pembelajaran berbasis *e-learning* sehingga pembelajaran masih tetap berjalan dengan baik meskipun tanpa tatap muka langsung dengan mahasiswa dan apa yang menjadi tujuan pembelajaran bisa sepenuhnya tercapai. Norma subyektif (*subjective norm*) adalah persepsi atau pandangan seseorang terhadap kepercayaan-kepercayaan orang lain yang akan mempengaruhi minat untuk melakukan atau tidak melakukan perilaku yang sedang dipertimbangkan (Jogiyanto, 2007). Dengan pertimbangan subyektif, dosen-dosen terdorong untuk menggunakan *e-learning* dalam proses pembelajaran dengan mahasiswa. Penelitian ini konsisten dengan penelitian yang dilakukan oleh Rahayu *et al.* (2017) dan Davis (2000) menyatakan bahwa individu akan cenderung memiliki intensi untuk terus memanfaatkan suatu sistem jika sistem tersebut memenuhi kebutuhan mereka secara efisien. Dengan demikian, atas dasar norma subyektif, dosen akan terus menggunakan *e-learning* dalam proses pembelajaran karena dianggap efisien. Secara umum hasil pengujian hipotesis

penelitian ini didukung oleh *theory of planned behavior*. Teori ini mengansumsi bahwa kontrol persepsi perilaku (*perceived behavioral control*) mempunyai implikasi motivasional terhadap minat untuk menggunakan sesuatu. Hal tersebut sejalan dengan anggapan Dharmmesta (2005), mengungkapkan bahwa norma subyektif diartikan sebagai faktor sosial yang menunjukkan tekanan sosial yang dirasakan untuk melakukan atau tidak melakukan sesuatu.

Kesimpulan

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui pengaruh *perceived ease of use*, *perceived usefulness*, dan norma subyektif terhadap penggunaan *e-learning*. Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan sebelumnya, maka kesimpulan yang dapat ditarik dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. *Perceived ease of use* berpengaruh positif dan signifikan terhadap penggunaan *e-learning*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa *perceived ease of use* dapat memengaruhi lebih baik terhadap proses penggunaan *e-learning* di Universitas Hasanuddin. Hasil tersebut menjadi bukti bahwa dengan *perceived ease of use* semakin mempermudah dosen Universitas Hasanuddin dalam melakukan proses pembelajaran berbasis *e-learning* sehingga pembelajaran masih tetap berjalan dengan baik meskipun tanpa tatap muka langsung dengan mahasiswa dan apa yang menjadi tujuan pembelajaran bisa sepenuhnya tercapai.
2. *Perceived usefulness* berpengaruh positif dan signifikan terhadap penggunaan *e-learning*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa *perceived usefulness* dapat memengaruhi lebih baik terhadap proses penggunaan *e-learning* di Universitas Hasanuddin. Dengan *perceived usefulness*, dosen-dosen meyakini bahwa penggunaan *e-learning* dalam proses pembelajaran bisa meningkatkan kinerjanya dan memudahkan mahasiswa menerima materi perkuliahan tanpa tatap muka langsung.
3. Norma subyektif berpengaruh positif dan signifikan terhadap penggunaan *e-learning*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa norma subyektif dapat memengaruhi lebih baik terhadap proses penggunaan *e-learning* di Universitas Hasanuddin. Dengan pertimbangan subyektif, dosen-dosen terdorong untuk menggunakan *e-learning* dalam proses pembelajaran dengan mahasiswa.

Daftar Pustaka

- Abdullah, M. S., & Toycan, M. (2018). Analysis of the factors for the successful e-learning services adoption from education providers' and students' perspectives: A case study of private universities in Northern Iraq. *Eurasia Journal of Mathematics, Science and Technology Education*, 14(3), 1097-1109.

- Ali, I. T. (2011). Analisis Hubungan Implementasi Multimedia pada Learning Management System terhadap Kemampuan Mahasiswa dalam Penguasaan Materi Pembelajaran. *Jurnal Sains Dan Teknologi*, 10(1), 1-7.
- Almarashdeh, I., & Alsmadi, M. (2016). Investigating the acceptance of technology in distance learning program. *2016 International Conference on Information Science and Communications Technologies, ICISCT 2016*.
- Amini, N., & Desi, Y. P. (2019). Persepsi Pengguna Atas Layanan Mobile Community Access Point (MCAP) Di Kabupaten Kulon Progo Provinsi DIY Berdasarkan Technology Acceptance Model (TAM). 3, 39-52.
- Efrita, K. A., Bakri, F., & Mulyati, D. (2016). Pengembangan E-learning menggunakan LMS (Learning Management System) untuk mahasiswa pendidikan fisika. *Prosiding Snips, July*, 469-474.
- Elkaseh, A. M., Wong, K. W., & Fung, C. C. (2016). Perceived Ease of Use and Perceived Usefulness of Social Media for e-Learning in Libyan Higher Education: A Structural Equation Modeling Analysis. *International Journal of Information and Education Technology*, 6(3), 192-199.
- Garaika, H. M. (2020). Adoption of educational technology: Study on higher education. *International Journal of Management*, 11(1), 62-72.
- Hamid, A. A., Razak, F. Z. A., Bakar, A. A., & Abdullah, W. S. W. (2016). The Effects of Perceived Usefulness and Perceived Ease of Use on Continuance Intention to Use E-Government. *Procedia Economics and Finance*, 35(October 2015), 644-649.
- Haron, H., Hanafi, J., Indonesia, U. I., & Ahmad, Z. (2018). The Reasons Concerning Tea Chers' Attitude Toward Computer In. May.
- Hashim, N. H. N., & Husnin, H. (2019). Teacher's Perception on Computational Thinking Concept. *International Journal of Academic Research in Business and Social Sciences*, 9(11), 1536-1546.
- Indarsin, T., & Ali, H. (2017). Attitude toward Using m-Commerce: The Analysis of Perceived Usefulness Perceived Ease of Use, and Perceived Trust: Case Study in Ikens Wholesale Trade, Jakarta - Indonesia. *Saudi Journal of Business and Management Studies*, Vol-2,(Iss-11 (Nov, 2017)), pp: 995-1007.
- Kitchakarn, O. (2016). How students perceived social media as a learning tool in enhancing their language learning performance. *Turkish Online Journal of Educational Technology*, 15(4), 53-60.

- Larasati, N. A., & Andayani, S. (2019). Pengaruh Penggunaan Learning Management System (LMS) Terhadap Tingkat Kepuasan Mahasiswa Menggunakan Metode DeLone and McLean. *Jurnal Teknik Informatika UNIKA Santo Thomas*, 4(1), 13–20.
- Lestari, I. (2015). Evaluasi Fungsionalitas Learning Management System Berdasarkan ISO / IEC. *Jurnal Sains, Teknologi Dan Industri*, 13(1), 123–129.
- Mohd Latip, H. F., Omar, A. H., Jing, T. M., & Shahrom, A. (2017). A Questionnaire-based Approach on Technology Acceptance Model for Integrated Multiple Ankle Technology Device on Patient Psychology. *Sains Humanika*, 9(3–2), 9–14.
- Moslehpoour, M., Pham, V. K., Wong, W. K., & Bilgiçli, I. (2018). e-purchase intention of Taiwanese consumers: Sustainable mediation of perceived usefulness and perceived ease of use. *Sustainability (Switzerland)*, 10(1).
- Mou, J., Shin, D. H., & Cohen, J. (2017). Understanding trust and perceived usefulness in the consumer acceptance of an e-service: a longitudinal investigation. *Behaviour and Information Technology*, 36(2), 125–139.
- Mtebe, J. S. (2015). Learning Management System success: Increasing Learning Management System usage in higher education in sub-Saharan Africa. *International Journal of Education and Development Using Information and Communication Technology*, 11(2), 51–64.
- Muhammad, T. (2017). Perancangan Learning Management System Menggunakan Konsep Computer Supported Collaborative Learning. 35–63.
- Pabiban, R. (2007). Hubungan antara Efikasi Diri dan Prestasi Akademik. *Skripsi*.
- Perangin-angin, W. A., Respati, A. D., & Kusumawati, M. D. (2016). Pengaruh Perceived Usefulness Dan Perceived Ease of Use Terhadap Attitude Toward Using E-Faktur. *Jurnal Riset Ekonomi Dan Manajemen*, 16(2), 307.
- Priatno. (2016). Penerimaan Buku Sekolah Elektronik (BSE) Paa SMA di Jakarta Menggunakan Pendekatan Techonology In Acceptance Model. *Jurnal Informatika dan Bisnis*.
- Putri, F. W. (2015). Pengaruh Efikasi Diri, Lingkungan Kerja an Disiplin Kerja Terhadap Kinerja Pegawai Kantor Kesyahbandaran dan Otoritas Pelabuhan Kelas I Tanjung Emas Semarang.
- Rahardja, U., Aini, Q., & Zuliana, S. R. (2016). Metode Learning Management System (LMS) Idu Untuk Mendukung Kegiatan Belajar Mengajar MIT Pada Perguruan Tinggi Raharja. *Cices*, 2(2), 156–172.

- Rahayu, F. S., Budiyanto, D., & Palyama, D. (2017). Analisis Penerimaan E-Learning Menggunakan Technology Acceptance Model (Tam) (Studi Kasus: Universitas Atma Jaya Yogyakarta). *Jurnal Terapan Teknologi Informasi*, 1(2), 87–98.
- Rahmawati, A., Pribadi, D., Farlina, Y., Ramdhani, L. S., Yulistria, R., & Marsusanti, E. (2019). Technology Acceptance Model (TAM) for analyzing E-Report Information System. *2019 7th International Conference on Cyber and IT Service Management, CITSM 2019*.
- Reyhan Achmad Rizal¹, Suardin Gulo¹, Octavriana Della C. Sihombing¹, Ardi Bernandustahi Miduk Napitupulu¹, Amsal Yusuf Gultom¹, T. J. S. (2019). *Jurnal Mantik. Jurnal Mantik*, 3(January), 31–38.
- Safaria, T. (2016). Peran Efikasi Diri, Pola Asuh Otoritatif, dan Motivasi Berprestasi terhadap Kematangan Karir. *Jurnal Psikologi*, 43(2), 167.
- Santoso, B. (2004). Pengaruh Perceived Usefulness , Perceived Ease Of Use , Dan Perceived Enjoyment Terhadap Penerimaan Teknologi Informasi (Studi Empiris di Kabupaten Sragen). *Studi, Jurnal Indonesia, Akuntansi*, 1998, 1–15.
- Saputro, B., & Susilowati, A. T. (2019). Effectiveness of Learning Management System (LMS) on In-Network Learning System (SPADA) based on scientific. *Journal for the Education of Gifted Young Scientists*, 7(3), 481–498.
- Sugandini, D., Purwoko, Pambudi, A., Resmi, S., Reniati, Muafi, & Kusumawati, R. A. (2018). The role of uncertainty, perceived ease of use, and perceived usefulness towards the technology adoption. *International Journal of Civil Engineering and Technology*, 9(4), 660–669.
- SULEMAN, D., ZUNIARTI, I., & SABIL. (2013). Consumer Decisions toward Fashion Product Shopping in Indonesia: The effects of Attitude, Perception of Ease of Use, Usefulness, and Trust. *Management Dynamics in the Knowledge Economy*, 7(2), 133–146.
- Sunarti, I. (2018). Pengaruh Kecerdasan Emosi, Efikasi diri dan Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa Pendidikan Ekonomi UNIKU. *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Ekonomi*, 15(2), 16–33.
- Tiana. Sugiharto, B. Umiyati, I. (2016. Analysis of System Quality , Information Quality and Perceived Usefulness To User Satisfaction. *Jurnal of Accounting for Sustainable Society (JASS)*, 1(1), 48–71.
- Tri, X. S. M. A., Makassar, T., & Joni, A. (2019). Skripsi.

- Trisnaningsih, S., Suyanto, S., & Rahayu, T. (2016). Pengembangan Learning Management System Quipper School pada Pembelajaran Materi Sistem Pertahanan Tubuh untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas XI di SMA Negeri 3 Yogyakarta. *Jurnal Pendidikan Biologi*, 5(6), 28–36.
- Tubaishat, A. (2018). Perceived usefulness and perceived ease of use of electronic health records among nurses: Application of Technology Acceptance Model. *Informatics for Health and Social Care*, 43(4), 379–389.
- Tyas, E. I., & Darma, E. S. (2017). Pengaruh Perceived Usefulness, Perceived Ease of Use, Perceived Enjoyment, dan Actual Usage Terhadap Penerimaan Teknologi Informasi: Studi Empiris Pada Karyawan Bagian Akuntansi dan Keuangan Baitul Maal Wa Tamwil Wilayah Daerah Istimewa Yogyakarta. *Reviu Akuntansi Dan Bisnis Indonesia*, 1(1), 25–35.
- Weng, F., Yang, R.-J., Ho, H.-J., & Su, H.-M. (2018). A TAM-Based Study of the Attitude towards Use Intention of Multimedia among School Teachers. *Applied System Innovation*, 1(3), 36.
- Yoshida, H. (2016). Perceived Usefulness of “Flipped Learning” on Instructional Design for Elementary and Secondary Education: With Focus on Pre-service Teacher Education. *International Journal of Information and Education Technology*, 6(6), 430–434.

