

ANALISIS MODEL KEMANFAATAN DAN KEMUDAHAN TEKNOLOGI DALAM MENGGUNAKAN APLIKASI E-LEARNING EDMODO

Oleh : Tri Istining Wardani*

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis pengaruh parsial dan simultan antara *Perceived of Usefulness* (PU)/persepsi kemanfaatan dan *Perceived Ease of Use* (PEU)/persepsi kemudahan terhadap intensi mahasiswa dalam menggunakan aplikasi *e-learning* Edmodo. Hasil penelitian menunjukkan bahwa : Terdapat pengaruh secara simultan antara variabel X yang terdiri dari Persepsi Kemanfaatan (X_1) dan Persepsi Kemudahan (X_2) terhadap variabel Keinginan mahasiswa dalam menggunakan aplikasi *e-learning* Edmodo (Y) dan Variabel Persepsi Kemanfaatan (X_1) tidak mempunyai pengaruh signifikan secara parsial, sedangkan variabel Persepsi Kemudahan (X_2) mempunyai pengaruh signifikan secara parsial terhadap Keinginan mahasiswa dalam menggunakan aplikasi *e-learning* Edmodo (Y). Kata-kata kunci: persepsi kemanfaatan, persepsi kemudahan dan aplikasi *e-learning* Edmodo

Abstract

The purpose of this study was to analyze the partial and simultaneous effect between Perceived of Usefulness (PU) and Perceived Ease of Use (PEU) toward the Student's intention in utilizing e-learning Application Edmodo. The results : There is a simultaneous influence between the variables X consisting of Perception Usefulness (X_1) and Perceived Ease (X_2) toward variable The student's intention to use e-learning Application Edmodo (Y). and it was found that the perception of usefulness variable (X_1) did not has significant influence partially, instead Perceived Ease (X_2) has significant influence partially on student intention in utilizing e-learning Application Edmodo (Y).

Keywords: Perceived of Usefulness, Perceived Ease of Use e-learning Application Edmodo

1. Pendahuluan

Kemajuan ilmu pengetahuan tidak bisa terlepas dari dukungan dan peran perkembangan Teknologi Informasi. Berbagai macam aspek kehidupan masyarakat mulai dari aspek kesehatan, hiburan, pendidikan, alat transportasi, dan keamanan sangatlah tergantung dengan adanya dukungan dari Teknologi Informasi. Sementara itu, untuk menjawab tantangan jaman yang semakin maju, Teknologi Informasi juga memberikan kontribusi yang sangat tinggi dalam dunia pendidikan dengan banyak bermunculannya teknologi *E-learning* yang memfasilitasi komunikasi terintegrasi antara guru dan siswa

dalam sebuah kegiatan proses belajar mengajar yang berbasis *Learning Management System* (LMS). Penggunaan *E-Learning* untuk pembelajaran akan memungkinkan guru dan siswa dapat berbagi catatan, tautan, dan dokumen secara elektronik. Guru juga memiliki kemampuan untuk mengirimkan peringatan, acara, dan tugas untuk siswa dan dapat memutuskan untuk mengirimkan sesuatu dalam kerangka waktu yang dapat dilihat publik. Selain itu, ada beberapa aplikasi *E-Learning* yang menyediakan fasilitas bagi orang tua supaya bisa memantau semua aktifitas siswa, selama orang tua memiliki *parent code* untuk siswa yang bersangkutan.

*) Tri Istining Wardani, adalah dosen Politeknik Negeri Malang

Aplikasi *E-Learning* juga telah diterapkan untuk mendukung proses belajar mengajar di Jurusan Administrasi Niaga, khususnya pada Kelas (kerjasama) karyawan Alfamart angkatan 2015 – 2016 yang berjumlah 22 orang. Diantara berbagai macam aplikasi *E-Learning* yang tersedia di pasaran, pilihan jatuh pada aplikasi *E-Learning* yang bernama Edmodo dengan mempertimbangkan beberapa kelebihan Edmodo sebagai berikut : (1). *User Interface* : Mengadaptasi tampilan seperti facebook secara sederhana, (2). *Compatibility* : Edmodo mendukung *preview* berbagai jenis format file, (3). Aplikasi Edmodo tidak hanya dapat diakses dengan menggunakan PC (laptop/desktop) tetapi juga bisa diakses dengan menggunakan *gadget* berbasis Android OS (www.edmodo.com).

Aplikasi *E-Learning* Edmodo tidak digunakan untuk mendukung pembelajaran di semua kelas parallel yang lain kecuali di Kelas (kerjasama) karyawan Alfamart dengan pertimbangan karena Kelas (kerjasama) karyawan Alfamart hanya memiliki jumlah pertemuan (tatap muka) dalam 1 semester yang lebih pendek dibanding dengan kelas-kelas parallel yang lain, yaitu hanya antara 10 – 12 kali tatap muka per semester, sementara kelas parallel memiliki 19 kali tatap muka dalam 1 semester. Oleh karenanya diharapkan keunggulan aplikasi *E-Learning* Edmodo akan mampu memfasilitasi proses belajar mengajar antara dosen dan mahasiswa untuk menyelesaikan materi kuliah dengan bobot yang sama seperti kelas parallel yang lain.

Terlepas dari kepopuleran Edmodo sebagai aplikasi *E-Learning* yang sudah demikian mendunia dan sederet keunggulannya yang sangat

menunjang proses belajar mengajar serta manfaatnya yang begitu besar bagi dunia pendidikan, namun beberapa *users/pengguna* berpendapat bahwa dinegara kita aplikasi Edmodo masih kurang begitu populer (www.1000macammanfaat.com).

Dengan adanya kesenjangan diatas, serta dengan dasar berpikir logis bahwa ketersediaan teknologi informasi sebagai bagian dari komponen organisasi tidak akan serta merta memberikan dampak yang sama terhadap SDM didalamnya. Dampak positif yang mungkin ditimbulkan adalah bahwa kehadiran teknologi informasi akan dapat mengoptimalkan kinerja SDM dalam organisasi, sebaliknya dampak negatif yang juga dapat ditimbulkan adalah penolakan SDM terhadap kehadiran teknologi informasi dengan berbagai alasan, seperti temuan beberapa penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa penyebab terbesar dari kegagalan penerimaan teknologi informasi di dalam sebuah organisasi justru disebabkan lebih pada aspek keperilakuan (*behavioral*) SDM organisasi yang bersangkutan (Jogiyanto, 2007), maka penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengukur interaksi masing-masing komponen, yaitu perilaku mahasiswa di Jurusan Administrasi Niaga, khususnya Kelas (kerjasama) karyawan Alfamart dalam memaknai kehadiran teknologi informasi yaitu aplikasi *E-Learning* Edmodo dengan mengadopsi model *Technology Acceptance Model* (TAM) yang disosialisasikan oleh Davis pada tahun 1986. Model ini terbukti secara teoritis mampu membantu para peneliti dalam menjelaskan dan memprediksi perilaku pengguna baik secara

individu maupun organisasi mengapa mereka menerima atau menolak pemanfaatan teknologi informasi (Davis, 2005).

1.1. Hipotesis Penelitian

H1 : Kemanfaatan (*Perceived of Usefulness*) berpengaruh secara parsial dan signifikan terhadap Keinginan menggunakan (*Behavioral Intention to Use*) aplikasi *E-Learning* Edmodo.

H2 : Kemudahan (*Perceived Ease of Use*) berpengaruh secara parsial dan signifikan terhadap Keinginan menggunakan (*Behavioral Intention to Use*) aplikasi *E-Learning* Edmodo.

H3 : Kemanfaatan (*Perceived of Usefulness*) dan Kemudahan (*Perceived Ease of Use*) berpengaruh secara simultan dan signifikan terhadap Keinginan menggunakan (*Behavioral Intention to Use*) aplikasi *E-Learning* Edmodo.

2. Tinjauan Pustaka

2.1. Pengertian Teknologi Informasi

Teknologi Informasi (TI) dapat diartikan sebagai suatu teknologi yang difungsikan untuk mengolah data, termasuk memproses, mendapatkan, menyusun, menyimpan, memanipulasi data dengan berbagai cara untuk menghasilkan, mengkomunikasikan dan/atau menyebarkan informasi yang berkualitas (Haag & Keen, 1996).

Pesatnya kemajuan teknologi informasi menjadikan berbagai aspek kehidupan manusia sudah tidak bisa lagi terlepas dari keberadaan teknologi informasi. Hampir semua bidang

kehidupan telah memanfaatkan kelebihan teknologi informasi, karena sudah tidak diragukan lagi teknologi informasi menjadikan semua sisi aspek kehidupan manusia menjadi lebih efektif dan efisien. Sederet bidang kehidupan manusia yang saat ini sudah sangat tergantung dengan keberadaan teknologi informasi antara lain adalah: Bidang hukum dan kriminalitas, *entertainment*, pemerintahan, kedokteran, industri dan manufaktur, bisnis dan perbankan, militer, maupun bidang pendidikan.

Pemanfaatan teknologi informasi dalam dunia pendidikan dapat dilakukan dengan berbagai macam bentuk, misalnya: Pembelajaran berbasis komputer, penelitian, perpustakaan online, diskusi online, kelas *online*, serta pemanfaatan aplikasi *E-Learning* dalam sebuah proses belajar mengajar.

2.2. Mengenal Aplikasi *E-Learning* EDMODO

Edmodo adalah sebuah platform pembelajaran sosial untuk guru/dosen, siswa/mahasiswa maupun untuk orang tua/wali yang dikembangkan pada akhir 2008 oleh Nic Borg dan Jeff O'Hara, dua orang yang bekerja di sekolah terpisah di daerah Chicago. Mereka berdua merasakan kebutuhan untuk berkembang di lingkungan sekolah/kampus untuk mencerminkan bahwa dunia yang semakin global dan terhubung. Edmodo adalah media sosial *network microblogging* yang aman bagi siswa dan guru. Semua orang dapat bergabung serta berkomunikasi dengan guru dan orangtua siswa lain (www.edmodo.com).



Gambar 1 : Jendela Selamat Datang Aplikasi *E-Learning* Edmodo (Sumber : Software Edmodo, 2017)

Aplikasi *E-Learning* Edmodo dirancang dengan desain yang mirip dengan aplikasi media social Facebook, dengan sederet fasilitas yang khusus ditujukan untuk kemajuan dunia pendidikan seperti misalnya fitur Profil, Foto dan fitur Simpan berbagai dokumen dan foto, sehingga menjadi tempat yang nyaman bagi guru/dosen dan siswa/mahasiswa untuk berkomunikasi, berkolaborasi dan berbagi konten. Guru/dosen juga dapat mengirim nilai, tugas dan kuis untuk siswa/mahasiswa, sedangkan siswa/mahasiswa dapat mengajukan pekerjaan rumah dan melihat nilai-nilai mereka dan komentar guru/dosen mungkin telah diposting tentang tugas mereka. Guru/dosen juga dapat membuat jajak pendapat dan topik posting untuk diskusi di kalangan siswa/mahasiswa. Selain itu, guru/dosen dapat membedakan dan menciptakan belajar mandiri melalui penciptaan sub-kelompok dalam penyampaian materi ajar. Setelah setiap periode penyampaian materi ajar selesai, guru/dosen dapat keluar dari aplikasi Edmodo dan menciptakan group yang baru untuk penyampaian materi ajar berikutnya yang lain. Fitur-fitur yang disediakan oleh aplikasi Edmodo untuk menunjang agar semua aspek yang terlibat dalam kemajuan belajar mengajar siswa dapat terpantau dengan mudah diantaranya yaitu : *Polling, Gradebook, Quiz, Library, Assignment, Parent Code*.

Dari berbagai fitur diatas, manfaat yang disediakan aplikasi *E-Learning* Edmodo adalah sebagai berikut :

1. Metode pembelajaran yang disampaikan oleh guru menjadi lebih menyenangkan dan tidak

membuat bosan.

2. Bisa membuat guru, orang tua dan siswa menjadi dekat. Karena dengan Edmodo ini komunikasi antara guru dengan siswa.
3. Sebagai salah satu media pembelajaran yang lebih mudah, lebih praktis untuk melancarkan proses pembelajaran. Karena guru dapat memberikan tugas dengan lebih mudah, pembelajaran juga bisa dilakukan kapan saja dan dimana saja.
4. Guru juga dapat memantau interaksi siswa satu dengan siswa yang lainnya karena berada di dalam satu komunitas.
5. Orang tua siswa juga dapat memantau kegiatan belajar dan hasil belajar anaknya dengan cara yang lebih mudah dan praktis (www.1000macammanfaat.com).

2.3. Model Penerimaan Teknologi

Technology Acceptance Model (TAM) adalah salah satu teori tentang penggunaan teknologi informasi yang umum digunakan untuk menjelaskan perilaku individual terhadap penggunaan teknologi informasi dengan menggunakan dua variable utama untuk penerimaan teknologi yaitu : Persepsi Kemanfaatan/Kegunaan yang dirasakan (*Perceived of Usefulness/PU*) dan Persepsi Kemudahan penggunaan (*Perceived ease of use/PEU*).

TAM merupakan salah satu model yang bertujuan untuk menyediakan sebuah penjelasan dari faktor-faktor penentu penerimaan teknologi secara umum. Model ini dikembangkan oleh Fred D. Davis pada tahun 1986 berdasarkan dari teori *Theory of Reasoned Action* (TRA).

2.4. Persepsi Kemanfaatan/Kegunaan

(Perceived of Usefulness/PU)

Persepsi kegunaan/manfaat yang dirasakan (*Perceived of Usefulness/PU*) adalah tingkat dimana pengguna yakin bahwa teknologi dapat membantu meningkatkan kinerja pekerjaannya. (Davis, 2005)

Perceived of Usefulness/PU pada penelitian kali ini diartikan sebagai penggunaan teknologi informasi dalam bentuk Penggunaan aplikasi *e-learning* Edmodo diyakini memiliki kemanfaatan/kegunaan untuk meningkatkan kinerja mahasiswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Dimensi kegunaan/manfaat penggunaan teknologi akan meliputi:

1. Kegunaan: meliputi menjadikan pekerjaan lebih mudah, bermanfaat, menambah produktifitas.
2. Efektivitas: meliputi mempertinggi efektifitas, mengembangkan kinerja pekerjaan.

2.5. Persepsi Kemudahan Penggunaan

(Perceived ease of use/PEU)

Persepsi kemudahan penggunaan (*Perceived ease of use/PEU*) adalah tingkat dimana pengguna percaya bahwa teknologi informasi mudah dipahami dan digunakan (Davis, 2005). Dalam hal ini, indikator persepsi kemudahan yaitu apabila mahasiswa mudah mempelajari dan menggunakan aplikasi *e-learning* Edmodo tanpa memerlukan banyak usaha dan beban mental. Indikator kemudahan penggunaan teknologi informasi adalah:

1. Teknologi informasi sangat mudah dipelajari,
2. Teknologi informasi mengerjakan dengan mudah apa yang diinginkan oleh pengguna,

3. Teknologi informasi sangat mudah untuk meningkatkan ketrampilan pengguna,

4. Teknologi informasi sangat mudah untuk dioperasikan.

2.6. Keinginan/niat/ untuk menggunakan

Teknologi (Behavioral Intention to Use/ IU)

Sedangkan *Behavioral Intention to use /IU* adalah keinginan (niat) atau ketertarikan pengguna untuk selalu menggunakan teknologi informasi. Dengan kata lain, sikap pengguna terhadap penggunaan teknologi informasi yang dapat berbentuk penerimaan atau penolakan sebagai akibat dari kegiatan seseorang menggunakan suatu teknologi dalam pekerjaannya. Sikap seseorang tersebut terdiri atas unsur cara pandang, afektif dan perilaku. Seseorang akan puas menggunakan teknologi informasi jika mereka meyakini bahwa teknologi informasi tersebut mudah digunakan dan akan meningkatkan produktifitas mereka yang tercermin dari kondisi nyata penggunaan. Minat seseorang pada teknologi dapat dilihat dari sikap perhatiannya terhadap teknologi informasi tersebut, misalnya keinginan untuk belajar, keinginan selalu menggunakan dan keinginan untuk memotivasi pengguna lain.

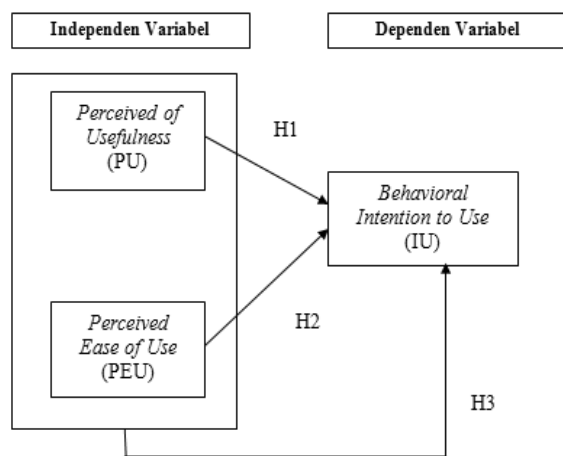
2.7. Penelitian Terkait

Penelitian terkait yang mengadopsi model TAM untuk mendapatkan gambaran mengenai penerimaan pengguna terhadap teknologi informasi cukup banyak dilakukan oleh peneliti. Seperti halnya penelitian terdahulu yang dilakukan di lingkungan Fakultas Teknologi Informasi Unisbank Semarang (Purwatiningsy, dkk., 2013) yang menemukan fakta bahwa faktor Kemudahan menggunakan (*Perceive Easy of*

Use/PEU) dan Kemanfaatan teknologi (*Perceive Usefulness/PU*) dalam penggunaan teknologi dapat diterima oleh mahasiswa Universitas Stikubank.

Hasil aplikasi TAM pada penelitian lain yaitu Analisa Penerimaan Penggunaan Sistem Informasi Akademik di Universitas Diponegoro Semarang yang dilakukan oleh (Firdaus, 2012) menyimpulkan bahwa Kemudahan Penggunaan (*Perceived Ease of Use/PEU*) sistem informasi akan menimbulkan perasaan dalam diri seseorang untuk meyakini bahwa aplikasi tersebut mempunyai Manfaat dan Kegunaan (*Perceived of Usefulness/PU*), sehingga mereka merasa nyaman untuk menggunakan aplikasi dalam pekerjaan mereka.

2.8. Kerangka Pemikiran Teoretis



Gambar 2: Kerangka pemikiran Teoretis berdasar Model *Technology Acceptance Model (TAM)*

(Sumber: Davis, F., D. 2005)

Aplikasi *e-learning* Edmodo adalah sebuah platform pembelajaran sosial untuk guru/dosen, siswa/mahasiswa maupun untuk orang tua/wali yang dirancang dengan desain yang mirip dengan aplikasi media *social* Facebook, dengan sederet fasilitas yang khusus bertujuan untuk melancarkan sebuah proses belajar mengajar, karena fasilitas yang terdapat dalam Edmodo akan membuat

proses belajar mengajar lebih menyenangkan, praktis, lebih mudah dan dapat dilakukan kapan dan dimana saja.

TAM (*Technology Acceptance Model*) merupakan model yang populer dan banyak digunakan dalam berbagai penelitian terkait proses adopsi dan penggunaan teknologi informasi secara umum. Model yang dikembangkan oleh Fred D. Davis ini menganggap bahwa 2 keyakinan individual, yaitu : *Percieved of Usefulness (PU)* dan *Perceived ease of use (PEU)* merupakan determinan utama perilaku/persespsi seseorang dalam menggunakan sebuah teknologi informasi yang diadopsi.

Kerangka konseptual penelitian dalam Gambar 2 merupakan ilustrasi dari penjelasan berikut ini : Persepsi mahasiswa terhadap Kemanfaatan dan Kemudahan menggunakan aplikasi *e-learning* Edmodo diukur dengan model TAM, yaitu *Percieved of Usefulness (PU)* dan *Perceived ease of use (PEU)*. Sedangkan Keinginan mahasiswa menggunakan aplikasi *e-learning* Edmodo diukur dari *Behavioral Intention to Use (IU)*.

3. Metodologi Penelitian

3.1. Jenis Penelitian

Pendekatan penelitian yang digunakan adalah metode penelitian survey, yang menurut Indriantono (2002) adalah merupakan metode pengumpulan data primer yang diperoleh secara langsung dari sumber asli melalui pertanyaan lisan dan tertulis.

Sedangkan jenis penelitian ini adalah penelitian eksplanatori/*explanatory research* yang menjelaskan hubungan kausal/sebab-akibat antara

variabel penelitian dengan pengujian hipotesa.

3.2.Tempat Penelitian

Lokasi penelitian adalah di Jurusan Administrasi Niaga Politeknik Negeri Malang.

3.3.Rancangan Penelitian

Menggunakan pendekatan *Technology Acceptance Model* (TAM), sebuah model yang dibangun untuk menganalisis dan memahami faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku pengguna dalam menerima penggunaan teknologi.

3.4.Variabel Penelitian

Menurut Arikunto (2005) variabel penelitian adalah objek penelitian, atau apa yang menjadi titik perhatian suatu penelitian. Hal ini senada dengan pendapat Hadjar (1999) yang mengartikan bahwa variabel adalah objek pengamatan atau fenomena yang diteliti. Penelitian ini menggunakan dua variabel **independen** yaitu :

- (1) Variabel Persepsi Kemanfaatan/Kegunaan yang dirasakan (*Perceived of Usefulness/PU*)
- (2) Variabel Persepsi Kemudahan Penggunaan (*Perceived ease of use/PEU*)

Serta satu variabel **dependen** yaitu:

- (1) Keinginan/niat/ketertarikan pengguna untuk menggunakan teknologi (*Behavioral Intention to Use/IU*).

3.5.Parameter Penelitian

Untuk menguji Perilaku Pengguna dalam penerimaan teknologi aplikasi *e-learning* Edmodo merupakan rujukan dari parameter Davis sbb:

e.1 Parameter Persepsi Manfaat (*Perceived of Usefulness/PU*) yang dirasakan adalah :

1. Menggunakan aplikasi *E-Learning* Edmodo dapat menyelesaikan pekerjaan lebih cepat.

2. Menggunakan aplikasi *E-Learning* Edmodo akan meningkatkan kinerja pekerjaan
3. Menggunakan aplikasi *E-Learning* Edmodo dapat meningkatkan produktifitas
4. Menggunakan aplikasi *E-Learning* Edmodo dapat meningkatkan efektifitas pekerjaan
5. Menggunakan aplikasi *E-Learning* Edmodo akan mempermudah melakukan pekerjaan

e.2 Parameter Persepsi Kemudahan Penggunaan (*Perceived ease of use/PEU*) adalah :

1. Mempelajari fungsi/menu aplikasi *E-Learning* Edmodo terasa mudah.
2. Mendapatkan informasi yang diinginkan melalui aplikasi *E-Learning* Edmodo dengan mudah.
3. Petunjuk/navigasi aplikasi *E-Learning* Edmodo jelas dan dapat dimengerti dengan mudah.
4. Menemukan aplikasi *E-Learning* Edmodo dengan sangat fleksibel untuk berinteraksi.
5. Butuh waktu singkat untuk belajar menggunakan aplikasi *E-Learning* Edmodo.
6. Aplikasi *E-Learning* Edmodo mudah digunakan.

e.3 Parameter Keinginan/niat/ketertarikan Pengguna untuk Menggunakan Teknologi (*Behavioral Intention to use /IU*) adalah :

1. Mahasiswa mempunyai keinginan untuk mengikuti proses belajar dan mengajar menggunakan aplikasi *E-Learning* Edmodo.
2. Mahasiswa mempunyai keinginan untuk menggunakan aplikasi *E-Learning* Edmodo

3. Mahasiswa memotivasi orang lain untuk mengikuti ujian menggunakan aplikasi *E-Learning* Edmodo.

Tabel berikut adalah kisi-kisi instrument penelitian.

Variabel	Indikator
Perceived of Usefulness/PU (X₁)	1. Penggunaan aplikasi <i>E-Learning</i> Edmodo dapat membantu menyelesaikan pekerjaan lebih cepat.
	2. Penggunaan aplikasi <i>E-Learning</i> Edmodo meningkatkan kinerja pengerjaan soal ujian.
	3. Penggunaan aplikasi <i>E-Learning</i> Edmodo meningkatkan kinerja pengerjaan soal ujian.
	4. Penggunaan aplikasi <i>E-Learning</i> Edmodo dapat meningkatkan efektifitas pengerjaan soal ujian .
	5. Penggunaan aplikasi <i>E-Learning</i> Edmodo akan mempermudah melakukan pengerjaan soal ujian.
Variabel	Indikator
Perceived Ease of Use/PEU (X₂)	1. Fungsi/menu aplikasi <i>E-Learning</i> Edmodo mudah dipelajari.
	2. Informasi pengerjaan soal mudah didapatkan melalui aplikasi <i>E-Learning</i> Edmodo
	3. Petunjuk/navigasi aplikasi <i>E-Learning</i> Edmodo jelas dan mudah dimengerti.
	4. Aplikasi <i>E-Learning</i> Edmodo sangat fleksibel dan mempermudah untuk berinteraksi antar soal
	5. Belajar menggunakan aplikasi <i>E-Learning</i> Edmodo hanya membutuhkan waktu yang singkat.
	6. aplikasi <i>E-Learning</i> Edmodo mudah digunakan.
Behavioral Intention to Use/IU (Y)	1. Mahasiswa mempunyai keinginan untuk mengikuti ujian menggunakan aplikasi <i>E-Learning</i> Edmodo
	2. Mahasiswa mempunyai keinginan untuk menggunakan aplikasi <i>E-Learning</i> Edmodo
	3. Mahasiswa memotivasi orang lain untuk mengikuti ujian, menggunakan aplikasi <i>E-Learning</i> Edmodo

Sumber : Data diolah, 2017

3.6. Populasi dan Sampel Penelitian

Dengan pengertian populasi menurut (Sugiyono, 2011) adalah keseluruhan atau totalitas objek yang diteliti yang ciri-cinya akan diduga atau ditaksir (*estimated*), maka populasi penelitian ini

adalah semua mahasiswa Kelas (kerjasama) karyawan Alfamart angkatan 2015 – 2016 di Program D-III Jurusan Administrasi Niaga Politeknik Negeri Malang yang mengikuti aplikasi *E-Learning* Edmodo pada tahun akademik 2015-2016 yang berjumlah 22 orang.

3.7. Metode Pengumpulan Data

Metode yang digunakan adalah kuesioner, yaitu teknik pengumpulan data dengan membagikan daftar pertanyaan kepada sejumlah 22 responden untuk diisi

3.8. Instrumen Penelitian

Penelitian ini menggunakan instrumen *closed questions* berbentuk *checklist* dengan skala Likert dengan bobot 1 sampai 5 (Supranto, 1997) sbb :

- a. Sangat Tidak Setuju (STS) skor: 1
- b. Tidak Setuju (TS) skor: 2
- c. Netral (N) skor: 3
- d. Setuju (S) skor: 4
- e. Sangat Setuju (SS) skor: 5

3.8. Metode Analisa Data

- Uji Validitas
- Uji Reliabilitas
- Uji Asumsi Klasik
- Uji F
- Uji t

4. Hasil Penelitian dan Bahasan

4.1. Uji Validitas

Output pada Tabel 2 dibawah ini menginformasikan bahwa semua angka korelasi antar variabel yang positif menunjukkan bahwa tingkat korelasi antar variabel sangat besar dengan arah hubungan yang sama.

Tabel 2 : Uji Validitas Inter-Item dalam Variabel Penelitian

		Kemanfaatan.X1	Kemudahan.X2	Keinginan.Y
Kemanfaatan.X1	Pearson Correlation	1	.862**	.787**
	Sig. (2-tailed)		.000	.000
	N	22	22	22
Kemudahan.X2	Pearson Correlation	.862**	1	.866**
	Sig. (2-tailed)	.000		.000
	N	22	22	22
Keinginan.Y	Pearson Correlation	.787**	.866**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	
	N	22	22	22

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

(Sumber : Data Olahan SPSS 17.0, 2017)

Dari tabel diatas menunjukkan bahwa adanya hubungan/korelasi yang kuat antara variabel Kemanfaatan (X_1) dan Kemudahan (X_2). Sedangkan arah hubungan semua variabel adalah positif karena semua nilai (r) yang diperoleh adalah positif, yang berarti bahwa semua variable memiliki hubungan yang positif/searah, Karena itu dapat disimpulkan bahwa butir- butir instrumen yang digunakan untuk menyusun pertanyaan tersebut adalah valid.

4.2.Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas berguna untuk menetapkan apakah instrumen yang digunakan yaitu kuesioner dapat digunakan lebih dari 1 kali.

Tabel 3 : Uji Reliabilitas Item-Item

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.921	3

(Sumber : Data Olahan SPSS 17.0, 2017)

Dengan mempertimbangkan pernyataan Priyatno (2012) bahwa apabila didapatkan nilai *Cronbach's Alpha* kurang dari 0,600 berarti buruk, sekitar 0,700 dapat diterima dan lebih dari atau sama dengan 0,800 adalah baik, Tabel uji

reliabilitas diatas menghasilkan nilai *Cronbach's Alpha* adalah 0.921. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa instrument penelitian yang digunakan pada penelitian ini memiliki reliabilitas sangat baik.

4.3.Uji Asumsi Klasik

Tabel 4 : Hasil Penghitungan Uji Multikolinearitas

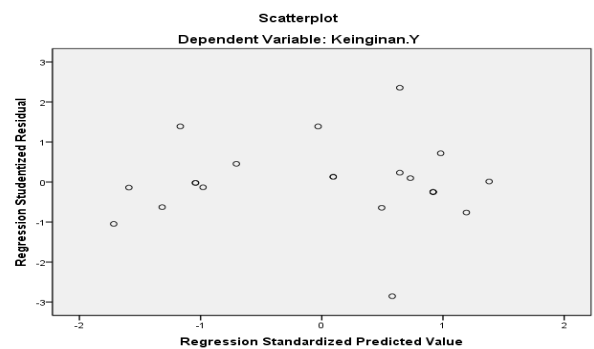
Model		Collinearity Statistics	
		Tolerance	VIF
1	Kemanfaatan.X1	.257	3.887
	Kemudahan.X2	.257	3.887

a. Dependent Variable: Keinginan.Y

Sumber : Data Olahan SPSS 17.0, 2017)

Dari tabel 4 di atas menyatakan bahwa apabila nilai *VIF* > 10 dan nilai *Tolerance Value* < 0,1 terjadi multikolinearitas, oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa pada penelitian kali ini antar variabel independen tidak terjadi persoalan multikolinearitas.

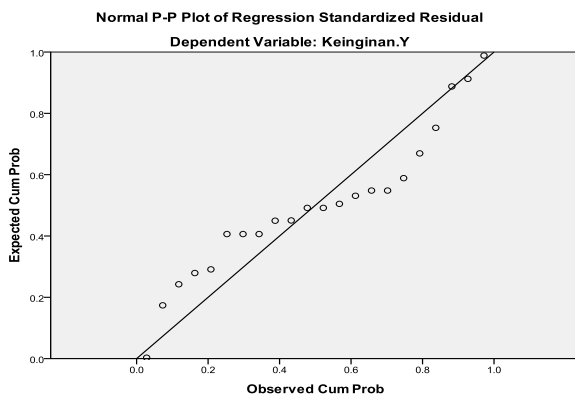
Dari output pada gambar 3 dibawah dapat diketahui bahwa titik-titik tidak membentuk pola yang jelas, dan titik-titik menyebar di atas dan di bawah angka 0 pada sumbu Y. Jadi dapat disimpulkan bahwa tidak terjadi masalah heteroskedastisitas dalam model regresi atau bersifat homoskedastisitas.



Gambar 3 : Grafik *Scatterplot*
(Sumber : Data Olahan SPSS 17.0, 2017)

Dari hasil output di atas didapat nilai DW yang dihasilkan dari model regresi adalah 2,450. Maka dapat disimpulkan bahwa terjadi autokorelasi negative/tidak ada masalah autokorelasi, karena nilai DW diatas +2 ($DW > +2$).

Dari gambar grafik di bawah dapat diketahui bahwa titik-titik menyebar sekitar garis dan mengikuti garis diagonal maka nilai residual tersebut telah terdistribusi dengan normal. Maka model regresi layak digunakan untuk memprediksi variabel Y (Keinginan/*Intention to use*) berdasar masukan variabel-variabel independen-nya X_1 (Kemanfaatan) dan X_2 (Kemudahan).



Gambar 4 : *Grafik Normal P-P plot*
(Sumber : Data Olahan SPSS 17.0, 2017)

4.3. Analisa Regresi Berganda

Metode analisa data yang digunakan pada penelitian ini adalah metode kuantitatif sebagai berikut:

Tabel. 6 : Hasil Analisis Regresi Linear Berganda

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	-.612	1.489		-.411	.686
Kemanfaatan.X1	.102	.144	.158	.711	.486
Kemudahan.X2	.450	.137	.730	3.273	.004

a. Dependent Variable: Keinginan.Y
(Sumber : Data Olahan SPSS 17.0, 2017)

Berdasarkan perhitungan diatas, persamaan regresi berganda yang diperoleh adalah:

$$Y' = a + b_1X_1 + b_2X_2 \rightarrow Y = -0,612 + 0,102 X_1 + 0,450 X_2$$

Keterangan:

- Y' = Intensi mahasiswa dalam menggunakan aplikasi *e-learning* Edmodo.
- a = Konstanta
- b_{1-2} = Angka arah atau koefisien regresi
- X_1 = Persepsi Kemanfaatan
- X_2 = Persepsi Kemudahan

Persamaan regresi di atas dapat dijelaskan sebagai berikut:

a. Konstanta sebesar -0,612 :

Berdasarkan perhitungan diatas, persamaan regresi berganda yang diperoleh adalah: $Y = -0,612 + 0,102 X_1 + 0,450 X_2$

Walaupun persamaan regresi diatas menghasilkan nilai konstanta negatif (-0,612) namun tidak dapat disimpulkan bahwa persamaannya adalah salah (Rietviold dan Sunaryanto, 1994).

Hal-hal lain yang mendukung pendapat diatas adalah selama model regresi telah dispesifikasikan dengan benar, data berdistribusi normal, tidak terjadi heteroskedastisitas, tidak terjadi multikolinieritas antar variabel bebas, dan tidak terjadi autokorelasi, maka persamaan regresi masih tetap bisa digunakan. Oleh karena itu, persamaan tersebut diatas dapat dianalisa sebagai berikut: Jika nilai $X_1 = X_2 = 0$, akan diperoleh $Y = -0,612$. Pada penelitian kali ini nilai negatif tidaklah mustahil untuk variabel Y (Keinginan menggunakan teknologi), dapat dijelaskan bahwa nilai konstanta yang negatif tersebut berarti apabila aplikasi *e-learning* Edmodo memiliki nilai Kemanfaatan (X_1) dan Kemudahan (X_2) = 0, atau dengan kata lain apabila tidak memiliki nilai Kemanfaatan dan

Kemudahan, maka responden menolak menggunakan teknologi tersebut.

b. Koefisien Regresi variabel Persepsi

Kemanfaatan (X₁) sebesar 0,102

Hal ini menunjukkan bahwa apabila Persepsi Kemanfaatan (X₁) meningkat 1%, dengan asumsi variabel independen lainnya tetap, maka perubahan Keinginan mahasiswa (Y) dalam menggunakan aplikasi *e-learning* Edmodo akan meningkat juga sebesar 0,102. Dan sebaliknya, apabila Persepsi Kemanfaatan (X₁) berkurang 1%, maka perubahan Keinginan mahasiswa (Y) dalam menggunakan aplikasi *e-learning* Edmodo akan menurun sebesar 0,102. Koefisien bernilai positif antara Persepsi Kemanfaatan (X₁) dengan Intensi mahasiswa dalam menggunakan aplikasi *e-learning* Edmodo. Semakin naik Persepsi Kemanfaatan (X₁), maka semakin meningkat pula Keinginan mahasiswa (Y) dalam menggunakan aplikasi *e-learning* Edmodo.

c. Koefisien Regresi variabel Persepsi

Kemudahan (X₂) sebesar 0,450

Hal ini menunjukkan bahwa apabila Persepsi Kemudahan (X₂) meningkat 1%, dengan asumsi variabel independen lainnya tetap, maka perubahan Keinginan mahasiswa dalam menggunakan aplikasi *e-learning* Edmodo akan meningkat juga sebesar 0,450. Dan sebaliknya, apabila Persepsi Kemudahan (X₂) berkurang 1%, maka perubahan Keinginan mahasiswa (Y) dalam menggunakan aplikasi *e-learning* Edmodo akan menurun sebesar 0,450. Koefisien bernilai positif antara Persepsi Kemudahan (X₂) dengan Keinginan mahasiswa (Y) dalam menggunakan aplikasi *e-learning* Edmodo memiliki arti bahwa semakin naik Persepsi Kemudahan (X₂), maka semakin

meningkat pula Keinginan mahasiswa (Y) dalam menggunakan aplikasi *e-learning* Edmodo. Jadi secara keseluruhan dapat dikatakan bahwa antara variabel bebas dan variabel terikat memiliki arah hubungan yang positif, artinya apabila nilai variabel bebas mengalami kenaikan, akan diikuti juga dengan kenaikan variabel terikat, Sebaliknya, apabila variabel bebas mengalami penurunan, akan diikuti juga dengan penurunan variabel terikat.

4.4. Analisis Koefisien Determinasi (R²)

Koefisien Determinasi (R²) adalah untuk mengukur seberapa jauh kemampuan model dalam menerangkan variasi variabel dependen.

Tabel 7 dibawah menjelaskan bahwa nilai koefisien determinasi (R²) adalah sebesar **0,757** (pengkuadratan dari koefisien korelasi atau R = 0,870) yang berarti bahwa persentase kemampuan variabel bebas Persepsi Kemanfaatan (X₁) dan Persepsi Kemudahan (X₂) berpengaruh terhadap Keinginan mahasiswa menggunakan teknologi (Y) sebesar 75,5%. Sedangkan sisanya (24,5%) dipengaruhi oleh variabel lain diluar model regresi ini.

Tabel 7 : Tabel Penghitungan Koefisien Determinasi dengan *Durbin Watson*

Model Summary ^b					
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	Durbin-Watson
1 dimension0	.870 ^a	.757	.731	.975	2.450

a. Predictors: (Constant), Kemudahan.X2, Kemanfaatan.X1
b. Dependent Variable: Keinginan.Y

(Sumber : Data Olahan SPSS 17.0, 2017)

4.5. Pengujian Hipotesis

Uji ini digunakan untuk mengetahui apakah variabel independen (X₁, X₂, ... X_n) secara bersama-sama berpengaruh secara signifikan

terhadap variabel dependen (Y).

Berdasarkan Tabel 8 dibawah, pengujian hipotesis adalah sebagai berikut :

Tabel 8 : Tabel Anova (Pendekatan F hitung)

ANOVA^b

Model	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1 Regression	56.296	2	28.148	29.600	.000^a
Residual	18.068	19	.951		
Total	74.364	21			

a. Predictors: (Constant), Kemudahan.X2, Kemanfaatan.X1

b. Dependent Variable: Keinginan.Y

Sumber : Data Olahan SPSS 17.0, 2017)

Oleh karena didapati bahwa F hitung > F table, yaitu 29,600 > 3.522 dan signifikansi < 0,05 atau (0,00 < 0,05). Maka H1 diterima, yang berarti bahwa variabel Persepsi Kemanfaatan (X₁) dan Persepsi Kemudahan (X₂) mempunyai pengaruh signifikan secara simultan (bersama-sama) terhadap Keinginan mahasiswa (Y) dalam menggunakan aplikasi *E-Learning* Edmodo.

E.2 Uji t (Uji Parsial) :

Tabel 9 : Tabel Output Linier Regression (Pendekatan t hitung)

Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	-.612	1.489		-.411	.686
Kemanfaatan.X1	.102	.144	.158	.711	.486
Kemudahan.X2	.450	.137	.730	3.273	.004

a. Dependent Variable: Keinginan.Y

(Sumber : Data Olahan SPSS 17.0, 2016)

Berdasarkan kriteria , maka diperoleh data sebagai berikut :

- Variabel Persepsi Kemanfaatan (X₁) memiliki t hitung sebesar 0,711 < t table 2,093 dan signifikansi lebih dari 0,05 atau (0,486 > 0,05) sehingga dapat disimpulkan bahwa H1 ditolak, yang berarti bahwa variabel Persepsi

Kemanfaatan (X₁) tidak mempunyai pengaruh signifikan secara parsial terhadap Keinginan mahasiswa (Y) dalam menggunakan aplikasi *E-Learning* Edmodo.

- Nilai t hitung untuk variabel X₂ (Persepsi Kemudahan) adalah sebesar 3,273 > t table 2,093 dan signifikansi < 0,05 atau (0,004 < 0,05) sehingga dapat disimpulkan bahwa H1 diterima, yang berarti bahwa variabel X₂ (Persepsi Kemudahan) mempunyai pengaruh signifikan secara parsial terhadap Keinginan mahasiswa (Y) dalam menggunakan aplikasi *E-Learning* Edmodo.

Dari hipotesis pertama dapat dinyatakan bahwa variabel Persepsi Kemanfaatan (X₁) dan Persepsi Kemudahan (X₂) mempunyai pengaruh signifikan secara simultan (bersama-sama) terhadap Keinginan mahasiswa (Y) dalam menggunakan aplikasi *E-Learning* Edmodo.

Sedangkan berdasarkan hasil perhitungan nilai t-hitung dan t-tabel dari masing-masing variabel, yaitu : variabel Persepsi Kemanfaatan (X₁) tidak mempunyai pengaruh signifikan secara parsial terhadap Keinginan mahasiswa (Y) dalam menggunakan aplikasi *E-Learning* Edmodo.

Sementara itu, variabel Persepsi Kemudahan (X₂) mempunyai pengaruh signifikan secara parsial terhadap Keinginan mahasiswa (Y) dalam menggunakan aplikasi *E-Learning* Edmodo.

5.Simpulan dan Implikasi

5.1.Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Kemampuan variabel bebas Persepsi Kemanfaatan (X_1) dan variabel Persepsi Kemudahan (X_2) dalam menerangkan variabel terikat Keinginan mahasiswa (Y) dalam menggunakan aplikasi *E-Learning* Edmodo sebesar 75,5%. Sedangkan sisanya 24,5% dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak dimasukkan dalam model penelitian ini.
2. Terdapat pengaruh secara simultan antara variabel Persepsi Kemanfaatan (X_1) dan Persepsi Kemudahan (X_2) terhadap variabel Keinginan mahasiswa (Y) dalam menggunakan aplikasi *E-Learning* Edmodo.
3. Variabel Persepsi Kemanfaatan (X_1) **tidak** mempunyai pengaruh signifikan secara parsial terhadap Keinginan mahasiswa (Y) dalam menggunakan aplikasi *E-Learning* Edmodo. Sementara itu, variabel X_2 (Persepsi Kemudahan) **mempunyai pengaruh signifikan** secara parsial terhadap Keinginan mahasiswa (Y) dalam menggunakan aplikasi *E-Learning* Edmodo.

5.2.Saran

Simpulan diatas dapat digunakan sebagai bukti empiris yang dapat digunakan sebagai gagasan dan sumbang saran untuk melakukan penelitian lanjutan yang lebih mendalam tentang keinginan mahasiswa dalam menggunakan aplikasi *e-learning* selain Edmodo.

6.Daftar Rujukan

- Arikunto, Suharsimi, (2010), *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, PT. Rineka Cipta, Jakarta.
- Firdaus, Ali, (2012), *Analisa penerimaan Penggunaan Sistem Informasi Akademik Menggunakan Hipotesis Technology Acceptance Model (TAM)*, Politeknik Negeri Sriwijaya, Palembang.
- Davis, Fred, D., 2005, "Measurement Scales for Perceived Usefulness and Perceived Ease of Use", <http://wings.buffalo.edu/mgmt/courses/mgtsand/success/davis.html>, diakses 20 Desember 2016.
- Ghozali, I., (2009), *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program SPSS*, Undip, Semarang.
- Haag, S and Keen P, (1996), *Information Technology, Tomorrow's Advantage Today*, McGraw -Hill, NY.
- Indriantono, Nur dan Bambang Supono, (2002), *Metodologi Penelitian Bisnis Untuk Akuntansi dan Manajemen*, Edisi Pertama, BPFE, Yogyakarta.
- Jogiyanto, (2007), *Sistem Informasi Keperilakuan*, Penerbit Andi, Yogyakarta.
- Priyatno, Duwi, (2012), *Belajar Cepat Olah data Statistik dengan SPSS*, Andi Offset, Yogyakarta.
- Purwatiningsy, dkk, (2013), *Analisa Perilaku Mahasiswa Dalam Memanfaatkan Jaringan Internet Kampus Menggunakan Model Penerimaan Teknologi / Technology Acceptance Model (Study Kasus Mahasiswa Unisbank, FTI Unisbank, Semarang*.
- Prasetyo, B. Dan Jannah, L.M., (2008), *Metode Penelitian Kuantitatif: Teori dan Aplikasi*, Raja Grafindo Persada, Jakarta.
- Rietveld, Piet dan Lasmono Tri Sunaryanto. 1994. *87 Masalah Pokok dalam Regresi Berganda*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Sugiyono, (2011), *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, Alfabeta, Bandung.

