



Penerimaan Teknologi *E-Learning* SiPeDar Dengan Menggunakan *Technology of Acceptance Model* (TAM)

Trio Ardhian^{a1}, Khotim Hanifudin Najib^{b2*}, Eka Ridha Nofrida^{c3}, Trisniawati^{d4}

^{a,b,c,d}PGSD, Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa, Indonesia

¹trio.ardhian@ustjogja.ac.id, ²khotim.najib@ustjogja.ac.id, ³eka.nofrida@ustjogja.ac.id,

⁴trisniawati@ustjogja.ac.id

*Penulis Korespondensi

INFORMASI ARTIKEL

Riwayat:
Diterima 12 Juni 2022
Revisi 23 Agustus 2022
Dipublikasikan 23 September 2022

Kata kunci:

e-learning SiPeDar, Penerimaan Pengguna, Model Penerimaan Teknologi (TAM)

ABSTRAK

SiPeDar merupakan *platform e-learning* yang dikembangkan oleh UST guna memfasilitasi pembelajaran dari bagi civitas akademik kampus. Penerapan suatu teknologi informasi selalu berhubungan dengan penerimaan pengguna. Oleh karena itu, tujuan penelitian ini adalah memperoleh bukti empiris terkait penerimaan teknologi SiPeDar menggunakan kerangka *Theory of Acceptance Model* (TAM) dengan konstruksi persepsi kemudahan (*perceived ease of use*), persepsi kegunaan (*perceived usefulness*), sikap penggunaan (*attitude toward using*), dan penerimaan sistem *e-learning* (*acceptance of e-learning system*). Penelitian ini menggunakan sample Mahasiswa PGSD UST Yogyakarta yang dipilih secara random sejumlah 77 mahasiswa. Adapun Teknik pengumpulan data menggunakan angket yang didistribusikan melalui *Gform*. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis data deskriptif kuantitatif dengan menggunakan program SPSS. Hasil penelitian menunjukkan bahwa persepsi kemudahan dalam penggunaan (*perceived ease of use*) SiPeDar dan persepsi kegunaan (*perceived usefulness*) mahasiswa terhadap SiPeDar baik. Sikap mahasiswa untuk menggunakan (*attitude towards using*) SiPeDar menunjukkan kategori penilaian yang cukup baik. Penggunaan aktua (*actual system usage*) SiPeDar menunjukkan tingkat penggunaan yang tinggi di kalangan mahasiswa.

ABSTRACT

Keywords:

e-learning SiPeDar, Acceptance User, Technology of Acceptance Model (TAM)

SiPeDar is an e-learning platform developed by UST to facilitate learning from the campus academic community. The application of Information Technology is always related to user acceptance. Therefore, the purpose of this study is to obtain



Copyright © 2022, Trio Ardhian
dkk

This is an open access article
under the CC-BY-SA license



empirical evidence related to the acceptance of SiPeDar technology using the Theory of Acceptance Model (TAM) framework with the construct of perceived ease of use, perceived usefulness, attitude toward using, and acceptance of e-learning system (acceptance of e-learning system). The sample of this study was 77 students from UST Yogyakarta PGSD students who were randomly selected. The data collection technique employed a questionnaire distributed through Gform. The data analysis technique used is quantitative descriptive data analysis using the SPSS program. The results showed that the perceived ease of use of SiPeDar and students' perceived usefulness towards SiPeDar were good. The students' attitude towards using SiPeDar shows a reasonably good assessment category. SiPeDar's actual system usage shows a high level of usage among students.

How to cite: T. Ardhian, K.H. Najib, E.R. Nofrida, Trisniawati. (2022). Penerimaan Teknologi E-Learning SiPedar dengan Pendekatan Theory of Acceptance Model (TAM). *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, 10 (2). 134-144 doi: <https://doi.org/10.22219/jp2sd.v10i2.22314>

PENDAHULUAN

Salah satu diskusi paling penting saat ini terkait dengan pembelajaran abad 21 adalah pembelajaran berbasis teknologi. Teknologi informasi banyak digunakan dalam pembelajaran agar membantu para pendidik dalam mengelola pembelajaran di kelas. Penggunaan teknologi untuk kegiatan pendidikan memberikan peserta didik dan pendidik kemampuan untuk mengakses materi pelajaran secara terus menerus, kapan saja, di mana saja, dan pada saat yang sama, memberikan pendidik kemampuan untuk dengan mudah menyampaikan kegiatan pekerjaan rumah secara terus-menerus tanpa gangguan (Nahariah, 2022).

Kegiatan belajar abad 21 mengikuti pesatnya perkembangan teknologi dimana memiliki pengaruh terhadap berbagai aspek kehidupan diantaranya proses belajar. Pemanfaatan teknologi sangat berpengaruh dalam proses belajar yakni memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengembangkan keterampilannya dalam menguasai teknologi, khususnya pemanfaatan *e-learning* sebagai media pembelajaran, sehingga peserta didik memiliki kecakapan dalam menggunakan teknologi dalam proses pembelajaran yang bertujuan untuk mencapai penerimaan pembelajaran yang mudah bagi peserta didik (Rachmadtullah et al., 2020).

Penggunaan teknologi dalam pendidikan menjadi sangat vital ketika terjadi pandemi COVID 19 (Wahid, Kusnadi, & Fantiro, 2020). Musibah tersebut memaksa seluruh pelayanan publik di Indonesia ditutup dan diberlakukannya kebijakan bekerja dari rumah dan juga belajar dari rumah. Dalam situasi seperti ini, untuk menjamin berlangsungnya kegiatan pembelajaran di instansi-instansi pendidikan, maka teknologi menjadi memiliki peranan yang vital dalam penyelenggaraan kegiatan pendidikan. Hampir seluruh instansi pendidikan beralih memanfaatkan teknologi sebagai motor penggerak kegiatan akademik (Arifin, Roisatul, Muzakki, & ikhlasatul risiko, 2022). Mulai dari rapat, bimbingan tugas akhir, layanan administrasi, hingga pembelajaran seluruhnya beralih kepada teknologi.

Salah satu bentuk kemajuan teknologi pada pengelolaan pembelajaran yaitu dengan adanya berbagai macam aplikasi baru yang mampu menunjang pembelajaran daring pada masa pandemi (Nurafni & Ninawati, 2021). Upaya untuk mengoptimalkan pembelajaran daring di masa pandemi, Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa Yogyakarta mengembangkan sebuah sistem pembelajaran daring yang disebut dengan sistem informasi pembelajaran daring (SiPeDar). Sistem tersebut merupakan layanan pembelajaran daring yang telah disediakan oleh kampus dan terintegrasi dengan portal akademik mahasiswa, sehingga harapannya dapat dimanfaatkan sebagai *platform* utama pembelajaran daring di kampus baik secara sinkronus (*synchronous*) dan asinkronus (*asynchronous*).

SiPeDar merupakan *platform e-learning* yang bersesuaian dengan *moodle* yang sudah terintegrasi dengan portal mahasiswa. civitas akademik kampus dapat mengakses SiPeDar melalui *website* sipedar.ustjogja.ac.id dan login dengan *username* dan *password* yang sama dengan portal akademik. Fitur yang ada di SiPeDar diantaranya yaitu *assignment* (tugas), *attendance* (presensi), *bigbluebotttonBN*, *choice*, *database*, *external tool*, *feedback*, *forum*, *glossary*, *chat* (obrolan), *quiz* (kuis), *lesson* (pelajaran), *scrom package*, *survey*, *workshop*, buku, *file*, *folder*, *IMS content package*, *label*, *page*, dan *URL* (Trisniawati, Muanifah, Rhosyida, & Hidayat, 2021). Implementasi suatu teknologi informasi selalu berhubungan dengan penerimaan pengguna, sejauh mana pengguna dapat menerima dan memahami teknologi tersebut adalah hal penting untuk dapat mengetahui tingkat keberhasilan dari implementasi tersebut (Shen, Ho, Ly, & Kuo, 2019).

Penggunaan teknologi dalam berbagai kegiatan dan kepentingan manusia diyakini lebih efisien dan efektif, namun memerlukan adaptasi teknologi dalam proses memahaminya. Memahami penerimaan dan penggunaan teknologi menjadi hal penting agar teknologi informasi dapat berfungsi sesuai dengan tujuannya. Penerimaan teknologi informasi oleh pengguna sebenarnya telah banyak yang mengkajinya. Mulai dari *Theory of Reasoned Action* (TRA), *Technology Acceptance Model* (TAM), *Motivational Model* (MM), *Theory of Planned Behavior* (TPB), *Combined TAM and TPB*, *Model of PC Utilization* (MPTU), *Innovation Diffusion Theory* (IDT), dan *Social Cognitive Theory* (SCT). Kajian-kajian tersebut mendasarkan pada ilmu psikologi dan sosiologi. Hal tersebut berupaya agar teknologi dapat diterima dan kemudian digunakan oleh pengguna.

Penelitian ini mengacu kepada *Theory Acceptance Model* (TAM) untuk menganalisis penerimaan teknologi informasi SiPeDar di kalangan mahasiswa, pada dasarnya konstruk *behavioral intention* dan *actual sytem usage* pada model TAM adalah indikator untuk mengukur IT *acceptance* (Zaineldeen, Hongbo, Koffi, & Hassan, 2020). Subjek pada penelitian ini merupakan mahasiswa Universitas Sarjanawiyata yang intensif menggunakan sistem SiPeDar. Analisis yang hendak diketahui yakni bukti empiris terkait penerimaan teknologi SiPeDar. Konstruk-konstruk dari TAM yang digunakan untuk menganalisis penerimaan pengguna pada penelitian ini merupakan konstruk asli dari TAM (*internal variable*) dan konstruk yang sudah disesuaikan dengan tujuan penelitian. Konstruk-konstruk tersebut meliputi persepsi kemudahan (*perceived ease of use*), persepsi kegunaan (*perceived usefulness*), sikap penggunaan (*attitude toward using*), dan penerimaan sistem *e-learning* (*acceptance of e-learning system*).

SiPeDar merupakan *platform e-learning* yang bersesuaian dengan *moodle* yang sudah terintegrasi dengan portal mahasiswa. Civitas akademik kampus dapat mengakses SiPeDar melalui *website* sipedar.ustjogja.ac.id dan login dengan *username* dan *password* yang sama dengan portal akademik. SiPeDar dikembangkan oleh UST guna memfasilitasi para dosen dan mahasiswa dalam pembelajaran daring selama pandemi Covid-19. Hal

tersebut bertujuan agar dosen dan mahasiswa dapat melakukan pembelajaran daring dengan nyaman dan optimal. Menurut Trisniawati dkk, (Trisniawati et al., 2021) pembelajaran menggunakan SiPeDar dapat berjalan dengan baik meski masih perlu juga dimodifikasi dengan *platform e-learning* yang lain. Hal tersebut diperkuat dengan rata-rata skor kuis pada evaluasi hasil belajar dan rata-rata nilai tugas pada kelas 3A yaitu 83.27 dan 72.90. Rata-rata skor kuis dan rata-rata nilai tugas pada kelas 3F yaitu 83.56 dan 70.67.

Penggunaan SiPeDar dalam pembelajaran daring pada mata kuliah Pendidikan Agama Islam dapat berjalan dengan baik. Hal ini di ungkapkan oleh Alvianto, (2020) yang dibuktikan dari hasil survei yang menunjukkan dari keseluruhan indikator dalam penelitian yang ia lakukan mencapai rata-rata 74% atau masuk dalam kategori “Baik”, artinya sistem pembelajaran daring (*online*) dari aspek media (aplikasi) yang digunakan selama ini pada mata kuliah Pendidikan Agama Islam sudah baik. Septyarini & Rosiana, (2021) mengungkapkan bahwa *e-learning* (SiPeDar) mempunyai pengaruh terhadap keberhasilan studi mahasiswa. Hal ini di ungkapkan berdasarkan hasil penelitiannya kepada 197 mahasiswa di FE UST. Berdasarkan beberapa penjelasan di atas, dapat di pahami bahwa sudah ada kajian-kajian tentang SiPeDar, terutama di tinjau dari hasil belajar mahasiswa. Namun, kajian SiPeDar dengan pendekatan penerimaan teknologi masih belum banyak dilakukan. Oleh karena itu, penelitian ini menjadi sangat penting untuk dilakukan guna mengetahui penerimaan teknologi SiPeDar menurut persepsi mahasiswa sebagai pengguna (*user*).

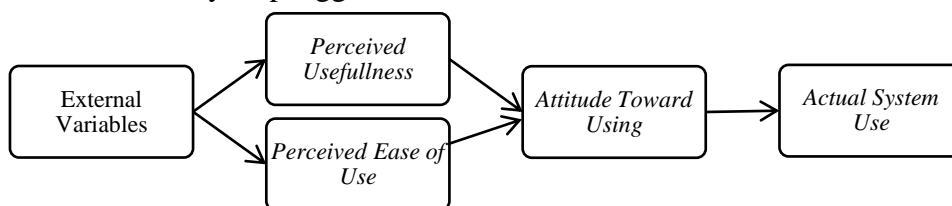
Model Penerimaan Teknologi (TAM)

TAM adalah salah satu ekstensi yang paling berpengaruh dari teori aksi penalaran atau *Theory of Reasoned Act* (TRA) oleh Ajzen dan Fishbein. Model TAM oleh Davis, Bagozzi & Warshaw pada tahun 1989 adalah model penerimaan pengguna dan penggunaan teknologi yang paling banyak digunakan. Ini dikembangkan oleh Fred Davis dan Richard Bagozzi (Zaineldeen et al., 2020). TAM menggantikan banyak penelitian tentang TRA dengan dua pendekatan penerimaan teknologi dengan kemudahan penggunaan (*ease of use*), dan kegunaan (*usefulness*). TRA dan MPT, keduanya memiliki unsur perilaku yang kuat, menganggap bahwa ketika seseorang membentuk suatu niat untuk bertindak, maka mereka akan bebas untuk bertindak tanpa batasan. Di dunia nyata akan ada banyak kendala, seperti terbatasnya kebebasan untuk bertindak. *Technology Acceptance Model* (TAM) adalah salah satu metode yang dapat digunakan untuk mengetahui faktor-faktor apa saja yang berpengaruh terhadap teknologi baru yang diperkenalkan atau yang akan digunakan.

Faktor-faktor yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Perceived Usefulness* (PU), *Perceived Ease of Use* (PEU), *Perceived Social Influence* (PSI), *Perceived Enjoyment* (PE), *Intention of Engagement* (IoE), dan *E-learning Gamification Attitude* (EGA). David memaparkan bahwa tujuan utama TAM adalah untuk memberikan dasar untuk penelusuran faktor eksternal terhadap kepercayaan, sikap dan tujuan pengguna. TAM menganggap bahwa 2 keyakinan individual yaitu persepsi manfaat (*perceived usefulness*) dan persepsi kemudahan penggunaan (*perceived ease of use*) adalah pengaruh utama untuk perilaku penerimaan komputer.

Persepsi kemanfaatan penggunaan (*perceived usefulness*) menggambarkan tingkat kepercayaan seseorang bahwa dalam penggunaan sistem akan meningkatkan kinerjanya. Dalam hal ini seseorang mempunyai keyakinan pada saat menggunakan teknologi tertentu dapat meningkatkan prestasi dan kinerjanya. *Perceived usefulness* memberikan

gambaran bahwa teknologi yang digunakan akan memberikan manfaat untuk penggunaannya. Persepsi kemanfaatan penggunaan (*perceived usefulness*) menggambarkan tingkat kepercayaan seseorang bahwa penggunaan sistem informasi merupakan hal yang mudah dan tidak memerlukan usaha keras dari pemakainya. Sikap terhadap penggunaan (*attitude toward using*) didefinisikan sebagai evaluasi pemakai tentang ketertarikannya dalam menggunakan teknologi. Minat perilaku penggunaan (*behavioral intention to use*). Tingkat penggunaan sebuah teknologi komputer pada seseorang dapat diprediksi dari sikap perhatian pengguna terhadap teknologi tersebut, misalkan keinginan menambah peripheral yang mendukung, motivasi untuk tetap menggunakan, dan keinginan untuk memotivasi pengguna lainnya. Penggunaan senyatanya (*actual system use*) teknologi itu sendiri atau kondisi nyata penggunaan sistem informasi.



Gambar 1. Model Penerimaan Teknologi

METODE

Penelitian ini akan dilakukan di prodi PGSD UST Yogyakarta yang akan ditentukan secara random dengan jumlah sample sebanyak 77 mahasiswa. Penelitian dilaksanakan pada semester genap yang sedang berjalan tahun ajaran 2021/2022. Pengambilan sampel menggunakan teknik random sampling mahasiswa prodi PGSD. SiPeDar merupakan *e-learning* yang disediakan oleh kampus sebagai *platform* pembelajaran daring primer di kampus baik dilaksanakan secara sinkronus (*synchronous*) maupun asinkronus (*asynchronous*) selama masa pandemi yang sepenuhnya dilaksanakan secara daring.

Instrumen penelitian dalam penelitian ini menggunakan instrumen yang dikembangkan oleh Davis (Zaineldeen et al., 2020). Berdasarkan instrumen tersebut peneliti mengembangkan instrumen yang terdiri dari 18 pernyataan.

Tabel 1. Kisi-kisi Instrumen Penelitian

Variabel	Definisi	Item
<i>Perceived Ease of Use</i>	Tingkat di mana seseorang percaya bahwa menggunakan sistem akan bebas dari usaha.	1,2,3,4,5,6
<i>Perceived Usefulness</i>	Sejauh mana seseorang percaya bahwa menggunakan sistem tertentu akan meningkatkan kinerja pekerjaannya	7,8,9,10,11
<i>Attitude Toward Using</i>	Perasaan positif atau negatif seseorang tentang melakukan perilaku target	12,13,14,15
<i>Actual system Usage</i>	Actual system usage diartikan sebagai bentuk respon psikomotor eksternal yang diukur oleh seseorang dengan penggunaan nyata (Davis, 1989)	16,17,18

Uji validitas instrumen dilakukan dengan menyebarkan angket kepada 30 mahasiswa. Berdasarkan tabel 2, diketahui r hitung menunjukkan lebih besar dari r tabel yang menunjukkan bahwa instrumen penelitian valid dan dapat digunakan.

Sedangkan hasil uji reliabilitas instrumen menunjukkan bahwa nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,920. nilai tersebut lebih besar dari 0,60. Maka dapat di simpulkan bahwa

ke 18 item pertanyaan angket reliabel. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis data deskriptif kuantitatif dengan menggunakan program SPSS dengan menggunakan metode analisis statistik deskriptif dari angket

Tabel 2. Hasil Uji Validitas Instrumen Penelitian

No. Item	r hitung	r table	Keterangan
1	0,626**	0,361	Valid
2	0,738**	0,361	Valid
3	0,761**	0,361	Valid
4	0,697**	0,361	Valid
5	0,601**	0,361	Valid
6	0,665**	0,361	Valid
7	0,675**	0,361	Valid
8	0,755**	0,361	Valid
9	0,730**	0,361	Valid
10	0,770**	0,361	Valid
11	0,709**	0,361	Valid
12	0,742**	0,361	Valid
13	0,520**	0,361	Valid
14	0,642**	0,361	Valid
15	0,726**	0,361	Valid
16	0,721**	0,361	Valid
17	0,548**	0,361	Valid
18	0,543**	0,361	Valid

Sumber: Olah data primer.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian dilakukan pada mahasiswa S1 program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD). Kondisi pandemi menuntut kegiatan pembelajaran dilaksanakan secara daring, hal tersebut tentunya dapat digunakan untuk mengukur keefektifan *e-learning* SiPeDar yang berhubungan dengan penerimaan pengguna. Berdasarkan hasil penyebaran kuesioner secara daring, berikut tabel data responden penerimaan teknologi SiPeDar menggunakan kerangka model TAM yang sajikan menggunakan 18 butir pertanyaan dengan mengukur *perceived ease of use*, *perceived usefulness*, *attitude toward using*, dan *actual system usage*.

Pada tabel 1 terlihat bahwa setiap pilihan pada indikator *perceived ease of use* mendapatkan persentase tinggi pada pilihan setuju dan sangat setuju. Hal ini mengindikasikan bahwa mahasiswa merasa mudah dalam menggunakan SiPeDar sebagai media untuk mendukung pembelajaran daring. Persepsi kemudahan (*perceived ease of use*) mahasiswa dalam menggunakan SiPeDar erat kaitannya dengan kemampuan mahasiswa dalam adaptasi teknologi. Mahasiswa saat ini banyak diisi oleh generasi milenial yang familiar dengan teknologi. Generasi millennial ini banyak menggunakan teknologi komunikasi instan, seperti: e-mail, SMS, instant messaging dan media sosial, seperti *facebook*, *twitter*, *instagram* dan lain-lain, sehingga generasi juga diidentikkan dengan generasi yang tumbuh pada era internet *booming* (Manguma, 2021). Interaksi seluruh mahasiswa dengan teknologi tersebut menjadi modal awal dalam beradaptasi dengan teknologi baru, sehingga memiliki kecakapan dalam adaptasi teknologi, termasuk

penggunaan teknologi dalam pembelajaran. SiPeDar merupakan LMS yang dikembangkan dalam mengatasi pembelajaran dari selama pandemi Covid-19. Fenomena pandemi memberikan kenyataan bahwa pemanfaatan teknologi informasi semakin meningkat (Komalasari, 2020). Hal inilah yang kemudian menjadi pendukung utama bagi mahasiswa dalam memanfaatkan SiPeDar dalam pembelajaran.

Tabel 3. *Perceived Ease of Use*

Pernyataan	Kurang Setuju	Ragu-ragu	Setuju	Sangat Setuju
1. Belajar mengoperasikan SiPeDar adalah hal yang mudah bagi saya.	0%	2,6%	41,6%	55,8%
2. Saya merasa mudah untuk menggunakan SiPeDar dalam perkuliahan saya.	0%	2,6%	37,7%	59,7%
3. Interaksi saya dengan SiPeDar lebih jelas dan mudah dimengerti	1,3%	2,6%	51,9%	44,2%
4. Saya menggunakan SiPeDar yang fleksibel untuk berinteraksi.	0%	7,8%	54,5%	37,7%
5. Mudah bagi saya untuk mengoperasikan SiPeDar untuk perkuliahan.	1,3%	3,9%	55,8%	39%
6. Saya menemukan kemudahan akses dalam menggunakan SiPeDar.	0%	1,3%	44,2%	54,5%

*) Data Primer *Perceived Ease of Use*.

Tabel 4. *Perceived Usefulness*

Pernyataan	Kurang Setuju	Ragu-ragu	Setuju	Sangat Setuju
7. Menggunakan SiPeDar dalam perkuliahan akan memungkinkan saya menyelesaikan tugas secara efisien	0%	1,3%	48,1%	50,6%
8. Menggunakan SiPeDar akan meningkatkan motivasi belajar saya	0%	3,9%	55,8%	40,3%
9. Menggunakan SiPeDar dalam perkuliahan saya akan meningkatkan semangat belajar	1,3%	9,1%	61,0%	28,6%
10. Menggunakan SiPeDar akan meningkatkan efisiensi saya dalam mengerjakan tugas-tugas perkuliahan	1,3%	6,5%	68,5%	23,4%
11. Menggunakan SiPeDar akan memudahkan saya dalam mengikuti perkuliahan	1,3%	2,6%	54,5%	41,6%

*) Data Primer *Perceived Usefulness*.

Pada tabel 4 terlihat bahwa setiap pilihan pada indikator *perceived usefulness* mendapatkan persentase tinggi pada pilihan setuju dan sangat setuju. Hal ini mengindikasikan bahwa persepsi mahasiswa terhadap SiPeDar memudahkan aktivitas pembelajaran daring yang berkaitan dengan penyelesaian tugas. Hal tersebut mengindikasikan bahwa SiPeDar memiliki tingkat kegunaan yang tinggi dalam

membantu mahasiswa mengikuti pembelajaran daring. Kebutuhan teknologi informasi sebagai sarana untuk pelaksanaan pembelajaran jarak jauh, terutama selama pandemi Covid-19 meningkat (Herliandry, Nurhasanah, Suban, & Kuswanto, 2020). Kehadiran teknologi selama pandemi diyakini sangat membantu dan menjadi solusi untuk menyelesaikan permasalahan kegiatan pendidikan jarak jauh (Hamidy, Hamidy, Mashur, & Yaqin, 2021). Hal ini disebabkan karena pandemi memaksa setiap orang untuk tetap diam di dalam rumah dan membatasi mobilitas manusia, termasuk kegiatan pendidikan (Najib, Alvianto, Hidayatullah, & Ardhan, 2022). Oleh karena itu, SiPeDar memiliki tingkat kegunaan yang cukup tinggi bagi mahasiswa dan dosen untuk membantu pelaksanaan pembelajaran daring. Meskipun sebenarnya masih banyak infrastruktur pembelajaran daring yang dapat digunakan oleh dosen dan mahasiswa sebagai penunjang kegiatan pembelajaran daring, seperti: *google classroom*, *whatsapp*, *kelas cerdas*, *zenius*, *quipper* dan *microsoft* (Abidah, Hidaayatullaah, Simamora, Fehabutar, & Mutakinati, 2020).

Tabel 5. *Attitude Toward Using*

Pernyataan	Kurang Setuju	Ragu-ragu	Setuju	Sangat Setuju
12. Menggunakan SiPeDar dalam perkuliahan sangat membosankan	0%	1,3%	54,5%	44,2%
13. Menggunakan SiPeDar untuk perkuliahan merupakan pilihan yang buruk	22,1%	28,6%	19,5%	29,9%
14. Saya menyukai perkuliahan yang menggunakan SiPeDar	68,8%	19,5%	7,8%	3,9%
15. Menggunakan SiPeDar dalam perkuliahan menciptakan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan	1,3%	6,5%	58,4%	33,8%

*) Data Primer *Attitude Toward Using*.

Pada tabel 5 terlihat bahwa setiap pilihan pada indikator *attitude toward using* mendapatkan persentase tinggi pada pilihan kurang setuju dan setuju. Hal ini mengindikasikan bahwa persepsi mahasiswa terhadap SiPeDar memiliki tanggapan yang cukup berimbang di mana sebagian memiliki kesan pembelajaran yang membosankan dan sebagian merasa senang dengan menggunakan SiPeDar. Meskipun persepsi kemudahan dalam penggunaan (*perceived ease of use*) dan persepsi kegunaan (*perceived usefulness*) SiPeDar itu tinggi, namun pada bagian ini *Attitude Toward Using* memiliki tingkat persepsi yang beragam, bahkan beberapa cenderung negatif. Hal ini tentu berkaitan dengan faktor-faktor lain yang mempengaruhi pembelajaran daring dari sisi pembelajaran seperti motivasi belajar (Hakim & Mulyapradana, 2020), interaksi selama kegiatan pembelajaran, baik interaksi pendidik dengan peserta didik (Ridha, 2021) peserta didik dan peserta didik lainnya (Bolliger & Martin, 2018) maupun interaksi peserta didik dengan konten pembelajaran (Sebastianelli, Swift, & Tamimi, 2015). Pada teori-teori tindakan beralasan (*theory of reasoned action*) minat perilaku pengguna teknologi dipengaruhi oleh dua hal yaitu norma subjektif dan sikap terhadap perilaku (Zaineldeen et al., 2020). Norma subyektif merupakan persepsi dari seseorang tentang berbagai kepercayaan orang lain yang berpengaruh terhadap niat orang tersebut untuk melakukan maupun tidak melakukan perilaku yang sedang dipertimbangkannya (Natawibawa, 2018).

Norma subjektif ini bisa dalam bentuk kebijakan pimpinan atau dosen itu sendiri yang memerintahkan untuk memanfaatkan pemanfaatan teknologi. Hal ini pula yang kemudian memberi pengaruh kuat terhadap mahasiswa untuk menggunakan SiPeDar. Hal ini semakin menguatkan, meski kemudahan dan kegunaan SiPeDar tinggi, namun tidak cukup untuk meningkatkan sikap untuk menggunakan SiPeDar.

Tabel 6. *Actual System Usage*

Pernyataan	Kurang Setuju	Ragu-ragu	Setuju	Sangat Setuju
16. Saya menggunakan SiPeDar dalam durasi waktu lebih dari 180 menit.	2,6%	14,3%	54,5%	28,6%
17. Saya selalu menggunakan SiPeDar untuk mendapatkan kajian materi perkuliahan	6,5%	23,4%	54,5%	15,6%
18. Saya menggunakan SiPeDar di luar jam perkuliahan.	0%	2,6%	61,0%	36,4%

*) Data Primer *Actual System Usage*.

Tabel 6 terlihat bahwa setiap pilihan pada indikator *actual system usage* mendapatkan persentase tinggi pada pilihan setuju. hal ini mengindikasikan bahwa mahasiswa menggunakan SiPeDar secara aktif untuk menunjang kegiatan pembelajaran daring. Penggunaan sistem teknologi merupakan tujuan akhir dari dikembangkannya sebuah sistem. Penggunaan SiPeDar ini tidak lain di dukung oleh kemudahan penggunaan dan kebermanfaatan sistem untuk pembelajaran daring. Temuan ini sejalan dengan penelitian Islami, Asdar, & Baumassepe (2021) yang menyatakan bahwa penggunaan aktual (*actual system usage*) dipengaruhi oleh persepsi kemudahan (*perceived ease of use*) dan persepsi kegunaan (*perceived usefulness*).

SIMPULAN

Penelitian ini secara umum menemukan bahwa penerimaan teknologi *e-learning* SiPeDar pada mahasiswa dari 4 indikator yaitu *perceived ease of use*, *perceived usefulness*, *attitude towards using* dan *actual system usage* menunjukkan penerimaan yang baik terhadap sistem yang digunakan, dalam hal ini SiPeDar. Namun ada satu indikator yaitu *attitude towards using* yang masih mendapatkan penilaian kurang baik dari mahasiswa yang bertolakbelakang dengan penilaian *perceived ease of use* dan *perceived usefulness*. Temuan ini meningkatkan pemahaman kita tentang penerimaan teknologi *e-learning* SiPeDar pada kalangan mahasiswa cukup baik.

Penelitian ini telah menimbulkan banyak pertanyaan yang membutuhkan penyelidikan lebih lanjut. Penelitian lebih lanjut perlu dilakukan untuk menentukan apakah setiap indikator pada *theory of acceptance model*, yang menjadi dasar dalam penelitian ini memiliki pengaruh antara indikator satu dengan yang lainnya, terutama terkait dengan penerimaan teknologi *e-learning* SiPeDar. Meskipun dalam penelitian-penelitian terdahulu, indikator-indikator yang ada pada *theory of acceptance model* memiliki hubungan yang signifikan.

REFERENSI

Abidah, A., Hidaayatullaah, H. N., Simamora, R. M., Fehabutar, D., & Mutakinati, L. (2020). The Impact of Covid-19 to Indonesian Education and Its Relation to the

- Philosophy of “Merdeka Belajar.” *Studies in Philosophy of Science and Education*, 1(1), 38–49. <https://doi.org/10.46627/SIPOSE.V1I1.9>
- Alvianto, A. (2020). Efektivitas Pembelajaran Daring Pada Mata Kuliah Pendidikan Agama Islam Dalam Situasi Pandemi Covid-19. *TA'DIBUNA: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 3(2), 13. <https://doi.org/10.30659/jpai.3.2.13-26>
- Arifin, B., Roisatul, F., Muzakki, A., & ikhlasatul riska, L. (2022). Implementasi Pembelajaran PJOK Pada Masa Pandemi Covid-19 di Sekolah Dasar. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar*, 10 No.1(2338–1140, 2527–3043), 104–111.
- Bolliger, D. U., & Martin, F. (2018). Instructor and student perceptions of online student engagement strategies. <https://doi.org/10.1080/01587919.2018.1520041>, 39(4), 568–583. <https://doi.org/10.1080/01587919.2018.1520041>
- Hakim, M., & Mulyapradana, A. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Daring dan Motivasi Belajar Terhadap Kepuasan Mahasiswa Pada Saat Pandemi Covid-19. *Widya Cipta: Jurnal Sekretari Dan Manajemen*, 4(2), 154–160. Retrieved from <https://ejournal.bsi.ac.id/ejurnal/index.php/widyacipta/article/view/8853>
- Hamidy, R., Hamidy, R. R., Mashur, M., & Yaqin, L. N. (2021). Faktor yang Mempengaruhi Pembelajaran Daring Melalui LMS pada Masa Covid 19. *Edumatic: Jurnal Pendidikan Informatika*, 5(2), 288–295. <https://doi.org/10.29408/edumatic.v5i2.4158>
- Herliandry, L. D., Nurhasanah, N., Suban, M. E., & Kuswanto, H. (2020). Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid-19. *JTP - Jurnal Teknologi Pendidikan*, 22(1), 65–70. <https://doi.org/10.21009/JTP.V22I1.15286>
- Islami, M. M., Asdar, M., & Baumassepe, A. N. (2021). Analysis of Perceived Usefulness and Perceived Ease of Use to the Actual System Usage through Attitude Using Online Guidance Application. *Hasanuddin Journal of Business Strategy*, 3(1), 52–64. <https://doi.org/10.26487/HJBS.V3I1.410>
- Komalasari, R. (2020). Manfaat Teknologi Informasi dan Komunikasi di Masa Pandemi Covid 19. *Tematik : Jurnal Teknologi Informasi Komunikasi (e-Journal)*, 7(1), 38–50. <https://doi.org/10.38204/TEMATIK.V7I1.369>
- Manguma, V. V. E. (2021). Strategi Generasi Millennial Bertahan Hidup Dalam Masa Pandemi Covid-19. *Emik*, 4(1), 84–97. <https://doi.org/10.46918/EMIK.V4I1.934>
- Nahariah, N. (2022). Pemanfaatan Teknologi Pembelajaran Di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Al-Qiyam*, 3(1), 68–72. <https://doi.org/10.33648/alqiyam.v3i1.200>
- Najib, K. H., Alvianto, A., Hidayatullah, A. S., & Ardhian, T. (2022). Pembelajaran Selama Pandemi Covid-19: Kesiapan Belajar Daring dan Stress Akademik Pada Mahasiswa. *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 6(2). <https://doi.org/10.23887/JIPP.V6I2.42959>
- Natawibawa, I. W. Y. G. I. R. (2018). Jurnal Ilmiah Administrasi Publik (JIAP) Theory of Reasoned Action sebagai Prediktor Whistleblowing Intention Pengelola. *Jurnal Ilmiah Administrasi Publik*, 4(4), 310–319.
- Nurafni, & Ninawati, M. (2021). Efektivitas Penerapan Aplikasi Linktree dan Wordwall Terhadap Motivasi Intrinsik Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pemikiran Dan*

- Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, 9(2), 217–225. Retrieved from <https://ejournal.umm.ac.id/index.php/jp2sd/article/view/17317>
- Rachmadtullah, R., Yustitia, V., Setiawan, B., Fanny, A. M., Pramulia, P., Susiloningsih, W., ... Ardhian, T. (2020). The challenge of elementary school teachers to encounter superior generation in the 4.0 industrial revolution: Study literature. *International Journal of Scientific and Technology Research*, 9(4), 1879–1882.
- Ridha, M. (2021). Interaksi dan implikasinya terhadap optimalisasi capaian kompetensi pembelajaran daring. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 9(2), 153–166. <https://doi.org/10.31800/jtp.kw.v9n2.p153--166>
- Sebastianelli, R., Swift, C., & Tamimi, N. (2015). Factors Affecting Perceived Learning, Satisfaction, and Quality in the Online MBA: A Structural Equation Modeling Approach. <https://doi.org/10.1080/08832323.2015.1038979>, 90(6), 296–305. <https://doi.org/10.1080/08832323.2015.1038979>
- Septyarini, E., & Rosiana, A. (2021). *Sumber daya manusia dan e-learning system (sipedar) sebagai media knowledge sharing pada keberhasilan studi dengan pendekatan vie (valance , instrumentality and expectancy) Human resources and e-learning system (sipedar) as knowledge sharing media o. 17(3)*, 565–570.
- Shen, C. wen, Ho, J. tsung, Ly, P. T. M., & Kuo, T. chang. (2019). Behavioural intentions of using virtual reality in learning: perspectives of acceptance of information technology and learning style. *Virtual Reality*, 23(3), 313–324. <https://doi.org/10.1007/s10055-018-0348-1>
- Trisniawati, T., Muanifah, M. T., Rhosyida, N., & Hidayat, R. A. (2021). Eksplorasi Hasil Belajar Matematika melalui Penerapan Sistem Pembelajaran Daring (SIPEDAR) di Masa Pandemi Covid-19. *AlphaMath : Journal of Mathematics Education*, 7(1), 57. <https://doi.org/10.30595/alphamath.v7i1.10195>
- Wahid, S. M. Al, Kusnadi, D., & Fantiro, F. A. (2020). Persepsi Mahasiswa dalam Penggunaan Ragam Platform Pembelajaran Daring. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, 8(2), 170–178. <https://doi.org/10.22219/jp2sd.v8i2.15030>
- Zaineldeen, S., Hongbo, L., Koffi, A. L., & Hassan, B. M. A. (2020). Technology acceptance model' concepts, contribution, limitation, and adoption in education. *Universal Journal of Educational Research*, 8(11), 5061–5071. <https://doi.org/10.13189/ujer.2020.081106>