

ANALISIS TINGKAT PENERIMAAN MAHASISWA TERHADAP PEMBELAJARAN DARING DI MASA PANDEMI COVID-19 (STUDI KASUS MAHASISWA JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA UNIVERSITAS NEGERI SURABAYA)

Ardy Dwi Krisnanto

Program Studi S1 Pendidikan Teknologi Informasi, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya

Email : ardykrisnanto16050974021@mhs.unesa.ac.id

Yeni Anistyasari

Dosen Program Studi S1 Pendidikan Teknologi Informasi, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya

Email : yenian@unesa.ac.id

Abstrak

Pembelajaran berbasis daring merupakan pembelajaran yang harus dilakukan pada masa pandemi covid19 ini agar tidak terjadi interaksi fisik pada saat pembelajaran berlangsung. Semua sector pendidikan wajib menggunakan metode pembelajaran daring ini tanpa terkecuali pembelajaran pada jurusan teknik informatika, Universitas Negeri Surabaya. Dengan adanya pembelajaran daring, semua materi yang diajarkan akan disampaikan secara online dengan beberapa media atau LMS seperti Google Classroom, Virtual Learning UNESA, dan lainnya. Dengan adanya perubahan pembelajaran dari pembelajaran luring menjadi daring menyebabkan munculnya pertanyaan seberapa efektifnya pembelajaran daring tersebut dan seberapa besar tingkat penerimaan mahasiswa terhadap pembelajaran daring. Penelitian ini bertujuan untuk mengukur tingkat penerimaan mahasiswa teknik informatika, Universitas Negeri Surabaya terhadap pembelajaran daring. Penelitian ini memperoleh 108 responden dari 4 prodi di teknik informatika yang dibagi ke-2 kelompok yakni pengguna LMS Google Classroom dan LMS ViLearn UNESA. Dengan menggunakan angket yang berisi 4 variabel yang mengacu pada teori Technology Acceptance Model dengan 17 pertanyaan menggunakan skala likert. Metode yang digunakan yakni regresi linier berganda dan statistik deskriptif untuk mengukur seberapa besar pengaruh variable yakni Self Efficacy, Perceiving Usefulness, dan Perceiving ease of use terhadap variable Behavior Intention to Use. Ketiga Variabel tersebut berpengaruh sebesar 36.3% terhadap variabel Behavior Intention to Use pada penggunaan LMS Google Classroom, dan 63.4% pada penggunaan LMS ViLearn UNESA. LMS Google Classroom pun menjadi LMS yang lebih disukai berdasarkan variabel Behavior Intention to Use dengan nilai statistik deskriptif sebesar 3.2177 dibanding dengan ViLearn yang memiliki nilai 2.0217.

Kata Kunci: Technology Acceptance Model , Google Classroom, ViLearn Unesa, pembelajaran daring

Abstract

Online-based learning is learning that must be done during the Covid19 pandemic so that there is no physical interaction during learning. All education sectors are required to use this online learning method, without exception learning in the informatics engineering department, Surabaya State University. With online learning, all material taught will be delivered online with several media or LMS such as Google Classroom, Virtual Learning UNESA, and others. With the change in learning from offline to online learning, the question is how effective online learning is and how big is the level. student acceptance of online learning. This study aims to measure the level of acceptance of informatics engineering students at State University of Surabaya towards online learning. This study obtained 108 respondents from 4 study programs in informatics engineering which were divided into 2 groups, namely users of LMS Google Classroom and LMS ViLearn UNESA by using a questionnaire containing 4 The variable refers to the Technology Acceptance Model theory with 17 questions using a Likert scale. The method used is multiple linear regression and descriptive statistics to measure how much influence the variables, namely Self Efficacy, Perceiving Usefulness, and Perceiving ease of use on Behavior Intention to Use variables. These three variables have an effect of 36.3% on the Behavior Intention to Use variable on the use of the Google Classroom LMS, and 63.4% on the use of the UNESA ViLearn LMS. The Google Classroom LMS is also the preferred LMS based on the Behavior Intention to Use variable with a descriptive statistical value of 3.2177 compared to ViLearn which has a value of 2.0217.

Keywords: Technology Acceptance Model, Google Classroom, ViLearn Unesa, online learning

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan tolok ukur kejayaan suatu bangsa yang memiliki unsur penting yakni

pembelajaran. (Aslamiyah, Setyosari, & Praherdhiono, 2019). Dengan pendidikan seseorang dapat berkembang secara aktif positif dalam kemampuan akademik maupun non akademik. Pendidikan sendiri memiliki beberapa

tingkatan dan yang paling tinggi yakni pendidikan tinggi. Pendidikan tinggi atau biasa disebut dengan perguruan tinggi merupakan pendidikan lanjutan yang bertujuan untuk menyiapkan peserta didik menjadi anggota masyarakat yang berperan secara aktif menyelesaikan masalah yang dihadapi dimasyarakat dengan ilmu yang telah dipelajari di perguruan tinggi (Yiliawati, 2012). Adanya revolusi industri 4.0 memberikan pengaruh terhadap berbagai bidang, salah satunya bidang pendidikan yang mengharuskan mencari solusi agar pembelajaran tidak ketinggalan zaman yang berarti dari pembelajaran konvensional bertatap muka menjadi pembelajaran secara daring (Pangondiam, Santosa, & Nugroho, 2019).

Novel Coronavirus atau disebut dengan Covid19 merupakan penyakit menular yang ditemukan pertama kali di Wuhan, China. Penyakit ini menyerang sistem saluran pernapasan, dan menyebar dengan mudah karena percikan air dari hidung atau mulut seseorang yang terinfeksi. Penyakit ini telah menyebar hampir keseluruhan dunia (Na Zhu, et al., 2020). Pandemi Coronavirus (Covid19) telah membawa perubahan dalam pola perilaku masyarakat didunia. Dengan adanya pandemi covid19 ini, semua wajib melakukan prosedur physical distancing. Physical distancing merupakan pembatasan interaksi fisik antara satu orang dengan yang lain untuk meminimalisir penyebaran pandemi covid19. Adanya physical distancing mewajibkan semua orang untuk bekerja dari rumah. Tidak terkecuali pada sektor pendidikan (Galea, Merchant, & Lurie, 2020).

Pandemi Covid19 merupakan tantangan besar bagi sistem pendidikan. Lembaga pendidikan harus menjalankan prosedur pembelajaran jarak jauh kepada peserta didiknya agar tidak ada tatap muka dalam kegiatan belajar mengajar (Daniel, 2020). Model pembelajaran jarak jauh atau daring adalah model pembelajaran yang hanya menggunakan komputer atau gawai yang terkoneksi dengan internet yang memungkinkan seseorang dapat mengikuti pembelajaran tanpa harus bertatap muka. Model pembelajar ini menggunakan media pembelajaran daring untuk proses pembelajaran daring (Kuntarto, 2017).

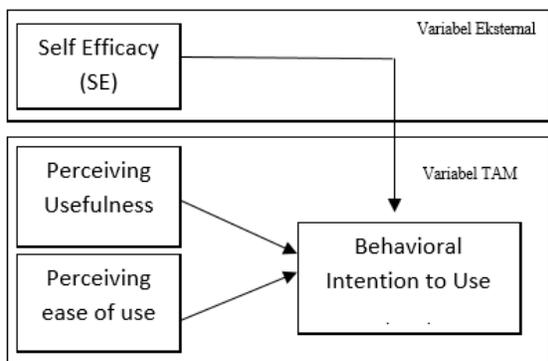
Banyak Learning Management System(LMS) atau media pembelajaran daring yang dapat digunakan dapat mengembangkan pembelajaran secara daring dalam sektor pendidikan untuk mendukung pembelajaran dan mengurangi interaksi sosial antar tenaga pendidik dan peserta didik (Sholikh, Sulisworo, & Maruto, 2019). Google Classroom merupakan platform media pembelajaran daring dari Google yang memungkinkan peserta berkomunikasi satu sama lain dan menyelesaikan tugas yang ada. Google Classroom dapat membantu pengajar dalam membuat kelas virtual secara daring

lengkap dengan materi dan soal penilaian yang ada. Banyak lembaga pendidikan yang menggunakan Google Classroom untuk media pembelajaran daring mereka, hal ini didasari dengan banyaknya fitur seperti berbasis cloud, responsive, fleksibel, gratis, dan mudah digunakan sehingga Google Classroom menjadi salah satu LMS paling populer (Iftakhar, 2016). Universitas Negeri Surabaya juga memiliki LMS ViLearn UNESA untuk mendukung pembelajaran jarak jauh atau daring (Unesa, 2019). Dengan adanya LMS ViLearn UNESA pembelajaran diharapkan bisa mudah, cepat, dan efektif berkat bantuan teknologi di ViLearn UNESA. ViLarn UNESA juga sudah menggunakan dukungan moodle versi 3.6 dengan software dan hardware yang terintegrasi dengan sistem informasi akademik (SIKAD) Universitas Negeri Surabaya.

Dengan adanya pembelajaran daring, tenaga pendidik dan peserta didik tidak perlu untuk bertatap muka. Kelas akan tetap terlaksana dengan menggunakan media pembelajaran daring (Daniel, 2020). Pembelajaran daring juga dilakukan di perguruan tinggi, dengan mengevaluasi mengenai persiapan media, materi, dan respon mahasiswa terhadap pembelajaran daring. Banyak mahasiswa yang memiliki motivasi belajar yang berbeda-beda terkait dengan pembelajaran daring ini (Rusdiana & Nugorho, 2020).

Adanya pembelajaran secara daring menghasilkan berbagai respon dari mahasiswa, untuk mengukur tingkat penerimaan mahasiswa terhadap pembelajaran daring menggunakan media pembelajaran dapat menggunakan konsep technology acceptance model. Technology acceptance model (TAM) merupakan model yang menjelaskan faktor yang mempengaruhi diterimanya suatu teknologi informasi. TAM juga disebut dengan tingkat penerimaan pengguna teknologi yang dapat ditentukan oleh 6 faktor yakni variable dari luar (external variable), kemudahan penggunaan (easy of use), manfaat (usefulness), sikap dalam menggunakan (attitude toward using), perilaku dalam menggunakan (behavioral intention to use), dan pemakaian (actual system usage). Tujuan dari tingkat penerimaan teknologi ini untuk menjelaskan dan mengukur tingkat penerimaan suatu teknologi informasi (Widiatmika & Sensuse, 2012).

Penelitian ini mengacu pada teori Technology Acceptance Model(TAM) namun hanya pada 3 variabel saja yakni Perceiving usefulness (PU), Perceiving ease of use(PEU) dan Behavioral Intention to Use (BIU), 1 variabel yakni Self Efficacy(SE) merupakan variabel eksternal. Pemilihan 4 variabel ini dikarena kan paling sesuai dengan penelitian ini, nantinya penelitian ini akan mengukur hubungan variabel SE, PU, PEU terhadap variabel BIU untuk mengetahui tingkat persentase penerimaan mahasiswa terhadap pembelajaran daring.



Gambar 1. Konsep Penelitian TAM

Self Efficacy merupakan kemampuan seseorang untuk melakukan pola perilaku tertentu untuk mencapai hasil (mukhid, 2009) hal ini merupakan faktor eksternal karena terdapat pada masing-masing individu. Perceiving Usefulness merupakan persepsi kebermanfaatannya dari suatu teknologi yang digunakan, Perceiving ease of use merupakan kemudahan dalam menggunakan teknologi, dan Behavioral Intention to use merupakan perilaku dan kecenderungan untuk tetap menggunakan teknologi tersebut di masa mendatang.

Dampak dari pandemi Covid19 ini, Universitas Negeri Surabaya memberlakukan kebijakan meliburkan semua kegiatan kampus, termasuk perkuliahan yang diganti dengan sistem daring (Purnomo, 2020). Berdasarkan hal tersebut, dilakukannya penelitian ini bertujuan untuk meneliti tingkat penerimaan mahasiswa teknik informatika, Universitas Negeri Surabaya terhadap pembelajaran daring pada masa pandemi covid19 dan membandingkan LMS Google Classroom atau LMS ViLearn UNESA yang lebih disukai oleh mahasiswa dengan 3 rumusan masalah yaitu :

1. Apakah Variabel Self Efficacy (SE), Perceiving Usefulness (PU), Perceiving ease of use (PEU) secara bersama-sama mempengaruhi pembelajaran daring pada media LMS Google Classroom dan berapa besar persentase yang mempengaruhi..
2. Apakah Variabel Self Efficacy (SE), Perceiving Usefulness (PU), Perceiving ease of use (PEU) secara bersama-sama mempengaruhi pembelajaran daring pada media LMS ViLearn UNESA dan berapa besar persentase yang mempengaruhi.
3. Apakah Behavior intention Use(BIU) pada penggunaan LMS Google Classroom lebih besar dari LMS ViLearn UNESA ?

Populasi merupakan suatu kesatuan yang memiliki kualitas dan karakteristik tertentu yang akan di teliti atau di amati (Sugiono, 2018). Populasi pada penelitian ini yakni mahasiswa aktif jurusan Teknik Informatika, Universitas Negeri Surabaya angkatan 2017, 2018, dan 2019. Jumlah populasi tersebut sebanyak 764 mahasiswa.

Sample merupakan bagian dari jumlah populasi yang ada. (sugiono, 2018). Berdasarkan perhitungan dengan rumus sampel slovin $n = N / (1 + (N \times e^2))$ untuk menentukan banyaknya sample minimal yang diteliti maka diperoleh sampel minimal dengan toleransi error sebesar 10% sebanyak 88 sample.

Penelitian ini menggunakan kuisisioner yang dibagikan kepada responden yang nantinya dibagi menjadi 2 kelompok yaitu pengguna LMS Google Classroom, dan pengguna LMS ViLearn UNESA dengan menggunakan Google Form sebagai media pengambilan data kuisisioner. Terdapat 17 pertanyaan berdasarkan 4 variabel TAM dengan indikator pertanyaan sebagai berikut.

Tabel 1. Indikator Pertanyaan Penelitian

No	Aspek Penilaian	Indikator	Soal
1	Self Efficacy	Antusias dalam pembelajaran daring	1
		Pemilihan model pembelajaran	2
		Efektifitas penyampaian materi	3
		Efektifitas penggunaan LMS	4
		Pemilihan LMS	5
2	Perceived ease of used	Mudah untuk dipelajari	6, 7
		Mudah menjadi ahli	8
		Mudah untuk digunakan	9
		Mudah untuk diakses	10
3	Perceived usefulness	Meningkatkan kinerja dan produktifitas	11, 12, 13
		Meningkatkan efisiensi	14
		Kegunaan media pembelajaran	15

4	Behavior intention to Use	Motivasi untuk tetap menggunakan	16
		Motivasi ke sesama pengguna	17

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif berdasarkan perhitungan dari data yang diperoleh pada angket yang diisi responden yang didukung oleh software SPSS untuk perhitungan statistiknya dengan menggunakan teori Technology Acceptance Model yakni model yang menjelaskan sejauh mana tingkat penerimaan mahasiswa terhadap suatu teknologi. Terdapat 4 variabel yang diteliti pada penelitian ini yang mengacu pada Technology Acceptance Model (TAM) yakni variable Self Efficacy, Perceiving Usefulness, Perceiving ease of use, dan Behavior intention Use.

Penelitian ini menggunakan metode regresi linier berganda yakni model persamaan untuk menjelaskan hubungan antara 2 atau lebih variabel bebas (independent) dengan variabel terikat (dependent) (Yuliara, 2016) untuk menghitung persentase tingkat penerimaan mahasiswa terhadap pembelajaran daring, dan statistik deskriptif yakni metode untuk mengumpulkan, menganalisis dan menyajikan data kuantitatif secara deskriptif (Suprayogi, 2016) untuk membandingkan LMS mana yang lebih banyak diminati oleh mahasiswa.

Data penelitian ini diperoleh melalui kuisiner yang berisi 17 butir soal yang berasal dari 4 variabel Technology Acceptance Model yang menggunakan media google form sebagai platform untuk mengisi angket secara online sehingga tidak perlu bertemu dengan responden demi menghindari interaksi fisik dalam masa pandemi.

Skala pengukuran data pada kuisiner ini menggunakan skala likert 4 pilihan jawaban yakni sangat setuju, setuju, tidak setuju, sangat tidak setuju. Terdapat 2 kategori dalam kuisiner tersebut yakni untuk pengguna LMS Google Classroom dan pengguna LMS ViLearn UNESA, nanti nya responden akan memilih LMS apa yang digunakan oleh responden.

HASIL PEMBAHASAN

Hasil Validasi Kuisiner

Validasi pertanyaan kuisiner pada penelitian ini divalidasi oleh 3 validator yaitu dosen Jurusan Teknik Informatika UNESA. Berikut daftar validator tersebut

Tabel 2. Nama Validator Penelitian

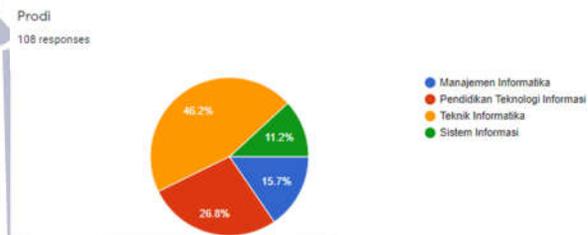
No	Nama	Keterangan
1	Yeni Anistyasari, S.Pd., M.Kom.	Dosen UNESA

2	Andi Iwan Nurhidayat	Dosen UNESA
3	Asmunin, S.Kom., M.Kom	Dosen UNESA

Validasi pertanyaan kuisiner oleh ketiga validator tersebut memperoleh skor 87% sehingga dapat disimpulkan pertanyaan tersebut valid sehingga dapat digunakan untuk penelitian ini.

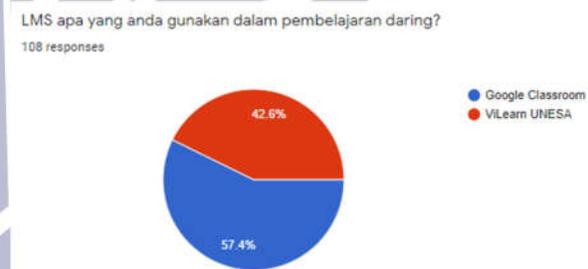
Pembahasan Hasil Kuisiner

Penelitian ini memperoleh 108 responden yang terdiri dari Prodi Pendidikan Teknologi Informasi sebanyak 29 responden, manajemen informatika sebanyak 17 responden, teknik informatika sebanyak 50 responden, dan sistem informasi sebanyak 12 responden.



Gambar 2. Responden Kuisiner

Sebanyak 62 responden menggunakan LMS Google Classroom dan 46 responden menggunakan LMS ViLearn UNESA.



Gambar 3. LMS responden

Pembahasan Hasil Penelitian

Pada pengolahan data, 4 variabel yang diuji diubah penamaan variable dengan X_1 , X_2 , X_3 , dan Y dimana variable X_1 = Self Efficacy(SE), X_2 = Perceiving Usefulness (PU), X_3 = Perceiving ease of use (PEU), dan Y = Behavior intention Use (BIU).

Hasil penelitian ini menjelaskan mengenai rumusan masalah yaitu (1). Apakah Variabel Self Efficacy (SE), Perceiving Usefulness (PU), Perceiving ease of use (PEU) secara bersama-sama mempengaruhi pembelajaran daring pada media LMS Google Classroom.(2). Apakah Variabel Self Efficacy (SE), Perceiving Usefulness (PU), Perceiving ease of use (PEU) secara bersama-sama mempengaruhi pembelajaran daring pada media LMS ViLearn UNESA.

(3). Apakah Behavior intention to Use (BIU) pada penggunaan LMS Google Classroom lebih besar dari LMS ViLearn UNESA ?

1. **Apakah Variabel Self Efficacy (SE), Perceiving Usefulness (PU), Perceiving ease of use (PEU)**

secara bersama-sama mempengaruhi pembelajaran daring pada media LMS Google Classroom.

ANOVA^a

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	5.735	3	1.912	11.004	.000 ^b
	Residual	10.076	58	.174		
	Total	15.810	61			

a. Dependent Variable: Y
b. Predictors: (Constant), X3, X2, X1

Gambar 4. Hasil Analisis Anova LMS Google Classroom
Berdasarkan data analisis ANOVA tersebut nilai signifikansi sebesar 0.000 yang berarti variable independent $X1, X2, X3$ secara simultan berpengaruh terhadap variable dependent Y .

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.602 ^a	.363	.330	.41680

a. Predictors: (Constant), X3, X2, X1

Gambar 5. Hasil Analisis Model Summary LMS Google Classroom

Nilai koefisien Determinasi atau R square sebesar 0.363 atau sama dengan 36.3 %. Angka tersebut memiliki arti bahwa variable independent $X1, X2, X3$ berpengaruh secara simultan terhadap variable dependent Y sebesar 36.3 %, sedangkan 63.7 % sisanya dipengaruhi oleh variable lain yang tidak diteliti pada penelitian ini.

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	.842	.592		1.423	.160
	X1	.106	.147	.089	.716	.477
	X2	.042	.169	.028	.250	.804
	X3	.626	.143	.543	4.374	.000

a. Dependent Variable: Y

Gambar 6. Hasil Analisis Coefficients LMS Google Classroom

Berdasarkan table diatas, dapat diperoleh persamaan regresi yakni
 $Y = 0.842 + 0.106 X1 + 0.042 X2 + 0.626 X3$

Correlations

	Y	X1	X2	X3	
Pearson Correlation	Y	1.000	.376	.208	.596
	X1	.376	1.000	.281	.514
	X2	.208	.281	1.000	.286
	X3	.596	.514	.286	1.000
Sig. (1-tailed)	Y		.001	.052	.000
	X1	.001		.014	.000
	X2	.052	.014		.012
	X3	.000	.000	.012	
N	Y	62	62	62	62
	X1	62	62	62	62
	X2	62	62	62	62
	X3	62	62	62	62

Gambar 7. Hasil Analisis Correlations LMS Google Classroom

Untuk mempermudah membaca data yang sudah di analisis maka disederhanakan dengan table berikut :

Tabel 3. Hasil Analisis LMS Google Classroom

Variable	Koefisien Regresi (Beta)	Koefisien Korelasi (r)	R square
X1 (SE)	0.106	0.376	0.364
X2 (PEU)	0.042	0.208	
X3 (PE)	0.626	0.596	

Dengan adanya data tersebut kita dapat menghitung Sumbangan efektif dari masing-masing variable independent dengan rumus $SE(x)\% = \text{Beta } X \times \text{Koefisien Korelasi } x \times 100\%$

$$SE(X1)\% = 0.106 \times 0.376 \times 100\% = 3.98 \%$$

$$SE(X2)\% = 0.042 \times 0.208 \times 100\% = 0.87 \%$$

$$SE(X3)\% = 0.626 \times 0.596 \times 100\% = 37.3\%$$

Dari perhitungan tersebut dapat disimpulkan bahwa variable independent $X1, X2, X3$ secara simultan berpengaruh pada variable dependent Y dengan nilai 36.3%. Variabel $X1$ menyumbang sebesar 3.98%, variable $X2$ menyumbang 0.87% dan variable $X3$ menyumbang 37.3% terhadap variable dependent Y atau Behavior Intention Use. Jika di jumlahkan hasil dari SE variable $X1, X2, X3$ akan diperoleh 36.3% yang sama dengan nilai Rsquare yakni 36.3%.

2 **Apakah Variabel Self Efficacy (SE), Perceiving Usefulness (PU), Perceiving ease of use (PEU) secara bersama-sama mempengaruhi pembelajaran daring pada media LMS ViLearn UNESA.**

ANOVA^a

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	21.214	3	7.071	24.218	.000 ^b
	Residual	12.264	42	.292		
	Total	33.478	45			

a. Dependent Variable: Y
b. Predictors: (Constant), X3, X2, X1

Gambar 8. Hasil Analisis Anova LMS ViLearn UNESA

Nilai signifikansi 0.000 yang berarti variable independent $X1, X2, X3$ secara simultan berpengaruh terhadap variable dependent Y .

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.796 ^a	.634	.608	.54037

a. Predictors: (Constant), $X3, X2, X1$

Gambar 9. Hasil Analisis Model Summary LMS ViLearn UNESA

Nilai koefisien Determinasi atau R square sebesar 0.634 atau sama dengan 63.4 %. Angka tersebut memiliki arti bahwa variable independent $X1, X2, X3$ berpengaruh secara simultan terhadap variable dependent Y sebesar 63.3 %, sedangkan 36.6 % sisanya dipengaruhi oleh variable lain.

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	-1.449	.587		-2.468	.018
	$X1$.575	.194	.414	2.968	.005
	$X2$.552	.177	.381	3.126	.003
	$X3$.242	.235	.121	1.029	.309

a. Dependent Variable: Y

Gambar 10. Hasil Analisis Coefficients LMS ViLearn UNESA

Berdasarkan table diatas, dapat diperoleh persamaan regresi yakni

$$Y = -1.449 + 0.575 X1 + 0.552 X2 + 0.242 X3$$

		Y	$X1$	$X2$	$X3$
Pearson Correlation	Y	1.000	.733	.697	.532
	$X1$.733	1.000	.642	.608
	$X2$.697	.642	1.000	.416
	$X3$.532	.608	.416	1.000
Sig. (1-tailed)	Y	.	.000	.000	.000
	$X1$.000	.	.000	.000
	$X2$.000	.000	.	.002
	$X3$.000	.000	.002	.
N	Y	46	46	46	46
	$X1$	46	46	46	46
	$X2$	46	46	46	46
	$X3$	46	46	46	46

Gambar 11. Hasil Analisis Correlations LMS ViLearn UNESA

Untuk mempermudah membaca data yang sudah di analisis maka disederhanakan dengan table berikut :

Tabel 4. Hasil Analisis LMS ViLearn UNESA

Variable	Koefisien Regresi (Beta)	Koefisien Korelasi (r)	R square
$X1$ (SE)	0.414	0.733	0.634
$X2$ (PEU)	0.381	0.697	
$X3$ (PE)	0.121	0.532	

Dengan adanya data tersebut kita dapat menghitung Sumbangan efektif dari masing-masing variable

independent dengan rumus $SE(x)\% = \text{Beta } X \times \text{Koefisien Korelasi } \times 100\%$

$$SE(X1)\% = 0.414 \times 0.733 \times 100\% = 30.34 \%$$

$$SE(X2)\% = 0.381 \times 0.697 \times 100\% = 26.5 \%$$

$$SE(X3)\% = 0.121 \times 0.532 \times 100\% = 6.43 \%$$

Dari perhitungan tersebut dapat disimpulkan bahwa variable independent $X1, X2, X3$ secara simultan berpengaruh pada variable dependent Y dengan nilai 63.4%. Variabel $X1$ menyumbang sebesar 30.34 %, variable $X2$ menyumbang 26.5% dan variable $X3$ menyumbang 6.43 % terhadap variable dependent Y atau Behavior intention Use. Jika di jumlahkan hasil dari SE variable $X1, X2, X3$ akan diperoleh 63.4 % yang sama dengan nilai Rsquare yakni 63.4 %.

2. Apakah Behavior intention Use (BIU) pada penggunaan LMS Google Classroom lebih besar dari LMS ViLearn UNESA ?

Perhitungan nilai Behavior Intention Use menggunakan statistik deskriptif Mean yang menghasilkan nilai dari statistic deskriptif LMS Google Classroom sebesar 3.2177 dan LMS ViLearn UNESA sebesar 2.0217.

Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa Behavior intention to use LMS Google Classroom Lebih besar dari LMS ViLearn UNESA yang berarti responden lebih menyukai penggunaan LMS Google Classroom dibanding LMS ViLearn UNESA untuk tetap digunakan di masa mendatang.

PENUTUP

Simpulan

1. Variabel Self Efficacy, Perceiving Usefulness, Perceiving Ease Of Use secara simultan berpengaruh kepada variable Behavior Intention Use.
2. Tingkat penerimaan pembelajaran daring oleh mahasiswa teknik informatika sebesar 36.3 % untuk penggunaan Google Classroom dan sebesar 63.4% untuk penggunaan LMS ViLearn UNESA.
3. Nilai dari perhitungan statistik deskriptif variable Behavior Intention Use dari LMS Google Classroom sebesar 3.2177 dan nilai dari LMS ViLearn UNESA sebesar 2.0217. Berdasarkan nilai tersebut dapat disimpulkan bahwa responden lebih suka menggunakan LMS google classroom untuk kedepannya dibanding dengan LMS ViLearn UNESA.

Saran

1. Dengan adanya pembelajaran secara daring diharapkan untuk dosen memberikan waktu lebih kepada mahasiswa untuk bertanya dan diskusi karena banyak mahasiswa merasa kurang paham

- dengan materi yang diajarkan karena sangat terbatasnya interaksi antara dosen dan mahasiswa.
2. Kepada Universitas Negeri Surabaya agar LMS ViLearn UNESA lebih ditingkatkan dari segi fitur maupun kemudahan akses untuk pembelajaran, karena memang masih banyak mahasiswa dan dosen yang lebih memilih menggunakan LMS lain dibanding LMS ViLearn UNESA sendiri. Harapannya agar nantinya semua pembelajaran daring di Universitas Negeri Surabaya dapat dilakukan menggunakan LMS ViLearn UNESA tanpa harus menggunakan LMS lain sebagai media pembelajaran.
 3. Menggunakan metode UTAUT dalam penelitian selanjutnya dibanding menggunakan metode TAM karena metode UTAUT merupakan kombinasi dari beberapa metode sebelumnya seperti TAM, TRA, dan TPB sehingga lebih memiliki tingkat validitas lebih besar dengan banyaknya variabel yang diteliti.

UCAPAN TERIMA KASIH

Dengan selesainya artikel ini, saya mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Allah SWT yang memberikan rahmad dan hidayah, sehingga saya dapat menyelesaikan artikel ilmiah ini dengan kemudahan dan kelancaran.
2. Yeni Anisyasari, S.Pd., M.Kom. Selaku dosen pembimbing yang selalu memberi masukan, arahan dan solusi dalam penelitian ini.
3. Salamun Rohman Nudin S.Kom., M.Kom. Selaku dosen penguji I.
4. Setya Chendra Wibawa, S.Pd., M.T. Selaku dosen penguji II.
5. Kedua orang tua dan kakak saya yang selalu mendukung dan mendoakan saya dalam mengerjakan artikel ilmiah ini.
6. Mahasiswa prodi Teknik Informatika 2017 dan mahasiswa prodi Sistem Informasi 2018 selaku responden penelitian saya.
7. Teman-teman saya yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu karena dukungan sehingga saya dapat menyelesaikan penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Aslamiyah, T. A., Setyosari, P., & Praherdhiono, H. (2019). Blended Learning dan Kemandirian Belajar Mahasiswa Teknologi Pendidikan. *JKTP Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 109-114.
- Daniel, S. (2020). Education and The Covid-19 Pandemic. *Prospects*, 1-2.

- Galea, S., Merchant, R., & Lurie, M. (2020). The Mental Health Consequences of Covid-19. *JAMA Internal Medicine*, E1-E2.
- Iftakhar, S. (2016). Google Classroom: What Works and How? . *Journal of Education and Social Sciences*, Volume 3.
- Isman, M. (2016). Pembelajaran Moda Dalam Jaring (MODA DARING). *Seminar Nasional Pendidikan Berkemajuan dan Menggembirakan (The Progressive & Fun Education Seminar) ke-1*.
- Khusniyah, N., & Hakim, L. (2019). Efektifitas Pembelajaran Berbasis Daring : Sebuah Butki Pada Pembelajaran Bahasa Inggris. *Jurnal Pemikiran dan Penelitian Pendidikan*, Vol 17.
- Kuntarto, E. (2017). Keefektifan Model Pembelajaran Daring Dalam Perkuliahan Bahasa Indonesia di Perguruan Tinggi. *Journal Indonesia Language Education and Literature*, Vol.3.
- Mukhid, a. (2009). SELF-EFFICACY Perspektif Teori Kognitif Sosial dan Implikasinya. *Tadris*, volume 4.
- Mustofa, M., Chodzirin, M., & Sayekti, L. (2019). Formulasi Model Perkuliahan Daring Sebagai Upaya Menekan Disparitas Kualitas Perguruan Tinggi. *Walisongo Journal of Information Technology*, 151-160.
- Na Zhu, Zhang, D., Wang, W., Xinwang , Bo Yang, Jingdong, . . . Wenjie. (2020). A Novel Coronavirus From Patients with Pneumonia in China 2019. *The New England Journal of Medicine*.
- Pangondiam, R., Santosa , P., & Nugroho, E. (2019). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Kesuksesan Pembelajaran Daring Dalam Revolusi Industri 4.0. *Seminar Nasional Teknologi Komputer & Sains*, 56-60.
- Pangondiam, R. A., Santosa, P. I., & Nugroho, E. (n.d.). Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Kesuksesan Pembelajaran Dalam Revolusi Industri 4.0. *Seminar Nasional Teknologi Komputer & Sains*.
- Purnomo, S. (2020, Mei 2). *Waspadai COVID-19, Unesa liburkan kegiatan di kampus*. Retrieved from Antara Jatim: <https://jatim.antaranews.com/berita/361218/waspadai-covid-19-unesa-liburkan-kegiatan-di-kampus>
- Rusdiana, E., & Nugorho, A. (2020). Respon Pada Pembelajaran Daring bagi Mahasiswa Mata Kuliah Pengantar Hukum Indonesia. *Integralistik*, Vol 31.
- Sholikh, M., Sulisworo, D., & Maruto, G. (2019). Effect of Cooperative Blended Learning Using Google

- Classroom on Critical Thinking Skills. *Atlantis Press*, volume 349.
- Sugiono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Alfabeta..
- Suprayogi. (2016). *Statistika Deskriptif*. *Statistika Deskriptif, FMIPA.ITB*.
- Unesa, h. (2019, 5 7). *Tahun 2019 Unesa Launching "Vinesa" sebagai Upaya Pengembangan Konten Mata Kuliah Daring*. Retrieved from Unesa: <https://www.unesa.ac.id/tahun-2019-unesa-launching-vinesa-sebagai-upaya-pengembangan-konten-mata-kuliah-daring>.
- Widiatmika, I. A., & Sensuse, D. I. (2012). *Pengembangan Model Penerimaan Teknologi Internet Oleh Pelajar Dengan Menggunakan Konsep Technology Acceptance Model (TAM)*. *Jurnal Sistem Informasi MTI-UI*, Volume 4.
- Yiliawati, S. (2012). *Kajian Implementasi Tri Dharma Perguruan Tinggi Sebagai Fenomena Pendidikan Tinggi di Indonesia*. *Jurnal Ilmiah WIDYA*.
- Yuliara, I. M. (2016). *Regresi Linier Berganda*. *Modul linier berganda*

