

## ANALISIS PENERIMAAN *E-LEARNING* MENGUNAKAN *TECHNOLOGY ACCEPTANCE MODEL* (TAM)

Dipinti Fecira<sup>1</sup>, Tengku Mohd. Khairal Abdullah<sup>2</sup>

<sup>1,2)</sup> Program Studi Magister Manajemen, Universitas Bina Nusantara, Jakarta

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui faktor model *Technology Acceptance Model* (TAM), yaitu *Perceived Ease of Use* (PEOU), *Perceived Usefulness* (PU), *Attitude Towards Using* (ATU), serta *Perceived Enjoyment* (PE) terhadap *Intention to Use* (ITU) dari penerimaan sistem *E-learning*. Metode penelitian yang digunakan adalah analisis deskriptif dan verifikatif. Populasi penelitian ini adalah mahasiswa Universitas Bina Nusantara Jakarta yang pernah mengikuti sistem kuliah melalui metode pembelajaran *online* (*E-learning*). Metode penelitian sampel menggunakan *convenience sampling* dengan total 101 responden. Analisis data dilakukan dengan SEM (*Structural Equation Model*).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa *Perceived Ease of Use* (PEOU) berpengaruh positif terhadap *Perceived Usefulness* (PU). *Perceived Usefulness* (PU) dan *Attitude Towards Using* (ATU) berpengaruh positif terhadap *Intention to Use* (ITU). *Perceived Usefulness* (PU) berpengaruh positif terhadap *Attitude Towards Using* (ATU). *Perceived Ease of Use* (PEOU) tidak berpengaruh terhadap *Attitude Towards Using* (ATU). *Perceived Enjoyment* (PE) juga ditemukan tidak berpengaruh terhadap *Intention to Use* (ITU). *Perceived Enjoyment* (PE) berpengaruh positif terhadap *Attitude Towards Using* (ATU).

**Kata kunci:** *Technology Acceptance Model*, *E-Learning*, TAM

### PENDAHULUAN

Kondisi sekarang ini pun mengharuskan seluruh aspek kehidupan manusia bergantung pada internet, khususnya teknologi yang berbasis *web* (Cheng & Chau, 2016). Teknologi berbasis *web* dapat memberikan pengaruh terhadap perkembangan pedagogis, khususnya pada proses belajar mengajar (Koc, 2017). Koc (2017) menyatakan bahwa para cendekiawan di bidang pedagogis seperti guru, dosen dan ilmuwan melihat adanya peluang untuk meningkatkan kualitas belajar mengajar dengan memanfaatkan ICT yang ada, yakni dengan merubah paradigma proses belajar mengajar dari tatap muka (*face-to-face*) menjadi proses belajar mengajar secara *online* atau yang biasa dikenal dengan pendidikan *online*. Pendidikan *online* memungkinkan siswa untuk menyesuaikan kondisinya, di mana dengan bantuan jaringan telekomunikasi dapat diakses kapan saja dan di mana pun, sehingga pendidikan *online* dikenal dengan sebutan kuliah daring (dalam jaringan) (Dabbagh & Kitsantas, 2007).

Proses pengajaran yang melibatkan penggunaan ICT disebut dengan *E-learning* (Wang, *et al.*, 2012; Tao, Yeh & Sun, 2006). *E-learning* diperkenalkan dengan menggunakan media elektronik, seperti video *conference* komputer, audio komputer, internet, TV interaktif dan satelit dalam rangka mendorong peluang dan memperkenalkan lingkungan serta skenario pembelajaran terbaru kepada calon penerima (Ahmed, 2010).

*E-learning* telah tumbuh secara signifikan digunakan sebagai alat pendidikan dan dengan cepat menjadi metode yang banyak diimplementasikan, baik oleh lembaga pendidikan dan universitas di seluruh dunia (El-Seoud *et al.*, 2014; Mohammadi, 2015). Hal ini disebabkan oleh manfaat yang diberikan, misalnya bagi siswa sendiri, *E-learning* dapat

memberikan suasana virtual kepada siswa, di mana siswa dapat mengambil bagian dalam kegiatan seperti mengunggah materi, tugas, juga berbagi pengetahuan dan diskusi, sehingga lingkungan lebih interaktif. Selain itu, tidak adanya ketergantungan terhadap batasan dari segi waktu karena kapan saja dan di mana pun dapat diakses (Al-rahmi, Othman & Yusuf, 2015).

Di Indonesia sendiri, beberapa universitas telah menerapkan sistem *E-learning*. Namun, faktor-faktor yang mempengaruhi penerimaannya masih perlu diselidiki lebih lanjut (Alshammari, Ali & Rosli, 2016). Perkembangan pendidikan *online* atau *E-learning* di Indonesia baru dilakukan oleh beberapa universitas. Padahal setiap tahunnya di Indonesia terdapat peningkatan permintaan terhadap pendidikan *online*, oleh karena itu mengingat luasnya wilayah Indonesia, maka agar terjadi peningkatan Angka Partisipasi Kasar Pendidikan Tinggi di Indonesia, yaitu melalui Pendidikan Jarak Jauh (PJJ), di mana angka untuk Indonesia adalah 32,5%, yang dibandingkan dengan Korea Selatan 92%, Indonesia masih cukup jauh tertinggal (*Kompas.com*, 2018).

Implementasi *E-learning* diyakini bahwa di sektor pendidikan, yaitu di Perguruan Tinggi dapat memudahkan individu untuk mengakses *E-learning* (Al-rahmi *et al.*, 2019). Penggunaan teknologi *E-learning* di universitas adalah selangkah lebih maju dibandingkan sekolah yang masih mengimplementasikan pendekatan tradisional terhadap pembelajarannya (Alshaiekh & Singh, 2018). *E-learning* memberikan fleksibilitas baik dari segi tempat dan waktu, sehingga memungkinkan Institusi Perguruan Tinggi dan siswanya untuk menyampaikan atau menerima materi pembelajaran dengan lebih fleksibel, selain itu implementasi *E-learning* yang efektif dapat menarik dan melibatkan lebih banyak siswa (Al-Adwan, Al-Adwan & Smedley, 2013). Penilaian penerimaan sebuah teknologi informasi oleh pengguna (Davis, Bagozzi & Warshaw, 1989) dapat menggunakan salah satu metode dalam mengukur penerimaan dan penggunaan teknologi. TAM didasarkan bahwa penerimaan teknologi dapat dijelaskan dalam hal keyakinan internal, sikap, dan niat pengguna. Sebagai hasilnya, dapat digunakan untuk memprediksi penggunaan teknologi.

Model TAM asli mengukur dampak dari empat variabel internal pada penggunaan aktual teknologi (Turner *et al.*, 2010). TAM dan variannya juga telah secara luas digunakan dalam penelitian, khususnya *E-learning* (Islam *et al.*, 2014). Sikap terhadap niat untuk memanfaatkan *E-learning* dapat memperkuat siswa dalam pembelajaran dan menguasai *E-learning* (Al-rahmi, Othman & Yusuf, 2015). Selain itu, salah satu faktor eksternal di luar model TAM, yaitu *Perceived Enjoyment* dapat mempengaruhi niat penggunaan terhadap sistem informasi (Chao, 2019). Chang, Hajiyev & Su (2017) dalam penelitiannya dikemukakan bahwa *Perceived Enjoyment* sangat penting dalam menjelaskan *E-learning*. Ketika dalam pembelajaran menggunakan lebih banyak teknologi, *E-learning* menjadi lebih menyenangkan dibandingkan pembelajaran di kelas tradisional. Siswa yang menganggap *E-learning* menyenangkan, maka akan cenderung memiliki niat untuk menggunakan teknologi tersebut (Hussein, 2018).

## KERANGKA TEORETIS

Penyediaan akses informasi baik melalui telekomunikasi termasuk media lainnya yang digunakan disebut dengan TIK (Ratheeswari, 2018). Melalui internet, sumber informasi dapat diakses tanpa batas dan sangat cepat, misalnya saja, dengan internet, perpustakaan sekarang ini seperti yang ada di Amerika Serikat sudah disediakan dalam bentuk *Digital Library*, jadi seseorang yang berada di Indonesia dapat mengaksesnya (Fahyuni, 2017).

Menurut Vaughan (2006) yang dimaksud dengan multimedia adalah berbagai kombinasi yang meliputi teks maupun suara yang disampaikan kepada seseorang melalui komputer atau peralatan elektronik. Multimedia sering didengar dan didiskusikan di antara para teknolog pendidikan saat ini, di mana selain kombinasi seperti teks maupun suara, mungkin juga dapat berarti pengembangan paket perangkat keras dan perangkat lunak yang diproduksi dalam skala masal dan belum disesuaikan dengan penggunaan dan pembelajaran individu (Almarabeh, Amer & Sulieman, 2015). Multimedia menawarkan manfaat unik di bidang pendidikan, di mana proses pembelajaran lebih fleksibel (Almarabeh, Amer & Sulieman, 2015).

*E-learning* telah diperkenalkan sebagai alat dalam proses pembelajaran di sebagian besar universitas Internasional di seluruh dunia (El-Seoud *et al.*, 2014). Istilah yang digunakan untuk menggambarkan tindakan memperoleh pengetahuan melalui lingkungan berbasis jaringan komputer disebut dengan *E-learning* (Al-rahmi, Othman & Yusuf, 2015). Mayoritas universitas yang mengimplementasikan *E-learning* menghadapi beragam kesulitan dalam hal mengadopsi strategi penerimaan dan efektivitas. Lebih penting lagi, memahami penerimaan siswa terhadap *E-learning* dianggap sebagai langkah paling utama (Al-Adwan, Al-Adwan & Smedley, 2013). Secara umum, keberhasilan implementasi *E-learning* tergantung pada dua faktor, yaitu: (1) Faktor teknologi, misal *software* dan *hardware* untuk membangun sistem *E-learning* (Almarabeh, 2014), dan (2) Faktor manusia, yaitu siswa dan instruktur (Almarabeh, 2014)

Berbagai sistem *E-learning* telah dikembangkan untuk organisasi (Ngai *et al.*, 2007), dan berbagai kombinasi teks, grafik, audio, video dan banyak lagi yang lain dapat diintegrasikan ke dalam sistem ini (Liu, Liao & Pratt, 2009). Menurut Ismail (2001), pada dasarnya ada empat jenis sistem *E-learning*, antara lain:

1. Sistem Manajemen Pembelajaran (*Learning Management Systems/LMS*)  
LMS dapat memproses, menyimpan, menyebarkan bahan pembelajaran dan mendukung administrasi dan komunikasi yang terkait dengan pengajaran dan pembelajaran. Lembaga pendidikan di seluruh dunia menggunakan *Learning Management Systems* (LMS), seperti *Blackboard*, *WebCT*, dan *Moodle* di samping pengaturan ruang kelas yang lebih tradisional untuk memberikan pembelajaran yang fleksibel dan mendukung pendekatan konstruktivis sosial (Al-Azawei, Parslow & Lundqvist, 2017).
2. Sistem Manajemen Konten Pembelajaran (*Learning Content Management Systems/LCMS*)  
LCMS adalah lingkungan penulisan kolaboratif tempat pengembang konten dapat membuat, memelihara, dan mengirimkan konten pembelajaran digital dari repositori objek pusat (Ismail, 2001)
3. Sistem Desain Pembelajaran (*Learning Design System/LDS*)  
LDS dapat memungkinkan produsen konten untuk dengan cepat menganalisis, merancang, dan mengembangkan bahan pengajaran dan program pembelajaran (Ismail, 2001)
4. *Learning Support System* (LSS)  
LSS berbasis *web* digunakan untuk mendukung kegiatan belajar mengajar. Ini memberikan akses ke materi dan informasi yang dengan pelajaran seperti yang ditetapkan oleh instruktur (Ismail, 2001)

### ***Theory of Planned Behavior (TPB)***

Pengembangan TPB awalnya didasarkan pada TRA (Ajzen & Fishbein, 1980). Menurut TRA, perilaku aktual seseorang melakukan tindakan tertentu secara langsung dipandu oleh niat perilakunya, pada gilirannya ditentukan bersama norma subyektif dan sikap terhadap perilaku (Ajzen, 1991). Berlandaskan pada upaya TRA, kemudian TPB diusulkan untuk menghilangkan keterbatasan model aslinya ketika berhadapan dengan perilaku, di mana orang memiliki kontrol atas kehendak yang tidak lengkap. Maka dari itu, perbedaan TPB dari TRA adalah kontrol perilaku yang dirasakan, di mana kontrol perilaku tersebut memiliki pengaruh langsung terhadap niat perilaku (Ajzen, 1991).

### **TRA dan TAM**

TRA pada awalnya diusulkan oleh Fishbein & Ajzen pada tahun 1975 untuk memahami perilaku dan memprediksi hasil. Asumsi utamanya, bahwa seseorang mempertimbangkan implikasi tindakannya sebelum memutuskan untuk benar-benar terlibat atau tidak dalam perilaku tertentu. Ia juga berpendapat bahwa penentu utama perilaku seseorang adalah niat perilaku. Ajzen & Fishbein (1980) menunjukkan bahwa sikap seseorang ditentukan oleh persepsi tentang konsekuensi yang diharapkan dari melakukan perilaku dan penilaian konsekuensi itu, dan karenanya, jika niat seseorang kuat, maka diharapkan bahwa perilaku akan benar-benar dilakukan.

Selain itu, Davis (1989) mengusulkan *Technology Acceptance Model (TAM)* yang didasarkan pada TRA, di mana pada TAM, dibangun di atas 2 elemen mendasar. Dua faktor ini dapat menjelaskan penggunaan teknologi pengguna berdasarkan niat perilaku pengguna yang berasal variabel eksternal (Angela *et al.*, 2018). Inti dari TAM adalah niat perilaku orang menerima dan menggunakan teknologi tertentu ditentukan oleh dua konstruksi yaitu kemudahan penggunaan dan manfaat yang dirasakan (Davis, 1989). Orang-orang yang memiliki sikap positif terhadap teknologi informasi memiliki penerimaan yang lebih tinggi terhadap penggunaan teknologi tersebut, dibandingkan dengan orang-orang yang memiliki sikap negatif terhadap teknologi itu. Sehingga, TAM oleh Davis secara luas telah digunakan untuk menjelaskan keberhasilan atau kegagalan suatu sistem informasi (Doulani, 2018).

Pada penelitian ini, model TAM digunakan karena secara khusus TAM telah disesuaikan untuk pemodelan penerimaan sistem informasi atau teknologi atau penerimaan produk baru oleh pengguna, di mana pada TAM dapat dijelaskan determinan umum dari penerimaan teknologi yang mengarah pada penjelasan perilaku pengguna dan keyakinan orang tersebut terhadap suatu sistem yang juga dipengaruhi oleh variabel eksternal dalam TAM (Chin & Ahmad, 2015). TAM juga secara tidak kritis menerima hubungan antara niat dan perilaku sebenarnya. Sebagian besar penelitian sebelumnya telah meneliti niat perilaku sebagai variabel dependen akhir. Gagasannya adalah jika niat perilaku tinggi, maka dapat meningkatkan perilaku penggunaan. Diasumsikan bahwa perilaku penggunaan didorong oleh niat sadar yang dihasilkan dari proses pengambilan keputusan rasional yang melibatkan keyakinan, harapan, refleksi pengalaman masa lalu, dan lain sebagainya (Islam *et al.*, 2014). Maka dari itu, penelitian ini menggunakan *Intention to Use* sebagai variabel dependen akhir, bukan *Actual Usage*.

### **METODE**

Objek penelitian adalah sesuatu apa akan diteliti dan menjadi minat peneliti (Arikunto, 2013). Didukung oleh pernyataan Sekaran & Bougie (2017) bahwa objek penelitian adalah sesuatu yang dapat diteliti baik berupa orang, peristiwa atau sesuatu yang

menjadi minat peneliti untuk menginvestigasi permasalahan yang berkaitan dengan penelitian. Objek penelitian ini adalah penerimaan *E-learning* dalam menggunakan *Technology Acceptance Model* (TAM) pada proses belajar mengajar.

Metode penelitian adalah tahapan untuk melaksanakan dan mengimplementasi sebuah penelitian (Adams *et al.*, 2007). Didukung oleh pendapat Creswell (2012) bahwa metode penelitian adalah rencana dan prosedur yang dilakukan untuk melaksanakan sebuah penelitian. Peneliti menggunakan metode penelitian kuantitatif. Dari tujuan penelitian, penelitian ini termasuk penelitian survei, dimana menurut Adams *et al.* (2007), metode survei mencakup pengajuan pertanyaan melalui telepon atau melalui kuesioner yang ditujukan kepada individu, departemen atau perusahaan untuk mengetahui informasi personal, perusahaan atau suatu bidang tertentu. Didukung oleh pernyataan Creswell (2012) bahwa penelitian survei adalah penelitian yang menggunakan deskripsi numerik dari tren, sikap atau opini sebuah populasi atau sampel dari populasi yang sedang diteliti.

Berdasarkan jenis penelitian, penelitian ini termasuk *explanatory research*. Menurut Saunders, Lewis & Thornhill (2009), *explanatory research* adalah mempelajari situasi atau masalah untuk menjelaskan pengaruh antar variabel. Lebih lanjut, menurut Rahi (2017), *explanatory research* menjelaskan situasi atau masalah biasanya dalam bentuk hubungan biasa (*casual relationships*). Jenis penelitian ini membantu seseorang untuk mendapatkan wawasan baru ke dalam situasi untuk membangun, menguraikan, memperluas, atau menguji suatu teori. Tujuan utama dari *explanatory research* adalah untuk mengidentifikasi masalah dan variabel dalam masalah penelitian yang diberikan. Pendekatan ini sangat relevan dengan kuantitatif.

Populasi merupakan kumpulan atau himpunan dalam bidang apa pun yang ingin dipelajari oleh seorang peneliti (Kothari, 2009). Mahasiswa Universitas Bina Nusantara Jakarta yang pernah mengikuti sistem kuliah melalui metode pembelajaran *online* (*E-learning*) menjadi populasi penelitian ini. Sampel menurut Sekaran & Bougie (2017) dijelaskan sebagai "*a subset of the population*". Sampel pada penelitian ini, yaitu mahasiswa S2 di Universitas Bina Nusantara Jakarta jurusan *Master of Management – Blended Learning* yang berada di kampus JWC (Joseph Wibowo Centre). Pengambilan sampel melalui cara tidak mengetahui atau mengkonfirmasi unit yang dipilih disebut dengan teknik *non-probability sampling* (Rahi, 2017). *Convenience sampling* yaitu informasi dikumpulkan melalui populasi yang tersedia (Sekaran & Bougie, 2017). Peneliti menggunakan metode *convenience sampling* karena metode ini memiliki kelebihan untuk mendapatkan informasi dengan cepat dan efisien (Sekaran & Bougie, 2017), di samping sampel pada penelitian ini bersifat homogen.

Sampel penelitian ini diambil berdasarkan jumlah mahasiswa aktif jenjang S2 (Magister) program *Master of Management – Blended Learning* yang berada di kampus JWC (Joseph Wibowo Centre). Rumus Slovin digunakan pada penelitian ini untuk menghitung ukuran sampel. Menurut Khotari (2005), dengan tingkat kepercayaan 95%, maka terdapat 95 peluang dalam 100, bahwa hasil sampel mewakili kondisi populasi yang sebenarnya (dalam Rono, 2018). Populasi penelitian ini merupakan jumlah mahasiswa aktif yang diasumsikan berjumlah 150 orang.

$$n = \frac{150}{1 + (150)(5\%)^2}$$

$$n = \frac{150}{1 + (150)(0,0025)}$$

$$n = \frac{150}{1 + (0,375)}$$

$$n = \frac{150}{1,375}$$

$$n = 109,09$$

Maka sampel yang harus dipenuhi adalah 109 responden.

Peneliti melakukan metode pengambilan data secara survei dengan menggunakan kuesioner. Survei dengan menggunakan kuesioner diedarkan secara *online* selama waktu 1 minggu dari tanggal 28 April 2020, dengan memberikan *link* kuesioner *Google Form* kepada responden.

Peneliti juga menggunakan teknik ini untuk menguji hasil *output*, yaitu dengan Smart PLS versi 3.0. Pada *Structural Equation Model* (SEM) dijelaskan bahwa metode ini dapat menjelaskan hubungan antara beberapa variabel. Semua hubungan konstruk dapat dinyatakan dalam notasi *path analysis*. *Path analysis* menggunakan korelasi bivariat untuk memperkirakan hubungan dalam sistem persamaan struktural. Proses ini memperkirakan kekuatan setiap hubungan struktural di jalur diagram. Korelasi antar konstruk dapat terdiri dari jalur langsung dan tidak langsung, sebagai berikut: (Hair *et al.*, 2014).

Penelitian ini menggunakan PLS-SEM, di mana menurut Hair *et al.* (2014), PLS-SEM dapat digunakan dibandingkan dengan teknik lainnya seperti CB-SEM, sebagai berikut:

- Bertujuan untuk memprediksi konstruk target utama atau mengidentifikasi konstruk pendukung utama.
- Konstruk yang diukur secara formatif adalah bagian dari model struktural. Dalam CB-SEM juga dapat dilakukan hal ini, namun memerlukan modifikasi spesifikasi konstruk.
- Dapat digunakan pada model struktural yang kompleks (banyak konstruk dan indikator).
- Dapat digunakan pada ukuran sampel yang kecil dan tidak berdistribusi normal. Analisa dilakukan pada skor variabel laten.

Sementara itu, CB-SEM digunakan dengan kondisi sebagai berikut: (Hair *et al.* 2014)

- Bertujuan untuk melakukan pengujian teori, konfirmasi teori atau perbandingan teori alternatif.
- Membutuhkan spesifikasi tambahan seperti kovariansi jika terjadi kesalahan.
- Model struktural memiliki hubungan non-rekursif, sehingga penelitian membutuhkan kriteria kesesuaian global.

## DISKUSI

Dengan menggunakan SmartPLS 3.0, di mana model diperiksa dengan melakukan algoritma PLS. *Path analysis* dilakukan untuk memperkirakan hubungan dalam sistem persamaan struktural dalam *path diagram* (Hair *et al.*, 2014). Pada tabel 4.1 di bawah

menunjukkan terdapat 5 *path* yang berpengaruh secara signifikan dan 2 *path* yang tidak berpengaruh secara signifikan.

Tabel 4.1 Hasil Pengujian Hipotesis

<i>Path</i>	<i>Original Sample</i>	<i>M</i>	<i>STDEV</i>	<i>T Statistics</i>	<i>P Values</i>	<b>Ket</b>
PEOU → PU	0,720	0,725	0,052	13,961	0,000	Diterima
PU → ATU	0,298	0,317	0,130	2,291	0,022	Diterima
PEOU → ATU	0,168	0,176	0,118	1,421	0,156	Ditolak
ATU → ITU	0,411	0,421	0,099	4,164	0,000	Diterima
PU → ITU	0,443	0,432	0,098	4,502	0,000	Diterima
PE → ITU	0,041	0,045	0,122	0,337	0,736	Ditolak
PE → ATU	0,338	0,317	0,169	1,997	0,046	Diterima

### Pembahasan Pengujian Hipotesa 1

Didukung dengan beberapa penelitian sebelumnya yaitu Park (2009); Tao (2009); Al-Adwan, Al-Adwan & Smedley (2013); Ramirez-Anormaliza, Sabaté & Audet (2016); Pertiwi & Sharif (2019) dan Tan (2019). Dengan membuat sistem *E-learning* mudah digunakan oleh semua tingkat pengguna, maka akan membuat mereka lebih tertarik untuk menggunakannya (Al-rahmi, Othman & Yusuf, 2015). Siswa yang menemukan sistem *E-learning* mudah untuk digunakan dapat memiliki sikap yang baik terhadap kegunaan sistem (Al-Adwan, Al-Adwan & Smedley, 2013). Materi pengajaran dan pembelajaran seperti penggunaan multimedia akan dapat memberikan kegunaan dalam proses belajar mengajar (Weng *et al.*, 2018).

Nilai rata-rata variabel PEOU yaitu 4,21, sehingga menggunakan sistem *E-learning* adalah mudah dan cukup jelas dipahami bagi responden. Sehingga, hal ini memungkinkan bagi mereka untuk menyelesaikan tugas dengan lebih cepat, maupun membantu efektivitas belajar mereka sebagai seorang mahasiswa. *E-learning* adalah tempat virtual untuk *upload* materi, tugas, dan juga lingkungan interaktif untuk berbagi pengetahuan dan diskusi (Al-rahmi, Othman & Yusuf, 2015). Melalui sistem *E-learning*, mahasiswa dapat memperoleh materi perkuliahan, mengumpulkan tugas, melihat hasil evaluasi pembelajaran, melakukan *online* kuis, dan mendapatkan pemberitahuan tentang batas waktu pengiriman tugas atau kuis, maupun pengumuman yang lainnya, berinteraksi dan berdiskusi dengan sesama mahasiswa dan dosen di forum yang disediakan melalui *internet*, kapan dan di mana pun tanpa hambatan geografis atau waktu (Angela *et al.*, 2018).

### Pembahasan Pengujian Hipotesa 2

Didukung dengan penelitian sebelumnya yaitu Park (2009); Alharbi & Drew (2014); Fathema, Shannon & Ross (2015); Nagy (2018); Weng *et al.* (2018); Pertiwi & Sharif (2019) dan Tan (2019). Kegunaan yang dirasakan telah terbukti bermanfaat dalam memberikan informasi yang masuk akal pada waktu dan tempat yang tepat untuk memberikan dukungan dan peningkatan kehidupan mahasiswa di universitas (Vululleh, 2018).

Hasil penelitian menunjukkan *mean* untuk indikator PU6 adalah 4,28 di mana nilai ini lebih besar dibandingkan dengan nilai *mean* indikator PU yang lainnya, artinya bahwa responden setuju dengan pernyataan jika mereka merasa menggunakan sistem *E-learning* adalah bermanfaat. Siswa yang menggunakan sistem *E-learning* karena teknologi memungkinkan mereka mengakses materi pelajaran dengan cepat (Alshaiekh & Singh, 2018). Maka, *Perceived Usefulness* mempengaruhi sikap pengguna terhadap penggunaan teknologi

yaitu, di mana jika pengguna menemukan teknologi yang bermanfaat, maka pengguna dapat mengembangkan sikap positif terhadap teknologi tersebut (Fathema, Shannon & Ross, 2015). Kegunaan yang dirasakan meningkatkan tingkat kepositifan terhadap penggunaan, yang kemudian mempengaruhi sikap perilaku untuk digunakan (Alharbi & Drew, 2014).

### **Pembahasan Pengujian Hipotesa 3**

Jika dilihat hasilnya tidak sesuai dengan penelitian sebelumnya yaitu Park (2009); Nagy (2018) dan Tan (2019). Namun, mendukung penelitian Tao (2009); Pertiwi & Sharif (2019). *Mean* variabel PEOU adalah 4,20, artinya responden setuju dengan pernyataan yang diberikan jika mereka merasakan kemudahan.

Namun, tampaknya kemudahan bukanlah menjadi faktor sebagai penentu sikap perilaku pengguna pada penelitian ini, yaitu kemudahan penggunaan yang dirasakan tidak berkaitan dengan sikap responden untuk belajar dalam *E-learning*. Jika aspek kemudahan dilihat dari konteks lain misalnya belanja *online*, seperti yang diungkapkan oleh McCloskey (2006), kemudahan penggunaan tampaknya tidak menjadi faktor yang berkontribusi pada perdagangan elektronik karena responden yang menganggap belanja *online* itu mudah justru cenderung atau lebih jarang berbelanja *online*. Saat ini internet menjadi sesuatu yang hadir hampir di semua hal yang digunakan oleh manusia dan internet dapat hadir di mana pun. Penggunaan internet dalam keseharian juga telah membuat siswa untuk mendapatkan kemudahan yang luar biasa yang dapat digunakan untuk meningkatkan pembelajaran mereka secara akademis (Raja & Nagasubramani, 2018). Akan tetapi aspek kemudahan belum tentu mempengaruhi sikap dalam menggunakan suatu teknologi. Jika ditarik relevansinya dengan kondisi perkuliahan *Master of Management* di *Binus University* pada *Blended Program*, maka dapat dijelaskan bahwa para *user* merasakan perspektif kemudahan dalam mengoperasikan Binusmaya sebagai sarana *e-learning* di kampus tersebut, hal tersebut dijelaskan melalui hasil statistik deskriptif dengan nilai rata-rata 4,20. Berdasarkan konsep skala *likert*, dan nilai modus adalah 4 yang berarti menunjukkan bahwa mayoritas mahasiswa yang menjadi responden menjawab setuju pada aspek kemudahan dalam menggunakan Binusmaya sebagai sarana *E-learning* di *Binus University*. Perspektif tersebut ternyata tidak memberikan implikasi terhadap sikap *user*, kemungkinan yang terjadi adalah dikarenakan para *user* telah sering menggunakan *E-learning* tersebut sehingga mereka paham dengan cara mengoperasikan *E-learning* yang digunakan, serta mereka menganggap bahwa hal tersebut adalah wajar sehingga tidak mempengaruhi aspek dari sikap dan perilaku positif.

### **Pembahasan Pengujian Hipotesa 4**

Didukung dengan penelitian yaitu Park (2009); Hussein (2017); Weng *et al.* (2018); Pertiwi & Sharif (2019) dan Tan (2019). Berbagai sistem *E-learning* telah dikembangkan untuk organisasi (Ngai, Poon & Chan, 2007), dan berbagai kombinasi teks, grafik, audio, video dan banyak lagi yang lain dapat diintegrasikan ke dalam sistem ini (Liu, Liao & Pratt, 2009), sehingga ini dapat menimbulkan reaksi positif mempengaruhi niat untuk menggunakan sistem tersebut (Hussein, 2017).

*E-learning* telah didukung oleh kecanggihan teknologi, di mana kegiatan belajar mengajar, mencakup pemberian materi perkuliahan dibuat dengan dukungan multimedia, misalnya saja materi perkuliahan yang disajikan ke dalam berbagai bentuk presentasi melalui penggunaan *power point*, untuk menumbuhkan interaksi antara mahasiswa dengan dosen dilakukan forum diskusi secara *online*, kelas yang dilakukan secara *online* juga memungkinkan dosen dan mahasiswa untuk berinteraksi secara langsung dalam dunia maya dan dapat diakses oleh mahasiswa secara *online* (*onlinelearningbinus.ac.id*, 2019).



### **Pembahasan Pengujian Hipotesa 5**

Didukung dengan penelitian sebelumnya yaitu Tao (2009); Lee & Lehto (2013); Ramirez-Anormaliza, Sabaté & Audet (2016); Vululleh (2018) dan Tan (2019). *Perceived Usefulness* mewakili tanggapan pengguna untuk menilai fitur ekstrinsik teknologi, seperti hasil dan bantuan adanya teknologi untuk mencapai tugas. Dengan demikian, fitur ekstrinsik memiliki pengaruh kuat pada teknologi, dan ini juga dapat dikaitkan dengan pengalaman siswa atau sifat teknologi itu sendiri (Al-Azawei, Parslow & Lundqvist, 2017). *Perceived Usefulness* memiliki pengaruh terhadap niat karena fakta bahwa siswa bersedia untuk mengadopsi sistem *E-learning*, sambil berfokus pada manfaatnya (Al-Adwan, Al-Adwan & Smedley, 2013). Kemudian jika *user* menemukan teknologi tertentu sebagai teknologi yang bermanfaat, maka mereka mengembangkan niat positif untuk menggunakannya, yang berarti terdapat suatu kemungkinan bahwa niat yang dikembangkan tersebut merupakan suatu bentuk upaya dalam memperoleh benefit dari suatu teknologi yang digunakan (Fathema, Shannon & Ross, 2015).

### **Pembahasan Pengujian Hipotesa 6**

Tidak didukung dengan penelitian Mubuke *et al.* (2017) dan Khalid (2018). Namun, didukung oleh Lee (2010) dan Hussein (2018) bahwa *Perceived Enjoyment* tidak berpengaruh terhadap *Intention to Use*. Dari statistik deskriptif nilai *mean* variabel adalah 4,11. dikarenakan responden ini adalah mahasiswa S2 program *Master of Management – Blended Learning* yang mau tidak mau menggunakan sistem *E-learning* dalam kegiatan pembelajaran.

Mahasiswa menganggap bahwa pendidikan adalah suatu hal yang sangat penting bagi mereka, dan belakangan ini pendidikan diarahkan untuk menciptakan rasa ingin tahu di pikiran siswa (Raja & Nagasubramani, 2018). Pendidikan secara umum dipandang sebagai tumpuan oleh masyarakat yang dapat membawa kemakmuran, yaitu dari segi ekonomi dan sosial. Sehingga hal tersebut dapat memberikan dampak yang besar bagi manusia untuk memperoleh kesempatan dalam melanjutkan kualitas hidupnya karena status ekonomi dan sosial tergantung pada pendidikan yang diperoleh oleh individu tersebut untuk meningkatkan kualitas hidupnya. Multimedia yang menawarkan berbagai manfaat unik di bidang pendidikan, di mana proses pembelajaran lebih fleksibel (Almarabeh, Amer & Sulieman, 2015), dari sisi penggunaan sistem *E-learning* hal tersebut mungkin dianggap lebih bermanfaat untuk tujuan belajar siswa. Jika dilihat relevansinya pada kondisi perkuliahan *Master of Management* di Binus University pada *Blended Program*, maka dapat dijelaskan bahwa mayoritas mahasiswa yang menjadi responden sebenarnya menerima aspek *enjoyment* dari penggunaan Binusmaya sebagai *E-learning* di Binus University, variabel *Perceived Enjoyment* adalah sebesar 4,11 yang berarti berdasarkan konsep skala *likert* berada pada interval setuju dan sangat setuju.

Selain itu nilai modus juga menunjukkan nilai 4 yang berarti mayoritas mahasiswa yang menjadi responden menjawab setuju pada aspek *Enjoyment*. Tidak adanya pengaruh dari *Perceived Enjoyment* terhadap *Intention to Use* dikarenakan aspek *Enjoyment* atau kenyamanan bukan merupakan faktor penentu bagi para mahasiswa untuk menggunakan *E-learning*, melainkan memang kewajiban para *user* sebagai mahasiswa untuk mengikuti perkuliahan melalui *E-learning*. kemudian di samping itu juga dikarenakan mahasiswa yang menjadi responden seluruhnya merupakan mahasiswa jenjang Magister, sehingga mereka merasa merasakan hal yang lazim dengan penggunaan *E-learning* terlepas dari perspektif kenyamanan yang dirasakan.

### Pembahasan Pengujian Hipotesa 7

Didukung dengan penelitian sebelumnya yaitu Chen *et al.* (2017), Liao, Tsou & Shu (2008) dan Huang (2019). Seperti yang diungkapkan oleh Chen *et al.* (2017) bahwa *Perceived Enjoyment* merupakan kesenangan dan juga kepuasan yang dirasakan dari melakukan suatu perilaku, dan hal tersebut memiliki implikasi terhadap sikap pengguna, sehingga kesenangan merupakan motivasi intrinsik.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa dari statistik deskriptif *mean* variabel *Perceived Enjoyment* adalah 4,11, jadi rata-rata responden setuju dengan pernyataan yang diberikan. Sistem *E-learning* menawarkan manfaat unik di bidang pendidikan, yaitu fleksibilitas, di mana proses pembelajaran lebih fleksibel (Almarabeh, Amer & Sulieman, 2015). Siswa dapat belajar dengan cara yang serba otomatis dan interaktif dan mereka akan merasa lebih menyenangkan. Mereka dapat mengakses dan mengunduh materi perkuliahan kapan dan di mana saja (Khalid, 2018). Hal ini akan mengarah ke hubungan sikap, di mana jika siswa menganggap *E-learning* menyenangkan, maka cenderung memiliki persepsi yang disukai (Balog & Pribeanu, 2010).

### KESIMPULAN

Khusus memodifikasi model orisinal TAM untuk melihat pengaruh *Intention to Use* dalam penerimaan sistem *E-learning*, di mana variabel eksternal di luar model TAM, yaitu *Perceived Enjoyment* ditambahkan sebagai variabel independen untuk melihat pengaruhnya secara langsung terhadap *Intention to Use*. Pada penelitian ini dihasilkan beberapa kesimpulan berdasarkan hasil pengujian data:

1. Hasil pengujian hipotesa 1, di mana *t value*: 13,961 dan *p value* signifikan sebesar 0,000. Selain itu,  $\beta$  yang ditemukan adalah 0,720. Responden penelitian ini merasa bahwa belajar dengan menggunakan sistem *E-learning* tersebut mudah dan cukup jelas dipahami. Sehingga dapat membantu mereka dalam menyelesaikan tugas dengan lebih cepat dan belajar menjadi lebih efektif. *E-learning* memberikan kemudahan bagi mereka untuk berbagi pengetahuan dan diskusi kapan dan di mana pun tanpa hambatan geografis atau waktu (Al-rahmi, Othman & Yusuf, 2015; Angela *et al.*, 2018).
2. Hasil pengujian hipotesa 2, *t value*: 2,291 dan *p value* signifikan sebesar 0,022. Selain itu,  $\beta$  yang ditemukan adalah 0,298. Responden penelitian ini merasa bahwa menggunakan sistem *E-learning* tersebut bermanfaat. Manfaat dari penggunaan sistem *E-learning* antara lain seperti memungkinkan mereka mengakses materi pelajaran dengan cepat (Alshaiekh & Singh, 2018). Maka, hal tersebut dapat mempengaruhi sikap mereka terhadap penggunaan teknologi. Kegunaan yang dirasakan meningkatkan tingkat kepositifan terhadap penggunaan, yang kemudian mempengaruhi sikap perilaku untuk digunakan (Alharbi & Drew, 2014).
3. Hasil pengujian hipotesa 3, *t value*: 1,421 dan *p value* signifikan sebesar 0,156. Selain itu,  $\beta$  yang ditemukan adalah 0,168. Tampaknya kemudahan bukanlah menjadi faktor sebagai penentu sikap perilaku pengguna pada penelitian ini, yaitu kemudahan penggunaan yang dirasakan tidak berkaitan dengan sikap responden untuk belajar dalam *E-learning* karena saat ini internet menjadi sesuatu yang hadir hampir di semua hal yang digunakan oleh manusia.

4. Hasil pengujian hipotesa 4, di mana  $t$  value: 4,164 dan  $p$  value signifikan sebesar 0,000. Selain itu,  $\beta$  yang ditemukan adalah 0,411. Responden penelitian ini dalam kegiatan belajarnya telah didukung oleh kecanggihan teknologi. Kegiatan belajar mengajar *E-learning* dapat didukung dengan berbagai multimedia dibuat dalam format digital, forum diskusi secara *online*, *class conference* juga memungkinkan bagi dosen dan mahasiswa berinteraksi secara *real time*, di mana semua diintegrasikan melalui sistem yang dapat diakses oleh mahasiswa (*onlinelearningbinus.ac.id*, 2019). Sehingga ini dapat menimbulkan reaksi positif mempengaruhi niat untuk menggunakan sistem tersebut (Hussein, 2017).
5. Hasil pengujian hipotesa 5, di mana  $t$  value: 4,502 dan  $p$  value signifikan sebesar 0,000. Selain itu,  $\beta$  yang ditemukan adalah 0,443. Responden didorong untuk belajar secara individu, di mana mereka diberi kesempatan untuk mengatur waktu belajarnya sesuai dengan preferensi mereka saat menghadiri kelas, sehingga mereka bebas untuk mendengarkan materi yang mereka rasa berguna bagi mereka. Jika pengguna menemukan teknologi tersebut bermanfaat, maka mereka mengembangkan niat positif untuk menggunakannya, yang berarti terdapat suatu kemungkinan bahwa niat yang dikembangkan tersebut merupakan suatu bentuk upaya dalam memperoleh benefit dari suatu teknologi yang digunakan (Fathema, Shannon & Ross, 2015).
6. Hasil pengujian hipotesa 6, di mana  $t$  value: 0,337 dan  $p$  value tidak signifikan sebesar 0,736. Selain itu,  $\beta$  yang ditemukan adalah 0,041. Responden penelitian ini adalah mahasiswa S2 *Master of Management – Blended Learning* di mana mau tidak mau mereka harus menggunakan sistem *E-learning* dalam kegiatan pembelajaran. Tampaknya kesenangan bukanlah faktor penentu niat perilaku siswa, khususnya dalam belajar. Pendidikan merupakan hal yang sangat penting bagi mahasiswa, dan belakangan ini pendidikan diarahkan untuk menciptakan rasa ingin tahu di pikiran siswa (Raja & Nagasubramani, 2018).
7. Hasil pengujian hipotesa 7, di mana  $t$  value: 1,997 dan  $p$  value signifikan sebesar 0,046. Selain itu,  $\beta$  yang ditemukan adalah 0,338. Responden mahasiswa S2 *Master of Management – Blended Learning* di mana dengan fleksibilitas dalam proses pembelajaran, dapat dilihat dari adanya fleksibilitas waktu dan juga ruang, di mana dengan fleksibilitas tersebut tidak akan terpengaruh oleh jarak, hal ini juga dapat meningkatkan interaksi antara guru dan siswa serta mengembangkan gaya belajar siswa (Almarabeh, Amer & Sulieman, 2015). Siswa dapat belajar dengan cara yang serba otomatis dan interaktif dan mereka akan merasa lebih menyenangkan. Mereka dapat mengakses dan mengunduh materi perkuliahan kapan dan di mana saja (Khalid, 2018).

Selanjutnya, penelitian ini tentu ada beberapa kekurangan yang pada penelitian selanjutnya, para peneliti dapat melakukan dengan lebih baik, terutama secara metodologis. Hal tersebut misalnya adalah :

1. Variabel eksternal di luar model *Technology Acceptance Model* (TAM) dapat ditambahkan, seperti: *System Quality*, *Learning Performance* yang diteliti di beberapa penelitian sebelumnya (Tao, 2009; Fathema, Shannon & Ross, 2015; Khalid, 2018; Nagy, 2018).
2. Penelitian selanjutnya dapat menambah jumlah sampel, seperti universitas lainnya di Jakarta yang telah menerapkan *E-learning*, maupun secara lebih luas pada universitas di Indonesia yang telah menerapkan *E-learning* karena

penelitian ini memiliki keterbatasan sampel, di mana jumlah responden yang berhasil dikumpulkan hanya 104 orang. Sementara jumlah responden yang dapat digunakan adalah 101 orang.

3. Angka APK Pendidikan Tinggi di Indonesia adalah 32,5%, jika dibandingkan dengan Korea Selatan yang sudah berkisar 92%, Indonesia masih cukup jauh tertinggal (*Kompas.com*, 2018). Berbagai hambatan untuk implementasinya, karena kebutuhan untuk dukungan dalam teknologi yang baik, disamping perangkat juga harus memiliki kestabilan jaringan internet, di mana jaringan internet tidak merata di Indonesia. Hal yang dapat dilakukan adalah dengan persiapan dalam berbagai hal yang terkait dalam infrastruktur yang digunakan ke dalam proses belajar mengajar yang dilakukan secara *online*, serta para tenaga pengajar dituntut untuk cakap dalam penggunaan teknologi. Maka dari itu, kesiapan sumber daya manusia dan teknologi, terutama saat ini tengah berlangsung pandemi *Covid-19* dipersiapkan secara baik untuk menunjang proses pembelajaran (Al-Faqir, 2020).

#### DAFTAR PUSTAKA

- Adams, J., Khan, H. T. A., Raeside, R., & White, D. (2007). *Research Methods for Graduate Business and Social Science Students*. Sage Pub Publications: Los Angeles.
- Ahmed, H. M. S. (2010). Hybrid E-Learning Acceptance Model: Learner Perceptions. *Decision Sciences Journal of Innovative Education*, 8(2), 313-346.
- Ajzen, I., & Fishbein, M. (1980). *Understanding Attitudes and Predicting Social Behavior*. Cliffs, NJ: Prentice-Hall.
- Ajzen, I. (1991). The Theory of Planned Behavior. *Organizational Behavior and Human Decision Processes*, 50(2), 179–211.
- Alharbi, S., & Drew, S. (2014). Using the Technology Acceptance Model in Understanding Academics' Behavioural Intention to Use Learning Management Systems. (*IJACSA*) *International Journal of Advanced Computer Science and Applications*, 5(1), 143-155.
- Almarabeh, T. (2014). Students' Perceptions of E-Learning at the University of Jordan. *International Journal of Engineering and Technology (i-JET)*, 9(3), 31-35.
- Almarabeh, H., Amer, E. F., & Sulieman, A. (2015). The Effectiveness of Multimedia Learning Tools in Education. *International Journal of Advanced Research in Computer Science and Software Engineering*, 5(12), 761-764.
- Alshaiekh, L. H., & Singh, S. (2018). Female Students' Attitude Towards E-learning in Saudi Higher Education. *International Journal of Humanities and Social Science Invention*, 7(12), 86-94.
- Alshammari, S. H., Ali, M. B., & Rosli, M. S. (2016). The Influences of Technical Support, Self Efficacy and Instructional Design on the Usage and Acceptance of LMS: A Comprehensive Review. *Turkish Online Journal of Educational Technology*, 15(2), 116-125.
- Al-Faqir, A. (2020, May 20). *Akses Internet Tak Merata Jadi Kendala Penerapan Belajar dari Rumah di Tengah Pandemi*. Retrieved September 22, 2020, from <https://www.merdeka.com/uang/akses-internet-tak-merata-jadi-kendala-penerapan->

[belajar-dari-rumah-di-tengah-pandemi.html?page=2](#)

- Angela, Sylvia, C., Handoko, & Abdurachman, E. (2018). E-Learning Acceptance Analysis Using Technology Acceptance Model (TAM) (Case Study: STMIK Mikroskil). *Journal of Theoretical and Applied Information Technology*, 96(19), 6292-6305.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Al-Adwan, A., Al-Adwan, A., & Smedley, J. (2013). Exploring Students Acceptance of E-Learning Using Technology Acceptance Model in Jordanian Universities. *International Journal of Education and Development using Information and Communication Technology (IJEDICT)*, 9(2), 4-18.
- Al-Azawei, A., Parslow, P., & Lundqvist, K. (2017). Investigating the Effect of Learning Styles in a Blended E-Learning System: An Extension of the Technology Acceptance Model (TAM). *Australasian Journal of Educational Technology*, 33(2), 1-23.
- Al-rahmi, W. M., Othman, M. S., & Yusuf, L. M. (2015). The Effectiveness of Using E-Learning in Malaysian Higher Education: A Case Study Universiti Teknologi Malaysia. *Mediterranean Journal of Social Sciences*, 6(5), 625-637.
- Al-rahmi, W. M., Yahaya, N., Aldraiweesh, A. A., Alamri, M. M., Aljarboa, N. A., Alturki, U., & Aljeraiwi, A. A. (2019). Integrating Technology Acceptance Model with Innovation Diffusion Theory: An Empirical Investigation on Students' Intention to Use E-Learning Systems. *IEEE Access*, 7, 26797-26809.
- Bagon, Š., Gačnik, M., & Starčič, A. I. (2018). Information Communication Technology Use among Students in Inclusive Classrooms. *International Journal of Engineering and Technology (i-JET)*, 13(6), 56-72.
- Balog, A., & Pribeanu, C. (2010). The Role of Perceived Enjoyment in the Students' Acceptance of an Augmented Reality Teaching Platform: a Structural Equation Modelling Approach. *Studies in Informatics and Control*, 19(3), 319-330.
- Chang, C. T., Hajiyev, J., & Su, C. R. (2017). Examining the Student's Behavioral Intention to Use E-learning in Azerbaijan? The General Extended Technology Acceptance Model for E-learning Approach. *Computers & Education*, 128-143.
- Chao, C. M. (2019). Factors Determining the Behavioral Intention to Use Mobile Learning: An Application and Extension of the UTAUT Model. *Frontiers in Psychology*, 10, 1-14.
- Chen, H., Rong, W., Ma, X., Qu, Y., & Xiong, Z. (2017). An Extended Technology Acceptance Model for Mobile Social Gaming Service Popularity Analysis. *Mobile Information Systems*, 1-12.
- Cheng, G., & Chau, J. (2016). Exploring the Relationships between Learning Styles, Online Participation, Learning Achievement and Course Satisfaction: An Empirical Study of a Blended Learning Course. *British Journal of Educational Technology*, 47(2), 257-278.
- Chin, L. P., & Ahmad, Z. A. (2015). Perceived Enjoyment and Malaysian Consumers' Intention to Use a Single Platform E-Payment. *SHS Web of Conferences*, 18, 1-9.
- Creswell, J. W. (2012). *Educational Research: Planning, Conduction and Evaluating Quantitative and Qualitative Research (4th Edition)*. USA: Pearson Learning.
- Dabbagh, N., & Kitsantas, A. (2007). Personal Learning Environments, Social Media, and Self-Regulated Learning: A Natural Formula for Connecting Formal and Informal Learning. *The Internet and Higher Education*, 15(1), 3-8.

- Davis, F. D. (1989). Perceived Usefulness, Perceived Ease of Use, and User Acceptance of Information Technology. *MIS Quarterly*, 13(3), 318–340.
- Davis, F. D., Bagozzi, R. P., & Warshaw, P. R. (1989). User Acceptance of Computer Technology: A Comparison of Two Theoretical Model. *Management Science*, 35(8), 982– 1003.
- Doulani, A. (2018). An Assessment of Effective Factors in Technology Acceptance Model: A Meta-Analysis Study. *Journal of Scientometric Research*, 7(3), 153-166.
- El-Seoud, M. S. A., Islam, A. T. F., Taj-Eddin, Seddiek, N., El-Khouly, M. M., & Nosseir, A. (2014). E-Learning and Students' Motivation: A Research Study on the Effect of E-Learning on Higher Education. *International Journal of Engineering and Technology*, 9(4), 20-26.
- Fahyuni, E. F. (2017). *Teknologi Informasi dan Komunikasi: Prinsip dan Aplikasi dalam Studi Pemikiran Islam*. Sidoarjo: Umsida Press.
- Fathema, N., Shannon, D., & Ross, M. (2015). Expanding the Technology Acceptance Model (TAM) to Examine Faculty Use of Learning Management Systems (LMSs) in Higher Education Institutions. *MERLOT Journal of Online Learning and Teaching*, 11(2), 210-232.
- Hair, J. F., Black, W. C., Babin, B. J., & Anderson, R. E. (2014). *Multivariate Data Analysis (7th Edition)*. Upper Saddle River: Pearson Prentice Hall.
- Hair, J. F., Hult, G. T. M., Ringle, C. M., & Sarstedt, M. (2014). *A Primer on Partial Least Squares Structural Equation Modeling (PLS-SEM)*. SAGE Publications, Inc.: Thousand Oaks, California.
- Huang, Y. M. (2019). Exploring Student's Acceptance of Educational Computer Games from the Perspective of Learning Strategy. *Australasian Journal of Educational Technology*, 35(3), 132-149.
- Hussein, Z. (2017). Leading to Intention: The Role of Attitude in Relation to Technology Acceptance Model in E-Learning. *Procedia Computer Science*, 105, 159-164.
- Hussein, Z. (2018). Subjective Norm and Perceived Enjoyment Among Students in Influencing the Intention to Use E-Learning. *International Journal of Civil Engineering and Technology (IJCIET)*, 9(13), 852-858.
- Idris, F., Hassan, Z., Ya'acob, A., Gill, S. K., & Awal, N. A. M. (2012). The Role of Education in Shaping Youth's National Identity. *Procedia – Social and Behavioral Sciences*, 59, 443-450.
- Islam, A. K. M. N., Azad, N., Mäntymäki, M., & Islam, S. M. S. (2014). TAM and E-learning Adoption: A Philosophical Scrutiny of TAM, Its Limitations, and Prescriptions for E-learning Adoption Research. *13<sup>th</sup> Conference on e-Business, e-Services and e-Society (I3E)* (pp. 164-174). Sanya, China.
- Ismail, J. (2001). The Design of an E-learning System beyond the Hype. *Internet and Higher Education*, 4(3–4), 329–336.
- Khalid, N. (2018). The Role of Perceived Usefulness and Perceived Enjoyment in Assessing Student's Intention to Use LMS Using 3-TUM. *Proceeding of the Global Summit on Education GSE 4-5 March 2014* (pp. 425-432). Kuala Lumpur, Malaysia.
- Koc, M. (2017). Learning Analytics of Student Participation and Achievement in Online Distance Education: A Structural Equation Modeling. *Educational Sciences: Theory & Practice*, 17(6), 1893–1910.
- Kompas.com. (2018, September 9). *Pendidikan "Online" Indonesia Diharap Mampu*

- Berevolusi, Seperti Apa?* Retrieved January 15, 2020, from <https://edukasi.kompas.com/read/2018/09/04/18081431/pendidikan-online-indonesia-diharap-mampu-berevolusi-seperti-apa>
- Kothari, C. R. (2009). *Research Methodology: Methods and Techniques (2nd Edition)*. New Delhi: New Age International Publishers.
- Lee, M. C. (2010). Explaining and Predicting Users' Continuance Intention Toward E-learning An Extension of the Expectation-Confirmation Model. *Computers & Education*, 54, 506-516.
- Lee, D. Y., & Lehto, M. R. (2013). User Acceptance of Youtube for Procedural Learning: An Extension of the Technology Acceptance Model. *Computer & Education*, 61, 193-208.
- Liao, C. H., Tsou, C. W., & Shu, Y. C. (2008). The Roles of Perceived Enjoyment and Price Perception in Determining Acceptance of Multimedia-on-Demand. *International Journal of Business and Information*, 3(1), 27-52.
- Liu, S. H., Liao, H. L., & Pratt, J. A. (2009). Impact of Media Richness and Flow on e-learning Technology Acceptance. *Computers & Education*, 52(3), 599– 607.
- McCloskey, D. W. (2006). The Importance of Ease of Use, Usefulness, and Trust to Online Consumers: An Examination of the Technology Acceptance Model with Older Consumers. *Journal of Organizational and End User Computing*, 18(3), 47-65.
- Marsudi, N. (2018, January 23). *Menteri Nasir: Indonesia Sambut Revolusi Industri ke-4 dalam Forum Pendidikan Dunia 2018*. Retrieved January 15, 2020, from <https://indonesianembassy.org.uk/menteri-nasir-indonesia-sambut-revolusi-industri-ke-4-dalam-forum-pendidikan-dunia-2018>
- Mohammadi, H. (2015). Investigating Users' Perspectives on e-learning: An Integration of TAM and IS Success Model. *Computers in Human Behavior*, 45, 359-374.
- Mubuke, F., Ogenmungu, C., Mayoka, G., Masaba, A. K., & Andrew, W. (2017). The Predictability of Perceived Enjoyment and Its Impact on the Intention to Use Mobile Learning Systems. *Asian Journal of Computer Science and Information Technology*, 7(1), 1-5.
- Nagy, J. T. (2018). Evaluation of Online Video Usage and Learning Satisfaction: An Extension of the Technology Acceptance Model. *International Review of Research in Open and Distributed Learning*. 19(1), 160-185.
- Ngai, E. W. T., Poon, J. K. L., & Chan, Y. H. C. (2007). Empirical Examination of the Adoption on WebCT using TAM. *Computers & Education*, 48(2), 250–267.
- Onlinelearningbinus.ac.id*. (2019, March 5). *BINUS Online Learning Terapkan Metode Belajar Seperti Ini*. Retrieved September 22, 2020, from, <https://onlinelearning.binus.ac.id/2019/03/05/binus-online-learning-terapkan-metode-belajar-seperti-ini/>
- Park, S. Y. (2009). An Analysis of the Technology Acceptance Model in Understanding University Students' Behavioral Intention to Use E-Learning. *Journal of Education Technology & Society*, 12(3), 150-162.
- Pertiwi, N., & Sharif, O. O. (2019). Minat Perilaku Penggunaan Youtube Sebagai Sumber Pembelajaran Dengan Pendekatan TAM. *Jurnal Riset Bisnis dan Manajemen*, 12(1), 9-15.
- Rahi, S. (2017). Research Design and Methods: A Systematic Review of Research Paradigms, Sampling Issues and Instruments Development. *International Journal of Economics & Management Sciences*, 6(2), 1-5.

- Raja, R., & Nagasubramani, P. C. (2018). Impact of Modern Technology in Education. *Journal of Applied and Advanced Research*, 3(1), S33-S35.
- Ramirez-Anormaliza, R., Sabaté, F., & Audet, X, L. (2016). The Acceptance and Use of the E-Learning Systems Among the University Teachers in Ecuador. *Proceedings of EDULEARN 16 Conference 4<sup>th</sup>-6<sup>th</sup> July 2016* (pp. 3666-3674). Barcelona, Spain.
- Ratheeswari, K. (2018). Information Communication Technology in Education. *Journal of Applied and Advanced Research*, 3(1), S45-S47.
- Rono, L. D. C. (2018). Microcredit and Its Relationship to the Growth of Small and Medium Enterprises in Konoin Subcounty, Kenya. *International Journal of Advanced Research (IJAR)*, 6(4), 961-968.
- Saputri, D. S. (2018, January 7). *Pemerintah Harus Siapkan Sarana Sistem Pendidikan E-Learning*. Retrieved January 15, 2020, from <https://republika.co.id/berita/pendidikan/education/18/01/07/p26tpu385-pemerintah-harus-siapkan-sarana-sistem-pendidikan-elearning>
- Saunders, M., Lewis, P., & Thornhill, A. (2009). *Research Methods for Business Students (5th Edition)*. USA: Prentice Hall.
- Sekaran, U., & Bougie, R. (2017). *Metode Penelitian Untuk Bisnis: Pendekatan Pengembangan-Keahlian, Edisi 6*. Salemba Empat, Jakarta Selatan.
- Tan, P. J. B. (2019). An Empirical Study of How the Learning Attitudes of College Students toward English E-Tutoring Websites Affect Site Sustainability. *Sustainability*, 11, 1748, 1-19.
- Tao, Y. H., Yeh, C. R., & Sun, S. I. (2006). Improving Training Needs Assessment Processes via the Internet: System Design and Qualitative Study. *Internet Research*, 16(4), 427–449.
- Tao, D. (2009). Intention to Use and Actual Usage of Electronic Information Resources: Further Exploring Technology Acceptance Model (TAM). *AMIA Annual Symposium Proceedings*, 629-633.
- Turner, M., Kitchenham, B., Brereton P., Charters, S., & Budgen, D. (2010). Does the Technology Acceptance Model Predict Actual Use? A Systematic Literature Review. *Information and Software Technology*, 52, 463-479.
- Vaughan, T. (2006). *Multimedia: Making It Work Edisi 6*. Yogyakarta: ANDI.
- Vululleh, P. (2018). Determinants of Students' E-Learning Acceptance in Developing Countries: An Approach Based on Structural Equation Model (SEM). *International Journal of Education and Development using Information and Communication Technology (IJEDICT)*, 14(1), 141-151.
- Wang, Q., Woo, H. L., Quek, C. L., Yang, Y., & Liu, M. (2012). Using the Facebook Group as a Learning Management System: An Exploratory Study. *British Journal of Educational Technology*, 43(3), 428–438.
- Weng, F., Rong-Jou, Y., Hann-Jang, H., & Hui-Mei, S. (2018). A TAM-Based Study of the Attitude Towards Use Intention of Multimedia among School Teachers. *Applied System Innovation*, 1(36), 1-9.