

Analisis Deskriptif Teknologi Acceptance Model Pada Penerapan Blended Learning

By Elistya Rimawati

Analisis Deskriptif *Technology Acceptance Model* Pada Penerapan *Blended Learning*

Elistya Rimawati¹⁾, Wawan Laksito Yuly Saptomo²⁾

¹⁾ Program Studi Sistem Informasi, STMIK Sinar Nusantara

²⁾ Program Studi Teknik Informatika, STMIK Sinar Nusantara¹⁾

¹⁾elistyarimawati@gmail.com, ²⁾wlaksito@sinus.ac.id

ABSTRACT

The Blended Learning learning model is a system that collaborates classroom face-to-face learning with online learning. This study aims to measure the acceptance of the Blended Learning learning model among students. The variables developed refer to the Technology Acceptance Model (TAM), which is a model of user acceptance of information systems. The data obtained were analyzed by descriptive statistics and qualitative analysis. The results showed that in general the use of the Blended Learning learning model could be accepted by students in the category of Good approaching is Very Good. The mean value of all aspects reached a value of 3.94 on a scale of 5 (79%). The results of qualitative analysis were in line with the results of quantitative analysis. Students received good use of e-Learning while maintaining face-to-face learning activities in class. The results of this study can be used as a basis for recommending the selection of learning methods in universities

Keywords : Blended Learning, Acceptance, TAM, Descriptive Analysis

I. PENDAHULUAN

Perubahan dunia kini tengah memasuki era revolusi industri 4.0 atau revolusi industri dunia keempat dimana teknologi informasi telah menjadi basis dalam kehidupan manusia. Segala hal menjadi tanpa batas (*borderless*) dengan penggunaan daya komputasi dan data yang tidak terbatas (*unlimited*), karena dipengaruhi oleh perkembangan internet dan teknologi digital yang masih sebagai tulang punggung pergerakan dan konektivitas manusia dan mesin. Era ini juga akan mendisrupsi berbagai aktivitas manusia, termasuk di dalamnya bidang ilmu pengetahuan dan teknologi (iptek) serta pendidikan tinggi. Sistem pembelajaran di perguruan tinggi perlu penyesuaian dengan mengintegrasikan objek fisik, digital dan manusia untuk menghasilkan lulusan perguruan tinggi yang kompetitif dan tanggap terutama dalam aspek *data literacy*, *technological literacy*, and *human literacy*. Faktor teknologi, manusia, dan organisasi memiliki hubungan yang kuat, serta searah (positif) dan signifikan terhadap *net benefit*. Semakin baik dan tepat hubungan ketiga faktor tersebut, maka semakin tinggi manfaat yang didapatkan dari penerapan *E-Learning*. (Poluan, Lumenta, & Sinsuw, 2014).

Proses pembelajaran adalah proses komunikasi yang melibatkan instruktur sebagai pengirim pesan dan mahasiswa sebagai penerima pesan. Di dalam proses pengiriman pesan menggunakan media komunikasi. Model pembelajaran *Blended Learning* adalah sistem yang mengkolaborasikan pembelajaran tatap muka kelas dengan pembelajaran online memanfaatkan *E-Learning*. Pembelajaran dilaksanakan dengan tatap muka secara offline (ceramah, diskusi, pembimbingan tugas) dan interaksi online menggunakan aplikasi *E-Learning* (penyebaran informasi, distribusi materi, diskusi, penugasan, kuis).

Technology Acceptance Model (TAM) merupakan metoda pengukuran tingkat penerimaan teknologi. TAM mengukur persepsi kemudahan dan kemanfaatan yang berpengaruh terhadap tingkat penerimaan teknologi. Penerimaan *Blended Learning* dari sudut pandang instruktur menunjukkan bahwa sebagian besar konstruk yang ditanyakan kepada responden mendapatkan jawaban yang positif setuju (Mutawa, 2017). Instruktur

5 yang memiliki dedikasi dan tanggung jawab yang tinggi terhadap peningkatan mutu pembelajaran, akan melihat model ini sebagai suatu cara dalam mengembangkan kemampuan dirinya, melakukan inovasi dan pengembangan dalam pembelajaran (Wijaya, 2012).

Kesuksesan penggunaan media komunikasi pembelajaran perlu diukur dari semua komponen komunikasi. Penerimaan teknologi pembelajaran perlu diukur dari sisi instruktur dan dari sisi mahasiswa. Pengukuran penerimaan model pembelajaran *Blended Learning* di kalangan mahasiswa diperlukan karena mahasiswa sebagai subyek pembelajaran. Dalam pendekatan pembelajaran berpusat pada mahasiswa keterlibatan mahasiswa secara aktif menjadi basis proses pembelajaran.

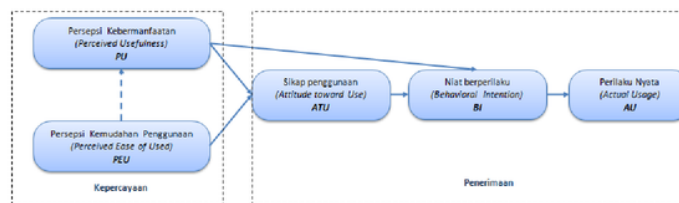
II. 3 INJAUAN PUSTAKA

2.1 *Blended Learning*

Blended Learning secara sederhana dapat didefinisikan sebagai perpaduan metode belajar tatap muka (di dalam kelas) dengan materi yang diberikan secara online. *Blended Learning* menggabungkan ciri-ciri terbaik dari pembelajaran di kelas (tatap muka) dan ciri-ciri terbaik pembelajaran online (Husamah, 2014). Metode ini sangat efisien karena selain mahasiswa bisa mendapatkan perkuliahan tatap muka dengan dosen di dalam kelas, mereka juga bisa mengakses materi yang diberikan secara online di manapun mereka berada. Karakter generasi Z yang menyukai hal instan memang sangat cocok jika menggunakan pembelajaran ini karena sifatnya yang fleksibel, efektif, dan efisien. Tetapi perlu digaris bawahi bahwa pengetahuan penggunaan teknologi informasi mereka sangat berbeda-beda. Kebanyakan dari mereka hanya sebatas pengguna *gadget*, bukan pengguna teknologi (Purnomo, Ratnawati, & Aristin, 2016). Dari segi pendidikan, *Blended Learning* akan memberikan dua keuntungan, baik untuk pengajar maupun mahasiswa melalui istilah yang disebut dengan “*differentiated instruction*” (keberagaman instruksi) dan “*pacing and attendance*” (kenyamanan dan kehadiran). *Differentiated instruction* melibatkan pembelajaran yang didesain untuk mahasiswa. Dalam hal ini, pengajar akan menentukan muatan kurikulum, lingkungan dan aktivitas pembelajaran yang bisa diberikan secara online dan tatap muka berdasarkan tingkat kesukaran, minat dan gaya belajar mahasiswa. “*Pacing and attendance*”, mahasiswa secara mandiri bisa menentukan kapan saatnya belajar sesuai dengan kondisi individual (Saptomo, 2018).

2.2 *Technology Acceptance Model (TAM)*

Konstruk TAM terdiri dari *perceived usefulness*, *perceived ease of use*, *attitude toward using*, *behavioral intention*, dan *actual usage*. Secara garis besar, model dapat dibedakan menjadi dua bagian, kepercayaan dan penerimaan. Kepercayaan meliputi *perceived usefulness* dan *perceived ease of use*, sedangkan penerimaan meliputi *attitude toward using*, *behavioral intention*, dan *actual usage* (Davis, 1989). Bentuk hubungan antar konstruk ditunjukkan pada Gambar 1.



Gambar 1. Teknologi *Acceptance Model*

¹ *Perceived ease of use* dapat didefinisikan sebagai keyakinan pengguna bahwa menggunakan sebuah sistem tidak memerlukan usaha yang keras. Hal ini mencakup kemudahan dalam menggunakan sistem sesuai dengan keinginan pengguna. Persepsi kemudahan dapat memberikan alasan pada pengguna untuk menggunakan sebuah sistem yang baru. Selain itu, persepsi kemudahan juga menjelaskan bahwa sistem yang baru dapat diterima oleh pengguna (Fatmawati, 2015). Persepsi kemudahan akan berpengaruh pada persepsi kegunaan dan sikap perilaku menggunakan sistem. *Perceived usefulness* merupakan keyakinan bahwa penggunaan sistem akan meningkatkan kinerja pengguna. Sehingga, apabila pengguna merasa yakin dan percaya bahwa sistem tersebut bisa berguna, maka pengguna akan menggunakannya. Sebaliknya, apabila pengguna merasa tidak yakin dan tidak percaya bahwa sistem tersebut bisa berguna, maka pengguna tidak akan menggunakannya (Fatmawati, 2015).

⁴ *Attitude toward using* sebagai sebuah sikap terhadap penggunaan sistem yang dapat berbentuk penerimaan maupun penolakan. Respon tersebut merupakan dampak bila seseorang menggunakan teknologi untuk menyelesaikan pekerjaannya. Sikap ini kemudian berpengaruh pada seseorang untuk menyukai atau tidak menyukai sesuatu. Selain itu, ¹⁰ap juga berpengaruh dalam hal menggunakan atau tidak menggunakan suatu sistem. ⁴Sikap mer⁴akan salah satu faktor yang mempengaruhi perilaku individual (Davis, 1989).

Behavioral intention to use merupakan suatu kecenderungan perilaku untuk tetap menggunakan suatu teknologi. Tingkat penggunaan teknologi seseorang bisa diprediksi dari sikap perhatiannya terhadap teknologi tersebut (Librado, 2017). Minat perilaku penggunaan berpengaruh terhadap penggunaan nyata. *Actual usage behavior* merupakan kondisi nyata dalam penggunaan sistem. Hal ini dikonsepsikan dalam bentuk pengu¹ran terhadap frekuensi serta durasi waktu untuk penggunaan teknologi. Apabila seseorang meyakini bahwa sebuah sistem mudah digunakan serta akan meningkatkan produktifitas, maka ia akan merasa puas. Kemudahan dan peningkatan produktifitas ini terlihat dari penggunaan nyata teknologi (Alharbi & Drew, 2014). Penggunaan nyata menunjukkan hasil akhir dari penerimaan teknologi. Apabila pengguna merasakan kemudahan dan kegunaan teknologi, maka mereka akan memperlihatkan sikap yang cenderung menerima teknologi tersebut. Kemudian, sikap menerima tersebut akan mempengaruhi minat penggunaan teknologi selanjutnya dan pengguna akan menggunakan teknologi tersebut secara berulang-ulang serta tidak menunjukkan keberatan atau kesulitan yang berarti.

III. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan variabel-variabel dalam metode *Technology Acceptance Model* (TAM). Setiap Variabel di lihat dari beberapa dimensi, dan setiap dimensi diukur berdasarkan indikator-indikator. Daftar konstruk, dimensi dan indikator diperlihatkan pada Tabel 1.

Tabel 1. Variabel, Dimensi, Indikator

Variabel/ Konstruk	Dimensi	Indikator
Persepsi Kemudahan Penggunaan (<i>Perceived ease of used-PEU</i>)	Kemudahan dipelajari	Kemudahan Dipelajari
		Syarat keahlian khusus pengguna
	Interaksi	Interaksi dengan fitur dan sistem menu
	Fleksibilitas	Fleksibilitas tempat dan waktu mengakses
Fleksibilitas spesifikasi komputer (alat akses)		

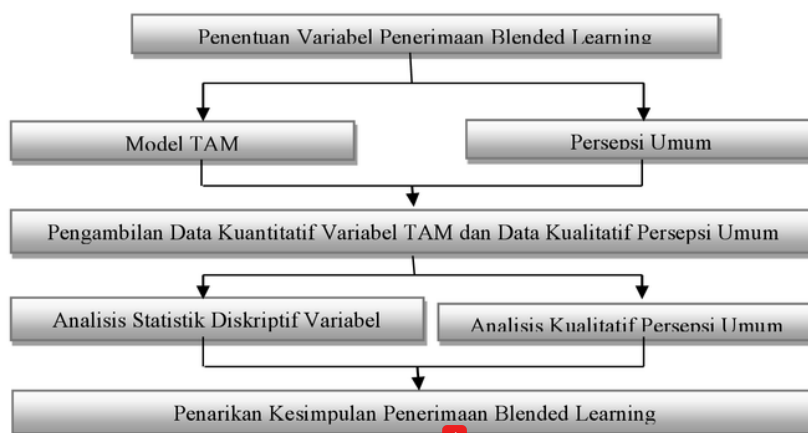
Tabel 2. Lanjutan Variabel, Dimensi, Indikator

Variabel/ Konstruk	Dimensi	Indikator
Persepsi Kemanfaatan (<i>Perceived Usefulness-PU</i>)	Mudah digunakan	Kemudahan cara penggunaan
	Efisiensi	Kecepatan penerimaan informasi
		Kemudahan interaksi dengan peserta pembelajaran (Dosen-mahasiswa, mahasiswa-mahasiswa)
	Meningkatkan kinerja	Kuantitas materi pembelajaran yang diperoleh
Sikap penggunaan (<i>Attitude toward use - ATU</i>)	Efektifitas	Kemudahan pengerjaan dan pengumpulan tugas
		Pencapaian tujuan belajar (hasil belajar)
	Kesenangan	Kesenangan dengan sistem pembelajaran <i>Blended Learning</i>
	Kenyamanan	Kenyamanan dalam belajar dengan sistem pembelajaran <i>Blended Learning</i>
Niat berperilaku (<i>Behavioral Intention-BI</i>)	Kepuasan	Kepuasan dengan sistem pembelajaran <i>Blended Learning</i>
	Penerimaan	Penerimaan penggunaan sistem <i>Blended Learning</i>
	Motivasi Penggunaan	Motivasi penggunaan pembelajaran online
Perilaku Nyata (<i>Actual Usage-AU</i>)	Motivasi Pengembangan Diri	Motivasi penggunaan pembelajaran offline
		Motivasi untuk menyediakan sarana yang baik
	Motivasi ke Pengguna Lain	Rekomendasi kepada matakuliah/dosen lain
Perilaku Nyata (<i>Actual Usage-AU</i>)	Frekuensi Penggunaan	Rekomendasi kepada mahasiswa lain
		Frekuensi penggunaan <i>E-Learning</i> (kuliah online)
	Durasi Penggunaan	Frekuensi kehadiran kuliah offline
		Durasi Penggunaan saat jam kuliah
	Peruntukan Penggunaan	Durasi Penggunaan diluar jam kuliah
		Mengakses <i>E-Learning</i> untuk mendapatkan informasi perkuliahan
	Mengakses <i>E-Learning</i> untuk kepentingan tugas-tugas perkuliahan	
	Interaksi dalam diskusi online (bertanya, menyampaikan pendapat/komentar)	

Populasi dalam penelitian ini adalah Mahasiswa STMIK Sinar Nusantara Surakarta, yang telah menerima model pembelajaran *Blended Learning* minimal 1 (satu) semester. Sistem pembelajaran online menggunakan *Google Classroom*. Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah *proportionate stratified random sampling*, yang merupakan teknik untuk populasi penelitian yang tidak homogen serta berstrata secara proporsional (Sugiyono 2015:82). Penyebaran kuesioner dengan menggunakan kuesioner online yang ditautkan di *E-Learning*. Ada dua jenis pertanyaan yang dibuat dalam kuesioner yaitu pertanyaan tertutup dan pertanyaan terbuka. Pertanyaan tertutup digunakan untuk mengukur persepsi mahasiswa terhadap setiap variabel dalam TAM. Pertanyaan-pertanyaan ini merepresentasikan setiap indikator-indikator variabel. Pengukuran jawaban menggunakan skala Linkert dari nilai 0 sd 5. Hasilnya dilakukan analisis kuantitatif dengan statistik diskriptif. Pertanyaan terbuka digunakan untuk mendapatkan persepsi umum mahasiswa terhadap penggunaan *Blended Learning*. Jawaban mahasiswa dianalisis secara kualitatif.

Analisis diskriptif dilakukan terhadap seluruh data tanpa pengelompokan. Data yang diperoleh dari kuesioner dilakukan analisa frekuensi jawaban dan mean untuk masing-

masing indikator. Dari data frekuensi dan mean jawaban masing-masing indikator selanjutnya dilakukan analisis data terhadap nilai Indikator, Dimensi, dan Variabel. Nilai yang dihitung adalah nilai mean dan prosentase nilai yang diperoleh dari nilai maksimal 5 dari setiap indikator. Berdasarkan nilai indikator yang diperoleh dihitung rerata (mean) nilai indikator dalam satu Dimensi yang sama, nilai ini menjadi nilai Dimensi. Selanjutnya berdasarkan nilai Dimensi di hitung rerata nilai Dimensi dalam satu Variabel yang sama, nilai ini menjadi nilai Variabel. Berdasarkan nilai yang diperoleh selanjutnya dianalisis dengan pengkategorian nilai sebagai berikut : $0 \leq$ prosen nilai < 40 kategori tidak baik; $40 \leq$ prosen nilai < 60 kategori cukup baik; $60 \leq$ prosen nilai < 80 kategori baik; $80 \leq$ prosen nilai < 100 kategori sangat baik. Alur penelitian digambarkan pada Gambar 1.



Gambar 1. Alur Penelitian

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Data dan Statistik Diskriptif

Peneliti menyebarkan kuesioner dengan mengirimkan kuesioner online kepada 300 mahasiswa dan kuesioner yang kembali sebanyak 288. Distribusi sampel data penelitian berdasarkan program studi dan kelompok kelas ditunjukkan pada Tabel 2. Frekuensi jawaban seluruh responden ditunjukkan pada Tabel 3. Dari nilai mean indikator dihitung nilai mean Dimensi variabel berdasarkan nilai-nilai mean Indikator dalam kelompok dimensi yang sama. Dari kelompok dimensi dihitung nilai mean dari Variabel-variabel. Hasil perhitungan mean dari Indikator, Dimensi, dan Variabel ditunjukkan pada Tabel 4. Tabel statistik variabel ditunjukkan pada Tabel 5.

Tabel 2. Data Kuesioner berdasarkan strata

Kelas	Prodi	Kuesioner yang kembali	
Siang	TI-S1	155	200
	SI-S1	45	
Malam	TI-S1	67	88
	SI-S1	21	
Total		288	

Tabel 3. Frekuensi jawaban dan Mean seluruh responden

Kode	Frekuensi Jawaban dan % Frekuensi										Total Respondent		Mean
	1		2		3		4		5		288		
	fr	%	fr	%	fr	%	fr	%	fr	%			
PEU 1	3	1%	4	1%	58	20%	132	46%	91	32%	288	100%	4.06
PEU 2	1	0%	16	6%	62	22%	116	40%	93	32%	288	100%	3.99
PEU 3	1	0%	6	2%	46	16%	137	48%	98	34%	288	100%	4.13
PEU 4	3	1%	8	3%	31	11%	64	22%	182	63%	288	100%	4.44
PEU 5	1	0%	3	1%	30	10%	87	30%	167	58%	288	100%	4.44
PEU 6	1	0%	4	1%	40	14%	107	37%	136	47%	288	100%	4.30
PU 1	2	1%	9	3%	67	23%	119	41%	91	32%	288	100%	4.00
PU 2	2	1%	14	5%	89	31%	114	40%	69	24%	288	100%	3.81
PU 3	4	1%	7	2%	113	39%	111	39%	53	18%	288	100%	3.70
PU 4	3	1%	5	2%	30	10%	94	33%	156	54%	288	100%	4.37
PU 5	2	1%	6	2%	94	33%	147	51%	39	14%	288	100%	3.75
ATU 1	2	1%	5	2%	79	27%	149	52%	53	18%	288	100%	3.85
ATU 2	3	1%	7	2%	97	34%	140	49%	41	14%	288	100%	3.73
ATU 3	2	1%	9	3%	108	38%	127	44%	42	15%	288	100%	3.69
ATU 4	2	1%	4	1%	67	23%	141	49%	74	26%	288	100%	3.98
BI 1	2	1%	7	2%	77	27%	136	47%	66	23%	288	100%	3.89
BI 2	8	3%	8	3%	59	20%	100	35%	113	39%	288	100%	4.05
BI 3	1	0%	7	2%	72	25%	150	52%	58	20%	288	100%	3.89
BI 4	1	0%	12	4%	69	24%	111	39%	95	33%	288	100%	4.00
BI 5	1	0%	4	1%	49	17%	120	42%	114	40%	288	100%	4.19
AU 1	2	1%	19	7%	128	44%	116	40%	23	8%	288	100%	3.48
AU 2	0	0%	6	2%	32	11%	112	39%	138	48%	288	100%	4.33
AU 3	3	1%	37	13%	147	51%	82	28%	19	7%	288	100%	3.27
AU 4	2	1%	26	9%	151	52%	94	33%	15	5%	288	100%	3.33
AU 5	0	0%	5	2%	30	10%	138	48%	115	40%	288	100%	4.26
AU 6	0	0%	2	1%	26	9%	124	43%	136	47%	288	100%	4.37
AU 7	4	1%	23	8%	117	41%	94	33%	50	17%	288	100%	3.57

Tabel 4. Nilai Indikator, Dimensi, dan Variabel

Variabel	Dimensi	Kode	Indikator		Dimensi		Variabel	
			Mean	% Capaian	Mean	% Capaian	Mean	% Capaian
Persepsi Kemudahan Penggunaan (<i>Perceived ease of used-PEU</i>)	Kemudahan dipelajari	PEU 1	4,1	81%	4,0	80%	4,2	84%
		PEU 2	4,0	80%				
	Kemudahan berinteraksi	PEU 3	4,1	83%	4,1	83%		
		PEU 4	4,4	89%	4,4	89%		
	Fleksibilitas	PEU 5	4,4	89%				
		Mudah digunakan	PEU 6	4,3	86%	4,3		

Tabel 4. Lanjutan Nilai Indikator, Dimensi, dan Variabel

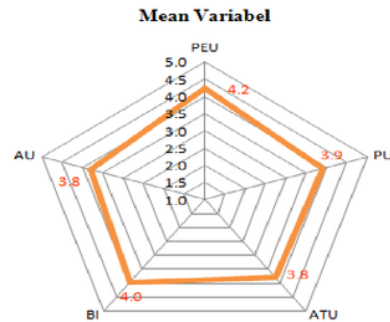
Variabel	Dimensi	Kode	Indikator		Dimensi		Variabel	
			Mean	% Capaian	Mean	% Capaian	Mean	% Capaian
Persepsi Kemanfaatan (<i>Perceived Usefulness-PU</i>)	Efisiensi	PU 1	4,0	80%	3,9	78%	3,9	79%
		PU 2	3,8	76%				
	Meningkatkan kinerja	PU 3	3,7	74%	4,0	81%		
		PU 4	4,4	87%				
	Efektifitas	PU 5	3,7	75%	3,7	75%		
Sikap penggunaan (<i>Attitude toward use-ATU</i>)	Kesenangan	ATU 1	3,9	77%	3,9	77%	3,8	76%
	Kenyamanan	ATU 2	3,7	75%	3,7	75%		
	Kepuasan	ATU 3	3,7	74%	3,7	74%		
	Penerimaan	ATU 4	4,0	80%	4,0	80%		
Niat berperilaku (<i>Behavioral Intention-BI</i>)	Motivasi Penggunaan	BI 1	3,9	78%	4,0	79%	4,0	80%
		BI 2	4,0	81%				
	Motivasi pengembangan diri	BI 3	3,9	78%	3,9	78%		
		BI 4	4,0	80%				
	Motivasi ke pengguna lain	BI 5	4,2	84%	4,1	82%		
BI 6		4,1	81%					
Perilaku Nyata (<i>Actual Usage-AU</i>)	Frekuensi penggunaan	AU 1	3,5	70%	3,9	78%	3,8	76%
		AU 2	4,3	87%				
	Durasi penggunaan	AU 3	3,3	65%	3,3	66%		
		AU 4	3,3	67%				
	Peruntukan penggunaan	AU 5	4,3	85%	4,1	81%		
		AU 6	4,4	87%				
		AU 7	3,6	71%				
Rata-rata Nilai :							3,94	79%

Tabel 5. Statistik Diskriptif Variabel

Statistik	PEU	PU	ATU	BI	AU
Mean	4,22	3,91	3,81	4,00	3,80
Standard Error	0,03	0,04	0,04	0,04	0,03
Median	4,33	4,00	4,00	4,00	3,71
Mode	4,33	4,00	4,00	4,00	3,71
Standard Deviation	0,59	0,62	0,66	0,60	0,49
Sample Variance	0,35	0,39	0,44	0,36	0,24
Kurtosis	3,36	0,99	0,53	1,55	0,53
Skewness	-1,30	-0,50	-0,30	-0,66	0,00
Range	4,00	4,00	4,00	4,00	3,14
Minimum	1,00	1,00	1,00	1,00	1,86
Maximum	5,00	5,00	5,00	5,00	5,00
Sum	1216,67	1125,50	1097,50	1153,00	1094,29
Count	288,00	288,00	288,00	288,00	288,00
Confidence Level(95.0%)	0,07	0,07	0,08	0,07	0,06

Tabel Statistik Diskriptif Variabel pada Tabel 5. menunjukkan bahwa data mempunyai tingkat variansi antara 0,24 sampai dengan 0,44 dan selang kepercayaan pada kategori baik diatas 95%, hal ini ditunjukkan dengan nilai *Standard Error* untuk semua variabel di bawah 5%, yang berarti data dapat mewakili populasi dengan baik. Nilai Kurtosis untuk semua variabel diatas 0,263 (PEU : 3,36; PU : 0,99; ATU : 0,53; BI : 1,55; AU : 0,53) yang berarti untuk semua variabel data terdistribusi Normal.

Nilai-nilai mean variabel dari setiap variabel diperlihatkan dalam bentuk diagram pencar pada Gambar 2.



Gambar 2. Diagram Pencar Nilai Mean Variabel TAM

Dari diagram pencar pada Gambar 2. terlihat bahwa masing masing variabel memiliki nilai yang seimbang antara 3,8 sd 4,2 dengan tingkat variansi sebesar 0,01.

4.2 Analisis Kuantitatif Statistik Diskriptif.

Tingkat kepercayaan mahasiswa terhadap teknologi yang digunakan dalam *Blended Learning* diukur dari nilai mean *Perceived ease of used-PEU* dan *Perceived Usefulness-PU*. Analisis terhadap nilai mean dari Tabel 3. Variabel Persepsi Kemudahan Penggunaan (*Perceived ease of used-PEU*) memperoleh nilai mean sebesar 4,2 (84%) dengan seluruh dimensi mencapai nilai >4,0 (>80 %). Hal ini berarti bahwa Kemudahan Penggunaan media pembelajaran yang dalam *Blended Learning* dilihat dari dimensi kemudahan dipelajari, interaksi, fleksibilitas, dan penggunaan pada kategori **Sangat Baik**. Untuk mempelajari media *E-Learning (Google Classroom)* tidak memerlukan syarat pendidikan khusus, Fleksibilitas alat, waktu dan tempat merupakan dimensi yang memiliki nilai paling tinggi pada variabel ini yaitu 4,4 (89 %).

Variabel Persepsi Kemanfaatan (*Perceived Usefulness-PU*) memperoleh nilai mean sebesar 3,9 (79%) kategori **Baik**. Kemanfaatan dilihat dari dimensi efisiensi, peningkatan kinerja pembelajaran, dan efektifitas pencapaian hasil belajar. Dengan seluruh dimensi kemudahan penggunaan mencapai nilai > 3,7 (>70 %), khusus untuk dimensi meningkatkan kinerja mencapai nilai 4,0 (80%). Hal ini berarti bahwa Kemanfaatan model pembelajaran *Blended Learning* dari dimensi efisiensi dan efektifitas dirasa Baik dengan manfaat peningkatan kinerja Sangat Baik.

Tingkat penerimaan mahasiswa terhadap teknologi yang digunakan dalam *Blended Learning* diukur dari nilai mean *Attitude toward use - ATU*, *Behavioral Intention-BI*, *Actual Usage-AU*. Variabel Sikap penggunaan (*Attitude toward use - ATU*) memperoleh nilai mean sebesar 3,8 (76%). Hal ini berarti bahwa model pembelajaran *Blended Learning* disikapi secara positif oleh para mahasiswa dengan kategori nilai **Baik**. Dengan dimensi Kesenangan, kenyamanan, dan kepuasan pada kategori baik dengan nilai > 3,70 (>70%), sedangkan dimensi penerimaan Sangat baik dengan nilai 4,0 (80%)

Variabel Niat berperilaku (*Behavioral Intention-BI*) memperoleh nilai mean sebesar 4,0 (80%). Hal ini berarti bahwa motivasi para mahasiswa terhadap menggunakan model *Blended Learning* pada kategori **Sangat Baik**. Mahasiswa mempunyai motivasi untuk terus menggunakan *Blended Learning* dan memotivasi pengguna lain pada kategori Sangat Baik mencapai nilai $\geq 4,0$ ($\geq 80\%$). Dimensi mengembangkan diri mencapai nilai 3,9 (78%) terkategori baik.

Variabel Perilaku Nyata (*Actual Usage-AU*) memperoleh nilai mean sebesar 3,8 (76%). Hal ini berarti bahwa perilaku nyata dari para mahasiswa dalam model pembelajaran *Blended Learning* sudah pada kategori **Baik**. Dengan dimensi frekuensi penggunaan pada kategori baik dengan nilai > 3,70 (>70%). Frekuensi penggunaan diukur dari frekuensi akses *E-Learning (online)* serta kehadiran pada tatap muka di kelas (*offline*) dan durasi penggunaan (dalam jam kuliah maupun diluar jam kuliah). Dimensi peruntukkan Sangat baik dengan nilai 4,1 (81%). Penggunaan teknologi terutama diperuntukkan untuk akses informasi, pengelolaan tugas-tugas perkuliahan dan interaksi dengan dosen maupun dengan mahasiswa lainnya. Artinya perilaku mahasiswa sudah sesuai dengan tujuan penggunaan teknologi untuk dimanfaatkan sebagai alat bantu pembelajaran.

Secara umum penggunaan model pembelajaran *Blended Learning* memperoleh nilai rata-rata (mean) dari seluruh variabel mencapai nilai 3,94 (79%). Hal ini berarti tingkat kepercayaan dan penerimaan *Blended learning* pada kategori **Baik** (mendekati sangat baik).

4.3 Analisa Kualitatif Pandangan Umum Mahasiswa.

Jawaban mahasiswa terhadap pertanyaan terbuka yang menanyakan persepsi umum mereka menunjukkan hal-hal positif dan hal-hal yang masih perlu diperbaiki/ditingkatkan. Hal-hal positif yang diperoleh dari model pembelajaran *Blended Learning* adalah :

1. *Blended Learning* dapat mengefisienkan waktu pembelajaran, terutama mahasiswa-mahasiswa yang mempunyai kesibukan lain selain kuliah.
2. Dengan *Blended Learning* pembelajaran jadi lebih fleksibel dalam waktu dan tempat.
3. *Blended Learning* mempermudah interaksi antara dosen dengan mahasiswa.
4. *Blended learning* mempermudah mendapatkan informasi dari dosen langsung, mempermudah pengumpulan tugas.
5. *Blended learning* sangat bermanfaat guna meningkatkan keahlian dalam sistem pembelajaran masa depan.

Hal-hal yang menjadi kekurangan dan perlu ditingkatkan adalah :

1. Belum semua dosen menggunakan *Blended Learning*.
2. Beberapa dosen belum mengoptimalkan fitur *E-Learning*.
3. Masih terkendala dengan sarana akses, perangkat (ponsel), jaringan.
4. Perlu ada panduan dalam bentuk Tutorial yang lengkap dalam pemanfaatan *E-Learning*.
5. Perlu dorongan kemandirian mahasiswa dalam belajar, beberapa mahasiswa belum memanfaatkan *E-Learning* secara optimal.
6. Respon dosen terhadap pertanyaan dan tanggapan mahasiswa yang disampaikan secara online dalam media *E-Learning* masih perlu ditingkatkan.

Secara umum mahasiswa mengapresiasi positif penggunaan model pembelajaran *Blended Learning*, walaupun ada catatan-catatan perbaikan. Media *E-Learning* diterima dengan baik sebagai sarana interaksi dalam pembelajaran, tetapi perkuliahan secara offline (tatap muka kelas) tetap diperlukan. Tatap muka di kelas diperlukan untuk menguatkan pemahaman mahasiswa dalam penguasaan materi pembelajaran.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Penerimaan model pembelajaran *Blended Learning* dikalangan mahasiswa secara umum dapat diterima dengan “Baik” mendekati “Sangat Baik”. Nilai rata-rata (mean) dari seluruh variabel mencapai nilai 3,94 (79%). Dari aspek kemudahan penggunaan, teknologi yang dipakai Sangat Baik, artinya sangat mudah digunakan. Aspek Kemanfaatan dipersepsikan Baik, artinya bermanfaat dalam proses pembelajaran. Mahasiswa menunjukkan

sikap yang positif, direpresentasikan dengan nilai Baik. Mahasiswa sangat termotivasi dalam pembelajaran hal ini ditunjukkan dengan nilai niat berperilaku pada kategori Sangat baik. Perilaku mahasiswa dalam proses pembelajaran dalam kategori Baik, artinya sudah sesuai dengan tujuan penggunaan teknologi untuk meningkatkan aktifitas pembelajaran di kalangan mahasiswa sebagai subyek belajar.

5.2 Saran

Perlu dilakukan standarisasi penguasaan *Blended Learning* khususnya penggunaan media pembelajaran online (*E-Learning*) yang dikelola oleh administrator institusi, terintegrasi dengan sistem informasi akademik. Motivasi mahasiswa sudah baik maka perlu diimbangi dengan aktifitas dosen, terutama matakuliah yang belum menggunakan model pembelajaran *Blended Learning*.

DAFTAR PUSTAKA

- Alharbi, S., & Drew, S. (2014). Using The Technology Acceptance Model In Understanding Academics' Behavioural Intention To Use Learning Management Systems. *International Journal of Advanced Computer Science and Applications*, 5(1), 143–155.
- Davis, F. D. (1989). Perceived usefulness, perceived ease of use, and user acceptance of information technology. *MIS Quarterly*, 13(3), 319–340. <https://doi.org/10.2307/249008>
- Fatmawati, E. (2015). Technology Acceptance Model (TAM) Untuk Menganalisis Penerimaan Terhadap Sistem Informasi di Perpustakaan. *IQRA': Jurnal Perpustakaan Dan Informasi*, 9(1), 1–13.
- Husamah. (2014). *Pembelajaran Bauran (Blended Learning)*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Librado, D. (2017). Analisis Penerimaan Mahasiswa Terhadap Sistem Informasi Akademik (SIKAD) Dengan Metode Technology Acceptance Model (TAM). *Jurnal SAINTEKOM*, 7(2), 112–125. ¹
- Mutawa, A. M. (2017). Evaluation of *Blended Learning in Higher Education : A Case Study*. *PEOPLE : International Journal of Social Sciences*, 3(1), 881–889.
- Poluan, F., Lumenta, A., & Sinsuw, A. (2014). Evaluasi Implementasi Sistem E-Learning Menggunakan Model Evaluasi Hot Fit : Studi Kasus Universitas Sam Ratulangi. *E-Journal Teknik Informatika, Ratulangi, Universitas SA M Studi, Program Informatika, Teknik Teknik, Fakultas Ratulangi, Universitas Sam Kampus, Jl Bahu, Unsrat*, 4(2), 1–6.
- Purnomo, A., Ratnawati, N., & Aristin, N. F. (2016). Pengembangan Pembelajaran Blended Learning Pada Generasi Z. *JTP2PS*, 1, 70–77.
- Saptomo, W. L. Y. (2018). *Ragam Media Interaktif Dalam Pembelajaran*. Semarang: BP-⁶ UNISBANK.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Wijaya, M. (2012). Pengembangan Model Pembelajaran e-Learning Berbasis Web dengan Prinsip e-Pedagogy dalam Meningkatkan Hasil Belajar. *Jurnal Pendidikan Penabur*, 11(4), 20–37.

Analisis Deskriptif Teknologi Acceptance Model Pada Penerapan Blended Learning

ORIGINALITY REPORT

10%

SIMILARITY INDEX

PRIMARY SOURCES

1	www.scribd.com Internet	138 words — 3%
2	stie-kusumanegara.ac.id Internet	103 words — 2%
3	inspirasi2008.blogspot.com Internet	61 words — 1%
4	dokumen.tips Internet	34 words — 1%
5	unmasmataram.ac.id Internet	29 words — 1%
6	media.neliti.com Internet	27 words — 1%
7	es.scribd.com Internet	22 words — 1%
8	id.scribd.com Internet	19 words — < 1%
9	agussiswoyo.com Internet	8 words — < 1%
10	zh.scribd.com Internet	8 words — < 1%

J Budiwan, F Hidayatullah, M Yusuf, Asrowi. "The profile of the

11 public junior high school students' character values in Ponorogo, Indonesia", IOP Conference Series: Earth and Environmental Science, 2019

6 words — < 1%

Crossref

EXCLUDE QUOTES

ON

EXCLUDE MATCHES

OFF

EXCLUDE
BIBLIOGRAPHY

ON