

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Seiring dengan berjalannya waktu, teknologi informasi berkembang dengan sangat pesat dan memberikan pengaruh ke seluruh bidang. Teknologi informasi seperti pedang bermata dua, selain membantu kemajuan dunia dan memberikan banyak keuntungan. Namun juga memberikan kemudahan bagi para pelaku kejahatan yang disebabkan dari kelemahan perkembangan teknologi tersebut. Tetapi semua itu tergantung pada siapa yang memegang teknologi informasi tersebut (*man behind the gun*).

Perkembangan teknologi informasi dapat memungkinkan berbagai kegiatan dapat dikerjakan dengan cepat, tepat dan akurat, sehingga akan meningkatkan kinerja kerja dan produktivitas serta mampu mengurangi kerugian yang disebabkan oleh *human error*. Teknologi informasi terkini juga telah banyak diterapkan dalam berbagai bidang, salah satunya adalah bidang pendidikan. Teknologi informasi telah berfungsi sebagai pemasok ilmu pengetahuan. Penggunaan komputer dan internet atau pemanfaatan ICT dalam kegiatan belajar mengajar sudah menjadi hal yang tidak asing lagi dalam bidang pendidikan.

Perkembangan komputer dan internet membantu bidang pendidikan terutama dalam hal transformasi sehingga menjadi lebih cepat, mudah dan murah. Selain sebagai media pembelajaran, internet juga mendukung segala hal yang berkaitan

dengan itu, seperti penyediaan informasi yang dibutuhkan karena dapat pula berfungsi sebagai perpustakaan elektronik.

Dengan dibantu teknologi informasi, peningkatan kualitas pendidikan dan pengetahuan dapat di atasi dengan *e-learning*. Sebuah sistem pembelajaran yang memanfaatkan kelebihan-kelebihan yang dimiliki oleh internet, yang selama ini digunakan sebagai media transfer ilmu pengetahuan. Sistem yang memberi kebebasan waktu, tempat dan tidak hanya berorientasi pada tenaga pengajar. Fungsi dari penerapan *e-learning* bisa sebagai tambahan (suplemen) atau pelengkap/pendukung (komplemen) ataupun sebagai pengganti (substitusi) pembelajaran konvensional (Siahaan, 2001).

E-learning sangat potensial untuk membuat proses belajar lebih efektif sebab peluang peserta untuk berinteraksi dengan pengajar, teman, maupun bahan belajarnya terbuka lebih luas. Para pengguna *e-learning* dapat berkomunikasi dengan pengajarnya kapan saja, dan dimana saja selain itu dimungkinkan untuk tetap dapat belajar sekalipun tidak hadir secara fisik di dalam kelas. Melihat besarnya manfaat yang dapat diperoleh dalam memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran, sebaiknya lembaga pendidikan serta guru atau dosen turut beradaptasi terhadap perubahan dalam hal mengintegrasikan teknologi dalam proses pembelajaran. Namun dalam prakteknya, *e-learning* tersebut belum dimanfaatkan dengan baik oleh penggunanya, baik dosen maupun mahasiswa.

Penelitian yang dilakukan oleh Setyoningrum (2011:2) menyebutkan tidak semua dosen di Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Brawijaya memiliki *account e-learning*, bahkan dosen yang telah memiliki *account* tidak semuanya

menggunakan dan menerapkan *e-learning* secara aktif dalam proses pembelajarannya. Hal ini ditunjukkan dari jumlah *participant* dalam *account* setiap mata kuliah dan waktu mengakses *e-learning* tersebut.

Permasalahan yang sama terjadi di Universitas Udayana, Linawati menjabat sebagai Ketua Divisi Teknologi dan Informasi Universitas Udayana dalam penelitian yang dilakukan oleh Purnawan dan Linawati (2011) menyebutkan bahwa lembaga pendidikan telah berusaha menyediakan fasilitas teknologi informasi yang memadai, namun demikian jumlah dosen yang memanfaatkan fasilitas informasi dan komunikasi masih jauh dari harapan, kurang lebih hanya 30% dosen yang menggunakan dan menerapkan teknologi informasi dalam kegiatan pembelajarannya. Hal ini dilihat dari jumlah dosen yang telah memiliki blog, *e-mail* staf Unud, keaktifan dalam *video conference* serta jumlah dosen yang mendaftarkan komputer mereka untuk mengakses jaringan hotspot dikampus.

Dalam penelitian yang telah dilakukan oleh Mihhailova (2006) memaparkan studi pendahuluan yang dilakukan mengenai penerimaan teknologi sistem informasi *e-learning* menunjukkan masalah utama dalam tidak maksimalnya penerapan *e-learning* adalah faktor waktu. Permasalahan ini dirasakan oleh kedua pihak pengguna *e-learning* yaitu dosen dan mahasiswa. Dalam kasus dosen disebutkan terlalu sedikit waktu untuk belajar dan mengurus sisi teknis *e-learning* serta untuk mempersiapkan dan mengubah program pembelajaran biasa menjadi *e-course*. Sementara permasalahan penerapan *e-learning* dalam kasus mahasiswa adalah kurangnya waktu untuk mengambil kelas atau kursus tambahan yang bersifat *e-learning*. Hal ini

menunjukkan bahwa tingkat ketertarikan dosen dan mahasiswa terhadap penggunaan teknologi sistem informasi *e-learning* masih cenderung rendah.

Bedasarkan fenomena tersebut, menimbulkan ketertarikan pada peneliti untuk meneliti tentang faktor-faktor apa saja yang dapat mempengaruhi sikap individu menggunakan teknologi sistem informasi *e-learning*. Karena dengan mengetahui faktor-faktor tersebut maka pihak lembaga dapat mengevaluasi dan memperbaiki teknologi sistem informasi *e-learning* yang diterapkan. Penelitian ini mengacu pada penelitian sebelumnya, yaitu penelitian yang dilakukan oleh Krismawan (2013), dan Astia (2014).

Krismawan (2013) melakukan penelitian tentang beberapa persepsi yang mempengaruhi sikap menggunakan telepon pintar (*smart phone*) di Yogyakarta. Dan juga penelitian yang dilakukan oleh Astia (2014) yang meneliti tentang determinan sikap dan pengaruhnya terhadap minat penggunaan *internet banking*. Penelitian tersebut dilakukan pada mahasiswa Universitas Brawijaya. Peneliti melakukan penelitian yang sama yaitu beberapa persepsi yang berpengaruh terhadap sikap menggunakan suatu teknologi sistem informasi. Apabila kedua penelitian sebelumnya meneliti tentang teknologi sistem *smart phone* dan teknologi sistem informasi *internet banking* maka peneliti ingin melakukan penelitian yang berbeda dari kedua peneliti sebelumnya yaitu dengan teknologi sistem informasi *e-learning* dengan blog. Berdasarkan penelitian sebelumnya, peneliti menggunakan variabel keuntungan relatif, kesesuaian (*compability*), *triability*, dan *observability* yang dapat mempengaruhi sikap menggunakan teknologi sistem informasi *e-learning* dengan blog.

Indikator untuk mengukur persepsi dosen dalam penelitian ini mengacu pada *Innovation Diffusion Theory (IDT)* yang diperkenalkan Everett Rogers pada tahun 1964 melalui bukunya yang berjudul *Diffusion of Innovations*. Rogers (1983) dalam Krismawan (2013) mendefinisikan difusi sebagai proses dimana sebuah inovasi dikomunikasikan melalui berbagai saluran dan jangka waktu tertentu dalam sebuah sistem sosial, dan inovasi adalah suatu gagasan, praktek, atau benda yang dianggap atau dirasa baru oleh individu atau kelompok masyarakat. Rogers menyelidiki berbagai faktor yang dianggap sebagai penentu untuk adopsi aktual dan penggunaan sistem informasi. Menurut IDT, pengadopsi potensial mengevaluasi inovasi yang didasarkan pada atribut inovasi yaitu keuntungan relatif (*relative advantage*), kesesuaian (*compatibility*), kompleksitas (*complexity*), triabilitas (*triability*), dan observabilitas (*observability*). Oleh karena itu adanya suatu inovasi memerlukan jangka waktu tertentu untuk dikomunikasikan kepada anggota suatu sistem sosial. Dengan demikian, pengguna potensial suatu sistem komunikasi memerlukan keyakinan yang cukup untuk menerima atau menolak suatu inovasi (Agarwal, 2000).

Persepsi keuntungan relatif didefinisikan sebagai sejauh mana inovasi dari teknologi sistem informasi dianggap menguntungkan bagi penerimanya (Rogers, 1995). Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Nor dan Pearson (2007) menunjukkan bahwa keuntungan relatif (*Relative Advantage*) berpengaruh positif dalam sikap penggunaan *internet banking*. Hasil ini juga didukung oleh penelitian yang dilakukan Al-Ajam dan Nor (2013) dalam Astia (2014) yang memberikan hasil bahwa keuntungan relatif berdampak signifikan dalam sikap penggunaan *internet banking*. Namun hasil penelitian ini tidak konsisten dengan penelitian yang dilakukan

oleh Astia (2014) yang menyebutkan bahwa keuntungan relatif tidak berpengaruh terhadap sikap penggunaan *internet banking*.

Persepsi kesesuaian (*compability*) adalah tingkat kesesuaian inovasi dengan nilai, pengalaman masa lalu dan kebutuhan dari penerima. Inovasi yang tidak sesuai dengan nilai atau norma yang diyakini oleh penerima tidak akan diterima secepat inovasi yang sesuai dengan norma yang ada (Rogers, 1995). Penelitian yang dilakukan oleh Al-Ajam dan Nor (2013) dalam Astia (2014) menunjukkan bahwa tingkat dimana suatu inovasi dianggap konsisten dengan nilai-nilai yang ada, kebutuhan dan pengalaman masa lalu atau diartikan kecocokan dalam penggunaan *internet banking* berdampak signifikan dalam sikap penggunaan *internet banking*. Hasil ini juga didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Cho (2006) yang menyebutkan antara kesesuaian dengan sikap pengguna teknologi informasi mempunyai korelasi yang sangat kuat. Dengan kata lain, kesesuaian (*compability*) memiliki hubungan yang kuat dengan sikap pengguna teknologi informasi.

Triabilitas (*triability*) didefinisikan sebagai sejauh mana suatu inovasi dapat dicoba atau tidaknya oleh penerima. Suatu inovasi yang dapat dicoba akan cepat diterima oleh masyarakat dari pada inovasi yang tidak dapat dicoba terlebih dahulu (Rogers, 1995). Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Chen *et.al* (2009) menunjukkan bahwa *triability* berpengaruh terhadap sikap penggunaan *smart phone*. Penelitian yang dilakukan oleh Krismawan (2013) menunjukkan hasil yang berbeda dengan penelitian yang dilakukan oleh Chen *et.al* (2009). Krismawan menyebutkan bahwa *triability* tidak berpengaruh terhadap sikap penggunaan *smart phone*.

Observability adalah mudah tidaknya suatu hasil inovasi dapat diamati. Suatu inovasi yang hasilnya mudah diamati akan makin cepat diterima oleh masyarakat, dan sebaliknya inovasi yang sukar diamati hasilnya, akan lama diterima oleh masyarakat (Rogers, 1995). Penelitian yang dilakukan oleh Krismawan (2013) dan Chen *et.al* (2009) menunjukkan bahwa *observability* tidak mempengaruhi sikap penggunaan *smart phone*.

Seperti yang dikemukakan oleh Rogers (1983) dalam penelitian yang dilakukan oleh Krismawan (2013), proses pengambilan keputusan inovasi adalah proses mental di mana seseorang atau individu berlalu dari pengetahuan pertama mengenai suatu inovasi dengan membentuk suatu sikap (*attitude*) terhadap inovasi, sampai memutuskan untuk menolak atau menerima, melaksanakan ide-ide baru dan mengukuhkan terhadap keputusan inovasi.

Penelitian mengenai persepsi dosen di Universitas Brawijaya terhadap teknologi sistem informasi *e-learning* sudah pernah dilakukan oleh Setyoningrum (2011). Namun karena masih sedikit penelitian yang mengkaji tentang faktor-faktor yang mempengaruhi sikap menggunakan *e-learning*, sehingga perlu dilakukan pengkajian lebih lanjut tentang persepsi dosen terhadap teknologi sistem informasi *e-learning*. Dan juga untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan hasil penelitian yang pernah dilakukan terdahulu dengan penelitian yang dilakukan saat ini.

Sedangkan obyek yang digunakan pada penelitian ini lebih luas dari peneliti sebelumnya yaitu, seluruh dosen Fakultas Ekonomi dan Bisnis yang aktif atau telah menggunakan *e-learning* dengan *blog* pada Perguruan Tinggi di wilayah Jawa Timur.

Obyek dalam penelitian ini tidak hanya terfokus pada dosen Fakultas Ekonomi dan Bisnis di Universitas Brawijaya namun juga di Universitas atau Perguruan tinggi lainnya. Hal ini dikarenakan peneliti ingin mengamati adopsi atau penerimaan teknologi sistem informasi *e-learning* dalam proses pembelajaran di bidang Ekonomi dan Bisnis di Universitas wilayah Jawa Timur. Peneliti memilih obyek ini karena dosen merupakan pemeran utama dalam penyediaan materi pembelajaran di dalam *e-learning* yang selanjutnya diterima dan dimanfaatkan oleh mahasiswa. Sehingga pemanfaatan *e-learning* oleh mahasiswa akan terlihat maksimal atau tidaknya bergantung kepada ketersediaan materi yang ada di *e-learning* pada setiap mata kuliah.

Fokus pada penelitian ini adalah teknologi sistem informasi *e-learning* dengan menggunakan *blog*. Pemilihan fokus pada penelitian terhadap *e-learning* dengan *blog* adalah karena keberadaan *e-learning* yang belum diterapkan dan dimanfaatkan secara maksimal. Dengan melakukan penelitian ini dapat diketahui persepsi dosen yang telah aktif menggunakan *e-learning* dengan *blog*. Sehingga dapat mengidentifikasi pengaruh keuntungan relatif, kesesuaian (*compability*), *observability*, dan *trialability* terhadap sikap menggunakan teknologi sistem informasi *e-learning* dengan *blog*.

Dari latar belakang yang sudah dipaparkan peneliti tertarik untuk mengangkatnya dalam penelitian dengan judul “ANALISIS PERSEPSI DOSEN TERHADAP SIKAP PENGGUNAAN TEKNOLOGI SISTEM INFORMASI *E-LEARNING* DENGAN *BLOG*”

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan uraian di atas, maka dapat dirumuskan masalah yang akan diteliti adalah sebagai berikut:

1. Apakah persepsi keuntungan relatif (*Relative Advantage*) berpengaruh terhadap sikap menggunakan teknologi sistem informasi *e-learning* dengan *blog*?
2. Apakah persepsi kesesuaian (*Compability*) berpengaruh terhadap sikap menggunakan teknologi sistem informasi *e-learning* dengan *blog*?
3. Apakah persepsi pencobaan (*Triability*) berpengaruh terhadap sikap menggunakan teknologi sistem informasi *e-learning* dengan *blog*?
4. Apakah persepsi observasi (*Observability*) berpengaruh terhadap sikap menggunakan teknologi sistem informasi *e-learning* dengan *blog*?

1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mendapatkan bukti empiris dan menjelaskan secara empiris beberapa hal, seperti:

1. Untuk menguji pengaruh persepsi keuntungan relatif (*Relative Advantages*) terhadap sikap menggunakan teknologi sistem informasi *e-learning* dengan *blog*.
2. Untuk menguji pengaruh persepsi kesesuaian (*Compability*) terhadap sikap menggunakan teknologi sistem informasi *e-learning* dengan *blog*.

3. Untuk menguji pengaruh persepsi percobaan (*Triability*) terhadap sikap menggunakan teknologi sistem informasi *e-learning* dengan *blog*.
4. Untuk menguji pengaruh persepsi observasi (*Observability*) terhadap sikap menggunakan teknologi sistem informasi *e-learning* dengan *blog*.

1.4 Kontribusi Penelitian

Kontribusi penelitian dapat didefinisikan sebagai manfaat yang diteliti berupa:

1. Kontribusi Teori

Penelitian ini memiliki manfaat teoritis yaitu manfaat dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan bukti empiris tambahan mengenai persepsi keuntungan relatif, kesesuaian (*compability*), *triability*, dan *observability* terhadap teknologi sistem informasi *e-learning* dengan *blog*, sehingga dapat menambah wawasan dan pelatihan kepada penulis dalam menganalisa dan memecahkan suatu masalah. Manfaat dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi secara teoritis terhadap ilmu pengetahuan, khususnya yang terkait dengan penerimaan terhadap teknologi.

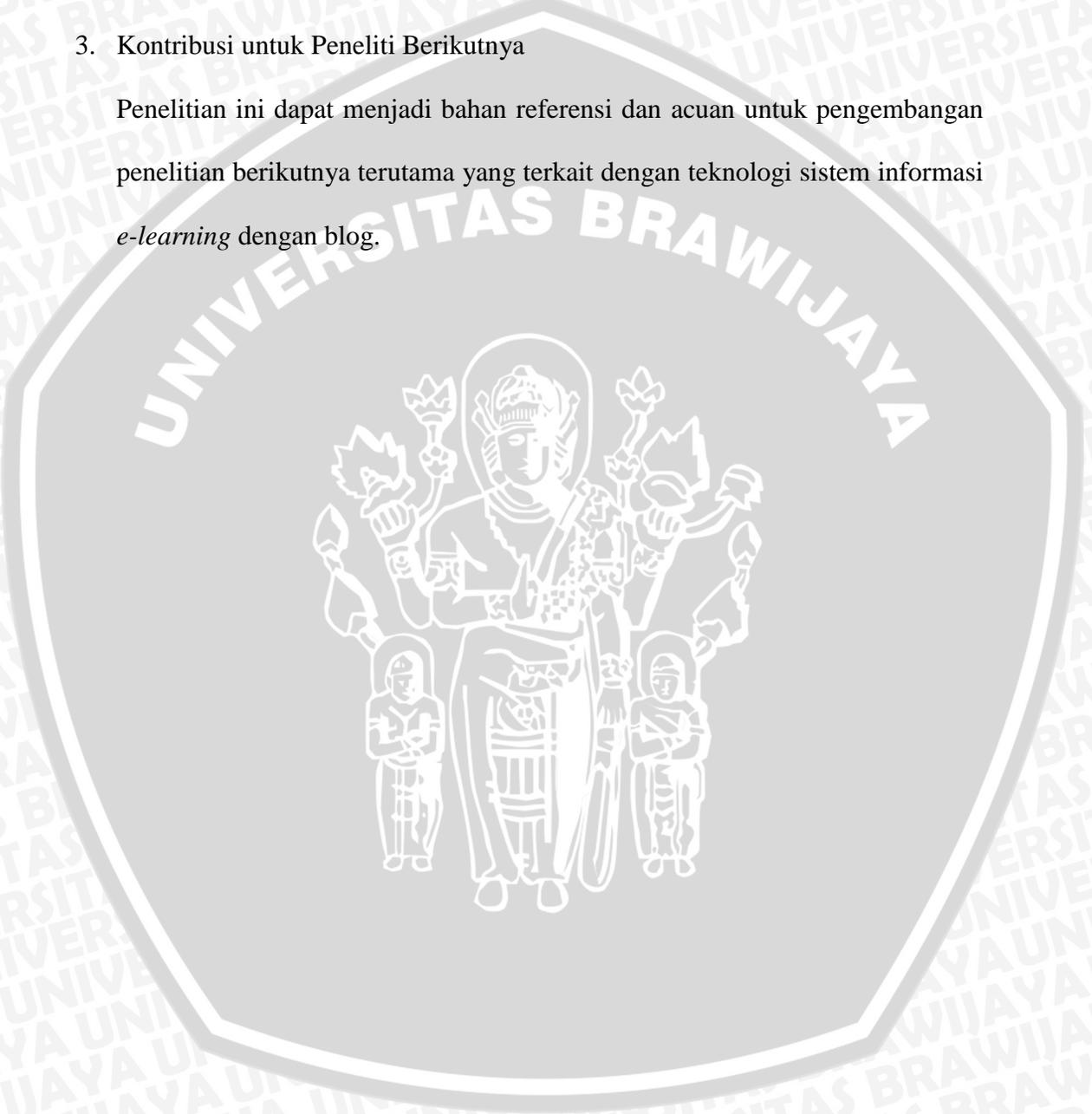
2. Kontribusi Praktik

Penelitian ini dijadikan bahan acuan dan pertimbangan bagi lembaga dalam proses pengambilan keputusan dan dapat dijadikan bahan evaluasi atas teknologi sistem informasi *e-learning* dengan *blog* yang diterapkan saat ini. Penelitian ini juga dapat berguna bagi pengembangan bidang manajemen sistem informasi khususnya yang menyangkut bidang pendidikan dan dapat

menjadi bahan pertimbangan dan informasi bagi dunia pendidikan dalam menentukan alternatif pembelajaran yang tepat, mudah, murah untuk menghasilkan sumber daya manusia yang berdaya saing tinggi.

3. Kontribusi untuk Peneliti Berikutnya

Penelitian ini dapat menjadi bahan referensi dan acuan untuk pengembangan penelitian berikutnya terutama yang terkait dengan teknologi sistem informasi *e-learning* dengan blog.



BAB II

TINJAUAN PUSTAKA DAN PERUMUSAN HIPOTESIS

2.1 *E-learning*

2.1.1 Pengertian *E-learning*

E-Learning atau pembelajaran elektronik telah dimulai pada tahun 1970-an (Waller dan Wilson, 2001). Banyak sekali istilah yang digunakan untuk mengemukakan pendapat atau gagasan tentang pembelajaran elektronik, antara lain adalah: *Online Educational Delivery Applications* (OEDA), *Virtual Learning Environments* (VLE), *Web Learning Environments* (WLE), *Managed Learning Environments* (MLE) atau *Network Learning Environments* (NLE) (Anggoro, 2005).

Berikut ini adalah beberapa definisi mengenai *e-learning*. ASTD (2004) dalam Setyoningrum (2011) mendefinisikan “*E-learning is cover a wide set of applications and process such as web-based learning, computer based learning, virtual classrooms, digital collaboration. It includes the delivery of content via internet, intranet/extranet (LAN/WAN), audio and videotape, satellite broadcast, interactive TV, and CD-ROM.* Anonymous (2002) memberikan pengertian “*E-learning is a method for delivery of a learning package. The designers, developers, and implementers make or break the courseware*”. Koran (2012) dalam Setyoningrum (2011) mendefinisikan *e-learning* sebagai sembarang pengajaran dan pembelajaran yang menggunakan (LAN, WAN dan internet) yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran. Sedangkan Hartley (2002) dalam Madao (2008)

mendefinikan *e-learning* sebagai suatu jenis proses belajar mengajar yang memungkinkan untuk tersampainya materi pembelajaran kepada mahasiswa atau pelajar melalui media internet, intranet dan media komputer lainnya. Dapat disimpulkan dari definisi-definisi tersebut bahwa *e-learning* merupakan suatu metode pembelajaran yang memanfaatkan media sistem informasi baik internet atau intranet dan media komputer dalam penyampaian materinya. Penyampaian materi tidak harus dilakukan secara bertatap muka dengan pengajar, namun hanya melalui internet. Sehingga proses pembelajaran elektronik ini dapat dilakukan kapanpun dan dimanapun.

Namun, istilah *e-learning* lebih tepat ditujukan sebagai usaha untuk membuat sebuah transformasi proses belajar mengajar yang ada di sekolah atau kampus ke dalam bentuk digital yang memanfaatkan fasilitas dari teknologi informasi yaitu internet (Anggoro, 2005). Internet berperan penuh dan tidak dapat dilepaskan dari penggunaan *e-learning*. Menurut William (1999), Internet adalah “*a large collection of computers in networks that are tied together so that many users can share their vast resources*”. Jadi Internet pada dasarnya kumpulan informasi yang tersedia di komputer yang bisa diakses karena adanya jaringan yang tersedia di komputer tersebut.

Hal ini sesuai dengan pendapat Kamarga (2002) yang intinya menekankan penggunaan internet dalam pendidikan sebagai hakekat dari *e-learning*. Purbo (2002) dalam Anwas (2003) menjelaskan bahwa istilah “e” atau singkatan dari elektronik dalam *e-learning* digunakan sebagai istilah untuk segala teknologi yang digunakan untuk mendukung usaha-usaha pengajaran lewat teknologi elektronik internet.

Dalam penelitian ini yang dimaksudkan dengan *e-learning* adalah pembelajaran atau pengajaran yang menggunakan standar teknologi internet untuk penyampaian.

2.1.2 Teknologi Pendukung *E-learning*

Sebagai suatu sistem yang menggunakan teknologi informasi ada beberapa komponen teknologi yang mendukung *e-learning*. Dalam perkembangan pembelajaran elektronik, komputer yang paling banyak digunakan sebagai alat bantu pembelajaran secara elektronik sehingga dikenal istilah *computer based learning* (CBL), yaitu pembelajaran yang sepenuhnya menggunakan komputer dan *computer assisted learning* (CAL) yaitu pembelajaran yang menggunakan alat bantu utama komputer (Soekartawi, 2003) dalam (Maryati, 2007:25). Seiring dengan perkembangan teknologi informasi, teknologi untuk pendidikan pun turut berkembang. Meski demikian menurut Soekartawi (2003) teknologi pembelajaran itu dapat dibedakan menjadi dua macam yaitu:

1. *Technology based learning*

Technology based learning terdiri dari *audio information technology* (radio, audio tape, *voice mail telephone*) dan *video information technology* (misalnya video tape, *video text*, *video messaging*)

2. *Technology web based learning*

Technology web bases learning terdiri dari data *information technology* (misalnya, *bulletin board*, internet, email, *tele-collaboration*, dll)

Dari beberapa pilihan teknologi *e-learning*, berdasarkan tipe interaktivitas yang dapat dilakukan dan format informasi yang dapat dipertukarkan cara penyampaian atau pemberian dari *e-learning*, Soekartawi (2003) menggolongkannya menjadi dua yaitu *one way communication* (komunikasi satu arah) dan *two way communication* (komunikasi dua arah). Dalam *e-learning system* dua arah ini bisa dibagi menjadi dua yaitu:

1. Dilaksanakan melalui cara langsung (*synchronous*).

Artinya proses pembelajaran dilakukan secara langsung antara mahasiswa dan dosen, meskipun keduanya berada dalam tempat yang berbeda, misalnya penggunaan *teleconference*. Metode ini dilakukan dalam waktu-waktu yang sudah ditentukan, sehingga masih terbatas oleh waktu (Setyoningrum, 2011:17).

2. Dilaksanakan melalui cara tidak langsung (*asynchronous*).

Artinya antara pengajar dan murid tidak perlu bertatap muka secara langsung, misalnya pesan dari pengajar direkam terlebih dahulu. *Asynchronous* merupakan pembelajaran individu dimana mahasiswa dan dosen berada di kelas yang sama (kelas virtual), namun dalam waktu yang berbeda. Di sinilah peran aplikasi *e-learning* baik *Learning Management System* dan konten berbasis teks atau multimedia berperan penting. Dalam *asynchronous* ini system dan konten harus tersedia dan online selama 24 jam (Setyoningrum, 2011:17).

Dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari teknologi pendukung *e-learning* yang lebih sering dikenal adalah kombinasi dari kedua teknologi di atas yaitu audio/ data, video/ data, audio/ video.

2.1.3 Kriteria *E-learning*

Tidak semua jenis pembelajaran melalui media elektronik dikategorikan dalam *e-learning*, ada beberapa kriteria yang harus dipenuhi. Secara lebih rinci Rosenberg (2001:28), memberikan 3 kriteria dasar yang ada dalam *e-learning*, yaitu:

1. *E-learning* bersifat jaringan, yang membuatnya mampu memperbaiki secara cepat, menyimpan dan memunculkan kembali, mendistribusikan dan sharing pembelajaran dan informasi. Persyaratan ini sangatlah penting dalam *e-learning* sehingga Rosenberg menyebutnya sebagai persyaratan absolute.
2. *E-learning* dikirimkan kepada pengguna melalui komputer dengan menggunakan standar teknologi internet. Karakteristik utama standar teknologi internet seperti penggunaan TCP/IP protocol dan *web browser* yang menciptakan landasan universal. Sedangkan perkembangan teknologi yang terus berubah dan menghasilkan teknologi-teknologi baru seperti CD-ROM, Web TV, Web Cell Phones, pagers dan alat bantu digital tidak dapat digolongkan sebagai *e-learning*.
3. *E-learning* terfokus pada pandangan pembelajaran yang paling luas, solusi pembelajaran yang mengungguli paradikma tradisional dalam pelatihan, *e-learning* tidak terbatas pada pengiriman intruksi seperti pada training berbasis

komputer. Tetapi melampaui intruksi dalam hal pengiriman informasi dan sebagai alat untuk meningkatkan kinerja.

2.1.4 Fungsi Pembelajaran Elektronik (*e-learning*)

Menurut Siahaan (2007), setidaknya ada 3 (tiga) fungsi pembelajaran elektronik terhadap kegiatan pembelajaran di dalam kelas (*classroom instruction*):

1. Suplemen (tambahan)

Dikatakan berfungsi sebagai suplemen apabila peserta didik mempunyai kebebasan memilih, apakah akan memanfaatkan materi pembelajaran elektronik atau tidak. Dalam hal ini tidak ada kewajiban/keharusan bagi peserta didik untuk mengakses materi pembelajaran elektronik. Sekalipun sifatnya opsional, peserta didik yang memanfaatkannya tentu akan memiliki tambahan pengetahuan atau wawasan.

2. Komplemen (pelengkap)

Dikatakan berfungsi sebagai komplemen apabila materi pembelajaran elektronik diprogramkan untuk melengkapi materi pembelajaran yang diterima peserta didik di dalam kelas. Sebagai komplemen berarti materi pembelajaran elektronik diprogramkan untuk melengkapi materi pengayaan atau remedial. Dikatakan sebagai pengayaan (*enrichment*), apabila kepada peserta didik yang dapat dengan cepat menguasai atau memahami materi pelajaran yang disampaikan pada saat tatap muka diberi kesempatan untuk

mengakses materi pembelajaran elektronik yang memang secara khusus dikembangkan untuk mereka. Tujuannya agar semakin memantapkan tingkat penguasaan terhadap materi pelajaran yang telah diterima di kelas. Dikatakan sebagai program remedial, apabila peserta didik yang mengalami kesulitan memahami materi pelajaran pada saat tatap muka diberikan kesempatan untuk memanfaatkan materi pembelajaran elektronik yang memang secara khusus dirancang untuk mereka. Tujuannya agar peserta didik semakin mudah memahami materi pelajaran yang disajikan di kelas.

3. Substitusi (pengganti)

Dikatakan sebagai substitusi apabila *e-learning* dilakukan sebagai pengganti kegiatan belajar, misalnya dengan menggunakan model-model kegiatan pembelajaran. Terdapat 3 (tiga) alternatif model yang dapat dipilih, diantaranya sepenuhnya secara tatap muka (konvensional), sebagian secara tatap muka dan sebagian lagi melalui internet, atau bahkan sepenuhnya melalui internet.

2.1.5 Manfaat *E-learning*

E-learning menawarkan banyak keuntungan bagi penggunaannya, baik dari sisi dosen maupun mahasiswa. Rosenberg (2001:30) dalam Maryati (2007) menjabarkan beberapa keuntungan dari penggunaan *e-learning* antara lain:

1. *E-learning* berbiaya rendah

Dengan menggunakan *e-learning* efektivitas biaya dapat terjadi karena pemberian informasi, pelatihan ataupun pembelajaran tidak memerlukan biaya transportasi, berkurangnya pemanfaat ruang kelas, dan waktu yang lebih fleksibel.

2. Pesan yang disampaikan konsisten dan sesuai dengan kebutuhan

Setiap orang mendapatkan materi yang sama, selain itu program dapat disesuaikan untuk kebutuhan belajar yang berbeda atau kelompok orang yang berbeda.

3. Pesan yang disampaikan tepat pada waktunya dan dapat dipercaya

Isi atau materi dapat di *update* secara tepat sehingga informasi yang ada lebih akurat dan berguna untuk jangka panjang.

4. Belajar 24 jam sehari

E-learning dapat diakses dimanapun dan kapanpun.

5. Pengguna merasakan kenyamanan

Jika seseorang merasa nyaman dengan teknologi yang digunakan, belajar untuk menggunakan *e-learning* menjadi sangat cepat dan tanpa persoalan.

6. Universalitas

Setiap orang dapat menerima materi yang sama melalui dunia maya.

7. Membangun komunitas

Melalui *e-learning* dapat dibangun komunitas bersama untuk berbagi pengetahuan dan wawasan.

8. Skalabilitas

E-learning memiliki skalabilitas yang tinggi karena dapat menampung peserta lebih dari 100.000 orang.

9. Berpengaruh pada investasi terhadap web

Dengan *e-learning* dapat mendorong perusahaan untuk berinvestasi pada *web*.

10. Memberikan peningkatan pelayanan kepada pelanggan

Walaupun bukan merupakan fokus utama, penggunaan *e-learning* dapat membantu perusahaan memberikan pembelajaran terhadap pelanggan yang tersebar di berbagai tempat.

2.1.6 Keterbatasan *E-learning*

Dengan segala kelebihan atau manfaat yang ditawarkan, tidak berarti *e-learning* terlepas dari keterbatasan atau kelemahan dalam penggunaannya. Rosenberg (2006) dalam Setyoningrum (2012:22) menguraikan beberapa kelemahan atau keterbatasan *e-learning*:

1. *E-learning* merupakan suatu teknologi sistem informasi, sehingga tidak semua orang terutama orang awam dapat menggunakannya.
2. Membuat *e-learning* yang interaktif dan sesuai dengan kebutuhan pengguna merupakan suatu *programming* yang sulit, sehingga membutuhkan waktu yang lebih lama dan keahlian yang lebih baik.
3. *E-learning* membutuhkan infrastruktur yang baik, sehingga membutuhkan modal awal yang lebih besar.
4. Tidak semua orang mau menggunakan *e-learning* sebagai sarana belajar mengajar. Hal ini dikarenakan tidak adanya rasa kenyamanan dalam proses

pembelajaran melalui *e-learning* dan lebih menyukai pembelajaran konvensional.

2.2 E-learning menggunakan Blog

Ferianto (2010) menyebutkan *blog* merupakan kependekan dari asal muasal katanya yaitu *WebLog* = *web* dan *log*. Yang merupakan penyebutan istilah “*Logging The Web*” adalah memasuki web dan menuliskan ‘kesimpulan link-link mana yang menarik’ dan memberikan pendapat tentang link tersebut di jurnal online mereka. Sedangkan Dianto (2012) menjelaskan blog sebenarnya merupakan singkatan dari *web log*, bentuk aplikasi web yang menyerupai tulisan-tulisan (yang dimuat sebagai posting) pada sebuah halaman web umum.

Belakangan ini popularitas blog sedikit tersisihkan dengan mencuatnya jejaring sosial yang menyediakan aplikasi-aplikasi menarik didalamnya. Namun, tidak bagi sebagian atau sekelompok orang yang memanfaatkan blog sebagai media perkuliahan atau lebih dikenal *e-learning*. Yusuf (2013) menyebutkan *e-learning* yang paling sederhana adalah pembuatan blog, dimana seorang pengajar baik guru maupun dosen menata sedemikian rupa sehingga materi, tugas, soal ujian, dan lain sebagainya bisa diakses oleh mahasiswa dari jarak jauh. Banyak orang yang menyebutnya dengan istilah *web based learning*. Seorang pengajar atau dosen dapat membuat web atau blog pribadi yang kemudian dimanfaatkan sebagai media pembelajaran bagi anak didiknya.

Blog adalah media yang sangat murah untuk digunakan. Banyak blog gratis yang dapat digunakan sebagai media untuk menuliskan informasi dari pengajar atau

dosen kepada mahasiswa. Beberapa situs yang menyediakan blog gratis, yaitu: blogdetik.com milik Detik Press Indonesia, blogspot.com milik Google, Inc, wordpress.com milik Wordpress, Inc, multiply.com dan lain sebagainya.

Dengan memiliki *web blog* para dosen atau pengajar dapat menyajikan program materi pengajaran melalui *web blog*. Selain memiliki *web blog* secara pribadi, pengajar atau dosen dapat memberikan tugas kepada mahasiswa melalui *web blog* sehingga siswa dapat mendownload materi maupun tugas yang diberikan oleh dosen atau pengajar dan dapat dikerjakan oleh mahasiswa yang hasilnya dikirimnya melalui e-mail dosen atau dicetak dan dikumpulkan di kelas. Dosen dapat menambahkan atau *update* posting sebanyak mungkin baik materi kuliah, topik diskusi, ataupun pengumuman. Semua posting tercantum kronologis di blog. Mahasiswa bebas melihat isi dari blog dan dapat memposting komentar. Blog perkuliahan dapat mendorong diskusi antara mahasiswa dan dosen lewat komentar dan ide-ide konstruktif mahasiswa tentunya sistem ini akan mendorong *student center learning*. Blog juga dapat menampilkan konten-konten secara multimedia (Audio, video dan teks) sehingga tampilan perkuliahan semakin menarik secara visual. Dengan menggunakan layanan yang ada di internet maka telah dilaksanakan konsep *e-learning* pada dunia pendidikan.

Dianto (2012) menyebutkan bahwa sistem pembelajaran atau perkuliahan yang ditawarkan *e-learning* menggunakan blog dipengaruhi oleh tingkat kreatifitas seorang guru atau dosen dalam membuat inovasi disetiap blog yang dikenalkan kepada anak didiknya. Sehingga mahasiswa tidak merasa jenuh dan bosan dengan sistem pembelajaran yang biasa-biasa saja, ditambah dengan tuntutan kurikulum yang

begitu padat. Hal yang serupa disebutkan oleh Kusumah (2013), proses pembelajaran menggunakan blog akan efektif bila blog dapat mengundang dan menarik siswa untuk aktif, inovatif, dan kreatif. Melalui pembelajaran yang mengundang diharapkan mahasiswa akan lebih aktif dalam proses pembelajaran baik didalam maupun diluar kelas. Dapat disimpulkan bahwa pengajar atau dosen berperan besar dalam penerapan *e-learning* menggunakan blog. Karena pengajar atau dosen dituntut untuk kreatif dan mampu menghidupkan minat belajar mahasiswa dalam proses pembelajaran elektronik.

Penerapan *e-learning* dengan menggunakan blog juga memiliki kekurangan dan kelebihan. Kekurangan *weblog* adalah blog tidak mempunyai struktur hirarki dan konsep *Learning Management System (LMS)*. *Learning Management System* adalah suatu perangkat lunak atau *software* yang digunakan untuk membuat materi perkuliahan *on-line* berbasis web dan mengelola kegiatan pembelajaran serta hasil-hasilnya. Sementara *weblog* tidak mempunyai konsep *Learning Management System (LMS)* yang terstruktur seperti *engine LMS* lainnya seperti moodle, olat, dokeos dan lainnya. Sedangkan kelebihan *Weblog* mempunyai beragam fitur yang membebaskan seorang *publisher* dalam hal ini dosen atau pengajar melakukan *publishing content* sesuai dengan apa yang diinginkan dan otoritas publikasi berada di tangan pemilik blog sepenuhnya. Dalam penerapannya di dunia pendidikan *e-learning* menggunakan blog memberikan manfaat bagi penggunanya. Blog terbukti menjadi alat yang efektif yang memungkinkan siswa belajar dalam lingkungan *e-learning* (Lin *et.al*, 2006 dalam Purnomo, 2013). Beberapa dosen menggunakan blog untuk berbagi materi pertemuan kelas mereka untuk mahasiswanya. Sedangkan dosen lainnya

menggunakan blog untuk berbagi dokumen atau presentasi penelitian dan *workshop* mereka (Sanjaya dan Pramsane, 2008 dalam Purnomo, 2013).

E-learning menawarkan fleksibilitas pada hal waktu dan tempat dalam mendukung kegiatan pembelajaran dan juga sebagai media bagi fakultas atau dosen untuk mendistribusikan materi-materi pembelajaran. Sementara blog telah menjadi media gratis untuk publikasi beragam konten, termasuk konten akademik. Pemanfaatan blog untuk *e-learning* akan menjadi media publikasi yang sangat layak dan efektif dalam proses pembelajaran.

Namun keberhasilan penggunaan *e-learning* sendiri juga tergantung pada pengguna *e-learning* tersebut yaitu dalam hal ini dosen dan mahasiswa. Dimana dosen menyediakan materi dan mahasiswa memanfaatkan materi yang ada dalam *e-learning* tersebut. Jika interaksi keduanya tidak berjalan dengan baik maka *e-learning* pun tidak akan dapat dimanfaatkan secara maksimal.

2.3 Persepsi

Membahas istilah persepsi akan dijumpai banyak batasan atau definisi tentang persepsi yang dikemukakan oleh para ahli. Rahmat (2003:51) mengemukakan pendapatnya bahwa persepsi adalah pengalaman tentang obyek, peristiwa atau hubungan-hubungan yang diperoleh dengan menyimpulkan informasi dan menafsirkan pesan. Persepsi setiap individu dapat sangat berbeda walaupun yang diamati benar-benar sama.

Menurut Desideranto (2000) dalam Rahmat (2003:16) persepsi adalah penafsiran suatu obyek, peristiwa atau informasi yang dilandasi oleh pengalaman

hidup seseorang yang melakukan penafsiran itu. Dengan demikian dapat dikatakan juga bahwa persepsi adalah hasil pikiran seseorang dari situasi tertentu. Muhyadi (1989:233) mengemukakan bahwa persepsi adalah proses stimulus dari lingkungannya dan kemudian mengorganisasikan serta menafsirkan atau suatu proses dimana seseorang mengorganisasikan dan menginterpretasikan kesan atau ungkapan indranya agar memilih makna dalam konteks lingkungannya.

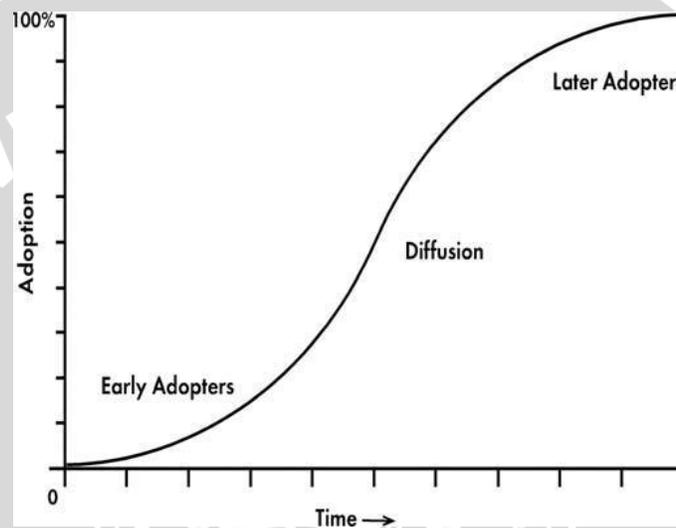
Dari beberapa pengertian di atas dapat dijelaskan bahwa persepsi adalah sebagai proses mental pada individu dalam usahanya mengenal sesuatu yang meliputi aktifitas mengolah suatu stimulus yang ditangkap indera dari suatu obyek, sehingga didapat pengertian dan pemahaman tentang stimulus tersebut. Selain itu persepsi merupakan pengalaman terdahulu yang sering muncul dan menjadi suatu kebiasaan.

Persepsi dosen terhadap penggunaan *e-learning* dengan blog akan mempengaruhi proses adopsi dari inovasi tersebut, yaitu untuk menerima ataupun menolak penggunaan blog sebagai media *e-learning*. Apabila seorang dosen memiliki persepsi yang positif atau baik terhadap penggunaan *e-learning* dengan blog, maka ia akan membentuk sikap atau minat yang positif, dengan demikian proses keputusan adopsi akan meningkat, begitu juga sebaliknya.

2.4 Innovation Diffusion Theory (IDT)

Munculnya Teori Difusi Inovasi dimulai pada awal abad ke-20, tepatnya pada tahun 1903, ketika seorang sosiolog Perancis, Gabriel Tarde, memperkenalkan Kurva Difusi berbentuk S (*S-shaped Diffusion Curve*). Kurva ini pada dasarnya

menggambarkan bagaimana suatu inovasi diadopsi seseorang atau sekelompok orang dilihat dari dimensi waktu. Pada kurva ini ada dua sumbu dimana sumbu yang satu menggambarkan tingkat adopsi dan sumbu yang lainnya menggambarkan dimensi waktu. Pemikiran Tarde menjadi penting karena secara sederhana bisa menggambarkan kecenderungan yang terkait dengan proses difusi inovasi.



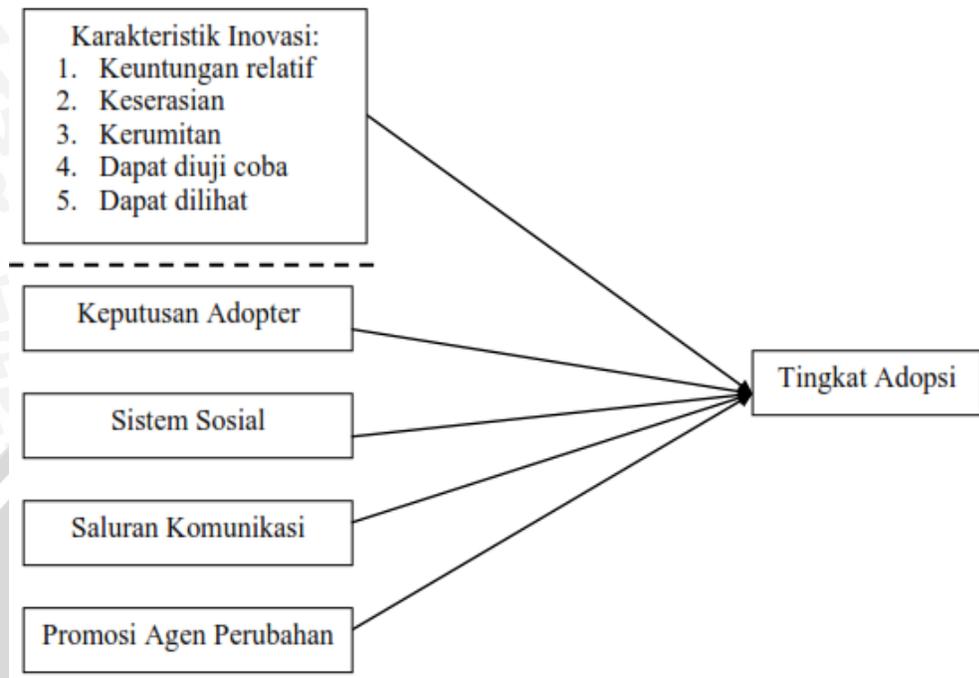
Gambar 2.1
S-shaped Diffusion Curve
Sumber: Rogers (1995:11)

Difusi adalah proses dimana sebuah inovasi dikomunikasikan melalui berbagai saluran dan jangka waktu tertentu dalam sebuah sistem sosial, dan inovasi adalah suatu gagasan, praktek, atau benda yang dianggap atau dirasa baru oleh individu atau kelompok masyarakat. Dari kedua padanan kata di atas, maka difusi inovasi adalah suatu proses penyebaran ide-ide atau hal-hal yang baru dalam upaya untuk merubah suatu masyarakat yang terjadi secara terus menerus dari suatu tempat ke tempat yang lain, dari suatu kurun waktu ke kurun waktu yang berikut, dari suatu bidang tertentu ke bidang yang lainnya kepada sekelompok anggota dari sistem

sosial. Tujuan utama dari difusi inovasi adalah diadopsinya suatu inovasi (ilmu pengetahuan, teknologi, bidang pengembangan masyarakat) oleh anggota sistem sosial tertentu. Sistem sosial dapat berupa individu, kelompok informal, organisasi sampai kepada masyarakat (Rogers, 1983). Dengan demikian teori IDT adalah pengguna potensial membuat keputusan untuk mengadopsi ataupun menolak suatu inovasi didasarkan pada keyakinan yang mereka bentuk tentang inovasi (Agarwal, 2000).

Penerimaan atau penolakan suatu inovasi adalah keputusan yang dibuat seseorang atau individu dalam menerima suatu inovasi. Menurut Rogers (1983), proses pengambilan keputusan inovasi adalah proses mental dimana seseorang atau individu berlalu dari pengetahuan pertama mengenai suatu inovasi dengan membentuk suatu sikap (*attitude*) terhadap inovasi, sampai memutuskan untuk menolak atau menerima, melaksanakan ide-ide baru dan mengukuhkan terhadap keputusan inovasi.

Tingkat adopsi adalah kecepatan relatif dimana suatu inovasi diadopsi oleh seseorang atau individu dari suatu sistem sosial. Tingkat adopsi pada umumnya diukur sebagai jumlah individu yang mengadopsi ide baru dalam jangka waktu yang ditentukan. Rogers (1983) mengatakan bahwa karakteristik inovasi (*relative advantage, compatibility, complexity, triability, dan observability*) merupakan hal yang sangat menentukan seberapa besar tingkat adopsi suatu inovasi daripada faktor lain. Faktor lain itu antara lain: keputusan adopter, sistem sosial, saluran komunikasi, dan agen perubahan. Gambar dibawah menjabarkan faktor-faktor yang mempengaruhi tingkat adopsi suatu inovasi:



Gambar 2.2
Faktor yang mempengaruhi tingkat adopsi
Sumber: Rogers (1983)

Rogers (1983) mengemukakan bahwa IDT mempunyai 5 karakteristik inovasi untuk menentukan seberapa besar tingkat adopsi suatu inovasi, yaitu: *relative advantage*, *compatibility*, *complexity*, *triability*, dan *observability*.

Keuntungan Relatif (*Relative Advantage*) adalah tingkat kelebihan suatu inovasi, apakah lebih baik dari inovasi yang ada sebelumnya atau dari hal-hal yang biasa dilakukan. Biasanya diukur dari segi ekonomi, prestasi sosial, kenyamanan dan kepuasan. Semakin besar keuntungan relatif yang dirasakan oleh adopter, maka semakin cepat inovasi tersebut diadopsi. Karakteristik ini dianggap menjadi salah satu prediktor terbaik dari adopsi suatu inovasi (Lee, Hsieh, dan Hsu, 2011).

Kesesuaian (*compatibility*) adalah tingkat keserasian dari suatu inovasi, apakah dianggap konsisten atau sesuai dengan nilai-nilai, pengalaman dan kebutuhan

yang ada. Jika inovasi berlawanan atau tidak sesuai dengan nilai-nilai dan norma yang dianut oleh adopter maka inovasi baru tersebut tidak dapat diadopsi dengan mudah oleh adopter.

Complexity atau kompleksitas (kerumitan) adalah tingkat kerumitan dari suatu inovasi untuk diadopsi, seberapa sulit memahami dan menggunakan inovasi. Semakin mudah suatu inovasi dimengerti dan dipahami oleh adopter, maka semakin cepat inovasi diadopsi.

Triability atau triabilitas (dapat diuji coba) merupakan tingkat apakah suatu inovasi dapat dicoba terlebih dahulu atau harus terikat untuk menggunakannya. Suatu inovasi dapat diuji cobakan pada keadaan sesungguhnya, maka inovasi tersebut pada umumnya lebih cepat diadopsi. Untuk lebih mempercepat proses adopsi, maka suatu inovasi harus mampu menunjukkan keunggulannya.

Observability (dapat diobservasi) adalah tingkat bagaimana hasil penggunaan suatu inovasi dapat dilihat oleh orang lain. Semakin mudah seseorang melihat hasil suatu inovasi, semakin besar kemungkinan inovasi diadopsi oleh orang atau sekelompok orang.

Keputusan adopter dipengaruhi oleh banyak atau sedikitnya individu yang terlibat dalam pembuatan keputusan untuk mengadopsi suatu inovasi. Semakin banyak orang yang terlibat dalam pembuatan keputusan untuk mengadopsi suatu inovasi maka tingkat adopsi akan semakin lambat. Artinya, kecepatan tingkat adopsi inovasi dalam rangka untuk membuat sebuah keputusan inovasi tergantung semakin sedikitnya individu yang terlibat.

Sistem sosial merupakan berbagai unit yang saling berhubungan satu sama lain dalam tatanan masyarakat, dalam mencapai tujuan yang diharapkan. Sistem sosial baik langsung ataupun tak langsung mempengaruhi dalam proses difusi inovasi yang dilakukan. Skema variable tingkat adopsi inovasi di atas menunjukkan sifat dasar sistem sosial, seperti norma-norma masyarakat atau suatu sistem dan tingkat di mana struktur jaringan komunikasi saling berhubungan erat, juga mempengaruhi tingkat adopsi inovasi.

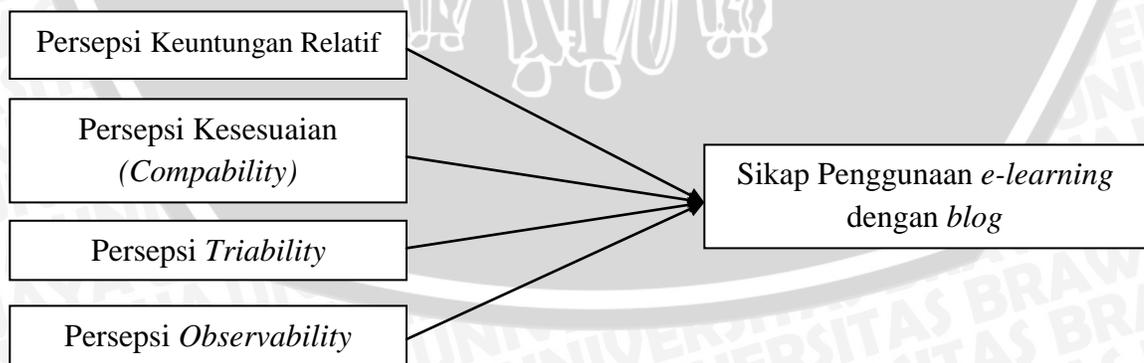
Saluran komunikasi merupakan suatu 'alat' untuk menyampaikan pesan-pesan inovasi dari sumber kepada penerima. Saluran-saluran komunikasi biasanya digunakan untuk mendifusikan suatu inovasi, juga dapat mempengaruhi tingkat adopsi inovasi. Jika sebuah saluran komunikasi yang tidak pantas digunakan, melalui seperti media massa untuk ide-ide baru yang rumit/kompleks/sulit dipahami, hal ini akan mengakibatkan tingkat adopsi yang rendah.

Tingkat adopsi inovasi juga dipengaruhi oleh upaya promosi agen-agen perubahan. Hubungan antara tingkat adopsi dan upaya agen-agen perubahan mungkin tidak terjadi secara langsung dan linear. Hasil yang lebih besar dari jumlah yang diberikan aktivitas agen perubahan terjadi pada tahap tertentu dalam difusi inovasi. Respon terbesar terhadap upaya agen-agen perubahan terjadi ketika pendapat/opini dari pemimpin diadopsi. Inovasi kemudian berlanjut menyebar dengan sedikit promosi dari agen-agen perubahan, setelah kritik ataupun tanggapan masyarakat diterima.

Namun cepat lambatnya penerimaan inovasi oleh masyarakat luas dipengaruhi oleh karakteristik inovasi itu sendiri. Hal ini sejalan dengan yang diungkapkan oleh

Zaltman, Duncan, dan Holbek (1973) bahwa cepat lambatnya suatu inovasi diterima dan diikuti oleh masyarakat tergantung pada atribut atau karakteristik inovasi tersebut. Atribut atau karakteristik inovasi adalah salah satu hal yang penting dalam menjelaskan tingkat adopsi suatu inovasi. Dari 49 hingga 87 persen dari variasi dalam tingkat adopsi suatu inovasi dipengaruhi oleh lima atribut/karakteristik inovasi, yaitu keuntungan relatif, kompatibilitas, kompleksitas, trialabilitas, observabilitas.

IDT mengemukakan bahwa pembentukan niat pengguna sebagian ditentukan oleh seberapa sulit inovasi ini untuk dipahami atau digunakan (Davis, 1989; Rogers, 1995). Dengan kata lain semakin kecil faktor *complexity* pada suatu inovasi, semakin besar kemungkinan untuk seorang individu mengadopsi inovasi tersebut. Dari teori di atas maka karakteristik dalam IDT yang akan dipakai dalam penelitian ini adalah keuntungan relatif (*relative advantage*), kesesuaian (*compatibility*), *trialability*, dan *observability*. Keempat karakteristik tersebut dipakai untuk menguji sikap pengguna terhadap penggunaan *e-learning* dengan *blog*. Model IDT yang dipakai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:



Gambar 2.3
Model Penelitian

2.5 Pengembangan Hipotesis

2.5.1 Konsep dan Pengembangan Hipotesis Persepsi Keuntungan Relatif Terhadap Sikap Penggunaan *e-learning* dengan *blog*

2.5.1.1 Konsep Persepsi Keuntungan Relatif Terhadap Sikap Penggunaan *e-learning* dengan *blog*

Rogers (1995) menyebutkan bahwa Keuntungan Relatif didefinisikan sebagai sejauh mana inovasi dianggap menguntungkan bagi penerimanya. Sedangkan Jogiyanto (2007) menyebutkan bahwa Keuntungan Relatif mengacu pada sejauh mana inovasi memberikan manfaat yang menggantikan perintis atau pelopor sebelumnya dan dapat menggabungkan faktor-faktor seperti manfaat ekonomi, citra, peningkatan, kenyamanan dan kepuasan. Astia (2014) juga menyebutkan bahwa keuntungan relatif harus secara positif berhubungan dengan tingkat inovasi yang diadopsi. Sama halnya dengan penelitian yang dilakukan oleh Nor dan Pearson (2007) dalam Astia (2014) menjelaskan bahwa keuntungan relatif didefinisikan sebagai sejauh mana suatu inovasi dianggap lebih baik daripada gagasan itu menggantikan.

Keuntungan relatif (*Relative Advantage*) biasanya diukur dari segi ekonomi, prestasi sosial, kenyamanan dan kepuasan. Semakin besar persepsi keuntungan relatif yang dirasakan oleh adopter, maka semakin cepat inovasi tersebut diadopsi. Dalam penelitian yang dilakukan oleh Eriksson *et. al* (2005), Al-Ajam dan Nor (2013), Lichtenstein & Williamson (2006), Nor dan Pearson (2007), Shih dan Fang (2004) menunjukkan bahwa keuntungan relatif

berpengaruh positif dan signifikan terhadap sikap penggunaan teknologi. Tetapi sebaliknya, penelitian yang dilakukan oleh Maditinos *et.al* (2009), Azzi (2012), dan Astia (2014) menunjukkan hasil yang berbeda. Pada penelitian yang dilakukan oleh peneliti, keuntungan relatif (*Relative Advantage*) menjadi salah satu hipotesis yang diuji terhadap pengaruhnya pada sikap penggunaan *e-learning* dengan *blog*.

2.5.1.2 Pengembangan Hipotesis Persepsi Keuntungan Relatif Terhadap Sikap Penggunaan *e-learning* dengan *blog*

Pada penelitian yang dilakukan oleh Eriksson *et.al* (2005), Eriksson meneliti tentang pengaruh keuntungan relatif, kompleksitas, komparabilitas dan resiko terhadap keputusan mengadopsi internet banking di Estonia. Penelitian ini menunjukkan bahwa keuntungan relatif secara positif sangat kuat mempengaruhi pengadopsian dan secara signifikan mempengaruhi sikap dari digunakannya *internet banking*. Penelitian yang dilakukan oleh Eriksson *et.al* (2005) konsisten dengan penelitian yang dilakukan oleh Al-ajam dan Nor (2013).

Dalam penelitian yang dilakukan oleh Al-ajam dan Nor (2013), variabel keuntungan relatif menjadi salah satu variabel yang dikaitkan dengan sikap terhadap penggunaan *internet banking*. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan survey kuisioner kepada nasabah di Yaman yang terpilih secara acak. Hasil dalam penelitian ini menyatakan bahwa keuntungan relatif (*relative advantage*) merupakan faktor yang secara signifikan mempengaruhi sikap nasabah untuk menerima dan mengadopsi *internet banking*.

Namun penelitian yang dilakukan oleh Maditinos *et.al* (2009) menunjukkan hasil yang tidak konsisten dengan beberapa peneliti sebelumnya. Maditinos *et.al* (2009) meneliti mengenai penerimaan penggunaan teknologi informasi. Penelitian ini dilakukan di dua negara, yaitu Yunani dan Bulgaria. Peneliti mengambil sampel secara acak terhadap pengguna internet, terlepas dari apakah mereka menggunakan teknologi *internet banking* atau tidak. Hasil dari penelitian tersebut diperoleh hasil yang berbeda di kedua Negara tersebut yang menyatakan bahwa keuntungan relatif tidak signifikan terhadap penerimaan penggunaan *internet banking* di Negara Yunani, sedangkan di Bulgaria keuntungan relatif sebagian diterima dalam penerimaan penggunaan *internet banking*.

Hasil dari penelitian yang dilakukan Maditinos *et.al* (2009) konsisten dengan penelitian yang dilakukan oleh Astia (2014) dan Azzi (2012). Azzi (2012) melakukan penelitian mengenai persepsi dosen di EFL Faculty Algeria terhadap LMD System sebagai Pedagogik baru dalam proses pembelajaran. Penelitian ini dilakukan dengan skala survey yang kecil yaitu 12 pengajar atau dosen departemen bahasa dan sastra inggris di Ferhat Abbas University (Setif, Algeria). Berdasarkan kuisioner yang disebariskan, hasil yang diperoleh pada penelitian tersebut menyatakan bahwa lebih dari 50% dosen atau pengajar tidak setuju dan sangat tidak setuju terhadap keuntungan relatif yang dirasakan dalam menggunakan LMD System. Hasil ini menunjukkan bahwa keuntungan relatif tidak mempengaruhi sikap penggunaan LMD System dan sekaligus menjelaskan rendahnya tingkat adopsi dari LMD System. Hal ini menunjukkan bahwa semakin

pengguna mempersepsikan bahwa inovasi tidak lebih baik dari ide sebelumnya maka sikap terhadap adopsi juga akan negatif dan ini akan berdampak pada meningkatnya sikap untuk tidak mengadopsi suatu inovasi. Didukung oleh pendapat Davis (1989) yang menyatakan bahwa ketika konsumen mengetahui adanya manfaat baik dilihat dari sisi finansial dan ekonomis, konsumen akan memiliki sikap afektif pada produk inovatif, yaitu rasa suka terhadap produk. Semakin besar keunggulan relatif dirasakan oleh pengadopsi, semakin disukai inovasi tersebut. Konsep ini menunjukkan bahwa tingkat senangnya adopsi produk inovatif ditentukan oleh persepsi konsumen tentang adanya keuntungan atau manfaat yang ditawarkan oleh produk inovatif.

Berdasarkan hasil-hasil penelitian tersebut, maka peneliti mencoba melakukan penelitian dengan menguji kembali pengaruh persepsi keuntungan relatif (*Relative Advantage*) terhadap sikap penggunaan *e-learning* dengan *blog*. Berdasarkan studi yang telah diuraikan tersebut, peneliti merumuskan hipotesis alternatif sebagai berikut:

H1: Persepsi keuntungan relatif (*Relative advantage*) berpengaruh terhadap sikap penggunaan *e-learning* dengan *blog*

2.5.2 Konsep dan Pengembangan Hipotesis Persepsi Kesesuaian (*Compability*)

Terhadap Sikap Penggunaan *e-learning* dengan *blog*

2.5.2.1 Konsep Persepsi Kesesuaian (*Compability*) Terhadap Sikap Penggunaan *e-learning* dengan *blog*

Persepsi kesesuaian (*compability*) mengacu pada kecocokan inovasi dengan nilai-nilai dan keyakinan pengguna dengan ide-ide dan kebutuhan sebelum diperkenalkannya inovasi-inovasi baru itu (Cho, 2006). Govindaraju dan Indriany (2007) yang mendasar pada Nah *et.al* (2004), mendefinisikan kesesuaian sebagai persepsi seseorang bahwa sistem yang digunakan konsisten dengan cara bekerja yang diinginkan atau disukai, dan pengalaman kerja.

Seseorang cenderung mengimplementasikan inovasi baru seperti *e-learning* apabila inovasi baru tersebut sesuai dengan gaya hidup, kebutuhan, kebudayaan, atau dengan kebiasaannya. Persepsi kesesuaian menjadi salah satu faktor yang mempengaruhi sikap penggunaan teknologi informasi seperti dijelaskan dalam penelitian yang dilakukan oleh Hung *et.al* (2006). Hung *et.al* memasukkan konstruk kesesuaian sebagai salah satu faktor yang mempengaruhi sikap penggunaan layanan *e-government*. Pada penelitian yang dilakukan oleh peneliti, persepsi kesesuaian menjadi salah satu hipotesis yang diuji terhadap pengaruhnya pada sikap penggunaan *e-learning*.

2.5.2.2 Pengembangan Hipotesis Persepsi Kesesuaian (*Compability*) Terhadap Sikap Penggunaan *e-learning* dengan *blog*

Agarwal dan Karahanna (1998) melakukan penelitian tentang pengaruh kesesuaian terhadap sikap penggunaan teknologi. Agarwal dan Karahanna menyatakan bahwa kesesuaian tidak berpengaruh terhadap sikap penggunaan

teknologi. Penelitian yang dilakukan Agarwal dan Karahanna (1998) konsisten dengan penelitian yang dilakukan oleh Shih dan Fang (2004). Shih dan Fang menyebutkan bahwa kesesuaian tidak memiliki pengaruh yang signifikan terhadap sikap penggunaan *internet banking* di Taiwan. Hasil ini tidak konsisten dengan penelitian Hung *et.al* (2006)

Hung *et.al* (2006) meneliti tentang pengaruh kesesuaian terhadap sikap pengguna layanan *e-commerce*. Berdasarkan analisis dari data yang diperoleh dari 1.008 kuisioner, disebutkan bahwa terdapat pengaruh atau hubungan antara kesesuaian dengan sikap pengguna layanan *e-commerce*. Hal ini berarti kesesuaian teknologi baru cenderung mempengaruhi sikap para pengguna layanan teknologi informasi. Hasil penelitian ini konsisten dengan yang dilakukan oleh Cho (2006).

Penelitian yang dilakukan oleh Cho (2006) melakukan penelitian terhadap mahasiswa hukum dan karyawan di organisasi publik dan departemen pemerintahan di Hong Kong. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Cho menunjukkan bahwa kesesuaian dengan sikap pengguna teknologi informasi mempunyai korelasi yang sangat kuat. Dengan kata lain, kesesuaian memiliki hubungan yang kuat dengan sikap pengguna teknologi informasi. Hasil ini konsisten dengan penelitian yang dilakukan oleh Crespo dan Rodri'guez (2007) yang menyebutkan bahwa kesesuaian memiliki pengaruh yang signifikan terhadap sikap penggunaan layanan belanja melalui internet.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Crespo dan Rodri'guez (2007) tidak konsisten dengan penelitian yang dilakukan oleh Govindaraju dan Indriany (2007). Govindaraju dan Indriany (2007) telah meneliti tentang pengaruh kesesuaian terhadap sikap penggunaan sistem ERP. Setelah melakukan analisis terhadap kuisioner, Govindaraju dan Indriany menyimpulkan bahwa kesesuaian tidak memiliki pengaruh yang signifikan terhadap sikap penggunaan sistem ERP.

Bedasarkan uraian di atas, maka peneliti merumuskan hipotesis alternatif sebagai berikut:

H2: Persepsi kesesuaian (*compability*) berpengaruh terhadap sikap penggunaan *e-learning* dengan *blog*

2.5.3 Konsep dan Pengembangan Hipotesis Persepsi *Triability* Terhadap Sikap Penggunaan *e-learning* dengan *blog*

2.5.3.1 Konsep Persepsi *Triability* Terhadap Sikap Penggunaan *e-learning* dengan *blog*

Rogers (1995) mengemukakan triabilitas (*triability*) adalah dapat dicoba atau tidaknya suatu inovasi oleh penerima. Suatu inovasi yang dapat dicoba akan cepat diterima oleh masyarakat dari pada inovasi yang tidak dapat dicoba terlebih dahulu. Kemampuan untuk diujicobakan (*triability*) adalah sejauh mana suatu inovasi dapat diujicoba dalam batas tertentu. Suatu inovasi yang dapat diujicobakan dalam setting sesungguhnya umumnya akan lebih cepat di adopsi,

suatu inovasi sebaiknya harus mampu menunjukkan (mendemonstrasikan) keunggulannya. Konsep ini menunjukkan bahwa, tingkat adopsi produk inovatif akan tinggi jika konsumen merasakan adanya kemudahan untuk mencoba lebih dulu produk inovatif yang ditawarkan (Reiss dan Wacker, 2000 dalam Sugandini, 2012).

Apabila dihubungkan dengan penggunaan *e-learning*, fasilitas ini telah disediakan oleh pihak lembaga dengan kegunaan dan manfaatnya untuk dicoba, dipahami, dan digunakan oleh pengguna yaitu dosen dan mahasiswa. Sehingga pengguna akan lebih mudah untuk mempelajari cara menggunakan *e-learning* sebagai media pembelajaran.

Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa *triability* berpengaruh terhadap sikap penggunaan teknologi, seperti penelitian yang dilakukan oleh Chen *et.al* (2009) dan Hsbollah dan Idris (2009). Dan Penelitian yang dilakukan oleh Martins *et.al* (2004) menunjukkan bahwa *triability* berpengaruh signifikan sebagai prediktor dalam keputusan mengadopsi *e-learning* sebagai media pembelajaran. Namun penelitian yang dilakukan oleh Krismawan (2013), dan Mao dan Palvia (2012) menunjukkan hasil yang berbeda.

2.5.3.2. Pengembangan Hipotesis Persepsi *Triability* Terhadap Sikap Penggunaan *e-learning* dengan *blog*

Krismawan (2013) melakukan penelitian tentang pengaruh *triability* terhadap sikap penggunaan teknologi *smart phone*. Dalam hal ini Krismawan menggunakan teknik *purposive sampling* untuk melakukan pengambilan sampel,

dimana peneliti menentukan sendiri sampel yang diambil yaitu mahasiswa yang ada di Daerah Istimewa Yogyakarta dan menggunakan produk telepon pintar. Krismawan menyatakan bahwa *triability* tidak berpengaruh terhadap sikap penggunaan teknologi. Penelitian yang dilakukan Krismawan (2013) konsisten dengan penelitian yang dilakukan oleh Mao dan Palvia (2006). Mao dan Palvia menyebutkan bahwa *triability* tidak memiliki pengaruh yang signifikan terhadap sikap penggunaan teknologi computer di Taiwan. Hasil ini tidak konsisten dengan penelitian Chen *et.al* (2009).

Chen *et.al* (2009) telah meneliti tentang pengaruh *triability* terhadap sikap penggunaan *smart phone*. Chen mengambil sampel secara acak pada karyawan yang bekerja pada bagian logistik di pusat kawasan metropolitan Taiwan. Dari 376 survey yang disebar, 334 survey yang kembali. Setelah melakukan analisis terhadap kuisisioner, hasil penelitian yang dilakukan oleh Chen menyebutkan bahwa *Triability* berpengaruh terhadap sikap penggunaan *smart phone*.

Hasil penelitian Chen *et.al* (2009) konsisten dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Hsbollah dan Idris (2009). Hsbollah dan Idris (2009) meneliti tentang persepsi dosen di Univeristi Utara Malaysia (UMM) dalam mengadopsi *e-learning* sebagai media pembelajaran. Data dikumpulkan dari 244 dosen di UMM. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *Triability* berpengaruh secara signifikan terhadap keputusan untuk mengadopsi *e-learning*.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Chen *et.al* (2009) dan Hsbollah dan Idris (2009) didukung oleh penelitian yang dilakukan Martins *et.al* (2004). Dalam

penelitiannya Martins menggunakan teori IDT untuk mengetahui faktor-faktor yang mempengaruhi guru disekolah bahasa untuk mengadopsi internet sebagai alat pembelajaran. Martins *et.al* menemukan bahwa *triability* adalah prediktor yang paling signifikan dalam pengambilan keputusan untuk mengadopsi *e-learning*.

Bedasarkan uraian di atas, maka peneliti merumuskan hipotesis alternatif sebagai berikut:

H3: Persepsi *Triability* berpengaruh terhadap sikap penggunaan *e-learning* dengan *blog*

2.5.4 Konsep dan Pengembangan Hipotesis Persepsi *Observability* Terhadap Sikap Penggunaan *e-learning* dengan *blog*

2.5.4.1 Konsep Persepsi *Observability* Terhadap Sikap Penggunaan *e-learning* dengan *blog*

Rogers (1995) mendefinikan *observability* adalah mudah atau tidaknya diamati suatu hasil inovasi. Suatu inovasi yang hasilnya mudah diamati akan makin cepat diterima oleh masyarakat, dan sebaliknya inovasi yang sukar diamati hasilnya, akan lama diterima oleh masyarakat. Menurut Chauduri (1994), *observability* adalah kemampuan untuk diamati atau derajat suatu hasil inovasi dapat dilihat oleh orang lain. Konsep ini menunjukkan bahwa tingkat adopsi produk inovatif akan tinggi jika konsumen merasakan adanya kemudahan untuk

melihat benefit atau atribut produk inovatif yang ditawarkan (Rogers, 1995; Karahanna, Straub dan Chervany, 1999). Dapat disimpulkan oleh peneliti, *observability* adalah sejauh mana hasil suatu inovasi dapat terlihat oleh orang lain. Semakin mudah seseorang melihat hasil dari suatu inovasi, semakin besar pula kemungkinan orang atau sekelompok orang tersebut mengadopsi.

Persepsi *Observability* menjadi salah satu faktor yang mempengaruhi sikap penggunaan teknologi informasi seperti dijelaskan dalam penelitian yang dilakukan oleh Martins *et.al* (2004). Martins memasukkan konstruk *observability* sebagai salah satu faktor yang mempengaruhi guru untuk mengadopsi penggunaan internet sebagai media pembelajaran. Pada penelitian yang dilakukan oleh peneliti, *observability* menjadi salah satu hipotesis yang diuji terhadap pengaruhnya pada sikap penggunaan *e-learning*.

Penelitian yang dilakukan oleh Martins *et.al* (2004) menunjukkan bahwa *observability* berpengaruh signifikan sebagai prediktor dalam keputusan mengadopsi *e-learning* sebagai media pembelajaran. Namun penelitian yang dilakukan oleh Martins *et.al* (2004) tidak konsisten dengan penelitian yang dilakukan oleh Azzi (2012), Krismawan (2013), Mao dan Palvia (2012), Chen *et.al* (2009) dan Hsbollah dan Idris (2009) yang menunjukkan hasil yang berbeda.

2.5.4.2 Pengembangan Hipotesis Persepsi *Observability* Terhadap Sikap Penggunaan *e-learning* dengan *blog*

Krismawan (2013) melakukan penelitian tentang pengaruh Persepsi *Observability* terhadap sikap penggunaan teknologi *smart phone*. Dalam hal ini

Krismawan menggunakan teknik *purposive sampling* untuk melakukan pengambilan sampel, dimana peneliti menentukan sendiri sampel yang diambil yaitu mahasiswa yang ada di Daerah Istimewa Yogyakarta dan menggunakan produk telepon pintar. Krismawan menyatakan bahwa *observability* tidak berpengaruh terhadap sikap penggunaan teknologi. Penelitian yang dilakukan Krismawan (2013) konsisten dengan penelitian yang dilakukan oleh Mao dan Palvia (2006). Mao dan Palvia menyebutkan bahwa *observability* tidak memiliki pengaruh yang signifikan terhadap sikap penggunaan teknologi computer di Taiwan. Hasil ini didukung oleh penelitian Chen *et.al* (2009) yang menunjukkan hasil penelitian yang sama.

Chen *et.al* (2009) telah meneliti tentang pengaruh *observability* terhadap sikap penggunaan *smart phone*. Chen mengambil sampel secara acak pada karyawan yang bekerja pada bagian logistik di pusat kawasan metropolitan Taiwan. Dari 376 survey yang disebar, 334 survey yang kembali. Setelah melakukan analisis terhadap kuisisioner, hasil penelitian yang dilakukan oleh Chen menyebutkan bahwa *Observability* tidak berpengaruh terhadap sikap penggunaan *smart phone*.

Hasil penelitian Chen *et.al* (2009) konsisten dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Hsbollah dan Idris (2009). Hsbollah dan Idris (2009) meneliti tentang persepsi dosen di Universiti Utara Malaysia (UUM) dalam mengadopsi *e-learning* sebagai media pembelajaran. Data dikumpulkan dari 244 dosen di UUM. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *Observability* tidak berpengaruh

terhadap keputusan untuk mengadopsi *e-learning*. Hasil penelitian ini konsisten dengan penelitian yang dilakukan oleh Azzi (2012).

Azzi (2012) melakukan penelitian tentang persepsi dosen di Ferhat Abbas University Algeria dalam mengadopsi LMD System (*License, Master and Doctorate*). LMD System diperkenalkan sebagai praktek pedagogik baru. Penelitian dilakukan di pertengahan tahun 2010/2011, saat LMD System baru diterapkan sebagai media pembelajaran secara online. Hasil penelitian menunjukkan bahwa persepsi dosen terhadap *observability* negatif, dan *observability* tidak berpengaruh terhadap keputusan untuk mengadopsi LMD System.

Namun hasil penelitian yang dilakukan oleh Krismawan (2013), Mao dan Palvia (2006), Chen *et.al* (2009), Hsbollah dan Idris (2009) dan Azzi (2012) tidak konsisten dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Martins *et.al* (2004). Martins menggunakan teori IDT untuk mengetahui faktor-faktor yang mempengaruhi guru disekolah bahasa untuk mengadopsi internet sebagai alat pembelajaran. Martins *et.al* menemukan bahwa *observability* adalah prediktor yang paling signifikan dalam mengambil keputusan untuk mengadopsi *e-learning*.

Bedasarkan uraian di atas, maka peneliti merumuskan hipotesis alternatif sebagai berikut:

H4: Persepsi *Observability* berpengaruh terhadap sikap penggunaan *e-learning* dengan *blog*

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dan penelitian ini termasuk dalam penelitian korelasional, karena penelitian ini mempunyai karakteristik masalah berupa hubungan korelasional antara dua variabel atau lebih. Tujuan dari penelitian korelasional adalah menentukan ada atau tidaknya korelasi atau hubungan antar variabel atau untuk membuat prediksi berdasarkan korelasi antar variabel (Indrianto dan Supomo, 2002)

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui korelasi atau hubungan variabel keuntungan relatif, kesesuaian (*compability*), *triability* dan *observability* terhadap sikap penggunaan *e-learning* dengan blog. Sehingga dari penelitian ini dapat diketahui seberapa besar pengaruh *e-learning* dengan blog terhadap sikap penggunaan dalam kegiatan pembelajaran.

3.2 Populasi dan Sampel

Populasi (population) yaitu sekelompok orang, kejadian atau segala sesuatu yang mempunyai karakteristik tertentu (Indriantoro dan Supomo, 2002:115). Sedangkan Umar (2002) memberikan pengertian populasi sebagai kumpulan elemen-

elemen yang memiliki karakteristik tertentu yang sama dan memiliki kesempatan yang sama untuk dipilih menjadi anggota sampel. Populasi dalam penelitian ini adalah dosen Fakultas Ekonomi dan Bisnis di wilayah Jawa Timur. Penelitian ini menggunakan populasi tak terhingga (*infinite population*) hal ini dikarenakan tidak dapat diketahui secara pasti data dari dosen Fakultas Ekonomi dan Bisnis yang menggunakan *blog* sebagai media *e-learning*.

Dalam Sugiyono (2008:116) sampel adalah sebagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Dalam penelitian ini populasi tidak diketahui secara pasti untuk menentukan jumlah sampel. Peneliti berpedoman pada pendapat Roscoe (1975) dalam Sekaran (2006) yang mengusulkan pengambilan ukuran sampel lebih dari 30 dan kurang dari 500 tepat untuk kebanyakan penelitian. Menurut Malhotra dan Birks (2006) menyatakan bahwa besarnya jumlah sampel yang diambil dapat ditentukan dengan mengalikan banyaknya item variabel – variabel yang diamati dengan 4 atau 5 kali. Angka lima disini didapat dari jumlah skala sikap yang akan diisi oleh dosen yaitu sangat tidak setuju, tidak setuju, netral, setuju dan sangat setuju. Oleh karena itu jumlah sampel yang akan diteliti sebesar 80 responden. Jumlah ini didapat dari item variabel yang diamati ada 16 dikali dengan 5 sehingga didapat 80 responden.

Sampel yang dipilih dengan menggunakan teknik *non probability sampling*. Menurut Sugiono (2008) *non probability sampling* adalah teknik yang tidak memberi peluang atau kesempatan yang sama bagi setiap unsur atau anggota populasi untuk dipilih menjadi sampel. Penentuan sampel dalam penelitian ini menggunakan metode *purposive sampling*. Sugiono (2008) menyatakan bahwa *purposive sampling* adalah

teknik penentuan sampel dengan mengambil sampel orang-orang yang dipilih oleh peneliti menurut ciri-ciri spesifik dan karakteristik tertentu. Syarat *purposive sampling* dalam penelitian adalah sebagai berikut:

1. Dosen aktif Fakultas Ekonomi dan Bisnis semester ganjil 2014/2015 di Perguruan Tinggi di wilayah Jawa Timur.
2. Aktif atau telah mengaplikasikan *e-learning* menggunakan blog dalam proses pembelajaran.

3.3 Data Penelitian

3.3.1 Jenis dan Sumber Data

Pada penelitian ini jenis data yang digunakan berupa data primer. Dalam Sugiono (2009:146) data primer merupakan sumber data penelitian yang diperoleh secara langsung dari sumber asli (tidak melalui media perantara). Data primer diperoleh melalui kuisisioner yang disebarkan kepada responden dan wawancara dengan pihak terkait, untuk mendapatkan data yang lebih akurat dan valid.

3.3.2 Metode Pengumpulan Data

Metode penelitian yang digunakan dalam melaksanakan penelitian ini adalah metode survey dengan kuesioner. Kuesioner adalah sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden tentang pribadinya atau hal-hal yang ia ketahui (Arikunto, 2002). Teknik ini memberikan tanggung jawab kepada responden untuk membaca dan menjawab pertanyaan.

Data yang diperoleh dari kuesioner berupa identitas responden dan pilihan jawaban responden yang menunjukkan persepsi dosen Fakultas Ekonomi dan Bisnis Perguruan Tinggi di wilayah Jawa timur terhadap sikap penggunaan *e-learning* menggunakan blog. Kuesioner jika ditinjau dari bentuknya terdiri dari kuesioner pilihan ganda, isian, check list, dan rating-scale (Arikunto, 2006:152). Sehingga jika ditinjau dari bentuknya, kuesioner dalam penelitian ini menggunakan kuesioner check list, dimana responden hanya membubuhkan tanda check atau tanda cross pada kolom pilihan jawaban yang telah disediakan.

Indriantoro dan Supomo (2002) dalam Setyoningrum (2012) mengemukakan bahwa pemberian kuisisioner kepada responden dapat dilakukan dengan 2 cara:

a. Kuisisioner personal

Merupakan teknik pemberian kuisisioner dengan menyampaikan langsung kepada responden. Cara ini biasanya digunakan jika lokasi responden berdekatan. Pemberian kuisisioner secara personal membuat peneliti dapat berhubungan langsung dengan responden serta lebih cepat dalam pengumpulannya.

b. Kuisisioner lewat pos

Merupakan teknik pemberian kuisisioner melalui pos atau media elektronik lain. Cara ini biasanya digunakan jika lokasi responden berjauhan, namun cara ini mempunyai kelemahan yaitu tingkat tanggapan dari responden yang rendah.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan kedua cara pemberian kuisioner yaitu secara personal dan melalui pos. Kuisioner personal diberikan kepada dosen Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Brawijaya. Sedangkan kuisioner lewat pos diberikan kepada dosen Fakultas Ekonomi dan Bisnis yang berada diluar jangkauan Universitas Brawijaya dan diluar kota Malang. Kuisioner lewat pos dilakukan menggunakan perantara *e-mail*, dimana peneliti mengirim kuisioner kepada responden melalui *e-mail*.

Setelah menyimpulkan hasil temuan hipotesis, peneliti melakukan validitas penemuan (*finding*) untuk mengkonfirmasi hasil penelitian yang dilakukan. Validitas penemuan dilakukan dengan cara melakukan interview langsung kepada beberapa responden. Tujuan lain dalam validitas penemuan adalah untuk menemukan ide-ide baru berdasarkan pendapat dari beberapa responden yang dipilih. Ide-ide tersebut selanjutnya dikembangkan menjadi hasil diskusi penelitian.

3.4 Variabel Penelitian

Sugiono (2008:60) menjelaskan bahwa variabel adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya. Pengukuran variabel penelitian menggunakan kuisioner dengan skala likert. Skala Likert yang digunakan adalah 5 angka penilaian yang dimulai dengan 1 sampai 5. Skala 1 sampai 5 merefleksikan sangat tidak setuju (STS), tidak setuju (TS), netral (N), setuju (S), dan sangat setuju (SS).

Variabel yang digunakan dibedakan menjadi dua yaitu variabel independen dan variabel dependen. Variabel independen (x) adalah variabel yang mempengaruhi dan variabel dependen (y) adalah akibat. Dalam penelitian ini variabel yang digunakan :

3.4.1 Variabel Independen (X)

Variabel independen (X) merupakan variabel yang mempengaruhi atau menjelaskan variabel yang lain (Indrianto dan Supomo, 2002). Variabel independen (X) dalam penelitian ini yaitu:

1. Persepsi Keuntungan Relatif (X1)

Keuntungan relatif mengacu pada sejauh mana inovasi memberikan manfaat yang menggantikan perintis atau pelopor sebelumnya dan dapat menggabungkan factor-faktor seperti manfaat ekonomi, citra, peningkatan, kenyamanan dan kepuasan (Jogiyanto, 2007). Penelitian ini menggunakan variabel keuntungan relatif berdasarkan konsep Shih dan Fang (2004) dengan indikator sebagai berikut:

- a. Menghemat waktu
- b. Mempunyai keunggulan daripada fasilitas lain

Berdasarkan indikator pengukuran tersebut, maka diuraikan statement dalam kuisioner sebagai berikut:

- a. Penggunaan *e-learning* dengan blog dapat menghemat waktu.

- b. Penting bagi saya untuk menggunakan *e-learning* dengan blog yang menghemat waktu.
- c. Penggunaan *e-learning* dengan blog memiliki keuntungan yang lebih.
- d. Penting bagi saya untuk menggunakan *e-learning* dengan blog yang memiliki keuntungan lebih.

2. Persepsi Kesesuaian atau *compability* (X2)

Kesesuaian (*compability*) didefinisikan sebagai sejauh mana suatu inovasi dianggap konsisten dengan nilai-nilai yang ada, pengalaman masa lalu dan kebutuhan pengadopsi potensial (Eriksson *et.al*, 2005). Penelitian ini menggunakan variabel kesesuaian berdasarkan konsep Shih dan Fang (2004) dan Krismawan (2013) dengan indikator sebagai berikut:

- a. Sesuai dengan gaya hidup
- b. Sesuai dengan cara penggunaannya
- c. Sesuai dengan aspek pekerjaan
- d. Sesuai dengan gaya mengajar

Berdasarkan indikator pengukuran tersebut, maka diuraikan statement dalam kuisioner sebagai berikut:

- a. Penggunaan blog sebagai media *e-learning* akan sesuai dengan gaya hidup saya.
- b. Blog sebagai media *e-learning* akan sesuai dengan bagaimana saya menggunakannya.

- c. Menggunakan *e-learning* dengan blog sesuai dengan semua aspek dari pekerjaan dan kegiatan saya.
 - d. Menggunakan *e-learning* dengan blog sesuai dengan gaya mengajar saya.
3. Persepsi *Triability* (X3)

Pencobaan (*triability*) didefinisikan tingkat dapat dicoba atau tidaknya suatu inovasi oleh penerima. Suatu inovasi yang dapat dicoba akan cepat diterima oleh masyarakat daripada inovasi yang tidak dapat dicoba terlebih dahulu (Rogers, 1995). Penelitian ini menggunakan variabel *triability* berdasarkan konsep Krismawan (2013) dengan indikator sebagai berikut:

- a. Mencoba terlebih dahulu
- b. Pencobaan dalam jangka waktu yang panjang

Berdasarkan indikator pengukuran tersebut, maka diuraikan statement dalam kuisisioner sebagai berikut:

- a. Sebelum memutuskan untuk mengadopsi, *e-learning* dengan blog harus dicoba terlebih dahulu.
 - b. Memutuskan untuk mengadopsi *e-learning* setelah mencoba dalam jangka waktu yang lama, untuk melihat kemampuan dari *e-learning* tersebut.
4. Persepsi *Observability* (X4)

Observability (dapat diobservasi) adalah tingkat bagaimana hasil penggunaan suatu inovasi dapat dilihat oleh orang lain. Suatu inovasi yang hasilnya mudah diamati akan makin cepat diterima oleh masyarakat, dan sebaliknya inovasi yang

sukar diamati hasilnya, akan lama diterima oleh masyarakat (Rogers, 1995). Penelitian ini menggunakan variabel *observability* berdasarkan konsep Azzi (2012) dengan indikator sebagai berikut:

- a. Meningkatkan semangat dan minat pelajar
- b. Meningkatkan karir akademik dan professional pengajar

Berdasarkan indikator pengukuran tersebut, maka dapat diuraikan statement dalam kuisisioner sebagai berikut:

- a. *E-learning* dengan blog telah meningkatkan semangat dan minat belajar mahasiswa.
- b. *E-learning* dengan blog telah meningkatkan karir akademik dan professional pengajar.

3.4.2 Variabel Dependen (Y)

Variabel dependen (Y) merupakan variabel yang dipengaruhi atau dijelaskan oleh variabel independen (Indrianto dan Supomo, 2002). Variabel dependen dalam penelitian ini adalah sikap penggunaan *e-learning* dengan blog. Sikap merupakan perasaan positif atau negatif dari seseorang jika harus melakukan perilaku yang ditentukan (Jogiyanto, 2007). Penelitian ini menggunakan variabel sikap terhadap perilaku berdasarkan konsep Krismawan (2013) dengan indikator sebagai berikut:

- a. Ide yang bagus
- b. Hal yang menyenangkan
- c. Memberikan manfaat bagi pekerjaan

- d. Suka (ingin) menggunakan

Berdasarkan indikator pengukuran tersebut, maka dapat diuraikan statement dalam kuisisioner sebagai berikut:

- a. Menggunakan blog sebagai media *e-learning* adalah ide yang bagus
- b. Menggunakan blog sebagai media *e-learning* merupakan hal yang menyenangkan
- c. Menggunakan blog sebagai media *e-learning* bermanfaat bagi pekerjaan saya
- d. Saya suka (ingin) menggunakan blog sebagai media *e-learning* dalam proses pembelajaran di kelas.

3.5 Metode Analisis Data

Setelah data diperoleh, selanjutnya melakukan analisis terhadap data yang diperoleh. Tahapan analisis data yang akan dilakukan:

3.5.1 Statistik Deskriptif

Statistik deskriptif merupakan proses transformasi data penelitian dalam bentuk tabulasi sehingga mudah dipahami dan diinterpretasikan (Indriantoro dan Supomo, 2002).

3.5.2 Pengujian Data

- a. Uji validitas dan reliabilitas

1. Uji Validitas

Validitas menunjukkan ketepatan dan kecermatan alat ukur dalam melakukan fungsi ukurnya (Sekaran, 2002). Ghozali (2006) dalam Setyoningrum (2012) mengemukakan bahwa uji validitas digunakan untuk mengukur sah atau valid tidaknya suatu kuisioner. Suatu kuesioner dikatakan valid jika pertanyaan pada kuesioner mampu untuk mengungkapkan suatu yang akan diukur oleh kuesioner tersebut.

Ghiselli (1981) dalam Jogiyanto (2004) mendefinisikan validitas sebagai seberapa jauh suatu tes atau satu set dari operasi-operasi mengukur apa yang seharusnya diukur. Validitas ini berhubungan dengan ketepatan alat ukur tersebut dalam mencapai sasarannya. Jika validitas alat ukur tersebut tinggi, maka alat ukur tersebut memiliki varians atau kesalahan yang kecil. Validitas ini berhubungan dengan kenyataan (actually).

Dari uji validitas tersebut dapat diketahui apakah kuisioner tersebut dapat digunakan sebagai alat ukur yang dapat dipercaya. Uji validitas yang dipakai dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan korelasi antar butir pertanyaan dengan total skor konstruk atau variabel (Ghozali, 2006). Uji signifikansi validitas dilakukan dengan membandingkan nilai r hitung dengan r table untuk *degree of freedom* (df) = $n-2$, dalam hal ini n adalah jumlah sampel. Jika r hitung lebih besar dari r table dan nilai positif maka instrumen penelitian dinyatakan valid. Nilai r hitung dapat dilihat dalam tampilan output *cronbach alpha* pada kolom *correlated item-total correlation*.

2. Uji Reliabilitas

Reliabilitas merupakan suatu pengukur menunjukkan stabilitas dan konsistensi dari suatu instrument yang mengukur suatu konsep dan berguna untuk mengakses “kebaikan” dari suatu pengukur (Sekaran, 2002). Sedangkan menurut Arikunto (2002) reliabilitas merupakan suatu instrumen yang cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik. Instrumen yang baik tidak akan bersifat tendensius mengarahkan responden untuk memilih jawaban tertentu. Instrumen yang sudah dapat dipercaya, yang reliabel akan menghasilkan data yang dapat dipercaya pula. Uji reliabilitas adalah indeks yang menunjukkan sejauh mana alat ukur yang dapat dipecah atau diandalkan untuk diuji.

Suatu instrumen dapat dikatakan reliabel jika memiliki nilai koefisien kehandalan lebih besar atau sama dengan 0,6. Apabila α sama dengan 0,6 maka instrumen dapat dikatakan reliabel.

- b. Pengujian asumsi klasik untuk mengetahui bahwa faktor pengganggu berada pada batas normal. Pengujian yang dilakukan meliputi:

1. Uji Normalitas Data

Uji normalitas memiliki tujuan untuk menguji apakah dalam model regresi variabel pengganggu atau residual memiliki distribusi normal. Dalam uji t dan F mengasumsikan bahwa nilai residual mengikuti distribusi normal. Jika asumsi ini dilanggar maka uji statistik menjadi tidak valid untuk jumlah sampel yang kecil (Ghozali, 2006).

Uji normalitas ini dilakukan dengan pengujian *Kolmogorov-Smirnov* untuk setiap variabel. Suatu data dikatakan berdistribusi normal jika signifikansi *Z* uji *Kolmogorov-Smirnov* memiliki nilai di atas derajat kepercayaan yang digunakan yaitu 5% (0,05).

2. Uji Heteroskedastisitas

Uji heteroskedastisitas ini memiliki tujuan untuk menguji apakah model regresi terjadi ketidaksamaan varians dari residual satu pengamatan ke pengamatan lain. Kita dapat melihatnya dari grafik plot antara nilai prediksi variabel terikat (ZPRED) dengan residualnya (SRESID). Model regresi yang baik adalah regresi yang tidak terjadi heteroskedastisitas (Ghozali, 2006).

Dasar analisis yang digunakan adalah: jika terdapat pola tertentu, seperti titik-titik membentuk pola tertentu atau teratur maka mengindikasikan telah terjadi heteroskedastisitas. Sebaliknya bila titik-titik yang ada menyebar dibawah dan diatas angka 0 pada sumbu *Y*, maka tidak terjadi heteroskedastisitas (Ghozali, 2006:126).

3. Uji Multikolonieritas

Ghozali (2006) dalam Setyoningrum (2012) menyebutkan bahwa uji multikolonieritas bertujuan untuk menguji apakah model regresi ditemukan adanya korelasi antar variabel bebas (independen). Model regresi yang baik seharusnya tidak terjadi korelasi antara variabel independen. Jika variabel independen saling berkorelasi, maka variabel-variabel ini tidak orthogonal

yaitu variabel independen yang nilai korelasi antar sesama variabel independen sama dengan nol.

Dalam penelitian ini teknik untuk mendeteksi ada tidaknya multikolinearitas didalam model regresi dapat dilihat dari nilai *tolerance* dan *Variance inflation factor (VIF)*, nilai *tolerance* yang besarnya diatas 0,1 dan nilai VIF dibawah 10 menunjukkan bahwa tidak ada multikolinearitas diantara variabel bebasnya (Ghozali, 2006:96).

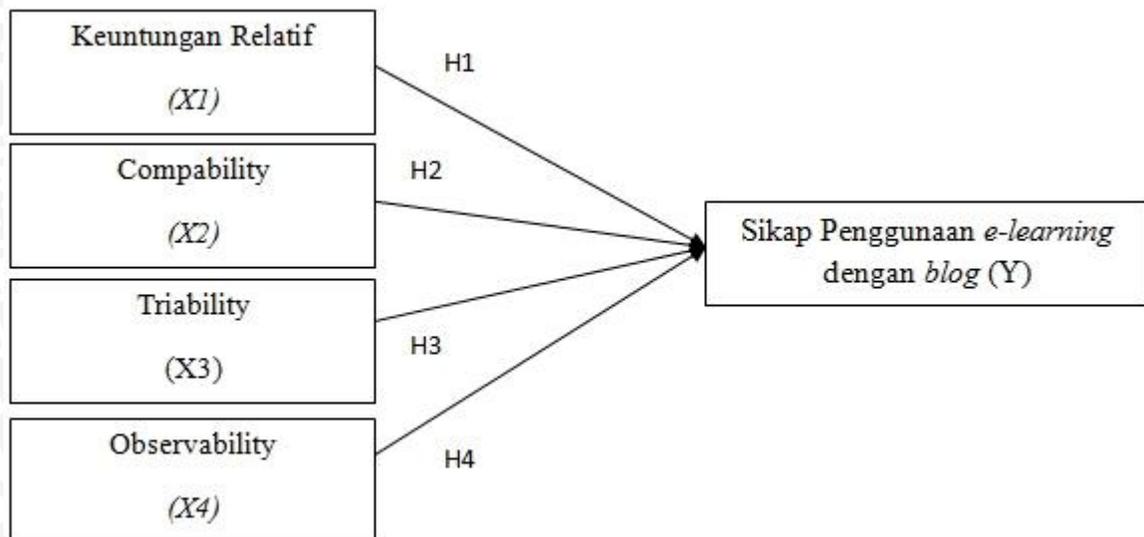
3.5.3 Pengujian Hipotesis dan Analisis

Pengujian hipotesis dan analisis hasil dilakukan melalui tahapan sebagai berikut:

1. Uji Signifikansi Simultan (Uji Statistik F)
2. Uji Signifikansi Parameter Individual (Uji Statistik t)
3. Koefisien Determinasi
4. Penarikan Kesimpulan

Pengujian hipotesis dalam penelitian ini menggunakan analisis regresi linear berganda, uji t dan uji F. Penggunaan analisis regresi linier berganda dikarenakan terdapat 4 variabel dan dalam pengujian ini mengetahui hubungan satu variabel dependen dan satu atau lebih variabel independen.

Dalam melakukan pengujian hipotesis peneliti menggunakan bantuan komputer dengan program *spss 17.0 for windows*. Bentuk pengujian hipotesis sebagai berikut:



Gambar 3.1
Model Penelitian

Dengan persamaan regresi linear berganda sebagai berikut:

$$Y = a + b_1X_1 + b_2X_2 + b_3X_3 + b_4X_4 + e$$

Keterangan :

Y = Sikap penggunaan *e-learning* dengan blog

a = Konstanta

X1 = Persepsi Keuntungan relatif

X2 = Persepsi Kesesuaian (*compability*)

X3 = Persepsi *Triability*

X4 = Persepsi *Observability*

b1 = koefisien regresi untuk variabel keuntungan relatif

b2 = koefisien regresi untuk variabel kesesuaian (*compability*)

b_3 = koefisien regresi untuk variabel *Triability*

b_4 = koefisien regresi untuk variabel *Observability*

e = faktor pengganggu

Untuk menganalisis variabel-variabel yang digunakan dalam penelitian, peneliti menggunakan metode statistik dengan tingkat signifikansi $\alpha = 0.05$ yang artinya derajat kesalahannya sebesar 5%.

Sehubungan dengan hal tersebut, maka beberapa analisis yang digunakan untuk pengujian hipotesis yaitu:

1. Uji Signifikansi Simultan (Uji Statistik F)

Uji statistik F pada dasarnya menunjukkan apakah semua variabel bebas yang dimasukkan dalam model mempunyai pengaruh secara bersama-sama terhadap variabel dependen (Kuncoro, 2009:98). Untuk menguji hipotesis ini digunakan statistik F dengan kriteria pengembalian keputusan berikut:

Jika :Signifikansi ($p < \alpha$, $\alpha = 5\%$, maka H_0 : ditolak)

Signifikansi ($p > \alpha$, $\alpha = 5\%$, maka H_0 : diterima)

$p(\text{probabilitas}) = F$

Jika H_0 ditolak, berarti dengan tingkat kepercayaan tertentu (5%) variabel independen secara simultan berpengaruh terhadap variabel dependen.

2. Uji Signifikansi Parameter Individual (Uji Statistik t)

Uji t pada dasarnya menunjukkan seberapa jauh pengaruh satu variabel penjelas atau variabel independen secara individual dalam menerangkan variabel dependen (Kuncoro, 2009:97). Cara menguji uji t adalah sebagai berikut:

Jika :Signifikansi ($p < \alpha$, $\alpha = 5\%$, maka H_0 : ditolak)

Signifikansi ($p > \alpha$, $\alpha = 5\%$, maka H_0 : diterima)

$p(\text{probabilitas}) = t$

Jika H_0 ditolak, berarti dengan tingkat kepercayaan tertentu (5%), variabel independen yang diuji secara parsial berpengaruh terhadap variabel dependen.

3. Koefisien Determinasi

Ghozali (2006) menyebutkan bahwa koefisien determinasi (R^2) pada intinya mengukur seberapa jauh kemampuan model dalam menerangkan variasi variabel dependen. Nilai koefisien determinasi adalah antara nol dan satu. Nilai R^2 yang kecil berarti kemampuan variabel-variabel independen dalam menjelaskan variasi variabel dependen amat terbatas. Nilai yang mendekati satu berarti variabel-variabel independen memberikan hampir semua informasi yang dibutuhkan untuk memprediksi variabel dependen.

4. Penarikan Kesimpulan

Penarikan kesimpulan dilakukan terhadap hasil pengujian terhadap hipotesis yang dilakukan. Dari hasil-hasil pengujian yang dilakukan akan ditarik kesimpulan mengenai hubungan variabel-variabel independen dan variabel dependen.

BAB IV

ANALISIS DATA DAN HASIL PENELITIAN

4.1 Gambaran Umum Obyek Penelitian

Objek penelitian ini adalah dosen Fakultas Ekonomi dan Bisnis di wilayah Jawa Timur. Dosen yang dipilih sebagai obyek penelitian adalah dosen yang menggunakan blog sebagai media *e-learning* seperti memberikan materi perkuliahan, memberikan tugas, posting nilai, atau sekedar pemberitahuan pengumuman seputar kelas perkuliahan. Objek penelitian ini mencakup dosen Fakultas Ekonomi dan Bisnis di Universitas wilayah Jawa Timur, baik universitas negeri maupun universitas swasta. Berikut rincian universitas negeri dan universitas swasta di wilayah Jawa Timur yang menjadi objek penelitian.

a. Universitas Negeri di Jawa Timur

No	Universitas	Kota
1	Universitas Airlangga	Surabaya
2	Universitas Negeri Surabaya	Surabaya
3	Universitas Brawijaya	Malang
4	Universitas Negeri Malang	Malang
5	Universitas Jember	Jember
6	Universitas Trunojoyo	Bangkalan

Tabel 4.1
Daftar Universitas Negeri di Jawa Timur

b. Universitas Swasta di Jawa Timur

No	Universitas	Kota	No	Universitas	Kota
1	Univ 17 Agustus 1945	Banyuwangi	43	Univ Merdeka Malang	Malang
2	Univ 17 Agustus 1945	Surabaya	44	Univ Merdeka Pasuruan	Pasuruan
3	Univ 45 Surabaya	Surabaya	45	Univ Merdeka Ponorogo	Ponorogo
4	Univ Abdurachman Saleh	Situbondo	46	Univ Merdeka Surabaya	Surabaya
5	Univ Bakti Indonesia	Banyuwangi	47	Univ Mochammad Sroedji	Jember
6	Univ Bhayangkara	Surabaya	48	Univ Muhammadiyah Gresik	Gresik
7	Univ Bojonegoro	Bojonegoro	49	Univ Muhammadiyah Jember	Jember
8	Univ Cakrawala	Madiun	50	Univ Muhammadiyah Madiun	Madiun
9	Univ Ciputra Surabaya	Surabaya	51	Univ Muhammadiyah Malang	Malang
10	Univ Dr. Soetomo	Surabaya	52	Univ Muhammadiyah Ponorogo	Ponorogo
11	Univ Gajayana	Malang	53	Univ Muhammadiyah Sidoarjo	Sidoarjo
12	Univ Islam Indonesia Jember	Jember	54	Univ Muhammadiyah Surabaya	Surabaya
13	Univ Islam Indonesia Madiun	Madiun	55	Univ Narotama	Surabaya
14	Univ Islam Indonesia Malang	Malang	56	Univ Nusantara PGRI Kediri	Kediri
15	Univ Islam Blitar	Blitar	57	Univ Panca Marga Probolinggo	Probolinggo
16	Univ Islam Darul Ulum Lamongan	Lamongan	58	Univ Pawayatan Daha	Kediri
17	Univ Islam Gresik	Gresik	59	Univ Pelita Harapan Surabaya	Surabaya
18	Univ Islam Jember	Jember	60	Univ Pembangunan Nasional Veteran	Surabaya
19	Univ Islam Kediri	Kediri	61	Univ Pesantren Tinggi Darul 'ulum	Jombang
20	Univ Islam Lamongan	Lamongan	62	Univ PGRI Adi Buana	Surabaya
21	Univ Islam Madura	Madura	63	Univ PGRI Banyuwangi	Banyuwangi
22	Univ Islam Majapahit	Mojokerto	64	Univ PGRI Ronggolawe	Tuban
23	Univ Islam Malang	Malang	65	Univ Soerjo	Ngawi
24	Univ Islam Taruna	Surabaya	66	Univ Sunan Bonang	Tuban
25	Univ Jenggala	Sidoarjo	67	Univ Sunan Giri Ponorogo	Ponorogo
26	Univ Kediri	Kediri	68	Univ Sunan Giri Sidoarjo	Sidoarjo
27	Univ Kahuripan	Sidoarjo	69	Univ Sunan Giri Surabaya	Surabaya
28	Univ Kanjuruhan	Malang	70	Univ Sunan Giri Tuban	Tuban
29	Univ Kartini Surabaya	Surabaya	71	Univ Surabaya	Surabaya
30	Univ Katolik Darma Cendika	Surabaya	72	Univ Tri Tunggal	Surabaya
31	Univ Katolik Widya Karya	Madura	73	Univ Tribhuwana Tungga Dewi	Malang
32	Univ Katolik Widya Mandala Madiun	Madiun	74	Univ Tulungagung	Tulungagung
33	Univ Katolik Widya Mandala Surabaya	Surabaya	75	Univ W R Supratman	Surabaya
34	Univ Kristen Cipta Wacana	Malang	76	Univ Widya Gama	Malang
35	Univ Kristen Petra	Surabaya	77	Univ Widya Kartika	Surabaya
36	Univ Lumajang	Lumajang	78	Univ Wijaya Kusuma	Surabaya
37	Univ Ma Chung	Malang	79	Univ Wijaya Putra	Surabaya
38	Univ Madura	Madura	80	Univ Wiraraja	Sumenep
39	Univ Mayjen Sungkono	Mojokerto	81	Univ Wisnuwardhana	Malang
40	Univ Merdeka Madiun	Madiun	82	Univ Yos Sudarso	Surabaya
41	Univ Mayjen Sungkono	Mojokerto	83	Univ Yudharta	Pasuruan
42	Univ Merdeka Madiun	Madiun			

Tabel 4.2
Daftar Universitas Swasta di Jawa Timur

Latar belakang pendidikan dosen yang ada di wilayah Jawa Timur berasal dari berbagai perguruan tinggi terkemuka di Indonesia maupun luar negeri. Pendidikan dosen mulai dari strata 2 (S2) hingga professor. Bahkan saat ini masih banyak dosen

yang sedang melanjutkan pendidikannya di perguruan tinggi baik di Indonesia maupun luar negeri.

Jabatan dosen yang ada di wilayah Jawa Timur mulai dari asisten ahli sampai guru besar. Selain melakukan tugasnya sebagai dosen, banyak diantaranya yang mengimplementasikan keahliannya di luar kampus. Implementasi keahlian yang dimaksud seperti menjadi dewan pengawas suatu lembaga, konsultan, auditor, pembicara dalam acara seminar, pengusaha, dan lain-lain.

4.2 Hasil Pengumpulan Data

Penelitian ini menggunakan metode survey, yaitu dengan melakukan penyebaran kuisisioner kepada dosen Fakultas Ekonomi dan Bisnis di wilayah Jawa Timur. Dosen yang dipilih untuk menjadi responden adalah dosen yang memenuhi kriteria yang telah ditentukan (*purposive sampling*). Dalam penelitian ini kriteria yang harus terpenuhi untuk menjadi responden yaitu: dosen yang terdaftar atau aktif dalam semester ganjil 2014/2015 di Universitas wilayah Jawa Timur dan aktif atau telah mengaplikasikan *e-learning* menggunakan blog dalam proses pembelajaran. Pengumpulan data dilakukan selama lebih dari dua minggu dengan menyebarkan kuisisioner penelitian secara langsung dan melalui *e-mail*.

Jumlah kuisisioner yang disebarakan sebanyak 80 kuisisioner. Adapun jumlah kuisisioner yang kembali sebanyak 63 buah. Sedangkan kuisisioner yang tidak kembali sebanyak 17 buah. Setelah diperiksa terdapat 3 buah kuisisioner yang tidak dapat

digunakan karena terdapat data yang tidak diisi lengkap, serta terdapat bias. Dengan demikian tingkat *responden rate* dalam penelitian ini sebesar 78.7% dan kuisisioner yang dapat diolah adalah 60 buah sebagai sampel dalam penelitian ini dengan tingkat *usable respon rate* sebesar 75%. Jumlah sampel dan tingkat pengembalian kuisisioner dapat dilihat pada Tabel 4.1.

Tabel 4.3
Sampel dan Tingkat Pengembalian

Jumlah kuisisioner yang disebar	80
Jumlah kuisisioner yang tidak kembali	<u>17</u>
Kuisisioner yang dikembalikan	63
Kuisisioner yang digugurkan	<u>3</u>
Kuisisioner yang digunakan	60
Tingkat Pengembalian (<i>respon rate</i>)	78.7%
Tingkat Pengembalian yang digunakan (<i>usable respon rate</i>)	75%

Sumber: Data primer (diolah)

4.2.1 Karakteristik Demografi

Gambaran umum mengenai responden yang menjadi data pada penelitian ini dijelaskan dalam bentuk tabel. Tabel ini akan memberikan penjelasan secara menyeluruh berdasarkan beberapa komposisi tertentu. Komposisi responden pada penelitian ini terdiri dari komposisi berdasarkan kota, jenis kelamin, usia, lama penggunaan dan penggunaan dalam sebulan.

Tabel 4.2 berikut ini menunjukkan komposisi responden berdasarkan asal kota

Tabel 4.4

Karakteristik Responden Berdasarkan Asal Kota

No.	Asal Kota	Jumlah Responden	Persentase (%)
1	Malang	27	45
2	Surabaya	14	23.3
3	Kota lainnya	19	31.4
	Jumlah	60	100

Sumber: Data primer (diolah)

Berdasarkan tabel 4.2 di atas, dapat diketahui bahwa responden yang berasal dari kota Malang sebanyak 27 responden atau 45%, berasal dari kota Surabaya sebanyak 14 responden atau 23,3%. Sedangkan yang berasal dari kota lainnya di daerah Jawa Timur sebanyak 19 responden atau 31,4%. Berdasarkan data tersebut, maka responden yang paling banyak adalah yang berasal dari kota Malang.

Data karakteristik responden berdasarkan jenis kelamin dapat dilihat pada tabel 4.3 berikut :

Tabel 4.5

Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

No.	Jenis Kelamin	Jumlah Responden	Persentase (%)
1	Laki – laki	33	55

2	Perempuan	27	45
Jumlah		60	100

Sumber: Data primer (diolah)

Berdasarkan tabel 4.3 di atas, dapat diketahui bahwa responden yang memiliki jenis kelamin laki-laki sebanyak 33 responden atau 55%, sedangkan perempuan sebanyak 27 responden atau 45%. Berdasarkan data tersebut, maka responden yang paling banyak adalah responden dengan jenis kelamin laki-laki sebanyak 33 orang atau 55%.

Komposisi responden yang menjadi objek penelitian berdasarkan usia dapat dilihat pada Tabel 4.4 berikut ini menunjukkan komposisi responden berdasarkan usia.

Tabel 4.6

Karakteristik Responden Berdasarkan Usia

No.	Usia	Jumlah Responden	Persentase (%)
1	25 tahun - 35 tahun	32	53.3
2	36 tahun - 50 tahun	21	35
3	> 50 tahun	7	11.7
Jumlah		60	100

Sumber: Data primer (diolah)

Berdasarkan tabel 4.4 di atas, dapat diketahui bahwa responden yang berusia 25 tahun sampai 35 tahun sebanyak 32 responden dengan persentase 53.3%, berusia

35 tahun sampai 50 tahun sebanyak 21 responden dengan persentase 35%, dan yang berusia lebih dari 50 tahun sebanyak 7 responden dengan persentase 11.7%. Berdasarkan data tersebut, maka usia responden yang paling banyak adalah 25 tahun sampai 35 tahun.

Komposisi responden yang menjadi objek penelitian berdasarkan lama penggunaan blog sebagai media *e-learning* ditunjukkan dalam tabel berikut.

Tabel 4.7

Karakteristik Responden Berdasarkan Lama Penggunaan

No.	Lama Penggunaan	Jumlah Responden	Persentase (%)
1	< 1 tahun	7	11,7
2	1 – 3 tahun	30	50
3	> 3 tahun	23	38,3
	Jumlah	60	100

Sumber: Data primer (diolah)

Dari tabel diatas menunjukkan bahwa responden yang menggunakan blog sebagai media *e-learning* kurang dari setahun sejumlah 7 dengan persentase 11,7%. Responden yang menggunakannya antara 1-3 tahun sebanyak 30 dengan persentase 50% dan responden yang menggunakannya > 3 tahun sebanyak 23 dengan 38,5%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa responden terbanyak dari data yang diambil telah menggunakan blog sebagai media *e-learning* adalah selama 1-3 tahun.

Komposisi responden yang menjadi obyek penelitian berdasarkan seberapa sering responden menggunakan blog sebagai media *e-learning* dalam satu bulan, ditunjukkan dalam tabel berikut.

Tabel 4.8

Karakteristik Responden Berdasarkan Intensitas Penggunaan

No.	Berapa Kali Menggunakan/Bulan	Jumlah Responden	Persentase (%)
1	1-2 kali/bulan	14	23,3
2	3-5 kali/bulan	30	50
3	> 5 kali/bulan	16	26,7
	Jumlah	60	100

Sumber: Data primer (diolah)

Berdasarkan tabel di atas, menunjukkan bahwa responden yang menggunakan blog sebagai media *e-learning* 1-2 kali dalam sebulan (tidak aktif) sebanyak 14 orang dengan persentase 23,3%, responden yang menggunakan blog sebagai media *e-learning* 3-5 kali dalam satu bulan (keaktifan sedang) sebanyak 30 orang dengan persentase 50%, dan responden yang menggunakan blog sebagai media *e-learning* lebih dari 5 kali dalam satu bulan (aktif) sebanyak 16 orang dengan persentase 26,7%. Responden terbanyak yang menggunakan blog dalam satu bulan adalah responden yang menggunakan 3-5 kali dalam sebulan. Sehingga dapat disimpulkan tingkat keaktifan dosen dalam menggunakan blog masuk kategori sedang.

4.3 Statistik Deskriptif

Analisis deskriptif dilakukan dengan menggunakan 60 kuisioner yang memenuhi kriteria untuk diolah. Analisis deskriptif ini dilakukan untuk mempermudah dalam menarik kesimpulan mengenai pemusatan nilai-nilai observasi dari sampel sehingga dapat mempermudah melakukan pengamatan.

Dari hasil pengukuran ini akan didapatkan gambaran umum dari sampel penelitian yang digunakan yang mencerminkan karakteristik dari data tersebut. Hasil perhitungan statistik dari sampel penelitian sebagai berikut:

Tabel 4.9
Statistik Deskriptif Variabel Penelitian

	N	Mean	Std. Deviation
Keuntungan Relatif (X1)	60	4.22	1
Kesesuaian (X2)	60	4.13	1
<i>Triability</i> (X3)	60	4.03	1
<i>Observability</i> (X4)	60	3.88	1
Sikap Penggunaan (Y)	60	4.29	1
Valid N (listwise)	60		

Berdasarkan data tersebut dapat diketahui bahwa jumlah data penelitian yang siap diolah (N) sebanyak 60. Pada variabel independen pertama (X1) yaitu keuntungan relatif (*relative advantage*) mempunyai nilai rata-rata (*mean*) sebesar 4.22 dengan standar deviasi sebesar 1. Pada variabel independen kedua (X2) yaitu kesesuaian (*compability*) mempunyai nilai rata-rata (*mean*) sebesar 4.13 dengan standar deviasi sebesar 1. Pada variabel independen ketiga (X3) yaitu *triability* mempunyai nilai rata-rata (*mean*) sebesar 4,03 dengan standar deviasi sebesar 1. Pada

variabel *observability* (X4) mempunyai nilai rata-rata (*mean*) sebesar 3,88 dengan standar deviasi sebesar 1. Dan pada variabel dependen (Y) sikap penggunaan mempunyai nilai rata-rata (*mean*) sebesar 4,29 dengan standar deviasi sebesar 1.

Nilai pada *mean* menunjukkan nilai rata-rata jawaban responden pada setiap variabel. Nilai tersebut juga menunjukkan rata-rata tingkat pendapat dari responden mengenai variabel yang diajukan, dimana dalam penelitian ini peneliti menggunakan skala likert 5. Data yang ada memperlihatkan bahwa nilai mean untuk setiap variabel lebih besar dari 3,00. Hal ini menunjukkan bahwa rata-rata memberi respon setuju untuk keseluruhan item pertanyaan pada masing-masing variabel dalam penelitian ini.

Pada tabel 4.7 juga menunjukkan besarnya standar deviasi masing-masing variabel. Dari data tersebut disimpulkan bahwa sebaran data untuk setiap variabel pada penelitian ini tergolong baik karena nilai standar deviasi untuk masing-masing variabel tidak lebih dari 2,5. Dengan semakin kecilnya nilai standar deviasi regresi, maka makin tinggi ketepatan persamaan regresi yang dihasilkan untuk menjelaskan nilai variabel dependen yang sesungguhnya. Sebaliknya, semakin besar standar deviasi regresi, maka makin rendah ketepatan persamaan regresi untuk menjelaskan nilai variabel yang sesungguhnya.

4.4 Pengujian Data

4.4.1 Hasil Uji Validitas

Data penelitian yang berasal dari responden terlebih dahulu harus diuji keaslian dan keandalannya dengan melakukan uji validitas dan reliabilitas. Uji validitas dilakukan untuk mengukur sah atau valid tidaknya suatu kuisioner dalam mengungkapkan sesuatu yang akan diukur oleh kuisioner tersebut. Ghozali (2006) dalam Setyoningrum (2011) menyebutkan bahwa uji validitas dilakukan untuk mengetahui apakah suatu kuisioner dapat digunakan sebagai alat ukur yang dapat dipercaya.

Uji signifikansi validitas dilakukan dengan membandingkan nilai r hitung dan r tabel untuk *degree of freedom* (df) = $n-2$, dalam hal ini n adalah jumlah sampel (Ghozali, 2006). Instrumen penelitian dapat dinyatakan valid jika r hitung lebih besar dari r tabel dan nilai positif. Pada penelitian ini jumlah sampel (n) = 60, sehingga besar df dihitung dari $60-2=58$. Dengan df sebesar 58 dengan α 0,05 didapatkan r tabel sebesar 0,3. Nilai r hitung dapat dilihat dalam tampilan output *crobanch alpha* pada kolom *correlated item-total correlation*.

Tabel 4.8 menunjukkan hasil uji validitas atas variabel independen (keuntungan relatif, kesesuaian (*compability*), *triability*, *observability*) dan variabel dependen (sikap penggunaan).

Tabel 4.10

Uji Validitas Variabel

Item	r hitung	r Tabel	Keterangan
X1.1	0.782	0.3	Valid
X1.2	0.767	0.3	Valid
X1.3	0.767	0.3	Valid
X1.4	0.769	0.3	Valid
X2.1	0.865	0.3	Valid

X2.2	0.883	0.3	Valid
X2.3	0.830	0.3	Valid
X2.4	0.862	0.3	Valid
X3.1	0.811	0.3	Valid
X3.2	0.919	0.3	Valid
X4.1	0.807	0.3	Valid
X4.2	0.890	0.3	Valid
Y1	0.801	0.3	Valid
Y2	0.795	0.3	Valid
Y3	0.814	0.3	Valid
Y4	0.852	0.3	Valid

Sumber: Data Primer Diolah

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa semua item pertanyaan variabel keuntungan relatif (X1) pada kuisioner mempunyai nilai r hitung $>$ r tabel (0,3), sehingga dapat disimpulkan bahwa semua item pertanyaan yang diajukan valid. Pada hasil uji validitas dari variabel kesesuaian (*compability*) (X2) menunjukkan bahwa semua item pertanyaan pada kuisioner mempunyai nilai r hitung $>$ dari r tabel (0,3), sehingga dapat disimpulkan bahwa semua item pertanyaan yang diajukan valid. Pada hasil uji validitas dari variabel *triability* (X3) menunjukkan bahwa semua item pertanyaan dalam kuisioner mempunyai nilai r hitung $>$ dari r tabel (0,3) sehingga dapat disimpulkan bahwa semua item pertanyaan yang diajukan valid. Hasil uji pada variabel *observability* (X4) menunjukkan r hitung $>$ dari r tabel (0,3), dapat disimpulkan bahwa semua item pertanyaan dalam variabel *observability* yang diajukan valid. Begitu pula dengan hasil uji validitas pada variabel sikap penggunaan (Y) yang menunjukkan bahwa semua item pertanyaan pada kuisioner mempunyai nilai r hitung $>$ dari r tabel (0,3), sehingga dapat disimpulkan bahwa semua item pertanyaan yang diajukan valid.

Dari Tabel 4.8 di atas menunjukkan bahwa semua item pertanyaan pada kuisisioner mempunyai nilai r hitung $>$ r tabel (0,3), yang berarti tiap-tiap item variabel adalah valid, sehingga dapat disimpulkan bahwa item-item tersebut dapat digunakan untuk mengukur variabel penelitian

4.4.2 Hasil Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas menunjukkan tingkat kemantapan dan ketepatan suatu alat ukur atau uji yang digunakan untuk mengetahui sejauh mana pengukuran relatif konsisten apabila dilakukan pengukuran ulang. Uji ini digunakan untuk mengetahui sejauh mana jawaban seseorang konsisten atau stabil dari waktu ke waktu. Arikunto (2002) menjelaskan reliabilitas merupakan suatu instrumen yang cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik.

Teknik pengujian reliabilitas adalah dengan menggunakan nilai koefisien reliabilitas alpha. Kriteria pengambilan keputusannya adalah apabila nilai dari koefisien reliabilitas alpha lebih besar dari 0,6 maka variabel tersebut sudah reliabel (handal).

Tabel 4.11

Uji Reliabilitas Variabel

No.	Variabel	Koefisien Reliabilitas	Keterangan
1	Keuntungan relatif (X1)	0,773	Reliabel
2	Kesesuaian (X2)	0,880	Reliabel
3	<i>Triability</i> (X3)	0,645	Reliabel
4	<i>Observability</i> (X4)	0,605	Reliabel
5	Sikap penggunaan (Y)	0.831	Reliabel

Sumber: Data primer diolah

Dari Tabel 4.9 diketahui bahwa nilai dari *cronbach alpha* untuk variabel keuntungan relatif (X1) adalah 0,773 (lebih besar dari 0,6) yang menunjukkan bahwa instrument yang digunakan reliabel. Hasil pengujian reliabilitas untuk variabel kesesuaian (X2) menghasilkan nilai *cronbach alpha* 0,880 (lebih besar dari 0,6) yang menunjukkan bahwa instrument yang digunakan reliabel. Nilai dari *cronbach alpha* untuk variabel *triability* (X3) sebesar 0,645 (lebih besar dari 0,6) yang menunjukkan bahwa instrument yang digunakan reliabel. Pada variabel *observability* (X4) menghasilkan nilai *cronbach alpha* sebesar 0,605 (lebih besar dari 0,6) yang menunjukkan bahwa instrument yang digunakan reliabel. Begitu pula dengan hasil pengujian reliabilitas untuk variabel sikap penggunaan (Y) yang menunjukkan hasil 0,831 (lebih besar dari 0,6) yang menunjukkan bahwa instrument yang digunakan reliabel. Dari ketentuan yang telah disebutkan sebelumnya maka semua variabel yang digunakan untuk penelitian sudah reliabel.

4.4.3 Hasil Uji Asumsi Klasik

Uji asumsi klasik dilakukan untuk mengetahui faktor pengganggu atau residual apakah berada pada batas normal, sehingga dapat mengurangi bias data.

Dalam penelitian ini uji asumsi klasik yang dilakukan yaitu:

1. Uji Normalitas Data
2. Uji Heteroskedastisitas
3. Uji Multikolonieritas

4.4.3.1 Hasil Uji Normalitas Data

Uji normalitas data dilakukan untuk menguji apakah dalam model regresi variabel pengganggu atau residual memiliki distribusi normal. Dalam uji t dan F mengasumsikan bahwa nilai residual mengikuti distribusi normal (Ghozali, 2006). Prosedur uji normalitas data dilakukan dengan uji *Kolmogorov-Smirnov*. Data dikategorikan berdistribusi normal jika menghasilkan nilai *significance* lebih besar dari 5% (0,05).

Tabel 4.12
Hasil Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
		Unstandardized Residual
N		60
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	1.51795152
Most Extreme Differences	Absolute	.080
	Positive	.080
	Negative	-.050
Kolmogorov-Smirnov Z		.621
Asymp. Sig. (2-tailed)		.836

a. Test distribution is Normal.
b. Calculated from data.

Sumber: Data primer diolah

Dari hasil perhitungan didapat nilai **sig.** sebesar 0.836 (dapat dilihat pada Tabel 4.10) atau lebih besar dari 0.05. Hasil tersebut menunjukkan bahwa data residual berdistribusi normal.

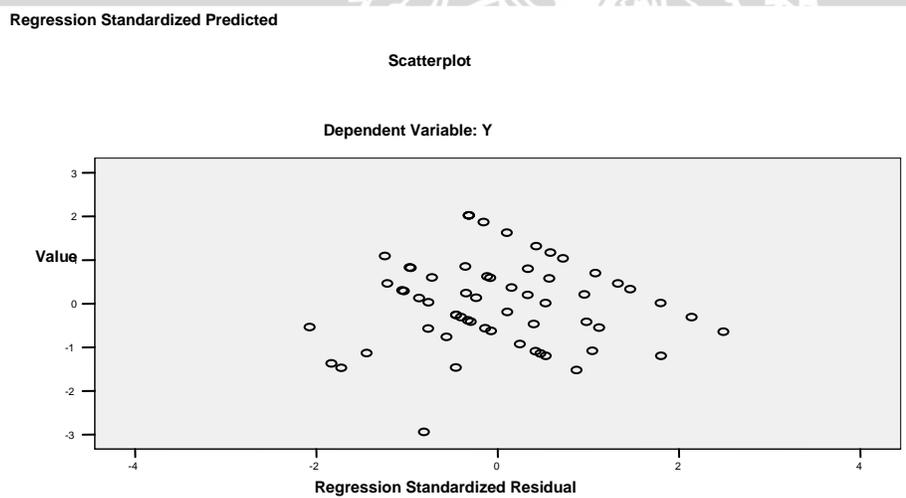
4.4.3.2 Uji Heterokedastisitas

Uji heteroskedastisitas digunakan untuk mengetahui apakah terjadi ketidaksamaan nilai simpangan residual akibat besar kecilnya nilai salah satu variabel bebas. Adanya perbedaan nilai ragam dengan semakin meningkatnya nilai variabel bebas. Prosedur dalam pengujian ini dilakukan dengan Uji *Scatter Plot*. Pengujian kehomogenan ragam sisaan dilandasi pada hipotesis:

H_0 : ragam sisaan homogen

H_1 : ragam sisaan tidak homogen

Hasil uji heterokedastisitas dapat dilihat pada Gambar 4.1



Gambar 4.1

Uji Heteroskedastisitas

Sumber: Data primer diolah

Dari hasil pengujian tersebut didapat bahwa diagram tampilan *scatterplot* menyebar dan tidak membentuk pola tertentu maka tidak terjadi heteroskedastisitas,

sehingga dapat disimpulkan bahwa sisaan mempunyai ragam homogen (konstan) atau dengan kata lain tidak terdapat gejala heterokedastisitas.

4.4.3.3 Uji Multikolinieritas

Uji Multikolinieritas ini dilakukan untuk mengetahui bahwa tidak terjadi hubungan yang sangat kuat atau tidak terjadi hubungan linier yang sempurna atau dapat pula dikatakan bahwa antar variabel bebas (independen) tidak saling berkaitan. Cara pengujiannya adalah dengan membandingkan nilai *Tolerance* yang didapat dari perhitungan regresi berganda, apabila nilai *tolerance* $< 0,1$ maka terjadi multikolinieritas. Hasil uji multikolinieritas dapat dilihat pada Tabel 4.11.

Tabel 4.13
Hasil Uji Multikolinieritas

Model		Collinearity Statistics	
		Tolerance	VIF
1	X1	.795	1.257
	X2	.750	1.334
	X3	.971	1.030
	X4	.908	1.101

Sumber: Data primer diolah

Berdasarkan Tabel 4.11, berikut hasil pengujian dari masing-masing variabel bebas:

- *Tolerance* untuk Keuntungan relatif (X1) adalah 0.795
- *Tolerance* untuk Kesesuaian (*compability*) (X2) adalah 0.750
- *Tolerance* untuk *Triability* (X3) adalah 0,971

- *Tolerance* untuk *Observability* (X4) adalah 0,908

Pada hasil pengujian didapat bahwa keseluruhan nilai *tolerance* $> 0,1$ sehingga dapat disimpulkan bahwa tidak terjadi multikolinearitas antar variabel bebas.

Uji multikolinearitas dapat pula dilakukan dengan cara membandingkan nilai VIF (*Variance Inflation Faktor*) dengan angka 10. Jika nilai VIF > 10 maka terjadi multikolinearitas. Berikut hasil pengujian masing-masing variabel bebas :

- VIF untuk Keuntungan relatif (X1) adalah 1,257
- VIF untuk Kesesuaian (*compability*) (X2) adalah 1,334
- VIF untuk *Triability* (X3) adalah 1,030
- VIF untuk *Observability* (X4) adalah 1,101

Dari hasil pengujian tersebut dapat disimpulkan bahwa tidak terjadi multikolinearitas antar variabel bebas. Dengan demikian uji asumsi tidak adanya multikolinearitas dapat terpenuhi.

Dengan terpenuhi seluruh asumsi klasik regresi di atas maka dapat dikatakan model regresi linear berganda yang digunakan dalam penelitian ini adalah sudah layak atau tepat. Sehingga dapat diambil interpretasi dari hasil analisis regresi berganda yang telah dilakukan.

4.5 Hasil Uji Hipotesis

Dalam pengujian hipotesis pada penelitian ini, peneliti menggunakan analisis regresi berganda. Metode ini digunakan untuk menguji langsung pengaruh persepsi keuntungan relatif, kesesuaian (*compability*), *triability* dan *observability* terhadap

sikap penggunaan teknologi sistem informasi *e-learning* dengan blog. Pengujian hipotesis yang dilakukan dalam penelitian ini adalah uji F, uji t, dan koefisien determinasi. Berikut ini adalah hasil analisis regresi yaitu uji statistik F dan koefisien determinasi:

Untuk mengetahui besar kontribusi variabel bebas (keuntungan relatif (X_1), kesesuaian (X_2), *Triability* (X_3), dan *Observability* (X_4)) terhadap variabel terikat (Sikap penggunaan) digunakan nilai R^2 , nilai R^2 seperti dalam Tabel 4.12 dibawah ini:

Tabel 4.14
Koefisien Korelasi dan Determinasi

Model	R	R Square	Adjusted R Square
1	.737	.543	.510

Sumber : Data primer diolah

Koefisien determinasi digunakan untuk menghitung besarnya pengaruh atau kontribusi variabel bebas terhadap variabel terikat. Dari analisis pada Tabel 4.12 diperoleh hasil R^2 (koefisien determinasi) sebesar 0,543. Artinya bahwa 54,3% variabel Sikap penggunaan akan dipengaruhi oleh variabel bebasnya, yaitu Keuntungan Relatif (X_1), Kesesuaian (*compability*) (X_2), *Triability* (X_3), dan *Observability* (X_4). Sedangkan sisanya 45,7% variabel Sikap penggunaan akan dipengaruhi oleh variabel-variabel yang lain yang tidak dibahas dalam penelitian ini.

Selain koefisien determinasi juga didapat koefisien korelasi yang menunjukkan besarnya hubungan antara variabel bebas yaitu Keuntungan Relatif, Kesesuaian (*compability*), *Triability*, dan *Observability* terhadap variabel Sikap penggunaan, nilai R (koefisien korelasi) sebesar 0,737, nilai korelasi ini menunjukkan bahwa hubungan antara variabel bebas yaitu Keuntungan Relatif (X_1), Kesesuaian (*compability*) (X_2), *Triability* (X_3), dan *Observability* (X_4) dengan Sikap penggunaan termasuk dalam kategori kuat karena berada pada selang 0,6 – 0,8. Hubungan antara variabel bebas yaitu Keuntungan Relatif (X_1), Kesesuaian (*compability*) (X_2), *Triability* (X_3), dan *Observability* (X_4) dengan Sikap penggunaan bersifat positif, artinya jika variabel bebas semakin ditingkatkan maka sikap penggunaan juga akan mengalami peningkatan.

Pengujian F atau pengujian model digunakan untuk mengetahui apakah hasil dari analisis regresi signifikan atau tidak, dengan kata lain model yang diduga tepat/sesuai atau tidak. Untuk menguji hipotesis ini digunakan statistik F dengan kriteria pengembalian keputusan berikut:

Jika :Signifikansi ($p < \alpha$, $\alpha = 5\%$, maka H_0 : ditolak)

Signifikansi ($p > \alpha$, $\alpha = 5\%$, maka H_0 : diterima)

$p(\text{probabilitas}) = F$

Tabel 4.15
Uji F/Serempak

ANOVA ^b						
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	161.704	4	40.426	16.355	.000 ^a
	Residual	135.946	55	2.472		
	Total	297.650	59			

a. Predictors: (Constant), X4, X3, X1, X2

b. Dependent Variable: Y

Sumber: Data primer diolah

Berdasarkan Tabel 4.13 nilai F hitung menunjukkan angka 16,355. Sedangkan F tabel ($\alpha = 0.05$; db regresi = 4 : db residual = 55) adalah sebesar 2,539. Karena F hitung > F tabel yaitu $16,355 > 2,539$ atau nilai Sig. F ($0,000 < \alpha = 0.05$) maka model analisis regresi adalah signifikan. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa variabel dependen (Sikap penggunaan) dapat dipengaruhi secara signifikan oleh variabel independen (Keuntungan Relatif (X_1), Kesesuaian (*compability*) (X_2), *Triability* (X_3), dan *Observability* (X_4)). Hasil ini juga menunjukkan bahwa variabel-variabel tersebut dapat digunakan untuk mengukur sikap dalam penggunaan teknologi sistem informasi (*e-learning* dengan blog).

Selanjutnya dilakukan uji statistik t untuk mengetahui apakah variabel independen secara individu memiliki pengaruh yang signifikan terhadap variabel dependen. Berikut hasil dari uji statistic t:

Tabel 4.16
Hasil Analisis Regresi (Uji Statistik t)

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	1.607	2.046		.785	.436
	X1	.318	.108	.301	2.947	.005
	X2	.261	.085	.321	3.054	.003
	X3	.646	.143	.417	4.505	.000
	X4	.085	.131	.062	.650	.519

Berdasarkan hasil analisis pada tabel di atas, dapat disusun persamaan regresi linier berganda sebagai berikut:

$$Y = 1,607 + 0,318 X_1 + 0,261 X_2 + 0,646 X_3 + 0,085 X_4$$

Dari hasil pengolahan data pada tabel di atas, pengujian hipotesis dilakukan dengan melihat tingkat signifikansi pada masing-masing variabel. Hipotesis akan diterima jika tingkat signifikansinya kurang dari 0,05. Berikut ini penjelasan untuk masing-masing variabel independen:

a. Hipotesis 1

Hipotesis 1 menyatakan bahwa persepsi keuntungan relatif (*relative advantage*) berpengaruh terhadap sikap penggunaan teknologi sistem informasi *e-learning* dengan blog. Dari tabel 4.14 di atas menunjukkan bahwa variabel keuntungan relatif (X_1) mempunyai nilai t hitung sebesar 2,947 dengan nilai signifikansi alpha 0,005. Nilai signifikansi alpha pada hasil tersebut menunjukkan kurang dari 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa persepsi keuntungan relatif (*relative advantage*) (X_1) berpengaruh terhadap sikap penggunaan *e-learning* dengan blog (Y). Dari hasil tersebut dapat

diketahui bahwa **hipotesis 1 diterima**. Hasil tersebut konsisten dengan penelitian yang dilakukan oleh Eriksson *et.al* (2005), Al-Ajam dan Nor (2013), Lichtenstein & Williamson (2006), Nor dan Pearson (2007), Shih dan Fang (2004). Namun tidak konsisten dengan penelitian yang dilakukan oleh Maditinos *et.al* (2009), Azzi (2012), dan Astia (2014).

- b. Hipotesis 2 menyatakan bahwa persepsi kesesuaian (*compability*) berpengaruh terhadap sikap penggunaan teknologi sistem informasi *e-learning* dengan blog. Dari tabel 4.14 di atas menunjukkan bahwa variabel persepsi kesesuaian (*compability*)(X_2) mempunyai nilai t hitung sebesar 3,054 dengan nilai signifikansi alpha 0,003. Nilai signifikansi alpha pada hasil tersebut menunjukkan kurang dari 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa persepsi kesesuaian (*compability*) (X_2) berpengaruh terhadap sikap penggunaan *e-learning* dengan blog (Y). Dari hasil tersebut dapat diketahui bahwa **hipotesis 2 diterima**. Hasil tersebut konsisten dengan penelitian yang dilakukan oleh Hung *et.al* (2006), Cho (2006), Crespo dan Rodri'guez (2007) dan Astia (2014). Namun tidak konsisten dengan penelitian yang dilakukan oleh Agarwal dan Karahanna (1998), Shih dan Fang (2004) dan Govindaraju dan Indriany (2007).
- c. Hipotesis 3 menyatakan bahwa persepsi *Triability* berpengaruh terhadap sikap penggunaan teknologi system informasi *e-learning* dengan blog. Dari tabel 4.14 di atas menunjukkan bahwa variabel *Triability* (X_3) mempunyai nilai t hitung sebesar 4,505 dengan nilai signifikansi alpha 0,000. Nilai signifikansi alpha pada hasil tersebut menunjukkan kurang dari 0,05 sehingga dapat

disimpulkan bahwa persepsi *triability* (X_3) berpengaruh terhadap sikap *penggunaan e-learning* dengan blog (Y). Dari hasil tersebut dapat diketahui bahwa **hipotesis 3 diterima**. Hasil tersebut konsisten dengan penelitian yang dilakukan oleh Chen *et.al* (2009), Hsbollah dan Idris (2009) dan Martins *et.al* (2004). Namun hasil penelitian ini tidak konsisten dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Krismawan (2013), dan Mao dan Palvia (2012).

- d. Hipotesis 4 menyatakan bahwa persepsi *observability* berpengaruh terhadap sikap penggunaan teknologi sistem informasi *e-learning* dengan blog. Dari tabel 4.14 di atas menunjukkan bahwa variabel *Observability* (X_4) mempunyai nilai t hitung sebesar 0,650 dengan nilai signifikansi alpha 0,519. Nilai signifikansi alpha pada hasil tersebut menunjukkan lebih dari 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa persepsi *observability* (X_4) tidak berpengaruh terhadap sikap penggunaan *e-learning* dengan blog (Y). Dari hasil tersebut dapat diketahui bahwa **hipotesis 4 ditolak**. Hasil tersebut konsisten dengan penelitian yang dilakukan oleh Azzi (2012), Krismawan (2013), Mao dan Palvia (2012), Chen *et.al* (2009) dan Hsbollah dan Idris (2009). Namun tidak konsisten dengan penelitian yang dilakukan oleh Martins *et.al* (2004).

4.6 Diskusi Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis yang dilakukan menggunakan metode regresi linier berganda, diketahui bahwa persepsi keuntungan relatif (*relative*

advantage), persepsi kesesuaian (*compability*), persepsi *triability* berpengaruh terhadap sikap penggunaan *e-learning* dengan blog. Sedangkan untuk variabel persepsi *observability* tidak berpengaruh terhadap sikap penggunaan *e-learning* dengan blog.

Adanya hipotesis yang ditolak dalam penelitian ini diakibatkan perbedaan obyek penelitian ini dengan obyek penelitian sebelumnya. Dalam penelitian sebelumnya, obyek penelitian adalah mahasiswa yang menggunakan teknologi sistem informasi sebagai solusi tepat dan cepat dalam melakukan transaksi jual-beli dan transaksi perbankan. Perbedaan obyek penelitian ini sangat mempengaruhi hasil dari penelitian yang dilakukan karena situasi dan kondisi obyek penelitian yang digunakan responden penelitian.

Peneliti melakukan validitas penemuan (*finding*) untuk mencari penjelasan terhadap hasil hipotesis yang telah diuji. Validitas penemuan dilakukan dengan cara mewawancarai beberapa responden yang telah disebutkan dalam kuisioner. Lebih lanjut, penjelasan dari pengujian hipotesis 1 sampai 4 akan diuraikan sebagai berikut:

4.6.1 Persepsi Keuntungan Relatif (*Relative Advantage*) Terhadap Sikap Penggunaan *E-learning* dengan Blog

Rogers (1995) menyebutkan bahwa Persepsi Keuntungan Relatif didefinisikan sebagai sejauh mana inovasi dianggap menguntungkan bagi penerimanya. Sedangkan Jogyanto (2007) dalam Astia (2014) menjelaskan bahwa Keuntungan Relatif mengacu pada sejauh mana inovasi memberikan manfaat yang menggantikan perintis atau pelopor sebelumnya dan dapat menggabungkan faktor-faktor seperti manfaat

ekonomi, citra, peningkatan, kenyamanan dan kepuasan. Dalam kasus *e-learning* dengan blog, keuntungan relatif tercapai melalui keuntungan dalam menghemat waktu serta keunggulan lainnya yang dapat dirasakan dalam menggunakan *e-learning* dengan blog. Keuntungan relatif dalam penggunaan *e-learning* dengan blog tercapai melalui kenyamanan dalam bentuk kebebasan dari kendala waktu dan tempat. *E-learning* memberikan kemudahan dalam menghemat waktu dan tetap bisa memberikan materi perkuliahan tanpa bertatap muka dengan mahasiswa.

Hasil dari analisis regresi yang dilakukan menunjukkan persepsi keuntungan relatif berpengaruh terhadap sikap penggunaan *e-learning* dengan blog. Hasil penelitian ini konsisten dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Eriksson *et.al* (2005), Al-Ajam dan Nor (2013), Lichtenstein & Williamson (2006), Nor dan Pearson (2007), Shih dan Fang (2004) yang menyatakan bahwa keuntungan relatif memberikan pengaruh terhadap sikap penggunaan suatu inovasi.

Persepsi keuntungan relatif dalam penelitian ini diukur dengan indikator efisiensi waktu dan memiliki keunggulan lebih dari fasilitas lainnya. Teknologi sistem informasi yang memiliki keuntungan atau keunggulan akan dapat meningkatkan ketertarikan seseorang untuk menggunakan suatu inovasi, sehingga dapat mempengaruhi sikap penggunaannya. Indikator pertanyaan kuisisioner dalam penelitian ini menekankan pada keuntungan yang dirasakan dosen dalam menggunakan *e-learning* dengan blog. Dalam hal ini dengan menggunakan *e-learning* dengan blog dapat membantu, mempercepat, memudahkan, dan memberikan keuntungan lebih dalam proses pembelajaran.

E-learning dalam bidang pendidikan merupakan suatu teknologi sistem informasi yang dirancang untuk membantu dalam kegiatan belajar mengajar. *E-learning* dengan blog memberikan banyak keuntungan lebih daripada kelas konvensional atau tatap muka, dimana *e-learning* dapat diakses kapanpun dan dimanapun. Dosen merasa terbantu dengan adanya *e-learning* dengan blog dalam memberikan pengajaran kepada mahasiswa. Dosen dapat lebih menghemat waktu karena materi dapat langsung diunduh di blog oleh mahasiswa, sehingga saat kelas dimulai mahasiswa sudah siap dengan materi yang akan di diskusikan di kelas. Selain itu efisien waktu juga dirasakan dosen saat banyak bidang mata kuliah yang diajarkan, sehingga proses pembelajaran tidak hanya cukup di kelas. Sosial media, blog dan website menjadi salah satu bentuk komunikasi yang cepat dan tidak terbatas waktu. Dengan menggunakan blog sebagai media pembelajaran online dosen dapat lebih menghemat waktu.

Keuntungan lebih yang dirasakan dosen dari penggunaan blog adalah mereka dapat sharing atau berbagi link-link tertentu dan memperluas referensi materi perkuliahan. Dosen juga merasa saat dosen memperbanyak link-link yang dibagikan, rasa ingin tahu atau ketertarikan mahasiswa lebih tinggi dengan *browsing* berbagai macam materi. Hobi atau kesenangan akan menulis juga menjadi keuntungan bagi responden, karena responden merasa ada rasa kepuasan dan rasa senang dapat berbagi materi, tulisan dan pendapat dengan orang banyak tanpa batas. Dengan menggunakan blog, kehidupan sosial dosen juga meningkat dengan banyaknya diskusi atau pertanyaan seputar materi ataupun diluar materi yang berasal dari kelas yang diajar maupun *netizen* lainnya. Dosen juga tidak merasa kerepotan karena harus

menyiapkan dan mengolah materi terlebih dahulu karena dampaknya yang diperoleh dari menggunakan blog lebih menguntungkan.

Keuntungan relatif dari penggunaan *e-learning* dengan blog ini sangat diperlukan, karena keberadaannya yang merupakan suatu teknologi baru dapat langsung mengubah sistem pembelajaran yang sudah ada sebelumnya. Jika blog sebagai media *e-learning* dapat memberikan keuntungan atau keunggulan dan pengaruh yang besar terutama dalam penggunaannya maka akan meningkatkan ketertarikan dosen untuk mengadopsi *e-learning* dengan blog.

Di Fakultas Ekonomi dan Bisnis di Universitas wilayah Jawa Timur, *e-learning* lebih berfungsi untuk memberikan materi atau tugas kepada mahasiswa, namun tanpa mengurangi kelas konvensional. Padahal dalam blog juga terdapat forum diskusi dan *chatting*. Sehingga dosen yang menggunakan blog sebagai media *e-learning* dalam kegiatan pembelajarannya juga dapat merasakan manfaat dari blog tersebut. Walaupun *e-learning* dengan blog memberikan keuntungan atau kemudahan menghemat waktu dalam penerapannya, keberadaan *e-learning* dengan blog tidak dijadikan sebagai teknologi sistem informasi pengajaran yang utama, namun teknologi pendukung sistem yang sudah ada sebelumnya. Dengan membantu dosen dalam memberikan materi dan tugas kepada mahasiswa tanpa mengurangi kelas konvensional.

Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa suatu inovasi harus memiliki keuntungan relatif dalam penggunaannya. Jika suatu inovasi dapat memberikan keuntungan lebih dalam penggunaannya, maka inovasi tersebut dapat mempengaruhi

sikap penggunaan. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa persepsi keuntungan relatif berpengaruh signifikan terhadap sikap penggunaan *e-learning* dengan blog.

4.6.2 Persepsi Kesesuaian (X2) terhadap sikap penggunaan *e-learning* dengan blog (Y)

Cho (2006) dalam Artha (2011) menjelaskan bahwa persepsi kesesuaian (*perceived compability*) mengacu pada kecocokan inovasi dengan nilai-nilai dan keyakinan pengguna dengan ide-ide dan kebutuhan sebelum diperkenalkannya inovasi-inovasi baru itu. Govindaraju dan Indriany (2007) yang mendasar pada Nah *et.al* (2004), mendefinisikan kesesuaian sebagai persepsi seseorang bahwa sistem yang digunakan konsisten dengan cara bekerja yang diinginkan atau disukai, dan pengalaman bekerja. Seseorang cenderung mengimplementasikan inovasi baru seperti *e-learning* dengan blog apabila inovasi baru tersebut sesuai dengan gaya hidup, kebutuhan, kebudayaan, atau dengan kebiasaannya.

Hasil analisis regresi menunjukkan bahwa persepsi kesesuaian (*compability*) berpengaruh signifikan terhadap sikap penggunaan *e-learning* dengan blog. Hasil penelitian ini tidak konsisten dengan penelitian yang dilakukan oleh Govindaraju dan Indriany (2007); Shih dan Fang (2004); serta Nor dan Pearson (2007) yang menyatakan bahwa kesesuaian (*compability*) tidak berpengaruh terhadap sikap penggunaan suatu inovasi. Namun, hasil analisis ini konsisten dengan penelitian yang dilakukan oleh Hung *et.al* (2006); Artha (2011); serta Astia (2014).

Hipotesis ini diterima dapat disebabkan karena sebagian besar responden setuju bahwa kesesuaian (*compability*) dapat mempengaruhi sikap dalam

menggunakan blog sebagai media *e-learning*. Sesuainya blog sebagai media pembelajaran *online* dengan gaya hidup, cara penggunaan, maupun aspek pekerjaan dapat memberikan kenyamanan pada saat melakukan proses pembelajaran. Rasa nyaman yang timbulkan dari sesuainya gaya hidup, cara penggunaan, dan aspek pekerjaan dapat meningkatkan intensitas individu tersebut dalam melakukan pembelajaran *online* menggunakan blog. Sebaliknya, apabila seseorang tidak dapat merasakan nyaman dalam menggunakan blog dalam proses pembelajaran *online*, intensitasnya dalam menggunakan blog akan menurun.

Dengan gaya hidup yang dipenuhi dengan banyak kegiatan mengajar dan kesibukan diluar kampus, blog dapat memenuhi kebutuhan responden. Dosen memanfaatkan *smartphone* yang dirasa sesuai dengan gaya hidup masa kini. Dengan memanfaatkan aplikasi yang tersedia di *smartphone*, dosen dapat memposting materi, membalas komentar terkait pembelajaran dan mengolah blog menjadi lebih mudah dan cepat. Dosen juga merasa bahwa mahasiswa saat ini tidak dapat menyerap pelajaran dengan maksimal hanya dengan mendengarkan penjelasan atau ceramah yang diberikan. Maka dari itu diperlukan penerapan pembelajaran online yang dirasa sangat sesuai dengan gaya hidup saat ini, agar membuat mahasiswa dapat lebih memanfaatkan *smartphone* mereka untuk kegiatan akademis.

Persepsi kesesuaian (*compability*) dalam penelitian ini ditunjukkan oleh responden yang memiliki kemampuan dalam bidang teknologi berbasis internet yang cukup baik. Dari hasil wawancara dengan responden ditemukan adanya kesesuaian *background* dan pengalaman responden dalam hal menangani sistem serta tuntutan profesi yang berkaitan dengan *social media* dan *website*. Sehingga dosen tidak

merasakan adanya kendala dalam penggunaan blog. Hal ini menjadi faktor yang membuat *e-learning* dengan blog dirasakan sebagai sebagai sebuah teknologi sistem informasi yang sesuai dengan aspek pekerjaan dan cara penggunaannya. Seperti yang terlihat pada data demografi yang telah diolah pada penelitian ini, komposisi responden berdasarkan intensitas penggunaan *e-learning* dengan blog, menunjukkan bahwa responden paling banyak menggunakan blog 3-5 kali dalam sebulan. Intensitas ini mengindikasikan bahwa responden telah terbiasa menggunakan sistem-sistem pembelajaran yang berbasis internet.

Selain sesuai dengan gaya hidup, cara penggunaan, dan aspek pekerjaan, sikap penggunaan *e-learning* dengan blog juga ditentukan oleh kesesuaian dengan gaya mengajar seseorang. Dosen yang telah aktif menerapkan *e-learning* dengan blog merasa lebih sesuai atau cocok dengan pembelajaran online. Walaupun dalam hal ini responden berpendapat bahwa beberapa mata kuliah tetap harus diajarkan dalam model ceramah dan tidak bisa ditinggalkan. Namun responden merasa jika pembelajaran hanya dilakukan dengan model ceramah saja tidak akan efektif, dikarenakan mahasiswa akan mulai kehilangan konsentrasi setelah satu jam pertama. Sehingga diperlukan adanya pembelajaran online yang akan membuat mahasiswa lebih mandiri untuk belajar memahami materi dan juga dalam penyelesaian tugas yang diberikan oleh dosen. Dosen tertarik untuk menggunakan *e-learning* dengan blog apabila dia menyukai pembelajaran *online* yang sesuai dengan kebutuhannya yang lebih efektif dan efisien. Begitu pula sebaliknya, seseorang tidak akan menggunakan *e-learning* dengan blog apabila dosen tersebut tidak menyukai pembelajaran *online* dan lebih menyukai pembelajaran yang bersifat konvensional.

Pada dasarnya, dosen memiliki gaya mengajar (*teaching style*) yang berbeda-beda, seseorang secara alami tidak akan tertarik untuk menggunakan *e-learning* dengan blog jika inovasi tersebut tidak sesuai dengan gaya mengajarnya.

Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa suatu inovasi harus memiliki kesesuaian (*compability*) dalam penggunaannya. Jika suatu inovasi dapat memberikan kesesuaian (*compability*) dalam penggunaannya, maka inovasi tersebut dapat mempengaruhi sikap penggunaan. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa persepsi kesesuaian (*compability*) berpengaruh signifikan terhadap sikap penggunaan *e-learning* dengan blog.

4.6.3 Persepsi Triability (X3) terhadap sikap penggunaan *e-learning* dengan blog (Y)

Rogers (1995) mengemukakan triabilitas (*triability*) adalah dapat dicoba atau tidaknya suatu inovasi oleh penerima. Suatu inovasi yang dapat dicoba akan cepat diterima oleh masyarakat daripada inovasi yang tidak dapat dicoba terlebih dahulu. Kemampuan untuk diujicobakan (*triability*) adalah sejauh mana suatu inovasi dapat diuji coba dalam batas tertentu. Suatu inovasi yang dapat diujicobakan dalam setting sesungguhnya umumnya akan lebih cepat di adopsi, suatu inovasi sebaiknya harus mampu menunjukkan (mendemonstrasikan) keunggulannya. Reiss dan Wacker (2000) dalam Sugandini (2012) menyebutkan konsep ini menunjukkan bahwa, tingkat adopsi produk inovatif akan tinggi jika konsumen merasakan adanya kemudahan untuk mencoba lebih dulu produk inovatif yang ditawarkan.

Dalam penelitian yang dilakukan oleh Chen *et.al* (2009) menunjukkan bahwa *triability* berpengaruh terhadap sikap penggunaan *smart phone* yang bekerja pada bagian logistik di pusat kawasan metropolitan Taiwan. Begitu juga penelitian yang dilakukan oleh Hsbollah dan Idris (2009) yang menunjukkan bahwa *triability* merupakan salah faktor yang dapat mempengaruhi keputusan dosen di Univeristi Utara Malaysia (UUM) untuk mengadopsi *e-learning* sebagai media pembelajaran. Berdasarkan hasil analisis regresi dalam penelitian ini menunjukkan bahwa variabel *triability* berpengaruh terhadap sikap penggunaan *e-learning* dengan blog. Hal ini konsisten dengan penelitian yang dilakukan oleh Chen *et.al* (2009) dan Hsbollah dan Idris (2009).

Hipotesis ini diterima dapat disebabkan karena sebagian besar responden setuju bahwa *triability* dapat mempengaruhi sikap dalam menggunakan blog sebagai media *e-learning*. Dalam penelitian ini, *triability* tercapai melalui kebebasan dalam mencoba atau mempelajari cara penggunaannya serta merasakan fungsi dari *e-learning* tersebut. Pengaruh *triability* terhadap sikap penggunaan *e-learning* dengan blog ini dikarenakan dosen dapat mencoba blog terlebih dahulu sebelum akhirnya memutuskan untuk mengadopsi *e-learning* dengan blog. Kemudahan untuk mendaftarkan sebuah blog secara cuma-cuma atau gratis, memberikan kebebasan penggunaanya untuk memiliki dan mengolah blog secara gratis sehingga dosen dapat merasakan kebebasan untuk mencoba menggunakan blog. Selain itu dosen juga dapat melihat kemampuan atau fungsi dari blog sebagai media *e-learning* secara bebas dan gratis tanpa batasan jangka waktu. Walaupun dosen merasa bahwa terdapat fungsi yang diharapkan dalam penggunaan blog tidak sesuai dengan kenyataan. Fungsi yang

diharapkan agar blog dapat diutak-atik atau dimodifikasi sampai ke level yang bisa menjadikan model *e-learning* yang sistematis. Namun beberapa konten tidak kompatibel atau tidak sesuai, misalnya forum diskusi yang seharusnya bisa lebih sinkron harus terganggu dengan adanya spam yang tidak terkontrol yang akhirnya dibutuhkan moderasi. Kendala yang dirasakan ini tidak dijadikan suatu hambatan oleh pengguna, mengingat manfaat blog yang dirasakan dan blog yang tersedia gratis tanpa biaya.

Dari hasil penelitian menunjukkan dosen memutuskan untuk mengadopsi *e-learning* dengan blog, setelah mencoba dalam jangka waktu yang lama untuk melihat kemampuan atau fungsi dari *e-learning* tersebut. Hal ini menunjukkan sebuah tanggung jawab seorang dosen sebagai pengajar yaitu mengamati terlebih dahulu fungsi *e-learning* dengan blog. Sehingga saat dosen menyampaikan materi dapat diterima baik oleh mahasiswa, tidak hanya memudahkan dosen namun juga memudahkan mahasiswanya dalam menggunakan blog sebagai media *e-learning*.

Dari hasil penelitian tersebut juga dapat disimpulkan bahwa suatu inovasi harus memiliki *triability* dalam penggunaannya. Jika suatu inovasi dapat diuji cobakan terlebih dahulu maka tingkat adopsi terhadap suatu inovasi akan meningkat. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa persepsi *triability* berpengaruh signifikan terhadap sikap penggunaan *e-learning* dengan blog.

4.6.4 Persepsi *Observability* (X4) terhadap sikap penggunaan *e-learning* dengan blog (Y)

Observability (dapat diobservasi) adalah tingkat bagaimana hasil penggunaan suatu inovasi dapat dilihat oleh orang lain. Suatu inovasi yang hasilnya mudah diamati akan makin cepat diterima oleh masyarakat, dan sebaliknya inovasi yang sukar diamati hasilnya, akan lama diterima oleh masyarakat (Rogers, 1995). Menurut Chauduri (1994), *observability* adalah kemampuan untuk diamati atau derajat suatu hasil inovasi dapat dilihat oleh orang lain. Konsep ini menunjukkan bahwa tingkat adopsi produk inovatif akan tinggi jika konsumen merasakan adanya kemudahan untuk melihat benefit atau atribut produk inovatif yang ditawarkan (Rogers, 1995; Karahanna, Straub dan Chervany, 1999).

Berdasarkan hasil analisis regresi dalam penelitian ini menunjukkan bahwa variabel persepsi *observability* tidak berpengaruh terhadap sikap penggunaan *e-learning* dengan blog. Hal ini bertentangan dengan penelitian yang dilakukan oleh Martins *et.al* (2004). Dalam penelitian yang dilakukan oleh Martins *et.al* (2004) menunjukkan bahwa *observability* berpengaruh signifikan sebagai prediktor dalam keputusan mengadopsi *e-learning* sebagai media pembelajaran.

Indikator dari persepsi *observability* dalam penelitian ini adalah dapat diamatinya hasil penggunaan dari *e-learning* dengan blog. Dimana dosen seharusnya dapat mengamati hasil dari penggunaan *e-learning* dengan blog dalam proses pembelajaran. Dalam penelitian ini ditunjukkan dengan dapat meningkatkan semangat dan minat belajar dari mahasiswanya. Dan juga keberhasilan bahwa *e-learning* dengan blog dapat meningkatkan karir akademik dan professional pengajar.

Berdasarkan hasil penelitian, secara garis besar penolakan dari hipotesis ini adalah para dosen belum mendapatkan hasil yang maksimal dari *e-learning* dengan blog. Dosen merasa bahwa penerapan *e-learning* dengan blog tidak dapat meningkatkan semangat dan minat belajar mahasiswa. Karena tidak semua mata kuliah dapat diterapkan menggunakan pembelajaran *online* dengan baik. Beberapa mata kuliah yang bersifat hitungan atau membutuhkan penjelasan yang bersifat dua arah tidak dapat diterapkan dalam pembelajaran *online*. Sehingga lebih dibutuhkan kelas konvensional dengan model ceramah dan penjelasan yang lebih mendalam dibandingkan pembelajaran *online* yang bersifat mandiri.

Tidak setujunya responden dengan variabel ini juga dikarenakan rendahnya minat mahasiswa untuk aktif dalam menggunakan blog. Saat ini dosen hanya dapat memberi himbauan atau anjuran saja kepada mahasiswa untuk aktif menggunakan blog. Padahal pihak lembaga telah menyediakan blog secara gratis sebagai media sosial dalam hal akademis. Pendaftaran dan penggunaannya juga sangat mudah, sejatinya blog dapat dimanfaatkan mahasiswa untuk saling bertukar materi, berbagi ilmu, hobi, dan kegiatan akademis lainnya. Tidak aktifnya blog mahasiswa ini sangat disayangkan oleh dosen, seandainya semua mahasiswa aktif dalam menggunakan blog dan saling mengaitkan blog satu dengan blog yang lainnya akan menaikkan peringkat webometrik Perguruan Tinggi. Webometrik yang meningkat dapat menaikkan nama universitas atau perguruan tinggi untuk semakin dikenal. Hal ini dapat dijadikan keuntungan lebih dalam menggunakan *e-learning* dengan blog.

Selain itu, keberhasilan *e-learning* dengan blog dalam karir akademik dan profesional pengajar juga mempengaruhi ditolaknya hipotesis ini. Dosen tidak

merasakan adanya peningkatan karir akademik maupun professional pengajar dalam menggunakan *e-learning* dengan blog. Hal ini dikarenakan tidak adanya penghargaan atau *rewards* yang diberikan oleh pihak lembaga kepada dosen yang aktif dalam pembelajaran online. Penyelenggaraan lomba blog dapat dilaksanakan untuk membangun semangat dan motivasi dosen dalam menggunakan blog secara aktif. Di beberapa universitas termasuk Universitas Brawijaya, penyelenggaraan lomba blog sudah menjadi rutinitas setiap tahunnya. Namun tidak semua dosen mau berpartisipasi untuk aktif menggunakan blog. Hal ini mungkin saja didasari oleh kurangnya keahlian dosen di bidang komputerisasi ataupun internet. Responden juga mengharapkan pihak lembaga untuk dapat mengadakan pelatihan atau *training* lebih rutin dengan topik yang lebih mendalam. Sehingga dosen dapat mengenali lebih luas mengenai *e-learning* dengan blog dan mampu mengatasi kendala-kendala dalam penggunaannya.

Dalam hal ini kemungkinan para dosen belum puas dengan hasil yang diberikan dari penerapan *e-learning* dengan blog tersebut, atau hasil yang didapatkan dari penggunaan *e-learning* dengan blog belum sesuai dengan ekspektasi dosen tersebut. Dari hasil penelitian, ketidakberhasilan dari *e-learning* dengan blog menyebabkan para dosen tidak merasa bahwa penggunaan *e-learning* dengan blog dalam kegiatan pengajarannya adalah ide yang bagus. Sehingga dapat disimpulkan bahwa variabel persepsi *observability* tidak mempengaruhi sikap penggunaan *e-learning* dengan blog.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Beberapa kesimpulan yang dapat diambil dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Variabel persepsi keuntungan relatif (X1), kesesuaian (X2), *triability* (X3), dan *observability* (X4) secara simultan berpengaruh terhadap sikap penggunaan (Y) *e-learning* dengan blog. Hal ini menunjukkan bahwa keempat variabel tersebut secara bersama-sama dapat mempengaruhi sikap seseorang dalam menggunakan teknologi sistem informasi.
2. Secara parsial, variabel persepsi keuntungan relatif (X1) berpengaruh terhadap sikap penggunaan (Y) dalam menggunakan *e-learning* dengan blog. Sehingga hipotesis 1 diterima. Hal ini dikarenakan *e-learning* dengan blog adalah salah satu media dan bentuk komunikasi yang cepat dan tidak terbatas batas waktu. Sehingga membantu dosen dalam menghemat waktu. Selain itu dosen juga merasakan manfaat ekonomi, peningkatan kualitas kerja, kenyamanan dan kepuasan dalam penggunaan blog sebagai media *e-learning*. Keuntungan yang dirasakan inilah yang mempengaruhi dosen untuk menggunakan *e-learning* dengan blog. Hal ini konsisten dengan penelitian yang dilakukan oleh Eriksson *et.al* (2005), Al-Ajam dan Nor (2013), Lichtenstein & Williamson (2006), Nor dan Pearson (2007), Shih dan Fang (2004).

3. Secara parsial, hasil pengujian hipotesis 2 menunjukkan variabel persepsi kesesuaian (*compability*) (X2) berpengaruh terhadap sikap penggunaan *e-learning* dengan blog (Y), sehingga hipotesis 2 diterima. Hal ini disebabkan oleh kesesuaian gaya hidup, aspek pengajaran, dan cara penggunaan yang memberikan kenyamanan pada saat melakukan kegiatan pembelajaran *online* melalui blog. Selain itu, kesesuaian dengan gaya mengajar yang menjadi lebih fleksibel dapat mempengaruhi responden untuk menggunakan blog sebagai media *e-learning*. Hasil ini konsisten dengan penelitian yang dilakukan oleh Hung *et.al* (2006); Artha (2011); serta Astia (2014).
4. Secara parsial, hasil pengujian hipotesis 3 menunjukkan variabel persepsi *triability* (X3) berpengaruh terhadap sikap penggunaan *e-learning* dengan blog (Y), sehingga hipotesis 3 diterima. Hal ini dikarenakan blog merupakan suatu sosial media yang gratis, dapat dimodifikasi dan digunakan untuk segala kegunaan. Blog memberikan kebebasan kepada pengguna untuk mencoba atau mempelajari cara penggunaannya serta merasakan fungsi blog tanpa biaya dan tanpa batasan waktu. Karena persepsi inilah yang mempengaruhi dosen untuk mencoba hingga akhirnya mengadopsi blog sebagai media dalam pembelajaran *online*. Hal ini konsisten dengan penelitian yang dilakukan oleh Chen *et.al* (2009), Hsbollah dan Idris (2009), dan Martins *et.al* (2004).
5. Secara parsial, hasil pengujian hipotesis 4 menunjukkan variabel persepsi *observability* (X4) tidak berpengaruh terhadap sikap penggunaan *e-learning* dengan blog (Y), sehingga hipotesis 4 ditolak. Hal ini disebabkan oleh responden yang merasa *e-learning* dengan blog tidak dapat meningkatkan

semangat dan minat belajar mahasiswa, dikarenakan tidak semua mata kuliah dapat diterapkan dengan pembelajaran online. Selain itu, kurangnya dukungan dan *rewards* dari pihak lembaga membuat pengguna atau dosen kurang termotivasi untuk aktif menggunakan *e-learning* dengan blog walaupun memberikan banyak manfaat bagi responden. Hasil ini konsisten dengan penelitian yang dilakukan oleh Azzi (2012), Krismawan (2013), Mao dan Palvia (2012), Chen *et.al* (2009) dan Hsbollah dan Idris (2009).

5.2 Keterbatasan Penelitian

Peneliti ingin menguji populasi secara keseluruhan namun tidak dapat terealisasi dengan baik dikarenakan keterbatasan data. Dalam pengambilan dan penentuan sampel dari populasi peneliti menggunakan metode *purposive sampling* yang merupakan salah satu tipe dari *non probability sampling* yang mengutamakan aspek tujuan dalam pengambilan sampel dan terbatas pada jenis orang tertentu yang memenuhi beberapa kriteria. Sebaiknya penelitian selanjutnya menggunakan metode *convenience sampling* yang mengutamakan aspek kemudahan dalam pengambilan sampel dengan menyebarkan kuisioner secara bebas.

5.3 Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, dapat dikemukakan beberapa saran yang diharapkan dapat bermanfaat bagi lembaga maupun bagi pihak-pihak lain. Adapun saran yang diberikan, antara lain:

1. Bagi Fakultas Ekonomi dan Bisnis di Universitas Wilayah Jawa Timur, hasil penelitian ini dapat dijadikan bahan pertimbangan agar dapat mendukung dan mengembangkan blog sebagai media *e-learning* sehingga pemanfaatan blog tidak sekedar sebagai pelengkap dan bisa meningkatkan kompetensi dosen.
2. Penelitian selanjutnya diharapkan dapat menambah variabel independen atau mencoba menggunakan variabel lainnya yang belum digunakan dalam penelitian ini. Variabel yang dapat digunakan untuk menilai sikap penggunaan dalam menggunakan suatu sitem seperti persepsi kemanfaatan, persepsi kemudahan, privasi (*privacy*), social (*social*), keamanan situs (*web security*).

