

Faktor yang Mempengaruhi Adopsi Aplikasi Edmodo sebagai Media Pembelajaran

Iwa Sungkono, Universitas Ciputra UC Town, Citraland, Surabaya

ABSTRAK

Perkembangan internet yang semakin pesat membuat media pembelajaran berbasis IT menjadi sangat dibutuhkan. Salah satu metode pembelajaran dengan menggunakan internet adalah e-learning. Universitas Ciputra telah menggunakan metode e-learning sebagai media pembelajaran salah satunya dengan menggunakan aplikasi edmodo. Dengan menggunakan edmodo maka akan meningkatkan efektifitas dalam proses belajar, namun setiap teknologi memiliki tingkat adopsi yang berbeda, hal ini disebabkan oleh berbagai faktor, diantaranya persepsi kemudahan penggunaan dan persepsi kegunaan. Teori yang tepat untuk menguji tingkat adopsi dan faktor-faktor yang mempengaruhi edmodo sebagai media pembelajaran adalah teori *Technology Acceptance Model (TAM)* yang diteliti oleh Davis (1989). Populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah mahasiswa Universitas Ciputra angkatan 2012-2013 yang menggunakan edmodo. Digunakan sampel sebanyak 301 responden dengan teknik pengambilan sampel yaitu *stratified random sampling*. Data dikumpulkan melalui kuesioner dan teknik analisis menggunakan *path diagram* dan *goodness of fit test*. Hasil dari penelitian ini adalah semua variabel dalam penelitian kali ini memiliki pengaruh secara langsung dan tidak langsung terhadap variabel lain. Variabel yang memberikan pengaruh terbesar terhadap variabel ITU (*Intention to Use*) adalah variabel PU (*Perceived Usefulness*).

Kata kunci : e-learning, edmodo, TAM (*Technology Acceptance Model*)

1. Pendahuluan

Seiring dengan perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) yang semakin pesat, kebutuhan akan suatu konsep dan mekanisme belajar mengajar (pendidikan) berbasis TI menjadi tidak terelakkan lagi. Tempat dan jarak yang dulu memisahkan sekarang makin tidak terasa dampaknya. Kemajuan internet pun mempengaruhi hampir setiap kegiatan operasional di organisasi masyarakat. Segala kegiatan mutakhir tersebut menjanjikan efektifitas dan efisiensi yang menakjubkan. Fenomena tersebut menyentuh dunia pendidikan dan pelatihan dengan lahirnya metode e-learning.

E-learning adalah suatu sistem atau konsep pendidikan yang memanfaatkan teknologi informasi dalam proses belajar mengajar. E-learning memungkinkan pembelajar untuk belajar melalui komputer di tempat mereka masing-masing tanpa harus secara fisik pergi mengikuti pelajaran/perkuliahan di kelas. Pembelajaran disusun dengan tujuan menggunakan sistem elektronik atau komputer sehingga mampu mendukung proses

pembelajaran (Michael, 2013:27). Dalam Anderson (2005) Urdan dan Weggen menyatakan e-learning sebagai suatu pengiriman materi melalui semua media elektronik, termasuk internet, intranet, siaran radio satelit, alat perekam audio/video, TV interaktif, dan CD-ROM.

Universitas Ciputra merupakan salah satu universitas yang menggunakan metode e-learning sebagai media pembelajaran. Salah satu media e-learning yang digunakan adalah Edmodo. Edmodo adalah sebuah platform sosial yang menyediakan ruang yang aman bagi para guru dan siswa untuk berhubungan dan berkolaborasi (Duncan and Chandler, 2011; Halm et al., 2012 dikutip oleh Thongmak 2013). Edmodo adalah jejaring sosial dan layanan micro blogging yang di desain khusus untuk dunia pendidikan, yang dapat dioperasikan seperti layaknya Twitter. Dengan membatasi jalan akses ke ruang khusus atau grup, guru dan siswa dapat saling mengirim catatan, link, berkas, pengumuman, tugas dan bertukar informasi di lingkungan yang aman (Wankel, 2011:24).

Peneliti mencoba menganalisis adopsi edmodo sebagai media pembelajaran dengan menggunakan kerangka kerja

Technology Acceptance Model (TAM). Peneliti memilih menggunakan kerangka kerja TAM karena prinsip parsimony dalam mengembangkan model persepsi user terhadap adopsi suatu teknologi.

Tujuan akhir dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui faktor-faktor apa saja yang mempengaruhi adopsi aplikasi edmodo sebagai media pembelajaran.
2. Untuk mengetahui hubungan (hipotesis) antara faktor-faktor yang mempengaruhi adopsi aplikasi edmodo sebagai media pembelajaran.
3. Untuk mengetahui hubungan mana yang mempengaruhi secara signifikan terhadap adopsi aplikasi edmodo sebagai media pembelajaran.

Hipotesis-hipotesis penelitian ini berasal dari pemetaan pengaruh antar variabel terhadap adopsi aplikasi Edmodo sebagai media pembelajaran.

Hipotesis-hipotesis tersebut adalah:

H1: Perceived Usefulness secara signifikan berpengaruh positif terhadap Behavioral Intention to Use.

H2: Perceived Ease of Use secara signifikan berpengaruh positif terhadap Behavioral Intention to Use.

H3: Perceived Ease of Use secara signifikan berpengaruh positif terhadap Perceived Usefulness.

H4: Self-efficacy secara signifikan berpengaruh positif terhadap Perceived Ease of Use.

H5: Self-efficacy secara signifikan berpengaruh positif terhadap Perceived Usefulness.

2. Landasan Teori

2.1 E-Learning

E-learning adalah suatu sistem atau konsep pendidikan yang memanfaatkan teknologi informasi dalam proses belajar mengajar. E-learning memungkinkan pembelajar untuk belajar melalui komputer di tempat mereka masing-masing tanpa harus secara fisik pergi mengikuti pelajaran/perkuliah di kelas. Pembelajaran yang disusun dengan tujuan menggunakan sistem elektronik atau komputer sehingga mampu mendukung proses pembelajaran (Michael, 2013:27). Proses pembelajaran jarak jauh dengan menggabungkan prinsip-prinsip dalam proses pembelajaran dengan teknologi (Chandrawati, 2010). Sistem pembelajaran yang digunakan sebagai sarana untuk proses belajar mengajar yang dilaksanakan tanpa harus bertatap muka secara langsung antara guru dengan siswa (Ardiansyah, 2013).

2.2 Edmodo

Edmodo adalah sebuah platform sosial swasta yang menyediakan ruang yang aman bagi para guru dan siswa untuk berhubungan dan berkolaborasi (Duncan and

Chandler, 2011; Halm et al., 2012 dikutip oleh Thongmak 2013). Sangat mudah untuk diterapkan ke kelas karena penampilannya mirip dengan Facebook, bahwa banyak siswa sudah akrab dengan Facebook (Haefner and Hanor, 2012; Holland and Muilenburg, 2011 dikutip oleh Thongmak 2013). Edmodo adalah jejaring sosial dan layanan micro blogging yang di desain khusus untuk dunia pendidikan, yang dapat dioperasikan seperti layaknya Twitter. Dengan membatasi jalan akses ke ruang khusus atau grup, guru dan siswa dapat saling mengirim catatan, link, berkas, pengumuman, tugas dan bertukar informasi di lingkungan yang aman (Wankel, 2011:24).

2.2 Theory of Reasoned Action

Theory of Reasoned Action (TRA) menyatakan bahwa individu akan menggunakan komputer jika mereka mengetahui adanya keuntungan atau hasil positif dalam menggunakan komputer tersebut Ajzen dan Fisben (1975). Individu akan menggunakan TIK jika mempunyai alasan yang tepat dan menguntungkan, contohnya pekerjaan dapat diselesaikan lebih cepat dengan hasil yang lebih baik sehingga kinerja individu tersebut dapat dikatakan meningkat.

TRA merupakan landasan untuk memperoleh pemahaman yang lebih baik mengenai perilaku pemakai dalam penerimaan dan penggunaan teknologi informasi Davis (1989). Penerimaan sebuah aplikasi TIK bergantung dari bagaimana perilaku individu yang memakai terhadap TIK tersebut. Menurut Ajzen dan Fisben (1975) memiliki dua konstruk utama. Behavioral intention adalah suatu ukuran tentang kekuatan tujuan seseorang untuk melakukan tindakan khusus. Subjective norm adalah persepsi seseorang tentang pendapat umum apakah ia harus atau tidak harus melakukan perilaku seperti dibicarakan oleh banyak orang.

2.3 Technology Acceptance Model

Technology Acceptance Model (TAM) pertama kali dikembangkan oleh Davis (1989) dan kemudian dipakai serta dikembangkan kembali oleh beberapa peneliti seperti Adam et al. (1992) Szajna (1994), Igarria et al. (1995) dan Venkatesh dan Davis (2000).

TAM mempunyai tujuan menjelaskan dan memprediksikan penerimaan pengguna terhadap suatu teknologi. TAM merupakan pengembangan TRA dan memprediksi penerimaan pengguna terhadap teknologi berdasar pengaruh dua faktor, yaitu persepsi kemanfaatan (*perceived usefulness*) dan persepsi kemudahan penggunaan (*perceived ease of use*) (Davis, 1989). Variabel dari penelitian tersebut yaitu persepsi kegunaan (*perceived usefulness*), persepsi kemudahan penggunaan (*perceived ease of use*), sikap (*attitude*), minat perilaku (*behavioral intention*), penggunaan senyatanya (*actual use*) dan ditambahkan beberapa konstruk eksternal yaitu, pengalaman (*experience*), kerumitan (*complexity*).

2.4 Operasional Variabel

2.4.1 Self Efficacy

Self-Efficacy adalah kepercayaan seseorang akan kemampuannya untuk dapat mengatur dan menyeleksi cara-cara yang dapat diambil untuk mencapai tujuannya (Bandura, 1977). Seseorang dengan *self-efficacy* yang tinggi akan memiliki kepercayaan bahwa dirinya mampu menghadapi tantangan dan melihat sebuah kesulitan sebagai tantangan yang perlu dihadapi, bukan sebagai ancaman yang harus dihindari (Bandura, 1977). *Self-efficacy* mempengaruhi seseorang dalam berpikir, perasaan, memotivasi diri sendiri dan berperilaku.

2.4.2 Perceived of Ease Use (PEOU)

Davis (1989) mendefinisikan kemudahan penggunaan (*perceived ease of use*) sebagai suatu tingkatan dimana seseorang percaya bahwa penggunaan sistem tertentu dapat mengurangi usaha seseorang dalam mengerjakan sesuatu.

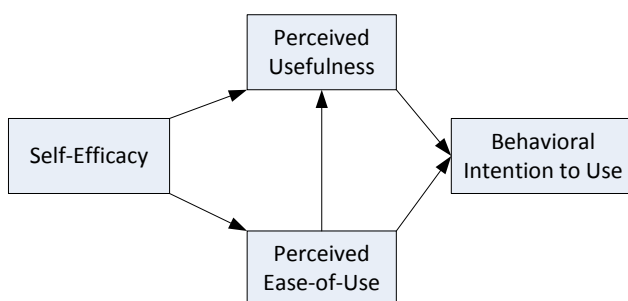
2.4.3 Perceived Usefulness (PU)

Perceived Usefulness adalah keadaan dimana persepsi pengguna tentang kegunaan dari sistem tersebut bagi pengguna. Davis (1989) menunjukkan bahwa *perceived ease of use* dengan pemakaian (*actual use*) mempunyai hubungan yang kuat. Berdasarkan definisi tersebut dapat diartikan bahwa kemanfaatan dari penggunaan teknologi dapat meningkatkan kinerja orang yang menggunakannya.

2.4.4 Intention To Use (ITU)

Intention to Use adalah kecenderungan perilaku untuk tetap menggunakan suatu teknologi (Davis, 1989). Tingkat penggunaan sebuah teknologi komputer pada seseorang dapat diprediksi dari sikap perhatian pengguna terhadap teknologi tersebut.

Dari variabel yang didefinisikan di atas, maka model penelitian mengalami modifikasi dengan penambahan variabel eksternal telah ditunjukkan pada Gambar 1 di bawah ini.



Gambar 1. Model Teoritis TAM

3. Metode Penelitian

3.1 Populasi dan Sampel

Populasi pada penelitian ini adalah mahasiswa Universitas

Ciputra angkatan 2012-2013. Jumlah dari keseluruhan mahasiswa angkatan 2012-2013 berjumlah 1466 mahasiswa. Teknik pengambilan sampel menggunakan *stratified random sampling* yaitu merupakan teknik pengambilan sampel dengan populasi yang memiliki strata atau tingkatan dan setiap tingkatan memiliki karakteristik tersendiri (Siregar, 2011). Dengan populasi yang diketahui maka jumlah sampel dalam penelitian ini adalah berjumlah 306 responden (Krejcie & Morgan 1970).

Tabel 1. Sebaran Tiap Jurusan

Program studi	2012	2013	Total	Sampel prodi
Accounting	21	30	51	11
Business Information Systems	10	24	34	7
Business Management International	35	37	72	15
Culinary Business	57	77	134	28
Fashion Design and Business	33	41	74	15
Information and Multimedia Technology	24	25	49	10
Interior Architecture (INA)	34	38	72	15
International and Hospitality Tourism Business	83	94	177	37
International Business Management	290	338	628	131
Psychology	27	38	65	14
Visual Communication Design	58	52	110	23
JUMLAH	672	794	1466	306

3.2 Pengukuran

Dalam penelitian terhadap adopsi aplikasi Edmodo sebagai media pembelajaran, metode pengumpulan data yang digunakan adalah pembagian kuisioner secara *online* dan dalam bentuk cetakan. Proses pengumpulan data dilakukan dengan membagikan kuisioner terhadap responden yang berisi pertanyaan-pertanyaan. Jawaban dari kuisioner tersebut nantinya akan diukur. Pengukuran data dari hasil kuisioner tersebut menggunakan skala likert. Pengertian Skala Likert menurut Sugiyono (2009:93) adalah, "Skala Likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial." Dalam skala sikap ini, responden menyatakan persetujuannya dan ketidaksetujuannya terhadap sejumlah pernyataan yang berhubungan dengan obyek yang di teliti. Dalam penelitian ini, setiap pertanyaan

diukur dengan lima skala.

3.3 Pengujian Instrumen Uji Validitas

Validitas adalah menunjukkan sejauh mana suatu alat ukur mampu mengukur apa yang ingin diukur (Siregar, 2011). Uji validitas adalah suatu langkah pengujian yang dilakukan terhadap isi (content) dari suatu instrumen, dengan tujuan untuk mengukur ketepatan instrumen yang digunakan dalam suatu penelitian (Sugiyono, 2006). Uji Validitas dilakukan dengan menghitung korelasi antara skor variabel jawaban respon dengan total skor variabel yang disebut uji toleransi *Pearson*. Nilai toleransi signifikansi koefisien korelasi *Pearson* adalah $\alpha = 5\%$ atau 0,05. Hasil uji dikatakan baik jika memiliki nilai dibawah batas toleransi, dimana suatu hal akan dinyatakan valid jika nilai signifikansinya $< 0,05$.

Uji Reliabilitas

Realibilitas adalah untuk mengetahui konsistensi dari hasil pengukuran (Siregar, 2011). Dalam menentukan reliabilitas penelitian, peneliti menggunakan rumus *Cronbach alpha*. Uji ini dilakukan untuk mengukur apakah kuisioner yang diajukan reliabel atau tidak. Suatu variabel dikatakan reliabel, jika memberikan nilai *cronbach alpha* $> 0,70$ (George & Mallery 2003).

3.4 Analisis Data

Analisis data dalam penelitian kali ini digunakan untuk mengetahui nilai dari setiap hubungan atau korelasi dan tingkat signifikansi hipotesis yang sudah dibuat. Dalam menganalisa data ada beberapa uji yang digunakan, yaitu uji asumsi, uji path diagram, uji model fit. Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data yang didapatkan memiliki distribusi normal sehingga dapat dipakai dalam statistik parametrik (statistik inferensial). Uji normalitas dikatakan berdistribusi normal apabila data yang berada pada nilai rata-rata atau berada ditengah-tengah. Uji normalitas ditekankan pada data *multivariate* dengan melihat skewness, dan kurtosis. Data dikatakan normal jika $|\text{skewness}|$ tidak melebihi ± 3 dan untuk $|\text{kurtosis}| \pm 7$ (Kline, 2005). Uji outlier merupakan observasi atau data yang memiliki karakteristik unik yang terlihat sangat berbeda jauh dari observasi-observasi yang lain dan muncul dalam bentuk nilai ekstrim, baik untuk sebuah variabel tunggal maupun variabel-variabel kombinasi (Kline, 2005). Observasi data yang memiliki nilai z-score $\geq 3,00$ akan dikategorikan sebagai *outliers*. Ambang batas 3,00 adalah merujuk pada Hair et al. (1995) yang menjelaskan bahwa untuk data dengan jumlah observasi (sampel) lebih besar daripada 80 maka batasan nilai z-score yang sebaiknya digunakan adalah 3 (Hair et al. Dikutip dari Wibowo, 2005). Apabila analisis outlier menunjukkan nilai Z-score > 3 maka data tersebut akan dibuang.

3.4.1 Uji Path Diagram

Uji path diagram yang dilakukan dalam penelitian kali ini menggunakan bantuan software AMOS 20, dimana uji path

diagram dilakukan setelah uji validitas, uji reliabilitas, dan uji asumsi terpenuhi, maka dapat dilihat nilai-nilai yang muncul dalam hubungan antar variabel.

3.4.2 Uji Model Fit

Setelah uji path diagram dipenuhi, uji yang terakhir dilakukan adalah uji model fit. Uji ini menilai layak atau tidaknya suatu model dalam sebuah penelitian. Ada sembilan aspek yang harus dipenuhi dalam pengujian, yaitu Chi-Square, Normed Chi-Square, RMR, GFI, AGFI, NFI, IFI, CFI, dan RMSEA. Batasan nilai yang diperbolehkan pada ke sembilan aspek tersebut dapat dilihat pada Tabel 2 berikut dibawah ini.

Tabel 2. Batasan Aspek Model Fit

Goodness of Fit Index	Intrepretasi
Chi Square	Diharapkan angka kecil dengan $p > 0.05$
Normed Chi Square	< 3
RMR (Root mean Square Residual)	Mendekati nol
GFI (goodness of Fit index)	> 0.90
AGFI (adjusted GFI)	
NFI (Normal Fit Index)	
IFI (Incremental Fit Index)	> 0.90
CFI (Comparative Fit Index)	
RMSEA (Root Mean Square Error of Approximation)	< 0.05

4. Hasil

4.1 Demografi dan Deskriptif Statistik

Profil responden dianalisis menggunakan deskriptif statistik: frekuensi dan persentase. Responden yang terkumpul berjumlah 301 data responden, 145 responden adalah laki-laki (48%), dan 156 responden adalah perempuan (51%). Sebanyak 151 responden adalah angkatan 2012 (50%) dan 150 responden adalah angkatan 2013 (50%). Penggunaan internet terbanyak adalah dalam 5 tahun atau lebih, tetapi kurang dari 10 tahun sebanyak 183 responden (60,8%), penggunaan internet 10 tahun atau lebih sebanyak 105 responden (34,9%), penggunaan internet dalam 2 tahun atau lebih, tetapi kurang dari 5 tahun sebanyak 12 responden valid (4,0%), dan penggunaan internet dalam 2 tahun atau kurang sebanyak 1 responden (0,3%). Penggunaan edmodo dalam seminggu sekali sebanyak 150 responden (49,8%), Penggunaan Edmodo dalam setiap hari sebanyak 14 responden (4,7%), dan penggunaan edmodo dalam sebulan sekali sebanyak 137 responden (45,5%).

Tabel 3. Rangkuman Uji Normalitas, Validitas dan Reliabilitas.

Indikator	Mean	Std. Dev.	Skewness	Kurtosis	Pearson Corr.*	Cronbach Alpha
Self Efficacy						
SE1	3,48	0,97	-0,57	-0,23	0,88**	0,87
SE2	3,35	0,96	-0,42	-0,36	0,89**	
SE3	3,39	0,88	-0,70	0,18	0,87**	
SE4	3,43	0,86	-0,53	0,06	0,75**	
Perceived of Ease Use						
PEOU1	4,03	0,71	-0,49	0,33	0,86**	0,87
PEOU2	3,64	0,82	-0,27	-0,04	0,85**	
PEOU3	3,64	0,77	-0,28	-0,23	0,84**	
PEOU4	4,09	0,75	-0,58	0,18	0,84**	
Perceived Usefulness						
PU1	3,71	0,84	-0,59	0,35	0,88**	0,88
PU2	3,49	0,81	-0,46	0,04	0,89**	
PU3	3,73	0,77	-0,83	1,36	0,83**	
PU4	3,25	0,89	-0,36	-0,09	0,83**	
Intention To Use						
ITU1	2,82	0,86	-0,15	-0,08	0,90**	0,87
ITU2	2,69	0,81	-0,14	-0,28	0,92**	
ITU3	3,09	0,86	-0,46	0,04	0,86**	

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Dari Tabel 3 di atas, hasil menunjukkan bahwa semua variabel dan masing-masing indikator mereka memenuhi kriteria untuk uji normalitas. Setiap indikator juga terbukti memiliki koefisien korelasi Pearson signifikan pada 0,01. Terakhir kolom menampilkan *cronbach alpha* koefisien untuk masing-masing variabel dengan lebih dari 0,7 yang berarti masing-masing variabel dapat dikatakan reliabel (George & Mallery, 2003).

Tabel 4. Korelasi Antar Variabel

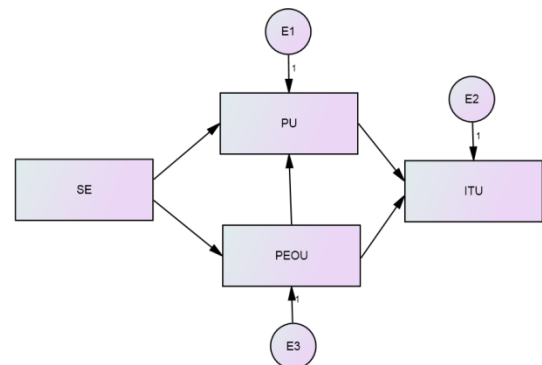
Korelasi	Variabel				
	INTER NET USE	EDMODO USE	SE	PEOU	PU
INTERNE T USE	1				
EDMODO USE	-,081	1			
SE	,067	,149**	1		
PEOU	,044	,120*	,587**	1	
PU	,052	,008	,683**	,667**	1
ITU	,082	-,062	,303**	,278**	,444**

*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

Hasil data ditunjukkan dalam Tabel 4 di atas menunjukkan korelasi yang signifikan antara semua variabel model. Selain itu juga menunjukkan hubungan yang signifikan positif antara penggunaan edmodo terhadap *self-efficacy* dan persepsi kemudahan penggunaan yang dibenarkan ketika seseorang semakin sering menggunakan Edmodo maka kepercayaan akan kemampuan dalam menggunakan aplikasi meningkat dan persepsi kemudahan penggunaan terhadap aplikasi meningkat.

4.2 Path Analysis dan Uji Fit

Uji path diagram yang dilakukan oleh peneliti menggunakan *software* AMOS 20. Path diagram ini digunakan untuk membantu konseptualisasi masalah atau menguji hipotesis yang kompleks dan juga untuk mengetahui pengaruh langsung dan tidak langsung dari variabel-variabel bebas atau eksogen terhadap variabel terikat atau endogen. Uji tersebut dapat dilakukan bilamana uji validitas, reliabilitas dan uji asumsi telah terpenuhi.



Gambar 2. Model Path Diagram

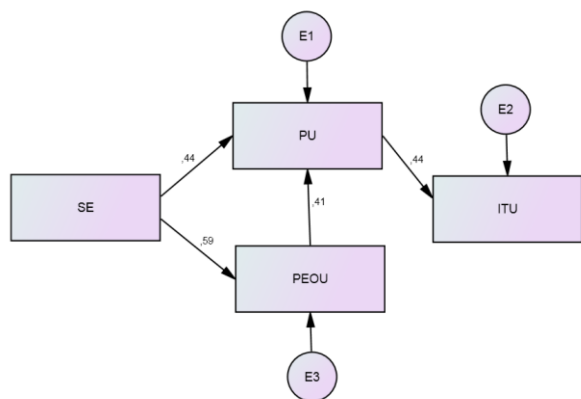
Tabel 5. Regression Weights

		Estimate	S.E.	C.R.	P	L
PEOU	<--- SE	,487	,039	12,548	***	
PU	<--- PEOU	,447	,051	8,747	***	
PU	<--- SE	,405	,042	9,556	***	
ITU	<--- PU	,494	,074	6,708	***	
ITU	<--- PEOU	-,039	,081	-,478	,633	

Dalam uji diagram ini terdapat satu hubungan jalur yang tidak berkorelasi signifikan yaitu variabel PEOU menuju variabel ITU, nilai P menunjukkan angka 0,63 maka dapat dikatakan bahwa variabel PEOU → ITU tidak berkorelasi signifikan sehingga hubungan jalur tersebut di drop atau dihapus. Setelah dilihat pada kriteria *Goodness of Fit*, ternyata masih banyak aspek yang masih dibawah kriteria, maka perlu adanya model modifikasi.

Tabel 7. Modifikasi Model

Modifikasi model	Efek yang ditambahkan	Dasar modifikasi
Pengurangan pengaruh langsung	PIIT → PEOU	Hubungan jalur tidak signifikan



Gambar 3. Model Path Diagram Modifikasi

Pada Gambar 3 terlihat bahwa terdapat pengurangan hubungan langsung yaitu PEOU menuju ITU. Dari pengurangan tersebut maka hasil dari model fit berubah. Perubahan tersebut dapat dilihat pada Tabel 8 dibawah ini.

Tabel 8. Hasil Uji Fit setelah Modifikasi

Model Fit	Nilai yang diharapkan	Nilai yang dicapai	Kesimpulan
Chi Square	Diharapkan angka kecil dengan $p \geq 0.05$	0,243 dan 0,886	Baik
Normed Chi Square	≤ 3	0,121	Baik
RMR	Mendekati nol	0,003	Baik
GFI	≥ 0.90	1,000	Baik
AGFI	≥ 0.90	0,998	Baik
NFI	≥ 0.90	0,999	Baik
IFI	≥ 0.90	1,004	Baik
CFI	≥ 0.90	1,000	Baik
RMSEA	≤ 0.05	0,000	Baik

Pada Tabel 8 dapat dilihat bahwa syarat-syarat model fit sudah terpenuhi, maka model tersebut sudah layak untuk digunakan.

4.3 Analisis Model Akhir

Efek total dari faktor-faktor lain terdiri dari efek langsung (*direct*) dan tidak langsung (*Indirect*). Tabel 9 dan 10 di bawah ini berisi rangkuman total efek dan jumlah efek standar.

Tabel 9. Total Effects

	SE	PEOU	PU
PEOU	,487		
PU	,623	,447	
ITU	,293	,210	,471

Tabel 10. Standardized Total Effects

	SE	PEOU	PU
PEOU	,587		
PU	,683	,407	
ITU	,303	,180	,444

Dari hasil data Tabel diatas menunjukkan pengaruh yang terdapat pada masing-masing variabel. Dari hasil tersebut disimpulkan bahwa variabel yang memberikan pengaruh terbesar terhadap variabel ITU adalah variabel PU (*Perceived Usefulness*). *Perceived Usefulness* memberi pengaruh secara signifikan positif sebesar 0,444 terhadap *Behavioral Intention to Use*.

4.4 Komparasi Hasil Penelitian Dengan Hipotesis

Komparasi hasil penelitian ini terhadap hipotesis digunakan untuk menarik kesimpulan terhadap hasil yang sudah didapat. Hasil yang sudah didapat tersebut sudah melalui berbagai uji dan analisa yang dilakukan oleh peneliti. Dari hasil tersebut, terlihat bahwa beberapa hipotesis yang dibuat oleh peneliti didukung oleh hasil penelitian dan beberapa hipotesis didukung sebagian oleh hasil penelitian. Data hipotesis yang didukung oleh hasil penelitian dapat dilihat pada Tabel 11 dibawah ini.

Tabel 11. Hipotesis yang Didukung oleh Hasil Penelitian

Hipotesis	Hipotesis Penelitian	Referensi
H ₁	<i>Perceived Usefulness</i> secara signifikan berpengaruh positif terhadap <i>Behavioral Intention to Use</i> .	Davis et al. (1989)
H ₂	<i>Perceived Ease of Use</i> secara signifikan berpengaruh positif terhadap <i>Behavioral Intention to Use</i> .	Davis et al. (1989)
H ₃	<i>Perceived Ease of Use</i> secara signifikan berpengaruh positif terhadap <i>Perceived Usefulness</i> .	Davis et al. (1989)
H ₄	<i>Self-efficacy</i> secara signifikan berpengaruh positif terhadap <i>Perceived Ease of Use</i> .	Agarwal (2000)
H ₅	<i>Self-efficacy</i> secara signifikan berpengaruh positif terhadap <i>Perceived Usefulness</i> .	Agarwal (2000)

- Pada H₁ dimana *Perceived Usefulness* secara signifikan berpengaruh positif sebesar 0,444 terhadap *Behavioral Intention to Use*.

- Pada H₂ dimana *Perceived Ease of Use* secara signifikan berpengaruh positif sebesar 0,180 terhadap *Behavioral Intention to Use*.
- Pada H₃ dimana *Perceived Ease of Use* secara signifikan berpengaruh positif sebesar 0,407 terhadap *Perceived Usefulness*.
- Pada H₄ dimana *Self-efficacy* secara signifikan berpengaruh positif sebesar 0,587 terhadap *Perceived Ease of Use*.
- Pada H₅ dimana *Self-efficacy* secara signifikan berpengaruh positif sebesar 0,683 terhadap *Perceived Usefulness*.

Dari hasil data hipotesis yang didukung penuh oleh hasil penelitian, disimpulkan bahwa variabel yang memberikan pengaruh terbesar terhadap variabel ITU adalah variabel PU (*Perceived Usefulness*). *Perceived Usefulness* memberi pengaruh secara signifikan positif sebesar 0,444 terhadap *Behavioral Intention to Use*.

4.5 Implikasi Praktis dari Hasil Penelitian

Hasil penelitian yang dicapai tersebut akan peneliti gunakan sebagai panduan untuk merumuskan kebijakan dalam adopsi teknologi yaitu untuk mencapai tujuan dari penelitian ini adalah peningkatan penggunaan aplikasi Edmodo sebagai media pembelajaran di Universitas Ciputra. Dalam menjalankan kebijakan, Universitas Ciputra sebaiknya memprioritaskan kebijakan pada meningkatkan persepsi *Perceived Usefulness* terhadap pengguna Edmodo yaitu dosen dan mahasiswa. Kebijakan ini perlu diprioritaskan karena dalam hasil penelitian konstruk persepsi *Perceived Usefulness* memiliki pengaruh besar dalam intensi penggunaan.

4.6 Kesimpulan dan Saran

Kesimpulan dari penelitian ini adalah semua variabel dalam penelitian kali ini memiliki pengaruh secara langsung dan tidak langsung terhadap variabel lain. Variabel yang memberikan pengaruh terbesar terhadap variabel ITU adalah variabel PU (*Perceived Usefulness*). *Perceived Usefulness* memberi pengaruh secara signifikan positif sebesar 0,444 terhadap *Behavioral Intention to Use*. Adanya modifikasi pada model, dikarenakan adanya satu hubungan yang tidak memiliki korelasi signifikan yaitu PEOU terhadap ITU dan masih belum tercapainya nilai *goodness of fit* yang diharapkan sesuai dalam Tabel model fit. Dari usulan tersebut maka adanya pengurangan pengaruh langsung dari hubungan tersebut yaitu PEOU menuju ITU.

Saran yang dapat diberikan kepada peneliti selanjutnya adalah Dalam penelitian selanjutnya, diharapkan peneliti lain terus mengembangkan variabel yang akan digunakan (terutama variabel eksternal) yaitu dengan menggunakan variabel lain, sehingga lebih lengkap dan dapat dilihat faktor-faktor apa saja yang memiliki pengaruh terhadap adopsi aplikasi edmodo sebagai media pembelajaran. Diharapkan pada penelitian selanjutnya adanya pemilihan sampel atau responden yang lebih spesifik sehingga

penelitian semakin akurat. Melakukan penelitian lain mengenai aplikasi e-learning populer yang lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Agarwal, R. & Karahana, E. (2000). *Time Flies When You're Having Fun: Cognitive Absorption And Beliefs About Information Technology Usage*. MIS Quarterly Vol (24).
- Ajzen, I., & Fishbein, M. (1975). *Belief, Attitude, Intention, and Behavior: An Introduction to Theory and Research*, 129-385. Addison-Wesley, Reading, MA.
- Allen, M. (2013). *Michael Allen's Guide to E-learning*. Canada: John Wiley & Sons.
- Anderson, J. (2005). *IT, e-learning, and teacher development*. International Education Journal, vol. 5 (5), p. 1-14.
- Ardiansyah, I. (2013). *Eksplorasi Pola Komunikasi dalam Diskusi Menggunakan Moddle pada Perkuliahan Simulasi Pembelajaran Kimia*, Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung-Indonesia.
- Bandura, A. (1977). *Self-efficacy: Toward a unifying theory of behavioral change*. Psychological Review, 84.
- Chandrawati, S. (2010). *Pemanfaatan E-learning dalam Pembelajaran*. No 2 Vol. 8. Diakses pada tanggal 26 Januari 2015, dari <http://jurnal.untan.ac.id/>.
- Davis, F. D. (1989). *Perceived Usefulness, Perceived Ease of Use, and User Acceptance of Information Technology*, MIS Quarterly, VOL. 13.
- Ferdinand, A. (2005). *Struktural Equatin Modelling Dalam Penelitian Manajemen* (3Rd Edition ed). Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Ghozali, I. (2011). *Model persamaan Struktural: Konsep & Aplikasi Dengan Program AMOS 19.0*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Istijanto (2005). *Aplikasi Praktis Riset Pemasaran*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Kline, R.B. (2005). *Principles and Practice of Structural Equation Modeling*. 2nd edition, New York: Guilford Press.
- Munthe, A. (2014). *Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Pengguna Untuk Mengadopsi Teknologi Komputasi Awan (Cloud Computing) Menggunakan Pendekatan Technology Acceptance Model*. Universitas Gajah Mada, Yogyakarta-Indonesia.
- Pujiati, D. (2009). *Pengaruh Computer Playfulness, Personal Innovativeness Dan Cognitive Absorption terhadap Perceived Usefulness Dalam Penggunaan Teknologi Informasi*, Univesitas Gajah Mada, Yogyakarta-Indonesia.
- Sarwono, J. (2012). *Path Analysis Dengan SPSS: Teori, Aplikasi, Prosedur Analisis Untuk Riset Skripsi, Tesis,*

dan Disertasi. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.

Siregar, S. (2011). *Statistika Deskriptif untuk Penelitian : dilengkapi perhitungan manual dan aplikasi SPSS versi 17*. Jakarta: Rajawali Press.

Sekaran, U. (2006). *Metode Penelitian Bisnis*. Jakarta : Salemba Empat.

Sugiyono. (2007). *Metode Penelitian Pendidikan, Pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Bandung: AlfaBeta.

Thongmak, M. (2013). *Social Network System in Classroom: Antecedents of Edmodo © Adoption*.

IBIMA Publishing, Vol 2013.

Venkatesh, Viswanath, Fred D. Davis. (2000). *A Theoretical Extension of the Technology Acceptance Model: Four Longitudinal Field Studies*. Management Science.

Wibowo, T. (2005). *Pengaruh Kemitraan dan komunikasi Terhadap Efektivitas Saluran Distribusi Serta Implikasinya Pada Kinerja Pemasaran*. Universitas Diponegoro, Semarang-Indonesia.