

**PENERAPAN MODEL UTAUT DALAM PENERIMAAN DAN
PENGUNAAN LEARNING MANAGEMENT SYSTEM PADA
MASA PANDEMI COVID-19**

SKRIPSI



Oleh :

Alifia Putri Andarwati

181510084

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS TEKNIK DAN KOMPUTER
UNIVERSITAS PUTERA BATAM
TAHUN 2022**

**PENERAPAN MODEL UTAUT DALAM PENERIMAAN DAN
PENGUNAAN LEARNING MANAGEMENT SYSTEM PADA
MASA PANDEMI COVID-19**

SKRIPSI

**Untuk memenuhi salah satu syarat
memperoleh gelar sarjana**



Oleh :

Alifia Putri Andarwati

181510084

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS TEKNIK DAN KOMPUTER
UNIVERSITAS PUTERA BATAM
TAHUN 2022**

SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS

Yang bertanda tangan di bawah ini saya:

Nama : Alifia Putri Andarwaati
NPM : 181510084
Fakultas : Teknik & Komputer
Program Studi : Sistem Informasi

Menyatakan bahwa “ Skripsi” yang saya buat dengan judul:

PENERAPAN MODEL UTAUT DALAM PENERIMAAN DAN PENGGUNAAN LEARNING MANAGEMENT SYSTEM PADA MASA COVID-19

Adalah hasil karya sendiri dan bukan “duplikasi” dari karya orang lain. Sepengetahuan saya, didalam naskah Skripsi ini tidak terdapat karya ilmiah atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis dikutip didalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan dan daftar pustaka.

Apabila ternyata didalam naskah Skripsi ini dapat dibuktikan terdapat unsur-unsur PLAGIASI, saya bersedia naskah Skripsi ini digugurkan dan naskah Skripsi yang saya peroleh dibatalkan, serta diproses sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya tanpa ada paksaan dari siapapun.

Batam, 06 Agustus 2022



Alifia Putri Andarwati
181510084

**PENERAPAN MODEL UTAUT DALAM
PENERIMAAN DAN PENGGUNAAN LEARNING
MANAGEMENT SYSTEM PADA MASA PANDEMI
COVID-19**

SKRIPSI

**Untuk memenuhi salah satu syarat
memperoleh gelar Sarjana**

Oleh

Alifia Putri Andarwati

181510084

Telah disetujui oleh Pembimbing pada tanggal

Seperti tertera di bawah ini

Batam, 06 Agustus 2022



Rika Harman, S.Kom., M.Si.
Pembimbing

ABSTRAK

Pandemi Covid-19 mengharuskan kegiatan pembelajaran disekolah dilakukan secara daring demi menghindari interaksi yang dapat memicu bertambahnya korban terjangkit virus *Corona*. Salah satu diantara sekolah yang melaksanakan pembelajaran daring adalah SD Negeri 008 Sagulung, maka diperlukan adanya analisis untuk mengetahui bagaimana penerimaan terhadap LMS yang digunakan. Penelitian ini dilakukan menggunakan model UTAUT dengan variabel independen; Ekspektasi kinerja, Ekspektasi usaha, Pengaruh sosial, Kondisi pemfasilitai dan variabel dependen; Minat penggunaan dan Perilaku pengguna. Pengumpulan data dilakukan dengan penyebaran kuesioner menggunakan teknik *purposive sampling* terhadap 105 responden yang terdiri dari tenaga penajar dan murid. Proses pengolahan data dilakukan menggunakan *software* SMART PLS versi 3.2.9. Hasil yang didapatkan dari penelitian adalah Minat penggunaan sistem dipengaruhi oleh Ekspektasi kinerja, Ekspektasi usaha dan Pengaruh sosial sedangkan Perilaku pengguna dipengaruhi oleh Kondisi pemfasilitasi dan Minat Penggunaan.

Kata kunci: LMS, Model UTAUT, Smart PLS, Minat Penggunaan, Perilaku Pengguna.

ABSTRACT

The Covid-19 pandemic requires that learning activities in school must be carried out online in order to avoid interactions that can trigger an increase victims of the virus. 008 Sagulung Elementary School is the one of the schools that implement online learning, therefore an analysis is needed to find out about how the acceptance of the LMS used is. This reseacrh was conducted using the UTAUT model with the independent variables; Performance expectancy, Effort expectancy, Social influence, Facilitating conditions and the dependent variables; Behavior intentions and User behavior. Data was collected by distributing questionnaires using purposive sampling rechnique to 105 respondents consisting of teachers and students. The data processing is caried out using software SmartPLS 3.2.9 version. The result obtained from the research were, the Behavior intentions of the system is influenced by Performance expectancy, Effort expectancy, and Social influences, while the User behavior is influenced by Facilitating conditions and Behavior intentions.

Keywords: *LMS, UTAUT Model, SmartPLS, Behavior intentions, User behavior.*

KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah Subhanahu wata'ala yang telah melimpahkan segala rahmat dan karuniaNya, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir yang merupakan salah satu persyaratan untuk menyelesaikan program studi strata satu (S1) pada Program Studi Sistem Informasi Universitas Putera Batam.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna. Karena itu, kritik dan saran akan senantiasa penulis terima dengan senang hati. Dengan segala keterbatasan, penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak akan terwujud tanpa bantuan, bimbingan dan dorongan dari berbagai pihak. Untuk itu, dengan segala kerendahan hati, penulis menyampaikan ucapan terimakasih kepada:

1. Ibu Dr. Nur Elfi Husda, S.Kom., M.SI. selaku Rektor Universitas Putera Batam.;
2. Bapak Welly Sugianto, S.T., M.M. selaku Dekan Fakultas Teknik dan Komputer Universitas Putera Batam.;
3. Bapak Muhammad Rasid Ridho S.Kom., M.SI. selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi;
4. Bapak Rika Harman, S.Kom., M.SI. selaku pembimbing Skripsi pada Program Studi Sistem Informasi Universitas Putera Batam;
5. Bapak Rika Harman, S.Kom., M.SI. selaku pembimbing Akademik pada Program Studi Sistem Informasi Universitas Putera Batam;
6. Bapak Sarino sebagai Kepala Sekolah SD Negeri 008 Sagulung yang telah memberikan izin penelitian.
7. Seluruh Staff Dosen dan Civitas Universitas Putera Batam;
8. Kedua Orang Tua saya yang selalu memberikan dukungan;
9. Serta pihak-pihak yang telah memberikan dukungan hingga tersusunnya penelitian ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Semoga Allah Subhanahu wa ta'ala membalas kebaikan dan selalu mencurahkan hidayah serta taufikNya, Amin

Batam, 06 Agustus 2022



Alifia Putri Andarwati

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN SAMBUTAN	i
HALAMAN JUDUL	ii
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR RUMUS	xii
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Identifikasi Masalah.....	6
1.3. Pembatasan Masalah	6
1.4. Rumusan Masalah.....	7
1.5. Tujuan Penelitian	8
1.6. Manfaat Penelitian	8
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	10
2.1. Teori Dasar	10
2.1.1. Sekolah (umum)	10
2.1.2. Sekolah Dasar	12
2.1.3. Penerimaan Teknologi	13
2.1.4. Penggunaan Teknologi.....	14
2.1.5. Perilaku Penerimaan dan Penggunaan Teknologi	15
2.1.6. <i>Learning Managemant System (LMS)</i>	16
2.2. Teori Khusus	17
2.2.1. Model Unified Theory of Acceptance and Use of Technology	17
2.2.2. SmartPLS	23
2.3. Penelitian Terdahulu	27
2.4 Kerangka Pemikiran	35
2.5. Hipotesis.....	35
BAB III METODE PENELITIAN	37

3.1. Desain Penelitian	37
3.2. Operasional Variabel	41
3.3. Populasi dan Sampel	45
3.3.1. Populasi	46
3.3.2. Sampel	46
3.4. Teknik Pengumpulan	47
3.4.1. Data Primer	47
3.5. Metode Analisis Data	48
3.6. Lokasi dan Jadwal Penelitian	49
3.6.1. Lokasi Penelitian	49
3.6.2. Jadwal Penelitian	50
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	51
4.1. Profil Responden	51
4.2. Hasil Penelitian.....	52
4.3. Pembahasan	53
4.3.1. Uji Kualitas data	53
4.3.2. Uji Validitas	53
4.3.3. Uji Signifikasi Hubungan.....	61
4.3.4. Evaluasi Model Struktural (<i>Inner Model</i>).....	62
4.3.5. Uji <i>Goodness of Fit</i> (Gof)	65
4.3.6. Pengujian Hipotesis	65
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	69
5.1. Kesimpulan.....	69
5.2. Saran	70
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Model UTAUT oleh Vankatseh.....	18
Gambar 2. 2 Kerangka Pemikiran	35
Gambar 3. 1 Desain Penelitian.....	37
Gambar 3. 2 Diagram Pie Sample Penelitian SD Negeri 008 Saulung	46
Gambar 3. 3 Lokasi Penelitian.....	49
Gambar 4. 1 Output Uji Validitas Konvergen Tahap 1	54
Gambar 4. 2 Output Uji Validitas Konvergen tahap 2.....	56
Gambar 4. 3 Rentang Nilai Path Coefisien.....	66

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Devinisi Operasional Variabel	42
Tabel 3. 2 Lanjutan	43
Tabel 3. 3 Lanjutan	44
Tabel 3. 4 Jadwal Penelitian	50
Tabel 4. 1 Nilai Awal Outer Loading.....	54
Tabel 4. 2 Lanjutan	55
Tabel 4. 3 Nilai Outer Loading Setelah Dieliminasi.....	57
Tabel 4. 4 Nilai AVE.....	58
Tabel 4. 5 Discriminant Validity	59
Tabel 4. 6 Hasil Uji Cronbach's Alpha.....	60
Tabel 4. 7 Hasil Uji Composite Reliability	61
Tabel 4. 8 Uji Signifikansi Hubungan menggunakan T-Ststistik	62
Tabel 4. 9 Hasil Uji R-Square.....	63
Tabel 4. 10 Hasil Bootstraping	64
Tabel 4. 11 Hasil Pengujian Hipotesis	66

DAFTAR RUMUS

Rumus 3. 1 Slovin	
Error! Bookmark not defined.	
Rumus 4. 1 AVE.....	58
Rumus 4. 2 GoF.....	65

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pandemi Covid-19 yang disebabkan oleh virus *corona* merupakan pandemik baru yang dapat menular dengan cepat antar manusia, Kurniawan dkk (dalam Juningsih et al., 2020). Covid-19 merupakan penyakit menular yang ditemukan pertama kali di Wuhan, China. Penyakit ini menyerang sistem pernafasan, dan dapat menyebar dengan mudah (melalui) percikan air dari hidung atau mulut seseorang yang terinfeksi. Penyakit ini telah menyebar hampir di seluruh dunia, Na Zhu (dalam Krisnanto & Anistiyasari, 2021). Oleh karenanya pemerintah masih tetap memberlakukan kebijakan kepada masyarakat Indonesia agar (sebisa mungkin) untuk tetap berada di rumah. Dengan cara menghindari kerumunan, melakukan pembatasan sosial (*social distancing*) dan menjaga jarak fisik (*physical distancing*), serta memakai masker dan selalu mencuci tangan dengan benar, Sadikin dan Hamidah (dalam Juningsih et al., 2020). Hal ini perlu dilakukan untuk menghindari dan meredam semakin tingginya angka korban terjangkit virus *corona*.

Melalui Kementrian pendidikan dan kebudayaan, pemerintah membuat kebijakan belajar dari rumah untuk semua level pendidikan (Aji, Purno Tri, Masduki Zakaria, 2020). Menurut Daniel (dalam Krisnanto & Anistiyasari, 2021) Pandemi Covid-19 merupakan tantangan besar bagi sistem pendidikan. Lembaga pendidikan harus menjalankan prosedur pembelajaran jarak jauh kepada peserta didiknya agar tidak ada (menghindari adanya) tatap muka dalam kegiatan belajar

megajar. Sulisworo Sholikh dan Maruto berpendapat, *Learning Management System (LMS)*, atau media pembelajaran daring (*e-learning*) dapat dikembangkan untuk pembelajaran secara daring dalam sektor pendidikan untuk mendukung pembelajaran dan mengurangi interaksi sosial dan peserta didik. (Krisnanto & Anistiyasari, 2021). Model pembelajaran jarak jauh atau daring adalah model pembelajaran yang hanya menggunakan komputer atau gawai yang terkoneksi dengan internet yang memungkinkan seseorang dapat mengikuti pembelajaran tanpa harus bertatap muka. Model pembelajaran ini menggunakan media pembelajaran daring untuk proses pembelajaran daring, Kuntarto (dalam Krisnanto & Anistiyasari, 2021).

V. Arkoful dan N. Abaidoo (dalam Aji, Purno Tri, Masduki Zakaria, 2009) menjelaskan bahwa proses belajar mengajar dengan menggunakan e-learning (pembelajaran daring) memiliki banyak kelebihan diantaranya fleksibel dari segi waktu dan tempat. Namun meski e-learning memberikan kelebihan, beberapa penelitian juga telah melakukan investigasi (mengenai) tantangan dan kekurangan e-learning. Sebagaimana penelitian yang telah dilakukan oleh Arkoful bahwa e-learning (juga) berpengaruh negatif terhadap kemampuan komunikasi siswa. Sementara itu, Quadri (Aji, Purno Tri, Masduki Zakaria, 2020) mengklasifikasikan hambatan e-learning menjadi empat faktor yaitu siswa, instruktur, infrastruktur, dan teknologi dan manajemen kelembagaan.

Dalam penelitiannya, hambatan pada segi infrastruktur dan teknologi dipengaruhi oleh faktor-faktor sebagai berikut ;

1. Kurangnya keterampilan TIK
2. Kurangnya pengetahuan e-learning
3. Kesistansi instruktur untuk membuat perubahan
4. Kurangnya waktu membuat e-course dan kurangnya motivasi.

M Asvial dkk-pun mengungkapkan (Aji, Purno Tri, Masduki Zakaria, 2020) bahwa, penelitian yang dilakukan oleh Komite Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) menunjukkan 73% guru hanya memberikan tugas tanpa adanya interaksidengan siswa, sehingga siswa merasa tidak menyukai proses pembelajaran jarak jauh. Penelitian terkait penerimaan dan penggunaan Learning Management System, e-learning merupakan hal yang penting. Kesuksesan penerapan *Learning Management System* tergantung pada penerimaan dan

Berdampingan dengan pandemi Covid-19 yang sedang berlangsung, pendidikan dilakukan melalui aplikasi yang memungkinkan proses ajar-mengajar tetap dapat berlangsung semaksimal mungkin. Usaha dalam penyampaian materi dan interaksi dalam pembelajaran dilakukan menggunakan aplikasi yang mampu memberikan support paling maksimal tergantung pada kondisi tiap daerah, hal ini yang menjadi alasan mengapa terdapat variasi sejumlah aplikasi pilihan yang digunakan berbeda di setiap sekolah. Bahkan aplikasi komunikasi non-akademik seperti *Whassap* juga ikut dimanfaatkan dalam penyampaian informasi.

.Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis tentang Penerimaan dan Penggunaan *Learning management System*, serta apa saja faktor-faktor yang dapat mempengaruhi tingkat kepuasan pengguna. Dengan mengadopsi model UTAUT (*Unified Theory of Acceptance and Use of Technology*) terlihat apakah pengguna mendapatkan kepuasan sehingga berniat untuk terus menggunakan teknologi baru. Model UTAUT diadopsi karena memiliki alat pengukuran yang berguna bagi para pemangku kebijakan untuk menilai kemungkinan keberhasilan pengenalan teknologi baru. UTAUT merupakan suatu model yang disusun berdasarkan model-model penerimaan teknologi sebelumnya, seperti *Theory of Reasoned Action* (TRA), *Theory of Planned Behaviour* (TPB), *Task Technology Fit Theory* dan terutama *Technology of Acceptance Model* (TAM), Venkatesh (dalam Hutabarat, 2020). Hardianti Safitri menambahkan adanya kombinasi dari empat model penerimaan yang lain, yaitu; *Combined TAM and TPB*, *Model of PC Utilization* (MPCU), *Innovatuin Diffusion Theory* (IDT) dan *Social Cognitive Theory*(SCT)(Safitri, 2018). UTAUT bertujuan untuk menjelaskan minat pengguna dalam menggunakan sistem informasi dan perilaku pengguna berikutnya. Teori ini berpendapat bahwa empat faktor utama (*Performance Expectancy*, *Effort Expectatncy*, *Social Influence* dan *Facilitating Condition*) adalah penentu langsung niat dan perilaku pengguna, Sedana dan Wijaya (dalam Hutabarat, 2020).

Pembelajaran daring yang dilaksanakan harus direncanakan serta dievaluasi, sama halnya dengan pembelajaran yang biasa dilakukan di dalam kelas. Majid, dalam (Fatimah, 2021), mengatakan bahwa perencanaan juga dapat diartikan

sebagai proses penyusunan materi pelajaran. Penggunaan media pengajaran, penggunaan pendekatan dan metode pengajaran, serta penilaian alokasi waktu pada rentang masa tertentu agar dapat mencapai tujuan yang telah ditentukan.

Setelah penulis melakukan observasi dan wawancara singkat dengan perangkat pengajar Sekolah Dasar Negeri 008 Sagulung, Kelurahan Sagulung Kota, Kecamatan Saguung, Kota Batam, penulis menemukan fakta bahwa pembelajaran daring telah dilaksanakan. Pada proses pembelajaran yang dilaksanakan, guru dan murid berinteraksi melalui aplikasi *Learning Management System* yaitu aplikasi *Zoom* dan *Google Classroom* dengan *WhassAp* sebagai aplikasi bantu dalam pengumpulan tugas. Kegiatan sekolah daring di Sekolah Dasar Negeri 008 Sagulung didukung dengan fasilitas penunjang pembelajaran yang memadai. Pihak guru sebagai tenaga pengajar membuat persiapan sebelum proses ajar-mengajar dimulai, yaitu menyiapkan slide presentasi dan video pembelajaran yang kemudian akan digunakan sebagai media bantu dalam menjelaskan materi kepada para murid melalui pertemuan daring di *Zoom Meeting* atau *Google Classroom* (pemilihan penggunaan aplikasi berdasarkan kesepakatan bersama), sedangkan untuk pengumpulan tugas, dilakukan melalui *Chat Group WhassAp*.

Berdasarkan uraian di atas, penulis merasa tertarik untuk melakukan suatu penelitian mengenai metode pembelajaran daring yang dilakukan di Sekolah Dasar Negeri 008 Sagulung, yaitu berkaitan dengan repon siswa dalam penerimaan dan penggunaan fasilitas *Learning Management System*, dalam penerapan metode pembelajaran online yang masih baru tersebut.

1.2. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang yang telah dipaparkan di atas, ada beberapa identifikasi masalah yang akan dijadikan bahan penelitian, yaitu:

1. Dalam menanggapi adanya wabah covid-19, pembelajaran dilaksanakan secara daring. Namun tidak semua instansi pendidikan dapat mengatasi hambatan yang ada dan melaksanakan pembelajaran daring dengan sempurna.
2. Terdapat empat faktor yang menjadi hambatan pelaksanaan e-learning yaitu siswa, instruktur, infrastruktur, dan teknologi dan manajemen kelembagaan.
3. Hambatan pada infrastruktur dan teknologi sangat dapat dirasakan pada sekolah-sekolah yang berada jauh dari pusat kota, hal ini juga menjadi aspek yang perlu dipertimbangkan dalam melanjutkan sistem pembelajaran daring yang ditetapkan.
4. Penerapan Learning Management System yang digunakan sebagai fasilitas pembelajaran pada Sekolah Dasar Negeri 008 Sagulung masih perlu untuk dikaji ulang, untuk menentukan keefektifan sistem pembelajaran dan tindakan penggunaan selanjutnya.

1.3. Pembatasan Masalah

Berdasarkan masalah yang telah dipaparkan dalam pendahuluan, maka penulis memberi batasan masalah penelitian, yaitu:

1. Penelitian hanya dilakukan di Sekolah Dasar Negeri 008 Sagulung, Kelurahan Sagulung Kota, Kecamatan Sagulung, Kota Batam.
2. Peneliti melakukan analisis hanya dari sudut pandang user, dimana user yang dimaksud terdiri dari siswa-siswi dibantu wali atau orangtua Sekolah Dasar Negeri 008 Sagulung, Kelurahan Sagulung Kota, Kecamatan Saguung, Kota Batam.
3. Peneliti melakukan analisis terhadap data responden terkait penerimaan dan penggunaan *Learning Management System* yang digunakan dalam proses pembelajaran menggunakan model UTAUT.
4. Peneliti melakukan uji validitas dan reliabilitas, kemudian menggunakan uji regresi berganda untuk mengukur besar pengaruh antar faktor yang terdapat dalam kontruksi UTAUT menggunakan SmartPLS Versi 3.2.9.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan masalah yang telah dipaparkan dalam latar belakang, maka peneliti merumuskan beberapa masalah, yaitu:

1. Bagaimana pengaruh faktor Ekspektasi kinerja terhadap Minat penggunaan?
2. Bagaimana pengaruh faktor Ekspektasi usaha terhadap Minat Penggunaan?
3. Bagaimana pengaruh faktor Pengaruh sosial terhadap Minat Penggunaan?
4. Bagaimana pengaruh faktor Kondisi pemfasilitasi terhadap Perilaku pengguna?
5. Bagaimana pengaruh Ekspektasi kinerja, Ekspektasi usaha dan Pengaruh sosial secara bersama-sama terhadap Minat penggunaan?

6. Bagaimana pengaruh Minat penggunaan terhadap Perilaku pengguna?

1.5. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini terbagi menjadi dua, yaitu tujuan umum dan khusus. Tujuan umum dari penelitian ini adalah untuk menganalisis tingkat penerimaan dan penggunaan pengguna dari penerapan pembelajaran daring di Sekolah Dasar Negeri 008 Sagulung, Kelurahan Sagulung Kota, Kecamatan Sagulung, Kota Batam.

Sedangkan tujuan khusus dari penelitian ini adalah:

1. Mengetahui pengaruh faktor Ekspektasi kinerja terhadap Minat penggunaan.
2. Mengetahui pengaruh faktor Ekspektasi usaha terhadap Minat penggunaan.
3. Mengetahui pengaruh faktor Pengaruh sosial terhadap Minat penggunaan.
4. Mengetahui pengaruh faktor Kondisi pemfasilitasi terhadap Perilaku pengguna.
5. Mengetahui pengaruh Ekspektasi kinerja, Ekspektasi usaha dan Pengaruh sosial terhadap Minat penggunaan.
6. Mengetahui pengaruh Minat penggunaan terhadap Perilaku pengguna.

1.6. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang didapat dari penelitian ini, yaitu:

1. Memberikan informasi lebih akurat berupa hasil penelitian kepada pihak pengelola Sekolah Dasar Negeri 008 Sagulung mengenai hasil penerapan sekolah daring yang dilakukan.

2. Memberikan masukan dan kontribusi bagi pelaksanaan sekolah daring selanjutnya, baik untuk Sekolah Dasar Negeri 008 Sagulung maupun untuk sekolah lainnya.
3. Menjadi referensi bagi penelitian berikutnya di bidang yang sama.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab tinjauan pustaka, berisi penjelasan mengenai kata kunci dari topik yang diangkat dalam penelitian, pemaparan sejumlah teori yang menjadi landasan penelitian dan ringkasan tinjauan literatur mengenai penelitian-penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian yang akan peneliti lakukan. Dalam tinjauan pustaka terdapat penegasan terhadap batasan-batasan karya tulis ilmiah sehingga dapat menjadi panduan praktis mengenai topik yang dibawakan .

2.1. Teori Dasar

Teori umum berisi pernyataan-pernyataan yang menjadi acuan kebenaran secara universal. Pernyataan-pernyataan yang ada didalam teori umum berlaku dalam lingkup kelas yang dinyatakan, baik dari segi tempat, waktu, keadaan dan permasalahan yang dihadapi dalam penelitian.

2.1.1. Sekolah (umum)

Pendidikan adalah salah satu faktor penting dalam pembentukan karakter seseorang, karena melalui prosesi pendidikan ini lah individu-individu akan diberikan pengajaran mengenai moral, ahlak dan nilai-nilai yang berlaku di dalam kehidupan bermasyarakat (Nurfirdaus & Hodijah, 2018). Pendidikan juga merupakan salah satu aspek yang menjadi pondasi pembangunan suatu negara, negara dengan rakyat yang memiliki tingkat pendidikan tinggi berpeluang lebih besar menghasilkan sumberdaya manusia yang berkualitas, bukan hanya memiliki kepribadian yang santun namun juga pengetahuan akademis yang mampu

bersaing pada era globalisasi yang kian dinamis. Maka tak salah jika pendidikan dipandang sebagai sarana untuk seseorang mendapatkan penghidupan lebih layak dan dapat menaikkan derajatnya.

Nurfirdaus dan Hodijah dalam *Studi Tentang Lingkungan Sekolah* menyebutkan bahwa “...sekolah merupakan lingkungan pendidikan yang diharapkan mampu melahirkan manusia yang seutuhnya, yang memiliki kecerdasan intelektual (IQ), kecerdasan emosional (EQ), dan kecerdasan spiritual (SQ).” (Nurfirdaus & Hodijah, 2018). Lingkungan yang dimaksud meliputi ruang, waktu dan berbagai objek yang ada ditempat manusia berada, lingkungan pendidikan yan baik adalah lingkungan yang kondusif dan strategis sehingga memberikan stimulus pada seseorang untuk melakukan pembelajaran.

Zaitun dalam (Nurfirdaus & Hodijah, 20), mendeskripsikan sekolah sebagai lingkungan pendidikan yang sejatinya berperan untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran dan proses sosialisasi yang bertumpu pada empat poin,yaitu:

1. Belajar untuk mengetahui (*Learning to know*)
2. Belajar untuk melakukan (*Learning to do*)
3. Belajar untuk mewujudkan atau menghasilkan (*Learning to be*)
4. Belajar untuk hidup dalam kebersamaan (*Learning to live together*)

Saat berada sekolah, seseorang akan mengikuti kegiatan dan proses pendidikan tertentu sesuai dengan usia dan kriterianya. Sekolah berisi kegiatan pendidikan, pembelajaran dan pelatihan dengan materi pembelajaran mengenai nilai-nilai etik, moral, mental, spiritual perilaku, kedisiplinan, ilmu pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan seorang pelajar agar dapat berkembang. Oleh

karenanya, sekolah menjadi sarana yang dominan dalam pembentukan sikap, perilaku dan prestasi pelajar.

2.1.2. Sekolah Dasar

Pendidikan Sekolah Dasar dalam (Maryono, 2017), didefinisikan sebagai pendidikan (bagi) anak yang berusia antara 7 sampai dengan 12 tahun, sebagai pendidikan di tingkat dasar. Sebagaimana dinyatakan bahwa “Setiap warga negara yang berusia tujuh tahun wajib mengikuti pendidikan dasar” (Undang Undang nomor 20/2003 pasal 6 ayat (1) tentang Sistem Pendidikan Nasional) (Masyarakat, 2003).

Pendidikan di tingkat sekolah dasar dikembangkan sesuai dengan satuan pendidikan, karakteristik daerah dan sosial budaya setempat. Kurikulum yang diajarkan pada siswa tingkat Sekolah Dasar Negeri ditentukan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, pihak sekolah diberi fleksibilitas agar dapat memilih menggunakan kurikulum mana yang paling sesuai dengan kondisi kebutuhan pembelajaran siswa. Kurikulum yang dipilih diterjemahkan oleh perangkat pengajar yang bertugas dalam merencanakan, melaksanakan dan mengembangkan kurikulum agar dapat disajikan serta mudah dipahami oleh siswa di tiap kelas.

Menjadi jenjang pendidikan wajib pertama, perlu dipahami bahwa setiap peserta didik memiliki kekhasan dan keunikan sesuai dengan tahapan usia yang sedang dilalui. Maryono mengklasifikasikan pendidikan Sekolah Dasar kedalam dua tahap, yaitu pendidikan kelas rendah untuk anak kelas I-III (anak usia 6-9 tahun) dan pendidikan kelas tinggi untuk anak kelas IV-VI (anak usia 10-12).

Pembelajaran yang dilakukan dalam upaya pengembangan potensi pendidikan siswa di Sekolah Dasar sangat memperhatikan kekhasan dan keunikan yang dimiliki. Sekurangnya, aspek yang perlu diperhatikan meliputi; (1)Aspek fisik, yaitu pertumbuhan fisik yang meliputi kemampuan motorik (gerakan), kemampuan konseptual (kemampuan melihat atau memandang) dan gender anak. (2) Aspek Intelektual, yang meliputi kemampuan berbahasa dan pemahaman. (3) Aspek emosi, yaitu mengenali emosi dan mengekspresikannya. (4) Aspek sosial yaitu kemampuan untuk dapat menjalin interaksi (hubungan) dengan orang lain (Maryono, 2017)

2.1.3. Penerimaan Teknologi

Teo, dalam (Safitri, 2018), mendefinisikan penerimaan teknologi sebagai “...as a user’s willingness to employ technology for the task it is designed to support.”, yang jika diartikan penerimaan teknologi merupakan ketersediaan pengguna untuk menggunakan teknologi yang dirancang untuk mendukung pengerjaan tugasnya.

Pengadopsian teknologi baru pertama kali dipopulerkan oleh Rogers. Menurut Rogers, terdapat lima kunci yang mempengaruhi perilaku pengguna terhadap penerimaan teknologi yaitu; keuntungan relatif (*relative advantage*), kompleksitas (*complexity*), dapat menyesuaikan (*compability*), dapat diuji coba (*Iritability*), dan dapat diobservasi (*observability*).

Menurut Wexler dalam (Safitri, 2018), sebuah sistem baru dapat diterapkan pada sebuah komputer dengan beberapa faktor, yaitu:

1. Kepercayaan pengguna untuk belajar dan menggunakan sistem baru (*Computer Self-Efficacy/Internal Control*).
2. Lingkungan kerja teknologi informasi yang kondusif (*Facilitating Control/External Control*).
3. Pengguna terikat dengan komputer bukan hanya untuk bekerja, tetapi secara pribadi juga mendapat kesenangan dalam mengerjakan tugas (*Intrinsic Motivation/Computer Playfulness*).
4. Adanya kekawatiran pengguna terhadap sistem komputer yang baru (*Emption/Level of Computer Anxiety*).
5. Seberapa besar kemampuan sistem baru dalam memberikan kontribusi terhadap pengguna untuk melakukan tugas lebih baik (*Objective Usability*).
6. Derajat kepuasan pengguna dalam menggunakan sistem (*Perceived Enjoyment*).

2.1.4. Penggunaan Teknologi

Teknologi informasi telah lama digunakan untuk mendukung pelaksanaan tugas, baik secara individu maupun berkelompok. Menurut Thomson dalam (Safitri, 2018), pemanfaatan teknologi bermaksud sebagai manfaat yang diharapkan oleh pengguna ketika menggunakan teknologi dalam melaksanakan tugasnya. Pemanfaatan informasi merupakan variabel inti dalam teknologi sistem informasi, maka dari itu sebelum sebuah sistem diterapkan perlu dipastikan tentang penerimaan dan penolakan dari individu atau organisasi yang menggunakan teknologi sistem informasi tersebut. Dari pernyataan tersebut, dapat

diketahui bahwa kebutuhan pengguna (user) menjadi tujuan utama dalam penggunaan teknologi, dengan kata lain teknologi yang mampu memenuhi kebutuhan tersebutlah yang dapat menimbulkan minat untuk menggunakan teknologi informasi.

2.1.5. Perilaku Penerimaan dan Penggunaan Teknologi

McLeod berpendapat, sistem merupakan kumpulan elemen yang saling berhubungan satu-sama lain membentuk suatu kesatuan dalam usaha mewujudkan suatu tujuan serta merupakan hasil dari pemrosesan data yang diperoleh dari setiap elemen sistem, menjadi bentuk (konsep) yang mudah dipahami dan merupakan pengetahuan relevan dan dibutuhkan dalam pemahaman fakta-fakta yang ada. Kemudian Jogiyanto mendefinisikan informasi sebagai data yang telah diolah menjadi bentuk yang lebih berguna dan memiliki arti bagi penerimanya. Sehingga jika kedua pendapat diatas digabungkan, maka sistem informasi dapat diartikan sebagai suatu sistem dalam organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi (informasi) harian, mendukung jalannya operasi, bersifat manajerial, kegiatan organisasi yang strategis dan dapat menyediakan laporan-laporan bagi pihak tertentu (Safitri, 2018).

Kajian utama yang menjadi fokus penelitian dalam pengimplementasi-an teknologi sistem informasi adalah perilaku (*behavior*) dalam penerimaan dan penggunaan teknologi baru. Perilaku pengguna (*user*) dapat terjadi dalam keadaan sadar (*conscious*), tidak sadar (*unconscious*), terungkap (*overt*), diam-diam (*covert*), sukarela (*voluntary*), maupun tidak rela atau adanya faktor pemaksaan

(*involuntary*). Namun dalam ruang lingkup ke-organisasian, diperlukan pengembangan suatu sistem teknologi informasi yang dapat mengarahkan perilaku-perilaku individual-individual (*user behavior*) dalam menggunakan sistem informasi tersebut agar dapat membantu tercapainya tujuan organisasi.

2.1.6. Learning Management System (LMS)

Learning Management System (LMS) adalah sebuah software aplikasi yang dapat menangani pelaksanaan, kebutuhan administrasi dan penyajian laporan dari sebuah aktivitas pelatihan serta pembelajaran (Nurlisah, 2019). Lebih detail, *Learning Management System* memiliki beberapa peran dan fungsi sebagai berikut:

1. Memusatkan dan mengotomisasi kegiatan administrasi.
2. Mampu menyediakan layanan dan panduan yang dapat dilakukan *user* secara mandiri.
3. Mampu mendukung dan menyajikan konten pembelajaran secara berkala.
4. Menggunakan *web-base platform* sebagai platform aplikasinya.
5. Mendukung kemudahan portabilitas dan standarisasi yang lebih baik.
6. Mengatur konten pembelajaran yang bersifat resue.

Learning Management System (LMS) menyediakan fitur-fitur yang dapat memenuhi segala kebutuhan pengguna dalam proses pembelajaran. Hingga saat ini terdapat berbagai jenis LMS yang ditawarkan (diantaranya; *Zoom, Google Classroom, Microsoft Teams*, dan lain-lain). Tiap LMS memiliki fitur-fitur tersendiri sesuai dengan fasilitas yang ditawarkan pada pengguna. LMS

memungkinkan materi pembelajaran dapat dikemas dalam bentuk multimedia (animasi, video, teks, sound) yang berperan sebagai sarana pendukung guna memperkaya pengembangan kompetensi pembelajaran (Nurlisah, 2019).

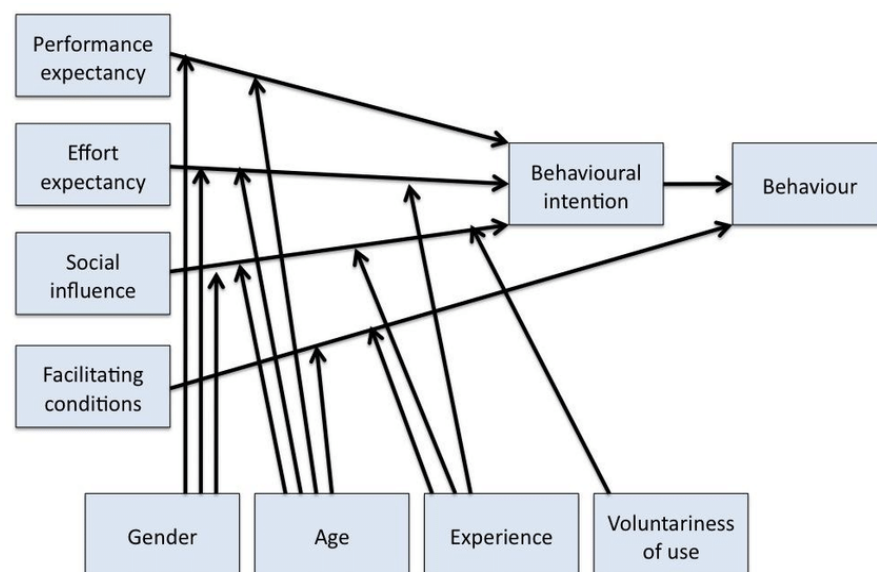
2.2. Teori Khusus

Teori khusus berisi teori-teori yang berkaitan dengan sejumlah fakta-fakta partikular tertentu. Teori-teori yang ada didalam teori khusus berusaha menjelaskan fakta-fakta yang ada, dilihat dari hubungan antar satu fakta dengan fakta yang lain. Penjabaran dalam teori khusus harus dapat menjelaskan fakta-fakta eksklusif pada penelitian namun tetap sesuai dengan fakta-fakta yang ada pada teori umum.

2.2.1. Model Unified Theory of Acceptance and Use of Technology

Unified Theory of Acceptance and Use of Technology (UTAUT) dikembangkan oleh Venkatesh pada tahun 2003. Model UTAUT merupakan kombinasi dari delapan model penerimaan teknologi sebelumnya, yaitu; *Theory of Reasoned Action* (TRA), *Theory of Planned Behaviour* (TPB), *Task Technology Fit Theory* dan terutama *Technology of Acceptance Model* (TAM), Venkatesh (Hutabarat, 2020). Hardianti Safitri menambahkan adanya kombinasi dari empat model penerimaan yang lain,yaitu; *Combined TAM and TPB* , *Model of PC Utilization* (MPCU), *Innovatuin Diffusion Theory* (IDT) dan *Social Cognitive Theory*(SCT) (Safitri, 2018).

UTAUT bertujuan untuk menjelaskan minat pengguna dalam menggunakan sistem informasi dan perilaku pengguna berikutnya. Teori ini berpendapat bahwa empat faktor utama (*Performance Expectancy*, *Effort Expectatncy*, *Social Influence* dan *Facilitating Condition*) adalah penentu langsung niat dan perilaku pengguna, Sedana dan Wijaya (dalam Hutabarat, 2020). Disamping itu, terdapat empat moderator (pembagian karakteristik responden) yaitu jenis kelamin (*gender*), usia (*age*), pengalaman (*experience*) dan keterlibatan dalam penggunaan (*voluntariness of use*).



Gambar 2. 1 Model UTAUT oleh Vankatseh

Sumber: (Venkatesh. *et.al*,2003).

1. Ekspektasi kinerja (Performance expectancy)

Ekspektasi kinerja (*performance expectancy*) didefinisikan sebagai tingginya tingkat kepercayaan pengguna bahwa suatu sistem dapat membantu dan

meningkatkan kinerjanya (Widyanto, Merliana, & Tantri, 2021). Dari model-model sebelumnya, terdapat lima konstruk yang termasuk dalam ekspektasi kinerja, yaitu; Kegunaan Persepsian (*Perceived Usefulness*) dari TAM+TPB, Motivasi Ekstrinsik (*Extrinsic Motivation*) dari MM, Kesesuaian Tugas (*Job-Fit*) dari MPCU, Keuntungan Relatif (*Relative Advantage*) dari IDT, Ekspektasi-Ekspektasi Hasil (*Outcome Expectation*) dari SCT.

- 1) Kegunaan Persepsian (*Perceived Usefulness*), menurut Venkatesh, *et al* (2003), kegunaan persepsian (*perceived Usefulness*) adalah mengenai seberapa jauh seseorang (pengguna) percaya bahwa dengan menggunakan suatu sistem tertentu akan dapat meningkatkan kinerja pekerjaannya. Variabel Penelitian ini dimuat dalam penelitian Davis *et al.*(1989)
- 2) Motivasi Ekstrinsik (*Extrinsic Motivation*), menurut Venkatesh, *et al* (2003), motivasi ekstrinsik (*extrinsic motivation*) adalah mengenai persepsi yang diinginkan pengguna untuk melakukan suatu aktivitas yang dinilai sama dengan alat untuk mencapai hasil-hasil yang berbeda (lebih) dari aktivitas itu sendiri, seperti (meningkatkan) kinerja dalam pekerjaan, bayaran dan peluang mendapatkan promosi (kenaikan jabatan). Variabel Penelitian ini dimuat dalam penelitian Davis *et al.*(1992).
- 3) Kesesuaian Tugas (*Job-Fit*), menurut Venkatesh, *et al* (2003), kesesuaian kinerja (*job-fit*) adalah mengenai bagaimana kemampuan suatu sistem dalam meningkatkan kinerja individu user. Variabel Penelitian ini dimuat dalam penelitian Davis *et al.*(1992).

- 4) Keuntungan Relatif (*Relative Advantage*), menurut Venkatesh, *et al* (2003), keuntungan relatif (*Relative Advantage*), adalah mengenai seberapa jauh persepsi penggunaan inovasi baru dianggap lebih baik dari pada menggunakan (dalam penelitian ini dimaksud dengan sistem informasi) terdahulunya. Variabel Penelitian ini dimuat dalam penelitian Davis *et al.*(1991).
- 5) Ekspektasi-Ekspektasi Hasil (*Outcome Expectation*), menurut Venkatesh, *et al* (2003), ekspektasi-ekspektasi hasil (*outcome expextation*) adalah mengenai akibat-akibat dari perilaku (hasil dari perlakuan). Berdasarkan bukti empiris dibagi menjadi ekspektasi-ekspektasi kinerja (*performance expectations*) dan ekspektasi-ekspektasi personal (*personal ekspectations*) Variabel Penelitian ini dimuat dalam penelitian Davis *et al.*(1992).

2. Ekspektasi Usaha (*Effort Expectancy*)

Ekspektasi usaha (*Effort expectancy*) didefinisikan sebagai tingkat kemudahan dalam penggunaan suatu sistem (Widyanto dkk., 2021). Kemudahan dalam penggunaan suatu sistem berbanding lurus dengan usaha yang perlu dilakukan untuk menggunakan sistem tersebut. Terdapat tiga konstruk dari model-model sebelumnya yang mencakup konsep ekspektasi usaha, yaitu; kemudahan penggunaan persepsian (*perceived ease of use*) dari TAM, kerumitan (*complexity*) dari MPCU dan kemudahan penggunaan (*ease of use*) dari IDT.

Kemudahan Penggunaan Persepsian (*Perceived Ease of Use*), menurut Venkatesh, *et al* (2003), kemudahan pengguna adalah mengenai seberapa jauh pengguna

mempercayai bahwa dalam menggunakan suatu sistem tidak memerlukan usaha.

Variabel Penelitian ini dimuat dalam penelitian Davis *et al.*(1989)

Kerumitan (*Complexity*), menurut Venkatesh, *et al* (2003), kerumitan adalah mengenai seberapa matang suatu sistem dipersiapkan sehingga menjadi sesuatu yang sulit untuk digunakan. Variabel Penelitian ini dimuat dalam penelitian Davis *et al.*(1991).

Kemudahan Penggunaan (*Ease of Use*), menurut Venkatesh, *et al* (2003) kemudahan penggunaan adalah mengenai seberapa jauh suatu inovasi dianggap sebagai sesuatu yang sulit untuk digunakan. Variabel Penelitian ini dimuat dalam penelitian Davis *et al.*(1991).

3. Pengaruh Sosial (*Social Influence*)

Pengaruh Sosial (*Social Influence*), didefinisikan sebagai tingkat kepercayaan untuk ikut menggunakan sistem yang digunakan oleh orang dan lingkungan tempatnya berada (Widyanto dkk., 2021). Pengaruh sosial merupakan salah satu penentu langsung terhadap niat seseorang. Terdapat tiga konstruk dari model-model sebelumnya yaitu;

- 1) Norma Subyektif (*Subyektif Norm*), menurut Venkatesh, *et al* (2003, Norma subyektif adalah persepsi dari seseorang dimana kebanyakan orang yang penting baginya berpendapat bahwa seharusnya dia tidak melakukan tindakan tertentu. Variabel Penelitian ini dimuat dalam penelitian Davis *et al.*(1989).

- 2) Faktor-Faktor Sosial (*Social Factor*), menurut Venkatesh, *et al* (2003), faktor-faktor sosial adalah internalisasi seseorang tentang budaya subyektif grup, yang menjadi acuan dan kesepakatan interpersonal spesifik yang dilakukan individu dengan masyarakat dalam situasi sosial politik. Variabel Penelitian ini dimuat dalam penelitian Thompson *et al.*(1991).
- 3) Status (*Image*), menurut Venkatesh, *et al* (2003), status diartikan dengan sejauh mana pengguna suatu inovasi dipersepsikan dapat meningkatkan *image* atau status seseorang dalam sistem sosialnya. Variabel Penelitian ini dimuat dalam penelitian Moore dan Benbasat.(1991).

4. Kondisi-Kondisi Pemfasilitasi (*Facilitation Conditions*)

Kondisi–Kondisi pemfasilitasi (*Facilitating Condition*), dedefinisikan sebagai sejauh mana seseorang mempercayai bahwa sarana-prasarana tersedia untuk mendukung suatu sistem (Widyanto dkk., 2021). Terdapat tiga konstruk dari model-model sebelumnya yaitu; kontrol perilaku persepsian (*perceived behavioral control*) dari TBP/DTBP, TAM+TPB, kondisi-kondisi pemfasilitasi dari MPCU, dan kompatibilitas (*compability*) dari IDT. Konstruk-konstruk ini berjalan bersama untuk menjamin aspek-aspek lingkungan teknologikal atau lingkungan organisasional yang dirancang terhindar dari halangan-halangan dalam menggunakan sistem.

Kontrol Perilaku Persepsian (*Perceived Behavioral Cotrol*), menurut Venkatesh, *et al* (2003), kontrol perilaku persepsian adalah merefleksikan persepsi-persepsi dari batasan-batasan internal maupun eksternal pada perilaku. Perilaku yang

dimaksud meliputi keyakinan, usaha-usaha pemfasilitasian sumberdaya dan usaha-usaha pemfasilitasian teknologi. Variabel Penelitian ini dimuat dalam penelitian Ajzen. (1991).

Konsisi-Kondisi Pemfasilitasi (*Facilitating Condition*), menurut Venkatesh, *et al* (2003), kondisi-kondisi pemfasilitasi merupakan faktor-faktor obyektif yang ada di lingkungan penggunaan sistem informasi, dimana dibutuhkan suatu tindakan (pemfasilitasi) yang dapat memudahkan penggunaan. Variabel Penelitian ini dimuat dalam penelitian Thompson *et al.* (1991).

Kapabilitas (*Capability*), menurut Venkatesh, *et al* (2003), kapabilitas adalah persepsi mengenai seberapa jauh suatu inovasi dinilai sebagai suatu yang konsisten dengan nilai-nilai, kebutuhan-kebutuhan dan pengalaman dari pengadopsian inovasi sebelumnya. Variabel Penelitian ini dimuat dalam penelitian Moore dan Benbasat. (1991).

2.2.2. SmartPLS

SmartPLS adalah perangkat lunak dengan antar muka grafis yang digunakan untuk pemodelan persamaan struktural (*Structural Equation Model, SEM*) berbasis varians menggunakan metode pemodelan jalur kuadrat terkecil (*Partial Least Square Path Modeling, PLS-PM*) (Wikipedia, 2022). Terdapat tiga kegiatan yang bisa dilakukan menggunakan software Smart PLS, yaitu *PLS Algorithm*; yaitu algoritma standar untuk menghitung komponen (faktor) PLS, *Bootsrapping*; yaitu proses untuk menilai tingkat signifikansi atau probabilitas dari *direct effects*,

indirect effects dan *total effects*, terakhir *Blindfolding*; yaitu analisa yang digunakan untuk menilai tingkat relevansi prediksi dari sebuah model konstruk.

Pada penelitian ini, penulis menggunakan fungsi *PLSAlgorithm* dalam mengolah data. *PLSAlgorithm* merupakan algoritma standar untuk menghitung komponen (faktor) PLS, pada dasarnya dalam algoritma ini adalah mengestimasi parameter dengan suatu proses iteratif dari regresi linier *least square* (kuadrat terkecil). Hasil yang didapat dari algoritma sebagai berikut:

1. Nilai *Path Coefficient* atau nilai koefisien jalur antara masing-masing variabel *eksogen* (independen) ke variabel *endogen* (dependen). Nilai koefisien jalur merupakan suatu nilai yang berguna untuk menunjukkan arah hubungan pada variabel, apakah suatu hipotesisi memiliki arah yang positif atau negatif. *Path Coefficient* memiliki nilai yang berada direntang -1 sampai dengan 1, jika nilai berada pada rentang 0 sampai dengan 1 maka arah hubungan antar variabel bersifat positif, sedangkan jika nilai berada pada rentang -1 sampai dengan 0 maka arah hubungan antar variabel bersifat negatif.
2. *Outer Loading* bersisi *loading factor* yang menunjukkan besarnya hubungan antara indikator dengan variabel laten, digunakan untuk menguukur apakah indikator yang digunakan mampu mewakili variabel. Besarnya nilai minimal dari *loading factor* yang diharapkan adalah 0,7. Dalam outer model juga terdapat Nilai *Cross Loading*, nilai ini merupakan ukuran dari validitas diskriminan yaitu nilai yang diharapkan bahwa setiap indikator memiliki loading lebih tinggi untuk konstruk yang diukur dibanding dengan

nilai loading ke konstruk yang lain. Adapun Nilai *Composite Reliability* merupakan nilai yang menunjukkan *internal consistency*, yaitu nilai *composite reliability* yang menunjukkan nilai konsistensi dari masing-masing indikator dalam pengukurannya, nilai yang diharapkan ialah $>0,7$.

3. *Direct Effect, Indirect Effect* dan *Total Effect*. Dalam *Structural Equation Model* (SEM) terdapat diagram maupun model matematika yang menggambarkan hubungan pengaruh diantara variabel –variabel yang ada didalamnya. Hubungan yang ditampilkan dapat berupa hubungan langsung yang ditampilkan dengan adanya anak panah yang menghubungkan kedua variabel (*Direct Effect*), hubungan pengaruh tidak langsung melalui satu atau lebih variabel laten lain sesuai lintasan yang ada (*Indirect Effect*), dan pengaruh keseluruhan yang merupakan penjumlahan dari pengaruh langsung dan tidak langsung yang ada (*Total effect*).
4. *R Square, R Square Adjusted* dan *R Square Predicted*, *R Square* berupa angka yang berkisar antara 0 sampai dengan 1 yang mengindikasikan persentase variabel *eksogen* mampu mempengaruhi variabel *endogen*. *R Square Adjusted* merupakan nilai *R Square* yang telah mempertimbangkan jumlah sample data dan jumlah variabel yang digunakan, sehingga dapat mengurangi timbulnya *noise* () seperti yang terdapat dalam nilai *R Square*. Kemudian *R Square Predicted*, memberikan prediksi apakah model yang dihasilkan *overfit* (baik) atau tidak.
5. *F Square* untuk menghitung besarnya pengaruh antar variabel dengan *Effect Size*.

6. *Construct Reliability* dan *Construct validity* untuk menguji reliabilitas dan validitas, termasuk *Cronbach Alpha's*, *Composite Reliability* dan *Convergent Reliability*. *Construct reability* adalah ukuran konsistensi internal dari indikator-indikator sebuah variabel bentukan yang menunjukkan derajat dalam variabel yang dibentuk, sedangkan *Construct Validity* merupakan penilaian validitas (kebenaran bahwa suatu alat ukur benar-benar mengukur apa yang diukur), dalam hal ini berupa pertanyaan-pertanyaan yang ada dalam *questioner*.
7. *Discriminant Validity* dilakukan untuk memastikan bahwa setiap konsep dari masing-masing model laten berbeda dengan variabel lainnya. Dalam SmartPLS pengujian *Discriminant Validity* ditampilkan pada tabel *Fornell-Lacker Criterion* dan *Cross Loading* pada pengujian *Fornell-Lacker Criterion*, *Discriminant Validity* dikatakan baik apabila akar AVE pada konstruk lebih tinggi dibanding dengan korelasi konstruk dengan variabel laten lainnya, sedangkan pada *Cross Loading* ditunjukkan pada nilai indikator yang lebih tinggi dari setiap konstruk dibandingkan dengan indikator pada konstruk lainnya.
8. *Collinearity Statistic*, digunakan untuk uji multikolinearitas (keeratan hubungan antar variabel *endogen*) menggunakan nilai VIF (*Variance Inflation Factor*) .

Dengan firur-fitur yang disediakan, SmartPLS dapat menjadi salah satu program yang banyak digunakan untuk melakukan analisis data dalam berbagai

bidang. Software yang digunakan penulis dalam penelitian ini adalah software SmartPLS Versi 3.2.9 yang compatible dengan perangkat lunak Microsoft Windows 32bit yang terpasang pada laptop penulis.

2.3. Penelitian Terdahulu

Sebagai bahan perbandingan, berikut merupakan beberapa ringkasan hasil penelitian terdahulu mengenai penerapan model UTAUT:

1. Analisis Penerimaan Sistem Pembelajaran Online Edmodo Menggunakan Unified Theory of Acceptance and Use of Technology (UTAUT) Studi Kasus: Kelas IX di SMP Negeri 1 Singaraja.

Penelitian dilakukan oleh Sysca Taqwatika, Ketut Agustina, P.Arta Suyana (2019) terhadap data kuesioner 72 siswa dan wawancara terhadap guru dan siswa . Menggunakan model penerimaan UTAUT dan bantuan *software SmartPLS*, dengan tujuan untuk mengetahui bagaimana penerimaan pengguna terhadap sistem pembelajaran online Edmodo sehingga pengembangan sistem layak untuk dilaksanakan. Hasil yang di dapat adalah bahwa variabel Ekspektasi kinerja berpengaruh positif terhadap Minat penggunaan sedangkan variabel Ekspektasi usaha, dan Pengaruh sosial tidak berpengaruh positif terhadap Minat penggunaan, kemudian Kondisi yang memfasilitasi berpengaruh positif terhadap perilaku penggunaan sistem pembelajaran online, sehingga penggunaan Sistem pembelajaran online Edmodo memiliki kesempatan untuk dikembangkan lebih baik lagi.(Taqwatika, Agustini, & Suyasa, 2019) Persamaan yang ada pada penelitian yaitu: model penelitian yang digunakan, penelitian menggunakan

metode kualitatif, penggunaan metode *Evaluation of Measurement Model* dan *Evaluation Structural Model*, penggunaan software smartPLS. Kemudian perbedaan yang ada pada penelitian yaitu: lokasi peneliti dan penggunaan uji kolinearitas.

2. **Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Penerimaan dan Penggunaan *E-Learning* : Studi Kasus Pembelajaran Jarak Jauh di SMK Ma'Arif 1 Yogyakarta.**

Penelitian yang dilakukan oleh Purno Tri Aji, Masduki Zakariyah, Soenarto (2020) terhadap data dari 32 respondedn melalui kuesioner berskala linkert 5 tingkat. Menggunakan model *framework* UTAUT dengan teknik analisis data *Partial Last Squares-Structural Equation Modeling* (PLS-SEM), dan menggunakan bantuan software *SmartPLS* versi 3.3.2. Tujuan penelitian adalah untuk melakukan analisis terhadap bukti empiris faktor-faktor yang mempengaruhi penerimaan dan penggunaan *e-learning* oleh guru. Hasil pengujian didapatkan bahwa *Social influence* berpengaruh signifikan terhadap *Behavioral intention* untuk menerima dan menggunakan *e-learning* pada guru, sementara *Performance expectation*, *Effort expectancy*, *Facilitating condition* dan *Perceived cost* tidak berpengaruh signifikan(Aji, Purno Tri, Masduki Zakaria, 2020).
Persamaan yang ada pada penelitian yaitu: penelitian menggunakan metode kualitatif, penggunaan metode *Evaluation of Measurement Model* dan *Evaluation Structural Model*, penggunaan software smartPLS. Kemudian

perbedaan yang ada pada penelitian yaitu: lokasi peneliti dan model penelitian yang telah dimodifikasi.

3. Implementasi Model Utaut untuk Analisis Faktor yang Mempengaruhi Minat Pemanfaatan dan Perilaku Penggunaan Sistem Informasi.

Penelitian yang dilakukan oleh Mesra Beti Yel, Sari Agustia Ningtyas (2019) terhadap data 60 orang pengguna EIS (*Executive Information System*) di lingkungan Kantor Pusat DJBC (Direktorat Jendral Bea dan Cukai) menggunakan teknik *nonprobability sampling* jenuh. Tujuan penelitian adalah untuk mengidentifikasi faktor-faktor apa saja yang memengaruhi minat pemanfaatan dan perilaku penggunaan EIS serta seberapa besar tingkat penerimaan user terhadap EIS. Hasil yang didapat adalah bahwa *Performance expectancy* tidak berpengaruh terhadap *Behavioral intention*, *Effort expectancy* dan *Social influence* mempengaruhi *Behavioral intention*, kemudian *Facilitating condition* dan *Behavioral intention* mempengaruhi *User behavior*, sehingga tingkat penerimaan pengguna terhadap EIS di lingkungan Kantor Pusat Bea dan Cukai sebesar 81,92% tergolong “sangat Sukses” (Yel & Ningtyas, 2019). Persamaan yang ada pada penelitian yaitu: penelitian menggunakan metode kualitatif, penggunaan metode *Evaluation of Measurement Model* dan *Evaluation Structural Model*. Kemudian perbedaan yang ada pada penelitian yaitu: lokasi peneliti dan model penelitian yang digunakan variabel *Intermediate*; *Gender*, *Age*, *Experience* dan *Intention of use*.

4. **Analisa Faktor Penentu Penerimaan dan Penggunaan Aktual Mahasiswa terhadap Sistem E-learning.**

Penelitian yang dilakukan oleh Siska Rahmadani, Agus Salim, Supriadi Pangabean, Dwiza Riana (2021) terhadap 210 responden yang terdiri dari 70% laki-laki dan 30% perempuan, yang terbagi atas 63,8% mahasiswa program sarjana dan 36% program pascasarjana Universitas Nusa Mandiri yang mengisi data pada kuesioner. Metode yang digunakan merupakan model UTAUT yang ditambah variabel *course design*, *course content support*, *course assessment* dan *instructor characteristics*, analisa dilakukan menggunakan PLS-SEM dengan bantuan *software* SmartPLS. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mencari faktor utama yang mempengaruhi penerimaan dan penggunaan aktual sistem e-learning pada mahasiswa. Hasil yang didapatkan adalah bahwa *course content support*, *course assesment* dan *behavioral intention to use* memberikan pengaruh signifikan terhadap *actual of use*. *Course design*, *course content support* dan *course assesment* memberi pengaruh signifikan terhadap *performance expextanc*. *Performance expextancy* dan *social influence* memberi pengaruh signifikan terhadap *behavioral intention to use* dari sistem *e-learning*. Sehingga dapat diartikan bahwa peningkatan performa dan kualitas pelajaran serta pengaruh sosial dari orang lain lebih mempengaruhi keinginan dan niat mahasiswa menggunakan sistem *e-learning* dibandingkan dengan kemudahan penggunaan dan fasilitas media, sarana dan prasarana yang disediakan oleh *e-learning* (Rahmadani, Salim, Pangabean, & ..., 2021). Persamaan yang ada pada penelitian yaitu: penelitian menggunakan metode kualitatif, penggunaan metode *Evaluation of Measurement*

Model dan Evaluation Structural Model, penggunaan software smartPLS. Kemudian perbedaan yang ada pada penelitian yaitu: lokasi penelitian dan model penelitian yang telah dimodifikasi.

5. Penerapan Model UTAUT untuk Menganalisis Penerimaan dan Penggunaan Sistem Informasi E-Office (Studi Kasus: PT ABCX).

Penelitian yang dilakukan oleh Rahma Apriyani & Desi Pibrina (2021) terhadap data 140 karyawan pengguna sistem informasi E-Office ABX menggunakan kuesioner dengan teknik *sampling* jenuh. Metode yang digunakan model UTAUT. Penelitian bertujuan untuk melakukan pengukuran tingkat penerimaan dan penggunaan sistem informasi E-Office ABCX dalam mendukung kinerja karyawan disetiap unit kerjanya. Hasil yang ditunjukkan bahwa Ekspektasi usaha dan Pengaruh sosial mempengaruhi Minat pemanfaatan, sedangkan Minat pemanfaatan mempengaruhi Perilaku penggunaan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa karyawan yang menggunakan sistem E-Office ABCX merasa termudahkan dalam menggunakan dan memahami, dan juga terdapat pengaruh dan dukungan dari perusahaan sehingga karyawan PT ABCX berminat untuk menggunakan menggunakan sistem informas (Apriyani & Pibriana, 2021).i. Persamaan yang ada pada penelitian yaitu: model penelitian, penelitian menggunakan metode kualitatif, penggunaan metode *Evaluation of Measurement Model dan Evaluation Structural Model*,. Kemudian perbedaan yang ada pada penelitian yaitu: lokasi penelitian dan penggunaan *software* SPSS.

6. **Penerimaan Siswa terhadap Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid 19.**

Penelitian yang dilakukan oleh Putu Widyanto, Ni Putu Eka Marlina, Ni Nyoman Tantri (2021) terhadap data kuesioner dari 50 siswa SMAN 1 dan 50 siswa SMAN 2 Kecamatan Kahayan Tengah Kabupaten Pulau Pisau, Kalimantan Tengah. Menggunakan model UTAUT dan analisa data menggunakan SEM (*Structure Equation Model*) dan metode PLS (*Partial Least Square*). Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui penerimaan siswa terhadap pembelajaran daring yang sudah dilakukan. Hasil yang diperoleh menunjukkan faktor yang mempengaruhi pelaksanaan proses pembelajaran daring selama masa pandemi Covid-19 adalah *Performance expectancy*, *Effort Expectancy* memberi pengaruh pada *Behavior intention*, dan *Behavior intention* memberi pengaruh pada *User behavior* siswa dalam mengikuti pembelajaran daring, sedangkan *Facilitating* dan *Social Influence* tidak memberi pengaruh (Widyanto dkk., 2021) Persamaan yang ada pada penelitian yaitu: penelitian menggunakan metode kualitatif, penggunaan metode *Evaluation of Measurement Model* dan *Eevaluation Structural Model*, penggunaan *software* SmartPLS. Kemudian perbedaan yang ada pada penelitian yaitu: lokasi penelitian dan model penelitian.

7. **Penggunaan Model UTAUT2 Untuk memahami Persepsi Pengguna Aplikasi G-Meet.**

Penelitian yang dilakukan oleh Eka Herdit Jurningsih, Faruq Aziz, Dinar Ismunandar, Fajar Sarasati, Irmawati Yanto (2020) terhadap data kuesioner 125 mahasiswa STMIK Nusa Mandiri Jakarta. Penelitian dilakukan menggunakan model UTAUT2 untuk memahami persepsi pengguna aplikasi G-Meet. Hasil yang didapat menunjukkan bahwa dari delapan hipotesis, terdapat lima hipotesis yang diterima, sedangkan tiga lainnya dinyatakan tidak dapat diterima karena memiliki nilai *T-statistic* kurang dari 1,96 (Juningsih dkk., 2020). Persamaan yang ada pada penelitian yaitu: penelitian menggunakan metode kualitatif, penggunaan metode *Evaluation of Measurement Model* dan *Eevaluation Structural Model*, penggunaan *software* SmartPL,. Kemudian perbedaan yang ada pada penelitian yaitu: lokasi penelitian dan model penelitian UTAUT2 yang telah dimodifikasi.

8. **Analisis Penerimaan Pengguna Learning Management System Menggunakan Model UTAUT.**

Penelitian yang dilakukan oleh Benedika Ferdian Hutabarat (2020) terhadap 100 data kuesioner mahasiswa Universitas Jambi yang menggunakan LMS Universitas Jambi. Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis faktor-faktor yang mempengaruhi tingkat kepuasan menggunakan model UTAUT dan melihat pengaruh kepuasan pengguna terhadap niat untuk terus menggunakan suatu teknologi baru. Hasil yang diperoleh adalah bahwa *Effort Expectancy* memberi pengaruh terhadap *User satisfaction* dan *User satisfaction* memberi pengaruh

terhadap *Intention to use* (Hutabarat, 2020). Persamaan yang ada pada penelitian yaitu: penelitian menggunakan metode *Evaluation of Measurement Model* dan *Evaluation Structural Model*, penggunaan *software* SmartPLS. Kemudian perbedaan yang ada pada penelitian yaitu: lokasi penelitian dan model penelitian yang telah dimodifikasi.

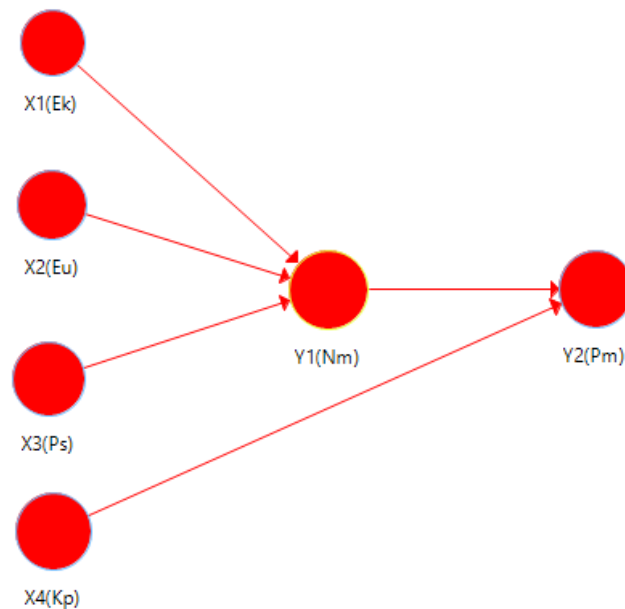
9. Analisa Faktor-Faktor Mempengaruhi Terhadap Penerimaan Sistem Monitoring Tugas Akhir dan Skripsi pada Civitas Akademik di Lingkungan UNESA (Universitas Negeri Surabaya)

Penelitian yang dilakukan oleh Oktalina Karimah dan Rahadian Bisma (2022) terhadap 308 data responden yang terdiri dari mahasiswa akhir, dosen dan kaprodi. Tujuan dari analisis yang dilakukan adalah untuk memahami alasan atau sebab yang dapat mempengaruhi penerimaan SIMONTASI (Sistem Informasi Monitoring TA dan Skripsi) pada civitas akademik dilingkungan UNESA. Analisis dilakukan menggunakan deskriptif statistik, uji instrumen penelitian dan deskriptif statistik variabel penelitian. Hasil yang diperoleh adalah bahwa variabel Ekspektasi kinerja dan Ekspektasi usaha memberi pengaruh signifikan terhadap Niat perilaku, variabel moderat Usia memoderasi variabel Ekpektasi usaha terhadap Niat perilaku, dan variabel Niat perilaku memberi pengaruh signifikan terhadap Perilaku pengguna (Karimah & Bisma, 2022). Persamaan yang ada pada penelitian yaitu: penelitian menggunakan *software* SmartPLS. Kemudian perbedaan yang ada pada penelitian yaitu: lokasi penelitian, model penelitian dan

metode analisis menggunakan deskriptif statistik, uji instrumen penelitian dan deskriptif statistik variabel penelitian.

2.4 Kerangka Pemikiran

Model kerangka pemikiran berdasarkan penelitian yang dilakukan, yaitu sebagai berikut:



Gambar 2. 2 Kerangka Pemikiran

Sumber: (Penulis, 2022)

2.5. Hipotesis

Berikut merupakan hipotesis yang menjadi jawaban sementara penulis terhadap penelitian yang dilakukan, yaitu:

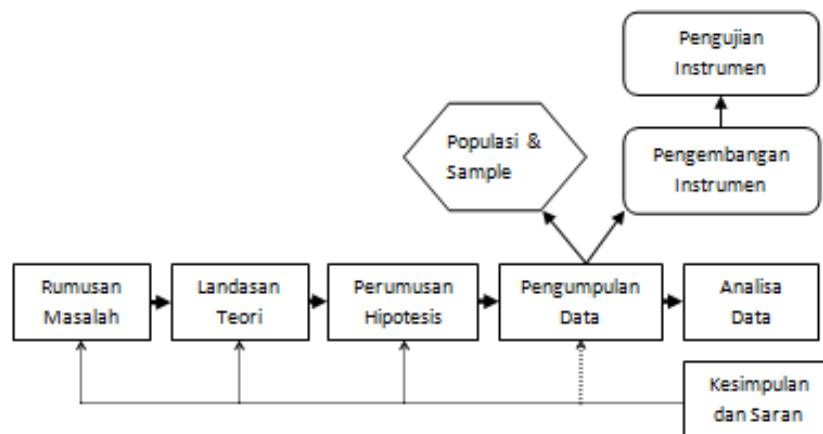
1. Hipotesis 1: Ekspektasi kinerja memberi pengaruh positif dan signifikan terhadap Minat penggunaan.

2. Hipotesis 2: Ekspektasi usaha memberi pengaruh positif dan signifikan terhadap Minat penggunaan.
3. Hipotesis 3: Pengaruh sosial memberi pengaruh positif dan signifikan terhadap Minat penggunaan.
4. Hipotesis 4: Kondisi pemfasilitasi memberi pengaruh positif dan signifikan terhadap Perilaku pengguna.
5. Hipotesis 5: Ekspektasi kinerja, Ekspektasi usaha dan Pengaruh sosial memberi pengaruh positif dan signifikan secara bersama-sama terhadap Minat penggunaan.
6. Hipotesis 6: Minat penggunaan memberi pengaruh positif dan signifikan terhadap Perilaku pengguna.

BAB III METODE PENELITIAN

3.1. Desain Penelitian

Pada penelitian, terutama dalam laporan peneliti dalam penelitian mengenai tingkat penerimaan dan penggunaan *learning management system* di SD Negeri 008 Sagulung. Model dari penelitian yang dilakukan, adalah sebagai berikut:



Gambar 3. 1 Desain Penelitian

Sumber: (Penulis, 2022)

Berikut merupakan penjelasan berdasarkan desain dari penelitian sesuai dengan gambar desain penelitian diatas, yaitu:

1. Perumusan Masalah

Pada tahap pertama, penulis berusaha mengidentifikasi masalah, membatasi masalah dan merumuskan masalah yang terjadi pada penggunaan dan penerimaan *learning managemant system* yang digunakan oleh SD Negeri 008 Sagulung.

Membatasi masalah yang dibahas yaitu hanya membahas mengenai penggunaan dan penerimaan siswa dan pengajar terhadap *learning management system* sebagai sarana pembelajaran daring selama pandemi Covid-19 menggunakan model UTAUT sebagai model penerimaan dan penggunaan teknologi. Sehingga dapat merumuskan masalah yang akan diteliti yaitu mengukur tingkat penerimaan dan penggunaan *learning management system* pada SD Negeri 008 Sagulung menggunakan pendekatan metode *unified theory of acceptance and use of technology* (UTAUT).

2. Landasan Teori

Setelah masalah dirumuskan, maka dibutuhkan teori-teori untuk membantu menjawab permasalahan yang ada. selanjutnya penulis berusaha melakukan penelaahan terhadap sistem, melakukan studi literatur beberapa sumber teori yang dapat mendukung penelitian berupa sejumlah jurnal untuk dijadikan pedoman bagi penulis dalam melakukan penelitian mengenai penerimaan dan penggunaan sistem, dan studi literatur mengenai model *unified theory of acceptance and use of technology* (UTAUT).

3. Perumusan Hipotesis

Hipotesis dapat diartikan sebagai jawaban sementara terhadap rumusan penelitian (Safitri, 2018). Sebuah hipotesis dari perumusan masalah membutuhkan teori sebagai dasar. Perumusan hipotesis berdasarkan pada 3 jenis variabel, yaitu variabel *independen*, variabel *dependen* dan variabel *moderat*. Pada variabel *independen* terdiri dari ekspektasi kinerja, ekspektasi usaha, pengaruh sosial dan

kondisi-kondisi pemfasilitasi. Variabel *dependen* terdiri dari niat berperilaku dan perilaku penggunaan, dan pada variabel *moderat* terdiri dari umur dan pengalaman.

4. Melakukan Pengumpulan Data

Pada tahap ke-empat, dilakukan pengumpulan data untuk mendapatkan bukti kebenaran secara empiris/nyata. Menyesuaikan dengan kondisi pandemi covid-19 yang melanda disaat penelitian dilaksanakan, dan mengharuskan dilakukannya pembatasan interaksi diantara masyarakat, maka instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah berupa angket/kuesioner.

- 1) Populasi dan Sample, dalam menentukan populasi dan sample, bila populasi terlalu luas, sedangkan peneliti memiliki keterbatasan waktu, tenaga, dan kondisi maka peneliti dapat menggunakan sample yang diambil dari populasi tersebut.
- 2) Pengembangan Instrumen, peneliti berusaha mendapatkan data yang akurat/teliti, untuk itu digunakan instrumen penelitian. Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian adalah berupa angket/kuesioner, dimana kuesioner disusun berdasarkan indikator-indikator yang ada pada setiap variabel model UTAUT.
- 3) Pengujian Instrumen, agar diyakini instrumen penelitian yang digunakan dapat dipercaya, maka perlu dilakukan uji validitas dan reliabilitas terhadap instrumen yang digunakan. Kuesioner yang telah selesai dibuat, kemudian disebar kepada 205 responden untuk menguji validitas dan reliabilitasnya,

5. Analisa Penerimaan dan Penggunaan *Learning Management System* menggunakan metode UTAUT.

Data yang telah dikumpulkan selanjutnya dianalisis. Analisis dimaksudkan untuk menjawab rumusan masalah dan membuktikan kebenaran hipotesis penelitian yang diajukan. Dalam penelitian kuantitatif analisis data menggunakan statistik. Data hasil analisis kemudian disajikan dan diberikan penjelasan yang mendalam dan interpretasi terhadap data-data yang telah disajikan dalam pembahasan.

Analisa menggunakan model UTAUT, analisa menggunakan dimensi variabel *Indepeden* yaitu ekspektasi kinerja (*performance expectancy*), ekspektasi usaha (*effort expectancy*), pengaruh sosial (*social infolence*), kondisi-kondisi pemfasilitasi (*facilitating conditions*) dan perilaku penggunaan (*use behavior*). Dimensi variabel *dependen* yaitu niat pelaku (*behavior intentional*) dan perilaku penggunaan (*use behavior*), yang dianalisis menggunakan software SmartPLS Versi 3.2.9

6. Kesimpulan dan Saran

Setelah hasil penelitian diberikan penjelasan berupa pembahasan, langkah selanjutnya adalah pengambilan kesimpulan. Kesimpulan berisi jawaban singkat terhadap setiap rumusan masalah berdasarkan data yang telah terkumpul (Safitri, 2018). Penelitian, dilakukan dengan tujuan untuk memecahkan permasalahan yang ada, maka peneliti juga berkewajiban memberikan saran-saran berdasarkan kesimpulan hasil penelitian, diharapkan melalui saran-saran tersebut masalah dapat terpecahkan.

Menyampaikan kesimpulan dari hasil penelitian dan memberikan rekomendasi kepada pihak SD Negeri 008 Sagulung dalam penggunaan *learning management system* yang digunakan.

3.2. Operasional Variabel

Dalam penelitian ini, terdapat 2 jenis variabel yaitu variabel bebas (*independen*), variabel terikat (*dependent*),

Ketiga variabel tersebut memiliki penjabaran sebagai berikut:

1. Variabel Terikat (*dependen*) adalah variabel yang dipengaruhi atau menjadi akibat dari variabel bebas (*independen*). Variabel dependen merupakan variabel yang nilainya bergantung pada variabel lain, sehingga nilainya dapat berubah jika variabel yang mempengaruhinya berubah. Termasuk dalam variabel terikat pada penelitian ini adalah niat berprilaku (*behavior intentional*) dan perilaku menggunakan (*use behavior*).
2. Variabel bebas (*independen*) adalah variabel yang mempengaruhi variabel dependen, pengaruh yang diberikan dapat berupa pengaruh positif maupun negatif. Termasuk dalam variabel bebas pada penelitian ini adalah ekspektasi kinerja (*performance expectancy*), ekspektasi usaha (*effort expectancy*), pengaruh sosial (*social influence*), kondisi-kondisi pemfasilitasi (*facilitating conditions*).

Berikut merupakan definisi operasional dan pengukuran variabel yang peneliti disajikan dalam bentuk tabel:

Tabel 3. 1 Devinisi Operasional Variabel

No	Variabel	Definisi Operasional	Indikator	Skala
1.	Ekspektasi Kinerja	Ekspektasi kinerja, didefinisikan sebagai seberapa tinggi tingkat kepercayaan seseorang bahwa dengan menggunakan suatu sistem dapat membantunya untuk mendapatkan keuntungan-keuntungan kinerja terkait pekerjaannya.	Kegunaan persepsian	Interval
			Motivasi ekstrinsik	Interval
			Kesesuaian tugas	Interval
			Keuntungan relatif	Interval
			Ekspektasi-ekspektasi hasil	Interval
2.	Ekspektasi Usaha	Ekspektasi usaha didefinisikan sebagai seberapa tinggi tingkat kemudahan yang berhubungan dengan penggunaan suatu sistem. Jika sistem mudah digunakan, maka usaha yang perlu dilakukan tidak akan terlalu tinggi dan sebaliknya jika sistem sulit digunakan, maka diperlukan usaha yang tinggi untuk menggunakannya.	Kemudahan penggunaan persepsian	Interval
			Kerumitan	Interval
			Kemudahan penggunaan	Interval

Sumber: (Venkatesh dalam Safitri, 2018)

Tabel 3. 2 Lanjutan

No	Variabel	Definisi Operasional	Indikator	Skala
3.	Pengaruh Sosial	Pengaruh sosial didefinisikan sebagai sejauh mana seorang atau individu mempersepsikan kepentingan yang dipercaya oleh orang-orang yang mempengaruhinya untuk menggunakan sistem yang baru.	Nama subyektif	Interval
			Faktor-faktor sosial	Interval
			Status	Interval
4.	Kondisi Pemfasilitasi	Kondisi pemfasilitasi didefinisikan sebagai sejauh mana seseorang percaya bahwa infrastruktur yang ada mendukung digunakannya suatu sistem.	Kontrol perilaku persepsian	Interval
			Kondisi-kondisi pemfasilitasi	Interval
			kompabilitas	Interval
5.	Niat menggunakan	Niat menggunakan didefinisikan sebagai tingkat kesadaran seseorang untuk menggunakan suatu teknologi baru.	Niat penggunaan seterusnya	Interval
			Memperkirakan dan menggunakan seterusnya	Interval
			Rencana menggunakan	Interval

Sumber: (Venkatesh dalam Safitri, 2018)

Tabel 3. 3 Lanjutan

No	Variabel	Definisi Operasional	Indikator	Skala
5.	Perilaku penggunaan	Perilaku penggunaan disefinisikan sebagai tingkat kesadaran seseorang bahwa jika menggunakan teknologi baru dapat memberi keuntungan untuk pekerjaannya	Tingkat dimana pengguna merasa senang menggunakan sistem Interval	Interval
			Pengguna menggunakan sistem berulang kali	Interval
			Pengguna selalu menggunakan sistem	Interval

Sumber: (Venkatesh dalam Safitri, 2018)

Semua variabel diukur menggunakan skala *Linkert*, yaitu mengukur sikap dengan menyatakan setuju dan ketidaksetujuan terhadap pernyataan yang diajukan dengan skor masing-masing jawaban sebagai berikut:

1. Sangat Setuju (SS) dengan skor 5
2. Setuju (S) dengan skor 4
3. Cukup (C) dengan skor 3
4. Tidak setuju (TS) dengan skor 2
5. Sangat Tidak setuju dengan skor 1

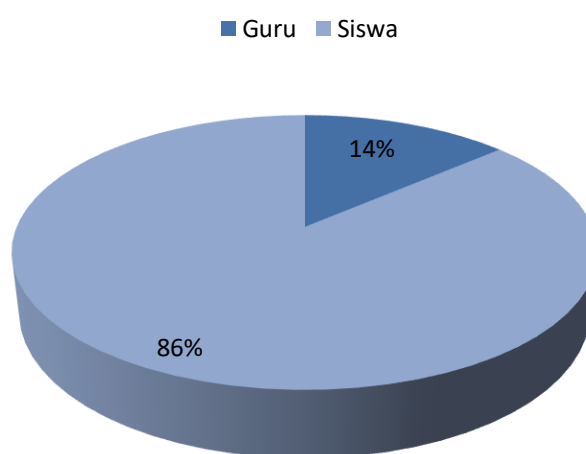
3.3. Populasi dan Sampel

Sugiyono, dalam (Safitri, 2018) mendefinisikan populasi sebagai wilayah generalisasi yang terdiri dari objek/subjek yang memiliki karakteristik dan kualitas tertentu sesuai dengan karakteristik dan kualitas yang dikehendaki peneliti untuk dipelajari sehingga dapat menghasilkan kesimpulan. Populasi bisa berupa sekelompok orang, benda atau peristiwa yang memiliki karakteristik sesuai sehingga menarik minat peneliti untuk melakukan penelitian. Untuk lebih sederhanya, populasi dapat dikatakan sebagai sekelompok objek yang diteliti. Namun, meskipun keseluruhan objek/subjek dalam populasi secara general memiliki karakteristik yang sesuai dengan minat peneliti, namun tidak semua anggota populasi selalu dapat berpartisipasi dalam penelitian dikarenakan berbagai alasan.

Sample merupakan bagian dari total jumlah populasi yang dapat berpartisipasi dalam penelitian. Sugiono dalam (Safitri, 2018) mendefinisikan sample sebagai bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Salah satu kondisi yang memungkinkan menjadi penyebab tidak semua anggota populasi dapat menjadi sample adalah karena wilayah generalisasi memiliki cakupan yang besar, namun terdapat kondisi tertentu yang tidak memungkinkan peneliti untuk mempelajari (meneliti) semua, misalkan karena keterbatasan dana, tenaga atau waktu. Maka peneliti dapat menggunakan sample yang diambil dari populasi yang akan menjadi representatif, sehingga kesimpulan dari proses penelitian dapat dianggap telah diberlakukan untuk populasi.

3.3.1. Populasi

Populasi dari penelitian ini merupakan siswa-siswi kelas I-VI Sekolah Dasar Negeri 008 Sagulungyang berjumlah 177 orang anak, jumlah tersebut merupakan jumlah keseluruhan siswa dari 6 tingkat kelas, ditambah sebanyak 28 orang tenaga pengajar, sehingga total populasi yang ada sebanyak 205



Perbandingan Jumlah Total Siswa dan Guru

Gambar 3. 2 Diagram Pie Sample Penelitian SD Negeri 008 Saulung

Sumber: (Dokumen Penulis, 2022)

3.3.2. Sampel

Sample dalam penelitian haruslah sample yang mampu menjadi representatif populasi. Siswa-siswi Sekolah Dasar Negeri 008 memiliki populasi yang besar, sehingga peneliti mengambil sample sebagai representatif populasi. Jumlah populasi siswa-siswi Sekolah Dasar Negeri 008 Sagulung adalah 177 orang yang berasal dari 6 kelas, ditambah dengan jumlah tenaga pengajar sebanyak 28 orang, sehingga jumlah total sample yang dapat diambil diambil

sebanyak 205 suara. Namun jumlah total populasi responden yang ada masih tergolong kecil, sehingga seluruh anggota populasi memiliki kesempatan untuk ikut memberi suara.

Metode Sampling jenuh atau sensus adalah metode penentuan sampel dimana semua anggota populasi dijadikan sebagai sampel (Sugiono, 2016). Maka sebanyak 205 orang yang menjadi populasi pada penelitian, semuanya dapat menjadi anggota sample dan memberikan suara.

3.4. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data penelitian dapat dilakukan dengan menggunakan beberapa metode, berikut merupakan cara peneliti untuk mengumpulkan berbagai data yang diperlukan peneliti, yaitu sebagai berikut:

3.4.1. Data Primer

Data primer didapatkan peneliti dengan mengumpulkan data melalui teknik observasi dan menyebarkan kuesioner kepada pengguna *learning management system* di SD Negeri 008 Sagulung.

1. Observasi, observasi dilakukan dengan mengamati langsung aplikasi *learning management system* yang digunakan user, yaitu aplikasi *Google Classroom* dan aplikasi *Zoom*. Juga mengamati bagaimana bagaimana penerimaan dan penggunaan sistem oleh siswa dan pengajar.
2. Kuesioner, kuesioner yang digunakan dalam penelitian merupakan kuesioner yang menggunakan jawaban dengan skala *Linkert*, yaitu kuesioner yang berisikan pernyataan dan responden diharuskan memilih

satu diantara lima pilihan jawaban yang disediakan. Metode pengumpulan data menggunakan metode kuesioner cocok untuk mengumpulkan data dalam skala yang luas. Dilihat dari jumlah responden yang berjumlah 205 sample dan dengan cakupan yang luas yaitu SD Negeri 008 Sagulung, peneliti menggunakan kuesioner sebagai alat untuk mengumpulkan data responden. Pada metode ini, kegiatan dilakukan adalah dengan membuat pernyataan-pernyataan untuk melakukan analisis terhadap tingkat penerimaan dan penggunaan *learning management system* pada SD Negeri 008 Sagulung. Sejumlah kuesioner disebar secara langsung melalui perantara kepala sekolah kepada para tenaga pengajar, dan para tenaga pengajar kepada siswa-siswi di tiap kelas. Sebaran jawaban responden terhadap pertanyaan yang diajukan dapat dilihat pada lampiran.

3.5. Metode Analisis Data

Dengan menggunakan metode pengumpulan data berupa angket atau kuesioner, maka kesungguhan responden dalam menjawab pertanyaan-pertanyaan merupakan hal yang sangat penting. Keabsahan atau kesahihan hasil penelitian sosial sangat ditentukan oleh alat ukur yang digunakan. apabila alat ukur yang digunakan tidak valid atau tidak dapat dipercaya, maka hasil penelitian yang dilakukan tidak dapat memberikan gambaran keadaan yang sebenarnya.

Instrumen yang digunakan adalah kuesioner, tipe pilihan dengan jawaban yang tersedia berupa angka-angka interval bernilai dari 1 sampai 5. Kuesioner

tersebut perlu diuji dengan menggunakan uji validitas, uji reliabilitas, yang akan dilakukan dengan menggunakan software SmartPLS Versi 3.2.9.

3.6. Lokasi dan Jadwal Penelitian

Berikut merupakan pemaparan mengenai lokasi dan jadwal penelitian yang dilakukan:

3.6.1. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian berada di SD Negeri 008 Sagulung yang beralamatkan di Jl. Brigjen Katamso, Sagulung Kota, Kecamatan Sagulung, Kota Batam, Kepulauan Riau, Kode pos 29425.



Gambar 3.3 Lokasi Penelitian

Sumber: (Peneliti, 2022)

3.6.2. Jadwal Penelitian

Berikut merupakan rencana waktu penelitian yang akan dilakukan terkait mengukur tingkat penerimaan dan penggunaan *learning management system* menggunakan model UTAUT

Tabel 3. 4 Jadwal Penelitian

Tahap	Uraian	Bulan																			
		Maret 2022				April 2022				Mei 2022				Juni 2022				Juli 2022			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Pengajuan judul																				
2	Bimbingan dengan dosen																				
3	Studi kepustakaan																				
4	Pengajuan Penelitian																				
5	Rancangan Penelitian																				
6	Pengumpulan data																				
7	Pengolahan data																				
8	Penyusunan Laporan																				

Sumber: (Penulis,2022)