

## **TESIS**

**PENGARUH PENERIMAAN TEKNOLOGI, STRATEGI BELAJAR, DAN  
PENILAIAN KOGNITIF TERHADAP EFEKTIVITAS SISTEM  
E-LEARNING DENGAN *DESIGN FEATURES* SEBAGAI VARIABEL  
MEDIASI PADA MAHASISWA DEPARTEMEN AKUNTANSI**

***THE EFFECT OF TECHNOLOGY ACCEPTANCE, LEARNING  
STRATEGY, AND COGNITIVE ASSESSMENT ON EFFECTIVENESS  
E-LEARNING SYSTEM WITH DESIGN FEATURES AS MEDIATION  
VARIABLES IN ACCOUNTING DEPARTMENT STUDENTS***

**INDRIYANTI LINTING**

**A062191028**



**PROGRAM MAGISTER AKUNTANSI  
FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS  
UNIVERSITAS HASANUDDIN  
MAKASSAR  
2021**

## **TESIS**

**PENGARUH PENERIMAAN TEKNOLOGI, STRATEGI BELAJAR, DAN  
PENILAIAN KOGNITIF TERHADAP EFEKTIVITAS SISTEM  
E-LEARNING DENGAN *DESIGN FEATURES* SEBAGAI VARIABEL  
MEDIASI PADA MAHASISWA DEPARTEMEN AKUNTANSI**

***THE EFFECT OF TECHNOLOGY ACCEPTANCE, LEARNING  
STRATEGY, AND COGNITIVE ASSESSMENT ON EFFECTIVENESS  
E-LEARNING SYSTEM WITH DESIGN FEATURES AS MEDIATION  
VARIABLES IN ACCOUNTING DEPARTMENT STUDENTS***

sebagai persyaratan untuk memperoleh gelar Magister  
disusun dan diajukan oleh

**INDRIYANTI LINTING**

**A062191028**



kepada

**PROGRAM MAGISTER AKUNTANSI  
FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS  
UNIVERSITAS HASANUDDIN  
MAKASSAR  
2021**

# TESIS

## PENGARUH PENERIMAAN TEKNOLOGI, STRATEGI BELAJAR, DAN PENILAIAN KOGNITIF TERHADAP EFEKTIVITAS SISTEM E-LEARNING DENGAN *DESIGN FEATURES* SEBAGAI VARIABEL MEDIASI PADA MAHASISWA DEPARTEMEN AKUNTANSI

disusun dan diajukan oleh

**INDRIYANTI LINTING**

**A062191028**

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian Tesis  
Pada tanggal 6 Agustus 2021  
dan dinyatakan telah memenuhi syarat kelulusan

Menyetujui

Komisi Penasihat,

Ketua

Anggota



Dr. Grace T. Pontoh, SE., Ak., M.Si., CA  
NIP 196503201992032002

Dr. Syamsuddin, SE., Ak., M.Si., CA.  
NIP 196704141994121001

Ketua Program Studi  
Magister Sains Akuntansi

Dekan Fakultas Ekonomi dan Bisnis  
Universitas Hasanuddin



Dr. R.A. Damayanti, S.E., Ak., M.Soc.Sc., CA  
NIP 196703191992032003

Prof. Dr. Abd. Rahman Kadir, SE., M.Si.  
NIP 196402051988101001

## PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini,

nama : Indriyanti Linting  
NIM : A062191028  
Jurusan/program studi : M a g i s t e r Akuntansi

menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa tesis yang berjudul

**PENGARUH PENERIMAAN TEKNOLOGI, STRATEGI BELAJAR, DAN  
PENILAIAN KOGNITIF TERHADAP EFEKTIVITAS SISTEM *E-LEARNING*  
DENGAN *DESIGN FEATURES* SEBAGAI VARIABEL MEDIASI PADA  
MAHASISWA DEPARTEMEN AKUNTANSI**

adalah karya ilmiah saya sendiri dan sepanjang pengetahuan saya di dalam naskah tesis ini tidak terdapat karya ilmiah yang pernah diajukan/ditulis/diterbitkan sebelumnya kecuali yang secara tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan dan daftar pustaka.

Apabila dikemudian hari ternyata di dalam naskah tesis ini dapat dibuktikan terdapat unsur-unsur jiplakan, saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut dan diproses sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku (UU No. 20 Tahun 2003, pasal 25 ayat 2 dan pasal 70).

Makassar, 13 April 2021

Yang membuat pernyataan,



(INDRIYANTI LINTING)



## PRAKATA

Puji syukur peneliti panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat dan karunia-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan tesis ini. Tesis ini merupakan tugas akhir untuk mencapai gelar Magister Akuntansi (M.Ak.) pada program Pendidikan Magister Akuntansi Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Hasanuddin.

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu terselesaikannya tesis ini. Pertama-tama, ucapan terima kasih peneliti berikan kepada ibu Dr. Grace T. Pontoh, S.E.,Ak.,M.Si.,CA dan bapak Dr. Syamsuddin, SE.,Ak.,M.Si.,CA sebagai dosen pembimbing atas waktu yang telah diluangkan untuk membimbing, memberi motivasi, dan memberi bantuan literatur, serta diskusi-diskusi yang telah dilakukan dengan peneliti.

Ucapan terima kasih juga peneliti tujukan kepada segenap pihak kampus Universitas Hasanuddin atas pemberian izin untuk melakukan penelitian khususnya di departemen akuntansi. Hal yang sama juga peneliti sampaikan kepada segenap mahasiswa departemen akuntansi yang telah memberi andil yang sangat besar dalam pelaksanaan penelitian ini. Semoga bantuan yang diberikan oleh semua pihak mendapat balasan dari Tuhan Yang Maha Esa.

Terakhir, ucapan terima kasih kepada ayah dan ibu, saudara, sahabat, dan teman atas bantuan, nasehat, dan motivasi yang diberikan dari-NYA atas bantuan yang diberikan hingga tesis ini terselesaikan dengan baik.

Tesis ini masih jauh dari sempurna walaupun telah menerima bantuan dari berbagai pihak. Apabila terdapat kesalahan-kesalahan dalam tesis ini sepenuhnya menjadi tanggungjawab peneliti dan bukan para pemberi bantuan. Kritik dan saran yang membangun akan lebih menyempurnakan tesis ini.

Makassar, 13 April 2021

Peneliti

## ABSTRAK

### **Pengaruh Penerimaan Teknologi, Strategi Belajar, dan Penilaian Kognitif terhadap Efektivitas Sistem E-Learning dengan *Design Features* sebagai Variabel Mediasi pada Mahasiswa Departemen Akuntansi**

Indriyanti Linting  
Grace T. Pontoh  
Syamsuddin

Pemanfaatan sistem informasi dalam dunia pendidikan semakin meningkat. Peningkatan ini sejak munculnya wabah virus *Covid-19* yang menyebabkan perubahan sistem pembelajaran dari *offline* menjadi *online*. Tujuan penelitian ini adalah untuk menguji pengaruh penerimaan teknologi, strategi belajar, dan penilaian kognitif terhadap efektivitas sistem *e-learning* dengan *design features* sebagai variabel mediasi. Penggunaan variabel-variabel tersebut merupakan pengembangan dari penelitian Aharony dan Bar-ilan (2016) dan Kintu *et al.* (2017). Penelitian ini dilakukan di Universitas Hasanuddin pada Departemen Akuntansi dengan jumlah sampel sebanyak 295 mahasiswa yang masih aktif belajar secara *e-learning*. Analisis data menggunakan *Structural Equation Modeling* (SEM). Hasil penelitian menunjukkan bahwa POU berpengaruh positif terhadap efektivitas sistem *e-learning*, PEOU tidak berpengaruh positif terhadap efektivitas sistem *e-learning*, *deep learning* tidak berpengaruh positif terhadap efektivitas sistem *e-learning*, *surface learning* tidak berpengaruh negatif terhadap efektivitas sistem *e-learning*, tantangan berpengaruh positif terhadap efektivitas sistem *e-learning*, dan ancaman berpengaruh negatif terhadap efektivitas sistem *e-learning*. Hasil penelitian lain menunjukkan bahwa melalui *design features*, maka POU, PEOU, dan *deep learning* berpengaruh positif terhadap efektivitas sistem *e-learning*, *surface learning* berpengaruh negatif terhadap efektivitas sistem *e-learning*, tantangan tidak berpengaruh positif terhadap efektivitas sistem *e-learning*, serta ancaman tidak berpengaruh negatif terhadap efektivitas sistem *e-learning*. Berdasarkan hal itu, maka perguruan tinggi perlu menyiapkan pelatihan penggunaan sistem *e-learning* serta secara konsisten menggunakan *platform* yang sama sehingga pengguna merasa terbiasa dan berpengalaman menggunakannya.

Kata kunci: Penerimaan teknologi, strategi belajar, penilaian kognitif, efektivitas sistem *e-learning*, *design features*



## ABSTRACT

### **THE EFFECT OF TECHNOLOGY ACCEPTANCE, LEARNING STRATEGY, AND COGNITIVE ASSESSMENT ON THE EFFECTIVENESS OF E-LEARNING SYSTEM WITH DESIGN FEATURES AS MEDIATION VARIABLES IN ACCOUNTING DEPARTMENT STUDENTS**

Indriyanti Linting  
Grace T. Pontoh  
Syamsuddin

The use of information systems in the world of education is increasing. This increase was due to the emergence of the Covid-19 virus outbreak so that the learning system changed from offline to full online. The purpose of this study was to examine the effect of perceived of usefulness, perceived ease of use, deep learning, surface learning, challenges, and threats to the effectiveness of the system e-learning with design features as an intervening variable. The use of these variables is based on the results of previous studies, namely: Aharony and Bar-ilan (2016) and Kintu et al. (2017). This research was conducted at Hasanuddin University in the accounting department with a sample size of 295 students who are still actively learning by e-learning. Data analysis using Structural Equation Modeling (SEM) with AMOS software version 20. The results show that perceived of usefulness has a positive effect on the effectiveness of e-learning systems, perceived ease of use have no positive effect on the effectiveness of e-learning systems, deep learning have no positive effect on the effectiveness of e-learning systems, surface learning have no negative effect on the effectiveness of e-learning system, challenges has a positive effect on the effectiveness of e-learning systems, as well threat has a negative effect on the effectiveness of e-learning systems. Other results show that through *design features*, POU, PEOU, *deep learning* have a positive effect on the effectiveness of *e-learning* system. Meanwhile, *surface learning* has a negative effect on the effectiveness of the system *e-learning*, challenges have no positive effect and threats have no negative effect on the effectiveness of the system *e-learning*. Based on this, universities need to prepare training on the use of the e-learning system and consistently use the same platform so that users feel familiar and experienced using it.

Keywords: Acceptance of technology, learning strategies, cognitive assessment, design features, effectiveness of system e-learning



## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN SAMPUL .....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN .....</b>	<b>iv</b>
<b>PRAKATA .....</b>	<b>v</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>vi</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR SINGKATAN .....</b>	<b>xiii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	5
1.3 Tujuan Makalah .....	6
1.4 Kegunaan Penelitian .....	7
1.4.1 Kegunaan Teoritis .....	7
1.4.2 Kegunaan Praktis .....	7
1.4.3 Kegunaan Kebijakan .....	8
1.5 Sistematika Penulisan .....	8
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA .....</b>	<b>10</b>
2.1 Theory of Reasoned Action (TRA) .....	10
2.2 Technology Accepted Model (TAM) .....	10
2.2.1 Perceived Usefulness .....	10
2.2.2 Perceived Ease of Use .....	11
2.3 Model Kuthau .....	11
2.4 Strategi Belajar .....	12
2.4.1 Deep Learning .....	12
2.4.2 Surface Learning .....	12
2.5 Penilaian Kognitif .....	12
2.5.1 Tantangan .....	13
2.5.2 Ancaman .....	13
2.6 Efektivitas Sistem E-Learning .....	13
2.7 Design Features .....	14
<b>BAB III KERANGKA PEMIKIRAN DAN HIPOTESIS .....</b>	<b>15</b>
3.1 Kerangka Pemikiran .....	15
3.2 Pengembangan Hipotesis .....	18
<b>BAB IV METODE PENELITIAN .....</b>	<b>27</b>
4.1 Rancangan Penelitian .....	27
4.2 Situs dan Waktu Penelitian .....	28
4.3 Populasi, Sampel, dan Teknik Pengambilan Sampel .....	28
4.4 Jenis dan Sumber Data .....	28
4.5 Metode Pengumpulan Data .....	28
4.6 Variabel Penelitian dan Defenisi Operasional .....	29



4.7 Instrumen Penelitian .....	32
4.8 Teknik Analisis Data .....	33
<b>BAB V HASIL PENELITIAN .....</b>	<b>40</b>
5.1 Deskripsi Data.....	40
5.2 Statistik Deskriptif.....	42
5.3 Hasil Uji Kualitas Data .....	47
5.4 Hasil Uji Asumsi Klasik .....	48
5.5 Analisis Data .....	50
5.6 Hasil Uji Hipotesis Pengaruh Langsung .....	52
5.7 Hasil Uji Hipotesis Pengaruh Tidak Langsung .....	54
<b>BAB VI PEMBAHASAN.....</b>	<b>67</b>
6.1 Pengaruh Perceived of Usefulness .....	67
6.2 Pengaruh Perceived Ease of Use .....	68
6.3 Pengaruh Deep Learning .....	70
6.4 Pengaruh Surface Learning.....	71
6.5 Pengaruh Tantangan .....	72
6.6 Pengaruh Ancaman .....	73
6.7 Pengaruh Perceived of Usefulness Melalui Design Features .....	74
6.8 Pengaruh Perceived Ease of Use Melalui Design Features .....	75
6.9 Pengaruh Deep Learning Melalui Design Features .....	76
6.10 Pengaruh Surface Learning Melalui Design Features .....	76
6.11 Pengaruh Tantangan Melalui Design Features.....	77
6.12 Pengaruh Ancaman Melalui Design Features.....	78
<b>BAB VII PENUTUP.....</b>	<b>79</b>
7.1 Kesimpulan.....	79
7.2 Implikasi .....	80
7.3 Keterbatasan.....	81
7.4 Saran .....	82
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>83</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>85</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
4.1 <i>Goodness of Fit Index</i> .....	38
5.1 Deskripsi Angkatan Responden .....	41
5.2 Nilai Kategori Interval.....	43
5.3 Hasil Deskriptif Data .....	43
5.4 <i>Goodness of Fit Index</i> .....	51
5.5 Hasil Analisis Kesesuaian Model ( <i>Goodness of Fit Index</i> ) .....	52
5.6 Hasil Uji Setelah Modifikasi .....	53
5.7 Hasil Uji Statistik Koefisien Jalur .....	54
5.8 Hasil <i>Standardized Regression</i> .....	54
5.9 Ringkasan Hasil Uji Hipotesis Langsung.....	61
5.10 Hasil Uji Sobel.....	62
5.11 Ringkasan Hasil Uji Hipotesis Tidak Langsung .....	66

## DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
3.1 Kerangka Pemikiran.....	17
3.2 Kerangka Konseptual .....	26
5.1 Diagram Jenis Kelamin Responden .....	41
5.2 Diagram <i>Platform</i> yang Digunakan.....	41

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Peta Teori.....	85
2. Kuesioner .....	92
3. Statistik Deskriptif.....	97
4. Hasil Uji Validitas .....	98
5. Uji Reliabilitas.....	100
6. Uji Asumsi Klasik.....	102
7. Uji <i>Goodness of Fit</i> .....	105
8. Uji Modifikasi Model .....	117
9. Uji Sobel.....	122

## DAFTAR SINGKATAN

Singkatan	Keterangan
1. POU .....	Perceived of Usefulness
2. PEOU .....	Perceived Ease of Use
3. DL .....	Deep Learning
4. SL .....	Surface Learning
5. TTGN.....	Tantangan
6. ANCM.....	Ancaman
7. ESEL .....	Efektivitas Sistem E-Learning
8. DF .....	Design Features
9. SEM.....	Structural Equation Modeling



# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Pemanfaatan teknologi di era digital saat ini semakin berkembang tidak terkecuali dalam bidang pendidikan. Dunia pendidikan pada awalnya hanya menggunakan sistem pembelajaran secara konvensional. Sistem pembelajaran konvensional (tatap muka) merupakan sistem pembelajaran yang dilakukan dalam suatu ruangan secara bersamaan dan harus memenuhi kehadiran 80% bahkan lebih. Selain itu, sistem pembelajaran konvensional mengharuskan mahasiswa untuk mengumpulkan tugas dalam bentuk paper atau makalah dan wajib melakukan persentase kelas. Seiring berjalannya waktu, sistem pembelajaran secara konvensional dianggap monoton dan tidak mengikuti perkembangan jaman.

Perkembangan sistem informasi di era digital saat ini telah mengalami peningkatan. Situasi ini membuat para tenaga pengajar dan tenaga terdidik perlu mengikuti perkembangan yang ada. Pemanfaatan sistem informasi dalam dunia pendidikan dikenal dengan sistem *e-learning*. Pemanfaatan sistem informasi merupakan salah satu alternatif yang digunakan untuk sistem pembelajaran secara efektif dan efisien.

Pemanfaatan sistem *e-learning* merupakan hal yang wajib pada saat ini. Hal ini disebabkan adanya wabah virus *Covid-19* atau yang dikenal dengan virus *Corona*. Virus *Covid-19* merupakan virus yang menyebar dengan mudah melalui interaksi antar manusia dan terlebih jika seseorang mengalami flu dan batuk sehingga menyebabkan interaksi antar manusia harus dibatasi. Keadaan ini

membuat pemerintah mengeluarkan peraturan yang mengharuskan semua orang melakukan kegiatan di dalam rumah, termasuk bekerja dan belajar dari rumah.

Pemanfaatan sistem *e-learning* merupakan cara yang efektif dan efisien yang dapat dilakukan untuk mendukung peraturan pemerintah. VanLeeuwen *et al.* (2020) mengungkapkan salah satu cara yang dapat dilakukan perguruan tinggi dalam menghadapi pandemi *Covid-19* adalah dengan menyediakan dan mendukung pelatihan pembelajaran digital. Universitas Hasanuddin merupakan salah satu perguruan tinggi negeri yang dituntut untuk mengubah sistem pembelajaran dengan menggunakan sistem *e-learning*. Salah satunya pada departemen akuntansi yang berusaha meningkatkan sistem pembelajaran dengan menggunakan sistem *e-learning*.

Perguruan tinggi dituntut untuk mempersiapkan lulusan akuntansi yang siap dalam penggunaan sistem informasi. Keterampilan yang paling tinggi berdasarkan hasil survei kepada mahasiswa akuntansi yaitu kemampuan menginterpretasi dan menyampaikan informasi, mengidentifikasi data untuk menjawab pertanyaan, dan kemampuan menggunakan teknik analisis data yang tepat (Ali, 2020:68). Salah satu peran perguruan tinggi dalam mempersiapkan lulusan yang kompeten dengan sistem informasi adalah dengan mewajibkan penggunaan sistem pembelajaran *e-learning* khususnya dalam masa pandemi *Covid-19*.

Akuntansi adalah ilmu pengetahuan terapan dan seni pencatatan yang dilakukan secara terus menerus menurut sistem tertentu, mengelola dan menganalisis catatan tersebut sehingga dapat disusun suatu laporan keuangan sebagai pertanggungjawaban pimpinan perusahaan atau lembaga terhadap kinerjanya. Oleh karena itu, sistem pembelajaran perlu dilengkapi dengan banyak latihan dan tugas yang lebih kompleks seperti studi kasus untuk mendukung *skill* di bidang akuntansi.

Sistem *e-learning* tidak selalu populer dikalangan dosen dan mahasiswa akuntansi. Beberapa dari mereka mengalami kesulitan teknis dan kurang terbiasa dengan sistem. Hal ini dikarenakan penerapan sistem *e-learning* belum maksimal dalam penggunaannya. Selain itu, bagi mahasiswa jejaring sosial lebih menarik dan berkembang pesat dibandingkan dengan menggunakan sistem *e-learning*.

Penerimaan teknologi dalam penelitian ini didukung oleh *Theory of Reasoned Action* (TRA). Teori ini mengatakan bahwa peran dari minat seseorang dalam menentukan apakah sebuah perilaku akan terjadi. Hal ini kemudian diturunkan ke konsep *Technology Accepted Model* (Davis, 1989) yang menjelaskan tentang kegunaan persepsian (*perceived of usefulness*) dan kemudahan persepsian (*perceived ease of use*) dalam menentukan penerimaan teknologi. Pontoh (2016) juga mengungkapkan bahwa salah satu teori tentang penggunaan sistem teknologi informasi yang dianggap sangat berpengaruh dan umumnya digunakan untuk menjelaskan penerimaan individual terhadap penggunaan sistem teknologi informasi adalah model penerimaan teknologi (TAM).

Strategi belajar dalam penelitian ini dijelaskan oleh strategi belajar secara mendalam (*deep learning*) dan strategi belajar secara permukaan (*surface learning*). Menurut teori Kuhlthau (1993) bahwa individu mengalami beberapa tahap dalam mencari informasi sampai informasi yang dibutuhkan menjadi jelas. *Deep learning* mampu mengembangkan kemampuan belajar yang mendalam sehingga dapat meningkatkan efektivitas belajar. Sebaliknya, *surface learning* hanya diperlukan untuk memperoleh pengetahuan di bidang-bidang tertentu, studi tertentu, dan dalam konteks tertentu (Aharony dan Bar-ilan, 2016; Hattie dan Donoghue, 2016; Dohlmans *et al.*, 2016, Hermida, 2015).

Penilaian kognitif dalam penelitian ini dijelaskan oleh penilaian tantangan dan penilaian ancaman dalam penggunaan sistem informasi. Hal ini didukung oleh

teori Kuhlthau (1991) yang mengatakan bahwa selama proses pencarian informasi, individu tidak terlepas dari aspek emosional yang dipikirkan. Lazarus *et al.* 1991 dalam Aharony dan Bar-ilan, 2016 mengatakan bahwa pengguna yang merasa tertantang berasumsi bahwa ada potensi dan manfaat dari penggunaan sistem teknologi informasi. Sebaliknya, Rapee *et al.* 1997 dalam Aharony dan Bar-ilan, 2016 mengungkapkan bahwa penilaian ancaman membuat pengguna mengalami kecemasan dan stres dalam situasi sosial dan lebih memilih mengantisipasi kegagalan. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian oleh Zilka *et al.* (2018) yang menegaskan bahwa adanya peningkatan tantangan dan penurunan ancaman dalam penggunaan sistem pembelajaran.

Penggunaan sistem *e-learning* membutuhkan *platform* yang diharapkan memiliki *design features* yang memiliki kualitas yang baik. *Platform* yang digunakan dalam sistem *e-learning* biasanya beragam sesuai dengan kebutuhan pengguna. *Platform* dengan *design features* yang mudah, akan lebih mudah dipahami sehingga mampu meningkatkan efektivitas belajar. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian oleh Goyal dan Tambe (2015) yang menyatakan bahwa pengguna yang memahami *platform* pembelajaran *online* dengan baik akan mampu meningkatkan hasil belajar. Hasil penelitian oleh Kintu *et al.* (2017) menemukan bahwa kualitas fitur yang baik dan mudah dipahami dapat meningkatkan hasil pembelajaran secara efisien.

Penelitian ini menambahkan *design features* sebagai variabel mediasi untuk menguji pengaruh penerimaan teknologi, strategi belajar, dan penilaian kognitif terhadap efektivitas sistem *e-learning*. *Platform* yang digunakan dalam sistem *e-learning* memiliki *design features* yang berbeda-beda mulai dari yang paling sederhana sampai yang paling kompleks. Penggunaan *platform* ini biasanya tergantung dari kebutuhan belajar pengguna.

*Platform* sistem *e-learning* memiliki kelebihan dan kekurangan dari *design features* yang dimiliki. Beberapa *platform* memiliki *design features* yang hanya terbatas pada diskusi saja dan mengumpulkan tugas, seperti *Google meet*, *Classroom*. Beberapa *platform* juga terbatas pada presentasi saja seperti *Zoom meeting*. Beberapa hanya digunakan untuk diskusi melalui fitur chat seperti *WhatsApp*, dan lain sebagainya. Hal ini membuat pengguna menggunakan satu atau lebih *platform* dalam proses belajar sesuai kebutuhan.

Hasil penelitian Pontoh et al. (2021) menunjukkan bahwa ada begitu banyak pilihan *platform* pembelajaran online yang berkembang di masyarakat yang dapat digunakan dosen untuk membuat pembelajaran selama pandemi Covid-19 berjalan efektif. *Platform* yang baik adalah memiliki *design features* yang memberikan manfaat, mudah digunakan, dan aman untuk digunakan. Penting bagi pengguna untuk memahami *design features* sehingga tidak menjadi hambatan dalam sistem *e-learning*. Oleh karena itu, penting untuk menguji pengaruh *design features* dalam meningkatkan efektivitas sistem *e-learning* dari persepsi mahasiswa sebagai pengguna.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Rumusan masalah tersebut dapat diuraikan melalui beberapa pertanyaan penelitian sebagai berikut.

1. Apakah *perceived usefulness* berpengaruh positif terhadap efektivitas sistem *e-learning*?
2. Apakah *perceived ease of use* berpengaruh positif terhadap efektivitas sistem *e-learning*?
3. Apakah *deep learning* berpengaruh positif terhadap efektivitas sistem *e-learning*?



4. Apakah *surface learning* berpengaruh negatif terhadap efektivitas sistem *e-learning*?
5. Apakah tantangan berpengaruh positif terhadap efektivitas sistem *e-learning*?
6. Apakah ancaman berpengaruh negatif terhadap efektivitas sistem *e-learning*?
7. Apakah *perceived usefulness* berpengaruh positif terhadap efektivitas sistem *e-learning* melalui *design features*?
8. Apakah *perceived ease of use* berpengaruh positif terhadap efektivitas sistem *e-learning* melalui *design features*?
9. Apakah *deep learning* berpengaruh positif terhadap efektivitas sistem *e-learning* melalui *design features*?
10. Apakah *surface learning* berpengaruh negatif terhadap efektivitas sistem *e-learning* melalui *design features*?
11. Apakah tantangan berpengaruh positif terhadap efektivitas sistem *e-learning* melalui *design features*?
12. Apakah ancaman berpengaruh negatif terhadap efektivitas sistem *e-learning* melalui *design features*?

### **1.3 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Mengetahui dan menganalisis pengaruh *perceived usefulness* terhadap efektivitas sistem *e-learning*.
2. Mengetahui dan menganalisis pengaruh *perceived ease of use* terhadap efektivitas sistem *e-learning*.

3. Mengetahui dan menganalisis pengaruh *deep learning* terhadap efektivitas sistem *e-learning*.
4. Mengetahui dan menganalisis pengaruh *surface learning* terhadap efektivitas sistem *e-learning*.
5. Mengetahui dan menganalisis pengaruh tantangan terhadap efektivitas sistem *e-learning*.
6. Mengetahui dan menganalisis pengaruh ancaman terhadap efektivitas sistem *e-learning*.
7. Mengetahui dan menganalisis pengaruh *perceived usefulness* terhadap efektivitas sistem *e-learning* melalui *design features*.
8. Mengetahui dan menganalisis pengaruh *perceived ease of use* terhadap efektivitas sistem *e-learning* melalui *design features*.
9. Mengetahui dan menganalisis pengaruh *deep learning* terhadap efektivitas sistem *e-learning* melalui *design features*.
10. Mengetahui dan menganalisis pengaruh *surface learning* terhadap efektivitas sistem *e-learning* melalui *design features*.
11. Mengetahui dan menganalisis pengaruh tantangan terhadap efektivitas sistem *e-learning* melalui *design features*.
12. Mengetahui dan menganalisis pengaruh ancaman terhadap efektivitas sistem *e-learning* melalui *design features*.

#### **1.4 Kegunaan Penelitian**

##### **1.4.1 Kegunaan Teoretis**

Kegunaan teoretis dalam penelitian ini adalah dengan meningkatnya efektivitas sistem *e-learning* ini diharapkan juga dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran.

##### **1.4.2 Kegunaan Praktis**

Kegunaan praktis dalam penelitian ini adalah diketahuinya hal-hal yang telah dirumuskan dalam penelitian, dimana diharapkan hasil penelitian ini dapat bermanfaat bagi:

- a. Pendidik yang akan lebih aktif memberikan sistem pembelajaran dengan sistem *e-learning*.
- b. Peserta didik yang akan lebih termotivasi dan menjadi kreatif dalam proses pembelajaran dengan sistem *e-learning*.

#### **1.4.3 Kegunaan Kebijakan**

Kegunaan kebijakan dari penelitian ini adalah diketahuinya hal-hal yang telah dirumuskan dalam penelitian tersebut, dimana hasil penelitian ini dapat digunakan oleh lembaga pendidikan untuk mengambil kebijakan untuk meningkatkan mutu dan kualitas pendidikan khususnya dalam pemanfaatan sistem *e-learning* dalam proses pembelajaran.

#### **1.5 Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan mengacu pada pedoman penulisan Tesis dan Disertasi Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Hasanuddin (2013) yang digunakan untuk lebih memahami masalah dalam penelitian ini. Sistematika penulisan terdiri dari enam bab, yaitu bab pendahuluan, bab tinjauan pustaka, bab kerangka pemikiran dan hipotesis, bab metode penelitian, bab hasil penelitian, bab pembahasan, serta bab penutup.

Bab I merupakan pendahuluan. Bab ini menguraikan secara singkat mengenai latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan tesis.

Bab II merupakan tinjauan pustaka. Bab ini berisikan teori, konsep, pemikiran, dan hasil penelitian terdahulu yang berhubungan dengan masalah yang diteliti.

Bab III merupakan kerangka pemikiran dan hipotesis. Bab ini menguraikan kajian teoritis dan empiris serta pengembangan hipotesis.

Bab IV merupakan metode penelitian. Bab ini berisikan penjelasan tentang rancangan penelitian, tempat dan waktu, populasi dan sampel, jenis dan sumber data, teknik pengumpulan data, variabel penelitian dan definisi operasional, instrumen penelitian, dan teknik analisis data yang dilakukan.

Bab V merupakan hasil penelitian. Bab ini berisikan deskripsi data yang dijelaskan dengan statistik deskriptif dan deskripsi hasil penelitian yang dijelaskan secara sistematis dengan data dan temuan yang diperoleh

Bab VI merupakan penutup. Bab ini menjelaskan mengenai kesimpulan atas pembahasan masalah, saran-saran yang diberikan kepada pihak-pihak yang terkait serta hambatan penelitian.

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### 2.1 Theory of Reasoned Action (TRA)

Ajzen dan Fishbein (1975) memperkenalkan *Theory of Reasoned Action* (TRA) yang digunakan untuk mempelajari perilaku manusia. TRA menjelaskan bahwa keyakinan seseorang dapat mempengaruhi sikap dan norma sosial yang mana akan merubah bentuk keinginan berperilaku baik dipandu ataupun terjadi begitu saja dalam sebuah perilaku individu. Teori ini menegaskan bahwa peran dari “niat” seseorang dalam menentukan apakah sebuah perilaku akan terjadi.

#### 2.2 Penerimaan Teknologi (Technology Acceptance Model)

*Technology Acceptance Model* (TAM) merupakan teori yang mempelajari penerimaan pengguna terhadap sistem informasi (Davis, 1989). TAM juga merupakan teori yang dikembangkan berdasarkan *Theory of Reasoned Action* (TRA) yang menjelaskan bahwa reaksi dan persepsi pengguna sistem informasi akan mempengaruhi sikapnya dalam menentukan penerimaan terhadap sistem informasi tersebut. Davis (1989) menyarankan agar proses penerimaan sistem informasi mencakup dua komponen utama yaitu *perceived usefulness* (kegunaan persepsian) dan *perceived ease of use* (kemudahan penggunaan persepsian).

##### 2.2.1 Perceived Usefulness

*Perceived usefulness* (kegunaan persepsian) didefinisikan sebagai sejauh mana seseorang percaya bahwa menggunakan suatu teknologi yang akan meningkatkan kinerja pekerjaannya (Davis, 1989). Konstruk ini dipengaruhi oleh konstruk kegunaan. Terdapat 6 indikator untuk mengukur konstruk kegunaan yaitu pekerjaan lebih cepat selesai (*work more quickly*), meningkatkan kinerja (*job performance*), meningkatkan produktivitas (*increase productivity*), meningkatkan



efektivitas kerja (*effectiveness*), memudahkan pekerjaan (*makes job easier*) dan berguna (*useful*) (Davis, 1989).

### **2.2.2 Perceived Ease of Use**

*Perceived ease of use* (kemudahan persepsian) didefinisikan sebagai sejauh mana orang percaya bahwa menggunakan suatu teknologi akan bebas dari usaha (Davis, 1989). *Perceived ease of use* memengaruhi konstruk kegunaan, sikap, intensi dan penggunaan teknologi sesungguhnya. Terdapat 6 indikator untuk mengukur konstruk kemudahan penggunaan yaitu kemudahan sistem untuk dipelajari (*easy of learn*), kemudahan system untuk dikontrol (*controllable*), interaksi dengan system yang jelas dan mudah dimengerti (*clear and understandable*), fleksibilitas interaksi (*flexibility*), mudah untuk terampil menggunakan system (*easy to become skillful*) dan mudah untuk digunakan (*easy to use*) (Davis 1989).

### **2.3 Model Kuhthau**

Teori Kuhlthau (1993) menguraikan bahwa pola pencarian informasi sifatnya berjenjang, dimulai dari sesuatu yang tidak jelas sampai pada tahap kejelasan dari informasi yang dicarinya. Teori ini lebih lanjut menjelaskan bahwa pada awalnya seseorang merasa ragu dan tidak pasti ketika ia merasa tidak memiliki pengetahuan yang cukup. Sebaliknya, seseorang akan merasa optimis ketika ia memiliki pengetahuan dan berhasil dalam mencapai tujuan yang diinginkan. Model Kuhlthau (1991) mempelajari tentang proses pencarian informasi yang menekankan pada aspek emosional. Teori ini menjelaskan bahwa dalam proses pencarian informasi, individu biasanya akan mengalami suatu perasaan tantangan atau perasaan terancam yang muncul dari penggunaan sistem informasi.

## **2.4 Strategi Belajar**

Strategi belajar merupakan suatu strategi yang digunakan oleh siswa dalam lingkungan belajar yang berbeda untuk memahami materi secara efektif (Aharony dan Bar-ilan, 2016). Persoalan yang dihadapi pada proses pembelajaran adalah Mahasiswa memiliki karakteristik dan kemampuan yang berbeda-beda, sehingga memiliki strategi belajar yang berbeda dalam memahami materi yang mereka terima. Strategi belajar dalam penelitian ini dijelaskan dengan *deep learning* dan *surface learning*.

### **2.4.1 Deep Learning**

*Deep Learning* (pembelajaran mendalam) merupakan strategi belajar yang bertujuan untuk memahami teks secara menyeluruh, berkonsentrasi pada berbagai aspek materi, serta mencari hubungan yang relevan antara materi baru dan pengalaman pribadi (Aharony dan Bar-ilan, 2016). Hal ini terkait dengan menghubungkan dan mengintegrasikan satu konsep dengan konsep yang lain.

### **2.4.2 Surface Learning**

*Surface learning* (pembelajaran permukaan) merupakan strategi belajar yang bertujuan untuk tidak memahami materi secara keseluruhan tetapi hanya belajar fakta-fakta penting dan esensial (Aharony dan Bar-ilan, 2016). Hal ini terkait dengan waktu yang dibutuhkan untuk menyelesaikan tugas belajar dengan memilih cara tercepat untuk menyelesaikannya tanpa mengajukan pertanyaan lebih lanjut.

## **2.5 Penilaian Kognitif**

Penilaian kognitif merupakan suatu penilaian yang muncul dari emosi atau perasaan seseorang terhadap suatu objek. Penilaian kognitif dalam penggunaan sistem informasi terkait dengan emosi yang muncul ketika diperhadapkan dengan

tantangan dan ancaman dalam penggunaan teknologi informasi (Aharony dan Bar-ilan, 2016).

### **2.5.1 Tantangan**

Penilaian tantangan menunjukkan bahwa tuntutan situasi yang penuh tekanan yang dapat diatasi dan individu tersebut berasumsi bahwa ada potensi untuk mendapatkan atau manfaat tuntutan situasi tersebut. Emosi yang terkait dengan tantangan adalah kegembiraan dan kebahagiaan. Selain itu, orang-orang ini mempertimbangkan kemungkinan untuk sukses, penghargaan sosial, penguasaan, belajar, dan pertumbuhan pribadi (Lazarus *et al.* 1991 dalam Aharony dan Bar-ilan, 2016).

### **2.5.2 Ancaman**

Penilaian ancaman menunjukkan bahwa tuntutan situasi terjadi ketika individu memperkirakan bahwa sumber daya tidak memenuhi tuntutan situasional. Ancaman lebih lanjut disertai dengan potensi bahaya terhadap harga diri seseorang. Studi mengungkapkan bahwa orang yang berada dalam keadaan ancaman akan mengalami kecemasan atau stres dalam situasi sosial dan lebih akan mengantisipasi kegagalan atau penilaian negatif (Rapee *et al.* 1997 dalam Aharony dan Bar-ilan, 2016).

## **2.6 Efektivitas Sistem E-Learning**

Sistem *e-learning* merupakan sistem pembelajaran yang berbasis teknologi dengan bantuan jaringan internet. Penggunaan sistem *e-learning* tidak terlepas dari jaringan internet *sehingga dapat* dilakukan di mana saja dan kapan saja. Penyajian sistem *e-learning* dengan *platform* online memungkinkan informasi perkuliahan menjadi *real time* dan bersifat interaktif (Efrita, 2016).

*Platform online* dalam sistem *e-learning* mewakili era digital karena terintegrasi dengan internet *sehingga dapat* dilakukan di mana saja dan kapan

saja. Mahasiswa akuntansi dapat mengakses materi secara leluasa dan dituntut dapat belajar secara mandiri karena bahan ajar tersimpan secara *online*. Sistem *e-learning* merupakan salah satu solusi dalam proses pembelajaran agar relevan dengan perkembangan zaman. Efektivitas sistem *e-learning* adalah tingkat kesuksesan suatu sistem pembelajaran secara online melalui penggunaan *platform* dengan tercapainya tujuan yang diinginkan.

## 2.7 Design Features

*Platform* dalam sistem *e-learning* diharapkan memiliki *design features* yang baik, mudah digunakan, dan keamanan data terjamin. Banyak *platform* yang ditemukan dalam sistem *e-learning* dan dapat dijelaskan sebagai alat komunikasi seperti cara-cara digital yang mendorong para mahasiswa untuk mengekspresikan pemikiran untuk berbagi dengan teman sekelas mereka. Oleh karena itu, penting untuk memeriksa kualitas teknologi untuk memastikan efektivitas sistem *e-learning*.

Platform yang banyak ditemukan dalam sistem *e-learning* seperti *Googlemeet, Classroom, WhatsApp, Zoom meeting*, dan sebagainya. *Platform* dalam sistem *e-learning* masing-masing memiliki kekurangan dan kelebihan sehingga biasanya *platform* yang digunakan lebih dari satu. Pengguna biasanya lebih tertarik menggunakan *platform* yang memiliki *design features* yang lebih mudah dan menarik. Selain itu, pemilihan *platform* dalam sistem *e-learning* juga tergantung dari kebutuhan belajar pengguna. Sistem *e-learning* membutuhkan *platform* yang memiliki *design features* yang baik dan mudah digunakan. Kintu *et al.* (2017) menemukan bahwa *design feature* berpengaruh positif terhadap efektivitas sistem pembelajaran. Goyal dan Tambe (2015) juga menemukan bahwa *tools* yang baik akan meningkatkan kualitas sistem pembelajaran.

## BAB III

### KERANGKA PEMIKIRAN DAN HIPOTESIS

#### 3.1 Kerangka Pemikiran

*Theory of Reasoned Action* (TRA) adalah teori yang mempelajari peran dari minat seseorang dalam menentukan apakah sebuah perilaku akan terjadi. Teori ini kemudian diturunkan menjadi *Technology Accepted Model* (TAM) yang menjelaskan tentang kegunaan persepsian dan kemudahan persepsian sistem informasi yang akan mempengaruhi sikapnya dalam menentukan penerimaan terhadap sistem informasi tersebut (Davis, 1989).

Beberapa penelitian terdahulu menemukan bahwa sistem *e-learning* berguna dalam sistem pembelajaran. Selain itu, beberapa penelitian juga menemukan bahwa sistem *e-learning* mudah untuk digunakan sehingga pengguna merasa puas dalam menggunakannya (Goyal dan Tambe, 2015; Aharony dan Bar-ilan, 2016; Shahraneet *et al.*, 2016; Yoshida, 2016; Rahayu *et al.*; serta Heggart dan Yoo, 2018).

Strategi belajar merupakan strategi yang digunakan pengguna untuk mencari informasi yang dibutuhkan. Teori Kuhlthau (1993) menguraikan bahwa pola pencarian informasi sifatnya berjenjang, dimulai dari sesuatu yang tidak jelas sampai pada tahap kejelasan dari informasi yang dicarinya. Aharony dan Bar-ilan (2016) menemukan bahwa *deep learning* tidak berpengaruh positif dan *surface learning* tidak berpengaruh negatif terhadap penggunaan sistem pembelajaran dengan MOOCs. Sementara, hasil penelitian Dohlmans *et al* (2016) menemukan bahwa adanya peningkatan sistem pembelajaran dengan menggunakan pendekatan *deep learning* dan adanya penurunan efektivitas sistem pembelajaran

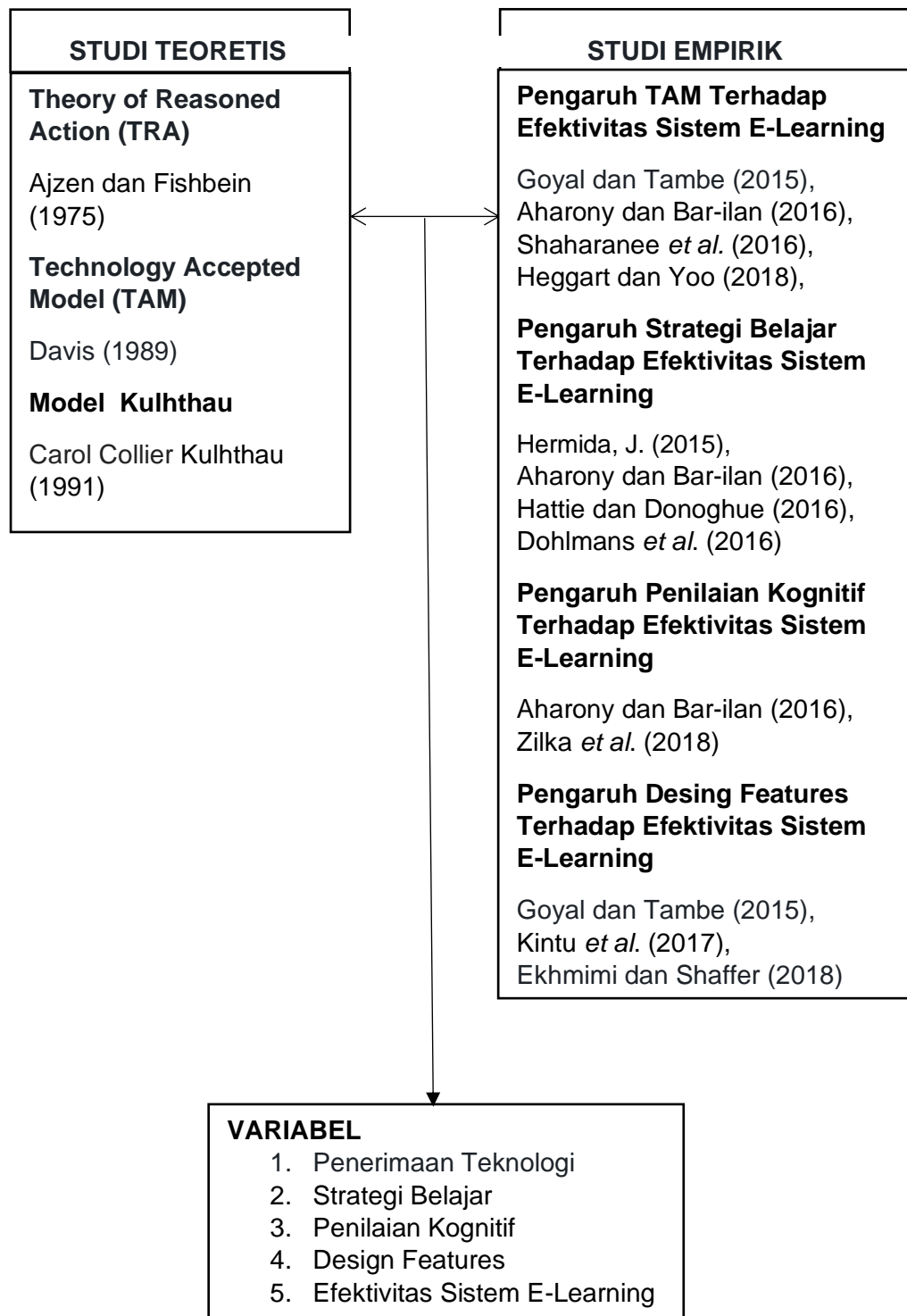


dengan menggunakan pendekatan *surface learning*. Hattie dan Donoghue (2016) menemukan bahwa *surface learning* hanya diperlukan untuk memperoleh pengetahuan di bidang-bidang tertentu, studi tertentu dan dalam konteks tertentu. Sedangkan, *deep learning* diperlukan untuk mengembangkan kemampuan pembelajaran yang mendalam.

Penilaian kognitif merupakan perasaan terkait emosi pengguna yang muncul dalam proses mencari informasi. Teori Kuhthau (1991) mempelajari tentang proses pencarian informasi yang menekankan pada aspek emosional. Aharony dan Bar-ilan (2016) menemukan bahwa tantangan tidak berpengaruh positif terhadap penggunaan sistem pembelajaran. Sementara, ancaman berpengaruh negatif terhadap penggunaan sistem pembelajaran. Zilka *et al.* (2018) menemukan bahwa adanya peningkatan tantangan dan adanya penurunan ancaman yang dirasakan pengguna dalam sistem pembelajaran.

Sistem *e-learning* membutuhkan *platform* yang memiliki *design features* yang baik dan mudah digunakan. Kintu *et al.* (2017) menemukan bahwa *design features* berpengaruh positif terhadap efektivitas sistem pembelajaran. Kintu *et al.* (2017) lebih lanjut menyebutkan bahwa ukuran peserta didik tergantung dari kualitas dan kesederhanaan *platform* pengajaran online yang menghasilkan pembelajaran efisiensi. Goyal dan Tambe (2015) juga menemukan bahwa *tools* yang baik akan meningkatkan kualitas sistem pembelajaran. Goyal dan Tambe (2015) yang mengamati bahwa peserta didik yang memahami *platform* pembelajaran online (*Moodle*) menunjukkan peningkatan dalam pembelajaran mereka

Berdasarkan uraian di atas, maka hubungan antara teori-teori dan studi empirik yang melandasi penelitian dapat dilihat pada gambar 3.1.



Gambar 3.1 Kerangka Pemikiran

## 3.2 Pengembangan Hipotesis

### 3.2.1 Pengaruh *Perceived Usefulness* Terhadap Efektivitas Sistem E-Learning

*Perceived usefulness* (kegunaan persepsian) membahas persepsi bahwa mengadopsi teknologi atau sistem tertentu akan berkontribusi pada kinerja yang lebih baik. Hal ini akan lebih mendorong mahasiswa untuk lebih menggunakan sistem informasi dalam proses pembelajaran. Hal ini sejalan *Technology Accepted Model* (TAM) yang mengatakan niat pengguna dalam menggunakan sistem informasi karena adanya manfaat yang dirasakan oleh pengguna. Sistem *e-learning* sendiri dapat diakses dimana saja dan kapan saja selama terhubung dengan internet.

Penelitian sebelumnya telah dilakukan oleh Heggart dan Yoo (2018) serta Shahraneer *et al.* (2016) yang menunjukkan bahwa *Google classroom* merupakan alat pedagogik yang baik untuk meningkatkan pembelajaran yang berhubungan dengan data. Aharony dan Bar-ilan (2016) juga menemukan bahwa *perceived usefulness* berpengaruh positif terhadap penggunaan *MOOC*. Goyal dan Tambe (2015) juga menemukan bahwa siswa merasakan manfaat dari penggunaan *Moodle* dalam sistem pembelajaran.

Hal ini menunjukkan bahwa pengguna menggunakan *platform* tersebut dengan mudah di dalam maupun luar kelas untuk berdiskusi dan berkolaborasi dalam pembelajaran. Berdasarkan uraian tersebut, maka hipotesis yang dikemukakan sebagai berikut.

**H1: *Perceived usefulness* berpengaruh positif terhadap efektivitas sistem *e-learning*.**

### 3.2.2 Pengaruh *Perceived Ease of Use* Terhadap Efektivitas Sistem E-Learning

*Perceived ease of use* (kemudahan persepsian) berhubungan dengan keyakinan bahwa akan ada tidak ada kesulitan dalam menggunakan teknologi atau sistem baru. Selanjutnya pertimbangan keinginan menerapkan teknologi atau tidak, akan sangat tergantung dari tingkat kemudahan dalam mempelajari penggunaannya. Hal ini sejalan dengan *Theory of Reasoned Action* (TRA) yang mengatakan niat pengguna dalam menggunakan sistem informasi karena adanya kemudahan yang dirasakan oleh pengguna.

Penelitian sebelumnya oleh Shahraneer *et al.* (2016) menyatakan bahwa sebagian besar siswa puas dengan alat *Google classroom* karena kemudahan aksesnya. Aharony dan Bar-ilan (2016) juga menemukan bahwa *perceived ease of use* berpengaruh positif terhadap penggunaan *MOOC*. Goyal dan Tambe (2015) juga menemukan bahwa siswa tidak mengalami hambatan dari penggunaan *Moodle* dalam sistem pembelajaran. Berdasarkan uraian tersebut, maka hipotesis yang dikemukakan sebagai berikut.

**H2: *Perceived ease of use* berpengaruh positif terhadap efektivitas sistem e-learning.**

### 3.2.3 Pengaruh *Deep Learning* Terhadap Efektivitas Sistem E-Learning

*Deep learning* merupakan strategi belajar yang sepenuhnya memahami materi, berkonsentrasi pada berbagai aspek materi, dan mencari hubungan yang relevan antara materi baru dengan pengalaman pribadi. Teori Kuhlthau (1993) menguraikan bahwa pola pencarian informasi sifatnya berjenjang, dimulai dari sesuatu yang tidak jelas sampai pada tahap kejelasan dari informasi yang dicarinya. Hal ini dapat diartikan bahwa dengan pendekatan *deep learning*, maka pola pencarian informasi sampai pada tahap kejelasan.

Penelitian oleh Hattie dan Donoghue (2016) berpendapat bahwa *deep learning* diperlukan untuk mengembangkan kemampuan pembelajaran yang mendalam. Sebaliknya, studi lain menemukan bahwa mahasiswa akuntansi mendapat manfaat dari *deep learning* untuk pertanyaan pemecahan masalah dalam kursus mereka (Dohlmans *et al.* 2016). Hermida (2015) menyatakan bahwa *deep learning* mampu meningkatkan efektivitas belajar secara lebih mendalam. Berdasarkan uraian tersebut, maka hipotesis yang dikemukakan sebagai berikut.

**H3: *Deep learning* berpengaruh positif terhadap efektivitas sistem e-learning.**

#### **3.2.4 Pengaruh Surface Learning Terhadap Efektivitas Sistem E-Learning**

*Surface learning* berfokus pada strategi belajar yang tidak memahami materi secara keseluruhan dan mendalam. *Surface learning* terkait dengan niat siswa untuk memahami bidang dan konteks tertentu saja. Teori Kuhlthau (1993) menguraikan bahwa pola pencarian informasi sifatnya berjenjang, dimulai dari sesuatu yang tidak jelas sampai pada tahap kejelasan dari informasi yang dicarinya. Hal ini dapat diartikan bahwa dengan *surface learning*, maka pola pencarian informasi tidak sampai pada tahap kejelasan.

Penelitian oleh Hattie dan Donoghue (2016) berpendapat *surface learning* diperlukan untuk memperoleh pengetahuan di bidang-bidang tertentu, studi tertentu, dan dalam konteks tertentu. Studi lain menemukan bahwa tidak ada peningkatan *based learning* dengan pendekatan *surface learning* (Dohlmans *et al.* 2016). Berdasarkan uraian tersebut, maka hipotesis yang dikemukakan sebagai berikut.

**H4: *Surface learning* berpengaruh negatif terhadap efektivitas sistem e-learning.**

### 3.2.5 Pengaruh Tantangan Terhadap Efektivitas Sistem E-Learning

Penilaian tantangan menunjukkan bahwa adanya tuntutan situasi yang penuh tekanan yang dapat diatasi dan individu tersebut berasumsi bahwa ada manfaat tuntutan situasi tersebut. Emosi yang terkait dengan tantangan adalah kegembiraan dan kebahagiaan. Selain itu, orang-orang ini mempertimbangkan kemungkinan untuk sukses, penghargaan sosial, penguasaan, belajar, dan pertumbuhan pribadi (Lazarus *et al.* 1991 dalam Aharony dan Bar-ilan, 2016). Teori Kuhthau (1991) mempelajari tentang proses pencarian informasi yang menekankan pada aspek emosional. Teori ini lebih lanjut menjelaskan bahwa dalam proses pencarian informasi, individu akan merasa bahagia, semangat, dan yakin jika mereka merasakan manfaat dari penggunaan sistem informasi.

Aharony dan Bar-ilan (2016) menemukan bahwa tantangan tidak berpengaruh positif terhadap penggunaan *MOOC*. Sebaliknya, Zilka *et al.* (2018) menemukan perasaan tantangan yang lebih tinggi dalam penggunaan sistem pembelajaran. Berdasarkan uraian tersebut, maka hipotesis yang dikemukakan sebagai berikut.

**H5: Tantangan berpengaruh positif terhadap efektivitas sistem *e-learning*.**

### 3.2.6 Pengaruh Ancaman Terhadap Efektivitas Sistem E-Learning

Penilaian ancaman menunjukkan bahwa tuntutan situasi terjadi ketika individu memperkirakan bahwa sumber daya tidak memenuhi tuntutan situasional. Ancaman lebih lanjut disertai dengan potensi bahaya terhadap harga diri dan diri seseorang. Studi mengungkapkan bahwa orang yang berada dalam keadaan ancaman akan mengalami kecemasan atau stres dalam situasi sosial dan mengantisipasi kegagalan atau penilaian negatif (Rapee *et al.* 1997 dalam Aharony dan Bar-ilan, 2016). Teori Kuhthau (1991) mempelajari tentang proses pencarian informasi yang menekankan pada aspek emosional. Teori ini lebih lanjut

menjelaskan bahwa dalam proses pencarian informasi, individu akan merasa marah, tertekan, dan stress jika mereka tidak merasakan manfaat dari penggunaan sistem informasi.

Aharony dan Bar-ilan (2016) menemukan bahwa ancaman berpengaruh negatif terhadap penggunaan *MOOCs*. Zilka *et al.* (2018) juga menemukan penurunan perasaan ancaman dalam penggunaan sistem pembelajaran. Berdasarkan uraian tersebut, maka hipotesis yang dikemukakan sebagai berikut.

**H6: Ancaman berpengaruh negatif terhadap efektivitas sistem *e-learning*.**

### **3.2.7 Pengaruh Perceived of Usefulness Terhadap Efektivitas Sistem E-Learning Melalui Design Features**

*Platform* sistem *e-learning* membutuhkan dukungan *design features* yang berkualitas. Aharony dan Bar-ilan (2016) menyebutkan bahwa *platform* dengan yang baik dapat menghasilkan pembelajaran efektif dan efisien. Hal ini berarti semakin berguna suatu *platform* pembelajaran online maka semakin memudahkan peserta didik dalam memahami suatu materi pembelajaran. Hal ini sejalan dengan *Technology Accepted Model* (TAM) yang mengatakan niat pengguna dalam menggunakan sistem informasi karena pengguna merasakan manfaatnya.

Penggunaan sistem manajemen pembelajaran dan alat-alatnya meningkatkan hasil pembelajaran dalam *e-learning*. Hal ini sejalan dengan Kintu *et al.* (2017) menyebutkan bahwa ukuran peserta didik tergantung dari kualitas dan kesederhanaan *platform* pengajaran online yang menghasilkan pembelajaran efektif dan efisien. Goyal dan Tambe (2015) juga mengamati bahwa peserta didik yang memahami Moodle menunjukkan peningkatan dalam pembelajaran mereka. Berdasarkan uraian tersebut, maka hipotesis yang dikemukakan sebagai berikut.

**H7: *Perceived usefulness* berpengaruh positif terhadap efektivitas sistem *e-learning* melalui *design features*.**

### 3.2.8 Pengaruh Perceived Ease of Use Terhadap Efektivitas Sistem E-Learning Melalui Design Features

*Platform* sistem *e-learning* membutuhkan dukungan *design features* yang berkualitas. *Design features* yang mudah digunakan mampu meningkatkan sistem pembelajaran. Hal ini sejalan dengan *Technology Accepted Model* (TAM) yang mengatakan niat pengguna dalam menggunakan teknologi informasi, karena kemudahan yang dirasakan pengguna.

Kintu *et al.* (2017) menyebutkan bahwa ukuran pengajaran online yang menghasilkan pembelajaran yang efektif dan efisien tergantung dari kualitas dan kesederhanaan *platform*. Goyal dan Tambe (2015) juga mengamati bahwa peserta didik yang memahami *Moodle* menunjukkan peningkatan dalam pembelajaran mereka. Berdasarkan uraian tersebut, maka hipotesis yang dikemukakan sebagai berikut.

**H8: *Perceived ease of use* berpengaruh positif terhadap efektivitas sistem *e-learning* melalui *design features*.**

### 3.2.9 Pengaruh Deep Learning Terhadap Efektivitas Sistem E-Learning Melalui Design Features

*Platform* sistem *e-learning* membutuhkan dukungan *design features* yang berkualitas. *Deep learning* terkait dengan menghubungkan dan mengintegrasikan satu konsep dengan yang lain. Penerapan *deep learning* juga membutuhkan *platform* dengan *design features* dalam memahami informasi. Teori Kuhlthau (1993) menguraikan bahwa pola pencarian informasi sifatnya berjenjang, dimulai dari sesuatu yang tidak jelas sampai pada tahap kejelasan dari informasi yang dicarinya. Hal ini berarti bahwa *design features* yang baik dapat membantu penerapan *deep learning* dalam mencari informasi.

*Deep learning* mampu meningkatkan efektivitas belajar (Hermida, 2015). Studi lain menemukan bahwa adanya peningkatan *based learning* dengan



pendekatan *deep learning* (Dohlmans *et al.* 2016). Kintu *et al.* (2017) menyebutkan bahwa ukuran pengajaran online yang menghasilkan pembelajaran yang efektif dan efisien tergantung dari kualitas dan kesederhanaan *platform*. Goyal dan Tambe (2015) juga mengamati bahwa peserta didik yang memahami Moodle menunjukkan peningkatan dalam pembelajaran mereka. Berdasarkan uraian tersebut, maka hipotesis yang dikemukakan sebagai berikut.

**H9: *Deep learning* berpengaruh positif terhadap efektivitas sistem *e-learning* melalui *design features*.**

### **3.2.10 Pengaruh Surface Learning Terhadap Efektivitas Sistem E-Learning Melalui Design Features**

*Platform* sistem *e-learning* membutuhkan dukungan *design features* yang berkualitas. *Surface learning* adalah salah satu metode pembelajaran yang hanya belajar fakta-fakta penting dan esensial, serta menerapkan studi upaya minimum (Biggs, 1987 dalam Aharony dan Bar-ilan, 2016). Teori Kuhlthau (1993) yang menguraikan bahwa pola pencarian informasi sifatnya berjenjang, dimulai dari sesuatu yang tidak jelas sampai pada tahap kejelasan dari informasi yang dicarinya. Hal ini berarti bahwa *design features* yang baik dapat membantu penerapan *surface learning* dalam mencari informasi.

Hasil penelitian menemukan bahwa tidak ada peningkatan *based learning* dengan pendekatan *surface learning* (Dohlmans *et al.* 2016). Kintu *et al.* (2017) menyebutkan bahwa ukuran pengajaran online yang menghasilkan pembelajaran yang efektif dan efisien tergantung dari kualitas dan kesederhanaan *platform*. Goyal dan Tambe (2015) juga mengamati bahwa peserta didik yang memahami Moodle menunjukkan peningkatan dalam pembelajaran mereka. Berdasarkan uraian tersebut, maka hipotesis yang dikemukakan sebagai berikut.

**H10: *Surface learning* berpengaruh negatif terhadap efektivitas sistem *e-learning* melalui *design features*.**

### 3.2.11 Tantangan Tantangan Terhadap Efektivitas Sistem E-Learning Melalui Design Features

*Platform* dengan *design features* yang baik dapat membuat seseorang lebih bersemangat dalam mencari informasi. Studi mengungkapkan bahwa tantangan membuat orang-orang mempertimbangkan kemungkinan untuk sukses, penghargaan sosial, penguasaan, belajar, dan pertumbuhan pribadi (Lazarus *et al.* 1991 dalam Aharony dan Bar-ilan, 2016). Teori Kuhthau (1991) mempelajari tentang proses pencarian informasi yang menekankan pada aspek emosional. Teori ini lebih lanjut menjelaskan bahwa dalam proses pencarian informasi, individu akan merasa bahagia, semangat, dan yakin jika mereka merasakan manfaat dari penggunaan sistem informasi.

. Kintu *et al.* (2017) menyebutkan bahwa ukuran pengajaran online yang menghasilkan pembelajaran yang efektif dan efisien tergantung dari kualitas dan kesederhanaan *platform*. Goyal dan Tambe (2015) juga mengamati bahwa peserta didik yang memahami Moodle menunjukkan peningkatan dalam pembelajaran mereka. Berdasarkan uraian tersebut, maka hipotesis yang dikemukakan sebagai berikut.

**H11: Tantangan berpengaruh terhadap positif efektivitas sistem *e-learning* melalui *design features*.**

### 3.2.12 Pengaruh Ancaman Terhadap Efektivitas Sistem E-Learning Melalui Design Features

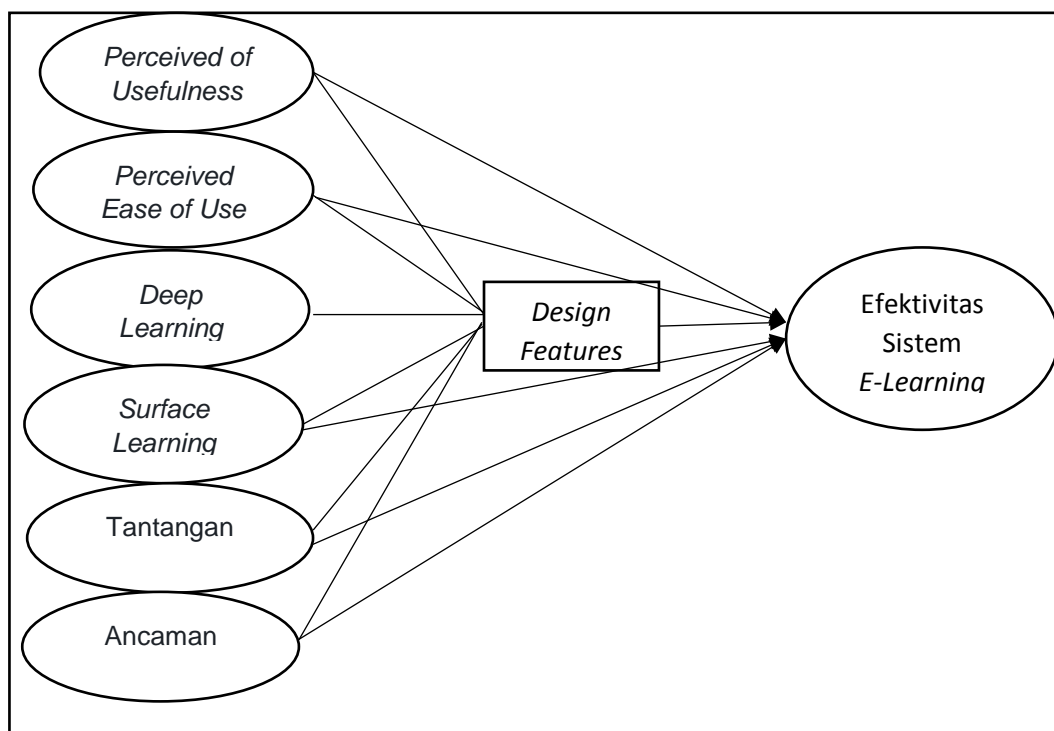
*Platform* dengan *design features* yang tidak baik dapat menjadi ancaman bagi pengguna dalam mencari informasi. Studi mengungkapkan bahwa orang yang berada dalam keadaan ancaman akan mengalami kecemasan atau stres dalam situasi sosial dan mengantisipasi kegagalan atau penilaian negatif (Rapee *et al.* 1997 dalam Aharony dan Bar-ilan, 2016). Teori Kuhthau (1991) mempelajari tentang proses pencarian informasi yang menekankan pada aspek emosional.

Teori ini lebih lanjut menjelaskan bahwa dalam proses pencarian informasi, individu akan merasa tertekan, cemas, bahkan stress jika mereka tidak merasakan manfaat dari penggunaan sistem informasi.

Kintu *et al.* (2017) menyebutkan bahwa ukuran pengajaran online yang menghasilkan pembelajaran yang efektif dan efisien tergantung dari kualitas dan kesederhanaan *platform*. Goyal dan Tambe (2015) juga mengamati bahwa peserta didik yang memahami *Moodle* menunjukkan peningkatan dalam pembelajaran mereka. Berdasarkan uraian tersebut, maka hipotesis yang dikemukakan sebagai berikut.

**H12: Ancaman berpengaruh negatif terhadap efektivitas sistem *e-learning* melalui *design features*.**

Berdasarkan penelitian sebelumnya dan rumusan hipotesis di atas, maka diperoleh hubungan variabel. Hubungan variabel dapat diprediksikan seperti pada gambar 3.2.



Gambar 3.2 Kerangka Konseptual