

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian “ “ yang dilakukan peneliti, maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Berdasarkan hasil hipotesis penelitian, didapatkan kesimpulan sebagai berikut:
 - a. Bagi mahasiswa yang melaksanakan kegiatan sistem pembelajaran daring, terdapat pengaruh positif dari *computer self-efficacy* dalam meningkatkan *perceived ease of use* dengan *standard coefficient* sebesar 0,304. Data juga didukung dengan *p-value* yang dihasilkan sebesar 0,000 yang lebih kecil dari 0,05. Sehingga bisa disimpulkan bila H1, yaitu *computer self-efficacy* memiliki pengaruh positif terhadap *perceived ease of use* bisa diterima.
 - b. Bagi mahasiswa yang melaksanakan kegiatan sistem pembelajaran daring, terdapat pengaruh positif dari *social factor* dalam meningkatkan *attitude* dengan *standard coefficient* sebesar 0,237. Data juga didukung dengan *p-value* yang dihasilkan sebesar 0,000 yang lebih kecil dari 0,05. Sehingga bisa disimpulkan bila H2, yaitu *social factor* memiliki pengaruh positif terhadap *attitude* bisa diterima.

- c. Bagi mahasiswa yang melaksanakan kegiatan sistem pembelajaran daring, terdapat pengaruh positif dari *sistem interactivity* dalam meningkatkan *perceived ease of use* dengan *standard coefficient* sebesar 0,753. Data juga didukung dengan *p-value* yang dihasilkan sebesar 0,000 yang lebih kecil dari 0,05. Sehingga bisa disimpulkan bila H3, yaitu *sistem interactivity* memiliki pengaruh positif terhadap *perceived ease of use* bisa diterima.
- d. Bagi mahasiswa yang melaksanakan kegiatan sistem pembelajaran daring, terdapat pengaruh positif dari *sistem interactivity* dalam meningkatkan *attitude* dengan *standard coefficient* sebesar 0,441. Data juga didukung dengan *p-value* yang dihasilkan sebesar 0,001 yang lebih kecil dari 0,05. Sehingga bisa disimpulkan bila H4, yaitu *sistem interactivity* memiliki pengaruh positif terhadap *attitude* bisa diterima.
- e. Bagi mahasiswa yang melaksanakan kegiatan sistem pembelajaran daring, terdapat pengaruh positif dari *perceived ease of use* dalam meningkatkan *attitude* dengan *standard coefficient* sebesar 0,439. Data juga didukung dengan *p-value* yang dihasilkan sebesar 0,002 yang lebih kecil dari 0,05. Sehingga bisa disimpulkan bila H5, yaitu *sistem interactivity* memiliki pengaruh positif terhadap *attitude* bisa diterima.

5.2 Saran

5.2.1 Saran untuk Universitas

Berikut merupakan saran yang dapat peneliti berikan pada perusahaan:

1. Berdasarkan hasil penelitian, CSE2 memiliki mean paling besar, yaitu 3,73. Indikator CSE2 berisikan bahwa kemampuan mahasiswa mampu menyelesaikan kegiatan pembelajaran daring bila ada petunjuk penggunaan. Apabila dikaitkan dengan fenomena, mahasiswa yakin bila mereka diberikan petunjuk penggunaan sebelum menggunakan sistem pembelajaran daring, mereka akan terbantu untuk menyelesaikan kegiatan pembelajaran daring. Dari hal ini, bisa terlihat bahwa mahasiswa menginginkan adanya petunjuk penggunaan yang jelas sehingga bisa membantu kegiatan pembelajaran daring yang sedang dilaksanakan. Maka dari itu, penulis memberikan saran agar lembaga – lembaga perguruan tinggi memberikan petunjuk instruksi sebagai sumber daya kognitif bagi mahasiswa agar lancar dalam penggunaan sistem pembelajaran daring seperti mengadakan sosialisasi melalui email mengenai sistem pembelajaran daring yang akan digunakan yang disertakan instruksi secara visual baik berupa gambar serta tulisan mengenai langkah – langkah yang lengkap dalam menggunakan sebuah sistem *e-learning* dari kampus masing – masing, misalnya instruksi lengkap mengenai bagaimana cara melakukan *Zoom meeting* beserta fungsi menu – menu lain yang ada di dalam halaman *e-learning* dengan jelas sehingga mahasiswa bisa lebih termotivasi serta berani mengambil tindakan dalam penggunaan sistem pembelajaran daring seperti gambar di bawah.



Gambar 5.1 Langkah Claim Host

Karena keyakinan individu mengenai kemampuan untuk memobilisasi motivasi, sumber daya kognitif, serta tindakan yang diperlukan agar mencapai keberhasilan dalam melaksanakan tugas yang diberikan (Luthans & Ibrayeva, 2006).

2. Berdasarkan hasil penelitian, diperoleh bahwa SF1 memiliki *mean* paling besar yaitu 3,82. Indikator SF1 berisikan bahwa mahasiswa setuju dengan saran dosen untuk menggunakan sistem pembelajaran daring disaat pandemi berlangsung. Dari hal ini terlihat bahwa mahasiswa setuju bila saran dari dosen mengenai sistem pembelajaran daring mampu mendorong mereka untuk menggunakan sistem pembelajaran daring. Bila melihat pada fenomena, kesiapan sebagai sosok dari lembaga pendidikan berperan penting sehingga kurangnya persiapan bisa menimbulkan masalah. Maka dari itu penulis menyarankan bahwa dosen bisa menyarankan mahasiswa pada saat mengerjakan tugas dan kuis, jawabannya tidak harus mengambil referensi dari buku namun mahasiswa diperbolehkan menggunakan internet untuk mencari referensi yang bisa dipertanggung jawabkan secara akademik (White Paper berbasis *Research*, Jurnal, Artikel Ilmiah) untuk menjawab soal kuis, sehingga mahasiswa merasakan keleluasaan dalam mencari ilmu.

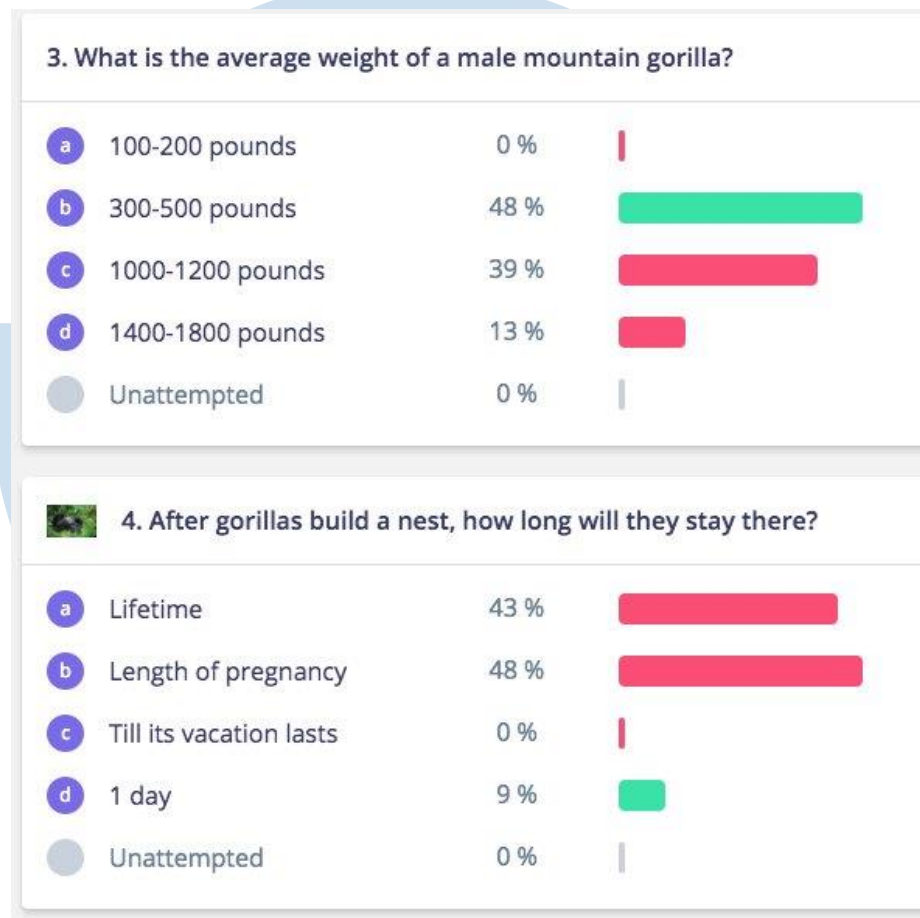
Sehingga saat mahasiswa melihat keyakinan dosen dalam mencari sumber belajar dari referensi yang luas serta saat mahasiswa mencoba saran dosen, keyakinan mereka bahwa suatu sistem harus menjadi berguna bisa

langsung dirasakan. Hal ini didukung ahli yang membicarakan *e-learning*, bahwa para individu dipengaruhi oleh pendapat-pendapat dari orang-orang yang mereka jadikan referensi serta mereka anggap penting bagi mereka, mereka mencoba menggabungkan keyakinan orang yang dijadikan referensi dengan keyakinan mereka bahwa sistem yang digunakan harus menjadi berguna dalam menjalankan suatu pekerjaan (Lee, 2006).

3. Berdasarkan hasil penelitian, diperoleh bahwa SI1 memiliki *mean* paling besar yaitu 3,60. Indikator SI1 berisikan bahwa mahasiswa setuju bila sistem pembelajaran daring menyediakan komunikasi yang interaktif antara dosen dan mahasiswa. Apabila dikaitkan pada fenomena bahwa sebagian besar mahasiswa menyampaikan tidak mengerti apa yang dijelaskan dosen, terbatasnya sumber belajar seperti buku-buku yang tidak tersedia, serta sulit berdiskusi dengan teman (Afnibar, N, & Putra, 2020).

Hal ini terlihat bahwa mahasiswa menginginkan adanya komunikasi yang interaktif pada saat pembelajaran daring dilaksanakan. Dengan begitu penulis menyarankan untuk membangun komunikasi yang lebih aktif serta interaktif seperti adanya komunikasi berupa kuis yang menarik mengenai suatu gambar serta mengajak mahasiswa untuk melihat suatu video yang nantinya mendorong mahasiswa untuk menyampaikan kesimpulan mereka mengenai suatu video atau gambar yang ditampilkan. Hal ini didukung oleh ahli yang mengatakan bahwa fitur daring yang interaktif juga akan membuat pengajar mampu menciptakan tugas social secara daring,

menjaga ketertarikan para pelajar, serta kualitas mereka dalam belajar (Rodriguez & Meseguer, 2016).



Gambar 5.2 Quiz Praktis Quizizz

- Berdasarkan hasil penelitian, diperoleh bahwa PEOU3 memiliki *mean* paling besar yaitu 3,62. Indikator PEOU3 berisikan bahwa mahasiswa setuju bila akan mudah bagi mereka bila untuk menyelesaikan kegiatan pembelajaran daring bila mereka memiliki kemampuan yang bagus dalam menggunakannya. Apabila dikaitkan dengan fenomena yang ditemukan pada penelitian sebelumnya bahwa memang faktor pengguna ini sangatlah

berhubungan dengan kondisi yang pada umumnya masyarakat di Indonesia tidak terbiasa dengan teknologi baru (Pramana, et al., 2020). Dari hal ini bisa dikatakan bahwa mahasiswa ingin memiliki kemampuan yang bagus dalam penggunaan sistem pembelajaran daring supaya mampu menyelesaikan kegiatan tersebut dengan lancar. Dengan begitu penulis menyarankan kepada lembaga universitas untuk mampu memberikan persepsi bahwa sistem pembelajaran daring itu mudah digunakan, seperti memberikan contoh tutorial penggunaan berupa video sebagai bukti yang menunjukkan bahwa sistem daring itu mudah digunakan dan mempermudah pekerjaan mahasiswa dalam belajar sehingga mahasiswa mau untuk membiasakan diri dalam menggunakan sistem pembelajaran daring. Hal ini didukung oleh argument ahli yang mengatakan bahwa persepsi kemudahan penggunaan mampu mempengaruhi minat penggunaan suatu sistem dengan penelitian yang menunjukkan bahwa siswa mempunyai minat untuk menggunakan sistem ujian online karena puas dengan sistem ujian online yang mudah dipelajari, mudah digunakan, mudah dimengerti, fleksibel dan mudah menjadi mahir dalam mengoperasikan sistem ujian online (Akbar & Ginting, 2014).