

PEMEDIASIAN PERSEPSI MANFAAT PADA KUALITAS KONTEN DAN DESAIN LEARNING MANAGEMENT SYSTEM TERHADAP INTENSI BELAJAR BERKELANJUTAN

Krismi Budi Sienatra¹, Romauli Nainggolan², Deandra Vidyanata³, I Gusti Bagus Yosia⁵

Yuli Kartika Dewi⁴

^{1,2,3,4,5} Universitas Ciputra

CBD Boulevard CitraLand, e-mail: krismi.budi@ciputra.ac.id

ARTICLE INFO

Article history:

Received 30 April 2021

Received in revised form 2 Mei 2021

Accepted 10 Juni 2021

Available online Juli 2021

ABSTRACT

The covid-19 pandemic causes learning to be carried out boldly with the concept of e-learning. The learning providers must design their learning content on a cloud-based learning management system (LMS). The preparation of material content and learning design in the learning management system must be well organized so that users feel the benefits and will continue to use the learning management system as a learning tool. This paper aims to observe effect of design quality and content quality on the intensity of continuous learning by perceived usefulness as a mediating variable. The sample in this study were students who used the LMS to access learning material content that had been compiled completely and completely. The data analysis tool used was partial least square (PLS). The results showed that the quality content had no effect on continuance learning intentions and design quality had an effect on learning intentions with perceived usefulness.

Keywords: learning management system, e-learning, learning intention.

ABSTRAK

Pandemi covid-19 menyebabkan pembelajaran dilakukan secara daring dengan konsep e-learning. Penyelenggara pembelajaran daring harus mendesain konten pembelajaran mereka pada learning management system (LMS) berbasis cloud. Penyusunan konten materi dan desain pembelajaran pada learning management system harus disusun dengan baik agar membuat pemakai merasakan manfaatnya dan akan terus melanjutkan menggunakan learning management system sebagai sarana pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk melihat pengaruh dari kualitas desain dan kualitas konten dalam intensi belajar secara berkelanjutan dengan melihat persepsi kegunaan sebagai variabel mediasi. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa yang menggunakan LMS untuk mengakses konten materi pembelajaran yang telah disusun secara utuh dan lengkap. Alat analisis data yang digunakan menggunakan partial least square (PLS). Hasil penelitian menunjukkan kualitas konten tidak berpengaruh terhadap intensi belajar dan kualitas desain berpengaruh terhadap intensi belajar dengan dimediasi oleh persepsi kegunaan.

Kata Kunci: learning management system, e-learning, intensi belajar.

1. PENDAHULUAN

Saat ini, terjadi transisi secara besar-besaran pembelajaran ke aplikasi komputasi berbasis cloud dalam dunia pendidikan. Proses pembelajaran menggunakan aplikasi komputasi berbasis cloud memberikan peluang untuk pengguna memiliki kemampuan untuk mengakses dan memanipulasi berbagai hal tanpa batas sumber daya informasi dalam skala yang besar yang disimpan di cloud (Al-Samarraie & Saeed, 2018). Kondisi pandemi covid-19 di tahun 2020 yang melanda seluruh dunia telah memaksa untuk masyarakat melakukan aktivitas di rumah atau lebih dikenal *working from home* (WFH). Kegiatan ini juga diikuti dunia pendidikan dimana mengubah pembelajaran berbasis kelas menjadi pembelajaran berbasis daring dengan menggunakan teknologi aplikasi komputasi berbasis cloud yang dikemas menjadi *learning management system* (LMS).

Pembelajaran secara digital berbasis cloud (*e-learning*) jelas merupakan tren saat ini yang semakin populer, karena dapat memberikan konsep yang sebenarnya dari *e-learning* di mana pengguna dapat mengakses, menyimpan, mengambil, dan berbagi semua jenis pengajaran materi dan sumber belajar di cloud kapan saja dan di mana saja menggunakan komputer mana pun, perangkat teknologi tanpa batasan apapun (Hew & Syed Abdul Kadir, 2016)(Y. M. Cheng, 2020). Keunggulan sistem e-learning berbasis cloud dapat meningkatkan skalabilitas dan menjaga terminal pengguna dari kelebihan beban dengan banyak data (Hew dan Kadir, 2016), dan dapat menjadi solusi yang lebih fleksibel dan terukur untuk institusi pendidikan dimasa depan karena hilangnya biaya seperti perangkat keras, transmisi jaringan, dan instruktur.

Banyak institusi pendidikan yang telah menerapkan e-learning berbasis cloud sistem untuk memungkinkan siswanya belajar dari mana saja dan kapan saja (Shiau & Chau, 2016). Keberhasilan dari sistem e-learning dapat diukur dengan penggunaan secara berkelanjutan oleh pemakaiannya dalam hal ini adalah siswa. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan teknologi informasi yang dilakukan hasil akhirnya ditentukan oleh penggunaan secara berkelanjutan dari e-learning tersebut. Perhatian telah diberikan untuk melihat sejauh mana e-learning menarik untuk digunakan oleh para pengelola dengan memperhatikan kualitas konten, kualitas desain, dan interaktivitas. Kualitas konten yang mudah dipahami dan kualitas desain yang dinamis tidak menjamin keberlangsungan penggunaan dari e-learning. Kualitas konten yang baik memuat sejauh mana kekayaan informasi dan kebaruan secara regular diperbaharui. E-learning akan menarik bagi pelajar jika kekayaan konten yaitu informasi yang disediakan sering diakses yang dihasilkan oleh sistem informasi. Selain kualitas desain dan kualitas konten, esensi dari sebuah teknologi adalah memberikan manfaat sebesar besarnya bagi pemakai.

Sistem e-learning berbasis cloud yang merupakan teknologi yang dikembangkan untuk mengakomodasi pembelajaran daring adalah platform yang mencakup fitur kekayaan media, sehingga harus menampilkan konten dan desain yang dinamis (Hew & Syed Abdul Kadir, 2016). Namun sejauh mana desain dan konten mempengaruhi pelajar untuk menggunakan secara berkelanjutan dari sistem e-learning berbasis cloud perlu diperiksa lebih lanjut. Kualitas desain dan kualitas konten dari e-learning berbasis cloud yang berkualitas perlu didukung dari sisi pelajar sejauh mana mereka merasakan kegunaan dalam pembelajaran. Penelitian ini bertujuan melihat dari sisi persepsi kegunaan yang dirasakan oleh pelajar dari penggunaan teknologi e-learning secara berkelanjutan. Persepsi kegunaan memegang peranan penting karena kualitas konten dan desain yang telah disusun baik tidak cukup akan membuat pelajar untuk menggunakan e-learning berbasis cloud jika mereka menganggap kurang adanya kegunaan dalam pembelajaran mereka

2. TINJAUAN PUSTAKA

Penelitian ini dibangun dari Model Ekspektasi Harapan (*Expectation Confirmation Model*), yang diperkenalkan oleh Bhattacherjee (2001) yang banyak diterapkan pada intensi penggunaan berkelanjutan pada teknologi informasi. ECM didasarkan pada teori konfirmasi harapan (*Expectation Confirmation Theory*) yang diperkenalkan oleh Oliver (1980). Model Ekspektasi Harapan berpendapat bahwa niat penggunaan teknologi informasi yang berkelanjutan bergantung pada persepsi kegunaan / kegunaan (yaitu harapan pasca adopsi), tingkat konfirmasi, dan kepuasan terhadap teknologi informasi (Bhattacherjee, 2001). Persepsi kegunaan adalah salah satu keyakinan utama untuk menjelaskan penerimaan pengguna terhadap jenis sistem tertentu dalam model penerimaan teknologi (Lee, 2010). Persepsi kegunaan didefinisikan sebagai sejauh mana seseorang percaya bahwa menggunakan sistem tertentu akan meningkatkan kinerja pekerjaannya (Lee, 2010) dan ini mengacu pada persepsi pengguna tentang kegunaan yang diharapkan dari penggunaan teknologi informasi.

Hipotesis

Kualitas konten mencakup kekayaan konten dan keteraturan pembaruan (Y. M. Cheng, 2020). Secara virtual, e-learning memiliki daya tarik yang lebih besar untuk pelajar karena kekayaan konten yang disediakan oleh sistem e-learning melalui internet (Y. M. Cheng, 2020). Dalam Konteks e-learning, ukuran kualitas konten yang paling sering diperbaharui adalah kualitas informasi (Lee, 2010). Kualitas informasi mengacu pada kualitas isi laporan dan bentuk yang dihasilkan oleh sistem informasi (Roca et al., 2006) dengan demikian, kualitas konten mengacu pada kualitas konten pembelajaran yang dihasilkan oleh sistem e-learning. Dibandingkan dengan pengaturan pembelajaran tradisional, konten yang kaya dan terkini yang disediakan oleh sistem e-learning dapat membuat pelajar merasa bahwa sistem tersebut dapat berkegunaan sebagai sarana pembelajaran (Y. M. Cheng, 2012). Dari hasil pemaparan tersebut maka hipotesis dalam penelitian ini sebagai berikut :

H1 : kualitas konten berpengaruh terhadap persepsi kegunaan

Desain dari e-learning memainkan peran penting bagi peserta didik (Liu et al., 2010). Dalam konteks e-learning, ukuran kualitas desain pembelajaran yang paling sering digunakan adalah kualitas informasi (Liu et al., 2010). Kualitas informasi mengacu pada kualitas isi dan bentuk laporan yang dihasilkan oleh sistem informasi (Roca et al., 2006) dengan demikian, kualitas desain pembelajaran mengacu pada kualitas bentuk konten pembelajaran dari sistem e-learning. Saat peserta didik merasakan bahwa desain konten yang disediakan oleh sistem e-learning dapat disesuaikan untuk memenuhi kebutuhan individu mereka pada tingkat yang berbeda, mereka akan melihatnya sistem dapat menjadi sarana pembelajaran yang berguna (Liu et al., 2010) (Y. M. Cheng, 2020). Dari hasil pemaparan tersebut maka hipotesis dalam penelitian ini sebagai berikut :

H2 : kualitas desain pembelajaran berpengaruh terhadap persepsi kegunaan

Ketika pengguna memutuskan untuk terus menggunakan sistem e-learning karena kualitas konten yang selalu update dengan informasi yang ada dan kaya serta bentuk konten desain pembelajaran yang disediakan dapat memenuhi kebutuhan individu akan pembelajaran diharapkan intensi dalam menggunakan e-learning akan terus dilakukan. Pelajar yang memiliki persepsi positif terhadap efektivitas dan kinerja belajar maka mereka akan terus berniat menggunakan sistem (M. Cheng & Yuen, 2018). Dalam konteks e-learning berbasis cloud, pengguna yang percaya bahwa layanan komputasi awan yang berguna dan efektif akan cenderung memiliki intensi berkelanjutan, yaitu persepsi kegunaan pengguna layanan komputasi awan memiliki efek positif pada intensi penggunaan berkelanjutan (Y. M. Cheng, 2020). Dari hasil pemaparan tersebut maka hipotesis dalam penelitian ini sebagai berikut :

H3 : Kualitas konten berpengaruh terhadap intensi berkelanjutan

H4 : Kualitas desain pembelajaran berpengaruh terhadap intensi berkelanjutan

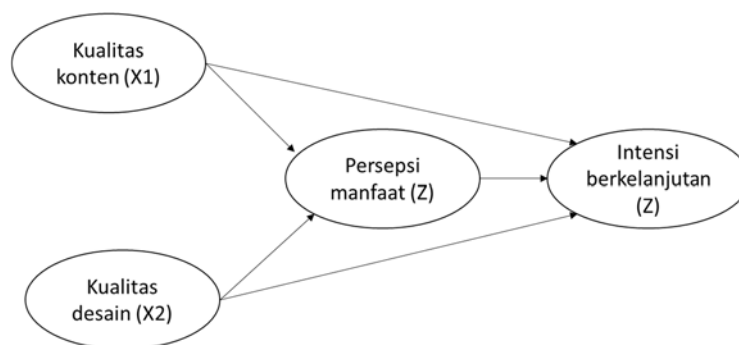
H5 : Persepsi manfaat berpengaruh terhadap intensi berkelanjutan

3. METODOLOGI PENELITIAN

Populasi dan Sampel

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan menggunakan alat analisis PLS. Populasi dari penelitian ini adalah mahasiswa dari 2 kelas percontohan dari 10 kelas parallel dimana 1 kelas memuat 30 orang mahasiswa yang mendapatkan pembelajaran menggunakan LMS berbasis *cloud* yang telah didesain setiap minggunya memiliki full aktivitas secara asynchronous secara penuh selama 1 semester.

Sampel diambil dengan teknik sensus dimana secara keseluruhan dari seluruh mahasiswa yang berada di 2 kelas yang mendapatkan pembelajaran asynchronous penuh sebanyak 60 orang mahasiswa. Model penelitian disusun dengan variable kualitas konten dan kualitas desain sebagai variable independent, variable persepsi manfaat sebagai variabel mediasi, dan variable intensi belajar berkelanjutan sebagai variable dependen.



Gambar 1. Model Penelitian

Gambar diatas menunjukkan model penelitian yang digunakan dalam penelitian ini untuk menguji efek mediasi dari variabel persepsi kegunaan terhadap hubungan kualitas konten, kualitas desain dan intensi berkelanjutan.

Variabel Penelitian

Variabel dan definisi Operasional yang digunakan dalam penelitian ini terlampir pada table dibawah ini

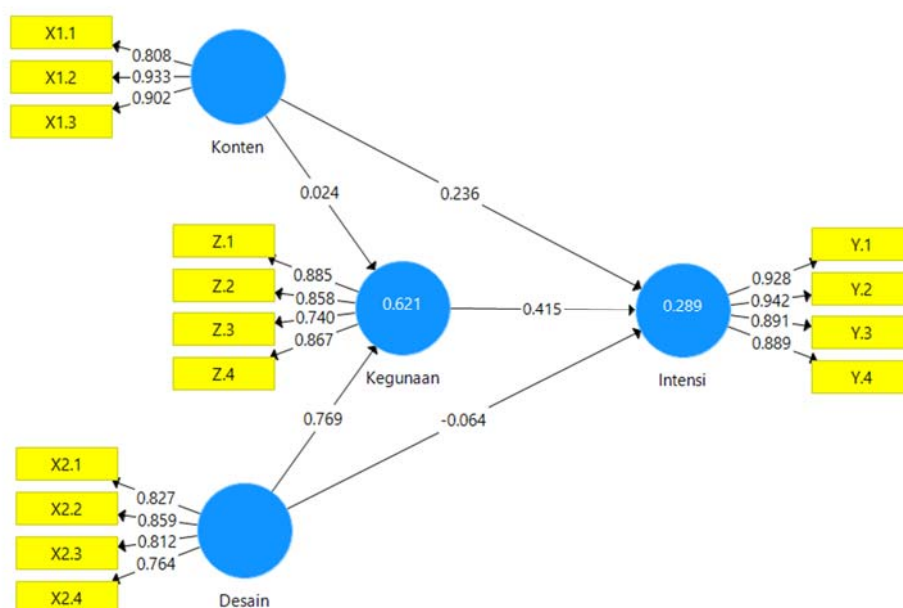
Tabel 1. Variabel dan Indikator

Variabel	Indikator	Sumber
Kualitas Konten Pembelajaran (X1)	Sistem e-learning memberi konten pembelajaran yang memadai	(Y. M. Cheng, 2020)
	Sistem e-learning sering menyediakan file Informasi terbaru	
	Sistem e-learning memberikan konten pembelajaran yang dibutuhkan	
Kualitas Desain Pembelajaran (X2)	Kesesuaian tingkat kesulitan konten pembelajaran	(Y. M. Cheng, 2020)
	Jadwal penyampaian konten pembelajaran yang bersifat fleksibel	
	Sistem e-learning memberi manajemen pembelajaran individual	
	Kepuasan kualitas desain pembelajaran dari sistem e-learning	
Persepsi Manfaat (Z)	sistem e-learning meningkatkan efektivitas belajar	(Y. M. Cheng, 2020)
	sistem e-learning dapat meningkatkan performa belajar	
	sistem e-learning memberi kendali yang lebih besar atas pembelajaran	
	sistem e-learning berguna dalam pembelajaran	
Intensi Belajar Berkelanjutan (Y)	niat untuk terus menggunakan sistem e-learning di masa mendatang	(Y. M. Cheng, 2020)
	penggunaan sistem e-learning secara rutin di masa mendatang	
	Frekuensi menggunakan sistem e-learning cloud di masa mendatang	
	Terus menggunakan sistem elearning daripada menggunakan cara alternatif lain	

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Validitas Konvergen

Uji validitas konvergen dikatakan valid jika *loading factor* > 0,7 untuk penelitian *confirmatory*, 0,6-0,7 untuk penelitian *exploratory*, dan nilai 0,5-0,6 masih dianggap cukup. Untuk nilai AVE > 0,5 dan *communality* > 0,5 untuk *confirmatory* maupun *exploratory* (Ghozali & Hengky, 2015). Berdasarkan hasil penelitian yang tertera pada tabel *outer loadings* dibawah, maka semua variabel dengan konstruk reflektif dinyatakan valid karena memenuhi syarat yang ada.



Gambar 2. Hasil Outer Model Signifikansi

Tabel 2. Validitas Konvergen

Variabel	Indikator	Loading Factor	AVE	Keterangan
Kualitas Konten	X1.1	0.808	0.779	Confirmatory
	X1.2	0.933		
	X1.3	0.902		
Kualitas Desain	X2.1	0.827	0.666	Confirmatory
	X2.2	0.859		
	X2.3	0.812		
	X2.4	0.764		
Persepsi Kegunaan	Z.1	0.885	0.705	Confirmatory
	Z.2	0.858		
	Z.3	0.740		
	Z.4	0.867		
Intensi	Y.1	0.928	0.833	Confirmatory
	Y.2	0.942		
	Y.3	0.891		
	Y.4	0.889		

Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas dapat menggunakan dua acara yaitu dengan melihat nilai *cronchbach's alpha* dan *composite reliability* dengan nilai > 0,70 yang bersifat *confirmatory* dan 0,6-0,7 yang bersifat *exploratory* (Ghozali & Hengky, 2015). Berdasarkan hasil penelitian yang tertera pada tabel *reliability and validity* dibawah, konstruk reflektif dinyatakan reliabel karena memenuhi syarat dari *composite reliability* dan *cronchbach's alpha*.

Tabel 3 Reliabilitas dan Validitas

Variabel	Cronbach's Alpha	Composite Reliability	Keterangan
Kualitas Konten	0.859	0.913	Confirmatory
Kualitas Desain	0.834	0.889	Confirmatory
Persepsi Kegunaan	0.860	0.905	Confirmatory
Intensi	0.933	0.952	Confirmatory

Sumber: Data Diolah

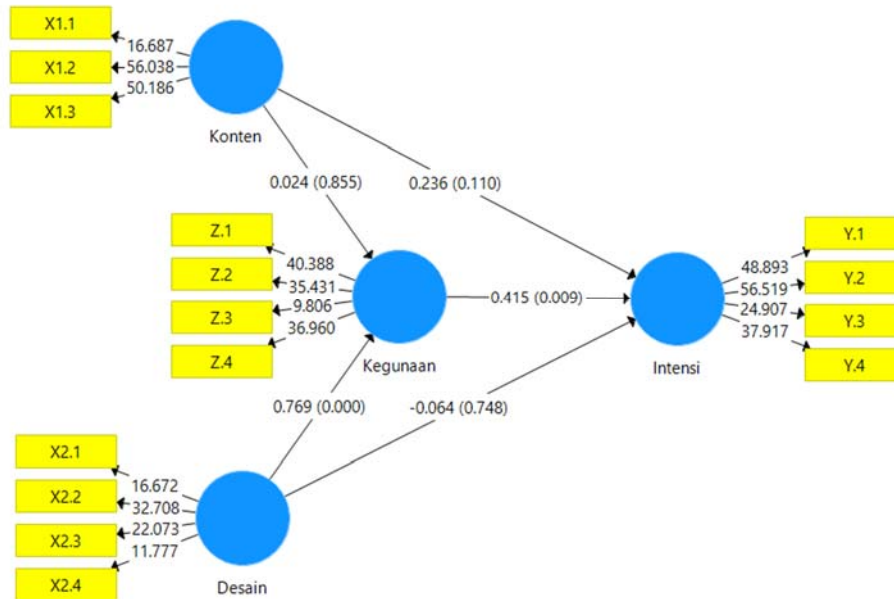
Uji Hipotesis

Sebuah hipotesis antar konstruk akan dikatakan signifikan ketika nilai *t-statistics* > 1,96 dan nilai *p-value* < 0,05 (Ghozali & Hengky, 2015). Rangkuman hasil uji hipotesis pada penelitian dapat terlihat di tabel dibawah ini :

Tabel 4. Hasil Uji Pengaruh Langsung Antar Variabel

Hipotesis	koefisien	t-statistik	p-value	Keterangan
Desain - Kegunaan	0.769	6.871	0.000	Signifikan
Desain - Intensi	-0.064	0.325	0.745	Tidak Signifikan
Kegunaan - Intensi	0.415	2.593	0.010	Signifikan
Konten - Kegunaan	0.024	0.189	0.850	Tidak Signifikan
Konten - Intensi	0.236	1.662	0.097	Tidak Signifikan

Hasil tabel 4 menunjukkan bahwa hubungan hipotesis yang memiliki pengaruh signifikan adalah kualitas desain terhadap persepsi kegunaan dan persepsi kegunaan terhadap intensi memiliki hasil yang serupa. Hasil tidak signifikan didapatkan oleh kualitas desain terhadap intensi belajar berkelanjutan, kualitas konten terhadap kegunaan, dan kualitas konten terhadap intensi belajar berkelanjutan.



Gambar 3. Hasil Inner Model Signifikansi

Hasil Pengaruh tidak langsung yang menguji efek mediasi dari persepsi kegunaan antara kualitas desain dan intensi menunjukkan hasil yang signifikan ditandai dengan nilai *p value* < 0.05 dan *t-statistik* > 1.96. Hal ini menunjukkan bahwa persepsi kegunaan merupakan *full mediation* dari hubungan kualitas desain terhadap intensi.

Tabel 5. Hasil Uji Pengaruh Tidak Langsung Antar Variabel

Hipotesis	koefisien	t-statistik	p-value	Keterangan
Desain - Intensi	0.319	2.612	0.009	Signifikan
Konten - Intensi	0.010	0.161	0.872	Tidak Signifikan

Pada hasil ini persepsi kegunaan menunjukkan hasil tidak signifikan dalam hubungan tidak langsung antara kualitas konten dan intensi yang dibuktikan dengan nilai *p value* > 0.05 dan *t-statistik* < 1.96, yang menunjukkan persepsi kegunaan tidak memediasi pengaruh kualitas konten dan intensi.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan kualitas konten tidak memiliki pengaruh terhadap persepsi kegunaan dan intensi. Kualitas konten dalam *learning management system* adalah sejauh mana dari pengajar memberikan konten yang kaya dan selalu melakukan pembaharuan konten akan informasi terkini. Kualitas informasi yang ada dalam konten mengacu pada kualitas isi laporan dan bentuk yang dihasilkan oleh sistem informasi (Roca et al., 2006). Kualitas konten mengacu pada konten pembelajaran yang dihasilkan oleh sistem e-learning. Dibandingkan dengan pengaturan pembelajaran tradisional, konten yang kaya dan terkini yang disediakan oleh sistem e-learning dapat membuat pelajar merasa bahwa sistem tersebut dapat berguna sebagai sarana pembelajaran (Liu et al., 2010); (Cheng, 2020). Hasil tidak signifikan ini menandakan bahwa konten selama ini yang ada di *learning management system* tidak mampu membuat pengguna merasakan adanya manfaat dan adanya ketertarikan untuk menggunakan *learning management system* berbasis cloud sebagai sarana pembelajaran. Kunci dari konten yang baik adalah adanya informasi terkini yang kaya untuk dibutuhkan dalam pembelajaran. Pengguna yang tidak tertarik pada konten di *learning management system* disebabkan mereka mempunyai banyak alternatif sumber informasi lain yang lebih terupdate dan cepat seperti memaksimalkan mesin pencari di browser ataupun komunitas daring. Konten yang ada di *learning management system* memerlukan peran aktif dari pengelola untuk terus memberikan konten yang terupdate dan ini menjadi kelemahan yaitu kecepatan dan keaktifan dari pengelola dalam mengisi *learning management system* dengan konten terkini.

Kualitas desain berpengaruh terhadap persepsi kegunaan pada hasil pengujian statistik sama seperti hasil penelitian Liu et al., 2010 dan Cheng, 2020. Dalam konteks e-learning kualitas desain pembelajaran mengacu pada kualitas bentuk konten pembelajaran dari sistem e-learning yang dihasilkan. Saat pemakai merasakan bahwa desain konten yang disediakan oleh sistem e-learning dapat disesuaikan untuk memenuhi kebutuhan individu mereka pada tingkat yang berbeda. Fitur yang terdapat e-learning memainkan peranan penting untuk mengakomodir kebutuhan dari pengguna. Fitur yang membawakan konten dengan tingkat kesulitan yang bertahap dan fleksibel dalam mengakses akan menjawab kebutuhan dari pengguna dalam belajar karena mereka dapat menyesuaikan sesuai dengan kebutuhan. Pandemi Covid-19 yang melanda dunia menyebabkan aktivitas pembelajaran dilakukan secara daring. Dalam melakukan pembelajaran daring kemampuan dari siswa untuk belajar dan menyerap informasi semakin sangat jelas perbedaan kemampuan satu sama lain dalam menyerap informasi (Alawamleh et al., 2020). Desain e-learning yang dibuat bertahap dalam tingkat kesulitan agar pemakai dapat mengikuti dari yang paling mudah secara bertahap dan fleksibilitas dalam mengulang akan sangat membantu dalam pembelajaran.

Persepsi kegunaan berpengaruh terhadap intensi menunjukkan bahwa pemakai yang merasa ada manfaat dari penggunaan e-learning dalam aktivitas pembelajaran akan terus menggunakan *learning management system* tersebut. Pemakai merasakan bahwa ketika isi dari matapelajaran yang disediakan e-learning berbasis cloud lebih kaya, berpusat pada pendidik, dan diperbaharui secara teratur, dan fleksibel sesuai level mereka akan membuat mereka beradaptasi dengan cepat dan terus menggunakan sistem mereka (Alawamleh et al., 2020). Pandemi covid-19 yang memaksa pembelajaran dilakukan secara daring baik dengan metode sinkronus dan asinkronus. Penggunaan e-learning berbasis cloud merupakan salah satu bentuk metode asinkronus yang memaksa pelajar sebagai pemakai untuk memanfaatkan sebagai sarana media pembelajaran. Keterbatasan ragam *learning management system* yang ada juga menjadi penyebab pelajar tidak memiliki pilihan lain sebagai media pembelajaran sehingga mereka harus adaptasi dalam penggunaan e-learning yang mampu mereka akses. Hasil ini menunjukkan bahwa persepsi kegunaan merupakan *full mediation* dari hubungan antara kualitas desain dan intensi. Persepsi kegunaan ini menunjukkan bahwa suatu sistem e-learning agar mampu diterima dengan baik harus mampu menimbulkan manfaat bagi pemakainya.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Hasil penelitian ini menyimpulkan bahwa kualitas desain dan kualitas konten yang disusun dengan baik seperti kaya akan informasi, informasi selalu terbaru, dan konten pembelajaran yang fleksibel tidak akan membuat pemakai akan menggunakan *learning management system* yang telah disediakan. Pemakai perlu merasakan pengalaman dan manfaat yang diperoleh dari penggunaan *learning management system* dalam pembelajaran mereka. Ketika pemakai mampu mempersepsikan manfaat yang dirasakan dari penggunaan *learning management system* sebagai sarana pembelajaran, maka mereka akan memiliki intensi untuk terus menggunakan *learning management system* tersebut. Pemakai merasakan manfaat dari sistem e-learning

karena mereka mampu fleksibel dalam melakukan pembelajaran tidak terikat pada waktu dan tempat serta dapat menyesuaikan berdasarkan tingkat kesulitan yang mereka kuasai. Hal tersebut adalah manfaat terbesar yang mereka rasakan saat menggunakan learning management system sebagai sarana pembelajaran. Kondisi pandemic covid-19 yang membuat pembelajaran dilakukan secara daring dan mandiri oleh pelajar membuat pihak penyelenggara menyusun konten materi dalam learning management system dengan fleksibel diakses pada kapanpun dan dapat dipelajari secara mandiri oleh pemakai. Penelitian ini memiliki keterbatasan pada kondisi dari sampel penelitian yaitu pelajar memiliki kemampuan aksesibilitas pada e-learning yang berbeda. Para peserta yang tersebar di seluruh wilayah Indonesia tidak semuanya memiliki jaringan internet yang baik. Jaringan internet yang tidak baik akan menyebabkan pengalaman ketika mengakses learning management system akan terhambat dari sisi kelancaran dan kelengkapan konten. Hal ini tentu akan mempengaruhi dari pengalaman yang berbeda dari pemakai khususnya tentang mempersepsikan manfaat dari e-learning. Penelitian kedepan perlu membuat perlakuan bahwa setiap pemakai mengalami kondisi yang sama dan tidak memiliki hambatan dalam kemampuan mereka mengakses learning management system.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Al-Samarraie, H., & Saeed, N. (2018). A systematic review of cloud computing tools for collaborative learning: Opportunities and challenges to the blended-learning environment. *Computers and Education*. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2018.05.016>
- [2] Alawamleh, M., Al-Twait, L. M., & Al-Saht, G. R. (2020). The effect of online learning on communication between instructors and students during Covid-19 pandemic. *Asian Education and Development Studies*. <https://doi.org/10.1108/AEDS-06-2020-0131>
- [3] Bhattacharjee, A. (2001). Understanding information systems continuance: An expectation-confirmation model. *MIS Quarterly: Management Information Systems*. <https://doi.org/10.2307/3250921>
- [4] Cheng, M., & Yuen, A. H. K. (2018). Student continuance of learning management system use: A longitudinal exploration. *Computers and Education*. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2018.02.004>
- [5] Cheng, Y. M. (2012). The effects of information systems quality on nurses' acceptance of the electronic learning system. *Journal of Nursing Research*. <https://doi.org/10.1097/JNR.0b013e31824777aa>
- [6] Cheng, Y. M. (2020). Students' satisfaction and continuance intention of the cloud-based e-learning system: roles of interactivity and course quality factors. *Education and Training*. <https://doi.org/10.1108/ET-10-2019-0245>
- [7] Ghozali, I., & Hengky, L. (2015). Konsep, Teknik Dan Aplikasi Menggunakan Program Smart PLS 3.0. In *Universitas Diponegoro. Semarang*.
- [8] Hew, T. S., & Syed Abdul Kadir, S. L. (2016). Behavioural intention in cloud-based VLE: An extension to Channel Expansion Theory. *Computers in Human Behavior*. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2016.05.075>
- [9] Lee, M. C. (2010). Explaining and predicting users' continuance intention toward e-learning: An extension of the expectation-confirmation model. *Computers and Education*. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2009.09.002>
- [10] Liu, I. F., Chen, M. C., Sun, Y. S., Wible, D., & Kuo, C. H. (2010). Extending the TAM model to explore the factors that affect Intention to Use an Online Learning Community. *Computers and Education*. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2009.09.009>
- [11] Roca, J. C., Chiu, C. M., & Martinez, F. J. (2006). Understanding e-learning continuance intention: An extension of the Technology Acceptance Model. *International Journal of Human Computer Studies*. <https://doi.org/10.1016/j.ijhcs.2006.01.003>
- [12] Shiau, W. L., & Chau, P. Y. K. (2016). Understanding behavioral intention to use a cloud computing classroom: A multiple model comparison approach. *Information and Management*. <https://doi.org/10.1016/j.im.2015.10.004>