

Analisis Penentu Pengaruh Niat Berkelanjutan untuk Penggunaan Digital Technologies Learning Management System (Studi Kasus: Institut Teknologi Telkom Purwokerto)

Fikri Aulia Jannah¹, Sarah Astiti*²

*Program Studi S1 Sistem Informasi, Institut Teknologi Telkom Purwokerto
Jl. DI Panjaitan No.128, Karangreja, Purwokerto Kidul, Kec. Purwokerto Sel., Kabupaten Banyumas, Jawa Tengah 53147*

¹ 20103174@ittelkom-pwt.ac.id

² sarah@ittelkom-pwt.ac.id

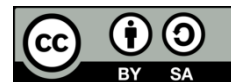
Received on 17-11-2023, revised on 20-11-2023, accepted on 27-11-2023

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis faktor-faktor yang memengaruhi kepuasan instruktur terhadap penggunaan *Learning Management System* (LMS) di Institut Teknologi Telkom Purwokerto (ITTP). Populasi sebanyak 183 dosen, dengan jumlah sampel yang digunakan adalah 126 responden. Temuan penelitian ini menguji sebelas hipotesis yang melibatkan variabel seperti kecemasan terhadap komputer, pengalaman instruktur dengan teknologi, inovasi pribadi instruktur, kualitas sistem dan informasi LMS, kualitas layanan LMS, dukungan manajemen, kebijakan insentif, dan pelatihan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kecemasan terhadap komputer, pengalaman instruktur dengan teknologi, inovasi pribadi instruktur, kualitas sistem LMS, dan kebijakan insentif tidak memiliki pengaruh signifikan terhadap kepuasan instruktur terhadap LMS. Sementara itu, kualitas informasi LMS, dukungan manajemen, dan kepuasan instruktur terhadap LMS memiliki hubungan positif yang signifikan. Namun, kualitas layanan LMS dan pelatihan tidak memiliki pengaruh signifikan terhadap kepuasan instruktur. Temuan utama penelitian adalah bahwa kepuasan instruktur terhadap LMS secara signifikan mempengaruhi niat penggunaan berkelanjutan LMS dalam pembelajaran berbasis teknologi. Kepuasan instruktur juga terkait positif dengan niat mereka untuk menggunakan LMS secara murni dalam pendidikan jarak jauh. Untuk meningkatkan adopsi dan penggunaan berkelanjutan LMS di ITTP, perlu diperhatikan faktor-faktor yang memengaruhi kepuasan instruktur, terutama dalam hal kualitas informasi LMS dan dukungan manajemen. Penelitian ini memberikan kontribusi dalam konteks pengembangan kebijakan dan implementasi LMS di perguruan tinggi teknologi.

Keywords: blended learning, faktor penentu niat penggunaan berkelanjutan, learning management system, moodle

This is an open access article under the [CC BY-SA](#) license.



Corresponding Author:

Sarah Astiti

Program Studi S1 Sistem Informasi, Institut Teknologi Telkom Purwokerto

Jl. DI Panjaitan No.128, Karangreja, Purwokerto Kidul, Kec. Purwokerto Sel., Kabupaten Banyumas, Jawa Tengah 53147

Email: sarah@ittelkom-pwt.ac.id

I. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan aspek utama bagi semua lapisan masyarakat, bertujuan meningkatkan mutu dan pribadi seseorang sesuai Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 2 Tahun 1989 tentang sistem Pendidikan[1][2]. Pendidikan berkualitas terkait erat dengan kemajuan teknologi, yang telah mempengaruhi sektor pendidikan dengan munculnya *Blended Learning*, gabungan pembelajaran tatap muka dan daring[3]. Institut Teknologi Telkom Purwokerto (ITTP) menerapkan *Blended Learning* dengan *Learning Management System* (LMS) Moodle untuk mendukung proses perkuliahan. Fitur-fitur Moodle

yang sering digunakan di ITTP antara lain penugasan, kuis, file, forum, dan absensi. Namun, penggunaan LMS di ITTP lebih terfokus pada evaluasi dan administrasi pembelajaran, dengan kendala utama berupa server down saat penggunaan serentak pada Ujian Tengah Semester (UTS) dan Ujian Akhir Semester (UAS). Dosen di IT Telkom mengidentifikasi beberapa kendala, termasuk lambatnya website LMS, kurangnya sosialisasi fitur, dan masalah dalam melakukan *enroll class*.

Kendala-kendala tersebut memiliki potensi mempengaruhi tingkat kepuasan dan niat penggunaan yang berkelanjutan terhadap LMS[4]. Kepuasan pengguna yang tinggi dapat mendorong penggunaan yang berkelanjutan, tetapi masalah yang dihadapi dapat mengurangi kepuasan tersebut. Oleh karena itu, perhatian terhadap karakteristik LMS, kualitas sistem, dukungan manajemen, dan faktor individu instruktur dan organisasi menjadi krusial[5]. Penelitian ini dapat memberikan pemahaman lebih lanjut tentang kepuasan dan faktor pengaruh niat penggunaan LMS di ITTP. Penelitian ini sejalan dengan tujuan “*Good University Governance*” dan bertujuan untuk mengidentifikasi permasalahan yang perlu diatasi guna meningkatkan kualitas penggunaan LMS di institusi tersebut.

II. TINJAUAN PUSTAKA

A. Karakteristik Instruktur

Penerimaan dan kepuasan terhadap *Learning Management System* (LMS) sangat dipengaruhi oleh karakteristik pengguna, termasuk kepercayaan diri, kecemasan terhadap komputer, dan pengalaman teknologi, yang memengaruhi niat pengguna dosen dalam mengadopsi LMS[6]. Kepercayaan diri dosen berpengaruh langsung pada persepsi terhadap kegunaan, kemudahan penggunaan, dan niat penggunaan LMS[7]. Pandangan dosen terhadap teknologi, pengalaman teknologi, dan kondisi budaya memengaruhi sikap mereka terhadap teknologi, serta pengalaman dosen dengan lingkungan pembelajaran dan inovasi pengajar juga berperan penting dalam menentukan kepuasan terhadap e-learning[8][9].

B. Karakteristik LMS

Fitur-fitur dalam *Learning Management System* (LMS) memiliki dampak signifikan terhadap kepuasan instruktur. Karakteristik LMS, seperti kualitas sistem, kualitas informasi, dan kualitas dukungan layanan, menjadi faktor utama dalam kepuasan terhadap setiap sistem informasi[10]. Perspektif instruktur, kualitas sistem LMS secara khusus diidentifikasi sebagai aspek penting yang memengaruhi persepsi kegunaan, kepuasan, dan kepercayaan diri[11]. Meskipun penelitian tentang kualitas teknologi *e-learning* dan dampaknya masih terbatas, fokus pada pandangan instruktur terhadap penggunaan ICT dalam pendidikan, kualitas sistem yang dirasakan oleh peserta didik juga mempengaruhi kepuasan *e-learning* dan niat penggunaan[12]. Penelitian ini mencoba menginvestigasi kualitas sistem dalam aspek fungsi, interaktivitas, dan respons.

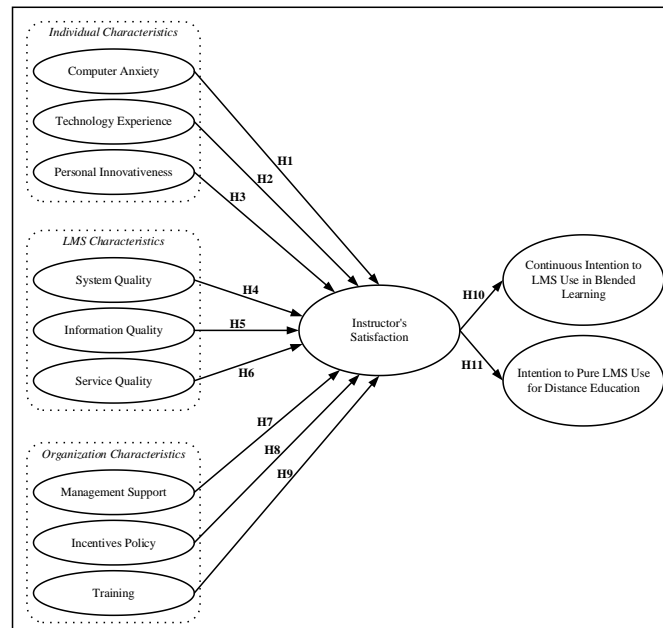
C. Karakteristik Organisasi

Karakteristik organisasi memiliki dampak signifikan pada perilaku karyawan, termasuk penggunaan dan kepuasan dengan teknologi seperti *Learning Management System* (LMS). Kebiasaan dan praktik organisasi, yang mempengaruhi kondisi kerja karyawan, turut memengaruhi tingkat kepuasan penggunaan LMS. Faktor-faktor seperti norma organisasi, dukungan administratif, insentif, pelatihan, dan karakteristik lainnya dapat menjadi penentu utama kepuasan karyawan terhadap LMS. Meskipun penelitian sebelumnya terbatas dalam mengeksplorasi dampak karakteristik organisasi pada penerimaan dan kepuasan LMS, terutama dalam konteks *e-learning*, temuan menunjukkan bahwa dukungan administratif, insentif, dan pelatihan memiliki peran penting dalam motivasi dan kepuasan pelatih terhadap penggunaan teknologi[13]. Manajemen organisasi perlu mempertimbangkan arah *e-learning* yang konsisten dengan kurikulum serta memberikan motivasi dan insentif yang memadai untuk melibatkan karyawan dalam penggunaan teknologi tersebut[14].

III. MODEL DAN HIPOTESIS PENELITIAN

Penelitian ini mengeksplorasi keterkaitan antara sejumlah variabel. Terdapat keterkaitan yang signifikan antara Kepuasan Instruktur dan variabel eksternal lainnya, meliputi karakteristik individual, karakteristik LMS, dan karakteristik organisasi. Keterkaitan ini diperkirakan akan memiliki dampak terhadap

penggunaan berkelanjutan LMS dalam konteks *blended learning*. Temuan ini kemudian menjadi dasar untuk merumuskan hipotesis. Gambar 1 mengilustrasikan model penelitian.



Gambar 1 Model Penelitian[5]

A. *Hipotesis karakteristik individu instruktur: Kecemasan terhadap komputer*

Kecemasan muncul dari ketakutan terhadap konsekuensi negatif dari tindakan yang akan diambil, terutama terkait penggunaan komputer dengan risiko kehilangan data dan masalah lainnya. Dampak ini dapat mempengaruhi tingkat kepuasan penggunaan LMS ketika menghadapi penggunaan komputer[15]. Hipotesis sebagai berikut:

H1: Kecemasan terhadap komputer yang dialami instruktur akan berhubungan negatif dengan kepuasan mereka terhadap LMS.

B. *Hipotesis karakteristik individu instruktur: Pengalaman teknologi*

Pengalaman pengguna dalam teknologi memainkan peran kunci dalam proses pengajaran dan pembelajaran serta berhubungan secara signifikan dengan tingkat kepuasan di tempat kerja. Penggunaan teknologi merujuk pada seberapa lama individu terlibat dalam penggunaannya dalam pembelajaran, melibatkan interaksi dan pengembangan keterampilan. Pengalaman ini dapat memengaruhi pandangan instruktur terhadap penggunaan LMS[16]. Hipotesis sebagai berikut:

H2: Pengalaman instruktur dengan penggunaan teknologi akan berhubungan positif dengan kepuasan mereka terhadap LMS.

C. *Hipotesis karakteristik individu instruktur: Keinovatifan pribadi*

Keinovatifan Pribadi menjadi faktor kunci yang berpotensi memengaruhi tingkat kepuasan instruktur terhadap LMS. Individu dengan tingkat inovativitas tinggi cenderung proaktif dalam mencari informasi dan menghasilkan ide-ide baru untuk mengatasi ketidakpastian, serta memiliki niat yang lebih positif terhadap adopsi teknologi baru. Keinovatifan pribadi yang tinggi diharapkan mendorong pengembangan teknologi yang positif dan meningkatkan kecenderungan individu untuk mencoba teknologi informasi baru. Sehingga, personal innovativeness memiliki peran penting dalam mempengaruhi kepuasan instruktur terhadap penggunaan LMS[17]. Hipotesis sebagai berikut:

H3: Inovasi pribadi instruktur akan berhubungan positif dengan kepuasan mereka terhadap LMS.

D. *Hipotesis karakteristik LMS: Kualitas sistem*

Evaluasi sistem informasi fokus pada hasil interaksi antara pengguna dan sistem, dengan atribut kualitas seperti ketersediaan, reliabilitas, kemudahan penggunaan, dan waktu respon memainkan peran penting dalam keputusan pengguna. Hubungan antara kualitas sistem dan kepuasan pengguna, termasuk instruktur

terhadap LMS, telah banyak diteliti. Tingkat kepuasan instruktur terhadap LMS dipengaruhi oleh kualitas sistem, yang mencakup fitur, tingkat interaktivitas, dan responsivitas. Oleh karena itu, peningkatan kepuasan instruktur terhadap LMS perlu memperhatikan dan meningkatkan kualitas sistem yang ada[18]. Hipotesis sebagai berikut:

H4: Kualitas sistem LMS akan berhubungan positif dengan kepuasan instruktur terhadap LMS.

E. Hipotesis karakteristik LMS: Kualitas informasi

Kualitas informasi memainkan peran kunci dalam kepuasan instruktur terhadap LMS. Faktor seperti keakuratan, relevansi, ketepatan waktu, kelengkapan, kecukupan, kejelasan, format, dan aksesibilitas informasi menjadi krusial untuk kesuksesannya. Meskipun dilihat dari perspektif pembelajar, kualitas informasi memiliki dampak langsung pada kepuasan pembelajar dan secara tidak langsung pada manfaat yang dirasakan. Faktor-faktor seperti kebermaknaan, ketepatan waktu, kecocokan, keakuratan, kejelasan, dan format menjadi elemen kunci dalam menilai kualitas konten informasi[18]. Hipotesis sebagai berikut:

H5: Kualitas informasi LMS akan berhubungan positif dengan kepuasan instruktur terhadap LMS.

F. Hipotesis karakteristik LMS: Kualitas layanan

Kualitas layanan menjadi kunci dalam kepuasan instruktur terhadap LMS, dilihat dari perbandingan antara harapan pengguna dengan pelayanan yang diberikan[18]. Ini mencakup kualitas layanan dukungan, yang melibatkan aspek-aspek seperti kehandalan, responsivitas, keamanan, objektivitas, dan empati. Penting untuk memperhatikan aspek-aspek ini dalam implementasi LMS guna memastikan kepuasan pengguna[18]. Hipotesis sebagai berikut:

H6: Kualitas layanan LMS akan berhubungan positif dengan kepuasan instruktur terhadap LMS.

G. Hipotesis karakteristik organisasi: Dukungan manajemen

Dukungan manajemen sangat berpengaruh pada efektivitas implementasi sistem informasi, khususnya melalui dukungan manajemen puncak. Keterlibatan, dukungan dalam inovasi, dan fokus pada alokasi sumber daya oleh manajemen puncak berkontribusi positif pada efektivitas penggunaan Learning Management System (LMS). Dukungan ini juga menjadi faktor kunci dalam memengaruhi kepuasan instruktur terhadap LMS, karena persetujuan dari manajer senior dapat mendorong adopsi LMS dan memberikan arah jelas tentang kontribusi LMS terhadap tujuan organisasi. Sebagai otoritas yang diakui, dukungan manajemen senior memainkan peran besar dalam penerimaan teknologi oleh instruktur di bidang pendidikan[19]. Hipotesis sebagai berikut:

H7: Dukungan manajemen akan berhubungan positif dengan kepuasan instruktur terhadap LMS.

H. Hipotesis karakteristik organisasi: Kebijakan insentif

Kebijakan insentif pada penggunaan LMS bertujuan untuk mendorong adopsi yang konsisten dan optimal. Melalui insentif finansial dan non-finansial, seperti bonus, penghargaan, dan pelatihan, diharapkan dapat meningkatkan partisipasi serta kepuasan pengguna, menciptakan lingkungan pembelajaran yang aktif, berkelanjutan, dan memotivasi pengembangan potensi penuh dari platform LMS[13]. Hipotesis sebagai berikut:

H8: Kebijakan insentif akan berhubungan positif dengan kepuasan instruktur terhadap LMS.

I. Hipotesis karakteristik organisasi: Pelatihan

Pelatihan LMS berkelanjutan meningkatkan pemahaman dan keterampilan pengguna dalam memanfaatkan platform, fokus pada pemahaman fitur LMS, pengembangan keterampilan merancang lingkungan pembelajaran online yang efektif, dan menerapkan praktik terbaik. Dengan metode pelatihan yang beragam, tujuannya adalah memaksimalkan penggunaan LMS, meningkatkan efektivitas pembelajaran, serta mendorong adopsi berkelanjutan di dunia pendidikan. Pelatihan sistem informasi juga meningkatkan sensitivitas dan kesadaran pengguna terhadap kebutuhan informasi, membantu pengguna teknologi menjadi lebih efektif melalui kegiatan pelatihan oleh organisasi, dan memberikan dampak positif pada adopsi LMS oleh instruktur serta penerimaan teknologi di bidang pendidikan[20]. Hipotesis sebagai berikut:

H9: Pelatihan akan berhubungan positif dengan kepuasan instruktur terhadap LMS.

J. Hipotesis penggunaan dan niat di masa depan: Niat pembelajaran campuran yang berkelanjutan

Penggunaan dan niat untuk pembelajaran campuran melibatkan adopsi metode *blended learning* yang mengintegrasikan pembelajaran *online* dan tatap muka. Pendekatan ini menciptakan pengalaman pembelajaran holistik dengan manfaat seperti fleksibilitas akses, pembelajaran mandiri, kolaboratif, dan adaptasi teknologi. Pembelajaran campuran juga mendukung pendidikan seumur hidup dan pengembangan profesional. Niat penggunaan teknologi dipengaruhi oleh kemudahan penggunaan dan manfaat yang dirasakan, dengan kepuasan instruktur terhadap LMS mempengaruhi kemungkinan penggunaan berkelanjutan berdasarkan manfaat dan kepuasan yang diperoleh[21]. Hipotesis sebagai berikut:

H10: Kepuasan instruktur terhadap LMS akan berhubungan positif dengan niat mereka untuk terus menggunakan LMS dalam *blended learning*.

K. Hipotesis penggunaan dan niat di masa depan: Niat penggunaan murni

Niat penggunaan teknologi dipengaruhi oleh kegunaan dan manfaat yang dirasakan. Semakin tinggi kepuasan instruktur, semakin besar kemungkinan mereka akan terus menggunakannya. Persepsi tentang manfaat dan kegunaan LMS sangat penting bagi instruktur dalam mendukung pembelajaran, menciptakan niat kuat untuk terus menggunakannya. Kepuasan instruktur dalam *blended learning* berdampak signifikan pada niat penggunaan berkelanjutan LMS. Kegunaan teknologi menjadi faktor penting dalam niat penggunaan, termasuk manfaat yang dirasakan[22]. Hipotesis sebagai berikut:

H11: Kepuasan instruktur LMS dalam *blended learning* akan berhubungan positif dengan niat mereka untuk murni menggunakan LMS untuk pendidikan jarak jauh.

IV. HASIL

A. Konteks Penelitian

Data dikumpulkan melalui distribusi kuesioner kepada dosen di IT Telkom Purwokerto, menggunakan Google Form secara daring dan pengiriman melalui G-mail. Proses pengumpulan data berlangsung mulai 6 September hingga 31 Oktober 2023. Populasi total dosen di ITTP berjumlah 183, dan untuk menentukan jumlah sampel, digunakan rumus Slovin dengan tingkat kesalahan 5%, yang menghasilkan jumlah sampel sebanyak 126.

Kuesioner mencakup beberapa ukuran konstruk penelitian, bersama dengan pertanyaan demografis (misalnya, jenis kelamin, usia, tingkat pendidikan, pengalaman penggunaan LMS, pengalaman kerja, dan asal program studi). Item pengukuran konstruk diformulasikan menggunakan skala Likert lima poin (1 = sangat tidak setuju; 2 = tidak setuju; 3 = netral; 4 = setuju; dan 5 = sangat setuju). Untuk mengevaluasi kerangka penelitian secara statistik, digunakan 39 indikator. Setiap konstruk yang digunakan dalam penelitian ini diadopsi dan dimodifikasi dari penelitian Kamla Ali Al-Busaidi dan Hafedh Al-Shihi tahun 2011 dengan judul "*Key factors to instructors' satisfaction of learning management systems in blended learning*" [5]. Konstruk yang digunakan yaitu antara lain konstruk karakteristik LMS (kualitas sistem, kualitas informasi, dan kualitas layanan); Konstruk karakteristik individu (kecemasan komputer dan pengalaman teknologi); konstruk inovasi personal; Konstruk karakteristik organisasi (dukungan manajemen, insentif, dan pelatihan); konstruk kepuasan; dan niat *blended learning* berkelanjutan dan niat LMS.

B. Demografi Responden

Para responden dalam penelitian ini adalah dosen di Institut Teknologi Telkom Purwokerto. Berdasarkan usia, distribusi responden mencerminkan keragaman dalam kelompok umur. Sebagian besar responden berada di kelompok usia 26–35 tahun, yang mencapai 75,4% dari total responden. Kelompok usia 26–30 tahun merupakan kelompok terbesar dengan 33,3%, diikuti oleh kelompok usia 31–35 tahun sebesar 42,1%. Selain itu, terdapat variasi usia yang signifikan di antara responden, mulai dari kelompok usia 20-25 tahun hingga 61–65 tahun, meskipun proporsi dalam kelompok usia yang lebih tua cenderung lebih kecil. Dalam menghubungkan dengan kuesioner, pertanyaan demografis seperti usia dapat memberikan wawasan lebih lanjut tentang karakteristik responden, yang dapat mempengaruhi persepsi dan pengalaman mereka terhadap penggunaan LMS di lingkungan pendidikan tersebut. Evaluasi terhadap konstruk penelitian, seperti kepuasan pengguna dan niat penggunaan LMS, dapat diinterpretasikan dengan mempertimbangkan distribusi usia ini dan kaitannya dengan karakteristik konstruk LMS dan individu yang telah diadopsi dalam penelitian ini.

Dalam menganalisis karakteristik responden berdasarkan program studi, terdapat variasi signifikan dalam distribusi responden. Program studi Teknik Informatika menjadi program studi terbesar yang

diwakili oleh 23% dari total responden, diikuti oleh Sistem Informasi 15,1% dan Teknik Telekomunikasi 12,7%. Sementara itu, program studi dengan proporsi lebih kecil termasuk Desain Komunikasi Visual 6,3%, Teknik Industri 7,1%, dan Software Engineering 7,9%. Distribusi ini mencerminkan keberagaman latar belakang dan keahlian dosen yang terlibat dalam penelitian. Kaitannya dengan konstruk penelitian, seperti kepuasan pengguna dan niat penggunaan LMS, dapat dihubungkan dengan program studi masing-masing. Mungkin ada perbedaan persepsi dan preferensi dalam penggunaan LMS antara program studi yang berbeda, yang dapat diidentifikasi melalui analisis lebih lanjut terhadap data kuesioner. Dengan memahami keragaman ini, interpretasi terhadap temuan penelitian dapat memperoleh konteks yang lebih kaya dan relevan dalam merespon tantangan dan peluang yang muncul dalam konteks pendidikan tinggi.

Pada analisis karakteristik responden berdasarkan pengalaman rentang waktu dalam menggunakan LMS, ditemukan variasi yang signifikan. Sebanyak 55,9% dari responden memiliki pengalaman penggunaan LMS selama 3–4 tahun, diikuti oleh 1–2 tahun 31,4%, dan kurang dari 1 tahun 6,8%. Proporsi pengguna dengan pengalaman lebih dari 6 tahun dan 5–6 tahun masing-masing sebesar 2,5% dan 3,4%. Dapat diasumsikan bahwa mayoritas responden telah terlibat dalam penggunaan LMS untuk jangka waktu yang cukup lama. Pengalaman yang panjang ini dapat memengaruhi persepsi dan kepuasan mereka terhadap fitur dan kualitas LMS. Dengan memiliki pengguna yang telah berinteraksi dengan platform selama beberapa tahun, penelitian ini dapat mendapatkan wawasan yang dalam tentang evolusi penggunaan LMS dan dinamika perubahan dalam kebutuhan dan harapan pengguna. Analisis lebih lanjut terhadap pengalaman pengguna dapat memberikan pemahaman tambahan terkait faktor-faktor yang mungkin memengaruhi penerimaan dan kepuasan instruktur terhadap penggunaan LMS, yang telah menjadi fokus dalam konstruk penelitian ini.

C. Model Pengukuran

Uji reliabilitas dilakukan menggunakan SmartPLS versi 3.2.9 dengan menggunakan metode *Cronbach's alpha*. Hasilnya menunjukkan Reliabilitas Konstruk dan Validitas, yang menyiratkan bahwa data dianggap reliabel jika nilai melebihi 0,7. Hasil pengujian menggunakan metode *Cronbach's alpha* terlihat pada Tabel 1.

Tabel 1 Hasil Uji *Cronbach's alpha*

Variabel	<i>Cronbach's alpha</i>	Keterangan
<i>Computer Anxiety</i>	0,912	Reliabel
<i>Continuous Intention to LMS use in Blended Learning</i>	0,914	Reliabel
<i>Incentives</i>	0,704	Reliabel
<i>Information Quality</i>	0,811	Reliabel
<i>Management Support</i>	0,803	Reliabel
<i>Personal Innovativeness</i>	1,000	Reliabel
<i>Intention to pure LMS use</i>	0,797	Reliabel
<i>Service Quality</i>	0,886	Reliabel
<i>System Quality</i>	0,791	Reliabel
<i>Technology Experience</i>	0,733	Reliabel
<i>Training</i>	0,788	Reliabel
<i>Instructor's Satisfaction</i>	0,838	Reliabel

Evaluasi Model Pengukuran pada *inner model* melibatkan perhitungan nilai R-square (R²), lihat Tabel 2, di mana jika R-square memiliki bobot 0,67, maka model dianggap kuat. Sebaliknya, jika R-square memiliki bobot 0,33, model dianggap moderate, dan jika nilai R-square memiliki bobot 0,19, model dianggap lemah.

Tabel 2 Nilai R-Square

Variabel	R-Square	Keterangan
<i>Intention to pure LMS use</i>	0,277	Lemah
<i>Continuous Intention to LMS use in Blended Learning</i>	0,510	Moderate
<i>Instructor's Satisfaction</i>	0,698	Kuat

Evaluasi model pengukuran pada *outer model* memerlukan evaluasi validitas konvergen, yang bertujuan untuk menilai sejauh mana hubungan antara konstruk dan variabel laten. Evaluasi dilakukan dengan mempertimbangkan *loading factor* yang harus melebihi angka 0,5. Berdasarkan hasil uji validitas konvergen, variabel *Computer Anxiety*; *Technology Experience*; *Personal Innovativeness*; *System Quality*; *Information Quality*; *Service Quality*; *Management Support*; *Incentives*; *Training*; *User Satisfaction*;

Continuous Intention to LMS use in Blended Learning; dan *Intention to pure LMS use*, semuanya dianggap layak untuk diuji pada responden karena semua pernyataan pada masing-masing variabel memiliki nilai *outer loading* > 0,5.

Uji Validitas Diskriminan dilakukan untuk menunjukkan bahwa setiap variabel tidak identik dengan variabel lainnya dengan membandingkan nilai *Average Variance Extracted (AVE)* dari masing-masing variabel, yang seharusnya lebih tinggi daripada korelasi yang melibatkan variabel laten tersebut. Hasil perhitungan uji validitas diskriminan terlihat pada Tabel 3, dengan merujuk pada kriteria Fornell-Lacker, menunjukkan bahwa nilai AVE dari setiap variabel lebih besar daripada nilai korelasi antara variabel pada setiap item, dan tidak menunjukkan bahwa seluruh item variabel tidak mencerminkan variabel lainnya. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa data tersebut dapat dianggap valid.

Tabel 3 *Discriminant Validity*

	CA	CUI	IN	IQ	MS	PI	PUI	SvQ	SQ	TE	TR	SAT
<i>Computer Anxiety</i>	0,921											
<i>Continuous Intention to LMS use in Blended Learning Incentives</i>	-	0,924										
	0,337											
	-	0,468	0,791									
	0,069											
<i>Information Quality</i>	-	0,540	0,552	0,800								
	0,335											
<i>Management Support</i>	-	0,520	0,644	0,553	0,840							
	0,187											
<i>Personal Innovativeness</i>	-	0,708	0,539	0,659	0,550	0,793						
	0,323											
<i>Intention to pure LMS use</i>	-	0,423	0,402	0,356	0,383	0,457	0,820					
	0,177											
<i>Service Quality</i>	-	0,517	0,463	0,720	0,513	0,563	0,423	0,863				
	0,278											
<i>System Quality</i>	-	0,524	0,498	0,643	0,535	0,653	0,452	0,599	0,784			
	0,325											
<i>Technology Experience</i>	-	0,565	0,403	0,497	0,444	0,558	0,610	0,500	0,544	0,809		
	0,374											
<i>Training</i>	-	0,375	0,532	0,440	0,441	0,528	0,265	0,428	0,425	0,230	0,837	
	0,021											
<i>Instructor's Satisfaction</i>	-	0,714	0,535	0,763	0,526	0,722	0,417	0,652	0,616	0,576	0,380	0,869
	0,339											

D. Pengujian Hipotesis

Pada proses pengujian hipotesis, digunakan SmartPLS 3.2.9 dengan menerapkan metode bootstrapping. Signifikansi suatu hipotesis dapat dinilai berdasarkan nilai T-statistic yang melebihi 1,96, dan nilai P-value yang kurang dari atau sama dengan 0,05 menandakan signifikansi. Sebaliknya, jika nilai P-value lebih dari 0,05, maka hipotesis dianggap tidak signifikan. Penjelasan rinci hasil Uji Hipotesis tercantum dalam tabel berikut:

Tabel 4 *Hypothesis Testing Result*

Hubungan Antar Variabel Hipotesis	Original Sample (O)	Sample Mean (M)	T Statistics ((O/STDEV))	P Values	Hasil
<i>Computer Anxiety</i> → <i>Instructor's Satisfaction</i>	-0,022	-0,018	0,361	0,359	Ditolak
<i>Technology Experience</i> → <i>Instructor's Satisfaction</i>	0,121	0,113	1,286	0,100	Ditolak
<i>Personal Innovativeness</i> → <i>Instructor's Satisfaction</i>	-0,008	-0,012	0,103	0,459	Ditolak
<i>System Quality</i> → <i>Instructor's Satisfaction</i>	0,011	0,039	0,110	0,456	Ditolak
<i>Information Quality</i> → <i>Instructor's Satisfaction</i>	0,378	0,364	4,134	0,000	Diterima
<i>Service Quality</i> → <i>Instructor's Satisfaction</i>	0,126	0,127	1,389	0,083	Ditolak
<i>Management Support</i> → <i>Instructor's Satisfaction</i>	0,324	0,324	3,672	0,000	Diterima
<i>Incentives</i> → <i>Instructor's Satisfaction</i>	0,088	0,082	1,183	0,119	Ditolak
<i>Training</i> → <i>Instructor's Satisfaction</i>	-0,089	-0,080	1,159	0,124	Ditolak
<i>Instructor's Satisfaction</i> → <i>Continuous Intention to LMS use in Blended Learning</i>	0,714	0,716	12,933	0,000	Diterima
<i>Instructor's Satisfaction</i> → <i>Intention to pure LMS use</i>	0,526	0,535	8,424	0,000	Diterima

H1 (Kecemasan terhadap Komputer): Hipotesis ini ditolak karena nilai p-value sebesar 0,359, melebihi batas signifikansi 0,05. Dapat disimpulkan bahwa kecemasan instruktur terhadap penggunaan teknologi pada LMS tidak memberikan pengaruh signifikan terhadap kepuasan instruktur. H2 (Pengalaman Instruktur): Hipotesis ini juga ditolak dengan nilai p-value 0,100 yang lebih besar dari batas signifikansi 0,05. Oleh karena itu, pengalaman instruktur dalam menggunakan teknologi pada LMS tidak memberikan

pengaruh signifikan terhadap kepuasan instruktur. H3 (Inovasi Pribadi): Hipotesis ini ditolak karena nilai p-value sebesar 0,459, tidak memenuhi kriteria signifikansi. Inovasi pribadi instruktur dalam menggunakan teknologi pada LMS tidak memberikan pengaruh signifikan terhadap kepuasan instruktur.

H4 (Kualitas Sistem LMS): Hipotesis ini ditolak dengan nilai p-value 0,456 yang lebih besar dari batas signifikansi 0,05. Kualitas sistem LMS tidak memberikan pengaruh signifikan terhadap kepuasan instruktur. H5 (Kualitas Informasi LMS): Hipotesis ini diterima karena nilai p-value 0,000, memenuhi kriteria signifikansi. Kualitas informasi LMS memberikan pengaruh signifikan terhadap kepuasan instruktur. H6 (Kualitas Layanan LMS): Hipotesis ini ditolak karena nilai p-value sebesar 0,083, melebihi batas signifikansi 0,05. Kualitas layanan LMS tidak memberikan pengaruh signifikan terhadap kepuasan instruktur.

H7 (Dukungan Manajemen): Hipotesis ini diterima karena nilai p-value 0,000, memenuhi kriteria signifikansi. Dukungan manajemen memberikan pengaruh signifikan terhadap kepuasan instruktur. H8 (Kebijakan Insentif): Hipotesis ini ditolak karena nilai p-value sebesar 0,119, tidak memenuhi kriteria signifikansi. Kebijakan insentif tidak memberikan pengaruh signifikan terhadap kepuasan instruktur. H9 (Pelatihan): Hipotesis ini ditolak dengan nilai p-value 0,124 yang lebih besar dari batas signifikansi 0,05. Pelatihan tidak memberikan pengaruh signifikan terhadap kepuasan instruktur. H10 (Kepuasan Instruktur dengan LMS): Hipotesis ini diterima karena nilai p-value 0,000, memenuhi kriteria signifikansi. Kepuasan instruktur dengan LMS memberikan pengaruh signifikan terhadap niat mereka untuk terus menggunakan LMS dalam *blended learning*.

H11 (Kepuasan Instruktur dalam *Blended Learning*): Hipotesis ini diterima dengan nilai p-value 0,000, memenuhi kriteria signifikansi. Kepuasan instruktur dalam *blended learning* memberikan pengaruh signifikan terhadap niat mereka untuk murni menggunakan LMS untuk pendidikan jarak jauh di masa depan. Hasil dari Tabel 4 menunjukkan bahwa hanya 4 hipotesis yang terbukti signifikan/diterima. Hal ini disimpulkan dari nilai t-statistik yang melebihi 1,96 dan nilai p-value yang kurang dari atau sama dengan 0,05. Sementara hipotesis lainnya ditolak karena beberapa nilai tidak memenuhi kondisi yang diinginkan.

V. KESIMPULAN

Secara keseluruhan, analisis hipotesis menunjukkan beragam hasil terkait faktor-faktor yang memengaruhi kepuasan instruktur terhadap *Learning Management System* (LMS) di Institut Teknologi Telkom Purwokerto. Beberapa faktor, seperti kecemasan terhadap komputer, pengalaman instruktur, inovasi pribadi, dan kualitas sistem LMS, tidak menunjukkan pengaruh signifikan terhadap kepuasan instruktur.

Di sisi lain, terdapat faktor-faktor yang memberikan pengaruh positif yang signifikan terhadap kepuasan instruktur. Kualitas informasi LMS dan dukungan manajemen terbukti menjadi faktor yang berperan penting dalam meningkatkan kepuasan instruktur. Kepuasan instruktur dengan LMS juga terbukti memiliki dampak positif signifikan terhadap niat mereka untuk terus menggunakan LMS dalam *blended learning*, serta niat untuk murni menggunakan LMS untuk pendidikan jarak jauh di masa depan.

Namun, beberapa faktor seperti kualitas layanan LMS, kebijakan insentif, pelatihan, dan kepuasan instruktur dalam menggunakan LMS dalam *blended learning* tidak terbukti memberikan pengaruh signifikan terhadap kepuasan instruktur. Dalam konteks ini, perlu adanya perhatian lebih lanjut terkait peningkatan dan penerapan strategi yang lebih efektif dalam mengoptimalkan faktor-faktor tersebut agar dapat meningkatkan kepuasan instruktur terhadap LMS. Kesimpulan ini memberikan pandangan yang holistik terhadap dinamika kompleks dalam mengukur kepuasan instruktur terhadap penggunaan LMS di lingkungan pendidikan tinggi.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] E. V. Ginting, R. R. Ginting, R. J. Hasibuan, and L. M. Perangin-angin, "Analisis Faktor Tidak Meratanya Pendidikan Di Sdn0704 Sungai Korang," *J. Pendidik. Indones.*, vol. 3, no. 4, pp. 407–416, 2022, [Online]. Available: <https://japendi.publikasiindonesia.id/index.php/japendi/article/view/778>
- [2] F. Island, G. Islands, Y. Fuke, T. Iwasaki, M. Sasazuka, and Y. Yamamoto, "Pentingnya Keterampilan Belajar di Abad 21 Sebagai Tuntutan dalam Pengembangan Sumber Daya Manusia," vol. 12, pp. 29–40, 2021.
- [3] I. Y. Alyoussef, "Acceptance of e-learning in higher education: The role of task-technology fit with the information systems success model," *Heliyon*, vol. 9, no. 3, p. e13751, 2023, doi: 10.1016/j.heliyon.2023.e13751.

- [4] I. Liempapas, Meichael, and S. O. Sihombing, "Analisis Faktor – Faktor Yang Mempengaruhi Niat Penggunaan Berkelanjutan : Studi Empiris Pada Mobile Banking Bca," *J. Ris. Manaj. Sains Indones. (JRMSI)*, vol. 10, no. 2, pp. 306–336, 2019.
- [5] K. A. Al-Busaidi and H. Al-Shihi, "Key Factors to Instructors' Satisfaction of Learning Management System in Blended Learning," *J. Comput. High. Educ.*, vol. 24, no. 1, pp. 18–39, 2022, doi: 10.1007/s12528-011-9051-x.
- [6] D. M. Ball and Y. Levy, "Emerging Educational Technology : Assessing the Factors that Influence Instructors ' Acceptance in Information Systems and Other Classrooms," *J. Inf. Syst. Educ.*, vol. 19, no. 4, pp. 431–444, 2008.
- [7] T. Teo, "Modelling technology acceptance in education: A study of pre-service teachers," *Comput. Educ.*, vol. 52, no. 2, pp. 302–312, 2009, doi: 10.1016/j.compedu.2008.08.006.
- [8] H. Mahdizadeh, H. Biemans, and M. Mulder, "Determining factors of the use of e-learning environments by university teachers," *Comput. Educ.*, vol. 51, no. 1, pp. 142–154, 2008, doi: 10.1016/j.compedu.2007.04.004.
- [9] E. M. van Raaij and J. J. L. Schepers, "The acceptance and use of a virtual learning environment in China," *Comput. Educ.*, vol. 50, no. 3, pp. 838–852, 2008, doi: 10.1016/j.compedu.2006.09.001.
- [10] M. I. Sys-, "The DeLone and McLean Model of Information Systems Success: A Ten-Year Update," vol. 19, no. 4, pp. 9–30, 2003.
- [11] S. S. Liaw, H. M. Huang, and G. D. Chen, "Surveying instructor and learner attitudes toward e-learning," *Comput. Educ.*, vol. 49, no. 4, pp. 1066–1080, 2007, doi: 10.1016/j.compedu.2006.01.001.
- [12] A. Albirini, "Teachers' attitudes toward information and communication technologies: the case of Syrian EFL teachers," *Comput. Educ.*, vol. 47, no. 4, pp. 373–398, 2006, doi: 10.1016/j.compedu.2004.10.013.
- [13] M. Sumner and D. Hostetler, "Factors influencing the adoption of technology in teaching," *J. Comput. Inf. Syst.*, vol. 40, no. 1, pp. 81–87, 1999.
- [14] I. H. Hatta and W. Rachbini, "Budaya Organisasi, Insentif, Kepuasan Kerja, dan Kinerja Karyawan pada PT Avrist Assurance," *J. Manaj.*, vol. 19, no. Februari 2015, pp. 74–84, 2015, doi: 10.24912/jm.v19i1.106.
- [15] B. Suwardi and Z. Baridwan, "The Impact of Computer Anxiety, Personal Innovativeness in Information Technology, and Computer Experience on Computer Self-Efficacy".
- [16] A. Sobri Shuib, M. Nidzam Yaakob, and A. Sarkowi, "Pengaruh Pengalaman Teknologi, Peluang dan Kesiapan Terhadap Penggunaan," *J. Pendidik. Dedik. IPG Kampus Ipoh*, vol. 14, pp. 131–149, 2018.
- [17] D. Yadewani, M. Lukman Arief, and W. Indah Mursalini, "Pengaruh Pemanfaatan Platform Sosial Media Pada Era Digital Terhadap Prestasi Mahasiswa Influence of Social Media Platform Utilization in Digital Disrupsy Era on Student Achievements," *J. Apresiasi Ekon.*, vol. 8, no. 3, pp. 521–527, 2020.
- [18] S. Pawirosumarto, "Pengaruh Kualitas Sistem, Kualitas Informasi dan Kualitas Layanan Terhadap Kepuasan Pengguna Sistem E-Learning," *J. Ilm. Manaj.*, vol. VI, pp. 416–433, 2016.
- [19] B. S. Luhgiatno and P. Wahyuningsih, "Analisis Pengaruh Pemanfaatan Teknologi Informasi, Dukungan Manajemen Puncak dan Pengetahuan Manajer Terhadap Efektivitas Sistem Informasi Akuntansi di Fakultas Ekonomika dan Bisnis Universitas Diponegoro," *J. Ilm. Fokus Ekon. Manajemen, Bisnis dan Akunt.*, vol. 15, no. 2, pp. 1–23, 2022.
- [20] K. M. Utami and D. N. S. Werastuti, "Pengaruh Penerapan, Pelatihan Pengguna Dan Efektivitas Sistem Informasi Akuntansi Terhadap Kinerja Karyawan: Studi Pada Perumda Air Minum Tirta Hita Buleleng," *J. Ilm. Mhs. Akunt.*, vol. 13, pp. 1344–1355, 2022, [Online]. Available: <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/S1ak/article/view/38962>
- [21] W. S. Lin and C. H. Wang, "Antecedences to continued intentions of adopting e-learning system in blended learning instruction: A contingency framework based on models of information system success and task-technology fit," *Comput. Educ.*, vol. 58, no. 1, pp. 88–99, 2012, doi: 10.1016/j.compedu.2011.07.008.
- [22] K. A. Pituch and Y. kuei Lee, "The influence of system characteristics on e-learning use," *Comput. Educ.*, vol. 47, no. 2, pp. 222–244, 2006, doi: 10.1016/j.compedu.2004.10.007.