

Analisis faktor-faktor penerimaan pengguna terhadap aplikasi mobile rumah belajar = Analysis of user acceptance of rumah belajar mobile application.

Raden Ayu Aliya Rahmawati, author

Deskripsi Lengkap: <https://lib.ui.ac.id/detail?id=20515349&lokasi=lokal>

Abstrak

Rumah belajar merupakan salah satu portal pembelajaran online yang dikembangkan oleh Kemendikbud. Berdasarkan Laporan Pusdatin Kemendikbud tahun 2018 terkait pemanfaatan Rumah Belajar, dimana aplikasi sendiri telah digunakan oleh 2.968.689 dari total pelajar di Indonesia mencapai 45.073.778 siswa. Jumlah tersebut masih terpaut jauh dari harapan Kemendikbud yaitu agar aplikasi ini dapat digunakan dan akses oleh seluruh peserta didik di Indonesia dari segala jenjang, mulai dari PAUD hingga SMA/SMK. Permasalahan lain berdasarkan hasil wawancara dengan Kepala Sub Bidang Aplikasi dan Pengendalian Bidang PTP Berbasis Multimedia dan Web Pusdatin Kemendikbud yaitu adanya harapan Kemendikbud dalam meningkatkan angka penggunaan aplikasi sebesar 20% di tahun 2020. Berdasarkan gap tersebut, pada penelitian ini akan menganalisis faktor penerimaan aplikasi Rumah Belajar dari perspektif pelajar. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan melakukan pengisian kuesioner oleh responden, yaitu pengguna aplikasi Rumah Belajar yang dilakukan secara online. Data kemudian dianalisis menggunakan metode PLS-SEM yang dibantu dengan tools SmartPLS3. Berdasarkan hasil analisis yang dilakukan maka diketahui beberapa variabel seperti performance expectancy, facilitating conditions, information quality, enjoyment, playfulness secara positif dan signifikan berpengaruh terhadap intensi penggunaan aplikasi Rumah Belajar. Pada beberapa variabel lain seperti variabel effort expectance, self-management of learning, system quality secara signifikan tidak memiliki pengaruh terhadap intensi penggunaan aplikasi, kemudian intensi penggunaan juga secara signifikan dan positif berpengaruh terhadap tingkat penerimaan aplikasi Rumah Belajar.

.....Rumah Belajar is one of online learning portal which developed by Indonesian Ministry of Education and Culture that better known as Kemendikbud. Based on Pusdatin Kemendikbud report in 2018 about the utilization of Rumah Belajar show this application has been used by 2,968,689 of the total students in Indonesia 45,073,778 students which still far from the expectations of Kemendikbud to used and be accessed by all students in Indonesia from all educational stage, from early childhood education programs to high school. Another problem based on interviews with the Head of the Sub-Division for Application and Control of the Multimedia and Web-Based PTP of the Ministry of Education and Culture said there is expectation to increase the use of Rumah Belajar to be 20% usage rate in 2020. Based on the gap in this study, the researcher will find out the factors that will effected on the use of Rumah Belajar application from a student perspective. This study use quantitative method by doing the questionnaires by users of the Rumah Belajar as the respondent. The data will be analysed by using the PLS-SEM method using tools SmartPLS 3. Based on analysis results, it is known that variable effort expectation, self-management of learning, system quality are positive but do not have a significant effect on user intention to use the application. Other variables such as performance expectations, facility conditions, information quality, enjoyment, playfulness are positively and significantly affect the use of the Rumah Belajar application, then use significantly and positively affects the acceptance rate of the Rumah Belajar application.