

Kajian Pengaruh Penggunaan *Social Network Sites* Dalam Mendukung *E-Learning* Terhadap Motivasi Belajar Siswa

Eva Argarini Pratama

Manajemen Informatika, AMIK Bina Sarana Informatika, Purwokerto
eva.eap@bsi.ac.id

Abstract – *The social networking site is one of the technological facilities available today, where every day is used / accessed by the thousands and even millions of internet users around the world. This now many social networking sites are also used as e-learning. Some of the advantages of e-learning for e-learning is able to provide flexibility, speed, and interactive visualization through the various advantages of each media one of which is a social networking site. See the advantages of social networking sites and e-learning and the benefits that can be gained not cover the shortage of e-learning, view it then carried out this study to analyze how much influence the use of social network sites as a medium of e-learning on the students motivation , From the results of this analysis showed that No significant effect on the use of social networking sites (socialnetwork sites) against a media e-learning on student motivation, but it is also evident that the diversity of gender, age, and the name of the site that digunakan, influential on consumer motivation.*

KataKunci: *Social Network Sites, E-learning, Motivasi Belajar*

1. PENDAHULUAN

Salah satu fasilitas teknologi yang ada sekarang ini adalah adanya internet. Dimana dengan memanfaatkan internet pengguna dapat berinteraksi dimana saja dan kapan saja melalui suatu website, baik website yang masih statis maupun yang dinamis. Dengan website pengguna dapat berinteraksi dan memanfaatkan informasi yang dibutuhkan secara mudah, cepat, dan efisien. Namun selain itu dalam perkembangannya ada suatu jenis website yang juga dapat digunakan sebagai media komunikasi atau penghubung antara satu ke satu atau lebih (grup) pengguna lainnya, masyarakat umumnya menyebut website ini sebagai situs jejaring sosial (*Social Network Sites*).

Pada kenyataannya layanan situs jejaring sosial ini setiap harinya rutin digunakan/ diakses oleh ribuan atau bahkan jutaan pengguna internet diseluruh dunia, dan ternyata jumlah pengguna layanan situs jejaring sosial ini selalu bertambah pada tiap tahunnya, sehingga kesempatan untuk menghabiskan waktu di situs jejaring sosial ini akan berlangsung lebih lama hingga 2x lipat. Dengan semakin mudahnya koneksi internet sekarang ini tidak dapat dipungkiri akan memberikan andil terhadap perubahan cara manusia berinteraksi satu sama lain baik dalam bidang sosial, ekonomi, bahkan pendidikan.

Adapun keutamaan dari penggunaan situs jejaring sosial yang dapat memberikan andil dalam perubahan cara manusia berinteraksi dapat dilihat dari karakteristiknya (Sosiawan, 2011), diantaranya adalah

1. Situs jejaring sosial dapat memfasilitasi/ digunakan sebagai media komunikasi dan

interaksi secara virtual tanpa batas ruang dan waktu.

2. Situs jejaring sosial dapat menjadikan komunikasi secara lebih efisien dari sisi tenaga, waktu, dan biaya karena tidak harus bertatap muka secara langsung.
3. Situs jejaring sosial juga dapat digunakan sebagai media perantara penghilang stress karena dapat memenuhi kebutuhan akan interaksi sosial bagi mereka yang *mobile* dan sulit berinteraksi dengan nyata.
4. Situs jejaring sosial juga dapat digunakan sebagai wadah bertukar pikiran dan dan penyebaran informasi secara mudah.

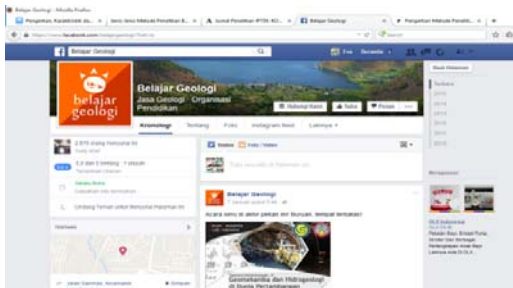
Berkaitan dengan karakteristik ke-empat yang sudah disebutkan di atas, salah satu bentuk dan contoh kongkrit dalam hal ini adalah, sekarang situs jejaring sosial banyak juga digunakan sebagai *e-learning*. Beberapa kelebihan adanya *e-learning* adalah *e-learning* mampu memberikan fleksibilitas, kecepatan, visualisasi dan interaktif melalui berbagai kelebihan dari masing-masing media salah satunya adalah situs jejaring sosial (Sujana, 2005:253), kelebihan lain adalah jauh lebih efektif dari segi biaya, jauh lebih ringkas, tersedia 24 jam/ hari – 7 hari/perminggu dan materi mudah diserap dalam artian dengan adanya fasilitas multimedia baik berupa gambar, teks, animasi, video, suara (L.Tjokro, 2009:187).

Sebagai contoh situs jejaring sosial yang dapat digunakan sebagai *e-learning* adalah *facebook*, *instagram*, *twitter* dan lain-lain yang tergambar seperti berikut:



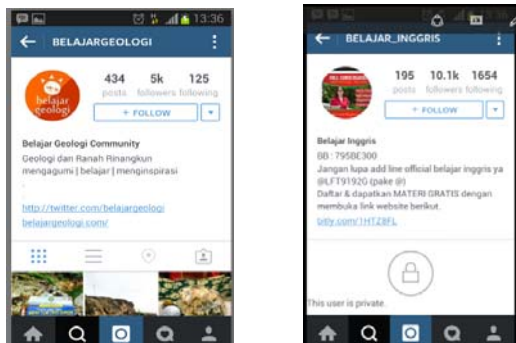
Sumber: www.facebook.com

Gambar 1.1: Kelas I.1 Sekolah Bisnis Online melalui media Facebook



Sumber: www.facebook.com

Gambar 1.2: Belajar Geologi melalui media Facebook



Sumber: www.instagram.com

Gambar 1.3: Belajar Geologi dan Bahasa Inggris melalui media Instagram

Dengan adanya hal tersebut di atas, maka akan ada manfaat yang dapat diambil dengan adanya *e-learning* ini diantaranya menurut Pranoto, dkk (2009:309) adalah mampu meningkatkan partisipasi aktif dari siswa, meningkatkan kemampuan belajar mandiri siswa, meningkatkan kemampuan *sharing* informasi dengan menggunakan perangkat teknologi informasi, dan yang lainnya adalah dengan menggunakan *e-learning* dapat menunjang pelaksanaan proses belajar sehingga dapat meningkatkan daya serap siswa tentang pokok bahasan ajar.

Melihat kelebihan dari situs jejaring sosial dan *e-learning* yang sudah dijabarkan sebelumnya dan manfaat yang dapat diperoleh

tidak menutup adanya kekurangan dari *e-learning* tersebut, menurut Nursalam (2008: 140) ada beberapa kekurangan dari *e-learning* diantaranya yaitu adanya kecenderungan mengabaikan aspek sosial dan akademik namun sebaliknya akan menumbuhkan aspek komersial/bisnis, selain itu juga proses belajar mengajar lebih pada pelatihan daripada pendidikan, akses komputer yang tidak memadai dapat menjadi masalah tersendiri bagi peserta didik, informasi yang didapat bisa bervariasi dalam segi akurasi dan kualitas, sehingga perlu adanya suatu panduan dan fasilitas pertanyaan.

Identifikasi Permasalahan

Berdasarkan apa yang disampaikan pada latar belakang sebelumnya, maka rumusan permasalahan yang akan dibahas adalah apakah ada pengaruh penggunaan dari *social network sites* sebagai media *e-learning* terhadap motivasi belajar siswa.

Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini untuk menganalisa seberapa besar pengaruh penggunaan *social network sites* sebagai media *e-learning* terhadap motivasi belajar siswa.

2.1. Social Network Sites

Social Networking Sites (Situs Jejaring sosial) merupakan suatu sebuah web yang terdiri dari elemen-elemen berbasis pelayanan yang memungkinkan penggunaannya untuk membuat profil, mengundang, menerima, atau mencari teman/ struktur sosial lain untuk dapat bergabung dalam situs tersebut (dimana biasanya berupa individu atau organisasi) yang saling tergabung antara satu dengan satu atau lebih tipe relasi spesifik dan bertujuan seperti nilai, visi, ide, teman, keturunan, informasi, pendidikan, dan dapat juga perdagangan dll (Sosiawan, 2011)

2.2. E-learning

Ada beberapa pengertian mengenai *e-learning* diantaranya adalah:

1. *E-learning* dapat diartikan sebagai media pembelajaran yang diciptakan sebagai tujuan mendukung proses pembelajaran dengan menggunakan sistem elektronik dan komputer (Allen, 2013, 27).
2. *E-learning* juga dapat diartikan sebagai penggabungan prinsip-prinsip dalam proses pembelajaran menggunakan suatu teknologi dimana proses pembelajaran dapat dilaksanakan jarak jauh (Chandrawati, 2010).
3. Adapun pengertian lain dari *e-learning* adalah suatu sistem pembelajaran yang

digunakan sebagai media atau sarana untuk membantu proses belajar mengajar, dimana antara guru dan siswa tidak harus bertatap muka secara langsung dalam suatu kelas pada saat yang sama (Ardiansyah, 2013).

Dari beberapa uraian pengertian *e-learning* di atas dapat disimpulkan bahwa *e-learning* merupakan suatu sistem, media ataupun konsep pendidikan yang memanfaatkan teknologi informasi & teknologi komputer dalam proses belajar mengajar.

2.3. SEM (Structural Equation Modeling)

Metode SEM merupakan suatu metode statistik yang mudah digunakan untuk penggabungan antar analisis faktor dan regresi berganda yang melibatkan banyak variabel. Dimana dampak kemajuan teknologi informasi terhadap pengembangan metode-metode statistik benar-benar berpengaruh, banyak metode multivariate yang dahulu sulit untuk direalisasikan secara manual, misal analisis faktor, regresi berganda lebih dari tiga variabel independen, atau analisis diskriminan. Tujuan dari SEM sendiri secara sederhana adalah untuk menguji apakah model ada memang dapat menjelaskan fenomena yang didapat (Santoso, 2011).

2.4. AMOS (Analysis of Moment Structure)

AMOS merupakan salah satu program atau *software* yang digunakan untuk mengintegrasikan model pada model persamaan struktural (SEM). AMOS dapat membaca data dalam berbagai format data mentah, korelasi dan kovarian.

Amos pada awalnya dirancang sebagai alat untuk pengajaran yang handal dengan metode yang pada dasarnya mudah. Amos mengintegrasikan grafis antarmuka yang mudah digunakan dengan komputasi mesin yang canggih untuk SEM. Penerbitan diagram jalur yang berkualitas dari Amos memberikan gambaran jelas dari model untuk mahasiswa dan sesama peneliti. Metode numerik yang diterapkan dalam Amos adalah yang paling efektif dan diandalkan dapat tersedia (Arbuckle, 2007).

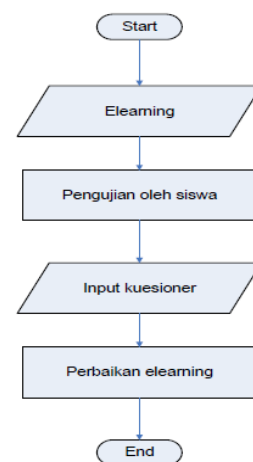
2.5. Penelitian Terkait

Penelitian yang berkaitan dengan penelitian tentang pengaruh suatu variabel terhadap transaksi menggunakan e-commerce adalah sebagai berikut:

1) Pengembangan E-learning berbasis Technology Acceptance Model (Studi Kasus: Bahasa Inggris)

Penelitian ini dilakukan oleh Daniel Kasse, Insap Santosa, dan Ridi Ferdiana, pada tahun 2014. Penelitian ini membahas tentang pembuatan suatu *website* yang dapat memberikan suatu layanan pembelajaran dengan materi yang disajikan disesuaikan dengan kebutuhan siswa. Mengingat media pembelajaran yang selama ini ada dirasa siswa kurang cocok dilihat dari banyaknya keluhan tentang gaya mengajar guru yang cenderung monoton, sehingga terjadi penolakan dalam diri mereka yang berdampak pada kemalasan, kebosanan, dan stres.

Dari hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi dasar untuk pengembangan *website*, sebagai petunjuk untuk komputasi yang lebih lanjut, dengan penyajian materi yang lebih *use friendly* (dapat mudah diterima oleh siswa) dan dapat digunakan sebagai dasar penelitian dengan studi kasus berbeda untuk mata pelajaran atau media yang lain. (Kasse, 2014) Adapun gambaran dari kerangka pikir pada penelitian ini dapat digambarkan seperti berikut:



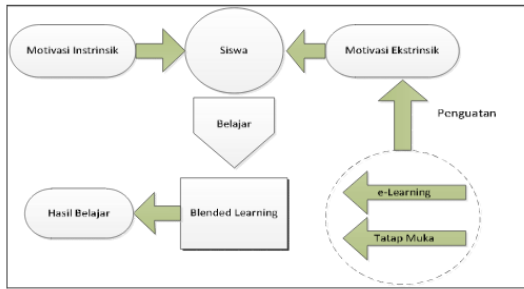
Gambar 2.1: Model Penelitian Daniel Kasse, dkk

2) Pengaruh Blended Learning Terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Siswa Tingkat SMK

Penelitian ini dilakukan oleh Sulihin Sjukur, pada tahun 2012. Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mencari tahu bagaimana keterkaitan antara media yang digunakan dalam belajar akan mempengaruhi motivasi belajar dari siswa. Tujuan tersebut di atas dapat digolongkan ke dalam 2 tujuan utama yaitu mencari tahu perbedaan motivasi belajar dan hasil belajar antara siswa yang diajarkan dengan pembelajaran *blended learning* dibanding siswa yang diajarkan dengan pembelajaran konvensional, selain itu juga untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar dan hasil belajar

siswa akibat penerapan pembelajaran menggunakan *blended learning*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media ataupun metode/ teknik pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran akan mempengaruhi motivasi belajar siswa. Sehingga akan diikuti dengan perbedaan hasil belajar, dimana media/ teknik pembelajaran *blended learning* akan memberikan peningkatan motivasi belajar dan hasil belajar itu sendiri (Sjukur, 2012).

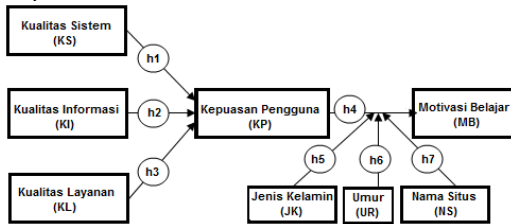


Gambar 2.2: Model Penelitian Sulihin Sjukur

2.6. Kerangka Pemikiran

Dalam melakukan analisa pengaruh penggunaan *social network sites* sebagai media *e-learning* terhadap motivasi belajar siswa, maka perlu adanya identifikasi terhadap faktor-faktor yang dapat memberikan suatu analisa mengenai pengaruh penggunaan *social network sites* sebagai media *e-learning* terhadap motivasi belajar siswa, maka perlu adanya suatu model kerangka pikir yang harus dibuat.

Kemudian dilakukan pengujian tingkat signifikansi interaksi hubungan antara kepuasan pengguna dalam menggunakan *social network sites* dengan motivasi belajar siswa sebagai media *e-learning* berdasarkan data yang didapatkan melalui kuesioner.



Gambar 2.3: Gambar Model Kerangka Pikir

Masing-masing variabel-variabel penelitian di atas akan ditetapkan dan diukur indikator-indikatornya, adapun variabel dan indikator yang digunakan dapat dijelaskan pada tabel berikut :

Variabel	Sumber	Indikator
Kualitas Sistem	Bailey & Pearson (1983)	1. Kenyamanan akses 2. Keluwesan

(KS)		sistem 3. Integritas sistem 4. Waktu respon
Kualitas Informasi (KI)	Bailey & Pearson (1983)	1. Akurasi 2. Ketepatan 3. Kekinian 4. Ketepatan waktu 5. Keandalan 6. Kelengkapan 7. Bentuk 8. Relevan
Kualitas Layanan (KL)	DeLone & McLean (2007)	1. Berwujud 2. Keandalan 3. Kesegeraan 4. Jaminan 5. Empati
Kepuasan Pengguna (KP)	DeLone & McLean (2007)	1. Kepuasan dengan kekhususan 2. Kepuasan menyeluruh 3. Kepuasan Informasi 4. Kesenangan
Motivasi Belajar (MB)	Syamsudin Abin (1996)	1. Durasi Kegiatan 2. Frekuensi Kegiatan 3. Presistensinya pada tujuan kegiatan 4. Ketabahan, keuletan dan kesuliatan untuk mencapai tujuan 5. Pengabdian dan pengorbanan untuk mencapai tujuan 6. Tingkatan aspirasi yang hendak dicapai dengan kegiatan yang dilakukan 7. Tingkat kualifikasi prestas 8. Arah sikapnya terhadap sasaran kegiatan

Hipotesa secara umum (h0) yang diajukan pada penelitian ini adalah diduga terdapat pengaruh penggunaan *social network sites* sebagai media *e-learning* terhadap motivasi belajar siswa. Sedangkan jika di dasarkan pada kerangka pemikiran yang telah di gambarkan di atas, dapat disusun suatu hipotesis, sebagai berikut:

- h1 : Diduga Kualitas Sistem (KS) berpengaruh positif dan signifikan terhadap Kepuasan Pengguna (KP).
- h2 : Diduga Kualitas Informasi (KI) berpengaruh positif dan signifikan terhadap Kepuasan Pengguna (KP).
- h3 : Diduga Kualitas Layanan (KL) berpengaruh positif dan signifikan terhadap Kepuasan Pengguna (KP).

- h4 : Diduga Kepuasan Pengguna (KP) berpengaruh positif dan signifikan terhadap Motivasi Belajar (MB).
- h5 : Diduga signifikansi Motivasi Belajar (MB) yang disebabkan Kepuasan Pengguna (KP) dipengaruhi oleh keragaman perbedaan Jenis Kelamin.
- h6 : Diduga signifikansi Motivasi Belajar (MB) yang disebabkan Kepuasan Pengguna (KP) dipengaruhi oleh keragaman perbedaan Umur.
- h7 : Diduga signifikansi Motivasi Belajar (MB) yang disebabkan Kepuasan Pengguna (KP) dipengaruhi oleh keragaman perbedaan Nama Situs yang digunakan.

3.1. Jenis Penelitian

Penelitian ini dilakukan dimaksudkan untuk membuktikan hipotesa yang dibangun dengan menganalisa pengaruh kesuksesan suatu sistem yang digunakan berupa *social network sites* sebagai media *e-learning* terhadap motivasi belajar siswa, yang diuji dengan teknik SEM dengan menggunakan *tools* AMOS 18.

Penelitian ini merupakan jenis penelitian survei, dimana penelitian dilakukan dengan cara mengambil sampel yang berhubungan dengan objek penelitian secara langsung dari populasi yang ada (Sekaran, 2001)

Dilihat dari permasalahan yang diteliti, penelitian ini termasuk kedalam penelitian eksplanatori. Adapun pengertian dari penelitian eksplanatori sehubungan dengan latar belakang penelitian ini adalah suatu penelitian yang menunjukkan hubungan sebab-akibat dari variabel-variabel yang diteliti. Penelitian eksplanatori ini lebih bertujuan untuk memperoleh keterangan, informasi, data mengenai hal-hal yang belum diketahui. Peneliti hanya menyiapkan beberapa pertanyaan sebagai penuntun untuk memperoleh data primer berupa keterangan, informasi, sebagai data awal yang diperlukan (Nachmias, 1987).

3.2. Variabel dan Pengukuran

Variabel yang digunakan dalam penelitian ini adalah variabel eksogen, variabel endogen dan ditambah dengan variabel moderating, yang disesuaikan dengan model analisis yang digunakan pada penelitian ini adalah *Structural Equation Model* (SEM), menurut (Ferdinand, 2000):

- Variabel eksogen merupakan *variabel bebas atau variabel independen* yang memiliki pengaruh signifikan terhadap variabel lain dan tidak dapat diprediksi oleh variabel lain dalam model. Konstruksi eksogen dalam variabel ini adalah Kualitas Sistem, Kualitas Informasi, Kualitas Layanan.
- Variabel endogen merupakan variabel yang dipengaruhi oleh variabel lain, konstruk

variabel endogen yang ada pada penelitian ini adalah kepuasan konsumen dan Motivasi Belajar.

- Variabel moderating merupakan variabel yang menjadi *key modifiers/moderator* yang memperkuat pengaruh ketiga variabel eksogen utama, adapun variabel moderating yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis kelamin, umur, nama situs *social network* yang digunakan.

3.3. Populasi & Sampel

Populasi adalah sekumpulan dari keseluruhan dari objek-objek yang akan diukur dalam suatu penelitian (Cooper & Schindler, 2003). Adapun populasi dari penelitian ini adalah pengguna situs jejaring sosial atau *social network sites* yang sudah pernah menjadi/ belajar menggunakan media elektronik melalui situs jejaring sosial.

Jumlah sampel yang dianjurkan dalam menggunakan teknik SEM, dengan prosedur estimasi MLE (*Maximum Likelihood Estimate*) adalah 100-200 sampel, hal ini dikarenakan ketika sampel dinaikkan di atas nilai 100, metode ML meningkat sensitivitasnya untuk mendeteksi perbedaan antar data. Begitu sampel menjadi besar (di atas 400 sampai 500), maka metode MLE menjadi sangat *sensitive* dan selalu menghasilkan perbedaan secara signifikan sehingga ukuran *Goodness-of-fit* menjadi jelek (Ghozali, 2011).

3.4. Instrumen Penelitian

Sebagaimana yang telah dijelaskan dalam kerangka pemikiran penelitian sebelumnya, bahwa variabel-variabel dalam penelitian ini adalah Kualitas Sistem, Kualitas Informasi, Kualitas Layanan, Kepuasan Pengguna, yang merupakan variabel penentu kesuksesan suatu sistem yang akan diteliti, dan penggunaan *variabel* tersebut untuk mengetahui apakah situs jejaring sosial tersebut akan dapat dijadikan sebagai media *e-learning* yang baik untuk memacu motivasi belajar siswa, dan ditambah dengan beberapa variabel moderating yaitu jenis kelamin, umur, dan nama jejaring sosial yang digunakan. Dengan menggunakan variabel-variabel tersebut, penelitian ditujukan untuk menganalisa seberapa besar pengaruh kesuksesan suatu sistem, dalam hal ini situs jejaring sosial yang digunakan sebagai media *e-learning* terhadap motivasi siswa menggunakan situs jejaring sosial tersebut.

A. Kualitas Sistem

Kualitas sistem merupakan suatu variabel yang digunakan untuk mengukur seberapa besar kualitas sistem dari teknologi yang digunakan ataupun kualitas pemrosesan

informasinya sendiri. Beberapa peneliti telah mengembangkan beberapa pengukuran untuk mewakili atau menilai kualitas sistem (Jogiyanto, 2007).

B. Kualitas Informasi

Kualitas informasi digunakan untuk mengukur kualitas *output* atau keluaran dari suatu sistem (Jogiyanto, 2007). Untuk penelitian ini pengukuran menggunakan beberapa pengukuran kualitas informasi yang digunakan oleh Barley dan Pearson yaitu akurasi, ketepatan, kekinian, ketepatwaktuan, keandalan, kelengkapan, bentuk, relevan.

C. Kualitas Layanan

Dengan munculnya end user computing (EUC) pada pertengahan tahun 1980 menyebabkan instansi yang berhubungan dengan teknologi sistem informatika tidak hanya menyediakan informasi sebagai bentuk akhir tetapi juga penyedia pelayanan. Karena hasil yang diberikan tidak hanya berupa produk informasi saja, tetapi juga berupa pelayanan, maka pengukuran keefektifan sistem informasi tidak hanya terbatas pada kualitas informasinya saja, tetapi juga seharusnya kualitas pelayanannya. Sebenarnya kualitas layanan merupakan bagian dari kualitas sistem. Akan tetapi perubahan-perubahan peran pemakai akhir seperti perubahan peran manajer yang mempunyai peran EUC dan perubahan peran sistem teknologi informasi yang menjadi peran strategis menyebabkan tuntutan untuk memisahkan pengukuran kualitas pelayanan dari kualitas sistem (Jogiyanto, 2007).

D. Kepuasan Pengguna

Kepuasan Pengguna merupakan respon pengguna sebagai pemakai sistem terhadap penggunaan keluaran sistem informasi tersebut (Jogiyanto, 2007). Dimana apakah sistem informasi yang telah digunakan akan membawa atau menuju kepada tujuan penggunaan sistem informasi tersebut atau tidak.

E. Motivasi Belajar

Motivasi Belajar dapat diartikan sebagai usaha yang dilakukan berdasarkan kesadaran untuk menggerakkan, mengarahkan, dan menjaga suatu tingkah laku seseorang agar memiliki kemauan untuk bertindak melakukan sesuatu sampai mencapai hasil atau tujuannya dapat tercapai (Hamdu, 2011).

Adapun pengertian motivasi belajar yang lain menurut Clayton Alderfer dalam Nashar (2004:42) dapat diartikan sebagai kecenderungan atau usaha yang dilakukan

oleh siswa dalam proses belajar yang didorong oleh keinginan untuk dapat berprestasi atau mendapat hasil dari proses belajar tersebut sebaik mungkin.

Berdasarkan variabel-variabel yang telah dijelaskan dapat diambil beberapa indikator dari permasing-masing variabel, yang kemudian permasing-masing indikator dibuat dalam sebuah pernyataan pada kuesioner.

Skala likert termasuk skala ordinal dimana operasi matematika tidak berlaku untuk data ordinal. Oleh karena itu perlu merubah datanya menjadi data interval dengan memakai proporsi untuk menentukan nilai dari setiap poin angka ordinal, nantinya proporsi itu yang menjadi dasar besar nilai interval dari nilai ordinalnya. Untuk merubah data ordinal menjadi data interval digunakan metode *suksessive interval (Method of Successive Interva/MSI)*.

Hasil dari MSI akan disimpan dalam format *excel* dan langsung digunakan sebagai data mentah untuk dianalisa dengan *software* AMOS 18.

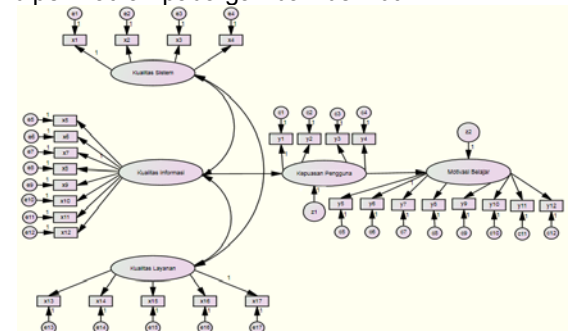
3.5 Data Demografi Responden

Klasifikasi Responden		Jumlah	Persentase
Jenis Kelamin	Laki-laki	40	25,0%
	Perempuan	120	75,0%
Jumlah		160	100%
Umur	< 20 th	75	46,9%
	>=20 th	85	53,1%
Jumlah		160	100%
Nama Situs	Facebook	110	68,7%
	Instagram	50	31,3%
Jumlah		160	100%

4.1. Pengujian Model Berbasis Teori

Berdasarkan kerangka pikir yang sudah dijelaskan pada bab sebelumnya, maka model yang diajukan dalam penelitian ini meliputi beberapa variabel yaitu berupa variabel eksogen dan variabel endogen.

Variabel eksogen melibatkan 17 indikator dan variabel endogen melibatkan 12 indikator. Hubungan kausal antara variabel eksogen dan endogen sebagaimana disebutkan diperlihatkan pada gambar berikut ini:



Gambar 4.1 Model Awal Penelitian

4.2. Pengujian Validitas dan Reliabilitas

Pengujian validitas digunakan untuk menguji kemampuan (keakuratan) suatu indikator sehingga dapat mewakili suatu variabel laten. Untuk mengukur validitas konstruk dapat dilihat dari nilai *loading factor*. Pada penelitian ini dilakukan analisis model *Confirmatory Factor Analysis* (CFA) terhadap variabel laten eksogen dan endogen.

Berdasarkan hasil uji CFA dapat disampaikan uji validitas sebagai berikut :

Tabel 4.1: Uji Validasi Variabel Kualitas Sistem

Indikator	Estimasi	Keterangan
X1	0,880	Konstruk yang valid
X2	0,865	Konstruk yang valid
X3	0,968	Konstruk yang valid
X4	0,850	Konstruk yang valid

Tabel 4.2: Uji Validasi Variabel Kualitas Informasi

Indikator	Estimasi	Keterangan
X5	0,870	Konstruk yang valid
X6	0,845	Konstruk yang valid
X7	0,853	Konstruk yang valid
X8	0,882	Konstruk yang valid
X9	0,975	Konstruk yang valid
X10	0,990	Konstruk yang valid
X11	0,883	Konstruk yang valid
X12	0,866	Konstruk yang valid

Tabel 4.3: Uji Validasi Variabel Kualitas Layanan

Indikator	Estimasi	Keterangan
X13	0,856	Konstruk yang valid
X14	0,887	Konstruk yang valid
X15	0,623	Konstruk yang valid
X16	0,745	Konstruk yang valid
X17	0,590	Konstruk yang valid

Tabel 4.4: Uji Validasi Variabel Kepuasan Konsumen

Indikator	Estimasi	Keterangan
Y1	0,619	Konstruk yang valid
Y2	0,844	Konstruk yang valid
Y3	0,976	Konstruk yang valid
Y4	0,929	Konstruk yang valid

Dari hasil *output standardized loading estimate* sebelumnya, variabel Motivasi Konsumen ini termasuk dalam model *unidentified* sehingga tidak ada solusi yang unik, hal ini disebabkan jumlah parameter yang akan diestimasi lebih besar dari jumlah varian dan kovarian dibagi 2. Pada variabel ini *unidentified* terjadi juga, karena indikator Y9, Y10, Y11 dan Y12 termasuk dalam konstruk yang tidak valid jadi harus dikeluarkan dari model. Masalah *unidentified* ini dapat di atasi dengan mengkonstrains model. Constant dalam AMOS dapat dilakukan dengan dengan menentukan (fix) parameter tambahan. Metode ini yang paling

sering digunakan (Ghozali, 2011).

Hal ini juga yang dilakukan pada indikator pada variabel Motivasi Konsumen ini sehingga indikator variabel Motivasi Konsumen memiliki nilai diatas 0,5. Hal ini berarti keseluruhan indikator yang terdapat pada variabel Motivasi Konsumen merupakan konstruk yang valid.

Tabel 4.5: Uji Validasi Variabel Motivasi Konsumen

Indikator	Estimasi	Keterangan
Y5	0,622	Konstruk yang valid
Y6	0,671	Konstruk yang valid
Y7	0,530	Konstruk yang valid
Y8	0,575	Konstruk yang valid

4.3. Uji Reliabilitas

Tabel 4.6: Uji Reliabilitas Gabungan

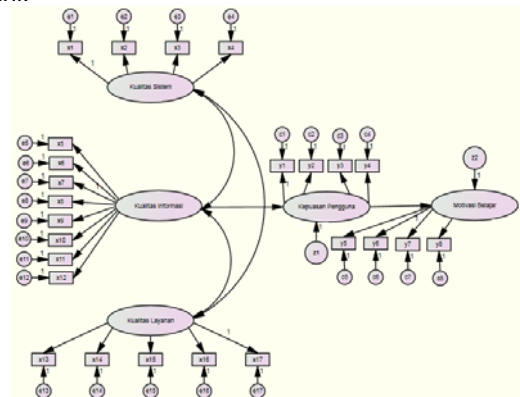
Variabel Laten	Construct Reliability	Variance Extracted
KS	0,972	0,934
KI	0,966	0,856
KL	0,934	0,722
KP	0,915	0,696

Dari tabel tersebut di atas dapat disampaikan bahwa seluruh konstruk variabel eksogen memenuhi syarat *cut-off value* untuk *construct reliability* yaitu memiliki nilai > 0,70. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa masing-masing variabel eksogen memiliki reliabilitas yang baik, kecuali variabel Motivasi Belajar karena memiliki nilai < 0,70.

Cut-off value dari *construct reliability* adalah minimal 0,70 sedangkan *Cut-off value* dari *variance extracted* minimal 0,50 (Ghozali, 2011).

4.4. Uji Kesesuaian

Setelah dilakukan uji validasi dan reliabilitas, maka didapatkan model penelitian sementara seperti terlihat pada gambar dibawah ini:



Gambar 4.1: Model Awal Penelitian

Untuk menyatakan suatu model *fit* (diterima) atau tidak, perlu dilakukan suatu uji

model secara menyeluruh untuk mengukur kesesuaian antara matriks varians kovarians sampel (data observasi) dengan matriks varians kovarians.

Kriteria utama sebagai dasar pengambilan keputusan yaitu jika *probability* (P) $\geq 0,05$ maka matriks varians-kovarians sampel sama (tidak berbeda) dengan matriks varians-kovarians populasi dugaan, artinya model *fit*. Sebaliknya jika nilai P $< 0,05$ maka model tidak *fit*.

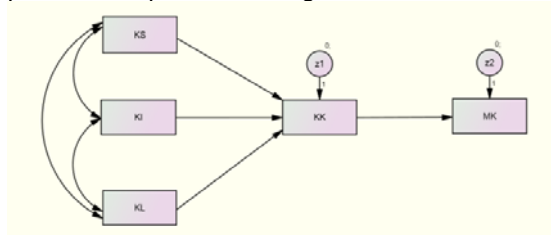
Hasil uji kesesuaian model diketahui nilai *Probability* (P) pada tabel 4.7 di bawah ini kurang dari nilai yang direkomendasikan, yaitu kurang dari 0,05. Hal ini berarti model teori yang diajukan pada penelitian ini tidak sesuai dengan model populasi yang diobservasi. Uji kesesuaian ini hanya berlaku untuk *sample*.

Tabel 4.7: Hasil Uji Kesesuaian Model

Ukuran kesesuaian	Batas nilai kritis	Hasil Uji Model	Keterangan
1. Absolut Fit Measures			
Chi-Square X ² (CMIN)	Kecil, $\leq \chi^2 \alpha$; df	2055.354	Marginal
Probability	$\geq 0,05$	0.000	Marginal
Chi-Square X ² Relatif (CMIN/DF)	$\leq 2,0$	9.259	Marginal
GFI	$\geq 0,90$	0.000	Marginal
RMSEA	$\leq 0,08$	0.244	Marginal
2. Incremental Fit Measures			
AGFI	$\geq 0,90$	0.000	Marginal
TLI	$\geq 0,95$	0.766	Marginal
NFI	$\geq 0,90$	0.771	Marginal
CFI	$\geq 0,95$	0.789	Marginal
3. Parsimonious Fit Measures			
PNFI	$\geq 0,60$	0.623	Baik
PGFI	$\geq 0,60$	0.000	Marginal

Karena nilai P tidak memenuhi persyaratan, maka uji kriteria lain seperti; *incremental fit measures*, dan *parsimonious fit measures* tidak dilanjutkan. Langkah selanjutnya dalam penelitian ini adalah menggunakan analisis jalur (*path analysis*).

Setelah dilakukan modifikasi model dengan analisis jalur, didapatkan model penelitian seperti tersebut gambar di bawah ini:



Gambar 4.2: Model Penelitian Dalam Bentuk Jalur Diagram

4.5. Uji Signifikasi

Dari hasil analisis jalur didapatkan koefisien regresi untuk setiap variabelnya. Uji signifikansi adalah mengecek apakah terdapat nilai yang negative atau nilai yang tidak signifikan, maka dilakukan penghapusan atau drop. Kemudian dibuat model baru dengan analisis jalur.

Adapun dari gambar:4.2 sebelumnya dapat disimpulkan dalam sebuah tabel berikut:

Tabel 4.8: Uji Signifikasi Model Jalur

	Koefisien Regresi	P
KK←KS	.943	***
KK←KI	.571	***
KK←KL	-.423	***
MK←KK	.219	.016

Hubungan kausal akan digunakan apabila memenuhi kriteria nilai P < 0.05 dan koefisien regresi positif.

Dari keseluruhan pengujian signifikansi yang telah dilakukan, diketahui bahwa hubungan antara kualitas informasi dengan kepuasan pengguna memiliki koefisien regresi negatif artinya bahwa nilai tersebut tidak signifikan, sehingga untuk hubungan antara kualitas informasi dengan kepuasan pengguna dilakukan penghapusan atau drop.

Dari keseluruhan pengujian signifikansi yang telah dilakukan, maka didapatkan hasil dari hipotesis umum pertama yaitu penggunaan *social network sites* sebagai media *e-learning* belum berpengaruh secara signifikan terhadap motivasi belajar siswa.

Adapun alasan bahwa penggunaan *social network sites* sebagai media *e-learning* belum berpengaruh secara signifikan terhadap motivasi belajar siswa, karena tidak seluruh variabel dinyatakan signifikan. Didapatkan pula hasil dari hipotesis operasional yang telah dibuat sebelumnya, yaitu seperti yang tertera pada tabel dibawah ini dimana hipotesis H₁ diterima apabila nilai P < 0.05 sedangkan hipotesis H₁ ditolak apabila nilai P ≥ 0.05 .

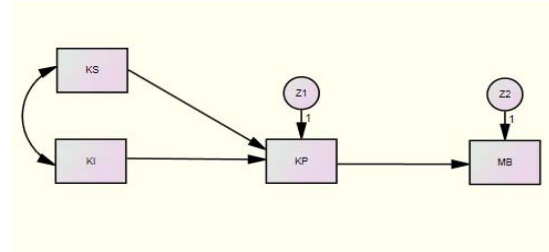
Tabel 4.9: Hasil Hipotesis Operasional

	Hipotesis Deskriptif	Hipotesis Statistik	Hasil
h1	Diduga Kualitas Sistem (KS) berpengaruh positif dan signifikan terhadap Kepuasan Pengguna (KP).	KS ke KP	Diterima (Signifikan)
h2	Diduga Kualitas Informasi (KI) berpengaruh positif dan signifikan terhadap Kepuasan Pengguna (KP).	KI ke KP	Diterima (Signifikan)

h3	Diduga Kualitas Layanan (KL) berpengaruh positif dan signifikan terhadap Kepuasan Pengguna (KP).	KL ke KP	Tidak Diterima (Tidak Signifikan)
h4	Diduga Kepuasan Pengguna (KP) berpengaruh positif dan signifikan terhadap Motivasi Belajar (MB).	KP ke MB	Diterima (Signifikan)

Dari tabel di atas dapat diambil suatu kesimpulan awal bahwa Motivasi Belajar secara *e-learning* tidak dipengaruhi oleh keberhasilan dalam penggunaan *social network sites* sebagai media *e-learning* secara keseluruhan, namun hanya dipengaruhi oleh variabel kualitas sistem dan kualitas informasi. Dan variabel yang tidak berpengaruh, yaitu kualitas layanan. Sedangkan Kepuasan Pengguna terbukti berpengaruh terhadap Motivasi Konsumen.

Setelah dilakukan uji signifikansi, dan telah ditentukan variabel yang digunakan dan yang dihapus atau didrop, maka didapatkan model akhir penelitian seperti pada gambar dibawah ini:



Gambar 4.3: Model Jalur Akhir

Dari hasil uji signifikansi maka didapatkan koefisien regresi yang dituangkan dalam tabel dibawah ini:

Tabel 4.10: Koefisien Regresi Model Jalur

Akhir

Hubungan Kausal	Deskripsi	Koefisien Regresi	P
KP←KS	Kualitas sistem berpengaruh terhadap kepuasan konsumen	.504	***
KP←KI	Kualitas layanan berpengaruh terhadap kepuasan konsumen	.455	***
MK←KP	Kepuasan konsumen berpengaruh terhadap Motivasi Konsumen	-.219	.016

Tabel 4.11: Koefisien Determinasi dan Intercept Model Jalur Akhir

Variabel Endogen	R ²	Intercept
KP	73.8%	3.970
MB	7.20%	24.341

Variabel endogen kepuasan pengguna (KP) dipengaruhi oleh kualitas sistem (KS) dan kualitas informasi (KI). Hasil penelitian menjelaskan kepuasan Pengguna (KP) yang dipengaruhi oleh kualitas sistem (KS), dan kualitas informasi (KI) ini terjadi sebanyak 63.8 %.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan kepuasan pengguna dalam menggunakan *social network sites* dipengaruhi oleh kualitas sistem dan kualitas informasi. Namun pengaruh ini masih perlu ditingkatkan kembali baik dari faktor kualitas sistem dan kualitas informasi mengingat pengaruh dari kedua faktor tersebut masih dalam kisaran 73.8% dimana terdapat 26.2% lagi yang harus ditingkatkan kembali untuk mencapai kepuasan pelanggan yang tinggi.

Variabel endogen Motivasi Belajar (MB) dipengaruhi oleh Kepuasan Pengguna (KP). Hasil penelitian menjelaskan Motivasi Belajar (MB) yang dipengaruhi oleh kepuasan pengguna (KP) ini terjadi sebanyak 7.20 %.

4.6. Uji Moderating

Dalam uji signifikansi moderating ini akan di teliti berpengaruh atau tidaknya keragaman jenis kelamin, umur, dan nama situs yang digunakan terhadap motivasi konsumen yang disebabkan oleh kepuasan konsumen.

A. Kriteria Keragaman Jenis Kelamin

Dengan dasar pengambilan keputusan berpengaruh atau tidaknya suatu kriteria keragaman adalah jika nilai $p > 0.05$, maka H_0 diterima. Akan tetapi jika nilai $p < 0.05$, maka H_0 ditolak.

Berdasarkan hasil *output* pada tabel *model fit summary* bagian *unconstrained* dapat dilihat bahwa nilai *probability*-nya adalah 0,000 yang jauh di bawah 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa H_0 ditolak yang berarti Motivasi Belajar menggunakan situs jejaring sosial sebagai media *e-learning* dipengaruhi oleh keragaman jenis kelamin.

B. Kriteria Keragaman Umur

Dengan dasar pengambilan keputusan berpengaruh atau tidaknya suatu kriteria keragaman adalah jika nilai $p > 0.05$, maka H_0 diterima. Akan tetapi jika nilai $p < 0.05$, maka H_0 ditolak.

Berdasarkan hasil *output* pada tabel *model fit summary* bagian *unconstrained* dapat dilihat bahwa nilai *probability*-nya adalah 0,000 yang jauh di bawah 0,05. Hal ini menunjukkan

bahwa H_0 ditolak yang berarti Motivasi Belajar menggunakan situs jejaring sosial sebagai media *e-learning* dipengaruhi oleh keragaman umur.

C. Kriteria Keragaman Nama Situs Jejaring Sosial yang digunakan

Dengan dasar pengambilan keputusan berpengaruh atau tidaknya suatu kriteria keragaman adalah jika nilai $p > 0.05$, maka H_0 diterima. Akan tetapi jika nilai $p < 0.05$, maka H_0 ditolak.

Berdasarkan hasil *output* pada tabel *model fit summary* bagian *unconstrained* dapat dilihat bahwa nilai *probability*-nya adalah 0,000 yang jauh di bawah 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa H_0 ditolak yang berarti Motivasi Belajar menggunakan situs jejaring sosial sebagai media *e-learning* dipengaruhi oleh keragaman nama situs jejaring sosial yang digunakan.

5. KESIMPULAN

Dalam penelitian ini dimaksudkan untuk mengetahui dan menganalisa pengaruh penggunaan dari *social network sites* sebagai media *e-learning* terhadap motivasi belajar siswa, berdasarkan pengujian-pengujian yang dilakukan, dapat disimpulkan:

1. Belum ada pengaruh yang signifikan pada penggunaan situs jejaring sosial (*socialnetwork sites*) terhadap sebagai media *e-learning* terhadap motivasi belajar siswa
2. Terbukti adanya keragaman jenis kelamin, umur, dan nama situs yang digunakan, berpengaruh pada motivasi konsumen.

Untuk memperluas generalisasi hasil penelitian, disarankan pada penelitian selanjutnya untuk juga dapat menganalisa pengaruh dari penggunaan *social network sites* terhadap bentuk penggunaan fasilitas internet yang lain selain *e-learning*, misal dalam *e-goverment* atau yang lainnya.

DAFTARREFERENSI

- [1] Allen, Michael. (2013). *Michael Allen's Guide to E-learning*. Canada : John Wiley & Sons.
- [2] Ardiansyah, Ivan. (2013). *Eksplorasi Pola Komunikasi dalam Diskusi Menggunakan Moddle pada Perkuliahan Simulasi Pembelajaran Kimia*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- [3] Chandrawati, Sri Rahayu. (2010). Pemanfaatan E-learning dalam Pembelajaran. Vol. 8 No 2.
- [4] Cooper, D. R., & Schindler, P. S. (2003). *Business Research Method. Eight Edition*. New York: McGraw Hill.
- [5] Ferdinand, A. (2000). *Structural Equation Modelling dalam Penelitian Manajemen*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- [6] Ghozali, I. (2011). *Model Persamaan Struktural Konsep & Aplikasi dengan Program AMOS 19.0*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- [7] ----- (2011). *Model Persamaan Struktural Konsep & Aplikasi dengan Program AMOS 19.0*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- [8] Jogiyanto, H. M. (2005). *Model Kesuksesan Sistem Teknologi Informasi*. Yogyakarta: CV. Andi Offset.
- [9] Kasse, Daniel, Insap Santosa, dan Ridi Ferdiana. (2014). *Pengembangan E-learning berbasis Technology Acceptance Model (Studi Kasus: Bahasa Inggris)*. Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika (JANAPATI), Vol.3, Nomor.3, hal 88-92.
- [10] L.Tjokro, Sutanto.(2009). *Presentasi yang Mencekam*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- [11] Nachmias, D. N. (1987). *Research Methods in the Social Sciences*. New York: St. Martin's Press.
- [12] Nursalam dan Ferry Efendi. (2008). *Pendidikan dalam Keperawatan*. Jakarta: Salemba Medika.
- [13] Pratono, Alvini dkk. (2009). *Sains dan Teknologi*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- [14] Santoso, S. (2011). *Structural Equation Modeling (SEM) Konsep dan Aplikasi dengan AMOS 18*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- [15] Sjukur, Sulihin. (2012). *Pengaruh Blended Learning Terhadap Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Siswa Tingkat SMK*. Jurnal Pendidikan Vokasi, Vol.2, Nomor 3, hal 368-377.
- [16] Sosiawan, Edwi. (2011). *Penggunaan Situs Jejaring Sosial sebagai Media Interaksi dan Komunikasi di Kalangan Mahasiswa*. Jurnal Ilmu Komunikasi, Vol.9, Nomor 1, hal.60-75.
- [17] Sujana, Janti Gristinawati dan Yuyu Yulia. (2005). *Perkembangan Perpustakaan di Indonesia*. Bogor: IPB Press.
- [18] Syamsudin, Abin.(1996).*Psikologi Kependidikan*. Bandung: PT Remaja Rosda Karya.