

PENGARUH *BLENDED E-LEARNING SYSTEM SELF-EFFICACY* TERHADAP MINAT SISWA MENGGUNAKAN VIDEO ANIMASI PEMBELAJARAN BERDASARKAN TAM

Mila Martha^{1*}, Zulherman²

¹Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka

¹mila.fionspro@gmail.com

Abstract

Indonesia has switched to online learning due to the COVID pandemic. While technology-based learning media and learning styles are required for remote learning, one of these styles is blended learning, which addresses the absence of technology in today's educators' usage of monotonous or repetitive learning media. The purpose of this study was to determine the effect of the Blended E-Learning System Self-Efficacy (BELSSE) learning style on students' interest in using learning animation videos based on the VN Editor Application. This study uses TAM theory to describe what influences students' interest in applying animated videos based on the VN Editor application. Using an animated video based on the VN Editor application to make observations and provide treatment in this study, this analysis method is a form of quantitative experiment. In this experiment, data collection was done by giving a questionnaire using a Google form link to 85 students from grades 4 and 5 of elementary school. The results of the study, after being calculated using Smart PLS 3.0, from 8 existing hypotheses, found that 5 hypotheses were significant and 3 hypotheses were not significant in accepting using the VN Editor Application in Blended Learning of E-Learning System Self-Efficacy (BELSSE).

Keywords: *animation video; blended e-learning; TAM; self efficacy; VN editor*

Abstrak

Wabah covid membuat Indonesia beralih ke pembelajaran jarak jauh untuk pendidikan. Sedangkan pembelajaran jarak jauh membutuhkan gaya pembelajaran dan media pembelajaran berbasis teknologi, salah satu gaya pembelajaran yang berbasis teknologi ialah pembelajaran Blended Learning, Minimnya teknologi dalam penggunaan media pembelajaran oleh pendidik saat ini dalam pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran yang sama atau monoton. Sehingga tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh gaya belajar *Blended of E-Learning System Self-Efficacy* (BELSSE) terhadap minat siswa dalam menggunakan video animasi pembelajaran berbasis Aplikasi VN Editor. Untuk mendeskripsikan, apa yang mempengaruhi minat siswa dalam mengaplikasikan video animasi berbasis aplikasi VN Editor, penelitian ini menggunakan teori TAM. Menggunakan video animasi berbasis aplikasi VN Editor untuk melakukan observasi dan memberikan perlakuan dalam studi ini yang dimana metode analisis ini adalah bentuk kuantitatif eksperimen. Dalam percobaan ini pengumpulan data diambil dengan memberikan kuesioner menggunakan link google form kepada 85 siswa dari kelas 4 dan 5 SD. Hasil penelitian setelah dihitung menggunakan Smart PLS 3.0, dari 8 hipotesis yang ada, 5 hipotesis yang signifikan dan 3 hipotesis yang tidak signifikan dalam menerima menggunakan Aplikasi VN Editor pada Pembelajaran Blended of E-Learning System Self-Efficacy (BELSSE).

Kata Kunci: *blended e-learning; TAM; self efficacy; video animasi; VN editor*

Received : 2022-07-03

Approved : 2022-10-10

Revised : 2022-10-06

Published : 2022-10-30



Jurnal Cakrawala Pendas is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.

Pendahuluan

Wabah global Covid-19 yang dimulai pada tahun 2020 memberikan pengaruh yang signifikan terhadap kehidupan masyarakat, khususnya di Indonesia (Giatman et al., 2020). Pandemi Covid-19 ini juga telah memberikan pengaruh terhadap sistem pendidikan di seluruh dunia (Owusu-Fordjour & Koomson, C. K.2 Hanson, 2020). Pendidikan saat ini merupakan fungsi terpenting dalam peradaban manusia. Semua penemuan kehidupan manusia, dari semua lapisan masyarakat, dimulai dengan pendidikan (Bahasoan et al., 2020). Pendidikan berfungsi sebagai panduan bagi orang untuk mencapai kebutuhan dasar mereka dalam hidup, bertindak sebagai titik poros bagi orang untuk tumbuh menjadi panutan yang positif (Zulherman, Aji, et al., 2021).

Akibat dari Pandemi Covid-19 pada pendidikan yaitu, meluasnya penutupan sekolah, dimana seluruh siswa diminta untuk berpartisipasi dalam pembelajaran jarak jauh melalui pembelajaran online. (Wu et al., 2010). Menurut pengamatan kami selama ini, pendidik Indonesia terus menggunakan metode pengajaran dan bahan ajar yang berulang-ulang, terutama untuk anak-anak di sekolah dasar yang belajar daring sehingga kurangnya pengalaman e-learning, kesulitan belajar dan pemahaman tanpa instruksi langsung, serta interaksi yang buruk antara pembelajar dan guru adalah semua masalah yang muncul dalam pembelajaran online (X. Liu, 2013).

Untuk memperoleh pembelajaran online yang baik, diperlukan gaya pembelajaran online yang baik, dimana gaya belajar mengacu pada metode pembelajaran yang disukai siswa (Francisco, 2021). Di masa pandemi, salah satu gaya pembelajaran yang bisa digunakan adalah Blended Learning, yaitu jenis pembelajaran campuran melibatkan aktivitas tatap muka dan online (Garrison & Kanuka, 2004). Salah satu gaya belajar Blended Learning yang dapat digunakan pada saat pandemi ialah Blended E- Learning System Self- Efficacy (BELSSE), yaitu merupakan pembelajaran campuran, dengan strategi potensial dimana ingin meningkatkan keterlibatan dan pembelajaran siswa (Hughes, 2007). Dimana pembelajaran ini menawarkan berbagai strategi pembelajaran yang bermanfaat untuk self-efficacy, yang terhubung dengan penilaian seseorang terhadap kapasitas mereka untuk menggunakan pembelajaran tradisional dan online dalam aktivitas sehari-hari (Latip et al., 2020). Tentu saja, gaya belajar saat ini diperkuat oleh Internet dan teknologi yang berdampak besar pada pendidikan (Saputra et al., 2021).

Pemanfaatan teknologi dan informasi yang dilakukan oleh pendidik dapat di lihat dari media pembelajaran yang akan digunakan dalam meningkatkan efektivitas dan kualitas kerja guru, serta keberhasilan kegiatan pembelajaran (Hapsari et al., 2019; Zulherman, 2018). Media pembelajaran mengacu pada peralatan atau perangkat lunak yang dipekerjakan oleh guru untuk memberikan informasi kepada siswa ketika mereka belajar (Rahayu et al., 2021). Salah satu media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi masa kini dan dapat di gunakan dimana saja ialah Video Animasi Pembelajaran, dikarenakan Video Animasi tersedia secara luas serta mudah didapat dan benar-benar gratis (Fayanto et al., 2019).

Video Animasi adalah jenis media yang menggabungkan unsur audio dan visual untuk menyampaikan informasi (Azzajjad et al., 2021). Kelebihan video animasi yaitu kemampuan untuk mengubah materi yang sulit menjadi sesuatu yang dapat dijelaskan melalui gambar dan suara, sehingga Video Animasi ini sangat berguna ketika digunakan dalam pembelajaran anak-anak (Rosdiana & Ulya, 2021). Pada penelitian ini untuk membuat Video Animasi pembelajaran ini menggunakan aplikasi pendukung yaitu VN editor ,VN Editor adalah aplikasi yang digunakan untuk menghasilkan Video Animasi Pembelajaran, aplikasi VN Editor dapat

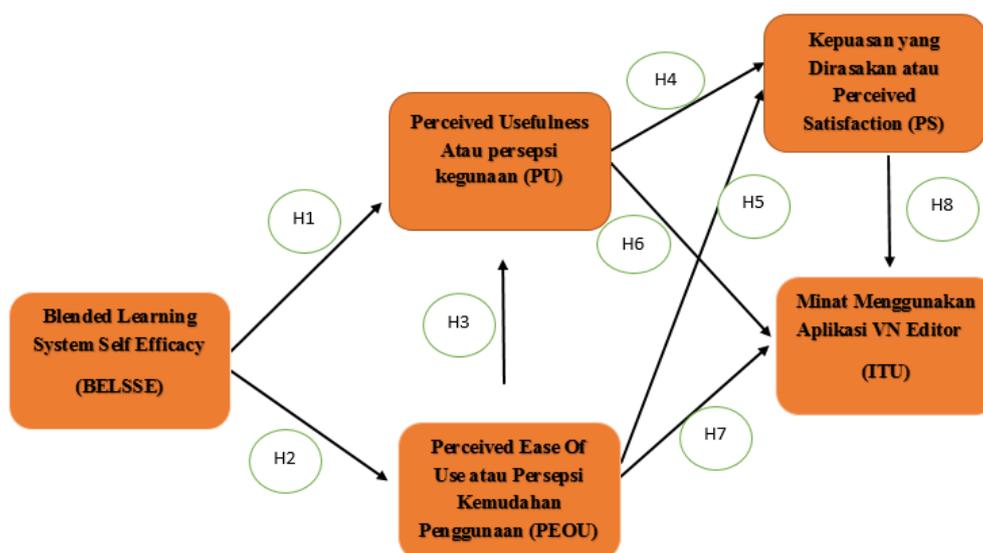
dengan mudah membuat video animasi karena fiturnya yang luas dan ringan (Feri & Zulherman, 2021; Qoyimah, 2021).

Oleh karena itu penulis termotivasi untuk melakukan penelitian lebih lanjut dan menawarkan satu solusi potensial dengan masalah penggunaan media pembelajaran yang monoton dan kurangnya pendidik dalam memanfaatkan teknologi modern dalam menyampaikan materi kepada siswa, sehingga dengan demikian peneliti mengajukan rumusan masalah pada penelitian ini ialah bagaimana pengaruh gaya belajar Blended of E-Learning System Self- Efficacy (BELSSE) dalam menggunakan video animasi pembelajaran berbasis Aplikasi VN Editor berdasarkan model TAM. Seperti penelitian sebelumnya, penelitian ini berfokus pada penggunaan Model Penerimaan Teknologi (TAM), penggunaan TAM pada penelitian kali ini untuk mengukur minat siswa dalam penggunaan video animasi pembelajaran berbasis Aplikasi VN Editor dalam pembelajaran Blended E-Learning System Self Efficacy.

Metode Penelitian

Untuk menguji efisiensi media video animasi dalam pembelajaran Blended E-Learning Self Efficacy dilakukan Eksperimen Kuantitatif dan untuk mengumpulkan data kuantitatif minat siswa pada penelitian kali ini menggunakan survei yang menyertakan angket dalam mengumpulkan data (Dewi et al., 2021; Zulherman, Zain, et al., 2021). Dalam penelitian ini, model yang diusulkan didasarkan pada Technology Acceptance Model (TAM), dimana model ini berfungsi sebagai dasar untuk memahami peran masing-masing komponen dalam penelitian ini, dengan adanya perbaikan yang dapat dilakukan pada model ini agar lebih efisien (Chen & Zhou, 2016). TAM digunakan untuk menunjukkan sikap terhadap penggunaan media, dimana antara keyakinan pengguna (kegunaan yang dirasakan) serta niat perilaku (Venkatesh; Viaswanath & Davis; Fred D., 2000; Zulherman, Nuryana, et al., 2021).

Untuk mengetahui atau mengukur minat siswa dalam memanfaatkan teknologi dalam model pembelajaran ini, penelitian yang dilakukan saat ini adalah membangun Model TAM, menggunakan komponen eksternal Blended E-learning Self Efficacy (BELLSE) sebagai faktor eksternal (Al-Azawei et al., 2017). Gambar berikut menunjukkan analisis model TAM yang digunakan dalam penelitian ini:



Gambar 1. Model Penelitian TAM

Blended E-learning System Self-Efficacy

Dalam penelitian ini, BELSSE (Blended of E-Learning System Self-Efficacy) adalah pendekatan pembelajaran yang memadukan pembelajaran tradisional dan online untuk menawarkan kepercayaan diri siswa pada kemampuan mereka untuk menggunakan "sistem dan teknologi e-learning" untuk belajar (Warren et al., 2021). Dimana dalam penelitian ini menjadikan BELSSE sebagai faktor eksternal yang mendukung dalam menggunakan Model TAM ini, Variabel eksternal yang disebutkan dalam model TAM asli dapat mempengaruhi utilitas yang dirasakan (PU) dan kegunaan (PEOU), (Al-Azawei et al., 2017); (I. F. Liu et al., 2010). Peneliti menyelidiki apakah variabel eksternal mempengaruhi niat pelajar untuk menggunakan pembelajaran online secara langsung atau tidak langsung dalam penelitian ini. Serta Faktor inilah yang menjadi penentu PU dan PEOU menurut penulis, oleh karena itu hipotesis yang dirumuskan yaitu:

H1: Apakah *Blended of E-Learning System Self-Efficacy* (BELSSE) Berpengaruh Positif Terhadap Persepsi kegunaan (*Perceived Usefulness*)?

H2: Apakah *Blended of E-Learning System Self-Efficacy* (BELSSE) Berpengaruh Positif Terhadap kemudahan kegunaan (*Perceived Ease Of Use*)?

Persepsi Kegunaan (PU)

Perceived Usefulness atau persepsi kegunaan (PU), Dalam model TAM, persepsi kegunaan (PU) merupakan variabel inti yang digunakan untuk menyelidiki adopsi teknologi atau Kegunaan yang dirasakan yang berasal dari gagasan konsumen bahwa teknologi tertentu dapat membantu mereka meningkatkan kinerja pekerjaan mereka (Venkatesh; Viaswanath & Davis; Fred D., 2000). *Perceived Usefulness* atau persepsi kegunaan (PU), model TAM mengasumsikan efek langsung pada ITU yaitu penggunaan Video animasi dalam pembelajaran akan memengaruhi minat menggunakan aplikasi VN Editor (Al-Azawei et al., 2017); (I. F. Liu et al., 2010). Oleh karena itu hipotesis yang dirumuskan pada penelitian ini ialah:

H6: Apakah Persepsi kegunaan (*Perceived Usefulness*) Berpengaruh Positif Terhadap minat menggunakan Aplikasi VN Editor (*Intention To Use VN Editor*)?

Persepsi Kemudahan Penggunaan (PEOU)

Perceived Ease Of Use atau Persepsi Kemudahan Penggunaan (PEOU) berkaitan dengan persepsi seseorang tentang betapa mudahnya menggunakan teknologi dan seberapa yakin mereka dengan kemampuan mereka untuk menanganinya (KARTAL et al., 2022). Persepsi Kemudahan Penggunaan (PEOU) menunjukkan bahwa orang memanfaatkan teknologi karena mereka percaya itu mudah digunakan dan karena mereka yakin mereka bisa mengelolanya (Teo, 2009). Persepsi Kemudahan Penggunaan (PEOU) mempengaruhi kuat terhadap sikap dan minat menggunakan VN Editor Aplikasi dan mempengaruhi pada keyakinan seseorang mengenai sejauh mana menggunakan teknologi, persepsi kegunaan (PU) (Bertagnolli, 2011) (Venkatesh; Viaswanath & Davis; Fred D., 2000). Dengan demikian Hipotesis yang dirumuskan pada penelitian kali ini ialah:

H3: Apakah kemudahan penggunaan (*Perceived Ease Of Use*) Berpengaruh Positif Terhadap kegunaan (*Perceived Usefulness*)?

H7: Apakah kemudahan penggunaan (*Perceived Ease Of Use*) Berpengaruh Positif Terhadap minat menggunakan Aplikasi VN Editor (*Intention To Use VN Editor*)?

Perceived Satisfaction (PS)

Kepuasan yang Dirasakan atau *Perceived Satisfaction (PS)*, dimana Kepuasan belajar dalam penggunaan video animasi pembelajaran berbasis aplikasi VN Editor dalam pembelajaran Blended Learning System Self Efficacy sangat penting karena dapat memberikan gambaran yang bernuansa keberhasilan penggunaan video animasi pembelajaran berbasis aplikasi VN Editor dalam pembelajaran *Blended Learning System Self Efficacy* (Garrison & Kanuka, 2004). Dimana Siswa akan merasa puas setelah menggunakan program VN Editor oleh karena itu kegunaan (PU) dan kemudahan Penggunaan (PEOU) berdampak pada kepuasan pengguna(PS) (Liaw, 2008). Karena siswa tidak akan puas jika mereka merasa bahwa sistem tertentu tidak akan membantu dan juga kepuasan yang dirasakan siswa akan mempengaruhi Minat Penggunaan (ITU), oleh karena itu Hipotesis yang akan dirumuskan pada penelitian kali ini ialah:

H4: Apakah Persepsi kegunaan (*Percived Usefulness*) Berpengaruh Positif terhadap Kepuasan yang Dirasakan (PS)?

H5: Apakah kemudahan penggunaan (*Perceived Ease Of Use*) Berpengaruh Positif terhadap Kepuasan yang Dirasakan (PS)?

H8: Apakah Kepuasan yang dirasakan (PS) berpengaruh positif terhadap minat menggunakan Aplikasi VN Editor (*Intention To Use VN Editor*)?

Minat Menggunakan Aplikasi VN Editor

Model Penelitian TAM dikembangkan untuk mengetahui perilaku serta niat penggunaan terhadap suatu teknologi (Davis et al., 1989). Pengguna suatu teknologi akan memilih sikapnya dalam menggunakannya jika mereka menganggap teknologi itu berharga bagi penggunanya oleh karena itu TAM mengambil niat seseorang untuk terlibat dalam suatu tindakan yang dikenal sebagai niat perilaku (BI) (Cheng, 2014). Pada penelitian kali ini berfokus pada Kepuasan dan Minat yang dirasakan setelah Menggunakan Aplikasi VN Editor dalam pembuatan Video Animasi pembelajaran *Blended E-Learning System Self Efficacy*.

Tabel 1. Contoh Demografi

<i>Jenis kelamin</i>	<i>Frekuensi</i>	<i>Persentase</i>
Pria	48	56,5%
Perempuan	37	43,5%
<i>Usia</i>		
10 tahun	35	41,2%
11 tahun	33	38,9%
12 tahun	16	18,8%
13 tahun	1	1,1%
<i>Kelas</i>		
4 A	19	22,4%
4 B	31	36,5%
5 A	35	41,1%

Kuesioner atau instrumen kuesioner akan digunakan untuk mengumpulkan data untuk penelitian ini dan akan dibagikan kepada 85 siswa sekolah dasar yang sudah menggunakan Video Animasi Pembelajaran Berbasis Aplikasi VN Editor didalam pembelajarannya. Dimana kuesioner yang diberikan merupakan jenis kuesioner tertutup yaitu menggunakan skala pengukuran interval pada paradigma Skala Likert(Riany et al., 2016). Dalam mengisi

kuesioner dilakukan menggunakan link google form yang berisikan indikator pertanyaan yang sebelumnya di ambil dari penelitian (Al-Azawei et al., 2017) yang di terjemahkan lalu disesuaikan dengan penelitian ini. Dengan jawaban yang akan diberikan oleh responden atau peserta penelitian diukur melalui Skala likert maksimal 5 (lima) poin, dari 1 (Sangat tidak setuju) sampai 5 (Sangat Setuju).

Dalam menentukan jumlah pengamatan pada penelitian ini menggunakan Aplikasi Gpower, dengan Test Familynya menggunakan *F test* dan Statical Testnya menggunakan *Linier multiple regression: Fixed model*, R2 deviation from zero dengan power 0,8 dan untuk *Number of Predictors* merupakan jumlah variabel yang terdapat pada penelitian ini yaitu ada 4 ,sehingga dihasilkan total Sample Sizenya yaitu 85(Yenipinar et al., 2019).

Dalam penelitian ini, mengelola data menggunakan SmartPLS 3.0 untuk menguji beberapa hipotesis, dan model struktural serta estimasi validitas dan reliabilitas instrumen dihitung secara sederhana (Sarstedt et al., 2020)

Hasil dan Pembahasan

Hasil Uji Reliabilitas Dan Validitas

Indikator *Blended Learning Self Efficacy*, kebahagiaan pengguna, persepsi kegunaan, persepsi kesederhanaan penggunaan, dan ketertarikan pada program VN Editor dalam pembelajaran Blended Learning System Self Efficacy, semuanya diperhitungkan saat menghitung data untuk penerimaan aplikasi VN Editor, semua indikator tersebut harus lulus dalam Uji Reliabilitas Dan Validitas.

Tujuan Uji Reliabilitas dan Validitas adalah untuk mengevaluasi konsistensi jawaban yang diberikan oleh 85 responden dengan menggunakan SmartPLS 3.0, dimana dapat kita lihat hasilnya pada tabel 2.

Tabel 2. Hasil Uji Reliabilitas Dan Validitas

<i>Variabel</i>	<i>Item</i>	<i>Pemuatan</i>	<i>Alpha Cronbach</i>	<i>Keandalan Komposit</i>	<i>AVE</i>
<i>Blended E-learning System self-efficacy (BELSSE)</i>	BELSSE 1	0.861	0.608	0.836	0.718
	BELSSE 3	0.834			
<i>Persepsi Kegunaan (PU)</i>	PU 1	0.917	0.881	0.927	0.809
	PU 2	0.948			
	PU 3	0.829			
<i>Persepsi Kemudahan Penggunaan (PEOU)</i>	PEOU 1	0.946	0.880	0.943	0.893
	PEOU 3	0.944			
<i>Kepuasan yang Dirasakan(PS)</i>	PS 1	0.943	0.917	0.948	0.858
	PS 2	0.948			
	PS 3	0.887			
<i>Minat Menggunakan Aplikasi VN Editor</i>	ITU 1	0.884	0.732	0.882	0.789
	ITU 2	0.892			

Pada tabel 2 merupakan hasil dari Uji Reliabilitas dan Validitas, Uji Validitas Diskriminan adalah langkah pertama, dan melibatkan penerapan nilai pemuatan silang antara indikator dan konstruk., dimana hasilnya dapat kita lihat bahwa indikator BELSSE 2 dengan nilai 0.369 , PEOU 2 dengan potensi nilai 0.096 dan PEOU 4 dengan nilai 0.084 Dihilangkan dikarenakan tidak memenuhi Nilai korelasi pemuatan silang yang dimana untuk setiap variabel konstruk harus $> 0,70$. Sedangkan Untuk indikator yang lainnya dapat dinyatakan memenuhi validitas diskriminan dikarenakan memiliki nilai yang memenuhi Nilai cross loading correlation, yang dapat kita lihat pada tabel 2 bagian Pemuatan (Setiaman, 2020).

Selanjutnya hasil dari Pemeriksaan Validitas untuk Konvergensi, yaitu Untuk Pemeriksaan Validitas untuk Konvergensi sendiri Menggunakan nilai Average Variance Extracted (AVE) ketika melebihi 0,50 dapat di terima kurang dari itu tidak diterima. Dari hasil data pada Tabel 2 diketahui bahwa diperoleh nilai AVE untuk setiap variabel yaitu Blended E-learning System self-efficacy(BELSSE) (0.718), Persepsi Kegunaan (PU)(0.809), Persepsi Kemudahan Penggunaan (PEOU)(0.893), Kepuasan yang Dirasakan(PS)(0.858), dan Minat Menggunakan Aplikasi VN Editor (0.789). Dapat disimpulkan bahwa dalam penelitian ini, untuk setiap variabel yang terdapat pada Tabel 2 dimana seluruh variabel dinyatakan valid terhadap dan Validitas Konvergen (Kurniasih et al., 2020).

Terakhir ada Hasil Uji Reliabilitas atau Uji Cronbach Alpha, Uji Reliabilitas atau Uji Cronbach Alpha dilakukan untuk mengukur validitas konvergen, dengan nilai composite reliability minimal adalah 0,60 dan lebih dari 0,70 dapat diterima dengan baik. Pada Penelitian ini didapatkan Hasil Nilai Composite Reliability dari setiap Variabel, yaitu Blended E-learning System self-efficacy(BELSSE) (0.608), Persepsi Kegunaan (PU)(0.881), Persepsi Kemudahan Penggunaan (PEOU)(0.880), Kepuasan yang Dirasakan(PS)(0.917), dan Minat Menggunakan Aplikasi VN Editor (0.732). Dapat dikatakan bahwa setiap variabel dalam penelitian ini dapat dikatakan dapat dipercaya atau valid (Setiaman, 2020).

Tabel 3. Hasil Uji Hipotesis

Hipotesa	Jalur	Std. Beta	Std. Error	Nilai-T	Nilai-P	Bias	Keyakinan Selang		Hasil
							5%	95.0%	
H1	Blended Of E-Learning System Self-Efficacy> Persepsi Kegunaan	0.445	0.102	4.380	0.000	0.012	0.283	0.621	Didukung
H2	Blended Of E-Learning System Self-Efficacy> Kemudahan Kegunaan	0.465	0.103	4.518	0.000	-0.010	0.251	0.627	Didukung
H3	Kemudahan Penggunaan> Persepsi Kegunaan	0.438	0.098	4.449	0.000	-0.010	0.239	0.592	Didukung
H4	Persepsi Kegunaan > Kepuasan Yang Dirasakan	0.107	0.124	0.856	0.194	0.013	-0.094	0.333	Tidak Didukung
H5	Kemudahan Penggunaan>	0.682	0.094	7.229	0.000	-0.010	0.507	0.835	Didukung

H6	Kepuasan Yang Dirasakan Persepsi Kegunaan > Minat Menggunakan Aplikasi VN Editor	0.238	0.157	1.520	0.065	-0.008	-0.023	0.472	Tidak Didukung
H7	Kemudahan Penggunaan > Minat Menggunakan Aplikasi VN Editor	-0.188	0.149	1.265	0.103	0.003	-0.423	0.055	Tidak Didukung
H8	Kepuasan Yang Dirasakan > Minat Menggunakan Aplikasi VN Editor	0.689	0.161	4.281	0.000	0.003	0.437	0.937	Didukung

Dalam penelitian ini, program SmartPLS 3.0 digunakan untuk menguji hipotesis menggunakan metodologi bootstrap satu arah, dimana prosedur perhitungan diulang hingga 500 kali. Saat menguji hipotesis, model struktural diperiksa untuk melihat apakah ia memiliki struktur yang kuat dan benar, Nilai t-tabel dalam penelitian dengan tingkat kepercayaan 95% adalah 1,977 karena derajat presisi atau batas ketidaktepatan (α) = 5% maka nilai P= 0,05. Hipotesis diterima jika nilai t-statistik lebih besar dari nilai t-tabel (t-statistik > 1,977). Hipotesis ditolak jika nilai t-statistik lebih kecil atau sama dengan t-tabel (t-statistik < 1,977). (Kurniasih et al., 2020).

Dapat kita lihat pada Tabel 3, bahwa didapatkan hasil dimana ada delapan hipotesis yang diajukan oleh peneliti tiga diantaranya ditolak, yaitu H4 dengan nilai T-statistik (0.856) dengan nilai P(0.194), H6 dengan nilai T-statistik(1.520) dengan nilai P(0.065) Dan H7 dengan nilai T-statistik(1.265) dengan nilai P(0.103), dikarenakan Nilai yang dimiliki ini tidak memenuhi aturan nilai. Dengan demikian dapat kita simpulkan hipotesis penelitian ini sebagai berikut:

(H1) *Blended Of E-Learning System Self- Efficacy Berpengaruh positif dan signifikan terhadap Persepsi Kegunaan Menggunakan Aplikasi VN Editor ((β = 0.445; t = 4.380; p < 0.000)*

Hal ini terbukti dari temuan pengolahan data bahwa hubungan antara Blended E-Learning System Self Efficacy terhadap Persepsi Kegunaan menggunakan Aplikasi VN Editor memiliki nilai T-statistik sebesar 4.380 dengan ini dinyatakan lebih besar dari aturan Nilai T-statistik yaitu lebih besar dari 1.977, dimana dapat disimpulkan bahwa hubungan antara Blended E-learning System Self Efficacy memiliki efek yang menguntungkan dan penting untuk Persepsi Kegunaan menggunakan Aplikasi VN Editor yang terbukti bahwa H1 diterima. Yang artinya bahwa Pembelajaran *blended e-learning system self efficacy* berperan dalam menggunakan Aplikasi VN Editor. Sama seperti penelitian sebelumnya (Al-Azawei et al., 2017) bahwa BELSSE memiliki dampak kecil namun cukup besar pada PU, dikarenakan ,kurang kemahiran dengan teknologi tertentu berarti lebih banyak pekerjaan diperlukan untuk melakukan aktivitas tertentu, yang dimana hal tersebut akan mempengaruhi PS dan ITU.

(H2) *blended of e-learning system self- efficacy Berpengaruh positif dan signifikan terhadap Kemudahan Kegunaan Menggunakan Aplikasi VN Editor ((β = 0.465; t = 4.518; p < 0.000)*

Hal ini terbukti dari temuan pengolahan data bahwa hubungan antara Blended E-Learning System Self Efficacy terhadap Kemudahan Kegunaan Menggunakan Aplikasi VN Editor memiliki nilai T-statistik sebesar 4.518 dengan ini dinyatakan lebih besar dari aturan Nilai T-statistik yaitu lebih besar dari 1.977, dimana dapat disimpulkan bahwa hubungan antara Blended E-learning System Self Efficacy memiliki efek yang menguntungkan dan penting terhadap Kemudahan Kegunaan Menggunakan Aplikasi VN Editor yang terbukti bahwa H2 diterima. Yang artinya bahwa pembelajaran *blended e-learning system self efficacy* berperan dalam Kemudahan menggunakan Aplikasi VN Editor. Hal ini sama seperti pada penelitian sebelumnya (Al-Azawei et al., 2017) dimana hasilnya BELSSE memiliki dampak yang lebih besar pada PEOU daripada PU. dimana dalam penelitian, Salah satu pandangan adalah bahwa siswa berpikir e-learning terintegrasi adalah alat pembelajaran yang praktis.

(H3) Kemudahan Penggunaan Berpengaruh positif dan signifikan terhadap Persepsi Kegunaan menggunakan Aplikasi VN Editor ($\beta = 0.438$; $t = 4.449$; $p < 0.000$)

Hal ini terbukti dari temuan pengolahan data bahwa hubungan antara Kemudahan Penggunaan terhadap Persepsi Kegunaan menggunakan Aplikasi VN Editor memiliki nilai T-statistik sebesar 4.449 dengan ini dinyatakan lebih besar dari aturan Nilai T-statistik yaitu lebih besar dari 1.977, dimana dapat disimpulkan bahwa hubungan antara Kemudahan Penggunaan memiliki dampak yang positif dan signifikan terhadap Persepsi Kegunaan menggunakan Aplikasi VN Editor yang terbukti bahwa H3 diterima. Yang artinya semakin mudah dalam menggunakan suatu teknologi akan mempengaruhi bagaimana kegunaan yang dirasakan dalam penggunaan Aplikasi VN Editor.

(H4) Persepsi Kegunaan Berpengaruh Negatif dan tidak signifikan terhadap Kepuasan Yang Dirasakan menggunakan Aplikasi VN Editor ($\beta = 0.107$; $t = 0.856$; $p < 0.194$)

Hal ini terbukti dari temuan pengolahan data bahwa hubungan antara Persepsi kegunaan terhadap Kepuasan yang dirasakan menggunakan Aplikasi VN Editor berpengaruh Negative dan tidak signifikan, dengan memiliki nilai T-statistik sebesar 0.856 yang mana nilai tersebut tidak memenuhi standar Nilai T-statistik yaitu lebih besar dari 1.977, dapat kita simpulkan bahwa untuk H4 pada Penelitian ini di tolak, artinya faktor kegunaan yang dirasakan atau persepsi kegunaan tidak mempengaruhi terhadap kepuasan yang dirasakan menggunakan Aplikasi VN Editor.

(H5) Kemudahan Penggunaan Berpengaruh positif dan signifikan terhadap Kepuasan Yang Dirasakan menggunakan Aplikasi VN Editor ($\beta = 0.682$; $t = 7.229$; $p < 0.000$).

Hal ini terbukti dari temuan pengolahan data bahwa hubungan antara Kemudahan Penggunaan terhadap Kepuasan yang dirasakan menggunakan Aplikasi VN Editor memiliki nilai T-statistik sebesar 7.229 ini lebih besar dari aturan Nilai T-statistik yaitu lebih besar dari 1.977, dapat disimpulkan bahwa hubungan antara Kemudahan Penggunaan memiliki dampak yang positif dan signifikan terhadap Kepuasan yang dirasakan menggunakan Aplikasi VN Editor yang terbukti bahwa H5 diterima. Yang artinya semakin mudah dalam menggunakan suatu teknologi akan mempengaruhi bagaimana kepuasan yang dirasakan dalam menggunakan Aplikasi VN Editor.

(H6) Persepsi Kegunaan Berpengaruh Negatif dan tidak signifikan terhadap Minat Menggunakan Aplikasi VN Editor ($\beta = 0.238$; $t = 1.520$; $p < 0.065$).

Hal ini terbukti dari temuan pengolahan data bahwa hubungan antara Persepsi kegunaan terhadap Minat Menggunakan Aplikasi Vn Editor berpengaruh Negative dan tidak signifikan, dimana dengan memiliki nilai T-statistik sebesar 1.520 yang mana nilai tersebut tidak memenuhi standar Nilai T-statistik dimana yaitu harus lebih besar dari 1.977, dengan

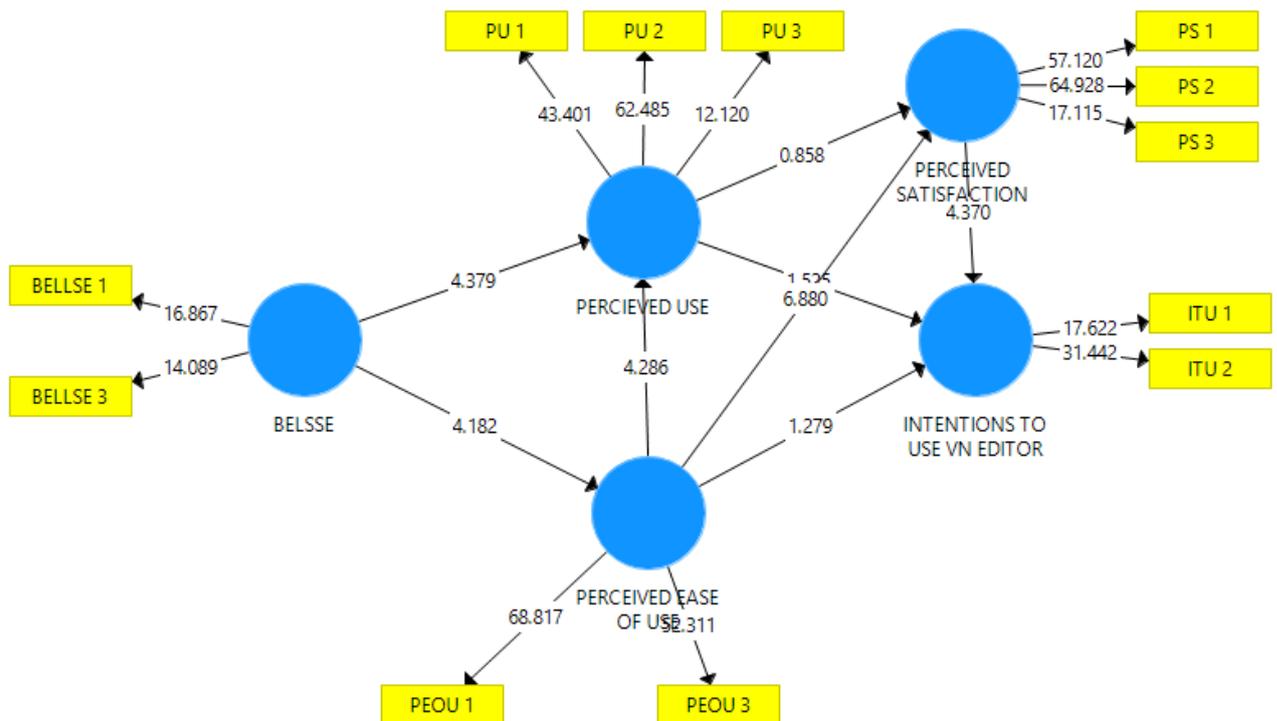
demikian dapat kita simpulkan bahwa untuk H6 pada Penelitian ini di tolak, artinya semakin rendah faktor kegunaan yang dirasakan atau persepsi kegunaan maka semakin rendah juga minat dalam Menggunakan Aplikasi Vn Editor.

(H7) Kemudahan Penggunaan Berpengaruh Negatif dan tidak signifikan terhadap Minat Menggunakan Aplikasi VN Editor ($\beta = -0.108$; $t = 1.265$; $p < 0.103$).

Hal ini terbukti dari temuan pengolahan data bahwa hubungan antara Kemudahan Penggunaan terhadap Minat Menggunakan Aplikasi Vn Editor berpengaruh Negative dan tidak signifikan, dimana dengan memiliki nilai T-statistik sebesar 1.265 yang mana nilai tersebut tidak memenuhi standar Nilai T-statistik yaitu harus lebih besar dari 1.977, dengan demikian dapat kita simpulkan bahwa untuk H7 pada Penelitian ini di tolak, artinya semakin sulit Penggunaan pada Aplikasi VN Editor membuat minat menggunakan Aplikasi VN Editor semakin rendah.

(H8) Kepuasan Yang Dirasakan Berpengaruh Positif dan signifikan terhadap Minat Menggunakan Aplikasi VN Editor ($\beta = 0.689$; $t = 4.281$; $p < 0.000$).

Hal ini terbukti dari temuan pengolahan data bahwa hubungan antara Kepuasan Yang Dirasakan terhadap Minat Menggunakan Aplikasi VN Editor memiliki nilai T-statistik sebesar 4.281 hal ini lebih besar dari aturan Nilai T-statistik yaitu lebih besar dari 1.977. Akibatnya, dapat dikatakan bahwa hubungan antara Kepuasan Yang Dirasakan memiliki dampak yang positif dan signifikan Minat Menggunakan Aplikasi VN Editor, yang terbukti bahwa H8 diterima. Yang artinya semakin banyak kepuasan yang dirasakan dalam menggunakan Aplikasi VN Editor meningkatkan minat dalam menggunakan VN Edit.



Gambar 2. Model Hipotesis SEM

Kesimpulan

Pada penelitian ini model TAM yang digunakan untuk menentukan faktor-faktor yang mempengaruhi setiap studi, untuk mengetahui minat siswa dalam menggunakan video animasi berbasis aplikasi vn editor dalam pembelajaran Blended E-Learning System Self Efficacy. Dengan hasil yaitu, terdapat 5 hipotesis yang mempengaruhi, dan ada 3 hipotesis tanpa pengaruh signifikan terhadap hasil penelitian, sehingga penelitian ini memberi tahu faktor apa saja yang akan mempengaruhi dalam minat menggunakan VN Editor. Dengan demikian, meskipun beberapa siswa masih belum tertarik menggunakannya, tetapi lebih banyak siswa yang tertarik menggunakan video animasi berbasis aplikasi VN Editor di Blended E-Learning System Self Efficacy Learning dengan melihat apa yang didapat dari respon positif diberikan oleh siswa dan dari hasil penghitungan data. Penelitian ini diharapkan dapat memanfaatkan Aplikasi VN Editor sebagai salah satu media pembelajaran. alternatif selama periode pembelajaran *online*, memungkinkan pembelajaran kreatif dan pemanfaatan media pembelajaran berbasis Video yang dapat menyerupai pembelajaran di kelas tradisional.

Daftar Pustaka

- Al-Azawei, A., Parslow, P., & Lundqvist, K. (2017). Investigating the effect of learning styles in a blended e-learning system: An extension of the technology acceptance model (TAM). *Australasian Journal of Educational Technology*, 33(2), 1–23. <https://doi.org/10.14742/ajet.2741>
- Azzajjad, M. F., Tendrita, M., & Ahmar, D. S. (2021). Effect of animation and review video making (arvima) in non-classical learning model on independent learning and students' learning outcome. *Linguistics and Culture Review*, 5(S3), 967–976. <https://doi.org/10.21744/lingcure.v5ns3.1657>
- Bahasoan, A. N., Wulan Ayuandiani, Muhammad Mukhram, & Aswar Rahmat. (2020). Effectiveness of Online Learning In Pandemic Covid-19. *International Journal of Science, Technology & Management*, 1(2), 100–106. <https://doi.org/10.46729/ijstm.v1i2.30>
- Bertagnolli, C. (2011). Perceived Usefulness, Perceived Ease Of Use And User Acceptance Of Information Technology. *Delle Vicende Dell'agricoltura in Italia; Studio e Note Di C. Bertagnolli.*, 13(3), 319–340. <https://doi.org/10.5962/bhl.title.33621>
- Chen, Q. L., & Zhou, Z. H. (2016). Unusual formations of superoxo hepta oxomolybdates from peroxo molybdates. *Inorganic Chemistry Communications*, 67(3), 95–98. <https://doi.org/10.1016/j.inoche.2016.03.015>
- Cheng, Y. M. (2014). Roles of interactivity and usage experience in e-learning acceptance: A longitudinal study. *International Journal of Web Information Systems*, 10(1), 2–23. <https://doi.org/10.1108/IJWIS-05-2013-0015>
- Davis, F. D., Bagozzi, R. P., & Warshaw, P. R. (1989). User Acceptance of Computer Technology: A Comparison of Two Theoretical Models. *Management Science*, 35(8), 982–1003. <https://doi.org/10.1287/mnsc.35.8.982>
- Dewi, S. M., Prawiyogi, A. G., Anwar, A. S., & Wahyuni, C. S. (2021). Efektivitas Strategi Direct Reading Thnking Activities terhadap Peningkatan Kemampuan Membaca Pemahaman Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(1), 453–455. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i1.786>

- Fayanto, S., Herawati, R., & Sulisworo, D. (2019). The Development of Learning Videos on PowToon-based Work and Energy Topics to Support Flipped Classroom Learning. *IOSR Journal of Research & Method in Education (IOSR-JRME)*, 9(4), 51–58. <https://doi.org/10.9790/1959-0904015158>
- Feri, A., & Zulherman, Z. (2021). Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis Nearpod. *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(3), 418. <https://doi.org/10.23887/jipp.v5i3.33127>
- Francisco, D. C. (2021). The Learning Style of Students and Its Effect on Their Metacognitive Awareness during COVID-19 Pandemic. *International Journal of Academic Multidisciplinary Research*, 5(February), 123–129. www.ijeais.org/ijamr
- Garrison, D. R., & Kanuka, H. (2004). Blended learning: Uncovering its transformative potential in higher education. *Internet and Higher Education*, 7(2), 95–105. <https://doi.org/10.1016/j.iheduc.2004.02.001>
- Giatman, M., Siswati, S., & Basri, I. Y. (2020). Online Learning Quality Control in the Pandemic Covid-19 Era in Indonesia. *Journal of Nonformal Education*, 6(2), 168–175. <https://doi.org/https://doi.org/10.15294/jne.v6i2.25594>
- Hapsari, A. S., Hanif, M., Gunarhadi, & Roemintoyo. (2019). Motion graphic animation videos to improve the learning outcomes of elementary school students. *European Journal of Educational Research*, 8(4), 1245–1255. <https://doi.org/10.12973/eu-jer.8.4.1245>
- Hughes, G. (2007). Using blended learning to increase learner support and improve retention. *Teaching in Higher Education*, 12(3), 349–363. <https://doi.org/10.1080/13562510701278690>
- KARTAL, T., KIZILTEPE, İ. S., & KARTAL, B. (2022). Extending Technology Acceptance Model with Scientific Epistemological and Science Teaching Efficacy Beliefs: A Study with Preservice Teachers. *Journal of Education in Science, Environment and Health*. <https://doi.org/10.21891/jeseh.1055590>
- Kurniasih, A., Santoso, A. K., Riana, D., Kadafi, A. R., Dari, W., & Husin, A. I. (2020). TAM Method and Acceptance of COVID-19 Website Users in Indonesia. *Journal of Physics: Conference Series*, 1641(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1641/1/012020>
- Latip, M. S. A., Noh, I., Tamrin, M., & Latip, S. N. N. A. (2020). Students' Acceptance for e-Learning and the Effects of Self-Efficacy in Malaysia. *International Journal of Academic Research in Business and Social Sciences*, 10(5). <https://doi.org/10.6007/ijarbss/v10-i5/7239>
- Liaw, S. S. (2008). Investigating students' perceived satisfaction, behavioral intention, and effectiveness of e-learning: A case study of the Blackboard system. *Computers and Education*, 51(2), 864–873. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2007.09.005>
- 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*, 54(2), 600–610. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2009.09.009>
- Liu, X. (2013). Interaction in Distance-Learning Courses. *Journal of the American Society for Information Science and Technology*, 64(July), 1852–1863. <https://doi.org/10.1002/asi>
- Owusu-Fordjour, C. 1., & Koomson, C. K.2 Hanson, D. (2020). *European Journal of Education*

- Studies THE IMPACT OF COVID-19 ON LEARNING* -. 88–101.
<https://doi.org/10.5281/zenodo.3753586>
- Qoyimah, N. (2021). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Vn Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Smp. *J I M P - Jurnal Informatika Merdeka Pasuruan*, 5(2), 12–18.
<https://doi.org/10.37438/jimp.v5i2.263>
- Rahayu, N. D., Zulherman, & Yatri, I. (2021). Animated Video Media Based on Adobe after Effects (AEF) Application: An Empirical Study for Elementary School Students. *Journal of Physics: Conference Series*, 1783(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1783/1/012116>
- Riany, J., Fajar, M., & Lukman, M. P. (2016). Penerapan Deep Sentiment Analysis pada Angket Penilaian Terbuka Menggunakan K-Nearest Neighbor. *Sisfo*, 06(01), 147–156.
<https://doi.org/10.24089/j.sisfo.2016.09.011>
- Rosdiana, L., & Ulya, R. M. (2021). The Effectiveness of the Animation Video Learning Earth's Layer Media to Improve Students' Concept Understanding. *Journal of Physics: Conference Series*, 1899(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1899/1/012172>
- Saputra, N., Hikmah, N., Yustitia, V., Saputra, M., Wahab, A., & Junaedi, J. (2021). Implementation of Online Learning Using Online Media, During the Covid 19 Pandemic. *Budapest International Research and Critics Institute (BIRCI-Journal): Humanities and Social Sciences*, 4(2), 1802–1808. <https://doi.org/10.33258/birci.v4i2.1857>
- Sarstedt, M., Ringle, C. M., & Hair, J. F. (2020). Handbook of Market Research. In *Handbook of Market Research* (Issue September). <https://doi.org/10.1007/978-3-319-05542-8>
- Setiaman, S. (2020). Analisa Parsial Model Persamaan Struktural. *Media Statistika*, 12(1), 78.
- Teo, T. (2009). Modelling technology acceptance in education: A study of pre-service teachers. *Computers and Education*, 52(2), 302–312. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2008.08.006>
- Venkatesh; Viaswanath, & Davis; Fred D. (2000). A Theoretical Extension of the Technology Acceptance Model: Four Longitudinal Field Studies. *Management Science*, 46(2), 186–204.
<https://doi.org/https://doi.org/10.1287/mnsc.46.2.186.11926>
- Warren, L., Reilly, D., Herdan, A., & Lin, Y. (2021). Self-efficacy, performance and the role of blended learning. *Journal of Applied Research in Higher Education*, 13(1), 98–111.
<https://doi.org/10.1108/JARHE-08-2019-0210>
- Wu, J. H., Tennyson, R. D., & Hsia, T. L. (2010). A study of student satisfaction in a blended e-learning system environment. *Computers and Education*, 55(1), 155–164.
<https://doi.org/10.1016/j.compedu.2009.12.012>
- Yenipinar, A., Koç, Ş., Çanga, D., & Kaya, F. (2019). Determining Sample Size in Logistic Regression With G-Power. *Black Sea Journal OfEngineering and Science*, 2(1), 16–22.
<https://orcid.org/0000-0003-1666-4859>
- Zulherman, Nuryana, Z., Pangarso, A., & Zain, F. M. (2021). Factor of zoom cloud meetings: Technology adoption in the pandemic of COVID-19. *International Journal of Evaluation and Research in Education*, 10(3), 816–825. <https://doi.org/10.11591/ijere.v10i3.21726>
- Zulherman, Z. (2018). The Development of High School Physics Learning Module on Wave

Subject. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 8(2), 143–148.
<https://doi.org/10.30998/formatif.v8i2.2305>

Zulherman, Z., Aji, G. B., & Supriansyah, S. (2021). Android Based Animation Video Using Millealab Virtual Reality Application for Elementary School. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 10(4), 754–764. <https://doi.org/10.23887/jpi-undiksha.v10i4.29429>

Zulherman, Zain, F. M., Napitupulu, D., Sailin, S. N., & Roza, L. (2021). Analyzing Indonesian Students' Google Classroom Acceptance During COVID-19 Outbreak: Applying an Extended Unified Theory of Acceptance and Use of Technology Model. *European Journal of Educational Research*, 10(4), 1697–1710. <https://doi.org/10.12973/eu-jer.10.4.1697>