



Faktor Penentu Keberhasilan Manajemen E-learning dan Minat Belajar Mahasiswa (Studi kasus mahasiswa F'TI Universitas Sebelas April Sumedang)

Leni Nurhayati^{1*}, Reny Rian Marlina², Sri Bakti Handayani Ningsih³, Iyat Ratna K⁴
^{1,3,4}Dosen Tetap Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Sebelas April Sumedang, Indonesia

²Dosen Tetap Program Studi Statistika, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Islam Bandung, Indonesia

E-mail: leninurhayati82@gmail.com¹, renyrianmarliana@gmail.com², sribekti@unsap.ac.id³, iratna@unsap.ac.id⁴

*Korespondensi penulis: leninurhayati82@gmail.com

Abstract. Along with the development of the digital era, the use of e-Learning has become inevitable. Almost all countries in the world, including Indonesia, are implementing e-learning in the world of education. However, to be able to implement e-learning successfully, there are several determining factors for success that must be met. The determining factors for the success of implementing e-learning cannot be separated from how management is carried out by an institution in implementing learning using e-learning. The success of e-learning implementation is also influenced by the level of user satisfaction. The successful implementation of e-learning can also influence students' interest in learning. The aim of this research is to determine the factors determining the success of e-learning implementation and their influence on students' interest in learning. The research method used is quantitative research. The conclusion obtained from the results of this research is that there are 2 factors that determine success in implementing e-learning, management of the content development process and management of the e-learning environment. E-learning environment management has a significant influence on four constructs of student learning interest, namely involvement, interest, acceptance and feelings of enjoyment. And management of the content development process has a significant effect on acceptance and feelings of enjoyment. So the research results show that E-Learning Environment management has a significant effect on interest in learning, while Content Development Process management for buying gas only has a significant effect on aspects of acceptance and feelings of pleasure.

Keywords: Determining Success Factors, E-Learning Environment Management, Content Development Process Management, Interest in Learning.

Abstrak. Seiring dengan perkembangan era digital saat ini penggunaan e-Learning menjadi suatu hal yang tak terelakkan. Hampir seluruh negara di dunia termasuk Indonesia ikut mengimplementasikan e-learning dalam dunia pendidikan. Akan tetapi untuk dapat mensukseskan implementasi e-learning terdapat beberapa faktor penentu keberhasilan yang harus terpenuhi, Faktor penentu keberhasilan dari implementasi e-learning tidak terlepas dari bagaimana manajemen yang dilakukan oleh sebuah institusi dalam menerapkan pembelajaran menggunakan e-learning. Keberhasilan implementasi e-learning juga dipengaruhi oleh tingkat kepuasan penggunaannya. Kesuksesan implementasi e-learning juga dapat mempengaruhi minat belajar siswa. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui faktor faktor penentu keberhasilan implementasi e-learning dan pengaruhnya terhadap minat belajar siswa. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif. Kesimpulan yang diperoleh dari hasil penelitian ini adalah terdapat 2 faktor penentu keberhasilan dalam implementasi e-learning manajemen proses pengembangan konten dan manajemen lingkungan e-learning. Manajemen lingkungan e-learning berpengaruh signifikan terhadap empat konstruk minat belajar mahasiswa yaitu keterlibatan, ketertarikan, penerimaan, dan perasaan senang. Dan manajemen proses pengembangan konten berpengaruh signifikan terhadap penerimaan dan perasaan senang. Sehingga hasil penelitian menunjukkan bahwa manajemen E-Learning Environment berpengaruh secara signifikan terhadap minat belajar sedangkan manajemen Content Development Process beli gas hanya berpengaruh signifikan terhadap aspek penerimaan dan perasaan senang.

Kata Kunci: Faktor Penentu Keberhasilan, Manajemen E-Learning Environment, Manajemen Content Development Process, Minat Belajar.

1. LATAR BELAKANG

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah memunculkan era digital dengan transformasi yang serba online. Dalam era digital saat ini banyak diterapkan teknologi dengan fasilitas yang serba mudah dan memungkinkan. Contohnya di bidang pendidikan yang saat ini telah melahirkan inovasi dalam proses pembelajaran. Pembelajaran tidak lagi didominasi dengan pertemuan yang mengharuskan tatap muka secara langsung tapi sudah bisa dilakukan secara daring.

Pembelajaran daring sudah diterapkan dalam dunia Pendidikan mulai dari sekolah tingkat dasar sampai perguruan tinggi. Media pembelajaran yang diterapkan pun beraneka ragam. Dibantu dengan alat berinteraksi dan berkomunikasi antar individu maupun kelompok seperti ponsel, tablet, laptop, PC, dan gadget lainnya yang sudah serba canggih dan terhubung dengan jaringan internet sehingga memungkinkan terakses secara global. Selain itu juga telah diterapkan pemanfaatan berbagai aplikasi pembelajaran daring seperti *Google Classroom*, *Animaker*, *Edmodo*, *Zoom*, *Edpuzzle*, dan aplikasi *E-Learning* lainnya yang dibuat secara *customized*.

Pembelajaran daring dianggap sebagai suatu solusi terbaik ketika terjadi pandemic covid-19. Pihak perguruan tinggi / universitas menggunakan berbagai media digital untuk memudahkan mahasiswa dalam mendapatkan pendidikan selama masa pandemic. Ada harapan bahwa teknologi pembelajaran baru akan membantu mengubah pembelajaran dan pengajaran di universitas menjadi pengalaman yang lebih menarik bagi para mahasiswa abad ke-21 (Russel, 2009). Dengan adanya internet dan *world wide web* potensi akses mahasiswa di seluruh dunia meningkat secara drastis. Sehingga pembelajaran daring saat ini menyediakan aneka sumberdaya pendidikan dalam berbagai media yang mampu mendukung komunikasi secara serempak (*synchronous*) dan tidak serempak (*asynchronous*) antara mahasiswa dan dosen maupun antar sesama mahasiswa itu sendiri. Namun tidak semua negara memiliki tingkat kesiapan yang matang dalam menerapkan *e-learning* ini. Seperti halnya di Indonesia yang telah menerapkan pembelajaran daring baik dalam masa pandemi maupun masa setelahnya. *E-Learning* dianggap sebagai salah satu metode pembelajaran yang baru agar tidak terjadinya *loss learning* ketika pembelajara tatap muka tidak dapat dilakukan. Akan tetapi implementasi *E-Learning* di Indonesia masih mengalami berbagai hambatan dan tantangan.

Pada implementasi *e-learning*, faktor-faktor yang mempengaruhi tingkat kepuasan pengguna diantaranya yaitu siswa, guru, mata pelajaran, teknologi, desain system, dan dimensi lingkungan (Sun *et al.*, 2008). Dalam mensukseskan implementasi *E-Learning* perlu diketahui

factor penentu keberhasilannya. Faktor penentu keberhasilan dalam implementasi *e-learning* berdasarkan Odunaike, Olugbara dan Ojo (2013) diantaranya :

1. Kesiapan *e-learning*
2. Rencana keberlanjutan
3. Adopsi praktik-praktik terbaik yang terkenal,
4. Pelatihan,
5. Kolaborasi *e-learning*
6. Maksimalisasi penggunaan sistem manajemen pembelajaran (LMS),
7. Konten *online*
8. Pengembangan kurikulum.

Faktor-faktor yang mempengaruhi keberhasilan dari implementasi *e-learning* di atas tidak terlepas dari bagaimana manajemen yang dilakukan oleh sebuah institusi dalam menerapkan pembelajaran menggunakan *e-learning*. Hal ini berkaitan erat dengan tujuan utama dari implementasi *e-learning* pada sebuah pembelajaran *online*. Tujuan utama dari sebuah pembelajaran menggunakan *e-learning* tidak terletak pada kemampuan dan kemudahan melatih atau transfer ilmu kepada siapa saja, kapan saja dan dimana saja, melainkan terletak pada kemampuan institusi atau instruktur (guru/dosen) untuk melatih dan transfer ilmu pada orang yang tepat agar mendapatkan keterampilan dan pengetahuan yang tepat pada waktu yang tepat (Govindasamy, 2002). Selain faktor penentu keberhasilan terdapat juga faktor yang dapat menyebabkan kegagalan pada implementasi *e-learning* diantaranya tantangan teknologi, kurangnya dukungan teknis, kurangnya kesadaran, kesiapan universitas, kualitas konten mata kuliah, kemampuan TI anggota fakultas, penerimaan anggota fakultas terhadap sistem *e-learning*, rendahnya pengetahuan anggota fakultas, kurangnya keamanan dan masalah privasi, dan kurangnya infrastruktur teknologi (Almaiah, Al-Khasawneh and Althunibat, 2020).

Kunci utama dalam mengelola *e-learning* diantaranya penyampaian konten, teknologi, sumber daya manusia, dan proses integrasi *e-learning* dalam organisasi, sehingga institusi harus dapat memahami konsep *people*, *process*, dan *products* yang terlibat dalam *e-learning* (Khan, 2005). Standar manajemen implementasi *E-Learning* berdasarkan Khan (2005) secara iterasi dapat dijabarkan menjadi:

1. Rangkaian kesatuan orang, proses, dan produk dalam *e-learning* (*P3 Model*)
2. Tim Manajemen
3. Pengelolaan *e-learning*

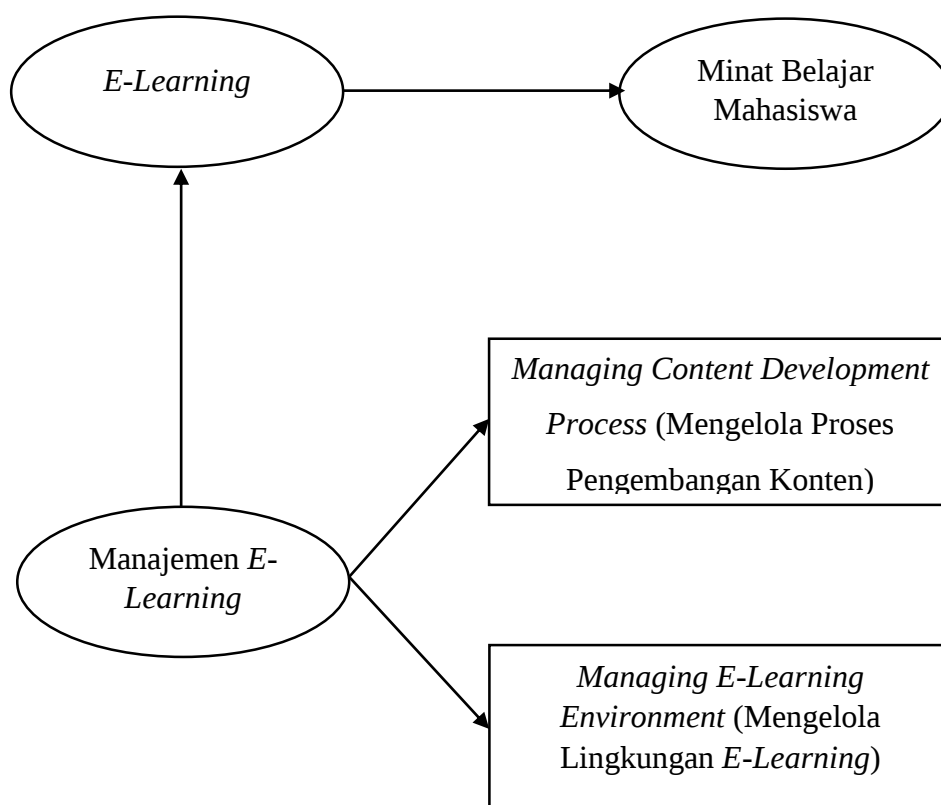
Dengan demikian manajemen implementasi *e-learning* sangat penting untuk diperhatikan agar keberhasilan dari implementasi *e-learning* dalam penyelenggaraan pembelajaran *online* dapat tercapai. Manajemen *e-learning* membutuhkan sistem untuk membuat, menyimpan dan memelihara semua konten dan sumber daya *e-learning* yang mengacu pada pengelolaan berbagai tahapan poses *e-learning* termasuk diantaranya perencanaan, desain, produksi, evaluasi, pengiriman, dan pemeliharaan (Khan, 2005).

Minat belajar merupakan suatu rasa untuk menyukai ataupun tertarik pada suatu hal dan aktivitas belajar tanpa ada yang menyuruh untuk belajar (Ricardo & Meilani, 2017). Indikator-indikator dalam minat belajar yaitu adanya perasaan tertarik dan senang untuk belajar, partisipasi aktif, kecenderungan untuk memperhatikan, daya konsentrasi yang tinggi, mempunyai perasaan positif, kemauan belajar yang terus meningkat, kenyamanan pada saat belajar, dan mampu membuat keputusan berkaitan dengan proses belajar yang dijalannya (Yunitasari dan Hanifah, 2020). Faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar yaitu; faktor kurikulum, faktor dari dalam diri siswa, faktor metode mengajar, faktor guru, serta sarana dan prasarana, termasuk penggunaan multimedia pembelajaran. Faktor lain yang mempengaruhi adalah; motivasi dan cita-cita, keluarga, peranan guru, sarana dan prasarana, teman pergaulan, dan mass media. Minat belajar mahasiswa sangat mempengaruhi proses pembelajaran sehingga merupakan salah satu faktor penting dalam upaya meningkatkan pembelajaran (Luo, 2020).

Dalam memenuhi tuntutan pasar global dan untuk mengakomodasi harapan mahasiswa dalam adopsi TIK untuk pembelajaran membuat banyak pihak terutama pihak universitas mengimplementasikan *e-learning*. Manajemen *e-learning* yang tepat dapat membantu dalam kesuksesan penyelenggaraan *E-learning*. Hasil penelitian terdahulu *E-learning* memberikan pengaruh signifikan terhadap minat belajar siswa (I. Sofwan et.al, 2021), sedangkan menurut Y. Sari et.al (2021) *e-learning* tidak memberikan pengaruh signifikan terhadap minat belajar akan tetapi memberikan pengaruh signifikan terhadap motivasi belajar. Dengan mengetahui tingkat kualitas manajemen *e-learning* dapat memberikan gambaran untuk menerapkan strategi yang tepat dalam implementasi *e-learning* sehingga dapat meningkatkan minat belajar. Oleh karena itu perlu dianalisis factor penentu keberhasilan manajemen e-learning dan pengaruhnya terhadap minat belajar.

2. METODOLOGI PENELITIAN

Tahapan penelitian dimulai dengan pengamatan terhadap implementasi *e-learning* pada FTI Universitas Sebelas April Sumedang. Dimana ditemukan beberapa fenomena yang memberikan indikasi mengenai adanya factor-faktor yang mempengaruhi kesuksesan pengimplementasian *e-learning*. Secara keseluruhan konseptual pembentukan model digambarkan sebagai berikut:



Gambar 1. Conceptual Framework

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kualitas manajemen *e-learning* dari sudut pandang *Managing Content Development Process* dan *Managing E-Learning Environment* serta untuk mengetahui hubungan antara manajemen *e-learning* dan minat belajar mahasiswa menggunakan *e-learning*.

Penelitian yang dilakukan adalah penelitian kuantitatif. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan data primer dan sekunder. Data primer diperoleh melalui penyebaran kuisioner sedangkan data sekunder diperoleh dari jurnal-jurnal dan sumber-sumber lain yang dapat dijadikan sebagai masukan untuk penelitian. Metode pengumpulan data primer yang ada dalam penelitian ini menggunakan kuisioner dengan skala pengukuran yang digunakan untuk indikator dari setiap jawaban yang ada dalam kuesioner adalah skala *Likert* yang terdiri dari 5 tingkatan. Populasi dari penelitian ini adalah pengguna *e-learning* FTI Universitas Sebelas

April Sumedang. Pengambilan sampel dilakukan secara acak. Setelah adanya pengumpulan data dari penyebaran kuesioner maka selanjutnya dilakukan kegiatan pengolahan dan analisis data. Kegiatan analisis data ini terdiri beberapa tahap yaitu tahap persiapan, tabulasi data, dan tahap analisis. Tahap analisis data terdiri atas analisis statistika deskriptif dan analisis inferensi menggunakan *structural equation modelling*.

Hasil analisis menggunakan *structural equation modelling* ini akan memberikan gambaran mengenai signifikansi faktor-faktor penentu keberhasilan implementasi *e-learning* terhadap minat belajar mahasiswa FTI Universitas Sebelas April Sumedang.

Tahap akhir penelitian ini adalah interpretasi hasil analisis data dan pembuatan kesimpulan. Kesimpulan akhir diharapkan bermanfaat sebagai dasar evaluasi implementasi *e-learning* yang dapat dijadikan sebagai dasar kebijakan dalam rangka peningkatan kualitas dan kesuksesan implementasi *e-learning* yang dapat meningkatkan minat belajar mahasiswa.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Demografi Responden

Responden pada penelitian ini adalah 104 mahasiswa pengguna yang mengakses *e-learning* FTI Universitas Sebelas April Sumedang yang terdiri atas 48 laki-laki dan perempuan sebanyak 56.

Hasil Analisis Data

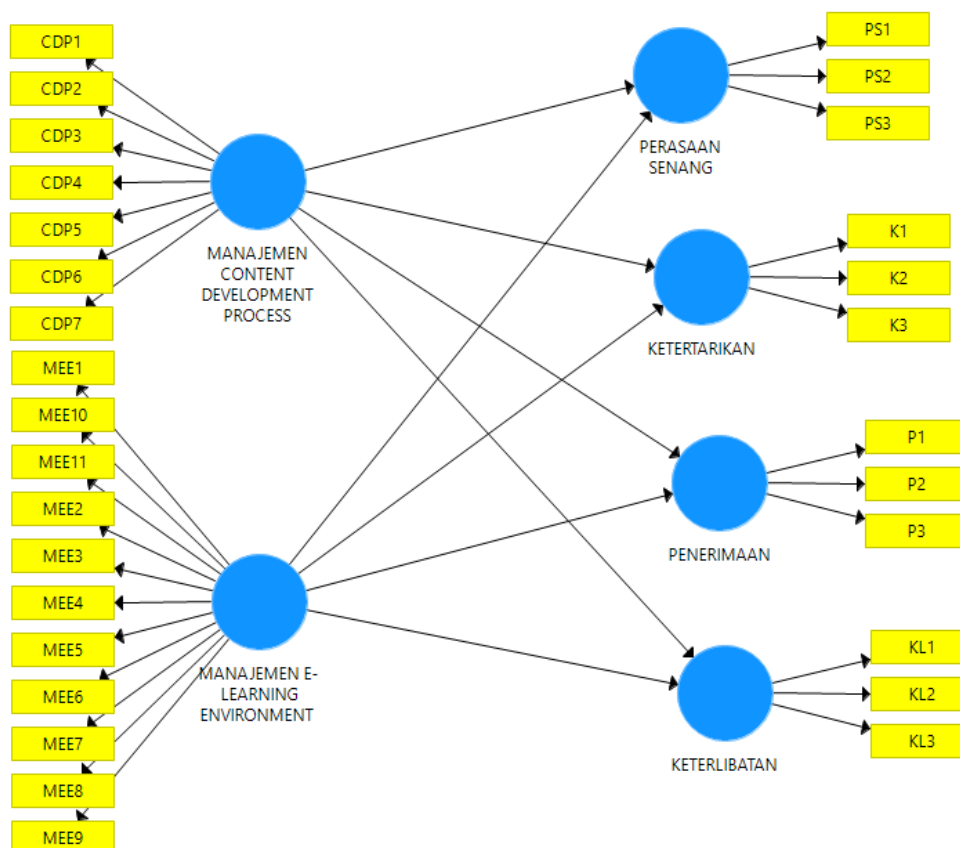
1. Model Spesifikasi

Hipotesis Uji:

- H_1 : Manajemen *Content Development Process* berpengaruh terhadap Perasaan Senang pada Minat belajar mahasiswa
- H_2 : Manajemen *Content Development Process* berpengaruh terhadap Ketertarikan pada Minat belajar mahasiswa
- H_3 : Manajemen *Content Development Process* berpengaruh terhadap Penerimaan pada Minat belajar mahasiswa
- H_4 : Manajemen *Content Development Process* berpengaruh terhadap Keterlibatan pada Minat belajar mahasiswa
- H_5 : Manajemen *E-Learning Environment* berpengaruh terhadap Perasaan Senang pada Minat belajar mahasiswa
- H_6 : Manajemen *E-Learning Environment* berpengaruh terhadap Ketertarikan pada Minat belajar mahasiswa

- H_7 : Manajemen *E-Learning Environment* berpengaruh terhadap Penerimaan pada Minat belajar mahasiswa
- H_8 : Manajemen *E-Learning Environment* berpengaruh terhadap Keterlibatan pada Minat belajar mahasiswa

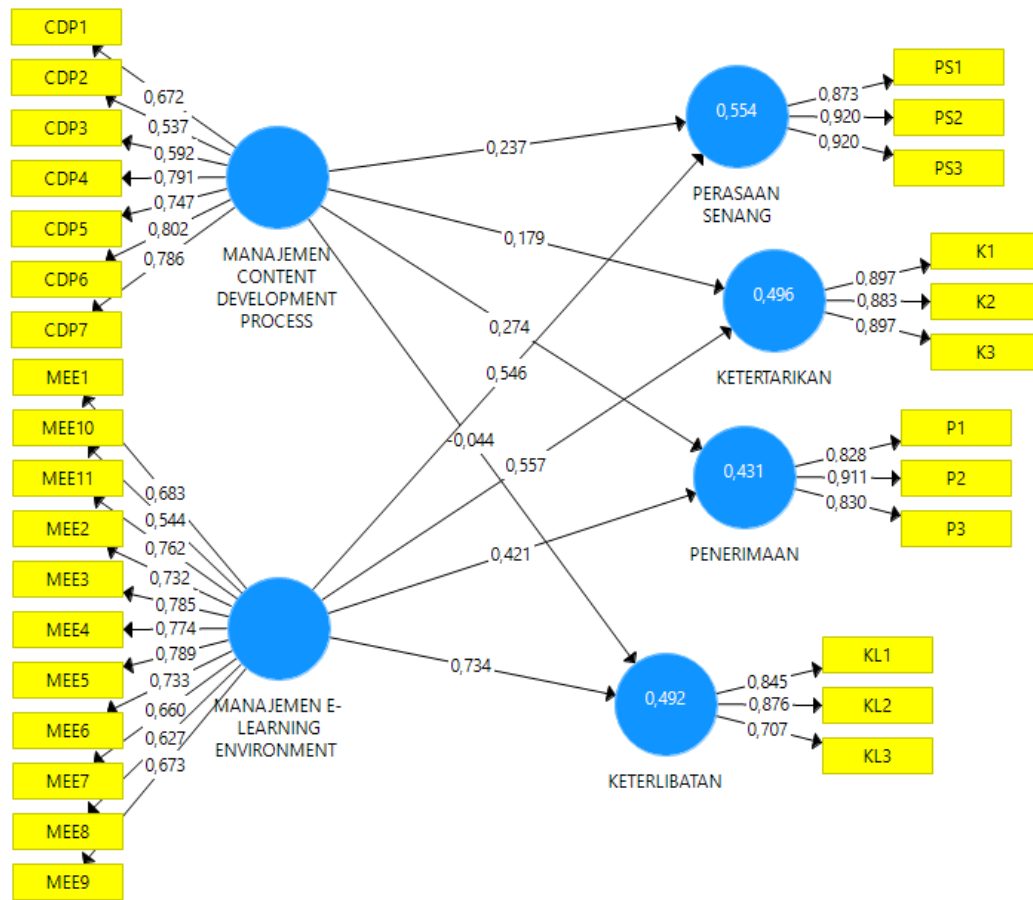
Berikut adalah *path diagram* yang menggambarkan hubungan antara item pertanyaan/indicator pada masing-masing variabel dan hipotesis penelitian yang dibentuk sebagai spesifikasi model:



Gambar 2. Model Spesifikasi

2. Estimasi Parameter Model

Berikut adalah hasil estimasi parameter model dengan ukuran sampel 136 responden dan bantuan software SmartPLS 3.



Gambar 3. Estimasi Parameter Model

3. Evaluasi Model Pengukuran

Evaluasi model pengukuran bertujuan untuk menguji reliabilitas dan validitas indikator/item pertanyaan dalam mengukur variabel penelitian Manajemen Content Development Process, Manajemen E-Learning Environment, Perasaan Senang, Penerimaan, Ketertarikan dan Keterlibatan.

Evaluasi model pengukuran dilakukan menggunakan Statistik *Composite Reliability* (*Internal Consistency*), *Average Variance Extracted* (*Convergent Validity*), *outer loading* (*Indicator Reliability*), serta *Cross Loading* (*Discriminant Validity*) (Marliana and Nurhayati, 2019; Marliana, 2020).

Nilai *Composite Reliability* untuk semua variabel (Tabel 1) lebih tinggi dari 0,708 menunjukkan tingkat reliabilitas yang dicapai oleh variabel Manajemen Content Development Process, Manajemen E-Learning Environment, Perasaan Senang,

Penerimaan, Ketertarikan dan Keterlibatan sudah tinggi. Dengan kata lain konsistensi internal pada semua konstruk cukup tinggi. Selain itu, nilai *Average Variance Extracted* (AVE) yang diperoleh menunjukkan hal yang sama (Tabel 1). Nilai AVE yang lebih dari 0,5 pada semua variabel menunjukkan bahwa secara rata-rata lebih dari 50% varians dari setiap indikator dapat dijelaskan oleh konstruknya masing-masing.

Tabel 1. Construct Reliability and Validity

	Cronbach's Alpha	rho_A	Composite Reliability	Average Variance Extracted (AVE)
KETERLIBATAN	0.737	0.732	0.853	0.660
KETERTARIKAN	0.873	0.879	0.921	0.796
MANAJEMEN CONTENT DEVELOPMENT PROCESS	0.833	0.848	0.875	0.505
MANAJEMEN E-LEARNING ENVIRONMENT	0.900	0.909	0.917	0.503
PENERIMAAN	0.819	0.831	0.893	0.735
PERASAAN SENANG	0.888	0.890	0.931	0.818

Sementara itu, terdapat beberapa nilai *Outer Loading* yang lebih kecil dari 0,708 (Tabel 2) diantaranya indikator CDP1 (0,672), CDP2 (0,537), CDP3 (0,592) pada variabel Manajemen Content Development Process, MEE1 (0,683), MEE7 (0,660), MEE8 (0,627), MEE9 (0,673), MEE10 (0,544) pada variabel Manajemen E-Learning Environment. Berdasarkan Marliana and Nurhayati (2019) dan Marliana (2020) indikator dengan nilai outer loading yang berada dalam interval 0,4 – 0,7 dapat dikeluarkan dari model jika dapat meningkatkan nilai *composite reliability* dan AVE. Pada penelitian ini, nilai outer loading dari indikator-indikator tersebut masih mendekati nilai 0,708 serta *composite reliability* dan AVE (Tabel 1) sudah cukup tinggi, sehingga agar tidak kehilangan informasi yang diperlukan, indikator CDP1, CDP2, CDP3, MEE1, MEE7, MEE8, MEE9 dan MEE10 tetap dipertahankan pada model penelitian. Hal ini didukung pula oleh nilai *outer loading* setiap indikator pada semua variabel lebih besar dari nilai *cross loading* setiap indikator terhadap konstruk lainnya (Tabel 3).

Tabel 2. Outer Loadings

	KETERLIBATAN	KETERTARIKAN	MANAJEMEN CONTENT DEVELOPMENT PROCESS	MANAJEMEN E-LEARNING ENVIRONMENT	PENERIMAAN	PERASAAN SENANG
CDP1			0.672			
CDP2			0.537			
CDP3			0.592			
CDP4			0.791			
CDP5			0.747			
CDP6			0.802			
CDP7			0.786			
K1		0.897				
K2		0.883				
K3		0.897				
KL1	0.845					
KL2	0.876					
KL3	0.707					
MEE1				0.683		
MEE2				0.732		
MEE3				0.785		
MEE4				0.774		
MEE5				0.789		
MEE6				0.733		
MEE7				0.660		
MEE8				0.627		
MEE9				0.673		
MEE10				0.544		
MEE11				0.762		
P1					0.828	
P2					0.911	
P3					0.830	
PS1						0.873
PS2						0.920
PS3						0.920

Tabel 3. Cross Loadings

	KETERLIBATAN	KETERTARIKAN	MANAJEMEN CONTENT DEVELOPMENT PROCESS	MANAJEMEN E-LEARNING ENVIRONMENT	PENERIMAAN	PERASAAN SENANG
CDP1	0.238	0.322	0.672	0.492	0.446	0.377
CDP2	0.204	0.332	0.537	0.385	0.281	0.351
CDP3	0.347	0.447	0.592	0.504	0.359	0.471
CDP4	0.515	0.568	0.791	0.645	0.445	0.558
CDP5	0.412	0.436	0.747	0.565	0.506	0.485
CDP6	0.371	0.406	0.802	0.598	0.400	0.484
CDP7	0.425	0.463	0.786	0.598	0.508	0.504
MEE1	0.411	0.421	0.708	0.683	0.484	0.459
MEE2	0.442	0.450	0.488	0.732	0.366	0.513
MEE3	0.553	0.624	0.618	0.785	0.587	0.618
MEE4	0.515	0.557	0.587	0.774	0.491	0.608
MEE5	0.504	0.480	0.671	0.789	0.467	0.523
MEE6	0.531	0.610	0.602	0.733	0.516	0.644
MEE7	0.530	0.417	0.369	0.660	0.364	0.418
MEE8	0.467	0.399	0.428	0.627	0.323	0.411
MEE9	0.451	0.472	0.509	0.673	0.375	0.428
MEE10	0.390	0.353	0.413	0.544	0.311	0.377
MEE11	0.625	0.542	0.575	0.762	0.548	0.587
K1	0.660	0.897	0.635	0.663	0.688	0.806
K2	0.651	0.883	0.503	0.625	0.666	0.746
K3	0.603	0.897	0.477	0.564	0.738	0.783
KL1	0.845	0.603	0.385	0.548	0.492	0.579
KL2	0.876	0.621	0.380	0.548	0.471	0.604
KL3	0.707	0.516	0.496	0.597	0.601	0.569
P1	0.467	0.547	0.504	0.491	0.828	0.545
P2	0.582	0.708	0.573	0.602	0.911	0.696
P3	0.619	0.747	0.458	0.528	0.830	0.659
PS1	0.623	0.726	0.579	0.637	0.698	0.873
PS2	0.693	0.757	0.588	0.663	0.591	0.920
PS3	0.646	0.880	0.619	0.678	0.721	0.920

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa semua indikator valid dan reliabel dalam mengukur variabel Manajemen *Content Development Process*, Manajemen *E-Learning Environment*, Perasaan Senang, Penerimaan, Ketertarikan dan Keterlibatan.

4. Evaluasi Model Struktural

Evaluasi model struktural dilakukan dengan pengujian kolinearitas melalui statistic Variance Inflation Factor (VIF), pengujian hipotesis penelitian melalui statistika *t* dan mengukur nilai koefisien determinasi melalui R^2 (Marliana and Nurhayati, 2019; Marliana, 2020).

Nilai inner VIF yang diperoleh pada semua variabel penerimaan, perasaan senang, keterlibatan dan ketertarikan pada variabel manajemen Content Development Process dan Manajemen E-Learning Environment (Tabel 4) lebih besar dari 0,2 tetapi lebih kecil dari 5. Hal ini menunjukkan tidak terdapat kolinieritas antar variabel.

Tabel 4. Inner VIF Values

	KETERLIBATAN	KETERTARIKAN	MANAJEMEN CONTENT DEVELOPMENT PROCESS	MANAJEMEN E-LEARNING ENVIRONMENT	PENERIMAAN	PERASAAN SENANG
KETERLIBATAN						
KETERTARIKAN						
MANAJEMEN CONTENT DEVELOPMENT PROCESS	2.477	2.477			2.477	2.477
MANAJEMEN E- LEARNING ENVIRONMENT	2.477	2.477			2.477	2.477
PENERIMAAN						
PERASAAN SENANG						

Uji signifikansi hipotesis penelitian (Tabel 5) menunjukkan bahwa tidak terdapat pengaruh yang signifikan dari variabel *Content Development Process* terhadap variabel Keterlibatan dan Ketertarikan. Hal ini diperkuat dengan besar pengaruh variabel *Content Development Process* terhadap variabel keterlibatan (-0,044) dan variabel Ketertarikan (0,179) sangat kecil. Sebaliknya variabel *Content Development Process* berpengaruh secara signifikan terhadap variabel perasaan senang dan penerimaan (Tabel 5). Besar pengaruh variabel *Content Development* terhadap variabel perasaan senang dan penerimaan yaitu 0,237 dan 0,274.

Selanjutnya uji signifikansi yang sama (Tabel 5) menunjukkan bahwa variabel Manajemen *E-Learning Environment* berpengaruh secara signifikan terhadap variabel perasaan senang, penerimaan, ketertarikan dan keterlibatan. Besar pengaruh Manajemen *E-Learning Environment* terhadap perasaan senang sebesar 0,546, penerimaan sebesar 0,421, ketertarikan sebesar 0,557 dan keterlibatan sebesar 0,734.

Tabel 5. Path Coefficients

	Original Sample (O)	Sample Mean (M)	Standard Deviation (STDEV)	T Statistics (O/STDEV)	P Values
MANAJEMEN CONTENT DEVELOPMENT PROCESS -> KETERLIBATAN	-0.044	-0.033	0.091	0.480	0.631
MANAJEMEN CONTENT DEVELOPMENT PROCESS -> KETERTARIKAN	0.179	0.193	0.103	1.737	0.082
MANAJEMEN CONTENT DEVELOPMENT PROCESS -> PENERIMAAN	0.274	0.292	0.115	2.379	0.017
MANAJEMEN CONTENT DEVELOPMENT PROCESS -> PERASAAN SENANG	0.237	0.250	0.101	2.351	0.019
MANAJEMEN E-LEARNING ENVIRONMENT -> KETERLIBATAN	0.734	0.730	0.083	8.836	0.000
MANAJEMEN E-LEARNING ENVIRONMENT -> KETERTARIKAN	0.557	0.551	0.104	5.351	0.000
MANAJEMEN E-LEARNING ENVIRONMENT -> PENERIMAAN	0.421	0.416	0.138	3.059	0.002
MANAJEMEN E-LEARNING ENVIRONMENT -> PERASAAN SENANG	0.546	0.539	0.098	5.581	0.000

Tabel 6. R-Squares

	R Square	R Square Adjusted
KETERLIBATAN	0.492	0.484
KETERTARIKAN	0.496	0.488
PENERIMAAN	0.431	0.422
PERASAAN SENANG	0.554	0.547

Koefisien determinasi (Tabel 6) yang diperoleh untuk variabel perasaan senang sebesar 0,554, penerimaan sebesar 0,431, ketertarikan sebesar 0,496 dan keterlibatan sebesar 0,492. Hal ini menunjukkan tingkat akurasi prediksi model hubungan antara variabel Manajemen *Content Development Process*, Manajemen *E-Learning Environment*, variabel keterlibatan, ketertarikan, penerimaan dan perasaan senang adalah moderat. Dengan kata lain, 49,2% varians dari variabel keterlibatan, 49,6% variansi dari variabel ketertarikan, 43,1% variansi dari variabel penerimaan dan 55,4% variansi dari variabel perasaan senang dapat dijelaskan oleh variabel Manajemen *Content Development Process* dan Manajemen *E-Learning Environment* secara simultan.

4. KESIMPULAN

Terdapat banyak factor penentu keberhasilan implementasi e-learning. Dua faktor diantaranya adalah manajemen proses pengembangan konten dan manajemen lingkungan e-learning. Manajemen lingkungan e-learning berpengaruh signifikan terhadap empat konstruk minat belajar mahasiswa yaitu keterlibatan, ketertarikan, penerimaan, dan perasaan senang. Sementara itu manajemen proses pengembangan konten berpengaruh signifikan terhadap penerimaan dan perasaan senang akan tetapi tidak berpengaruh signifikan terhadap keterlibatan dan ketertarikan. Untuk itu tim pengelola layanan e-learning dalam upaya meningkatkan minat belajar siswa dapat melakukan evaluasi terhadap manajemen proses pengembangan konten dan meningkatkan kualitas manajemen lingkungan e-learning yang berpengaruh terhadap minat belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Almaiah, M. A., Al-Khasawneh, A., & Althunibat, A. (2020). Exploring the critical challenges and factors influencing the e-learning system usage during the COVID-19 pandemic. *Education and Information Technologies*, 25(6), 5261–5280. <https://doi.org/10.1007/s10639-020-10219-y>
- Govindasamy, T. (2002). Successful implementation of e-learning pedagogical considerations. *Internet and Higher Education*, 13.
- Khan, B. (2005). Managing e-learning strategies: Design, delivery, implementation, and evaluation. IGI Global. <https://doi.org/10.4018/978-1-59140-634-1>
- Luo, Z., Jingying, C., Guangshuai, W., & Mengyi, L. (2020). A three-dimensional model of student interest during learning using multimodal fusion with natural sensing technology. *Interactive Learning Environments*, 1–14. <https://doi.org/10.1080/10494820.2019.1710852>
- Marliana, R. R. (2020). Partial least squares-structural equation modeling pada hubungan antara tingkat kepuasan mahasiswa dan kualitas Google Classroom berdasarkan metode Webqual 4.0. *Jurnal Matematika, Statistika & Komputasi (JMSK)*, 16(2), 13. <https://doi.org/10.20956/jmsk.v16i2.7851>
- Marliana, R. R., & Nurhayati, L. (2019). Relationship modeling between digital literacy, the use of e-resources, and reading culture of students at STMIK Sumedang using PLS-SEM. In *Proceedings of the 1st International Conference on Islam, Science and Technology, ICONISTECH 2019* (pp. 11-12). Bandung, Indonesia. <https://doi.org/10.4108/eai.11-7-2019.2298021>
- Odunaike, S. A., Olugbara, O. O., & Ojo, S. O. (2013). E-learning implementation critical success factors. In *Proceedings of the International MultiConference of Engineers and Computer Scientists 2013* (Vol. I, pp. 1-6). Hong Kong.
- Ricardo, R., & Meilani, R. I. (2017). Impak minat dan motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 2(2), 79. <https://doi.org/10.17509/jpm.v2i2.8108>
- Russel, C. (2019). A systemic framework for managing e-learning adoption in campus universities: Individual strategies in context. *ALT-J, Research in Learning Technology*, 17(1), 3–19. <https://doi.org/10.1080/09687760802649871>
- Sari, Y. I., & Trisnawati, N. (2021). Analisis pengaruh e-learning dan kesiapan belajar terhadap minat belajar melalui motivasi belajar sebagai variabel intervening mahasiswa program beasiswa FLATS di Surabaya pada masa pandemi COVID-19. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian dan Kajian Kepustakaan di Bidang Pendidikan, Pengajaran dan Pembelajaran*, 7(2), 346. <https://doi.org/10.33394/jk.v7i2.3736>
- Shofwan, I., Aminatun, S., Handoyo, E., & Kariadi, M. T. (2021). The effect of e-learning on students' learning interest in the equivalence education program. *Journal of Nonformal Education*, 7(1), 103–111. <https://doi.org/10.15294/jne.v7i1.29276>

- Sun, P.-C., Tsai, R. J., Finger, G., Chen, Y.-Y., & Yeh, D. (2008). What drives a successful e-learning? An empirical investigation of the critical factors influencing learner satisfaction. *Computers & Education*, 50(4), 1183–1202. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2006.11.007>
- Yunitasari, R., & Hanifah, U. (2020). Pengaruh pembelajaran daring terhadap minat belajar siswa pada masa COVID-19. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(3), 232–243. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v2i3.142>