

**PENGUKURAN EFEKTIFITAS PEMBELAJARAN SECARA DARING
MENGUNAKAN BLACKBOARD COURSESITES PADA MATA
KULIAH SEMINAR TI PENDIDIKAN TEKNOLOGI INFORMASI
UIN AR-RANIRY BANDA ACEH**

SKRIPSI

Diajukan Oleh:

**ZIA ULHAQ
NIM. 170212054**

Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Prodi Pendidikan Teknologi Informasi



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNOLOGI INFORMASI
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
BANDA ACEH
2020/2021**

**PENGUKURAN EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN SECARA DARING
MENGUNAKAN BLACKBOARD COURSESITES PADA MATA KULIAH
SEMINAR TI PENDIDIKAN TEKNOLOGI INFORMASI
UIN AR-RANIRY BANDA ACEH**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas tarbiyah dan Keguruan (FTK)
Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh
Sebagai Beban Studi Untuk Memperoleh Gelar Sarjana
Dalam Ilmu Pendidikan

Disusun Oleh

Zia Ulhaq

Nim. 170212054

Mahasiswa Prodi Pendidikan Teknologi Informasi
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

Disetujui Oleh :

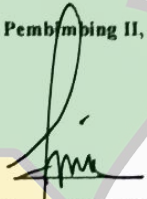
Pembimbing I,



Bustami, M.Sc

Nip. 198604082014031001

Pembimbing II,



Ridwan, S.ST., M.T

NIP. 198402242019031004

**PENGUKURAN EFEKTIFITAS PEMBELAJARAN SECARA DARING
MENGUNAKAN BLACKBOARD COURSESITES PADA MATA
KULIAH SEMINAR TI PENDIDIKAN TEKNOLOGI INFORMASI
UIN AR-RANIRY BANDA ACEH**

SKRIPSI

Telah Di Uji Oleh Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi
Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Uin Ar-Raniry Dan Dinyatakan Lulus Serta
Diterima Sebagai Salah Satu Beban Studi Program Sarjana (S-1) Dalam Ilmu
Pendidikan Teknologi Informasi

Pada Hari/Tanggal : Selasa,

21 Desember 2021 M

17 Jumadil awal 1443

Panitia Ujian Munasyah Skripsi

Ketua,

Sekretaris,

Bustami, M.Sc

NIP. 198404082014031001

Nurul Fajri, S.Pd

Penguji I,

Penguji II,

Ridwan, S.ST., M.T

NIP. 198402242019031004

Rahmat Masfika, M.Kom

NIP. 198909132020121015

Mengetahui,

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry
Darusalam Banda Aceh



Dr. Muslim Razali, S.H., M.Ag

NIP. 195903091989031001

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Zia Ulhaq
Nim : 170212054
Prodi : Pendidikan Teknologi Informasi
Fakultas : Tarbiah Dan Keguruan
Judul Skripsi : Pengukuran Efektifitas Pembelajaran Secara Daring
Menggunakan Blackboard Coursesites Pada Mata Kuliah
Seminar Ti Pendidikan Teknologi Informasi Uin
Ar-Raniry Banda Aceh

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penulisan ini, saya:

1. Tidak menggunakan ide orang lain tanpa mengembangkan dan mempertanggungjawabkan
2. Tidak melakukan plagiasi terhadap karya orang lain
3. Tidak menggunakan karya orang lain tanpa menyebutkan sumber asli atau tanpa izin pemiliknya
4. Tidak memanipulasikan dan memalsukan data
5. Mengerjakan sendiri karya ini dan mampu bertanggung jawab atas karya ini

Apabila dikemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya, dan telah melalui pembuktian yang dapat dipertanggungjawabkan dan ternyata memang ditemukan bukti bahwa saya telah melanggar pernyataan ini, maka saya siap dikenai sanksi berdasarkan aturan yang berlaku di Fakultas Tarbiah Dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan tanpa paksaan dari pihak manapun.

Banda Aceh, 10 Desember 2021

Yang menyatakan



ZIA ULHAQ

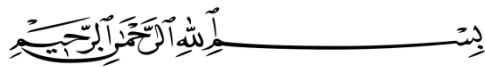
NIM. 170212054

ABSTRAK

Nama : Zia Ulhaq
Nim : 170212054
Fakultas/Prodi : Tarbiah Dan Keguruan/Pendidikan Teknologi Informasi
Judul : Pengukuran Efektifitas Pembelajaran Secara Daring
Menggunakan *Blackboard Coursesites* Pada Mata
Kuliah Seminar Ti Pendidikan Teknologi Informasi Uin
Ar-Raniry Banda Aceh.
Tanggal Sidang : 21 Desember 2021
Tebal Skripsi : 70 Halaman
Pembimbing I : Bustami, M.Sc
Pembimbing II : Ridwan, S,ST., MT
Kata Kunci : Efektifitas, Daring, *Blackboard coursesites*.

Penelitian ini bertujuan untuk melihat tingkat efektifitas pembelajaran daring dengan menggunakan sistem informasi *blackboard coursesites* pada mata kuliah seminar TI pendidikan teknologi informasi, uin ar-raniry, banda aceh. Pendekatan yang digunakan untuk mengukur ke efektifitas sistem dengan menggunakan model delone dan mclean 1992. Jumlah responden dalam penelitian ini berjumlah 30 responden. Teknik sampling yang digunakan probality sampling dari 101 populasi. Analisis stastistik yang digunakan dalam penelitian adalah uji persentase, mengukur rata-rata dan pengujian hipotesis dengan menggunakan korelasi *spearman*. Berdasarkan penelitian yang dilakukan dari dari hasil yang didapatkan secara umum mendapatkan hasil efektif. Pengujian hipotesis dari keseluruhan mendapatkan hasil bahwa variabel kualitas sistem berhubungan positif terhadap penggunaan, variabel kualitas sistem juga berhubungan positif terhadap pengguna, variabel kualitas informasi berhubungan positif terhadap intensitas pengguna, variabel kualitas informasi berhubungan positif terhadap kepuasan pengguna, variabel kepuasan pengguna berhubungan positif terhadap pengguna, variabel pengguna berhubungan positif terhadap kepuasan pengguna, variabel kepuasan pengguna berhubungan positif dampak individu, variabel pengguna tidak berhubungan positif terhadap dampak individu, dan variabel dampak individu berhubungan positif terhadap dampak organisasi.

KATA PENGANTAR



Assalamualaikum wr.wb Puji syukur kita panjatkan kehadiran Allah SWT. Yang mana dengan taufik dan hidayah kita masih bisa diberikan umur panjang dan sehat badan sehat pikiran sehingga oleh peneliti masih bisa diberikan kesempatan dalam berusaha untuk menyelesaikan penulisan skripsi ini. Shalawat beriring salam tak lupa pula kita sanjung sajian kepangkuan alam Nabi besar Muhammad SAW beserta keluarga dan sahabatnya yang senantiasa bersama rasulullah dalam memperjuangkan hal yang benar dari kehidupan dunia yang penuh dengan zaliman. Dengan berkat beliau kita bisa mengenal dunia yang penuh dengan ilmu pengetahuan sehingga oleh karena itu saya selaku penulis mengangkat sebuah judul penelitian tentang **“Pengukuran Efektifitas Pembelajaran Secara Daring Menggunakan Blackboard Coursesites Pada Mata Kuliah Seminar Ti Pendidikan Teknologi Informasi Uin Ar-Raniry Banda Aceh.”**

Penulisan skripsi ini adalah sebagai salah satu syarat yang diwajibkan untuk menyelesaikan program gelar sarjana pada jurusan prodi PTI, fakultas tarbiah dan keguruan universitas uin ar-raniry, banda aceh. Penulisan skripsi ini juga tidak luput dari kekurangan dan kesalahan baik dari segi penulisan maupun dalam penyampaian kata kata yang mungkin susah untuk dipahami. Penulis sudah berusaha semaksimal mungkin untuk menjadikan penulisan menjadi sesempurna mungkin, maka dari itu bantuan dan tanggapan anda lah yang sangat dibutuhkan untuk menyempurnakan penulisan ini. Dengan berkat bantuan dosen

pembimbing saya, yang sangat saya kagumi yang senantiasa selalu membantu dalam menyempurnakannya penulisan ini dari awal hingga akhir penyelesaian.

Pada Kesempatan ini penulis juga mengucapkan banyak terimakasih kepada :

1. Bapak Dr. Muslim Razali, S.H., M.Ag, selaku dekan Fakultas Tarbiyah dan keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry dan kepada staff.
2. Bapak Dr.Yusran, M.Pd, selaku ketua jurusan Pendidikan Teknologi Informasi, dan Ibu Mira Maisura, M.Sc selaku sekretaris Prodi Pendidikan Teknologi Informasi atas segala bantuan dalam bidang akademik, demi terselesaikannya skripsi ini.
3. Bapak/Ibu dosen dan staf administrasi Program Pendidikan Teknologi Informasi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh, yang telah memberikan ilmu pengetahuan dan banyak membantu mengurus segala administrasi perkuliahan selama penulis menjalani pendidikan.
4. Teristimewa, kepada keluarga tercinta alm. Ayahanda M.ali sulaiman, Ibunda Yuslima, yang telah merawat, mendidik, dan membesarkan saya dengan kasih sayang, dukungan dan pengorbanan yang tulus, serta doa yang selalu dipanjatkan sehingga penulis bisa mencapai kesuksesan.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, oleh karena itu penulis mengharapkan kritikan dan saran yang bersifat konstruktif dari semua pihak demi kesempurnaan dikemudian hari.

Banda aceh, 10 desember 2021
Peneliti,

Zia Ulhaq
170212054

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
PENGESAHAN PEMBMBING	ii
PENGESAHAN SIDANG..	iii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIA	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
 BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar belakang.....	1
B. Rumusan masalah.....	3
C. Tujuan penelitian.....	3
D. Hipotesis penelitian.....	4
E. Manfaat penelitian.....	5
F. Definisi operasional	6
 BAB II LANDASAN TEORI	
A. Teori model maclean dan delone	8
B. Efektifitas.	14
C. Pembelajaran daring	15
D. Blackboard	16
 BAB III METODE PENELITIAN	
A. Metode penelitian.....	21
B. Populasi dan sampel penelitian	23
C. Isntrumen pengumpulan data	25
1.validitas instrumen	25
2.reabilitas instrumen	26
D. Teknik pengumpulan data	26
E. Teknik analisis data	27
 BAB IV HASIL PEMBAHASAN	
A. Hasil penelitian.....	30
B. Uji instrumen.....	31

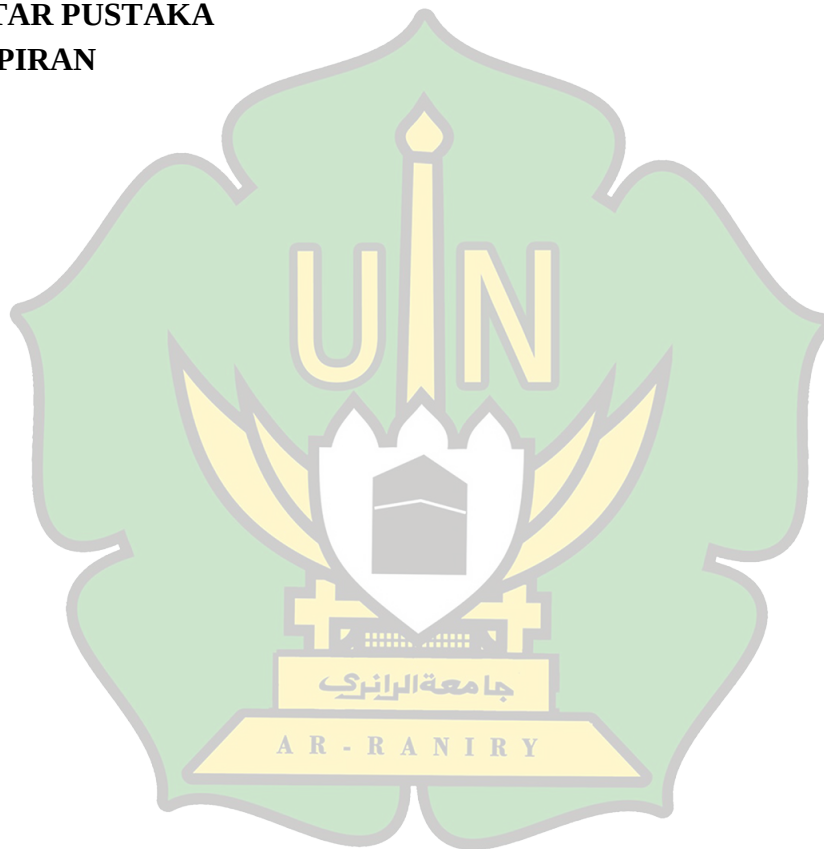
C. Penyajian hasil analisis..	33
D. Uji hipotesis..	43
E. Analisa hasil pengujian..	50

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan	55
B. Keterbatasan.....	57
C. Saran.....	57

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Skor Nilai Skala Likert	24
Tabel 3.2	Mengukur Sistem Informasi Model Delone Dan Mclean (1992)	25
Tabel 3.3	Skala Skor	29
Tabel 3.4	Kategori Efektifitas	30
Tabel 3.5	Tingkat Koefisien Korelasi	30
Tabel 4.1	Indetitas Responden Berdasarkan Jenis Kelamin	31
Tabel 4.2	Uji Validitas Instrumen	33
Tabel 4.3	Uji Reliabilitas	34
Tabel 4.4	Distribusi Jawaban Kuesioner Kualitas Sistem	35
Tabel 4.5	Distribusi Jawaban Kuesioner Kualitas Informasi	36
Tabel 4.6	Distribusi Jawaban Kuesioner Pengguna	36
Tabel 4.7	Distribusi Jawaban Kuesioner Kepuasan Pengguna	37
Tabel 4.8	Distribusi Jawaban Dampak Individu	38
Tabel 4.9	Distribusi Jawaban Dampak Organisasi	39
Tabel 4.10	Nilai Angket Rata-Rata	40
Tabel 4.11	Kategori Efektifitas	40
Tabel 4.12	Hasil Korelasi Variabel Kualitas Sistem Terhadap Kepuasan Pengguna	42
Tabel 4.13	Hasil Korelasi Variabel Kualitas Sistem Terhadap Penggunaan	42
Tabel 4.14	Hasil Korelasi Variabel Kualitas Informasi Terhadap Penggunaan	43
Tabel 4.15	Hasil Korelasi Variabel Kualitas Informasi Terhadap Kepuasan Pengguna	44
Tabel 4.16	Hasil Korelasi Variabel Kepuasan Pengguna Terhadap Penggunaan	45
Tabel 4.17	Hasil Korelasi Variabel Penggunaan Terhadap Kepuasan Pengguna	45
Tabel 4.18	Hasil Korelasi Variabel Penggunaan Terhadap Dampak Individu	46
Tabel 4.19	Hasil Korelasi Variabel Penggunaan Terhadap Dampak Individu	47
Tabel 4.20	Hasil Korelasi Variabel Penggunaan Terhadap Dampak Individu	48
Tabel 4.21	Hasil uji hipotesa	48

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Model kesuksesan sistem informasi delone dan mclean (1992) ..	9
Gambar 2.2 Kerangka berpikir model delone dan mclean (1992)	14
Gambar 3.1 Tahapan tahapan penelitian.	21



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Teknologi informasi dan komunikasi suatu hal tak asing lagi bagi kita, perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang semakin hari semakin berkembang pesat. Revolusi industri 4.0 dimana zaman yang semua orang dituntut untuk memahami teknologi digital[1], dengan adanya teknologi informasi dan komunikasi sekarang ini sangat membantu kita dalam melakukan berbagai macam kegiatan bertukaran informasi dan komunikasi dengan sistem jarak jauh dalam waktu yang singkat. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi ini juga tidak hanya pada perusahaan saja tapi perguruan tinggi bahkan sekolah juga sudah mulai menggunakannya sebagai media untuk melakukan pembelajaran jarak jauh. Teknologi informasi dan komunikasi tidak hanya menghemat biaya dan waktu akan tetapi juga dapat memberikan manfaat bagi para peserta didik untuk mengakses materi/bahan ajar nya dan juga dapat melatih para peserta didik dalam menguasai pembelajaran dengan berbantuan komputer[3].

Terjadinya wabah virus yang dinamakan dengan covid-19, awal ditemukan virus ini pada tanggal 31 Desember 2019 di sebagian kelompok orang tiongkok yang mengalami penyakit pernafasan akut dan dikonfirmasi sebagai corona virus pada tanggal 7 januari 2020 [2]. Bahaya nya virus ini dalam waktu singkat dengan cepat menular ke orang lain, sehingga dari lembaga yang berwenang memberlakukan sosial distancing yaitu memberikan arahan kepada masyarakat untuk berjaga jarak dalam melakukan aktivitas [2]. Peraturan ini juga

berdampak pada kegiatan pendidikan baik di perguruan tinggi maupun sekolah menengah. Kegiatan pendidikan yang pada dasarnya salah satu tempat berkumpul para peserta didik dengan sistem tatap muka yang pada saat ini sudah dihentikan untuk sementara, pemberlakuan ini juga sama dilakukan di Uin Ar-Raniry, Banda Aceh. Dalam menjalankan perintah yang sudah ditetapkan oleh pihak kampus, untuk sementara waktu pembelajaran dilakukan dengan sistem jarak jauh yaitu secara daring (dalam jaringan). Maka seluruh dari kegiatan belajar mengajar beralih dengan menggunakan teknologi informasi dan komunikasi berupa memanfaatkan platform aplikasi, web dan sebagainya. penggunaan platform aplikasi sebagai media pembelajaran juga berbeda-beda, dari sekian banyak platform yang digunakan sebagai media pembelajaran, salah satu mata kuliah prodi PTI fakultas tarbiah Uin Ar-Raniry, Banda Aceh menggunakan sebuah platform yaitu *Blackboard coursesites* untuk menjadikan media dalam proses belajar mengajar.

Blackboard coursesites adalah salah satu *Learning Management Sistem* (LMS) yang digunakan oleh mahasiswa prodi PTI sebagai media pembelajaran untuk menggantikan sistem pembelajaran dari konvensional menjadi daring, dengan aplikasi ini para mahasiswa dapat melakukan proses pembelajaran dengan meng-upload tugas, memberikan tanggapan, presentasi power point, streaming video langsung dari webcam [4]. Keuntungan lain yang didapatkan dari aplikasi ini adalah bisa membuat beberapa kursus dan juga bagi para peserta dalam mengikuti video conference tidak ada batasan waktu untuk menggunakannya.

Berdasarkan penjelasan diatas pada penelitian ini ingin melihat keefektifitas pembelajaran daring dengan menggunakan *blackboard coursesites*, dari beberapa referensi yang didapatkan untuk mengukur kesuksesan sebuah sistem informasi maka sering digunakan adalah model *delone dan mclean* (1992). Model ini adalah salah satu model sederhana tetapi cukup valid[5]. Model *delone dan mclean*(1992) sebuah alat ukur yang sudah diakui oleh beberapa peneliti sebelumnya dalam menguji sebuah sistem informasi, pengujian dengan menggunakan model ini dianggap cukup valid dikarenakan adanya kelengkapan dari susunan variabel yang diuji yaitu : kualitas sistem (*systemquality*), kualitas informasi (*informastion quality*), penggunaan (*use*), kepuasan pengguna (*user satisfaction*), dampak individual (*individual impact*), dampak organisasi (*organization impact*). oleh sebab itu, penulis ingin mengukur keefektifan pembelajaran secara daring penggunaan *blackboard coursesites* pada kuliah seminar TI dengan menggunakan metode pendekatan model *delone dan mclean*(1992).

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan dari permasalahan di atas maka peneliti merumuskan masalah sebagai berikut :

- a. Bagaimanakah mengukur keefektifan pembelajaran secara daring dengan penggunaan *blackboard coursesitesf* pada mata kuliah seminar TI.
- b. Bagaimanakah tingkat efektifitas penggunaan *blackboard coursesites* untuk mendukung pembelajaran daring pada mata kuliah seminar TI.

C. Tujuan Penelitian

- a. Melakukan pengukuran efektifitas pembelajaran secara daring penggunaan *blackboard coursesites*.
- b. Melihat efektifitas penggunaan *blackboard coursesites* pada mata kuliah seminar TI.

D. Hipotesis

Berdasarkan judul diatas dan model yang digunakan sebagai alat ukur untuk mengajukan hipotesis sebagai berikut :

- H1 :` Kualitas sistem(*system quality*) dari *blackboard coursesites* akan berhubungan positif terhadap kepuasan pengguna(*usersatisfaction*)
- H2 : Kualitas sistem(*system quality*) dari *blackboard coursesites* akan berhubungan positif terhadap penggunaan(*use*).
- H3 : Kualitas informasi(*information quailty*) akan berhubungan positif terhadap penggunaan(*use*).
- H4 : Kualitas informasi(*information quailty*) akan berhubungan positif terhadap kepuasan pengguna(*use satisfaction*)
- H5 : Kepuasan pengguna sistem informasi(*user satisfaction*) berhubungan positif terhadap penggunaan(*use*)
- H6 : Penggunaan(*use*) sistem berhubungan positif terhadap dampak individu(*individual impact*)
- H7 : Kepuasan pengguna(*user satisfaction*) berhubungan positif terhadap dampak individu(*individual impact*)

H8 : Dampak individu(*impact individual*) berhubungan positif terhadap dampak organisasi(*orgnization impact*)

E. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan dari penelitian ini maka manfaat yang diharapkan adalah

- a. Dengan adanya penelitian ini diharapkan semoga dapat berguna bagi penulis sendiri dan juga untuk menambahkan sebuah ilmu yang baru.
- b. Semoga dengan adanya penelitian ini dapat bermanfaat terutama bagi guru yang melakukan pembelajaran secara daring dengan menggunakan *blackboard coursesite*.
- c. Selanjutnya dengan adanya penelitian ini diharapkan semoga guru mendapatkan masukan tentang pembelajaran secara daring menggunakan *blackboard coursesites*

F. Definisi Operasional

- a. Efektifitas

Efektifitas dijelaskan oleh sebagian ahli adalah dimana suatu ukuran yang membuktikan seberapa jauh target yang sudah tercapai, atau semakin luas target prenetase yang dicapai maka semakin naik tingkat efektifitasnya. Dalam kontek pembelajaran efektifitas di ukur sejauh mana proses yang sudah ditetapkan dan dapat dicapai dengan sesuai harapan[6]. Maka dari itu peneliti ingin melihat efektifitas penggunaan *blackboard coursesites* sebagai media pembelajaran secara daring dengan menggunakan pendekatan model *delone dan mcleon(1992)*.

b. Pembelajaran daring

Pembelajaran daring ialah sebuah singkatan dari pembelajaran dalam jaringan. Pembelajaran daring adalah sebuah proses pembelajaran menggunakan bantuan jaringan internet, sehingga terbentuk interaksi antara siswa dan gurunya[7]. Dalam proses pembelajaran daring juga diperlukan sebuah aplikasi sebagai media untuk dapat melakukan komunikasi dan penyampaian informasi.

c. *Blackboard coursesite*

Blackboard coursesite sebuah aplikasi yang diciptakan untuk memenuhi kebutuhan proses pembelajaran secara online. Awal diciptakan aplikasi ini pada tahun 1997 sebagai sebuah aplikasi e-learning, dan juga dilengkapi oleh sistem yang kuat dan mudah digunakan untuk menginstruksikan pendidikan, komunikasi dan penilaian.[8].

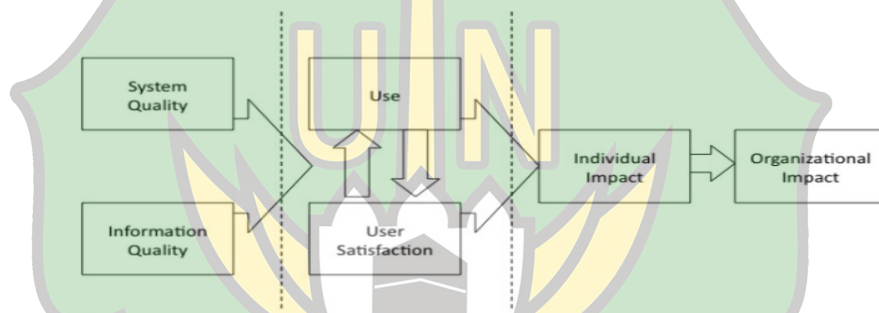


BAB II

LANDASAN TEORI

A. Teory Model Delone Dan Maclean (1992).

Model *delone dan maclean*(1992) adalah salah satu model yang mengidentifikasi faktor faktor yang menyebabkan kesuksesan dari sebuah sistem teknologi informasi. Model ini sudah banyak digunakan pada penelitian sebelumnya untuk mengukur kesuksesan sebuah teknologi informasi. Adapun grafik nya sebagai berikut:



Gambar 2.1 Model kesuksesan sistem informasi *Delone dan Mclean* [29]

Model delone dan mclean adalah salah satu model paling banyak digunakan untuk mengukur sebuah sistem informasi, Model ini merupakan sebuah model yang sederhana tetapi memiliki hasil cukup valid. Maka oleh karena itu pada penelitian ini akan menggunakan model *delone dan mclean* (1992) untuk mengukur sebuah sistem informasi. Adapun beberapa penjelasan dari tiap tiap variabel sebagai berikut :

1. Kualitas sistem (*system quality*)

Pada kualitas sistem ini meliputi kualitas dari penggabungan antara perangkat keras dan lunak didalam sebuah sistem informasi, berupa integrasi

sistem, kemudahan penggunaan sistem informasi, keamanan dalam menggunakan sistem. Delone dan McLean juga mengatakan bahwa kualitas sistem merupakan ciri dari salah satu karakteristik kualitas yang sangat diinginkan dari sebuah sistem informasi tersebut dan juga kualitas informasi yang dibutuhkan informasi karakteristik produk. Didalam mengukur kualitas sistem ini juga diperlukan beberapa indikator lagi untuk melihat lebih spesifiknya dari kualitas sistem aplikasi tersebut.

a. Kemudahan penggunaan (*ease of use*)

Suatu sistem informasi dapat dikatakan mudah digunakan itu tidak hanya dilihat dari proses penggunaan saja atau mudah dipahami dari informasi informasi didalamnya, tetapi juga diukur dari memberikan kemudahan bagi pengguna baik itu dalam melakukan pekerjaan atau mengerjakan tugas dimana suatu sistem sangat membantu dalam memudahkan pengerjaan nya dibanding secara manual.[21]

b. Kecepatan akses (*response time*)

Kecepatan akses sistem informasi merupakan kecepatan yang diberikan kepada pengguna secara optimal maka sistem informasi tersebut layak dinamakan dengan sistem kinerja yang baik.[21].

c. Keamanan (*security*)

Suatu sistem dapat dikatakan aman dimana sistem tersebut memberikan kemampuan yang optimal dalam mengelola, menjaga, dan menyimpan data dengan baik.

d. Fleksibilitas (*flexibility*)

Fleksibilitas yang dimaksud disini ialah dimana suatu sistem Informasi yang mampu memuaskan para pengguna sistem sesuai dengan kebutuhan.

2. Kualitas informasi (*information quality*)

Pada kualitas informasi ini melihat pada output dari sebuah sistem informasi, berupa kelengkapan dari hasil informasi, ketepatan waktu, relevansi, informasi yang mudah dimengerti dan akurasi informasi[17]. Shannon dan weaver mengatakan bahwa kualitas informasi didalam sistem informasi menunjukan kesuksesan semantik[19]. Adapun beberapa indikator yang dinilai untuk kesuksesan sebuah kualitas informasi yaitu :

a. Kelengkapan (*completeness*)

Dalam sistem informasi hasil yang diberikan oleh sistem dapat dikatakan berkualitas ialah dengan hasil yang sempurna. Hasil yang sempurna sangat berpengaruh terhadap kepuasan pengguna.

b. Ketepatan waktu (*timeliness*). R A N I R Y

Ketepatan waktu artinya informasi yang dikirimkan/menerima dengan kecepatan yang optimal, artinya tidak ada kendala pada informasi untuk terlambat. Jika informasi tidak tepat waktu maka ini salah satu permasalahan yang sangat fatal bagi suatu sistem informasi

c. Relevan (*relevance*)

Pada Kualitas informasi suatu sistem dapat dikatakan sempurna dengan syarat hasil yang didapatkan sesuai dengan kebutuhan atau disebut dengan informasi yang didapatkan memberikan manfaat bagi pengguna.

d. Akurat (*accurate*)

Akurat disini dalam arti kata bahwa informasi yang didapatkan bebas dari kesalahan kesalahan dan menyesatkan.

3. Penggunaan (*use*)

Penggunaan sistem informasi, pengguna ini mengacu kepada seberapa sering pengguna dalam memakai sistem informasi. Pada variabel ini melihat kaitannya dengan penting untuk membedakan pada penggunaan sistem termasuk dalam unsur keharusan yang tidak bisa dihindari atau suka rela. Penggunaan sistem sangat berhubungan dengan siapa yang menggunakannya, sikap dalam menerima dan menolak suatu sistem informasi dan penggunaan untuk integrasi pekerjaan, penggunaan untuk pelayanan publik.[21].

4. Kepuasan pengguna (*user satisfaction*)

Kepuasan pengguna suatu sistem informasi merupakan daya respon dan umpan balik yang muncul dari pengguna setelah menggunakan sistem tersebut. Disini kita melihat bagaimana jawaban seorang pengguna setelah menggunakan sistem berupa kepuasan, kebanggaan dalam menggunakan sistem. Livari mengatakan bahwa suatu sistem informasi yang mampu menyempurnakan kebutuhan pengguna itu akan meningkatkan kepuasan pengguna. jika sebuah sistem tidak mampu menyempurnakan kebutuhan pengguna maka kepuasan pengguna pada sistem tersebut akan menurun dan juga akan dihindari untuk

penggunaan selanjutnya[21]. Adapun beberapa indikator untuk melakukan pengukuran terhadap kepuasan pengguna sebagai berikut :

a. Efisiensi (*efficiency*)

Untuk melihat tercapainya kepuasan pengguna ialah jika pada sistem informasi itu dapat membantu kebutuhan pekerjaan/kegiatan pengguna secara efisien, artinya sistem informasi tersebut dapat memberikan kemudahan terhadap pekerjaan pengguna.

b. Efektifitas (*keefektifitas*)

Efektivitas sebuah sistem informasi dapat dilihat dari kesempurnaan sebuah sistem dalam memberikan kemudahan sesuai kebutuhan dan tujuan yang diinginkan oleh pengguna sistem .

c. Kepuasan (*satisfaction*)

Kepuasan ini dilihat dari responnya pengguna terhadap suatu sistem yang digunakannya. Kepuasan pengguna sistem informasi terbentuk dari kelengkapan dari tool tool yang disediakan pada sistem informasi tersebut dan kualitas sistem juga sangat berpengaruh terhadap kepuasan pengguna.

d. Kebanggaan (*pride*)

Kebanggaan adalah para user merasakan kebanggaan dalam menggunakan media *blackboard* ini untuk membantu memudahkan kegiatan pembelajaran atau pekerjaan.

5. Dampak individu (*individual impact*)

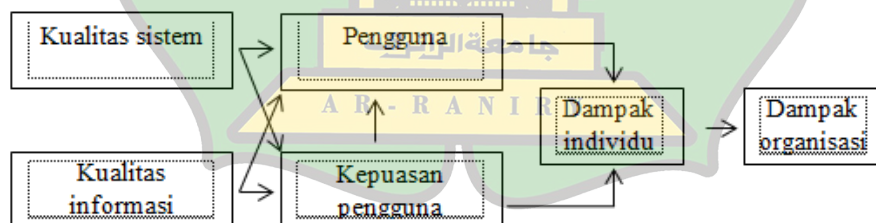
Dampak individu ialah pengaruh dari keberadaan dan penggunaan sebuah sistem terhadap kinerja dan pengguna secara individual termasuk didalamnya

kualitas analisis keputusan, produktivitas, efisiensi dan efektifitas kinerja. Pada *model Delone dan Mclean* (1992) menerjemahkan bahwa suatu indikasi bahwa sistem informasi telah memberikan pengguna dalam memahami konteks keputusan, telah meningkatkan produktivitas pembuatan keputusan.[21].

6. Dampak organisasi (*organizational impact*)

Dampak organisasi ialah suatu pengaruh dari keberadaan dan penggunaan sebuah sistem informasi terhadap kualitas kinerja pengguna secara organisasi dalam hal intuisi yang mengembangkan sistem informasi, berupa efisiensi, Pengurangan biaya-biaya operasi dari aktivitas-aktivitas di luar sistem informasi, Pendapatan organisasi dapat ditingkatkan karena sistem informasi berbasis komputer dan Meningkatkan efektivitas dalam melayani publik.

Berdasarkan model yang digunakan diatas merumuskan kerangka berpikir sebagai berikut :



Gambar 2.2 Kerangka berpikir model delone dan mclean [29]

Berdasarkan landasan teori diatas maka dapat disusun kerangka berpikir sebagai berikut :

H1: Adanya hubungan positif antara kualitas sistem (*system quality*) terhadap kepuasan pengguna (*user satisfaction*).

- H2: Adanya hubungan positif antara kualitas sistem (*system quality*) terhadap penggunaan (*use*).
- H3: Adanya hubungan positif dari kualitas informasi (*information quality*) terhadap penggunaan (*use*).
- H4: Adanya hubungan positif antara kualitas informasi (*information quality*) terhadap kepuasan pengguna (*use*).
- H5: Adanya hubungan positif antara kepuasan pengguna sistem informasi (*user satisfaction*) terhadap intensitas penggunaan (*use*).
- H6: Adanya hubungan positif antara penggunaan (*use*) sistem terhadap dampak individu (*individual impact*).
- H7: Adanya hubungan positif antara kepuasan pengguna (*user satisfaction*) terhadap dampak individu (*individual impact*).
- H8: Adanya hubungan positif antara dampak individu (*individual impact*) terhadap dampak organisasi (*organization impact*).

B. Efektifitas

Efektifitas adalah asal kata dari efektif. Dalam KBBI menjelaskan efektif diartikan sebagai (pengaruhnya, akibatnya, kesannya); dapat berguna, berhasil, berguna. Menurut Mardiasmo mengatakan efektifitas merupakan suatu pencapaian tujuan atau target kebijakan [10]. Efektifitas adalah dimana suatu keadaan kemampuan dari sebuah sistem yang mampu memberikan kebutuhan sesuai dengan keinginan para pengguna. Efektifitas dapat disimpulkan bahwa suatu sistem yang dapat memberikan nilai tambah baik itu kepada organisasi maupun individual yang menggunakannya. Pengukuran efektifitas sebuah aplikasi dilakukan dengan berbagai macam pendekatan model, model inilah yang memberikan alur dalam mengukur sistem informasi tersebut. Untuk menemukan efektifitas banyaknya variabel yang mempengaruhinya, adapun menurut Weber, ad

a beberapa variabel untuk menentukan efektifitas dari sebuah sistem informasi yaitu (*informationquality, systemquality, perceived usefulness, computer selfefficacy, perceiived ease of use, use (amount, type) issatisfaction, individua limpact, organizational impact*[9]. Dalam penelitian lainnya juga memiliki sebuah model yang dikembangkan oleh delone dan mclean. Model ini sebuah model yang sangat banyak digunakan karena di anggap sangat efektif untuk mengukur sistem informasi, *model delone dan mclean (1992)* sebuah model yang sederhana akan tetapi cukup valid[5].

C. Pembelajaran Daring

Pembelajaran daring singkatan dari pembelajaran dalam jaringan. Pembelajaran daring ialah suatu proses pembelajaran dengan menggunakan internet sebagai tempat meyalurkan ilmu pengetahuan[11]. Adapun beberapa ahli juga memberikan penjelasan, salah satunya dabbagh dan ritland ia menyebutkan bahwa pembelajaran daring ialah suatu sistem pembelajaran terbuka dengan memanfaatkan perangkat komputer melalui internet, dan teknologi berbasis jaringan untuk memberikan fasilitas pembentukan proses belajar mengajar dan pengetahuan melalui aksi dan interaksi[11]. Thome mengatakan bahwa pembelajaran daring dilakukan dengan menggunakan teknologi, email, video streaming, pesan suara, dan teks online animasi. Adapun menurut kurtanto syarat syarat pembelajaran daring ialah : 1. Proses pembelajaran dilakukan melalui internet, 2. Siswa memiliki layanan seperti digital, cetak, 3. Menyediakan seorang tutor untuk memberikan arahan kepada peserta jika terdapat kesulitan dalam proses pembelajaran.[12]. Adapun contoh dari implementasi proses pembelajaran

daring dengan menggunakan alat bantu berupa aplikasi atau web yaitu aplikasi *schology*, *edmodo*, *moodle* dan *google classroom*[13].

D. Blackboard Coursesites

Aplikasi *blackboard* adalah sebuah learning management sistem (LMS) yang diciptakan oleh dua orang yaitu mathhew dan michael chasen pada tahun 1997[14]. *Blackboard* salah satu aplikasi yang diciptakan untuk menyempurnakan proses pendidikan secara jarak jauh. Aplikasi *blackboard* juga salah satu lms yang banyak digunakan di dunia pendidikan baik itu perguruan tinggi maupun sekolah. Dari 100 perguruan tinggi dan universitas terbaik, 78% menggunakan platform ini [15]. Tidak hanya itu *blackboard* juga sangat berpengaruh bagi proses belajar mengajar sistem online dikarenakan banyaknya penawaran media sangat interaktif yang mampu di modifikasi untuk memenuhi kebutuhan belajar mengajarnya siswa. [14]. Sistem kinerja *blackboard* dengan mengintergrasikan multimedia, menciptakan sebuah lingkungan belajar virtual.

Blackboard learn/course adalah sebuah alat e-learning umum yang dikenal dan juga banyak digunakan oleh universitas untuk melakukan proses pendidikan. *Blackboard learning sistem* adalah salah satu jenis pembelajaran virtual dan manajemen kursus sistem yang dirilis pada bulan April tahun 2010 oleh *blackboard inc*. *Blackboard learnig* sistem memiliki fungsi utama yaitu untuk mengakomodasi proses pembelajaran antara guru dan siswa meliputi penyediaan materi, pembahasan, postingan pengumuman penting dan juga melakukan penyerahan tugas yang diberikan [22].

Proses pembelajaran yang dilakukan antara guru dan siswa ialah bersifat *problem based learning* yaitu dimana para peserta didik saling mendiskusikan suatu materi dengan memberi saran atau tanggapan didalam materi yang disampaikan oleh gurunya, dan juga di setiap kali pertemuan guru dan siswa juga mengikuti proses pembelajaran secara *live streaming*, selanjutnya untuk melihat tingkat pemahaman siswa, guru memberikan beberapa pertanyaan dengan memanfaatkan tool-tool yang disediakan oleh sistem.

Adapun beberapa kelebihan dari *paltform blackboard* ialah :

- a. Dapat melakukan presentasi powert point, file, gambar dan dokument
- b. Selain itu blackboard juga dapat melakukan streaming video langsung.
- c. Membuat kuis dan berinteraksi satu sama lain
- d. *Blackboard* juga dilengkapi dengan penilaian dari hasil tugas
- e. *Blackboard* juga menyediakan kursus[4]

Dibalik banyaknya kelebihan dari *blackboard* dia juga memiliki beberapa kekurangan antara lain :

- a. Perangkat lunak lebih sulit dipelajari dari pada yang diharapkan.
- b. Ada beberapa opsi tertentu dibatasi untuk sistem operasi tertentu
- c. terdapat inefisiensi dalam penggunaan bandwidth ketika materi harus diunduh setiap kali akses dicari[8].

Adapun beberapa penelitian terdahulu yang melakukan penelitian tentang *blackboard learn* ialah

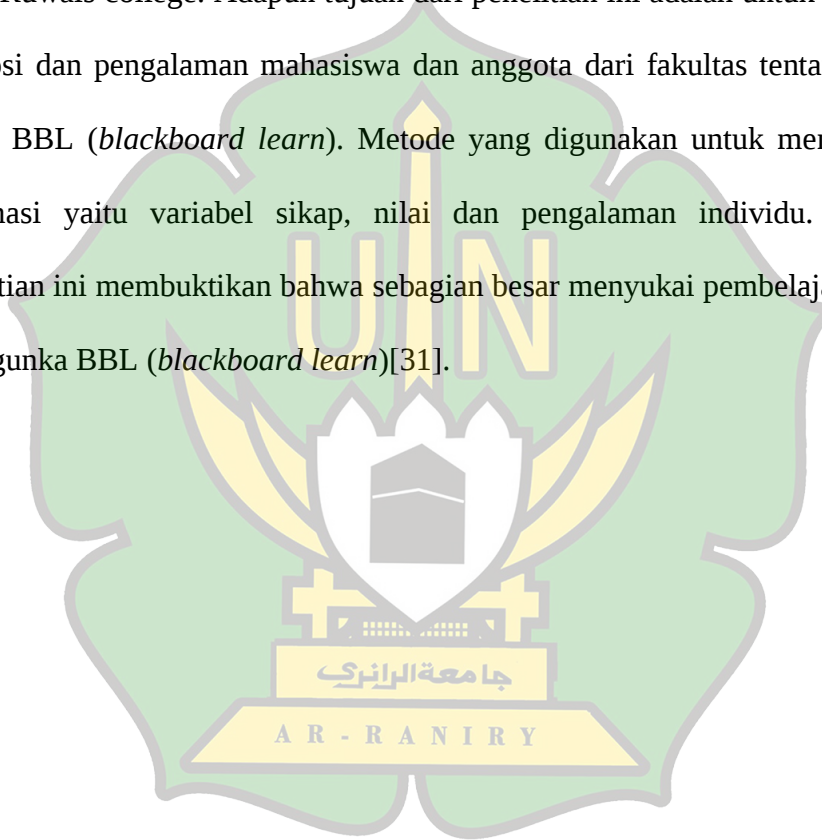
Judulnya “*technology integration in higher educational institutions in the uae: evaluating the usability and suitability of blackboard learn with the*

perspectives of the faculty members” penelitian ini yang dituliskan oleh afra ghareeb almansoori pada tahun 2021 di universitas inggris, dubai. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memberikan wawasan tentang prospek utama ,hambatan dan praktik terbaik dari integrasi teknologi untuk implementasi yang efektif dari sistem pembelajaran jarak jauh yang cerdas di *uni emirat arab (uea)*. Pada penelitian ini teori teori yang digunakan ialah *scaffolding*, *zone of proximal development* *zpd* dan *activity theory* dan teori-teori spesifik seperti tpack dan taksonomi digital bloom. Kelebihan dari penelitian adalah dengan menggunakan teori pembelajaran konektivisme yang tujuannya adalah untuk menarik kesimpulan yang sesuai. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa integrasi teknologi bermanfaat dan *blackboard learn* adalah suatu alat yang cocok untuk digunakan di perguruan tinggi[26].

Judulnya “*a study to evaluate users’satisfactionof blackboard learn*” penelitian ini salah satu penelitian yang ditulis oleh Md Mokter Hossain. Pada tahun 2017 penelitian ini dikeluarkan di universitas clayton,morrow,amerika serikat. Tujuan Penelitian ini dilakukan untuk mengevaluasi kepuasan pengguna terhadap *blackboard learn* yang telah di adopsi sebagai alat manajemen belajar/mengajar online. Sistem yang digunakan untuk melihat hasil dari kepuasan pengguna terhadap *blackboard learn* menggunakan beberapa variabel yang akan di ukur, yaitu: konsistensi keseluruhan, kemudahan penggunaan ,universalitas, aspek positif dan masalah atau keterbatasan antarmuka pengguna *blackboard learn*. Hasil dari penelitian ini mengungkapkan bahwa penggunaan media *blackboard learn* secara keseluruhan merasakan puas dalam

menggunakannya,tanpa ada perbedaan yang signifikan. Pengguna *blackboard learn* juga merasa puas dengan sejumlah fitur yang digunakannya[27].

Judulnya “*users perceptions and experience on blackboard learn functionalities*“ penelitian ini salah satu penelitian yang ditulis oleh panthayil.k.baburajan, pada tahun 2019 di salah satu Institusi pendidikan tinggi HCT, Ruwais college. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk menyelidiki persepsi dan pengalaman mahasiswa dan anggota dari fakultas tentang berbagai fungsi BBL (*blackboard learn*). Metode yang digunakan untuk mengumpulkan informasi yaitu variabel sikap, nilai dan pengalaman individu. Hasil dari penelitian ini membuktikan bahwa sebagian besar menyukai pembelajaran dengan menggunakan BBL (*blackboard learn*)[31].



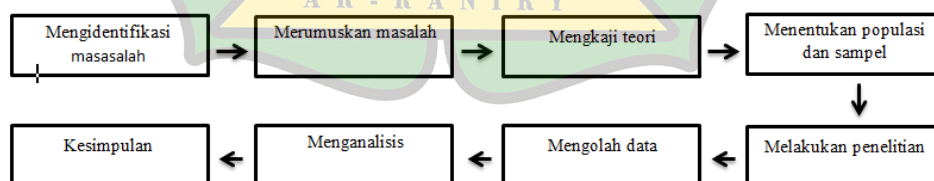
BAB III

METODE PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Metode penelitian merupakan suatu kegiatan ilmiah yang terencana, terstruktur, sistematis, dan memiliki tujuan tertentu baik itu praktis maupun teoritis[18]. Penelitian ini termasuk dalam penelitian deskriptif dikarenakan melakukan penelitian tentang masalah-masalah berupa fakta kejadian dari populasi yang meliputi kegiatan penilaian terhadap efektifitas sistem informasi *blackboard coursesite*. Pada penelitian kali ini digunakan jenis penelitian kuantitatif dikarenakan pada jenis penelitian ini akan memberikan pernyataan pernyataan kepada responden untuk menentukan pilihan jawabannya. Pada penelitian ini responden yang ditujukan adalah para pengguna dari aplikasi *blackboard* yang menjadikannya sebagai media pembelajaran secara daring pada mata kuliah seminar TI pada Uin Ar-Raniry, Banda Aceh.

Adapun tahapan tahapan penelitian sebagai berikut :



Gambar 3.1 tahapan tahapan penelitian

Adapun penjelasan dari tahapan tahapan penelitian sebagai berikut :

- a. Mengidentifikasi masalah ialah tahapan ini dilakukan bertujuan melihat masalah-masalah yang berhubungan dengan proses pembelajaran daring yang dilakukan dengan memanfaatkan sistem informasi pada jurusan PTI, Uin Ar-Raniry, Banda Aceh.
- b. Merumuskan masalah ialah tahapan ini termasuk kedalam tahap kedua dimana permasalahan disusun secara rinci berdasarkan hasil pengamatan dari proses indentifikasi masalah pembelajaran daring dengan menggunakan sistem informasi *blackboard coursesite* .
- c. Mengkaji teori ialah tahapan penelitian yang dilakukan untuk mencari sumber-sumber teori di perpustakaan, jurnal dan studi literatul yang menunjang didalam penelitian ini. Tujuan dari tahap ini ialah untuk memudahkan menganalisa data dan informasi yang didapatkan.
- d. Menentukan populasi dan sampel ialah tahapan penentuan populasi dan sampel berdasarkan tempat terjadinya identifikasi masalah.
- e. Melakukan penelitian ialah dimana proses pembagian pertanyaan-pertanyaan kepada para mahasiswa PTI berdasarkan hasil dari teori yang digunakan untuk menemukan hasil dari penggunaan sistem *blackboard coursesite*.
- f. Mengolah data ialah tahapan dimana semua data yang sudah didapatkan dari hasil kuisisioner direkap dan diolah dengan menggunakan program *spss* 18.0.

- g. Menganalisis ialah tahapan dimana data yang sudah di olah oleh sistem *spss* kemudian diambil keputusan untuk pembuktian hasil yang akan dijadikan kesimpulan
- h. Kesimpulan ialah tahap akhir dari proses penelitian, disini peneliti merangkum semua hasil dari semua proses analisis data dan memeriksa kebenarannya yang sesuai dengan maksud dan tujuan penelitian ini. Tujuannya untuk mengetahui hasil akhir dari penggunaan sebuah sistem informasi sebagai media pembelajaran daring.

B. Populasi Dan Sampel

Populasi ialah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang memiliki kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh si peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan[19]. Populasi juga diterjemahkan sebagai keseluruhan dari objek penelitian yang memiliki ciri ciri tertentu. Pada penelitian ini populasi yang digunakan untuk dijadikan sebagai objek pada penelitian ini adalah mahasiswa prodi PTI, Uin Ar-Raniry, banda aceh yang menggunakan *blackboard* sistem pada mata kuliah seminar TI.

Teknik sampling ialah suatu cara dalam menentukan sebuah sampel yang jumlahnya sesuai dengan ukuran sampel yang dijadikan sebagai sumber data sebenarnya dan juga memperhatikan sifat sifat dan penyebaran populasi agar diperoleh sampel representatif. Pada penelitian ini teknik yang digunakan penulis ialah *probability* sampling artinya teknik yang memberikan kesempatan yang sama bagi setiap unsur populasi untuk dipilih sebagai anggota sampel[23]. Maka

metode yang digunakan pada penelitian ini adalah simple random sampling dimana target yang akan dijadikan sampel berdasarkan undian/acak.

Sampel didalam penelitian dapat digunakan sebagai objek pengumpulan data. Adapun pengertian dari sampel ialah sebagian atau yang terwakilkan dari populasi yang akan diteliti[19]. Sampel ialah suatu bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki populasi, artinya sampel ini adalah jumlah sebagian kecil dari keseluruhan populasi yang dapat digunakan oleh peneliti untuk mewakili populasinya. Maka pada penelitian ini menggunakan pedoman sebagai berikut “ jika populasi terdapat 1.000 maka sampel yang dijadikan 10% sudah cukup, jika populasi sekitar 100 maka yang dijadikan sampel 30%, dan jika populasi 30 maka sampel 100%.” Maka dari itu jumlah populasi didalam penelitian ini ialah 101 orang maka yang akan di jadikan sampel 30% yaitu berjumlah 30 orang[33].

C. Instrumen Pengumpulan Data

Pada penelitian ini yang prinsipnya adalah melakukan pengukuran, maka sudah pasti ada alat untuk mengukur, alat ukur adalah dalam sebuah penelitian dinamakan instrumen. Instrumen penelitian di jelaskan oleh Ibnu Hadjar ialah sebuah alat ukur yang dijadikan untuk mendapatkan informasi kuantitatif tentang variasi karakteristik variabel secara objektif[23].

Dalam penelitian ini instrumen yang digunakan berupa angket tertutup artinya kuisisioner yang dibagikan lengkap dengan pilihan-pilihan jawabannya, sehingga responden dapat menentukan salah satu pilihan jawaban yang

disediakan.[19]. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan empat point yang ada pada skala likert, maka dari setiap pertanyaan disediakan 4 (empat) alternatif jawaban.

Tabel 3.1 skor dari nilai pertanyaan skala likert.

KATEGORI	NILAI	KETERANGAN
Tidak efektif	1	Sangat Tidak Setuju
Kurang efektif	2	Tidak Setuju
Efektif	3	Setuju
Sangat efektif	4	Sangat Setuju

Untuk menjaga validitas data dan reliabilitas data maka peneliti menggunakan pendekatan *model delone dan mclean (1992)*. untuk memastikan instrumen ini menjadi valid dan reliabel ,penelitian ini menggunakan 6 variabel, yaitu kualitas sistem, kualitas informasi, penggunaan, kepuasan pengguna, dampak individual, dampak organisasi.

Tabel 3.2 mengukur sistem informasi model Delone dan Mclean (1992)

VARIABEL	INDIKATOR
Kualitas sistem	1. Kemudahan penggunaan 2. Kecepatan akses 3. Keamanan 4. Fleksibilitas
Kualitas informasi	5. Kelengkapan 6. Ketepatan waktu 7. Relevan 8. Akurat
penggunaan	9. penggunaan untuk integrasi pekerjaan 10. penggunaan untuk pelayan publik

Kepuasan pengguna	11. Efisiensi 12. Efektifitas 13. Satisfaction 14. kebanggaan
Dampak individu	15. kualitas analisis keputusan 16. Meningkatkan produktivitas 17. efektifitas kinerja
Dampak organisasi	18. Meningkatkan efektivitas dalam melayani publik 19. Dapat mengurangi biaya-biaya operasi dari aktivitas-aktivitas di luar sistem informasi 20. Pendapatan organisasi dapat ditingkatkan karena sistem informasi berbasis komputer

1. Validitas instrumen

Validitas instrumen adalah suatu uji kevaliditas instrumen penelitian untuk melihat seberapa baik instrumen yang akan diterapkan. Variabel yang akan diukur ada 6, yaitu kualitas sistem, kualitas informasi, kepuasan pengguna, penggunaan, dampak individual, dampak organisasi. untuk melakukan uji validitas menggunakan program *spss.18.0*. Teknik yang digunakan ialah korelasi *bivariate pearson* (produk momen pearson). Analisis ini dengan cara mengkorelasikan masing masing dari skor item dengan skor total. untuk melihat valid nya sebuah instrumen maka dilihat dari jika $r_{hitung} \geq r_{tabel}$. rumusnya sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{n\sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{\{n\sum x^2 - (\sum x)^2\}\{n\sum y^2 - (\sum y)^2\}}} \quad (2)$$

r_{xy} = koefisien korelasi antara variabel x dan y

$\sum xy$ = perkalian antara variabel x dan y

- $\sum x$ = jumlah item
 n = jumlah sampel
 $\sum y$ = jumlah skor total

2. Reliabilitas instrumen

Reliabilitas instrumen ialah bagaimana melihat tetap konsistensi dari sebuah pengukuran yang dilakukan untuk membuktikan hasil nya yang tetap sama, meski dilakukan berulang kali terhadap subjek dan dalam kondisi yang sama. Maka instrumen dapat dikatakan reliabilitas apabila dilakukan pertanyaan yang sama yang di ujikan kepada seseorang maka mendapatkan jawaban yang tetap sama meski dilakukan dari berulang kali. untuk menguji reliabilitas maka digunakan program *spss.18.0*, maka suatu variabel dapat dikatakan reliabel adalah dengan memiliki nilai *alpha cronbach* > 0.70 [30]. Dengan menggunakan rumus alpha cronbach dengan rumusnya sebagai berikut:

$$r_{11} = \left(\frac{n}{n+1} \right) \left(1 - \frac{\sum \sigma_t^2}{\sigma^2} \right) \quad (3)$$

- r_{11} : reliabilitas yang dicari
 n : jumlah item pertanyaan yang di uji
 $\sum \sigma_t$: jumlah varian skor butir
 σ_t^2 : varian total

D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini yang digunakan untuk melihat keefektivitas pembelajaran secara daring menggunakan *blackboard course* ialah dengan menggunakan angket. Angket ialah mengumpulkan informasi

dengan memberikan pertanyaan pertanyaan tertulis untuk dijawab secara tertulis oleh responden[25]. Model penggunaan angket ialah skala likert 4, yaitu STS'TS'S'ST maka pada pilihan pilihan jawaban diberikan nilai 1- 4 berdasarkan kriteria yang sudah ditetapkan. Pertanyaan akan disebarkan luaskan kepada mahasiswa prodi PTI, Uin Ar-Raniry, Banda Aceh, yang menggunakan *blackboard course*. Sesuai dengan rumus slovin berdasarkan hasil yang didapatkan dari populasi yang berjumlah 101 dengan tingkatan error 15% mendapatkan hasil 30 responden. Teknik sampling yang digunakan ialah model simple random artinya sampel yang dituju dengan sistem acark/ undian.

E. Teknik Analisis Data

Analisis adalah suatu kegiatan setelah seluruh data terkumpul dari responden atau sumber data lain. teknis analisis data ialah sistem atau susunan cara yang digunakan untuk mengolah data mentah yang didapatkan dari responden sehingga menjadi suatu informasi yang bisa dimengerti dan dipahami. Adapun langkah analisis data pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Edit /verifikasi

Pada langkah ini penulis memeriksa jawaban yang didapati dari hasil angket responden, kemudian memeriksanya dimana mana data yang dihasilkan terdapat kerusakan, selanjutnya melakukan perbaikan kembali.

2. Tabel

Proses ini dimana hasil angket yang didapatkan kemudian dipindahkan kedalam table .setelah hasil angket di olah maka selanjutnya data dapat dikatakan sah .selanjutnya dilakukan analisa data dengan teknik deskriptif.

3. Analisis

Pada tahap ini dilakukan proses analisa data yang sudah di olah secara verbal sehingga mudah dipahami.

a. Analisis deskriptif

Dari hasil langkah langkah yang tersebut di atas maka dilakukan analisi data secara deskriptif ,tujuan analisis ini untuk melihat besarnya nilai kualitas persentase jawaban angket dari responden. Rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\% \quad (4)$$

P : Persentase

F : Frekuensi (frekuensi yang dimaksudkan didalam rumus ini adalah jumlah jawaban dari setiap kategori jawaban yang berada dalam kuesioner)

N : Jumlah Responden

Untuk jawaban kuisisioner, penulis menggunakan kategori sebagai berikut:

Tabel 3.3 skala skor

KATEGORI	NILAI	KETERANGAN
A	4	Sangat Setuju
B	3	Setuju
C	2	Kurang Setuju
D	1	Sangat Tidak Setuu

Kemudian untuk melihat rata rata dari efektifitas pembelajaran secara daring menggunakan *blackboard course* pada mata pelajaran seminar ti maka disini menggunakan rumus sebagai berikut[25] :

$$MX = \frac{\sum X}{N} \quad (5)$$

Keterangan:

MX = rata - rata

X = frekuensi

N = jumlah responden

Selanjutnya memberikan kategori untuk melihat tingkat efektifitasnya.

Tabel 3.4 Kategori Efektifitas

No	Skor	Keterangan
1	76-100	Sangat efektif
2	51-75	Efektif
3	26-50	Cukup efektif
4	0-25	Kurang efektif

b. Uji hipotesis

Pengujian hipotesis merupakan langkah untuk membuktikan rumusan yang sudah di rancangan berdasarkan teori teori sebelumnya. Pengujian ini menggunakan program *spss 18* untuk melihat korelasi spearman dengan rumus sebagai berikut :

$$rs = 1 - \frac{6\sum d^2}{n(n^2-1)} \quad (6)$$

rs = koefisien korelasi spearman

$\sum d^2$ = koefisien kuadrat slisish antar rangking

n = jumlah sampel penelitian

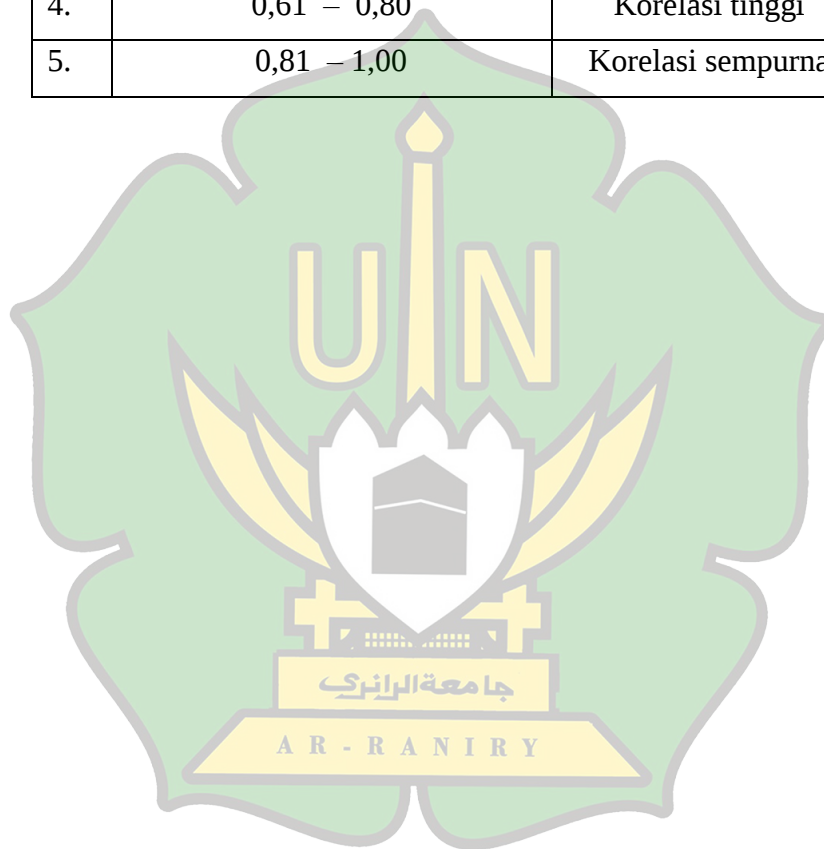
Berdasarkan rumus diatas hipotesis yang di ajukan dengan menggunakan pendekatan model delone dan maclean sebagai berikut :

H_a : Terdapat hubungan positif diantara variabel tersebut

Ho : Tidak adanya hubungan positif diantara variabel tersebut

Tabel 3.5 Tingkat Koefisien Korelasi interval [30]

No	Koefisien Korelasi	Keterangan
1.	0,00 – 0,20	Tidak ada korelasi
2.	0,21 – 0,40	Korelasi rendah
3.	0,41 – 0,60	Korelasi sedang
4.	0,61 – 0,80	Korelasi tinggi
5.	0,81 – 1,00	Korelasi sempurna



BAB IV

HASIL PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Pada bab ini, penulis menyajikan data-data yang didapatkan dari hasil penelitian yang diperoleh dari responden yaitu mahasiswa prodi PTI, Uin Ar-Raniry, Banda aceh. Adapun penyajian data yang berupa indetitas adalah jenis kelamin.

Tabel 4.1 indetitas responden berdasarkan jenis kelamin

Jenis Kelamin	Frekuensi	Persentase
Laki-Laki	7	23.4%
Perempuan	23	76.6%.
Total	30	100%

Pengumpulan data yang dilakukan pada penelitian ini dengan menggunakan kuesioner yaitu dengan membagikan kepada para responden dari kriteria yang sudah ditetapkan berdasarkan populasinya. Peneliti mulai melakukan pembagian kuesioner pada tanggal 28 Juli 2021 s/d 8 Agustus 2021. Adapun pembagian kusioner dilakukan dengan menggunakan google form sebagai media untuk melakukan pengumpulan data hasil dari jawaban responden. Selanjutnya data yang sudah dikumpulkan kemudian dilakukan tabulasi kedalam *Microsoft Office Excel 2010*, selanjutnya diolah menggunakan *software spss* versi 18. Data tersebut diolah berdasarkan metode yang sudah di tentukan.

B. Uji Instrumen Penelitian

Dalam melakukan penelitian, pengujian instrumen suatu hal yang sangat penting dan berpengaruh terhadap kualitas data. Pengujian instrumen dilakukan untuk melihat sebuah kevaliditas dan reliabilitas dari variabel-variabel yang akan di ukur, maka untuk itu sebelum melakukan analisis lebih lanjut dilakukan uji validitas dan reliabilitas terlebih dahulu.

1. Uji validitas

Uji validitas ini adalah salah satu uji yang dilakukan secara statistik untuk melihat tingkat kevaliditas dari tiap-tiap item pertanyaan. Uji validitas ini dengan menggunakan korelasi *bivariate pearson* (produk momen pearson) dengan berbantuan program *spss 18.0.0*. responden yang terdapat berjumlah 30 yaitu sebagai n , dengan signifikan yang 0,05. Selanjutnya dilakukan perbandingan nilai r_{hitung} dengan r_{tabel} . Jika r_{hitung} lebih besar dari r_{tabel} maka hasil dari pertanyaan dinyatakan valid.

Tabel 4.2 Uji Validitas Instrumen

No	Item	r_{hitung}	r_{tabel} df = N-2	Keterangan
1.	KS	0,608	0,374	Valid
2.	KS	0,816	0,374	Valid
3.	KS	0,870	0,374	Valid
4.	KS	0,799	0,374	Valid
5.	KS	0,580	0,374	Valid
6.	KS	0,697	0,374	Valid
7.	KI	0,540	0,374	Valid
8.	KI	0,815	0,374	Valid
9.	KI	0,696	0,374	Valid

10.	KI	0,608	0,374	Valid
11.	KI	0,745	0,374	Valid
12.	KI	0,599	0,374	Valid
13.	KI	0,783	0,374	Valid
14.	P	0,847	0,374	Valid
15.	P	0,823	0,374	Valid
16.	P	0,786	0,374	Valid
17.	P	0,414	0,374	Valid
18.	KP	0,834	0,374	Valid
19.	KP	0,761	0,374	Valid
20.	KP	0,837	0,374	Valid
21.	KP	0,934	0,374	Valid
22.	KP	0,841	0,374	Valid
23.	DI	0,833	0,374	Valid
24.	DI	0,859	0,374	Valid
25.	DI	0,774	0,374	Valid
26.	DO	0,894	0,374	Valid
27.	DO	0,855	0,374	Valid
28.	DO	0,760	0,374	Valid

Berdasarkan hasil Tabel 4.2 hasil koefisiensi dari korelasi pertanyaan dari tiap-tiap item dengan skor total mendapatkan hasil yang valid ,dibuktikan dengan nilai rhitung lebih besar dari r tabel 0,374.

2. Uji reliabilitas

Uji reliabilitas adalah dimana pengujian dilakukan untuk membuktikan hasil yang tetap konsistensi jika pengujian dilakukan berulang kali. Hasil Uji reliabilitas dapat dilihat pada pada tabel 4.3.

Tabel 4.3 Uji Reliabilitas

Variabel	Cronbach Alpha	Keterangan
Kualitas sistem	0,827	Reliabel
Kualitas informasi	0,810	Reliabel
Penggunaan	0,705	Reliabel
Kepuasan pengguna	0,894	Reliabel
Dampak individu	0,737	Reliabel
Dampak organisasi	0,786	Reliabel

Berdasarkan hasil Tabel 4.3 koefisiensi hubungan setiap pernyataan dalam tiap variabel tersebut mendapatkan hasil yang reliabel. Suatu variabel dapat dikatakan reliabel dimana nilainya alpha cronbach baik adalah dimana nilai semakin mendekati 1. Hal ini dapat dibuktikan bahwa nilai *cronbach's alpha* masing-masing variabel terdapat lebih besar 0,70 [30].

C. Penyajian Data Hasil Analisis

Pada bagian ini, hasil analisis penulis menyajikan berdasarkan metode yang sudah ditentukan untuk mengukur hasil dari persentase tingkat efektifitas variabel-variabel berikut : A R - R A N I R Y

1. Kualitas Sistem

Untuk mengukur variabel dari kualitas sistem digunakan 4 indikator yang seluruhnya dipecahkan menjadi 6 pertanyaan. Dari setiap pertanyaan diberikan empat alternatif jawaban dan diminta untuk setiap responden memilih salah satunya, maka hasil yang didapatkan dapat dilihat pada tabel 4.4.

Tabel 4.4 jawaban kuesioner kualitas sistem

Jawaban	Frekuensi	Persentase
Sangat Setuju	57	31,7%
Setuju	98	54,4%
Tidak Setuju	22	12,2%
Sangat Tidak Setuju	3	1,7%
Total	180	100%

Dari Tabel 4.4 di atas, dapat dilihat bahwa responden yang menjawab dengan pilihan sangat setuju berjumlah 57 kali (31%), selanjutnya yang memilih setuju berjumlah 98 kali (54,4%), Tidak Setuju berjumlah 22 kali (12,2%), dan sangat tidak setuju berjumlah 3 kali (1,7%). Dari hasil tabel diatas dapat disimpulkan bahwa kualitas sistem mendapat hasil yang efektif dibuktikan banyak jawaban sangat setuju dan setuju dengan menghasilkan jumlah persentase 86,1%.

2. Kualitas informasi

Untuk mengukur variabel kualitas informasi digunakan 4 indikator yang diubah menjadi 7 pertanyaan. Pada setiap pertanyaan diberikan empat alternatif pilihan jawaban dan diminta kepada responden untuk memilih salah satunya dari ke empat pilihan tersebut, maka diperoleh hasil sebagai berikut.

Dari Tabel 4.5 di bawah, dapat dilihat bahwa responden yang menjawab dengan pilihan sangat setuju berjumlah 72 kali (34,3%), selanjutnya yang memilih setuju berjumlah 122 kali (58,1%), Tidak Setuju berjumlah 15 kali (7,1%), dan sangat tidak setuju berjumlah 1 kali (0,5%). Dari hasil tabel diatas dapat disimpulkan bahwa kualitas informasi mendapat hasil yang efektif dibuktikan

dengan banyaknya jawaban sangat setuju dan setuju dengan menghasilkan jumlah persentase 92,4%.

Tabel 4.5 jawaban kuesioner kualitas informasi

Jawaban	Frekuensi	Jumlah Persen
Sangat Setuju	72	34,3%
Setuju	122	58,1%
Tidak Setuju	15	7,1%
Sangat Tidak Setuju	1	0,5%
Total	210	100%

3. Penggunaan

Mengukur variabel pengguna digunakan 2 indikator yang dipecahkan seluruhnya menjadi 4 pertanyaan. Pada setiap pertanyaan diberikan empat alternatif pilihan jawaban, dan diminta kepada responden untuk memilih salah satunya dari ke empat pilihan tersebut, maka diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 4.6 jawaban kuesioner Pengguna

Jawaban	Frekuensi	Jumlah Persen
Sangat Setuju	37	30,8%
Setuju	74	61,7%
Tidak Setuju	8	6,7%
Sangat Tidak Setuju	1	0,8%
Total	120	100%

Dari Tabel 4.6 di atas, dapat dilihat bahwa responden yang menjawab dengan pilihan sangat setuju berjumlah 37 kali (30,8%), selanjutnya yang memilih setuju berjumlah 74 kali (61,7%), Tidak Setuju berjumlah 8 kali (6,7%), dan sangat tidak setuju berjumlah 1 kali (0,8%). Dari hasil tabel diatas dapat disimpulkan bahwa variabel pengguna mendapatkan hasil yang efektif dibuktikan dengan banyak jawaban sangat setuju dan setuju dengan menghasilkan jumlah persentase 92,5%.

4. Kepuasan pengguna

Untuk mengukur variabel kepuasan pengguna digunakan 4 indikator yang diubah seluruhnya menjadi 5 pertanyaan. Pada setiap pertanyaan diberikan empat alternatif pilihan jawaban, dan diminta kepada responden untuk memilih salah satunya dari ke empat pilihan tersebut, maka diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 4.7 jawaban kuesioner kepuasan pengguna

Jawaban	Frekuensi	Jumlah Persen
Sangat Setuju	42	28,0%
Setuju	96	64,0%
Tidak Setuju	11	7%
Sangat Tidak Setuju	1	1%
Total	150	100%

Dari Tabel 4.7 di atas, dapat dilihat bahwa responden yang menjawab dengan pilihan sangat setuju berjumlah 42 kali (28,0%), selanjutnya yang memilih setuju berjumlah 96 kali (64,0%), Tidak Setuju berjumlah 11 kali (7%), dan sangat tidak setuju berjumlah 1 kali (1%). dari hasil tabel diatas dapat disimpulkan

bahwa variabel kepuasan pengguna mendapatkan hasil yang efektif dibuktikan banyak jawaban sangat setuju dan setuju dengan menghasilkan jumlah persentase 92,0%.

5. Dampak individu

Untuk mengukur variabel dampak individu digunakan 3 indikator yang diubah seluruhnya menjadi 3 pertanyaan. Pada setiap pertanyaan diberikan empat alternatif pilihan jawaban, dan diminta kepada responden untuk memilih salah satunya dari ke empat pilihan tersebut, maka diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 4.8 jawaban dampak individu

Jawaban	Frekuensi	Jumlah Persen
Sangat Setuju	26	28,9%
Setuju	57	63,3%
Tidak Setuju	7	7,8%
Sangat Tidak Setuju	0	0%
Total	90	100%

Dari Tabel 4.8 di atas, dapat dilihat bahwa responden yang menjawab dengan pilihan sangat setuju berjumlah 26 kali (28,9%), dan selanjutnya yang memilih setuju berjumlah 57 kali (63,3%), Tidak Setuju berjumlah 7 kali (7%), dan sangat tidak setuju berjumlah 0 kali (0%). dari hasil tabel diatas dapat disimpulkan bahwa kualitas sistem mendapatkan hasil yang efektif dibuktikan dengan banyaknya jawaban sangat setuju dan setuju dengan menghasilkan jumlah persentase 92,2%.

6. Dampak organisasi

Untuk mengukur variabel dampak organisasi digunakan 3 indikator yang diubah seluruhnya menjadi 3 pertanyaan. Pada setiap pertanyaan diberikan empat alternatif pilihan jawaban, dan diminta kepada responden untuk memilih salah satunya dari ke empat pilihan tersebut, maka diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 4.9 jawaban dampak organisasi

Jawaban	Frekuensi	Jumlah Persen
Sangat Setuju	26	28,9%
Setuju	53	58,9%
Tidak Setuju	11	12,2%
Sangat Tidak Setuju	0	0%
Total	90	100%

Dari Tabel 4.9 di atas, dapat dilihat bahwa responden yang menjawab dengan pilihan sangat setuju berjumlah 26 kali (28,9%), dan selanjutnya yang memilih setuju berjumlah 53 kali (58,9%), Tidak Setuju berjumlah 11 kali (12,2%), dan sangat tidak setuju berjumlah 0 kali (0%). dari hasil tabel diatas dapat disimpulkan bahwa variabel dampak organisasi mendapatkan hasil yang efektif dibuktikan dengan banyaknya jawaban sangat setuju dan setuju dengan menghasilkan jumlah persentase 87,8%.

Setelah penulis menghitung semua nilai hasil angket dari tiap-tiap responden dan mengumpulkannya. Maka hasil yang diperoleh dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.10

nilai angket responden tentang pengukuran efektifitas pembelajara seacra daring menggunakan *blackboard coursesites* pada mata kuliah seminar TI.

No	Subjek	Nilai Angket	No	Subjek	Nilai Angket
1.	r1	86	16	r16	71
2.	r2	79	17	r17	96
3.	r3	108	18	r18	105
4.	r4	93	19	r19	103
5.	r5	93	20	r20	85
6.	r6	71	21	r21	84
7.	r7	98	22	r22	80
8.	r8	71	23	r23	74
9.	r9	110	24	r24	89
10.	r10	88	25	r25	84
11.	r11	92	26	r26	109
12.	r12	99	27	r27	94
13.	r13	88	28	r28	84
14.	r14	106	29	r29	74
15.	R15	101	30	R30	79
Total Semua					2694

Untuk mengetahui nilai rata – rata tentang pengukuran efektifitas pembelajaran secara daring menggunakan *blackboard coursesites* pada mata kuliah seminar TI adalah sebagai berikut:

$$MX = \frac{2694}{30}$$

$$MX = 89,8$$

Tabel 4.11 Kategori Efektifitas

No	Skor	Keterangan
1	76-100	Sangat efektif
2	51-75	Efektif
3	26-50	Cukup efektif
4	0-25	Kurang efektif

Dari tabel 4.11 dapat kita perhatikan bahwasanya perhitungan terhadap 28 butir soal yang berkaitan dengan mengukur efektifitas pembelajaran secara daring dengan menggunakan *blackboard coursesites* pada mata kuliah seminar TI yang telah peneliti berikan kepada 30 mahasiswa prodi PTI, Uin Ar-Raniry, Banda aceh. Disini dapat dibuktikan bahwa hasil pembelajaran secara daring dengan menggunakan media *blackboard coursesites* termasuk kedalam kategori “sangat efektif”. Hal ini dapat dilihat dari hasil uji nilai rata-rata angket mendapatkan hasil 89,8 berada pada tingkat kategori sangat efektif.

D. Uji hipotesis

Uji hipotesis ini untuk melihat korelasi-korelasi antar variabel dengan menggunakan koefisien *spearman* pada table *correlations*. Pengujian ini dengan menggunakan bantuan *spss* versi 18, dengan signifikan 0,05. Pengambilan dasar keputusan dalam uji korelasi *spearman* ini, jika signifikan $< 0,05$ maka, dapat disimpulkan bahwa korelasi antar variabel diterima dan jika signifikan $> 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa tidak ada hubungan antar variabel tersebut. Untuk hasil pengolahan data korelasi *spearman* seabagai berikut:

1. (H_1) Hubungan variabel kualitas sistem terhadap pengguna

Berdasarkan tabel 4.12 terdapat nilai signifikan 0,000, Maka dengan ini Nilai signifikan $< 0,05$ maka H_a diterima. Maka untuk itu dapat disimpulkan bahwa adanya hubungan positif diantara variabel kualitas sistem terhadap variabel kepuasan pengguna pada pembelajaran daring dengan menggunakan sistem *blackboard coursesites* di mata kuliah seminar TI, Banda aceh. Adapun korelasi

hubungan di antara variabel kualitas sistem terhadap kepuasan pengguna termasuk kedalam kategori sempurna yaitu 0,875.

Tabel 4.12
Hasil korelasi variabel kualitas sistem terhadap kepuasan pengguna

Correlations			kualitas_sistem	kepuasan_pengguna
Spearman's rho	kualitas_sistem	Correlation	1,000	,875**
		Coefficient		
		Sig. (2-tailed)	.	,000
		N	30	30
	kepuasan_pengguna	Correlation	,875**	1,000
		Coefficient		
		Sig. (2-tailed)	,000	.
		N	30	30

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

2. (H₂) Hubungan variabel kualitas sistem terhadap pengguna

Tabel 4.13
Hasil korelasi variabel kualitas sistem terhadap pengguna

Correlations			kualitas_sistem	penggunaan
Spearman's rho	kualitas_sistem	Correlation Coefficient	1,000	,793**
		Sig. (2-tailed)	.	,000
		N	30	30
	penggunaan	Correlation Coefficient	,793**	1,000
		Sig. (2-tailed)	,000	.
		N	30	30

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Berdasarkan tabel 4.13 terdapat nilai signifikan 0,000, Maka dengan ini Nilai signifikan $< 0,05$ maka H_a diterima. Maka untuk itu dapat disimpulkan bahwa adanya hubungan positif diantara variabel kualitas sistem terhadap variabel penggunaan pada pembelajaran daring dengan menggunakan sistem *blackboard*

coursesites di mata kuliah seminar TI prodi PTI, Uin Ar-Raniry, Banda aceh. Adapun korelasi hubungan di antara variabel kualitas sistem terhadap penggunaan termasuk kedalam kategori tinggi yaitu 0,793.

3. (H₃) Hubungan variabel kualitas informasi terhadap pengguna

Tabel 4.14
Hasil korelasi variabel kualitas informasi terhadap pengguna

Correlations			kualitas informasi	penggunaan
Spearman's rho	kualitas_informasi	Correlation Coefficient	1,000	,817**
		Sig. (2-tailed)		,000
		N	30	30
	penggunaan	Correlation Coefficient	,817**	1,000
		Sig. (2-tailed)	,000	
		N	30	30

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Berdasarkan tabel 4.14 terdapat nilai signifikan 0,000, Maka dengan ini Nilai signifikan < 0,05 maka H_a diterima. Maka untuk itu dapat disimpulkan bahwa adanya hubungan positif diantara variabel kualitas informasi terhadap variabel penggunaan pada pembelajaran daring dengan menggunakan sistem *blackboard coursesites* di mata kuliah seminar TI prodi PTI, Uin Ar-Raniry, Banda aceh. Adapun korelasi hubungan di antara variabel kualitas informasi terhadap penggunaan termasuk kedalam kategori sempurna yaitu 0,817.

4. (H₄) Hubungan variabel kualitas informasi terhadap kepuasan pengguna

Berdasarkan tabel 4.15 terdapat nilai signifikan 0,000, Maka dengan ini Nilai signifikan < 0,05 maka H_a diterima. Maka untuk itu dapat disimpulkan bahwa adanya hubungan positif diantara variabel kualitas informasi terhadap

variabel kepuasan pengguna pada pembelajaran daring dengan menggunakan sistem *blackboard coursesites* di mata kuliah seminar TI PTI, Uin Ar-Raniry Banda aceh. Adapun korelasi hubungan di antara variabel kualitas informasi terhadap kepuasan pengguna termasuk kedalam kategori tinggi yaitu 0,765.

Tabel 4.15
Hasil korelasi variabel kualitas informasi terhadap kepuasan pengguna

Correlations			kualitas_informasi	kepuasan_pengguna
Spearman's rho	kualitas_informasi	Correlation	1,000	,765**
		Coefficient		
		Sig. (2-tailed)	.	,000
		N	30	30
	kepuasan_pengguna	Correlation	,765**	1,000
		Coefficient		
		Sig. (2-tailed)	,000	.
		N	30	30

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

5. (H5) Hubungan variabel kepuasan pengguna terhadap pengguna

Berdasarkan tabel 4.16 terdapat nilai signifikan 0,000, Maka dengan ini Nilai signifikan $< 0,05$ maka H_a diterima. Maka untuk itu dapat disimpulkan bahwa adanya hubungan positif diantara variabel kepuasan pengguna terhadap variabel pengguna pada pembelajaran daring dengan menggunakan sistem *blackboard coursesites* di mata kuliah seminar TI pada prodi PTI, Uin ar-raniry, Banda aceh. Adapun korelasi hubungan di antara variabel kepuasan pengguna terhadap pengguna termasuk kedalam kategori sempurna yaitu 0,844.

Tabel 4.16
Hasil korelasi kepuasan pengguna terhadap pengguna

Correlations			kepuasan_pengguna	pengguna
Spearman's rho	kepuasan_pengguna	Correlation Coefficient	1,000	,844**
		Sig. (2-tailed)	.	,000
		N	30	30
	pengguna	Correlation Coefficient	,844**	1,000
		Sig. (2-tailed)	,000	.
		N	30	30

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

6. (H₆). Hubungan variabel pengguna terhadap dampak individu

Tabel 4.17
Hasil korelasi variabel penggunaan terhadap dampak individu

Correlations			penggunaa	dampak_individu
Spearman's rho	penggunaa	Correlation Coefficient	1,000	-,273
		Sig. (2-tailed)	.	,145
		N	31	30
	dampak_individu	Correlation Coefficient	-,273	1,000
		Sig. (2-tailed)	,145	.
		N	30	30

Berdasarkan tabel 4.17 terdapat nilai signifikan 0,145, Maka dengan ini Nilai signifikan > 0,05 maka H_a ditolak, artinya tidak ada pengaruh positif. Maka untuk itu dapat disimpulkan bahwa tidak ada hubungan positif diantara variabel penggunaan terhadap variabel dampak individu pada pembelajaran daring dengan menggunakan sistem *blackboard coursesites* di mata kuliah seminar TI PTI, Uin Ar-Raniry, Banda aceh. Adapun korelasi hubungan di antara variabel penggunaan

terhadap dampak individu termasuk kedalam kategori tidak ada hubungan yaitu 0,-273.

7. (H₇). Hubungan variabel kepuasan pengguna terhadap dampak individu

Berdasarkan tabel 4.18 terdapat nilai signifikan 0,000, Maka dengan ini Nilai signifikan $< 0,05$ maka H_a diterima. Maka untuk itu dapat disimpulkan bahwa adanya hubungan positif diantara variabel penggunaan terhadap variabel kepuasan pengguna pada pembelajaran daring dengan menggunakan sistem *blackboard coursesites* di mata kuliah seminar TI PTI, Uin Ar-Raniry, Banda aceh. Adapun korelasi hubungan di antara variabel kepuasan pengguna terhadap dampak individu termasuk kedalam kategori sempurna yaitu 0,912

Tabel 4.18
Hasil korelasi penggunaan terhadap dampak individu

Correlations		kepuasan pengguna	dampak individu
Spearman's rho	kepuasan_pengguna	Correlation	1,000
		Coefficient	,912**
		Sig. (2-tailed)	,000
		N	30
	dampak_individu	Correlation	,912**
		Coefficient	1,000
		Sig. (2-tailed)	,000
		N	30

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

8. (H₈). Hubungan variabel dampak individu terhadap dampak organisasi

Berdasarkan tabel 4.19 terdapat nilai signifikan 0,000, Maka dengan ini Nilai signifikan $< 0,05$ maka H_a diterima. Maka untuk itu dapat disimpulkan bahwa adanya hubungan positif diantara variabel dampak individu terhadap

variabel dampak organisasi pada pembelajaran daring dengan menggunakan sistem *blackboard coursesites* di mata kuliah seminar TI PTI, Uin Ar-Raniry Banda Aceh. Adapun korelasi hubungan di antara variabel dampak individu terhadap dampak organisasi termasuk kedalam kategori tinggi yaitu 0,773.

Tabel 4.19
Hasil korelasi variabel penggunaan terhadap dampak individu

Correlations			dampak_individu	dampak_organisasi
Spearman's rho	dampak_individu	Correlation Coefficient	1,000	,773**
		Sig. (2-tailed)	.	,000
		N	30	30
	dampak_organisasi	Correlation Coefficient	,773**	1,000
		Sig. (2-tailed)	,000	.
		N	30	30

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

E. Analisa Hasil Pengujian

Dari hasil uji hipotesa di atas terdapat 6 variabel yang telah diuji korelasinya menggunakan korelasi koefisiens *spearman* mendapatkan 8 hipotesa. Untuk hasil nya dapat dilihat tabel 4.21.

Tabel 4.21 dapat kita perhatikan secara keseluruhan terbukti hasilnya mendapatkan kesuksesan diantaranya hipotesa 1-5 dan 7 dengan 8, sedangkan untuk hipotesa 6 terdapat tidak ada hubungan positif diantara variabel penggunaan terhadap dampak individu. Berdasarkan hasil yang diperoleh Delone dan Mc Lean (1992). Sehingga berdasarkan persepsi pengguna bahwa semakin tinggi kualitas sistem (*blackboard coursesites*) maka semakin meningkatkan kepuasan pengguna.

Tabel 4.21 Hasil Uji Hipotesa

Hipotesa	Keterangan	Kesimpulan
H1	Adanya hubungan positif kualitas sistem terhadap kepuasan pengguna	Signifikan
H2	Adanya hubungan positif kualitas sistem terhadap penggunaan	Signifikan
H3	Adanya hubungan positif kualitas informasi terhadap penggunaan	Signifikan
H4	Adanya hubungan positif kualitas informasi terhadap kepuasan pengguna	Signifikan
H5	Adanya hubungan positif kepuasan pengguna terhadap penggunaan	Signifikan
H6	Tidak Adanya hubungan positif penggunaan terhadap dampak individu	Tidak signifikan
H7	Adanya hubungan positif kepuasan pengguna terhadap dampak individu	Signifikan
H8	Adanya hubungan positif dampak individu terhadap dampak organisasi	Signifikan

Pengujian hipotesa kedua menunjukkan bahwa kualitas sistem (*blackboard coursesites*) adanya hubungan positif terhadap penggunaan. Maka hasil ini sesuai dengan yang didapatkan MGill (2003). Delone dan Mc lean (1992). Maka disimpulkan berdasarkan persepsi pengguna, semakin tinggi kualitas sistem maka semakin meningkat intensitas pengguna.

Hasil pengujian hipotesa ketiga menunjukkan bahwa kualitas informasi berhubungan positif terhadap penggunaan. Hal ini juga sama dengan yang didapatkan oleh Delone dan Mc lean (1992). MGill (2003)[28]. Maka dapat disimpulkan berdasarkan persepsi pengguna, bahwa semakin tinggi kualitas informasi dari (*blackboard coursesites*) maka semakin meningkat intensitas penggunaan.

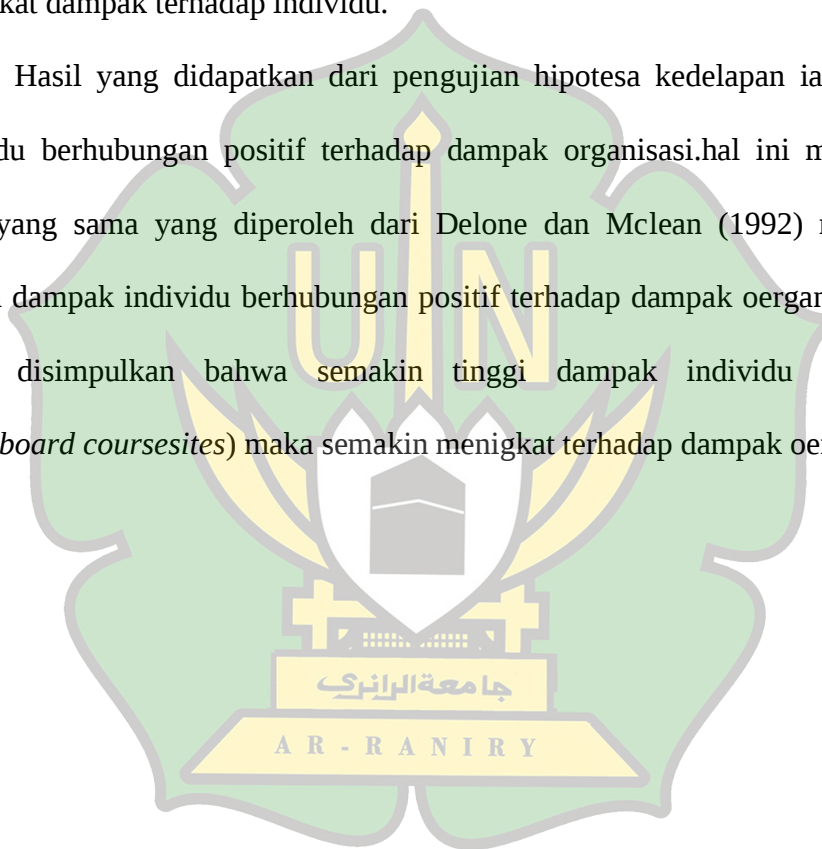
Hasil pengujian hipotesa keempat menunjukkan bahwa kualitas informasi berhubungan positif terhadap kepuasan pengguna. hal ini juga sama dengan yang diperoleh Delone dan Mc lean(1992)[29]. Seddon dan kiew (1996). Maka dapat disimpulkan bahwa berdasarkan persepsi pengguna, semakin tinggi kualitas informasi (*blackboard coursesites*) maka semakin meningkat kepuasan pengguna.

Hasil pengujian hipotesa kelima menunjukkan hasil bahwa kepuasan pengguna berhubungan positif terhadap intensitas penggunaan. hal ini sama dengan yang didapatkan oleh MGill (2003) yang menunjukkan bahwa kepuasan pengguna berhubungan positif terhadap penggunaan. Maka dapat disimpulkan bahwa berdasarkan persepsi pengguna semakin tinggi kepuasan pengguna (*blackboard coursesites*) maka semakin meningkat intensitas penggunaan.

Hasil yang didapatkan dari hipotesa keenam menunjukkan intensitas penggunaan tidak berhubungan positif terhadap dampak individu. Hal ini mendapatkan hasil yang sama dengan yang diperoleh mgill (2003) yang menunjukkan bahwa intensitas penggunaan tidak berhubungan positif terhadap dampak individu. Maka disimpulkan bahwa berdasarkan persepsi pengguna, bahwa semakin tinggi intensitas penggunaan (*blackboard coursesites*) tidak memberikan peningkatan terhadap dampak individu. Hal ini bisa terjadi karena Penggunaan sistem dalam menggunakannya didorong oleh tuntutan dan rutinitas belajar, sehingga tidak memberikan kepuasan terhadap pengguna. Tetapi jika pengguna mendapatkan kepuasan maka akan mempengaruhi terhadap dampak individu.(dikaitkan dengan hipotesa 7).

Hasil pengujian hipotesa ketujuh menunjukakn bahwa kepuasan pengguna berhubungan positif terhadap dampak individu. Hal ini mendapatkan hasil yang sama oleh penelitian MGill (2003) yang menunjukkan bahwa kepuasan pengguna berhubungan positif terhadap dampak individu. maka dapat disimpulkan bahwa semakin tinggi kepuasan pengguna (*blackboard coursesites*) maka akan semakin meningkat dampak terhadap individu.

Hasil yang didapatkan dari pengujian hipotesa kedelapan ialah dampak individu berhubungan positif terhadap dampak organisasi.hal ini mendapatkan hasil yang sama yang diperoleh dari Delone dan Mclean (1992) menunjukan bahwa dampak individu berhubungan positif terhadap dampak oerorganisasi. Maka dapat disimpulkan bahwa semakin tinggi dampak individu penggunaan (*blackboard coursesites*) maka semakin meningkat terhadap dampak oerorganisasi.



BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Penelitian ini dilakukan dengan mengadopsi model *Delone dan Mclean* (1992) untuk menguji kesuksesan sebuah sistem informasi. Adapun tujuan dari penelitian ini untuk melihat seberapa jauh kesuksesan sebuah sistem informasi *blackboard coursesite* yang dijadikan sebagai media pembelajaran daring pada mata kuliah seminar TI, PTI, Uin Ar-Raniry Banda Aceh.

Berdasarkan model *Delone dan Mclean*, maka dapat dikembangkan menjadi 8 hipotesa. Kedelapan hipotesa tersebut dilakukan pengujian dan secara umum mendapatkan hasil kesuksesan sistem informasi *model Delone dan Mclean* terbukti mendapatkan korelasi secara empiris dalam keefektifitas pembelajaran daring menggunakan *blackboard coursesites*. Hasil pengujian dari 8 hipotesa dapat dilihat sebagai berikut:

1. Kualitas sistem berhubungan positif terhadap kepuasan pengguna.
2. Kualitas sistem berhubungan positif terhadap intensitas penggunaan.
3. Kualitas informasi berhubungan positif terhadap intensitas pengguna.
4. Kualitas informasi berhubungan positif terhadap kepuasan pengguna.
5. Kepuasan pengguna berhubungan positif terhadap penggunaan.
6. Penggunaan tidak berhubungan positif terhadap dampak individu.
7. Kepuasan pengguna berhubungan positif terhadap dampak individu.
8. Dampak individu berhubungan positif terhadap dampak organisasi.

Dengan demikian hasil hipotesa 1-5 dan 7-8 terbukti memiliki signifikan. Hipotesa 6 tidak terbukti, hal ini bisa terjadi karena Penggunaan sistem dalam menggunakannya didorong oleh tuntutan dan rutinitas belajar, sehingga tidak memberikan kepuasan terhadap pengguna. Tetapi jika penggunaan mendapatkan kepuasan maka akan berdampak terhadap individu.(dikaitkan dengan hipotesa 7).

Dari hasil penelitian diatas, terbukti berdasarkan model Delone dan Mclean1992, *blackboard coursesites* yang digunakan sebagai media pembelajaran daring (dengan kualitas sistem dan kualitas informasi didalam *blackboard coursesites*) mendapatkan hubungan positif terhadap kepuasan pengguna dan penggunaan. kepuasan pengguna juga memberikan dampak terhadap dampak individu dan juga dampak individu memberikan dampak terhadap organisasi. Penggunaan sistem *blackboard coursesites* tersebut mempermudah dan mempercepat dalam melakukan proses pembelajaran daring baik secara sinkronisasi maupun asinkronisasi sehingga memberikan kepuasan bagi pengguna dan berdampak positif terhadap organisasi.

Maka dengan demikian *sistem blackboard coursesites* adalah salah satu solusi dalam menghadapi kesulitan pembelajaran daring yang selama ini terjadi dilingkungan pendidikan. Maka dari itu dapat disimpulkan bahwa secara umum proses pembelajaran daring menggunakan *blackboard coursesites* mendapatkan hasil yang efektif.

B. Keterbatasan

Adapun keterbatasan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Penelitian ini menggunakan populasi hanya mahasiswa yang melakukan menggunakan pada satu mata kuliah saja
2. Penentuan jumlah sampel yang tidak terlalu banyak
3. Pengumpulan sampel pada penelitian ini hanya diperoleh melalui kuisisioner

c. Saran

1. Diharapkan kepada penelitian selanjutnya memperluas jangkauan penentuan populasi
2. Untuk penelitian selanjutnya diharapkan metode pengumpulan data dengan menambahkan metode wawancara sebagai pelengkap kuisisioner.



DAFTAR PUSTAKA

- [1]. Hengraini hengraini, usmeldi2.(2020).the development of e-modules problem based learning using google classroom for basic electricity and electronics at vocational school “ tahun volume 4, ,universitas negeri padang
- [2]. Nurezafauziyah.(2020)“dampak covid19 terhadap efektivitas pembelajaran Daring pendidikan islam“,vol2,no2.pendidikanagamaislam,universi tasahm addahlan,indonesia
- [3]. Sodiq anshori. pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi sebagai media pembelajaran” civic-culture: jurnal ilmu pendidikan pkn dan sosial budaya”
- [4]. Tania hart, david bird, robert farmer,(2019), using blackboard collaborate, a digital web conference tool, to support nursing students placement learning: a pilot study exploring its impact . S1471-5953 (18) 30413-x
- [5]. Iman sanjaya1 dan awangga febian s.a2. (2011). Pengukuran kesuksesan sistem informasi manajemen frekuensi (simf) dengan model delone dan mclean. Vol. 9 no. 4
- [6]. Hikmat, endang hermawan, aldim, irwandi.(2020).efektivitas pembalajaran daring selama masa pandemi covid-19: sebuah survey online. Uin sunan gunung djati bandung.
- [7]. Agung rachmat , iwan krisnadi. (2020). Analisis efektifitas pembelajaran daring (online) untuk siswa smk negeri 8 kota tangerang pada saat pandemi covid 19 . Universitas mercu buanan, menteng, jakarta, indonesia
- [8]. Peter bradford1, margaret porciello, nancy balkon, debra backus.(2007). The blackboard learning system. United university professions*, albany ny 12212-5143
- [9] . Sahfitri, vivi. 2012.pengukuran efektifitas sistem informasi. Jurnal imiah matrik vol.14 no.3. Universitas bina darma, Palembang
- [10]. Ariel sharon sumenge. 2013. Analisis efektifitas dan efisiensi pelaksanaan anggaran belanja badan perencanaan pembangunan daerah (bappeda) minahasa selatan. Fakultas ekonomi jurusan akuntansi universitas sam ratulangi. Vol.1 no.3 september 2013, hal. 74-81

- [11]. Agung rachmat 1, iwan krisnadi.(2020). Analisis efektifitas pembelajaran daring (online) untuk siswa smk negeri 8 kota tangerang pada saat pandemi covid 19. Universitas mercu buanan, menteng, jakarta, indonesia
- [12]. Nurezafauziyah. (2020).dampak covid19 terhadap efektivitas daring pendidikan islam.pendidikan agama islam,universitas ahmad dahlan,indonesia. Jurnalal-mau'izhoh. Vol,2.no.2 november 2020
- [13]. Agung rachmat 1, iwan krisnadi. 2020. Analisis efektifitas pembelajaran daring (online) untuk siswa smk negeri 8 kota tangerang pada saat pandemi covid 19. Universitas mercu buanan, menteng, jakarta, indonesia
- [14]. Hanan ismail kutubkhanah alsaied,(2016). Penggunaan aplikasi papan tulis dalam pengajaran bahasa:persepsi guru bahasa di kau
- [15]. Hui liu. (2016). An analysis on blended learning pattern based on blackboard network platform. Shaanxi normal university, xi'an, china
- [16]. Devraj moonsamy , irene govender.(2018). Use of blackboard learning management system: an empirical study of staff behavior at a south african university. Universitas kwazulu-natal, durban, afrika selatan
- [17]. Dody radityo zulaikha. (2007). Pengujian model delone and mclean dalam pengembangan sistem informasi manajemen (kajian sebuah kasus. Unhas makassar. Universitas diponegoro
- [18]. J. R. Raco.(2010). Metode peneltitlan kualltatlf. Jakarta.grasindo.
- [19]. Suci, widya.(2020). Pengaruh media pembelajaran terhadap hasil belajar al-islam di sma muhammadiyah 1 gisting kabupaten tanggamus. Institut agama islam negeri (iain) metro
- [20]. Noor,juliansyah. (2014).metodologi penelitian:skripsi, tesis, disertai, dan karya ilmiah.jakarta:kencana prenatalmedia group.
- [21]. Husnul hadi.(2012). Efektifitas sistem informasi perpustakaan sekolah di sma n 1 godean . Fakultas teknik universitas negeri yogyakarta
- [22]. Shu-chiang lin, satria fadil persada, reny nadlifatin. (2014). A study of student behavior in accepting the blackboard learning system: a

technology acceptance model (tam) appraa.university of science and technology taipei, taiwan.

- [23]. Hardani, s.pd.,m.si.(2010).metode penelitian kualitatif & kunatitatif .
Yaogyakarta. Pustaka ilmu.
- [24]. Sumarni. (2017).efektifitas penggunaan media gambar terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran pai di kelas ii sd inpres bontomanai no. 37 kota makassar. Uin alauddin makassar
- [25]. Huda asrori.(2010).efektivitas pemanfaatan media presentasi pada mata pelajaran pendidikan agama islam.uin syarif hidayatullah.
- [26]. Almansoori afra ghareeb.(2021). Technology integration in higher educational institutions in the uae: evaluating the usability and suitability of blackboard learn with the perspectives of the faculty members. The british university in dubai.
- [27]. Md mokter hossain,shakil akhtar,muhammad asadur rahman.(2017). Astudytoevaluateusers'satisfactionof blackboard learn.department of computer science university of alabama,tuscaloosa,united states of america.
- [28]. meinie susanty .(2013).pengujian model de lone dan mc lean dalam pengembangan sistem informasi ifca. Stie trisakti.
- [29]. Wahyuni.(2011).uji empiris model delone dan mclean terhadap kesuksesan sistem informasi manajemen daerah (simda). Trisakti.
- [30]. Latifah Chikmawati, Sri Ati.92.(2016). Efektivitas sistem informasi akademik (sia) fakultas ilmu budaya universitas diponegoro dengan pendekatan model delone dan mclean. Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Diponegoro.semarang.
- [31]. Panthayil. K. Baburajan, silishi noushad, e, amjad. A. Shaikh(2019). Users perceptions and experience on blackboard learn functionalities. Faculty of general studies, hct, ruwais college.
- [32]. Riska putri harahap(2020) pengaruh efektivitas penerapan dan kepercayaan atas sistem informasi akuntansi, pemanfaatan teknologi dan kompetensi sumber daya manusia terhadap kinerja karyawan bank muamalat kota medan.

- [33]. Deni Darmawan,(2016). Metode Penelitian Kuantitatif, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya,), h.



LAMPIRAN

Lampiran 1 Sk Skripsi

243

SURAT KEPUTUSAN DEKAN FTK UIN AR-RANIRY BANDA ACEH
NOMOR: B-10586x/Un.08/FTK/KP.07.6/07/2021

TENTANG:

PENGANGKATAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UIN AR-RANIRY BANDA ACEH
DEKAN FTK UIN AR-RANIRY BANDA ACEH

- Menimbang : a. bahwa untuk kelancaran bimbingan skripsi dan ujian munaqasyah mahasiswa pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh maka dipandang perlu menunjuk pembimbing skripsi tersebut yang dituangkan dalam Surat Keputusan Dekan;
- b. bahwa saudara yang tersebut namanya dalam surat keputusan ini dipandang cakap dan memenuhi syarat untuk diangkat sebagai pembimbing skripsi.
- Mengingat : 1. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional;
2. Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005, tentang Guru dan Dosen;
3. Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012, tentang Sistem Pendidikan Tinggi;
4. Peraturan Pemerintah No. 74 Tahun 2012 tentang Perubahan atas Peraturan Pemerintah RI Nomor 23 Tahun 2005 tentang Pengelolaan Keuangan Badan Layanan Umum;
5. Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014 tentang Penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;
6. Peraturan Presiden Nomor 64 Tahun 2013, tentang Perubahan Institut Agama Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh menjadi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh;
7. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 12 Tahun 2014, tentang Organisasi & Tata Kerja UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
8. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 21 Tahun 2015, tentang Statuta UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
9. Keputusan Menteri Agama Nomor 492 Tahun 2003, tentang Pendelegasian Wewenang Pengangkatan, Pemindahan, dan Pemberhentian PNS di Lingkungan Depag. RI;
10. Keputusan Menteri Keuangan Nomor 293/KMK.05/2011 tentang Penetapan Institut Agama Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh pada Kementerian Agama sebagai Instansi Pemerintah yang Menerapkan Pengelolaan Badan Layanan Umum;
11. Keputusan Rektor UIN Ar-Raniry Nomor 01 Tahun 2015, tentang Pendelegasian Wewenang Kepada Dekan dan Direktur Pascasarjana di Lingkungan UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
- Memperhatikan : Keputusan Sidang/Seminar Proposal Skripsi Prodi Pendidikan Teknologi Informasi tanggal 22 Juni 2021

MEMUTUSKAN

- Menetapkan :
PERTAMA : Menunjuk Saudara:
1. Bustami, M.Sc sebagai pembimbing pertama
2. Ridwan, M.T sebagai pembimbing kedua
- Untuk membimbing skripsi :
- Nama : Zia Ulhaq
- NIM : 170212054
- Program Studi : Pendidikan Teknologi Informasi
- Judul Skripsi : Pengukuran Efektifitas Pembelajaran Secara Daring Menggunakan Blackboard Coursesites Pada Mata Kuliah Seminar TI Pendidikan Teknologi Informasi Uin Ar-Raniry Banda Aceh
- KEDUA : Pembiayaan honorarium pembimbing pertama dan kedua tersebut di atas dibebankan pada DIPA UIN Ar-Raniry Banda Aceh Tahun 2021;
- KETIGA : Surat Keputusan ini berlaku sampai 6 (enam) bulan sejak tanggal ditetapkan;
- KEEMPAT : Surat Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan dengan ketentuan bahwa segala sesuatu akan dirubah dan diperbaiki kembali sebagaimana mestinya, apabila kemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam surat keputusan ini.

Ditetapkan di : Banda Aceh
Pada tanggal : 07 Juli 2021

An. Rektor
Dekan



Tembusan

1. Rektor UIN Ar-Raniry di Banda Aceh;
2. Ketua Prodi Pendidikan Teknologi Informasi;
3. Pembimbing yang bersangkutan untuk dimaklumi dan dilaksanakan;
4. Yang bersangkutan.

Lampiran Ke 2 Nota Sidang

**NOTA USUL MUNAQASYAH SKRIPSI PROGRAM S-1
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN (FTK) UIN AR-RANIRY BANDA ACEH
SEMESTER GANJIL TAHUN AKADEMIK 2020/2021**

Nomor : B-152/PTI/12/2021 Tanggal : 15 Desember 2021
Ketua Prodi Pendidikan Teknologi Informasi, menerangkan bahwa:
Nama / NIM : ZIA ULHAQ / 170212054
Tempat & Tgl. Lahir : Aceh Besar, 10 Januari 1998
Kab. / Kota : Aceh Besar
Beban SKS yang Telah Diselesaikan : 140
Total Nilai : 464
IPK : 3.31
Lulus Ujian Komprehensif dengan Nilai : 77.75 (B)
Ujian Komputer : Fotocopy Sertifikat/Surat Keterangan Lulus
Lulus Ujian TOEFL/TOAFL : Fotocopy Sertifikat/Surat Keterangan Lulus, dengan Nilai: 403/-
Lulus Baca Al-Qur'an (Tahsin) : Fotocopy Sertifikat/Surat Keterangan Lulus, dengan Nilai: 84
Penasehat Akademik : BUSTAMI, M.Sc

K K U telah disetujui Pembimbing dengan Judul:
Pengukuran Efektifitas Pembelajaran Secara Daring Menggunakan Blackboard Coursesites pada Mata Kuliah Seminar
TI Pendidikan Teknologi Informasi UIN Ar-Raniry Banda Aceh

Pembimbing Pertama : Bustami, M.Sc
Pembimbing Kedua : Ridwan, M.T

Kami usulkan untuk menempuh Ujian Skripsi dengan susunan Tim Penguji sebagai berikut:

No.	Susunan Tim	Nama	Bidang
1.	Ketua	Bustami, M.Sc	Permasalahan, Metodologi dan Teknik Penulisan
2.	Sekretaris	Nurul Fajri, S.Pd	Sekretaris
3.	Penguji I	Ridwan, M.T	Teori/Subtansi
4.	Penguji II	Rahmat Musfika, M.Kom	Hasil Penelitian

Ketua Prodi Pendidikan Teknologi Informasi,

Yusran, M. Pd

Hari dan Tanggal Sidang : Selasa, 21 Desember 2021
Pukul : 14.00 WIB Ruang: Daring

Cek List
Diperbanyak 10 lembar, masing-masing copy supaya diserahkan kepada
1. Tim Penguji 4 orang (Beserta Skripsi, Lembaran Soal dan Daftar Nilai)

Wakil Dekan I Bidang Akademik,

M. Chalis

Lampiran 3 Data 30 Responden

N o	Q 1	Q 2	Q 3	Q 4	Q 5	Q 6	Q 7	Q8	Q9	Q10	Q11	Q12	Q13	Q14	Q15	Q16	Q17	Q18	Q19	Q20	Q21	Q22	Q23	Q24	Q25	Q26	Q27	Q28	Total
1.	4	3	3	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	86
2.	3	3	2	2	3	2	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	79
3.	4	4	4	3	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	108
4.	3	4	3	4	4	3	4	3	4	3	4	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	93
5.	4	3	4	3	4	2	2	3	4	3	3	2	3	3	3	4	3	4	4	3	4	3	4	4	4	4	3	3	93
6.	3	2	2	2	3	3	3	2	2	3	3	3	2	3	2	2	3	3	2	3	3	2	3	2	3	2	2	3	71
7.	4	4	4	3	3	3	4	4	4	3	4	4	3	4	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	4	98
8.	3	1	2	2	4	1	4	3	4	4	3	1	2	2	1	3	4	1	3	3	2	2	3	3	2	3	3	2	71
9.	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	110
10.	3	3	3	3	4	4	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	88
11.	4	3	3	4	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	4	3	4	92
12.	4	4	3	3	4	4	3	4	3	4	4	3	4	3	3	4	3	4	3	3	4	4	3	3	4	4	3	4	99
13.	4	3	3	3	3	3	4	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	88
14.	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	106
15.	3	4	4	4	4	4	4	3	3	4	3	3	4	3	3	4	4	3	4	4	4	4	3	3	4	4	4	3	101
16.	3	2	2	2	3	3	3	2	2	3	3	3	2	3	2	2	3	3	2	3	3	2	3	2	3	2	2	3	71
17.	3	3	4	3	3	4	4	3	4	3	3	4	4	3	3	3	4	4	3	3	3	4	4	4	3	3	3	4	96

18.	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	105	
19.	4	3	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	103
20.	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	85	
21.	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	84	
22.	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	4	2	3	2	2	80	
23.	3	2	2	2	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	2	2	2	74	
24.	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	3	4	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	89	
25.	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	84	
26.	3	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	109	
27.	3	3	4	3	4	3	3	4	3	4	4	3	4	4	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	94
28.	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	84	
29.	3	3	2	2	3	2	4	2	3	3	2	3	3	2	3	3	3	2	3	2	2	3	3	2	2	3	3	3	74	
30.	1	3	2	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	79	

