

# Analisis Studi Kepuasan Mahasiswa terhadap Penggunaan Aplikasi *Mobile Learning* dalam Pembelajaran Kombinasi dengan Pendekatan UTAUT

Suryaningsih<sup>1\*</sup>, Siti Nur Alifya Kasmiryan Ar<sup>2</sup>

<sup>12</sup>Universitas Negeri Makassar

Email: [suryaningsih40029@gmail.com](mailto:suryaningsih40029@gmail.com), [nuralifya233@gmail.com](mailto:nuralifya233@gmail.com)

INFO ARTIKEL	ABSTRAK
Kata Kunci: Kepuasan mahasiswa; <i>Mobile learning</i> ; Pembelajaran kombinasi; <i>Unified Theory of Acceptance and Use of Technology</i> (UTAUT).	Transformasi digital dalam pendidikan tinggi menuntut optimalisasi teknologi pembelajaran, namun tingkat kepuasan mahasiswa terhadap penggunaan aplikasi <i>mobile learning</i> dalam pembelajaran kombinasi (Blended Learning) masih belum sepenuhnya dipahami. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kepuasan mahasiswa terhadap penggunaan aplikasi <i>mobile learning</i> dengan pendekatan <i>Unified Theory of Acceptance and Use of Technology</i> (UTAUT). Metode yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif melalui penyebaran kuesioner kepada 90 mahasiswa aktif dari berbagai perguruan tinggi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aspek kemudahan penggunaan, kondisi yang memfasilitasi, kebergunaan, serta motivasi hedonik dan nilai harga memberikan kontribusi positif terhadap kepuasan mahasiswa. Sementara itu, pengaruh sosial ditemukan tidak berperan signifikan dalam memengaruhi keputusan penggunaan aplikasi. Secara umum, aplikasi <i>mobile learning</i> dinilai bermanfaat, mudah diakses, dan memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan. Implikasi dari temuan ini menunjukkan pentingnya penguatan dukungan teknis dan desain aplikasi yang ramah pengguna untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran kombinasi di perguruan tinggi.

This is an open access article under the [CC BY-SA](#) license



## 1. PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi saat ini memberikan pengaruh besar terhadap pendidikan, hal yang paling berpengaruh saat ini yaitu pada proses pembelajaran. Pada perguruan tinggi, proses pembelajaran bukan hanya melalui tatap muka di kelas, tetapi terkadang dosen melakukan proses pembelajaran dalam jaringan, proses tersebut kemudian dinamakan dengan pembelajaran kombinasi [1]. Pembelajaran kombinasi atau lebih populer di sebut *blended learning* merupakan metode pembelajaran yang menggabungkan dua sistem pembelajaran yaitu pembelajaran berbasis kelas dan pembelajaran berbasis *e-learning* dengan memanfaatkan media elektronik [2].

Diterima 10 Oktober 2024; Disetujui 5 Desember 2024

Tersedia secara daring 14 Desember 2024

Dipublikasikan oleh Lontara Digitech Indonesia

Artinya, proses pembelajaran ini membutuhkan perancangan tersendiri oleh pendidik untuk mengkombinasikan antar pembelajaran dalam jaringan dengan pembelajaran luar jaringan. Dalam proses pembelajaran kombinasi ini diperlukan teknologi pendukung, salah satu teknologi yang dapat digunakan yaitu *mobile learning*.

*Mobile learning* atau *m-learning* pada dasarnya dapat didefinisikan sebagai *e-learning* yang disampaikan melalui perangkat komputasi seluler yang dapat memberikan kemampuan kepada pembelajar untuk mendapatkan pemberitahuan instan melalui email, data dari lapangan, dan berkolaborasi dengan rekan belajar [3]. Mahasiswa sebagai objek dalam pendidikan, perlu diketahui sejauh mana penggunaan *mobile learning* dapat membantu proses akademis mereka, oleh karena itu digunakan pendekatan UTAUT (*Unified Theory of Acceptance and Use of Technology*) untuk mengakomodasi evaluasi terhadap penggunaan teknologi aplikasi *mobile learning*. Model UTAUT (*Unified Theory of Acceptance and Use of Technology*) merupakan model yang memberi penjelasan mengenai bagaimana niat untuk berperilaku serta bagaimana bentuk perilaku terhadap penggunaan pada teknologi informasi [4].

Penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa dengan penggunaan model UTAUT pada penelitian yang dilakukan untuk melihat penerimaan *Massive Open Online Course* (MOOC) atau kursus *online* terbuka yang merupakan platform pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa yang tidak memiliki ruang fisik atau waktu untuk mengeksplorasi mata pelajaran yang mereka minati, menemukan faktor paling penting yang mempengaruhi penggunaan MOOC adalah sikap terhadap MOOC, niat berperilaku, dan kondisi fasilitas [5]. Kemudian pada penelitian lainnya yang membahas terkait memahami perilaku penggunaan OASIS dengan model UTAUT, OASIS (*Online Academics Information System*) merupakan suatu sistem informasi akademik yang dirancang untuk memberikan kemudahan bagi mahasiswa untuk memperoleh informasi tanpa harus melakukan interaksi langsung dengan bagian administrasi karena informasi tersebut dapat diperoleh dengan melakukan pencarian data melalui komputer yang terkoneksi secara internet seperti proses pengisian Kartu Rencana Studi (KRS), pengajuan surat penelitian, informasi pembimbing skripsi dan yang lainnya, pada penelitian tersebut ditemukan bahwa variabel-variabel model UTAUT memprediksi penerimaan penggunaan OASIS oleh mahasiswa [6]. Selain itu, terdapat juga penelitian yang membahas terkait faktor pendorong niat penggunaan aplikasi peduli lindungi, hasil penelitian, menunjukkan bahwa terdapat hal yang mempengaruhi atau mendorong niat untuk menggunakan Aplikasi Peduli Lindungi secara signifikan yaitu *Performance Expectancy*, *Facilitating Conditions*, dan *Covid-19-related Stress*, yang merupakan faktor dari model UTAUT [7].

Penelitian lain yang dilakukan juga menunjukkan bahwa dengan penggunaan sistem UTAUT dalam menjelaskan apa saja yang mempengaruhi kelakuan atau perilaku konsumen dalam menggunakan *e-commerce* dihasilkan bahwa niat perilaku tidak signifikan dipengaruhi oleh pengaruh sosial dengan arah negatif dan perilaku penggunaan secara signifikan dipengaruhi oleh kondisi yang memfasilitasi dengan arah positif [8]. Penerapan model UTAUT juga digunakan pada penelitian yang membahas terkait memahami niat dan perilaku aktual pengguna *go-pay* di kota Padang, pada hasil penelitian didapatkan beberapa aspek dari UTAUT mampu menjelaskan perilaku pengguna *go-pay* [9]. Mahasiswa sebagai pengguna aplikasi *mobile learning* dalam pembelajaran kombinasi tentunya perlu diketahui bagaimana penerimaan aplikasi *mobile learning* ini dalam proses pembelajarannya. Oleh karena itu penelitian ini perlu untuk dilakukan untuk melihat seberapa puas mahasiswa dalam menggunakan aplikasi *mobile learning* dalam pembelajaran kombinasi. Penelitian akan menunjukkan apa saja yang mendukung dan

mengganggu dengan pemanfaatan *mobile learning* dalam pembelajaran kombinasi. Adapun aspek yang akan dinilai yaitu aspek persepsi kebergunaan, aspek persepsi kemudahan penggunaan, aspek pengaruh sosial, aspek kondisi yang memfasilitasi, serta aspek motivasi hedonik dan nilai harga [10].

Meskipun penelitian sebelumnya telah banyak membahas penggunaan model UTAUT dalam mengukur penerimaan teknologi di bidang pendidikan, seperti yang dilakukan oleh Fadila Andini dan Ifani Hariyanti dalam penelitian mengenai OASIS (Online Academics Information System), yang menunjukkan bahwa teknologi tersebut sudah diterima dengan baik dalam dunia pendidikan, masih terdapat celah yang perlu dikaji lebih lanjut. Penelitian tersebut lebih fokus pada penerimaan teknologi dalam konteks sistem informasi akademik, namun penerimaan terhadap teknologi dalam bentuk aplikasi *mobile learning* dalam proses pembelajaran kombinasi belum banyak dibahas secara mendalam. Hal ini menimbulkan pentingnya untuk mengeksplorasi apakah mahasiswa benar-benar dapat menerima penggunaan aplikasi *mobile learning* dalam proses pembelajaran yang terintegrasi, atau apakah terdapat faktor-faktor tertentu yang masih menjadi hambatan dalam penerimaan teknologi tersebut. Oleh karena itu, penelitian ini berfokus untuk mengisi kesenjangan tersebut dengan mengkaji bagaimana penerimaan mahasiswa terhadap aplikasi *mobile learning* dan bagaimana hal tersebut memengaruhi proses pembelajaran mereka. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk memahami kepuasan mahasiswa terhadap penggunaan aplikasi *mobile learning* dalam pembelajaran kombinasi dengan menggunakan kerangka teori UTAUT untuk mengidentifikasi faktor-faktor yang mempengaruhi penerimaan dan penggunaan teknologi tersebut dalam mendukung tujuan akademis mahasiswa.

## **2. METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Pendekatan kuantitatif digunakan untuk mengukur tingkat kepuasan mahasiswa terhadap penggunaan aplikasi *mobile learning* dengan menggunakan *kuesioner*. Instrumen atau teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan *kuesioner*. *Kuesioner* terdiri dari beberapa pertanyaan yang dirancang untuk mengukur variabel. *Kuesioner* yang disebarkan dikategorikan menjadi dua bagian, bagian pertama berupa pertanyaan untuk memperoleh informasi mengenai responden dan bagian kedua digunakan untuk memperoleh data mengenai dimensi-dimensi variabel. Pengumpulan data dilakukan dengan menyebarkan *kuesioner*. *Kuesioner* dikirimkan secara langsung kepada responden melalui *Google Form* yang dikirim langsung ke Whatsapp, hal ini untuk menjaga kerahasiaan informasi yang diberikan responden[11]. Penelitian *survei* adalah suatu metode pengumpulan data *kuesioner* yang dibagikan kepada responden, dan tanggapan dari *kuesioner* tersebut dapat menarik kesimpulan umum tentang suatu masalah [12].

*Kuesioner* akan dirancang untuk mengukur tingkat kepuasan mahasiswa terhadap penggunaan aplikasi *mobile learning*. *Kuesioner* akan mencakup pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan faktor-faktor dalam UTAUT diantaranya Faktor Persepsi Kebergunaan, Persepsi Kemudahan Penggunaan, Pengaruh Sosial, Kondisi yang Memfasilitasi, Motivasi Hedonik dan Nilai Harga. Data akan dikumpulkan dengan cara menyebarkan *kuesioner* kepada responden yang merupakan mahasiswa yang aktif menggunakan aplikasi *mobile learning*. Responden akan diminta untuk mengisi *kuesioner* secara mandiri. Teknik pengumpulan data yang umum digunakan dalam penelitian kuantitatif adalah *kuesioner*. *Kuesioner* adalah instrumen yang mengumpulkan data melalui serangkaian pertanyaan yang dirancang untuk mengukur variabel penelitian [13]. Rincian spesifik dari *kuesioner* dan strukturnya sebagai berikut :

Tabel 1. Struktur Kuesioner

No.	Aspek / Sub Faktor	Pernyataan	Nomor Pernyataan
1.	Persepsi Kebergunaan	Aplikasi <i>mobile learning</i> membantu Anda mencapai tujuan akademik?	1
		Aplikasi <i>mobile learning</i> dapat meningkatkan kinerja akademik Anda dalam pembelajaran kombinasi?	2
		Aplikasi <i>mobile learning</i> membantu Anda memahami dan menguasai materi pembelajaran dengan lebih baik?	3
		Aplikasi <i>mobile learning</i> membantu Anda menjadi lebih kompeten dalam lingkungan pembelajaran kombinasi?	4
2.	Persepsi Kemudahan Penggunaan	Aplikasi <i>mobile learning</i> pada <i>User Interface</i> (antarmuka pengguna) mudah untuk dipahami?	5
		Aplikasi <i>mobile learning</i> memudahkan dalam navigasi dan menemukan berbagai fitur ?	6
		Aplikasi <i>mobile learning</i> memerlukan waktu luang untuk belajar cara penggunaannya?	7
		Aplikasi <i>mobile learning</i> mudah dalam berinteraksi dengan berbagai elemen, seperti tugas, modul, atau kuis?	8
3.	Pengaruh Sosial	Pengaruh dari teman bisa menjadi dorongan untuk menggunakan aplikasi <i>mobile learning</i> ?	9
		Pengaruh dari teman memengaruhi keputusan untuk menggunakan aplikasi <i>mobile learning</i> ?	10
		Pengaruh dari dosen dapat memberikan dukungan dan rekomendasi untuk penggunaan aplikasi <i>mobile learning</i> ?	11
		Pengaruh pendapat orang tua atau anggota keluarga mengenai penggunaan aplikasi <i>mobile learning</i> dalam pembelajaran kombinasi?	12
4.	Kondisi yang Memfasilitasi	Dukungan akses yang memadai ke perangkat atau koneksi internet mempengaruhi penggunaan aplikasi <i>mobile learning</i> ?	13
		Dukungan teknis dan panduan diperlukan untuk menggunakan aplikasi <i>mobile learning</i> dengan lancar?	14
		Dukungan aturan dari institusi pendidikan sangat diperlukan dalam penggunaan aplikasi <i>mobile learning</i> ?	15
		Dukungan dari lingkungan belajar sangat diperlukan dalam penggunaan aplikasi <i>mobile learning</i> ?	16
5.	Motivasi Hedonik dan Nilai Harga	Penggunaan aplikasi <i>mobile learning</i> dapat memberikan kesenangan dan pengalaman belajar yang lebih positif?	17
		Penggunaan aplikasi <i>mobile learning</i> memberikan kepuasan dalam pembelajaran kombinasi?	18
		Penggunaan aplikasi <i>mobile learning</i> sebanding dengan usaha dan biaya yang dikeluarkan?	19
		Penggunaan aplikasi <i>mobile learning</i> yang berbayar memberikan banyak kepuasan pada penggunaannya?	20

Data yang terkumpul akan dianalisis dengan menggunakan metode statistik deskriptif yakni nilai rata-rata. Selain itu, analisis regresi linier akan digunakan untuk mengetahui hubungan antara faktor-faktor UTAUT dengan tingkat kepuasan mahasiswa terhadap aplikasi *mobile learning* [14]. Secara ringkas, artikel "Analisis Studi Kepuasan Mahasiswa terhadap Penggunaan Aplikasi Mobile Learning dalam Pembelajaran Kombinasi dengan Pendekatan UTAUT" menggunakan desain penelitian kuantitatif. Responden atau sampel penelitian ditentukan dengan menggunakan *kuesioner* sebagai metode penelitian. Rincian spesifik dari *kuesioner* dan strukturnya tidak disediakan dalam referensi. Teknik analisis deskriptif yang digunakan dalam penelitian ini melibatkan penyajian ukuran yakni nilai rata-rata dan ada kategori skala untuk menilai hasil rata-rata.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan skala likert. Skala Likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial. Jawaban setiap item instrumen yang menggunakan skala Likert mempunyai gradasi dari yang sangat positif sampai sangat negatif. Dengan demikian, penulis membuat pertanyaan-pertanyaan yang digunakan untuk memperoleh data atau keterangan dari responden yang merupakan mahasiswa aktif dari berbagai universitas di Makassar, namun kebanyakan responden merupakan mahasiswa dari Universitas Negeri Makassar. Kemudian data yang diolah dari hasil pengumpulan *kuesioner* diberi bobot dalam setiap alternatif jawaban. Untuk pengolahan data hasil dari *kuesioner* tersebut maka penulis menggunakan metode skala likert [15]. Alternatif jawaban dari *kuesioner* yang dibuat terdiri dari 5 skala, yakni sebagai berikut.

Tabel 2. Skala Likert

Skala	Keterangan	Pernyataan Positif
1	Sangat Setuju	5
2	Setuju	4
3	Kurang Setuju	3
4	Tidak Setuju	2
5	Sangat Tidak Setuju	1

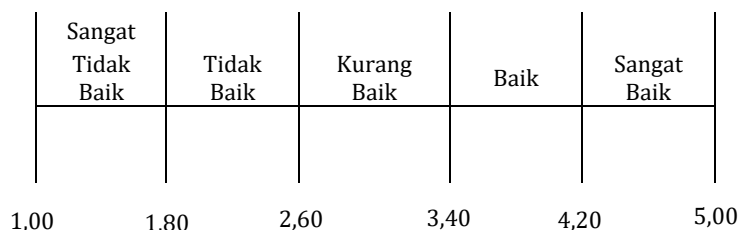
Berdasarkan skala di atas, hasil dari *kuesioner* yang telah di isi responden kemudian akan diolah untuk mendapatkan nilai rata-rata dari setiap pertanyaan. Oleh karena itu peneliti membuat garis kontinum.

$$\begin{aligned} \text{NJI (Nilai Jenang Interval)} &= \frac{\text{Nilai Tertinggi}-\text{Nilai Terendah}}{\text{Jumlah Kriteria Pertanyaan}} \\ &= \text{Lebar Skala} = \frac{5-1}{5} = 0,8 \end{aligned}$$

- a. Indeks Minimum : 1
- b. Indeks Maksimum : 5
- c. Interval : 5-1 = 4
- d. Jarak Interval : (5-1) : 4 = 0,8

Tabel 3. Kategori Skala

Skala	Keterangan
1,00 1,80	Sangat Tidak Baik
1,81 2,60	Tidak Baik
2,61 3,40	Kurang Baik
3,41 4,20	Baik
4,21 5,00	Sangat Baik

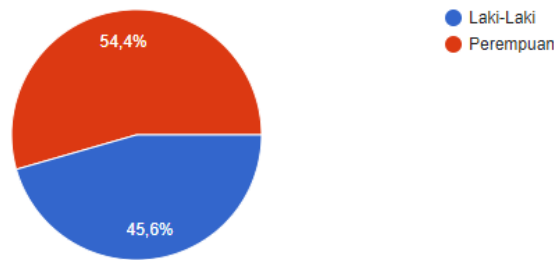


Gambar 1. Garis Kontinum

### 3. HASIL

#### A. Analisis Frekuensi Demografi Responden

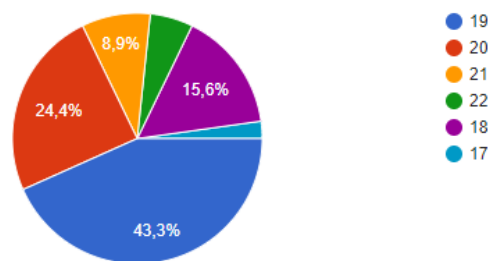
### 3.1 Jenis Kelamin



Gambar 2. Diagram jenis kelamin

Dari data di atas didapatkan hasil jumlah keseluruhan responden terdiri dari 90 orang dengan sekitar 54,4% (49 orang) berjenis kelamin perempuan, dan sekitar 45,6% (41 orang) berjenis kelamin laki-laki.

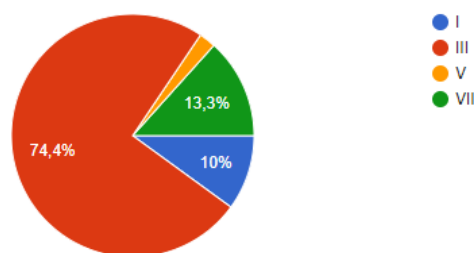
### 3.2 Usia



Gambar 3. Diagram usia

Dari data di atas, didapatkan hasil bahwa responden yang mengisi *kuesioner*, sekitar 2,2% (2 orang) berusia 17 tahun, 15,6% (14 orang) berusia 18 tahun, 43,3% (39 orang) berusia 19 tahun, 24,4% (22 orang) berusia 20 tahun, 8,9% (8 orang) berusia 21 tahun, dan 5,6% (5 orang) berusia 22 tahun).

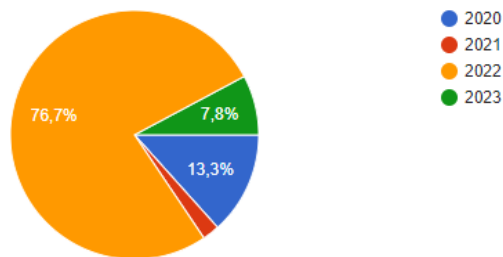
### 3.3 Semester



Gambar 4. Diagram semester

Dari data di atas, didapatkan hasil bahwa responden yang mengisi *kuesioner*, sekitar 10% (9 orang) berada pada semester I, 74,4% (67 orang) berada pada semester III, 2,2% (2 orang) berada pada semester V, dan 13,3% (12 orang) berada pada semester VII.

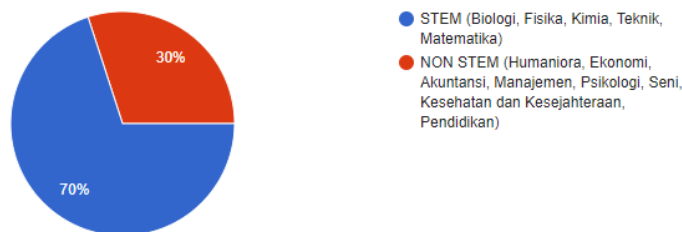
### 3.4 Angkatan



Gambar 5. Diagram angkatan

Dari data di atas, didapatkan hasil bahwa responden yang mengisi *kuesioner*, sekitar 7,8% (7 orang) merupakan angkatan 2023, 76,7% (69 orang) merupakan angkatan 2022, 2,2% (2 orang) merupakan angkatan 2021, dan 13,3% (12 orang) merupakan angkatan 2020.

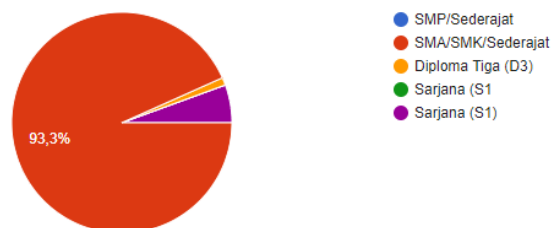
### 3.5 Jurusan (Major)



Gambar 6. Diagram jurusan (major)

Dari data di atas, didapatkan hasil bahwa responden yang mengisi *kuesioner*, sekitar 70% (63 orang) merupakan mahasiswa dari jurusan STEM (Biologi, Fisika, Kimia, Teknik, Matematika) dan 30% (27 orang) merupakan mahasiswa jurusan NON STEM (Humaniora, Ekonomi, Akuntansi, Manajemen, Psikologi, Seni, Kesehatan dan Kesejahteraan, Pendidikan).

### 3.6 Pendidikan Terakhir



Gambar 7. Diagram pendidikan terakhir

Dari data di atas, didapatkan hasil bahwa responden yang mengisi *kuesioner*, sekitar 93,3% (84 orang) merupakan mahasiswa dengan pendidikan terakhir SMA/SMK/Sederajat, 1,1% (1 orang) merupakan mahasiswa dengan pendidikan terakhir Diploma Tiga (D3) dan 5,6% (5 orang) dengan pendidikan terakhir Sarjana (S1).

## B. Analisis Deskriptif Tanggapan Responden

Penelitian yang dilakukan mendapatkan responden sebanyak 90 orang dengan persepsi masing-masing dari beberapa pernyataan yang diberikan pada *kuesioner*, dapat dilihat dari beberapa tabel di bawah ini yang menunjukkan rata-rata persepsi mahasiswa terkait penggunaan aplikasi *mobile learning* dalam pembelajaran kombinasi.

Tabel 4. Data Deskriptif Aspek Persepsi Kebergunaan

No	Pernyataan	Alternatif Jawaban					Frek	Rata-Rata	Ket.
		1	2	3	4	5			
1	Aplikasi <i>mobile learning</i> membantu Anda mencapai tujuan akademik?	3	3	26	43	15	100	3,71	Baik
2	Aplikasi <i>mobile learning</i> dapat meningkatkan kinerja akademik Anda dalam pembelajaran kombinasi?	2	9	19	43	17	100	3,71	Baik
3	Aplikasi <i>mobile laearning</i> membantu Anda memahami dan menguasai materi pembelajaran dengan lebih baik?	6	7	22	34	21	100	3,63	Baik
4	Aplikasi <i>mobile learning</i> membantu Anda menjadi lebih kompeten dalam lingkungan pembelajaran kombinasi?	3	6	25	36	20	100	3,71	Baik
Rata-Rata Aspek Persepsi Kebergunaan								3,69	Baik

Pada tabel pertama di atas memperlihatkan bahwa aspek persepsi kebergunaan menunjukkan nilai rata-rata sebesar 3,69 sehingga masuk pada kategori baik, hal ini berarti penggunaan aplikasi *mobile learning* dalam pembelajaran kombinasi dilihat dari aspek persepsi kebergunaan aplikasi *mobile learning* diterima dengan baik oleh mahasiswa. Dari hasil analisis yang didapatkan juga menunjukkan bahwa aplikasi *mobile learning* membantu dalam proses pembelajaran kombinasi, dengan adanya aplikasi ini, proses pembelajaran dapat diikuti dengan baik dan mampu menunjang pemahaman materi pada proses pembelajaran. Dengan demikian, semakin besar kebergunaan dari aplikasi *mobile learning* maka semakin banyak mahasiswa yang akan menggunakan aplikasi tersebut.

Tabel 5. Data Deskriptif Aspek Persepsi Kemudahan Penggunaan

No	Pernyataan	Alternatif Jawaban					Frek	Rata-Rata	Ket.
		1	2	3	4	5			
1	Aplikasi <i>mobile learning</i> pada <i>User Interface</i> (antarmuka pengguna) mudah untuk dipahami?	1	1	32	41	15	100	3,76	Baik
2	Aplikasi <i>mobile learning</i> memudahkan dalam navigasi dan menemukan berbagai fitur ?	0	6	23	44	17	100	3,80	Baik
3	Aplikasi <i>mobile learning</i> memerlukan waktu luang untuk belajar cara penggunaannya?	2	4	26	36	22	100	3,80	Baik
4	Aplikasi <i>mobile learning</i> mudah dalam berinteraksi dengan berbagai elemen, seperti tugas, modul, atau kuis?	1	4	26	36	23	100	3,84	Baik
Rata-Rata Aspek Persepsi Kemudahan Penggunaan								3,80	Baik

Pada tabel kedua di atas memperlihatkan bahwa aspek persepsi kemudahan penggunaan menunjukkan nilai rata-rata sebesar 3,80 sehingga masuk pada kategori baik, hal ini berarti dari beberapa kalangan mahasiswa mudah menggunakan aplikasi *mobile learning* dalam proses pembelajaran kombinasi di kampus. Aplikasi *mobile learning* yang dipakai pada proses pembelajaran kombinasi tergolong mudah dalam penggunaannya sehingga mahasiswa mampu berinteraksi dengan aplikasi *mobile learning* tersebut. Dengan demikian, menunjukkan bahwa aplikasi *mobile learning* dapat diterima dan digunakan dalam proses pembelajaran kombinasi dikarenakan adanya kemudahan dalam menggunakan aplikasi tersebut.

Tabel 6. Data Deskriptif Aspek Pengaruh Sosial

No	Pernyataan	Alternatif Jawaban					Frek	Rata-Rata	Ket.
		1	2	3	4	5			



1	Pengaruh dari teman bisa menjadi dorongan untuk menggunakan aplikasi <i>mobile learning</i> ?	8	19	26	22	8	100	2,50	Tidak Baik
2	Pengaruh dari teman memengaruhi keputusan untuk menggunakan aplikasi <i>mobile learning</i> ?	5	15	28	29	5	100	2,41	Tidak Baik
3	Pengaruh dari dosen dapat memberikan dukungan dan rekomendasi untuk penggunaan aplikasi <i>mobile learning</i> ?	1	3	33	36	1	100	2,57	Tidak Baik
4	Pengaruh pendapat orang tua atau anggota keluarga mengenai penggunaan aplikasi <i>mobile learning</i> dalam pembelajaran kombinasi?	1	5	30	35	1	100	2,61	Kurang Baik
Rata-Rata Aspek Pengaruh Sosial								2,52	Tidak Baik

Pada tabel ketiga di atas memperlihatkan bahwa aspek pengaruh sosial menunjukkan nilai rata-rata sebesar 2,52 sehingga masuk pada kategori tidak baik, hal ini berarti pengaruh sosial ditolak oleh mahasiswa dan tidak memiliki dampak untuk mempengaruhi mahasiswa menggunakan aplikasi *mobile learning* dalam proses pembelajaran kombinasi. Dengan demikian, mahasiswa merasa bahwa lingkungan disekitar mereka mulai dari teman, dosen, serta orang tua tidak memengaruhi niat atau keputusan mereka untuk menggunakan aplikasi *mobile learning*, terutama pada proses pembelajaran kombinasi. Hal ini juga menunjukkan bahwa semakin tinggi pengaruh sosial yang didapatkan, maka semakin rendah keputusan penggunaan aplikasi *mobile learning* oleh mahasiswa terutama pada proses pembelajaran kombinasi, dan begitu pula sebaliknya.

Tabel 7. Data Deskriptif Aspek Kondisi yang Memfasilitasi

No	Pernyataan	Alternatif Jawaban					Frek	Rata-Rata	Ket.
		1	2	3	4	5			
1	Dukungan akses yang memadai ke perangkat atau koneksi internet mempengaruhi penggunaan aplikasi <i>mobile learning</i> ?	3	3	27	38	19	100	3,74	Baik
2	Dukungan teknis dan panduan diperlukan untuk menggunakan aplikasi <i>mobile learning</i> dengan lancar?	1	6	26	45	12	100	3,68	Baik
3	Dukungan aturan dari institusi pendidikan sangat diperlukan dalam penggunaan aplikasi <i>mobile learning</i> ?	1	6	26	45	12	100	3,68	Baik
4	Dukungan dari lingkungan belajar sangat diperlukan dalam penggunaan aplikasi <i>mobile learning</i> ?	3	3	26	39	19	100	3,76	Baik
Rata-Rata Aspek Kondisi Yang Memfasilitasi								3,71	Baik

Pada tabel keempat di atas memperlihatkan bahwa aspek kondisi yang memfasilitasi menunjukkan nilai rata-rata sebesar 3,71 sehingga masuk pada kategori baik, hal ini berarti mahasiswa menggunakan aplikasi *mobile learning* dalam proses pembelajaran kombinasi membutuhkan beberapa dukungan, baik itu dari segi perangkat atau jaringan internet, panduan penggunaan aplikasi, aturan pendidikan dan dukungan dari lingkungan belajar sangat dibutuhkan untuk memperlancar penggunaan aplikasi sebagai media dalam proses pembelajaran kombinasi. Dengan demikian, proses pembelajaran kombinasi dengan media pembelajaran *mobile learning* dipengaruhi oleh kondisi-kondisi yang mampu memfasilitasi kelancaran penggunaan aplikasi tersebut.

Tabel 8. Data Deskriptif Aspek Motivasi Hedonik dan Nilai Harga

No	Pernyataan	Alternatif Jawaban					Frek	Rata-Rata	Ket.
		1	2	3	4	5			
1	Penggunaan aplikasi <i>mobile learning</i> dapat memberikan kesenangan dan pengalaman belajar yang lebih positif?	1	10	28	35	16	100	3,61	Baik
2	Penggunaan aplikasi <i>mobile learning</i> memberikan kepuasan dalam pembelajaran kombinasi?	1	2	29	40	18	100	3,80	Baik
3	Penggunaan aplikasi <i>mobile learning</i> sebanding dengan usaha dan biaya yang dikeluarkan?	1	6	33	37	13	100	3,61	Baik
4	Penggunaan aplikasi <i>mobile learning</i> yang berbayar memberikan banyak kepuasan pada penggunaannya?	2	7	31	33	17	100	3,62	Baik
Rata-Rata Aspek Motivasi Hedonik dan Nilai Harga								3,66	Baik

Pada tabel kelima atau tabel terakhir di atas memperlihatkan bahwa aspek motivasi hedonik dan nilai harga menunjukkan nilai rata-rata sebesar 3,66 sehingga masuk pada kategori baik, hal ini berarti penggunaan aplikasi *mobile learning* dalam proses pembelajaran kombinasi mampu memberikan pengalaman belajar yang positif dan kepuasan tersendiri bagi beberapa mahasiswa. Selain itu, dengan penggunaan aplikasi *mobile learning* yang berbayar memberikan banyak kepuasan bagi mahasiswa.

#### 4. PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa aplikasi *mobile learning* memberikan dampak positif dalam pembelajaran kombinasi, terutama dalam aspek kebergunaan, kemudahan penggunaan, dan kondisi yang memfasilitasi. Mahasiswa menganggap aplikasi ini bermanfaat dan mudah digunakan, seperti yang ditemukan dalam berbagai studi sebelumnya [16],[17]. Persepsi mahasiswa terhadap aplikasi *mobile learning* juga didorong oleh kemudahan akses dan dukungan infrastruktur seperti jaringan internet yang memadai [18],[19]. Meski demikian, pengaruh sosial yang lebih rendah menunjukkan bahwa faktor eksternal, seperti teman atau dosen, tidak mempengaruhi penggunaan aplikasi ini [20]. Penelitian juga menemukan bahwa motivasi hedonik dan pengalaman belajar yang menyenangkan berkontribusi pada kepuasan mahasiswa dalam menggunakan aplikasi *mobile learning*, yang sejalan dengan temuan dari [21]. Secara keseluruhan, aplikasi *mobile learning* dapat meningkatkan kualitas pembelajaran, asalkan didukung oleh faktor-faktor pendukung yang memadai.

Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa meskipun aplikasi *mobile learning* memiliki kebergunaan yang tinggi, faktor-faktor teknis dan dukungan yang memadai sangat penting untuk memastikan efektivitasnya dalam proses pembelajaran kombinasi. Hal ini mencakup ketersediaan perangkat yang sesuai, koneksi internet yang stabil, serta adanya panduan penggunaan aplikasi yang jelas dan mudah diakses [22]. Penelitian ini memperkuat temuan sebelumnya yang menunjukkan bahwa dukungan infrastruktur dan lingkungan belajar yang kondusif dapat meningkatkan pengalaman belajar mahasiswa secara keseluruhan [23],[24]. Dengan demikian, meskipun aplikasi *mobile learning* sangat bermanfaat, keberhasilan penggunaannya sangat bergantung pada penyediaan fasilitas yang memadai dari institusi pendidikan dan lingkungan sekitar.

Selain itu, meskipun aspek pengaruh sosial menunjukkan hasil yang lebih rendah dalam penelitian ini, hal tersebut tidak menurunkan pentingnya motivasi pribadi dalam penggunaan aplikasi *mobile learning*. Sebagian besar mahasiswa cenderung lebih dipengaruhi oleh pengalaman pribadi dan keinginan untuk meningkatkan kinerja akademik mereka, daripada oleh

pengaruh dari teman, dosen, atau keluarga. Ini sejalan dengan temuan dalam literatur yang menunjukkan bahwa faktor intrinsik seperti motivasi untuk belajar dan pengalaman belajar yang menyenangkan dapat memiliki dampak lebih besar terhadap keputusan penggunaan teknologi pembelajaran [25],[26],[27]. Oleh karena itu, meskipun pengaruh sosial tidak terlalu signifikan, aplikasi mobile learning tetap dapat berfungsi dengan baik jika didorong oleh faktor motivasi dan kepuasan individu.

## 5. KESIMPULAN DAN SARAN

Penelitian ini menyimpulkan bahwa faktor yang paling mempengaruhi kepuasan penggunaan aplikasi mobile learning dalam proses pembelajaran kombinasi adalah kemudahan penggunaan, diikuti oleh aspek kondisi yang memfasilitasi, persepsi kebergunaan, serta motivasi hedonik dan nilai harga. Sementara itu, aspek pengaruh sosial tidak menunjukkan dampak signifikan terhadap keputusan mahasiswa dalam menggunakan aplikasi mobile learning. Namun, penelitian ini memiliki keterbatasan, yaitu hanya mengandalkan skala untuk menilai aspek-aspek yang mempengaruhi kepuasan mahasiswa, tanpa melibatkan pengamatan langsung terhadap perilaku mahasiswa saat menggunakan aplikasi. Untuk penelitian selanjutnya, disarankan untuk melibatkan observasi langsung guna memperoleh wawasan yang lebih mendalam mengenai kepuasan mahasiswa dalam menggunakan aplikasi mobile learning pada pembelajaran kombinasi.

## REFERENSI

- [1] P. Astuti and F. Febrian, "Blended Learning: Studi Efektivitas Pengembangan Konten E-Learning Di Perguruan Tinggi," *J. Tatsqif*, vol. 17, no. 1, pp. 104–119, 2019.
- [2] I. K. Sudi, "Penerapan Kombinasi Teknik Pembelajaran Daring dan Luring Dengan Model Pembelajaran Kooperatif Learning Type Jigsaw Dalam Rangka Meningkatkan Hasil Belajar Ekonomi Guna Menghadapi Ujian Sekolah di Kelas XII IPS1 SMA Negeri 1 Labuapi Tahun Pelajaran 2020 /," vol. 7, no. 2, pp. 1586–1596, 2023.
- [3] M. N. Arsyad and D. E. G. Lestari, "Efektifitas Penggunaan Media Mobile Learning berbasis Android Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa IKIP Budi Utomo Malang," *Agastya J. Sej. Dan Pembelajarannya*, vol. 10, no. 1, p. 89, 2020.
- [4] R. N. A. Pohan, M. K. Rokan, and W. Syarvina, "Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Penggunaan Mobile Banking Pada Layanan BSI Mobile Dengan Menggunakan Model Unified Theory Of Acceptance And Use Of Technology (UTAUT)," vol. 3, no. 2, pp. 31–41, 2023.
- [5] M. Altalhi, "Toward a model for acceptance of MOOCs in higher education: the modified UTAUT model for Saudi Arabia," *Educ. Inf. Technol.*, vol. 26, no. 2, pp. 1589–1605, 2021.
- [6] F. Andini and I. Hariyanti, "Penerapan Model Utaut 2 Untuk Memahami Perilaku Penggunaan Oasis Di Sekolah Tinggi Teknologi Bandung," *Naratif J. Nas. Ris. Apl. dan Tek. Inform.*, vol. 3, no. 02, pp. 1–10, 2021.
- [7] N. R. Shantika, T. L. M. Suryanto, and A. Pratama, "Analisis Faktor Pendorong Niat Menggunakan Aplikasi PeduliLindungi Menggunakan Model UTAUT Modifikasi," *J. Tek. Inform. dan Sist. Inf.*, vol. 8, no. 2, pp. 403–412, 2022.
- [8] A. Kusumaningrum and W. Meiranto, "Analisis Metode Utaut2 Untuk Menjelaskan Perilaku Konsumen Dalam," vol. 12, pp. 1–14, 2023.
- [9] M. Indah and H. Agustin, "Penerapan Model Utaut (Unified Theory Of Acceptance And Use Of Technology) Untuk Memahami Niat Dan Perilaku Aktual Pengguna Go-Pay Di Kota Padang," *J. Eksplor. Akunt.*, vol. 1, no. 4, pp. 1949–1967, 2019.
- [10] D. Sekarini, U. L. Yuhana, and B. J. Santoso, "Faktor Penerimaan Pengguna pada E-Learning dari Perspektif Siswa Sekolah Dasar Berbasis UTAUT Model," *JATISI (Jurnal Tek. Inform. dan Sist. Informasi)*, vol. 8, no. 4, pp. 1693–1709, 2021.
- [11] P. Dewi, "Peran Tajdid Inspirational Leadership Mewujudkan Kinerja Sumberdaya Manusia

- Perguruan Tinggi Swasta Di Jawa Tengah," 2023.
- [12] M. F. Alfari and O. Purnamasari, "Pengaruh Sales Promotion Golden Lamian di Instagram terhadap Keputusan Pembelian," *J. Tenik Inform. Sains dan Ilmu Komun.*, vol. 1, no. 4, 2023.
- [13] Ardiansyah, Risnita, and M. S. Jailani, "Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif," *J. IHSAN J. Pendidik. Islam*, vol. 1, no. 2, pp. 1–9, 2023.
- [14] A. A. Hsb., "Faktor Manajemen Sumber Daya Manusia Dalam Upaya Peningkatan Mutu Pendidikan Perguruan Tinggi," vol. 6, no. 1, pp. 151–165, 2023.
- [15] A. M. Putri and J. W. Mulia, "Analisis Hubungan Antara Emotionalquotient Dan Strategi Coping Terhadap Generasi Z Indonesia," vol. 1, no. 2, pp. 113–122, 2023.
- [16] Togaibayeva, A., Ramazanova, D., Yessengulova, M., Yergazina, A. A., Nurlin, A., & Shokanov, R. (2022). *Effect of mobile learning on students' satisfaction, perceived usefulness, and academic performance*. DOI: 10.3389/feduc.2022.946102.
- [17] Saeid, N., Jadidi, A., & Assistant Professor. (2022). *The effect of mobile learning on students' learning, concentration and academic satisfaction*.
- [18] Nuankaew, P., Nuankaew, W., Phanniphong, K., & Bussaman, S. (2017). *Mobile Applications for the Prediction of Learning Outcomes for Learning Strategies and Learning Achievement in Lifelong Learning*. DOI: 10.1007/978-3-319-73204-6\_45.
- [19] Joo, Y., & Jung, B. (2013). *Importance-Performance Analysis of Influential Factors on Students' Mobile Learning Satisfaction*. DOI: 10.5392/JKCA.2013.13.07.484.
- [20] Sultan, L. R., Abdulateef, S., & Shtyat, B. A. (2022). *Prediction of student satisfaction on mobile-learning by using fast learning network*. DOI: 10.11591/ijeecs.v27.i1.pp488-495.
- [21] Babalola, F. O., & Omolafe, I. (2022). *Effect of Developed Mobile Application on Undergraduates Academic Performance in Computer Science*. DOI: 10.17509/ajsee.v2i3.44833.
- [22] M. Prasetyo and N. Nurhidayah, "The effect of internet use on improving student learning outcomes," *Journal of Education Technology*, vol. 5, no. 4, 2021, doi: 10.23887/jet.v5i4.40748.
- [23] M. Yangambi, "Impact of School Infrastructures on Students Learning and Performance: Case of Three Public Schools in a Developing Country," *Creative Education*, 2023. [Online]. Available: <https://doi.org/10.4236/ce.2023.144052>.
- [24] L. Closs, M. Mahat, and W. Imms, "Learning environments' influence on students' learning experience in an Australian Faculty of Business and Economics," *Learning Environments Research*, vol. 25, pp. 271–285, 2021. [Online]. Available: <https://doi.org/10.1007/s10984-021-09361-2>.
- [25] S. Dreimane, "Technology-enhanced learning for the development of learning motivation," *Innovations, Technologies and Research in Education*, 2019, doi: 10.22364/atee.2019.itre.07.
- [26] Y. Kowitlawakul, J. Tan, S. Suebnukarn, H. Nguyen, D. Poo, J. Chai, W. Wang, and K. Devi, "Utilizing educational technology in enhancing undergraduate nursing students' engagement and motivation: A scoping review," *Journal of Professional Nursing: Official Journal of the American Association of Colleges of Nursing*, vol. 42, pp. 262–275, 2022, doi: 10.1016/j.profnurs.2022.07.015.
- [27] A. Raposo, A. Durão, A. Estradas, and I. Ribeiro, "Technology as a tool to enhance motivation and learning," *E3S Web of Conferences*, 2019, doi: 10.1051/e3sconf/202017101011.