

mahasiswa, atau ahli olahraga di platform media sosial. Mereka juga dapat terhubung dengan komunitas yang memiliki minat dan tujuan belajar yang sama, sehingga dapat saling berbagi pengalaman, ide, dan dukungan.

(2) **Pembelajaran Kolaboratif:** Media sosial memungkinkan terjadinya pembelajaran kolaboratif antara mahasiswa keolahragaan. Mereka dapat berdiskusi, bertanya jawab, dan berbagi pemahaman melalui grup diskusi, komentar, atau pesan pribadi di platform media sosial. Dengan adanya interaksi dan kolaborasi ini, mahasiswa dapat memperdalam pemahaman mereka tentang materi olahraga, memecahkan masalah bersama, dan saling memberikan dukungan. (3)

Interaksi Multimedia: Media sosial menyediakan beragam fitur multimedia yang dapat meningkatkan pengalaman belajar mahasiswa. Mereka dapat mengunggah dan berbagi video latihan, foto, atau ilustrasi yang relevan dengan materi olahraga. Hal ini memungkinkan mereka untuk memvisualisasikan konsep dan teknik olahraga secara lebih nyata, meningkatkan pemahaman dan keterlibatan dalam proses belajar.

(4) **Motivasi dan Dukungan Sosial:** Media sosial dapat menjadi sumber motivasi dan dukungan sosial yang penting bagi mahasiswa keolahragaan. Mereka dapat mengikuti akun influencer atau ahli olahraga yang menginspirasi dan memberikan tips, panduan, dan tantangan olahraga. Dengan melihat konten yang memotivasi dan mendapatkan dukungan dari komunitas online, mahasiswa cenderung lebih termotivasi untuk menggunakan *e-learning* dan meningkatkan partisipasi aktif dalam proses pembelajaran.

(5) **Real-time Feedback:** Melalui media sosial, mahasiswa keolahragaan dapat menerima umpan balik secara real-time dari instruktur, sesama mahasiswa, atau ahli olahraga. Mereka dapat memposting video latihan atau melakukan siaran langsung (live streaming) dalam pelaksanaan olahraga mereka, dan mendapatkan umpan balik, saran, atau dukungan langsung dari komunitas online. Hal ini memungkinkan mereka untuk memperbaiki teknik, meningkatkan kinerja, dan merasa lebih terhubung dalam proses pembelajaran.

(6) **Fleksibilitas dan Keterlibatan Personal:** Media sosial memberikan fleksibilitas dalam memilih waktu dan tempat belajar yang sesuai dengan preferensi dan jadwal mahasiswa keolahragaan. Mereka dapat mengakses konten *e-learning* melalui perangkat mobile atau komputer mereka, baik itu di rumah, di gym, atau di tempat olahraga lainnya. Dengan adanya keterlibatan personal ini, mahasiswa memiliki kontrol yang lebih besar atas proses pembelajaran mereka, meningkatkan motivasi dan kepuasan dalam menggunakan *e-learning*.

Dalam keseluruhan, novelty dari penggunaan media sosial dalam mendukung kemudahan menggunakan *e-learning* pada mahasiswa keolahragaan terletak pada aksesibilitas informasi, keterhubungan dengan komunitas pembelajaran, pembelajaran kolaboratif, interaksi multimedia, motivasi dan dukungan sosial, real-time feedback, fleksibilitas, dan keterlibatan personal. Hal ini menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih interaktif, mendalam, dan terhubung, yang dapat meningkatkan efektivitas dan keterlibatan mahasiswa dalam belajar olahraga melalui *e-learning*.

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang disajikan pada BAB IV maka kesimpulan penelitian ini sebagai berikut:

1. Terdapat pengaruh penggunaan media sosial terhadap persepsi kegunaan *e-learning* pada mahasiswa keolahragaan di Universitas Jambi dengan kesimpulan hipotesis diterima. Temuan penelitian ini menunjukkan *keterbiasaan Penggunaan Teknologi*: Mahasiswa yang sudah terbiasa menggunakan media sosial akan lebih mudah untuk memahami dan menggunakan *e-learning*, karena keduanya menggunakan teknologi digital. *Fitur Sosial*: Sebagian besar platform media sosial memiliki fitur sosial yang memungkinkan pengguna untuk berinteraksi dan berbagi informasi dengan orang lain. Pengalaman ini dapat mempengaruhi persepsi mahasiswa tentang kegunaan *e-learning* karena platform *e-learning* juga memiliki fitur sosial yang serupa. *Kemudahan Akses*: Penggunaan media sosial dapat membuat mahasiswa lebih terbiasa dengan cara menggunakan internet untuk mendapatkan informasi dan belajar. Hal ini dapat mempengaruhi persepsi mereka tentang kemudahan akses ke *e-learning*.
2. Terdapat pengaruh penggunaan media sosial terhadap persepsi kemudahan *e-learning* pada mahasiswa keolahragaan di Universitas Jambi dengan kesimpulan hipotesis diterima. Temuan penelitian ini menunjukkan karena adanya efek pembelajaran sosial. Mahasiswa keolahragaan yang sering

menggunakan media sosial, seperti WhatsApp, Facebook, dan Instagram, memiliki pengalaman dalam berinteraksi dan menggunakan teknologi digital. Mereka juga terbiasa dengan berbagai fitur dan aplikasi yang digunakan dalam media sosial, sehingga mereka lebih mudah menguasai dan memahami penggunaan *e-learning*. Selain itu, media sosial juga menyediakan informasi dan dukungan dalam bentuk diskusi dan sharing pengalaman. Mahasiswa keolahragaan dapat bertukar informasi dan pengalaman dengan teman-teman mereka di media sosial mengenai penggunaan *e-learning*. Hal ini dapat membantu mereka memahami dan mengatasi masalah yang muncul saat menggunakan *e-learning*, sehingga meningkatkan persepsi kemudahan penggunaan *e-learning*.

3. Tidak terdapat pengaruh *playfulness* terhadap persepsi kemudahan *e-learning* pada mahasiswa keolahragaan di Universitas Jambi dengan kesimpulan hipotesis ditolak. Temuan penelitian ini menunjukkan tidak adanya pengaruh antara *playfulness* dengan persepsi kemudahan *e-learning* pada mahasiswa keolahragaan di Universitas Jambi bisa disebabkan oleh beberapa faktor. *Pertama*, mungkin saja para mahasiswa sudah terbiasa dengan teknologi dan tidak memerlukan unsur *playfulness* untuk merasa mudah dalam menggunakan *e-learning*. *Kedua*, mungkin faktor-faktor lain seperti kecakapan teknologi dan pengalaman sebelumnya dalam menggunakan *e-learning* lebih berpengaruh daripada faktor *playfulness* dalam memengaruhi persepsi kemudahan. Selain itu, mungkin juga metode pengukuran *playfulness* yang digunakan dalam penelitian tidak tepat

sehingga tidak menunjukkan pengaruh yang signifikan terhadap persepsi kemudahan *e-learning* pada mahasiswa keolahragaan di Universitas Jambi. Namun demikian, penelitian lebih lanjut dapat dilakukan untuk memperjelas faktor-faktor yang memengaruhi persepsi kemudahan *e-learning* pada mahasiswa keolahragaan di Universitas Jambi.

4. Tidak terdapat pengaruh *playfulness* terhadap persepsi kegunaan *e-learning* pada mahasiswa keolahragaan di Universitas Jambi dengan kesimpulan hipotesis ditolak. Temuan penelitian ini menunjukkan tidak terdapat pengaruh *playfulness* terhadap persepsi kegunaan *e-learning* pada mahasiswa keolahragaan di Universitas Jambi karena kemungkinan faktor *playfulness* bukan faktor yang signifikan dalam memengaruhi persepsi mahasiswa terhadap kegunaan *e-learning* dalam konteks keolahragaan. *Playfulness* mungkin lebih berkaitan dengan tingkat motivasi dan minat mahasiswa dalam menggunakan *e-learning* daripada persepsi kegunaannya. Selain itu, terdapat faktor-faktor lain seperti kemudahan penggunaan dan pengaruh lingkungan sosial yang mungkin memiliki pengaruh yang lebih kuat terhadap persepsi kegunaan *e-learning*
5. Terdapat pengaruh persepsi kemudahan terhadap persepsi kegunaan *e-learning* pada mahasiswa keolahragaan di Universitas Jambi dengan kesimpulan hipotesis diterima. Temuan penelitian ini menjelaskan bahwa semakin mudah penggunaan *e-learning* maka semakin meningkatkan persepsi kegunaan *e-learning* tersebut. Persepsi kemudahan dapat mempengaruhi persepsi kegunaan karena semakin mudah suatu teknologi

digunakan, maka semakin tinggi kemungkinan seseorang akan menggunakannya. Persepsi kemudahan ini berkaitan dengan kemudahan dalam penggunaan *e-learning*, seperti tampilan yang sederhana, mudah diakses, dan tidak memerlukan waktu yang lama untuk mempelajarinya. Sehingga semakin mudah suatu teknologi digunakan, semakin meningkatkan persepsi kegunaan dan kemungkinan seseorang untuk menggunakannya. Oleh karena itu, persepsi kemudahan memainkan peran penting dalam membentuk persepsi kegunaan *e-learning* pada mahasiswa keolahragaan di Universitas Jambi.

6. Terdapat pengaruh persepsi kegunaan terhadap sikap menggunakan *e-learning* pada mahasiswa keolahragaan di Universitas Jambi dengan kesimpulan hipotesis diterima. Temuan penelitian ini menjelaskan bahwa ketika seseorang merasa bahwa teknologi (dalam hal ini *e-learning*) berguna dan dapat membantu dalam mencapai tujuan atau kegiatan tertentu, maka akan meningkatkan sikap positif terhadap penggunaan teknologi tersebut. Dalam konteks ini, mahasiswa keolahragaan di Universitas Jambi yang merasa bahwa *e-learning* berguna dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan meningkatkan pemahaman materi, maka akan lebih cenderung memiliki sikap positif terhadap penggunaan *e-learning* tersebut. Hal ini sejalan dengan teori *Technology Acceptance Model* (TAM) yang menyatakan bahwa persepsi kegunaan berpengaruh langsung terhadap sikap terhadap penggunaan teknologi.

7. Terdapat pengaruh persepsi kemudahan terhadap sikap menggunakan *e-learning* pada mahasiswa keolahragaan di Universitas Jambi dengan kesimpulan hipotesis diterima. Temuan penelitian ini menunjukkan mahasiswa merasa bahwa penggunaan *e-learning* mudah untuk digunakan, maka mereka akan lebih menerima dan mempunyai sikap positif terhadap penggunaan *e-learning*. Mahasiswa cenderung lebih suka menggunakan teknologi yang mudah digunakan dan dapat menghemat waktu dan tenaga. Dalam hal ini, jika *e-learning* dianggap mudah digunakan, maka mahasiswa akan lebih menerima dan memiliki sikap positif terhadap penggunaannya. Hal ini sejalan dengan teori *Technology Acceptance Model* (TAM) yang menyatakan bahwa persepsi kemudahan penggunaan teknologi berdampak positif terhadap sikap penggunaan teknologi tersebut. Oleh karena itu, jika mahasiswa merasa bahwa *e-learning* mudah digunakan, maka mereka cenderung memiliki sikap yang positif terhadap penggunaannya.
8. Terdapat pengaruh persepsi kegunaan terhadap niat menggunakan *e-learning* pada mahasiswa keolahragaan di Universitas Jambi dengan kesimpulan hipotesis diterima. Temuan penelitian ini menjelaskan bahwa persepsi kegunaan *e-learning* dapat memberikan pemahaman yang lebih jelas terkait manfaat dan nilai dari penggunaan *e-learning* bagi mahasiswa keolahragaan, seperti kemudahan mengakses materi pembelajaran dan meningkatkan efisiensi waktu. Mahasiswa keolahragaan yang memiliki persepsi positif terhadap kegunaan *e-learning* kemungkinan besar akan merasa lebih tertarik dan termotivasi untuk menggunakannya. Hal ini dapat

meningkatkan niat mereka untuk menggunakan *e-learning*. Persepsi kegunaan *e-learning* juga dapat meningkatkan tingkat keterlibatan dan partisipasi mahasiswa dalam pembelajaran, yang pada gilirannya dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan kinerja akademik mereka.

9. Terdapat pengaruh persepsi kemudahan terhadap niat menggunakan *e-learning* pada mahasiswa keolahragaan di Universitas Jambi dengan kesimpulan hipotesis diterima. Temuan penelitian ini menjelaskan bahwa adanya persepsi kemudahan dapat membuat penggunaan *e-learning* menjadi lebih mudah dan praktis, sehingga mahasiswa merasa lebih termotivasi untuk menggunakan *e-learning*. Jika mahasiswa merasa bahwa penggunaan *e-learning* mudah dan tidak memerlukan usaha yang besar, maka mereka akan cenderung memiliki niat yang lebih kuat untuk menggunakannya. Hal ini sejalan dengan Teori Perilaku Terencana (Theory of Planned Behavior) yang menyatakan bahwa niat individu untuk melakukan suatu tindakan dipengaruhi oleh faktor-faktor seperti sikap, norma subjektif, dan kendali perilaku, di mana persepsi kemudahan merupakan bagian dari kendali perilaku. Oleh karena itu, semakin mudah penggunaan *e-learning*, semakin tinggi juga niat mahasiswa untuk menggunakannya.
10. Terdapat pengaruh sikap menggunakan terhadap niat menggunakan *e-learning* pada mahasiswa keolahragaan di Universitas Jambi dengan kesimpulan hipotesis diterima. Temuan penelitian ini menjelaskan bahwa sikap positif yang dimiliki oleh mahasiswa terhadap penggunaan *e-learning*

dapat memotivasi mereka untuk menggunakan *e-learning* secara aktif dan konsisten. Dalam hal ini, sikap positif dapat mencakup persepsi kegunaan, persepsi kemudahan, dan *playfulness* dalam menggunakan *e-learning*. Jika mahasiswa merasa bahwa *e-learning* memiliki nilai tambah dalam pembelajaran dan mudah digunakan, maka mereka cenderung memiliki niat yang lebih kuat untuk menggunakan *e-learning* dalam pembelajaran. Selain itu, adanya faktor *playfulness* dalam penggunaan *e-learning* juga dapat meningkatkan kecenderungan mahasiswa untuk menggunakan *e-learning* karena mereka dapat merasakan pengalaman pembelajaran yang lebih menyenangkan. Oleh karena itu, sikap yang positif terhadap penggunaan *e-learning* dapat mempengaruhi niat mahasiswa untuk menggunakan *e-learning* dalam pembelajaran.

11. Terdapat pengaruh niat menggunakan terhadap penggunaan nyata *e-learning* pada mahasiswa keolahragaan di Universitas Jambi dengan kesimpulan hipotesis diterima. Temuan penelitian ini menjelaskan bahwa niat merupakan faktor yang mempengaruhi perilaku seseorang. Dalam hal ini, niat menggunakan *e-learning* pada mahasiswa keolahragaan di Universitas Jambi berperan sebagai prediktor terhadap perilaku penggunaan nyata *e-learning*. Jika mahasiswa memiliki niat yang kuat untuk menggunakan *e-learning*, maka kemungkinan besar mereka akan menggunakan *e-learning* secara nyata. Sebaliknya, jika mahasiswa tidak memiliki niat yang kuat untuk menggunakan *e-learning*, maka kemungkinan besar mereka tidak akan menggunakan *e-learning* secara

nyata. Oleh karena itu, niat menggunakan *e-learning* pada mahasiswa keolahragaan di Universitas Jambi sangat penting untuk diperhatikan dalam pengembangan dan implementasi program *e-learning* di Universitas Jambi.

5.2 Implikasi Teoretis dan Praktis

Penelitian tentang anteseden faktor penggunaan nyata *e-learning* pada mahasiswa keolahragaan di Universitas Jambi memiliki implikasi teoretis yang cukup penting. Berikut adalah beberapa implikasi teoretis yang dapat dijelaskan:

1. Temuan penelitian ini dapat memperkuat teori UTAUT tentang faktor-faktor yang mempengaruhi penerimaan teknologi, seperti persepsi kegunaan dan persepsi kemudahan. Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa sikap menggunakan dan niat menggunakan teknologi adalah faktor penting dalam penggunaan nyata teknologi.
2. Hasil penelitian ini juga dapat memperkuat teori TAM yang menyatakan bahwa persepsi kegunaan dan persepsi kemudahan berpengaruh langsung terhadap niat menggunakan teknologi. Implikasi teoretis ini menunjukkan bahwa teori TAM masih relevan dalam menggambarkan faktor-faktor yang mempengaruhi penggunaan teknologi.
3. Temuan penelitian ini juga dapat memberikan kontribusi pada *teori Uses and Gratifications*, yang menekankan bahwa individu menggunakan teknologi untuk memenuhi kebutuhan mereka. Implikasi teoretisnya adalah bahwa mahasiswa keolahragaan di Universitas Jambi menggunakan *e-learning* karena mereka percaya bahwa teknologi tersebut dapat membantu mereka dalam pembelajaran dan meningkatkan kinerja akademik mereka.

4. Teori *Playfulness* Meskipun hasil penelitian ini tidak menunjukkan adanya pengaruh *playfulness* pada persepsi kemudahan dan kegunaan *e-learning*, implikasi teoretisnya adalah bahwa faktor-faktor psikologis seperti *playfulness* masih dapat mempengaruhi penerimaan teknologi pada kelompok pengguna yang berbeda.

Secara keseluruhan, implikasi teoretis dari penelitian ini menunjukkan bahwa faktor-faktor psikologis, seperti persepsi kegunaan, persepsi kemudahan, sikap menggunakan, dan niat menggunakan, masih merupakan faktor penting dalam penggunaan teknologi. Implikasi teoretis ini dapat memberikan kontribusi pada pengembangan teori-teori yang terkait dengan penerimaan teknologi dan membantu peneliti lain dalam memperdalam pemahaman tentang faktor-faktor yang mempengaruhi penggunaan teknologi.

Selain implikasi teoretis, Implikasi praktis dalam penelitian sangat penting karena membantu menjembatani kesenjangan antara penelitian dan aplikasi dalam dunia nyata. Implikasi praktis memungkinkan para peneliti untuk menerapkan temuan penelitian mereka dalam situasi praktis dan membantu menghasilkan hasil yang lebih signifikan dan bermanfaat bagi masyarakat. Implikasi praktis juga dapat membantu memberikan saran dan rekomendasi yang tepat kepada para praktisi, pelaku bisnis, organisasi, dan masyarakat umum dalam menghadapi masalah yang relevan. Dengan kata lain, implikasi praktis dapat memperkuat nilai penelitian dan memberikan hasil yang lebih bermanfaat dan aplikatif. Berikut adalah beberapa implikasi praktis penelitian tentang anteseden faktor penggunaan nyata *e-learning* pada mahasiswa keolahragaan di Universitas Jambi:

1. Peningkatan penggunaan media sosial dalam pendidikan: Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media sosial memiliki pengaruh positif terhadap persepsi kegunaan dan kemudahan penggunaan *e-learning*. Oleh karena itu, perguruan tinggi dapat memanfaatkan media sosial sebagai sarana untuk mempromosikan dan meningkatkan penggunaan *e-learning*.
2. Pengembangan sistem *e-learning* yang mudah digunakan: Persepsi kemudahan penggunaan *e-learning* memiliki pengaruh signifikan terhadap sikap dan niat menggunakan *e-learning*. Oleh karena itu, perguruan tinggi perlu memperhatikan aspek usability atau kegunaan pada pengembangan sistem *e-learning* agar mudah digunakan oleh mahasiswa.
3. Pelatihan penggunaan *e-learning*: Penelitian ini menunjukkan bahwa sikap dan niat menggunakan *e-learning* memiliki pengaruh signifikan terhadap penggunaan nyata *e-learning*. Oleh karena itu, perguruan tinggi dapat memberikan pelatihan kepada mahasiswa tentang penggunaan *e-learning* agar mahasiswa memiliki sikap dan niat yang positif terhadap penggunaannya.
4. Peningkatan kualitas *e-learning*: Persepsi kegunaan *e-learning* memiliki pengaruh signifikan terhadap niat menggunakan *e-learning*. Oleh karena itu, perguruan tinggi perlu memperhatikan kualitas *e-learning* yang disediakan agar mahasiswa memiliki persepsi kegunaan yang positif dan tertarik untuk menggunakannya.
5. Peningkatan kolaborasi antar mahasiswa: Penelitian ini menunjukkan bahwa *playfulness* tidak memiliki pengaruh signifikan terhadap persepsi

kemudahan dan kegunaan *e-learning*. Oleh karena itu, perguruan tinggi dapat mempertimbangkan untuk meningkatkan kolaborasi antar mahasiswa dalam penggunaan *e-learning*, misalnya dengan memperkenalkan fitur-fitur kolaboratif dalam sistem *e-learning*.

5.3 Saran

Secara operasional berdasarkan hasil temuan penelitian peneliti menyarankan beberapa rekomendasi bagi peningkatan penggunaan nyata *e-learning* pada mahasiswa keolahragaan di Universitas Jambi yaitu:

1. Penggunaan media sosial memiliki pengaruh positif dan paling signifikan terhadap persepsi kegunaan dan kemudahan penggunaan *e-learning*. Maka dari itu peneliti menyarankan pengambil kebijakan di Universitas Jambi dapat memanfaatkan dan meningkatkan media sosial sebagai sarana untuk mempromosikan dan meningkatkan penggunaan *e-learning* pada mahasiswa keolahragaan: (1) Membuat akun media sosial resmi Universitas Jambi, seperti Facebook, Instagram, dan Twitter, yang fokus pada promosi dan pengenalan *e-learning* di kalangan mahasiswa keolahragaan. (2) Menampilkan manfaat dan keuntungan dari penggunaan *e-learning* pada mahasiswa keolahragaan melalui konten-konten menarik seperti video promosi, infografis, dan testimoni dari mahasiswa atau dosen yang telah menggunakan *e-learning*. (3) Menyediakan tautan ke platform *e-learning* Universitas Jambi pada akun media sosial resmi, sehingga mahasiswa keolahragaan dapat dengan mudah mengakses dan memanfaatkan *e-learning*. (4) Membuat grup atau forum khusus untuk mahasiswa

keolahragaan di media sosial, yang membahas dan berbagi pengalaman tentang penggunaan *e-learning*. (5) Melakukan kampanye atau lomba berhadiah yang mengedukasi mahasiswa keolahragaan tentang *e-learning* dan mendorong mereka untuk aktif menggunakan platform *e-learning* Universitas Jambi. (6) Mengadakan webinar atau acara online lainnya yang berfokus pada pengenalan dan pemanfaatan *e-learning* di kalangan mahasiswa keolahragaan, dan mempromosikan acara tersebut melalui akun media sosial resmi Universitas Jambi. (7) Menyediakan dukungan dan bimbingan teknis bagi mahasiswa keolahragaan yang masih kesulitan menggunakan platform *e-learning*, melalui media sosial atau kanal komunikasi lainnya.

2. Persepsi kegunaan *e-learning* memiliki pengaruh signifikan terhadap niat menggunakan *e-learning*. Maka dari itu peneliti merekomendasikan pengambil kebijakan di Universitas Jambi Untuk memperhatikan kualitas *e-learning* yang disediakan agar mahasiswa keolahragaan memiliki persepsi kegunaan yang positif dan tertarik untuk menggunakannya, Universitas Jambi dapat melakukan beberapa hal berikut: (1) Melakukan evaluasi terhadap sistem *e-learning* yang ada, baik dari sisi teknis maupun konten pembelajaran yang disediakan. Hal ini dapat dilakukan dengan meminta masukan dan umpan balik dari mahasiswa tentang pengalaman mereka menggunakan sistem *e-learning* dan konten pembelajaran yang disediakan. Dari hasil evaluasi ini, Universitas Jambi dapat melakukan perbaikan dan peningkatan yang diperlukan. (2) Melibatkan dosen dan tenaga pengajar

dalam menyusun konten pembelajaran yang berkualitas dan sesuai dengan kebutuhan mahasiswa. Selain itu, dosen dan tenaga pengajar juga perlu dilatih dalam penggunaan teknologi yang ada di dalam sistem *e-learning*.

(3) Memperhatikan kebutuhan dan preferensi mahasiswa dalam penggunaan sistem *e-learning*, seperti memastikan tampilan antarmuka yang user-friendly, penyediaan fitur-fitur interaktif, dan penggunaan bahasa yang mudah dipahami. (4) Menyediakan dukungan teknis dan bantuan kepada mahasiswa yang mengalami kendala atau kesulitan dalam menggunakan sistem *e-learning*. (5) Mempromosikan kelebihan dan manfaat dari penggunaan sistem *e-learning* kepada mahasiswa keolahragaan, misalnya dengan melakukan kampanye promosi melalui media sosial atau seminar dan workshop tentang penggunaan sistem *e-learning*.

3. Persepsi kemudahan penggunaan *e-learning* memiliki pengaruh signifikan terhadap sikap dan niat menggunakan *e-learning*. Oleh karena itu, Peneliti menyarankan Untuk memperhatikan aspek *usability* atau *kegunaan* pada pengembangan sistem *e-learning* di Universitas Jambi, pengambil kebijakan dapat melakukan beberapa hal berikut: (1) Melakukan *studi usability*: Melakukan studi yang mengevaluasi *usability* atau *kegunaan* dari sistem *e-learning* yang sudah ada atau yang akan dikembangkan. Studi ini dapat melibatkan pengguna atau mahasiswa sebagai responden yang memberikan feedback terkait pengalaman penggunaan sistem. Studi ini juga dapat memberikan masukan tentang bagaimana meningkatkan *usability*

sistem *e-learning*. (2) Menggunakan metode pengembangan yang tepat: Pengambil kebijakan dapat menggunakan metode pengembangan sistem *e-learning* yang berorientasi pada usability atau kegunaan, seperti user-centered design (UCD) atau agile software development. Metode pengembangan ini fokus pada pengguna dan memberikan perhatian khusus pada usability sistem. (3) Melakukan testing: Pengambil kebijakan dapat melakukan testing dengan menguji usability sistem *e-learning* sebelum dirilis ke publik. Dengan melakukan testing, pengambil kebijakan dapat mengetahui bagaimana usability sistem *e-learning*, sehingga dapat melakukan perbaikan dan meningkatkan usability sistem *e-learning*. (4) Melibatkan pengguna dalam proses pengembangan: Melibatkan pengguna atau mahasiswa dalam proses pengembangan sistem *e-learning* dapat membantu pengambil kebijakan untuk memperhatikan kegunaan atau usability sistem. Pengguna dapat memberikan masukan dan feedback terkait usability sistem *e-learning* sehingga pengambil kebijakan dapat membuat perbaikan yang diperlukan.

4. Variabel *Playfulness* tidak memiliki pengaruh signifikan terhadap persepsi kemudahan dan kegunaan *e-learning*. Oleh karena itu, perguruan tinggi dapat mempertimbangkan untuk meningkatkan kolaborasi antar mahasiswa dalam penggunaan *e-learning*, misalnya dengan memperkenalkan fitur-fitur kolaboratif dalam sistem *e-learning*. Untuk memperkenalkan fitur-fitur kolaboratif dalam sistem *e-learning* pada mahasiswa keolahragaan di Universitas Jambi, beberapa langkah yang dapat dilakukan antara lain: (1)

Sosialisasi: Sosialisasikan fitur-fitur kolaboratif yang ada pada sistem *e-learning* yang digunakan kepada mahasiswa keolahragaan. Sosialisasi dapat dilakukan melalui pertemuan online dengan para dosen dan mahasiswa keolahragaan, webinar, atau melalui video tutorial yang diunggah di platform *e-learning*. (2) Pelatihan: Berikan pelatihan kepada mahasiswa keolahragaan tentang bagaimana menggunakan fitur-fitur kolaboratif yang ada pada sistem *e-learning*. Pelatihan ini dapat dilakukan secara online melalui video tutorial atau melalui pertemuan online dengan para dosen dan mahasiswa keolahragaan. (3) Kegiatan kolaboratif: Selain memberikan pelatihan, dosen dapat merancang kegiatan kolaboratif yang mendorong mahasiswa keolahragaan untuk menggunakan fitur-fitur kolaboratif yang ada pada sistem *e-learning*. Contoh kegiatan kolaboratif yang dapat dilakukan adalah diskusi kelompok atau tugas kelompok yang mendorong mahasiswa keolahragaan untuk saling berbagi ide dan pemikiran. (4) Penggunaan platform kolaboratif: Dosen dapat menggunakan platform kolaboratif lain yang terintegrasi dengan sistem *e-learning* untuk mendukung kegiatan pembelajaran. Contoh platform kolaboratif yang dapat digunakan adalah Google Drive untuk berbagi dokumen atau Google Meet untuk melakukan pertemuan online. (5) Evaluasi: Lakukan evaluasi terhadap penggunaan fitur-fitur kolaboratif pada sistem *e-learning*. Dari evaluasi ini, dosen dapat mengetahui seberapa efektif fitur-fitur kolaboratif yang diperkenalkan dan bagaimana mahasiswa keolahragaan merespon

fitur-fitur tersebut. Hal ini dapat menjadi bahan evaluasi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di masa depan.

5. Beberapa saran penelitian lanjutan yang dapat dilakukan berdasarkan temuan dalam penelitian tentang anteseden faktor penggunaan nyata *e-learning* pada mahasiswa keolahragaan di Universitas Jambi adalah: (1) Melakukan penelitian serupa pada populasi yang lebih luas, termasuk mahasiswa dari berbagai fakultas atau jurusan di Universitas Jambi, atau bahkan pada mahasiswa di universitas lain di Indonesia. (2) Melakukan penelitian yang lebih mendalam untuk mengeksplorasi faktor-faktor lain yang mempengaruhi penggunaan *e-learning*, seperti karakteristik teknologi *e-learning* yang digunakan atau kecenderungan belajar mandiri dari mahasiswa. (3) Melakukan penelitian untuk mengidentifikasi faktor-faktor yang mempengaruhi keberhasilan implementasi *e-learning* di lingkungan perguruan tinggi, termasuk aspek teknis dan organisasional. (4) Menerapkan model penelitian ini untuk mengidentifikasi faktor-faktor penggunaan teknologi di luar konteks *e-learning*, seperti penggunaan aplikasi mobile atau software komputer pada mahasiswa. (5) Membuat perbandingan antara penggunaan teknologi dalam konteks akademik dan non-akademik pada mahasiswa, serta bagaimana faktor-faktor penggunaan dan adopsi teknologi berbeda dalam kedua konteks tersebut. (6) Melakukan penelitian yang lebih fokus pada cara meningkatkan penggunaan *e-learning* pada mahasiswa yang belum terbiasa atau merasa tidak percaya diri dalam menggunakan teknologi. (7) Melakukan penelitian yang lebih spesifik pada

jenis kegiatan olahraga yang dipelajari dalam konteks *e-learning* pada mahasiswa keolahragaan di Universitas Jambi, seperti penggunaan teknologi dalam olahraga tertentu atau penggunaan teknologi untuk latihan fisik atau pemulihan cedera.

6. Untuk mengintegrasikan materi olahraga dalam penggunaan *e-learning*, Anda dapat mempertimbangkan langkah-langkah berikut yaitu (1) Kurikulum yang Terstruktur: Pastikan kurikulum atau rencana pembelajaran dalam *e-learning* mencakup materi olahraga secara terstruktur. Identifikasi kompetensi atau tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dalam bidang olahraga, dan sesuaikan materi dengan tujuan tersebut. (2) Materi Interaktif: Sediakan materi olahraga dalam format yang interaktif seperti video latihan, animasi gerakan, atau tutorial langkah demi langkah. Hal ini akan membantu mahasiswa memahami konsep-konsep olahraga dengan lebih baik dan memberikan contoh visual yang jelas.
7. Penugasan Praktik: Dalam *e-learning*, berikan tugas atau penugasan yang melibatkan praktik olahraga. Misalnya, mahasiswa dapat diminta untuk merekam video diri mereka melakukan gerakan olahraga tertentu, melakukan analisis gerakan, atau mengembangkan program latihan. Ini akan mendorong mahasiswa untuk aktif terlibat dalam praktik olahraga dan menerapkan pengetahuan yang mereka peroleh. (4) Diskusi dan Kolaborasi: Buat forum diskusi atau ruang kolaborasi di platform *e-learning* untuk memfasilitasi diskusi dan interaksi antara mahasiswa. Hal ini akan

memungkinkan mereka berbagi pengalaman, ide, atau pemahaman tentang olahraga, serta saling memberikan umpan balik yang konstruktif.

8. Sumber Daya Lainnya: Sediakan sumber daya tambahan seperti artikel ilmiah, jurnal olahraga, e-book, atau referensi terkait olahraga. Mahasiswa dapat mengakses materi ini untuk mendalami konsep-konsep yang diajarkan dan melihat perkembangan terbaru dalam bidang olahraga. (5) Konsultasi Online: Selenggarakan sesi konsultasi online dengan dosen atau instruktur untuk membahas materi olahraga secara lebih mendalam. Mahasiswa dapat mengajukan pertanyaan, mendiskusikan tantangan yang mereka hadapi, atau meminta saran tentang peningkatan keterampilan olahraga mereka. (6) Evaluasi Kemajuan: Gunakan alat evaluasi dalam platform *e-learning* untuk mengukur kemajuan mahasiswa dalam memahami dan menerapkan materi olahraga. Ini dapat berupa kuis, ujian, atau tugas yang berkaitan dengan bidang olahraga. Selain itu penting untuk melibatkan dosen atau instruktur yang memiliki keahlian dalam bidang olahraga untuk memastikan integritas dan kualitas materi yang disampaikan.
9. Penggunaan media sosial dapat menjadi sarana efektif untuk mendukung kemudahan menggunakan *e-learning* pada mahasiswa keolahragaan. Berikut ini adalah beberapa saran operasional untuk mengintegrasikan media sosial dalam konteks tersebut seperti (1) Pembuatan Grup Diskusi: Buatlah grup diskusi khusus untuk mahasiswa keolahragaan di platform media sosial yang populer seperti Facebook, WhatsApp, atau Slack. Grup ini dapat digunakan untuk berbagi informasi, bertanya jawab, serta saling

memberikan dukungan dan motivasi dalam mempelajari materi olahraga melalui *e-learning*.

10. Penggunaan Hashtag: Gunakan hashtag khusus untuk topik atau materi olahraga tertentu dalam postingan yang berhubungan dengan *e-learning*. Misalnya, mahasiswa dapat menggunakan hashtag #ElearningOlahraga atau #OlahragaDiRumah untuk mempermudah pencarian dan identifikasi konten terkait. (3) Sharing Materi dan Sumber Daya: Mendorong mahasiswa untuk berbagi materi olahraga yang bermanfaat, seperti video latihan, artikel, atau sumber daya lainnya melalui platform media sosial. Hal ini akan memperkaya pengalaman belajar mereka dan memperluas pengetahuan kolektif dalam komunitas mahasiswa keolahragaan.
11. Live Streaming atau Video Konferensi: Manfaatkan fitur live streaming atau video konferensi di platform media sosial untuk menyelenggarakan sesi pembelajaran interaktif. Dosen atau instruktur dapat memberikan kuliah atau demo langsung mengenai materi olahraga, dan mahasiswa dapat berinteraksi dengan bertanya pertanyaan atau berbagi pengalaman. (5) Kompetisi atau Challenge: Mengadakan kompetisi atau tantangan olahraga di media sosial dapat menjadi cara yang menyenangkan untuk mendorong partisipasi mahasiswa. Misalnya, mahasiswa dapat diminta untuk merekam dan mengunggah video mereka melakukan latihan olahraga tertentu, dan hadiah dapat diberikan kepada yang mencapai hasil terbaik.
12. Kolaborasi dengan Influencer atau Ahli Olahraga: Melibatkan influencer atau ahli olahraga di media sosial untuk berbagi pengetahuan dan

pengalaman mereka dapat memotivasi mahasiswa dan memberikan perspektif yang berbeda. Mahasiswa dapat mengikuti akun media sosial mereka untuk mendapatkan inspirasi dan informasi terbaru seputar olahraga. (7) Dukungan dan Umpan Balik: Gunakan media sosial sebagai sarana untuk memberikan dukungan dan umpan balik kepada mahasiswa. Berikan apresiasi atas upaya mereka dalam belajar melalui *e-learning* dan berikan saran atau koreksi yang konstruktif jika diperlukan.