

Analisis Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Komputer pada SMP Negeri I Salatiga Dengan Menggunakan Technology Acceptance Model (TAM)

ARTIKEL ILMIAH

Diajukan kepada
Fakultas Teknologi Informasi
Untuk memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Komputer



Oleh:

Lailatul Hanif Marta Ika

NIM : 702011049

Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer

Fakultas Teknologi Informasi

Universitas Kristen Satya Wacana

Salatiga 2016



PERPUSTAKAAN UNIVERSITAS
UNIVERSITAS KRISTEN SATYA
Jl. Diponegoro 52 - 60 Salatiga 50711
Jawa Tengah, Indonesia
Telp. 0298 - 321212, Fax. 0298 321433
Email: library@adm.uksw.edu; http://library.uksw.edu

PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : LAILATUL HANIF ABETA IKA
NIM : 70201029 Email : 70201029@student.uksw.edu
Fakultas : FTI Program Studi : PTIK
Judul tugas akhir : ANALISIS PENANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS KOMPUTER
PADA SMP N 1 JALATIGA DENGAN MENGGUNAKAN TECHNOLOGY
ACCEPTANCE MODEL (TAM)
Pembimbing : 1. ANDEKA ROCKY TANAAMAH, S.E., M.Cs
2. ANGELA ATIK SETYAWATI, S.Pd., M.Cs

Dengan ini menyatakan bahwa:

1. Hasil karya yang saya serahkan ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar kesarjanaan baik di Universitas Kristen Satya Wacana maupun di institusi pendidikan lainnya.
2. Hasil karya saya ini bukan saduran/terjemahan melainkan merupakan gagasan, rumusan, dan hasil pelaksanaan penelitian/implementasi saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan pembimbing akademik dan narasumber penelitian.
3. Hasil karya saya ini merupakan hasil revisi terakhir setelah diujikan yang telah diketahui dan disetujui oleh pembimbing.
4. Dalam karya saya ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali yang digunakan sebagai acuan dalam naskah dengan menyebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya. Apabila di kemudian hari terbukti ada penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh karena karya saya ini, serta sanksi lain yang sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Universitas Kristen Satya Wacana.

Salatiga, 21 Februari 2016



LAILATUL HANIF ABETA IKA

Tanda tangan & nama terang mahasiswa

**Analisis Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Komputer pada SMP Negeri I Salatiga
Dengan Menggunakan *Technology Acceptance Model* (TAM)**

Oleh,

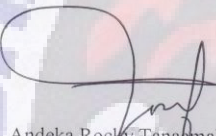
Lailatul Hanif Marta Ika

NIM : 702011049

ARTIKEL ILMIAH

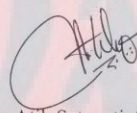
Diajukan Kepada Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer guna memenuhi
sebagian dari persyaratan untuk mencapai gelar Sarjana Pendidikan Komputer

Disetujui oleh,



Andeka Rocky Tanamamah, S.E., M.Cs.

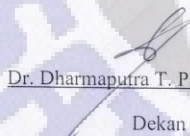
Pembimbing 1



Angela Atik Setyanti, S.Pd., M.Cs.

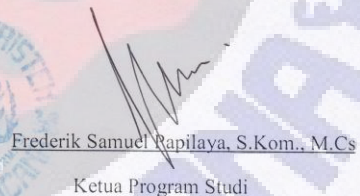
Pembimbing 2

Diketahui oleh,



Dr. Dharmaputra T. Palekahelu, M.Pd.

Dekan



Frederik Samuel Rupilaya, S.Kom., M.Cs.

Ketua Program Studi

**FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
UNIVERSITAS KRISTEN SATYA WACANA
SALATIGA
2016**

Lembar Pengesahan

Judul Tugas Akhir : Analisis Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Komputer pada SMP Negeri I Salatiga Dengan Menggunakan *Technology Acceptance Model* (TAM)

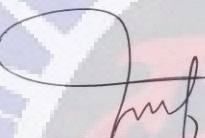
Nama Mahasiswa : Lailatul Hanif Marta Ika

NIM : 702011049

Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer

Fakultas : Teknologi Informasi

Menyetujui,



Andeka Rocky Tanaamah, S.E., M.Cs.

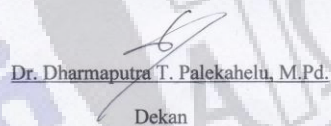
Pembimbing 1



Angela Atik Setyanti, S.Pd., M.Cs.

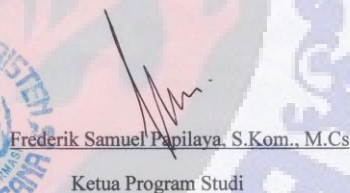
Pembimbing 2

Mengesahkan,



Dr. Dharmaputra T. Palekahelu, M.Pd.

Dekan



Frederik Samuel Papilaya, S.Kom., M.Cs.

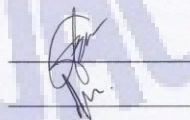
Ketua Program Studi

Dinyatakan Lulus Ujian tanggal: 11 Februari 2016

Penguji:

1. Adriyanto Juliastomo Gundo, S.Si., M.Pd.

2. Frederik Samuel Papilaya, S.Kom., M.Cs.





FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
UNIVERSITAS KRISTEN SATYA WACANA
Jalan Diponegoro 52 - 60
Phone: (0298) 321212 (Hunting)
Fax: (0298) 321433
E-mail: ti@uksw.edu
Salatiga 50711 - INDONESIA



LEMBAR PERSETUJUAN PUBLISH JURNAL

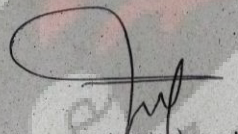
Dengan mempertimbangkan isi dari jurnal mahasiswa :

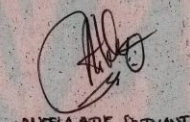
Nama Mahasiswa : Lailatul Hanif Marta Ika
NIM : 702011049

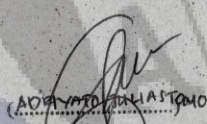
Maka jurnal ini dinyatakan :

LAYAK TERBIT / TIDAK LAYAK TERBIT

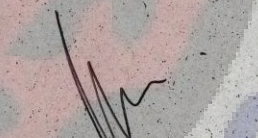
Menyetujui,


(ANDEFA ROCKY TANAMAH)
Pembimbing 1


(ANGELA ATIE SETYANTI)
Pembimbing 2


(ADYANTO TRIASTONO)
Penguji 1




(FREDERIK MANUEL PADILYA)
Penguji 2



PERPUSTAKAAN UNIVERSITAS
UNIVERSITAS KRISTEN SATYA
Jl. Diponegoro 52 – 60 Salatiga 50711
Jawa Tengah, Indonesia
Telp. 0298 – 321212, Fax. 0298 321433
Email: library@adm.uksw.edu ; http://library.uksw.edu

PERNYATAAN PERSETUJUAN AKSES

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : LAILATUL HANIF MARTA IKA
NIM : 702011049 Email : 702011049@student.uksw.edu
Fakultas : FTI Program Studi : PTIK
Judul tugas akhir : ANALISIS PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS KOMPUTER
PADA SMP N 1 SALATIGA DENGAN MENGGUNAKAN TECHNOLOGY
ACCEPTANCE MODEL (TAM)

Dengan ini saya menyerahkan hak *non-eksklusif** kepada Perpustakaan Universitas – Universitas Kristen Satya Wacana untuk menyimpan, mengatur akses serta melakukan pengelolaan terhadap karya saya ini dengan mengacu pada ketentuan akses tugas akhir elektronik sebagai berikut (beri tanda pada kotak yang sesuai):

- ☒ a. Saya mengizinkan karya tersebut diunggah ke dalam aplikasi Repositori Perpustakaan Universitas, dan/atau portal GARUDA
- ☐ b. Saya tidak mengizinkan karya tersebut diunggah ke dalam aplikasi Repositori Perpustakaan Universitas, dan/atau portal GARUDA**

* Hak yang tidak terbatasnya bagi satu pihak saja, Pengajar, peneliti, dan mahasiswa yang menyerahkan hak *non-eksklusif* kepada Repositori Perpustakaan Universitas saat mengumpulkan hasil karya mereka masih memiliki hak *copyright* atas karya tersebut.
** Hanya akan menampilkan halaman judul dan abstrak. Pilihan ini harus dilampiri dengan penjelasan/ alasan tertulis dari pembimbing I dan diketahui oleh pimpinan fakultas (dekan/kaprodi).

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Salatiga, 21 FEBRUARI 2016

LAILATUL HANIF MARTA IKA
Tanda tangan & nama terang mahasiswa

ANDEKA ROCKY TANJAWANAH, S.E., M.Cs
Tanda tangan & nama terang pembimbing I



Angela Atih Setiyanti S.Pd., M.Cs.
Tanda tangan & nama terang pembimbing II

Analisis Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Komputer pada SMP Negeri I Salatiga Dengan Menggunakan Technology Acceptance Model (TAM)

¹⁾ Lailatul Hanif Marta Ika, ²⁾ Andeka Rocky Tanaamah, ³⁾ Angela Atik Setiyanti,

Fakultas Teknologi Informasi
Universitas Kristen Satya Wacana

Jl. Diponegoro 52-60, Salatiga 50711, Indonesia

E-mail: ¹⁾702011049@student.uksw.edu, ²⁾ atanaamah@staff.uksw.edu, ³⁾ angela.setiyanti@staff.uksw.edu

Abstract

This study aims to determine the behavior of Computer-based learning media among teachers In 1st Yuniior High School of Salatiga. The use of computer-based learning media encourage teachers using a computer in to make their job easier, especially in the learning process. This study uses the Technology Acceptance Model (TAM) to determine the factors that influence the use of computer learning media by using quantitative methods. Analysis method using Part Least Square (PLS). Results from this study are perceived ease (PEOU) affects benefits be felt (PU) in the use of computers, the perceived benefits (PU) affect the attitude towards the use (ATU) computer, the attitude towards the use (ATU) affects behavioral intention (BI) to using a computer, perceived ease (PEOU) affect the attitude towards the use (ATU), and perceived benefits (PU) affects behavioral intention (BI) to use the computer.

Keyword: *Computer Based Learning Media, Technology Acceptance Model, Part Least Square (PLS)*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perilaku pengguna media pembelajaran berbasis komputer di kalangan guru SMP Negeri I Salatiga. Penggunaan media pembelajaran berbasis komputer mendorong guru memanfaatkan komputer dalam mempermudah pekerjaannya khususnya dalam proses belajar mengajar. Penelitian ini menggunakan Technology Acceptance Model (TAM) untuk mengetahui faktor-faktor apa saja yang mempengaruhi penggunaan media pembelajaran komputer dengan menggunakan metode kuantitatif. Metode analisis menggunakan Part Least Square (PLS). Hasil dari penelitian ini adalah persepsi kemudahan (PEOU) mempengaruhi manfaat yang di rasakan (PU) dalam penggunaan komputer, manfaat yang dirasakan (PU) mempengaruhi sikap terhadap penggunaan (ATU) komputer, sikap terhadap penggunaan (ATU) mempengaruhi niat perilaku (BI) untuk menggunakan komputer, persepsi kemudahan (PEOU) mempengaruhi sikap terhadap penggunaan (ATU), dan persepsi manfaat (PU) mempengaruhi niat perilaku (BI) untuk menggunakan komputer.

Kata Kunci: Media Pembelajaran Berbasis Komputer, Technology Acceptance Model, Part Least Square (PLS)

1. Pendahuluan

Pendidikan adalah usaha sadar dan sistematis yang dilakukan orang-orang yang disertai tanggung jawab untuk mempengaruhi peserta didik agar mempunyai sifat dan tabiat sesuai dengan cita-cita pendidikan [1]. Dalam arti lain, pendidikan merupakan pendewasaan peserta didik agar dapat mengembangkan bakat, potensi dan keterampilan yang dimiliki dalam kehidupan, oleh karena itu seharusnya pendidikan didesain guna memberikan pemahaman serta meningkatkan prestasi belajar peserta didik. Perkembangan teknologi informasi telah berimbas pada dunia pendidikan, dengan ditandai oleh munculnya berbagai inovasi dan kreasi dalam proses penyampaian bahan ajar kepada peserta didik. Saat ini teknologi sudah banyak digunakan sebagai alat bantu pendukung proses pembelajaran di dunia pendidikan [1]. Hal ini disebabkan oleh manfaat yang ditimbulkan dari teknologi yaitu mempermudah tenaga pendidik dalam segala kegiatan dalam penyelenggaraan proses pembelajaran terutama digunakan sebagai media penggambaran / ilustrasi dari pelajaran yang sedang diajarkan sehingga peserta didik memperoleh gambaran jelas keterkaitan antara teori dengan gambaran nyatanya.

Penggunaan teknologi ini telah berdampak langsung dan tidak langsung terhadap cara penyelenggaraan pendidikan yang mengarah pada peningkatan mutu sumberdaya manusia. Pendidikan yang berkualitas memerlukan sumber daya guru yang mampu dan siap berperan secara profesional dalam lingkungan sekolah dan masyarakat [2]. Di era perkembangan iptek yang begitu pesat dewasa ini, profesionalisme guru tidak cukup hanya dengan kemampuan membelajarkan siswa, tetapi juga harus mampu mengelola informasi dan lingkungan untuk memfasilitasi kegiatan belajar siswa [2]. Guru profesional dituntut mampu memilih dan menggunakan berbagai jenis media pembelajaran yang ada di sekitarnya. Adopsi TI diukur dengan beberapa metode seperti teori beralasan, Model penerimaan teknologi, teori tindakan rencana dan teori penerimaan teknologi dan teori difusi inovasi [3].

Alasan penggunaan TAM karena ini merupakan suatu model yang dibangun untuk menganalisis dan memahami faktor-faktor yang mempengaruhi diterimanya penggunaan teknologi. Menurut Abdalla, TAM memiliki lima buah konstruksi yaitu persepsi kemudahan penggunaan (*perceived ease of use*) didefinisikan sebagai sejauh mana seorang percaya bahwa menggunakan teknologi dapat dengan mudah dipahami dan digunakan. Persepsi Kegunaan (*perceived usefulness*) didefinisikan sebagai sejauh mana orang percaya teknologi akan mendatangkan manfaat bagi penggunaannya yaitu meningkatkan kinerjanya. Sikap terhadap penggunaan teknologi (*attitude toward using technology*) didefinisikan sebagai evaluasi dari pengguna tentang ketertarikan dalam menggunakan teknologi. Minat perilaku menggunakan teknologi (*behavioral intention to use*) didefinisikan sebagai minat (keinginan) seseorang untuk melakukan perilaku tertentu. Penggunaan teknologi sesungguhnya (*actual use*) dapat diukur melalui kepuasan pengguna dalam menggunakan teknologi dimana pengguna meyakini bahwa teknologi tersebut mudah digunakan dan akan meningkatkan produktivitas

pengguna. Jika diterapkan dalam waktu yang lama maka dapat dilihat pula dari frekuensi dan durasi waktu penggunaan teknologi tersebut [4].

Pemanfaatan media pembelajaran berbasis komputer di SMP Negeri I Salatiga mampu mendukung kinerja guru dalam proses belajar mengajar, penggunaan perangkat komputer juga membuat proses mengajar menjadi lebih efektif dan efisien. Namun pada SMP Negeri I Salatiga saat ini terdapat beberapa guru yang tidak menggunakan media pembelajaran komputer, dikarenakan latar belakang pendidikan tenaga pengajar itu sendiri bukan dari bidang TIK saja, sehingga kurangnya pengetahuan akan manfaat penggunaan komputer dalam proses belajar mengajar. Alasan pengambilan objek pada SMP Negeri I Salatiga untuk mengetahui perilaku penggunaan media pembelajaran berbasis komputer dengan menggunakan metode *Technology Acceptance Model* (TAM).

2. Tinjauan Pustaka

Penelitian Terdahulu

Penelitian yang dilakukan oleh Shroff, ingin memahami isu-isu konseptual yang berkaitan dengan penggunaan e-portofolio dan juga menentukan apakah TAM bisa sah diterapkan dalam paradigma e-portofolio dengan memeriksa hubungan niat siswa untuk menggunakan sistem e-portofolio. Metode yang digunakan adalah Model penerimaan teknologi (TAM) dalam penelitian ini karena kemampuannya prediksi dalam studi yang melibatkan siswa. Adapun hasil yang diperoleh adalah persepsi kemudahan penggunaan (PEOU) memiliki pengaruh signifikan pada kegunaan yang dirasakan (PU). Penjelasan mungkin bahwa siswa bersedia untuk mengadopsi sistem e-portofolio, dan ini dapat menunjukkan bahwa siswa cenderung berfokus pada kegunaan teknologi itu sendiri [5].

Penelitian yang dilakukan oleh Porter and Danthu, ingin memahami keyakinan konsumen menjelaskan sikap terhadap dan penggunaan internet dengan menggunakan metode TAM menekankan pada 2 Variabel yaitu kegunaan yang dirasakan (Perceived Usefulness) dan persepsi kemudahan pengguna (Perceive Ease Of Use) tentang teknologi baru yang mempengaruhi individu sikap dan penggunaan teknologi dengan menambahkan empat kunci demografis konstruksi sebagai variabel eksternal TAM (yakni, usia, pendidikan, pendapatan dan ras) [6]. Adapun Hasil yang diperoleh adalah konsumen yang lebih tua memahami relevansi dari Internet untuk kehidupan mereka, tetapi sayangnya mereka menganggap internet sulit untuk digunakan dan mahal. Selain itu juga usia, pendidikan, pendapatan dan ras yang terkait diferensial dengan kepercayaan tertentu tentang Internet dan bahwa keyakinan ini menengahi konsumen sikap dan pada akhirnya menggunakan internet.

Perbedaan pada penelitian terdahulu adalah penelitian ini mengambil latar pada bidang pendidikan tingkat SMP dengan metode *Technology Acceptance Model*. Penelitian ini lebih menekankan pada 4 variabel yaitu Persepsi Manfaat (perceived usefulness), persepsi kemudahan penggunaan (Perceive Ease Of Use), sikap terhadap penggunaan (ATU), dan niat perilaku untuk menggunakan (BITU).

Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar. Dalam bahasa Arab media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan [8]. Menurut Gerlach dan Ely, media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi dan kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku teks dan lingkungan sekolah merupakan media. Sedangkan menurut Criticos, media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan. Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media adalah segala sesuatu benda atau komponen yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa dalam proses belajar [10].

Media pembelajaran adalah sarana penyampaian pesan pembelajaran kaitannya dengan model pembelajaran langsung yaitu dengan cara guru berperan sebagai penyampai informasi dan dalam hal ini guru seyogyanya menggunakan berbagai media yang sesuai. Media pembelajaran adalah alat bantu proses belajar mengajar. Segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau ketrampilan pebelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Menurut Heinich, media pembelajaran adalah perantara yang membawa pesan atau informasi bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran antara sumber dan penerima [8].

Menurut Azhar Arsyad fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru. Sejalan dengan perkembangan teknologi, maka media pembelajaran pun mengalami perkembangan melalui pemanfaatan teknologi itu sendiri. Berdasarkan teknologi tersebut, Azhar Arsyad mengklasifikasikan media atas empat kelompok menjadi berikut: 1) Media hasil teknologi cetak, 2) Media hasil teknologi audio-visual, 3) Media hasil teknologi yang berdasarkan komputer, 4) Media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer [8].

Media pembelajaran merupakan bagian penting dalam pelaksanaan pendidikan di sekolah. Melalui media pembelajaran guru akan lebih mudah dalam menyampaikan materi dan siswa akan lebih terbantu dan mudah belajar. Media pembelajaran adalah perantara yang membawa pesan atau informasi antara sumber dan penerima. Media pembelajaran atau materi pembelajaran secara garis besar terdiri dari pengetahuan, ketrampilan dan sikap yang harus dipelajari oleh siswa dalam rangka mencapai standar kompetensi yang telah ditentukan (Depdiknas) [1].

Media pembelajaran berbasis komputer yang digunakan oleh guru SMP Negeri I Salatiga bertujuan untuk membantu meningkatkan kualitas pendidikan. Kualitas yang ingin dicapai guru mengarah pada tujuan pembelajaran dengan

menyajikan materi pembelajaran secara sempurna agar dalam proses belajar mengajar dapat terlaksana dengan baik.

Guru berperan sebagai pengajar dalam menyampaikan ilmu pengetahuan dan mengarahkan serta mendorong siswa dalam kegiatan belajar mengajar. Selain itu, guru juga dituntut untuk belajar dan mengikuti perkembangan yang ada agar wawasan dan pengetahuan yang dimiliki dapat dikembangkan secara optimal. Guru dituntut memiliki kemampuan dan keterampilan untuk memanfaatkan media pembelajaran komputer seperti komputer, laptop, dan LCD Proyektor dalam proses pembelajaran.

Dalam pemanfaatannya, komputer mampu melakukan proses tertentu, seperti perhitungan atau kalkulasi, penyimpanan data, serta pemrosesan kata dan data. Sehingga komputer sebagai alat bantu (media) dalam proses belajar mengajar baik untuk guru atau siswa yang mempunyai fungsi sebagai media tutorial, alat peraga dan alat uji dimana tiap fungsi tersebut masing-masing mempunyai kelebihan dan kekurangan. Selain penggunaan komputer, laptop juga sebagai salah satu media pembelajaran yang dapat membantu guru dalam perencanaan, pengembangan, dan pencapaian kompetensi yang ditentukan dalam proses belajar mengajar. Laptop menyediakan banyak program dan software yang dapat digunakan oleh guru seperti : Ms.Word, Ms.Power Point, Ms.Exel serta Mozilla dapat digunakan untuk menjelajahi internet. Pemanfaatan laptop dalam pembelajaran sangat membantu guru. Guru dapat bekerja lebih efisien, dapat meningkatkan efektifitas dan menyajikan metode mengajar baru sehingga proses belajar mengajar lebih bermakna [9].

Komputer dan laptop yang digunakan guru dalam proses belajar mengajar belum efektif jika tidak ditampilkan secara utuh dengan menggunakan perangkat LCD proyektor. LCD proyektor membantu proses komunikasi interaktif guru dengan siswa saat mengajar. LCD proyektor memiliki kemampuan untuk menayangkan informasi dengan format power point, movie maker atau alat bantu presentasi lainnya. Keberadaan LCD proyektor dapat digunakan sebagai media untuk mengembangkan proses belajar mengajar karena dapat membantu guru untuk menampilkan berbagai materi pelajaran dengan menarik dan mudah sehingga mendorong motivasi belajar siswa [9].

Evolusi Perkembangan *Technology Acceptance Model*

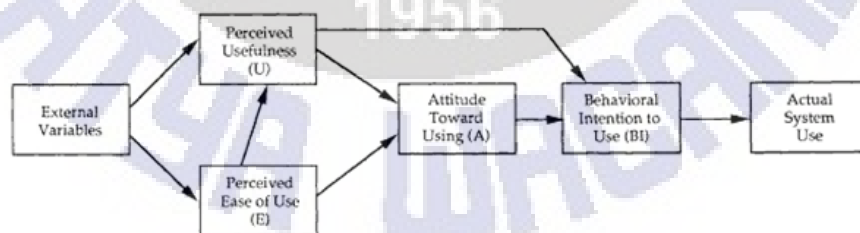
Sejak tahun 1980-an ketika teknologi informasi secara jelas mempunyai pengaruh pada kehidupan manusia, berbagai teori telah dikembangkan dalam berbagai penelitian tentang penerimaan teknologi. Pada era itu, komputer diperkenalkan di tempat kerja. Bagaimanapun juga, banyak manfaat yang terantisipasi tidak dapat direalisasikan terutama dalam kaitannya dengan kesiapan para pemakai untuk menerima komputer dan sistem perangkat lunak yang menghubungkannya. Hal ini terjadi terutama sekali dilakukan oleh para peneliti yang membahas tentang komunitas ilmu tentang tingkah laku (*behavioral sciences*) dalam menyelidiki alasan-alasan yang mungkin terjadi. Beberapa masalah yang baru dikerjakan oleh para peneliti dengan mengembangkan model-model yang dimodifikasi oleh sebagian orang dengan melihat kasus khusus

sebagai *Theory of Reasoned Action (TRA)* dan melihatnya dari perspektif tingkah laku manusia ketika suatu alat baru diperkenalkan pada kehidupan umat manusia. TRA menjelaskan tingkah laku manusia secara nyata sebagai hasil pengaruh dua kategori kepercayaan yang signifikan yaitu tingkah laku (*behavioral*) dan normatif (*normative*) [11].

Menurut Davis et al *Technology Acceptance Model* merupakan adaptasi dari *Theory of Reasoned Action Model (TRA)* yang secara khusus telah disesuaikan dengan model penerimaan sistem informasi oleh pengguna/ user. *Technology Acceptance Model (TAM)* memiliki dua sisi yaitu sisi pertama atau yang biasa disebut *believes* yang terdiri atas *perceived usefulness* dan *perceived ease-of use* dan sisi yang kedua terdiri dari *attitude*, *behavior intention to use* dan *usage behavior*. Menurut Abdalla TAM memiliki lima buah konstruksi yaitu Persepsi kemudahan penggunaan (*perceived ease of use*), didefinisikan sebagai sejauh mana seorang percaya bahwa menggunakan suatu teknologi akan bebas dari usaha [7].

Persepsi kegunaan (*perceived usefulness*), didefinisikan sebagai sejauh mana seorang percaya bahwa menggunakan suatu teknologi akan meningkatkan kinerjanya. Sikap terhadap penggunaan teknologi (*attitude toward using technology*), didefinisikan sebagai evaluasi dari pemakai tentang ketertarikannya dalam menggunakan teknologi. Minat perilaku menggunakan teknologi (*behavioral intention to use*), didefinisikan sebagai minat (keinginan) seseorang untuk melakukan perilaku tertentu. Penggunaan teknologi sesungguhnya (*actual use*) dapat diukur melalui kepuasan pengguna serta jumlah waktu yang digunakan untuk berinteraksi dengan teknologi atau frekuensi penggunaan teknologi tersebut [7].

Model dasar *Technology Acceptance Model (TAM)* dapat dilihat pada gambar 1 berikut:



Gambar 1. *Technology Acceptance Model (TAM)*

TAM bertujuan untuk menjelaskan dan memperkirakan penerimaan (*acceptance*) pengguna terhadap suatu teknologi atau sistem informasi. TAM menyediakan suatu basis teoritis untuk mengetahui faktor-faktor yang mempengaruhi penerimaan terhadap suatu teknologi dalam suatu organisasi. TAM menjelaskan hubungan sebab akibat antara keyakinan (akan manfaat suatu sistem informasi dan kemudahan penggunaannya) dan perilaku, tujuan/keperluan, dan penggunaan aktual dari pengguna/user suatu teknologi atau sistem informasi [4].

External variable (variabel eksternal) secara langsung akan mempengaruhi persepsi kegunaan dan persepsi kemudahan dari pengguna. Persepsi kemudahan penggunaan dipengaruhi oleh variabel eksternal yang berkenaan dengan karakteristik sistem yang meningkatkan penggunaan dari media pembelajaran berbasis komputer, seperti LCD, Proyektor, Komputer dan software pembelajaran [7].

Variabel – variabel pada *Technology Acceptance Model*

Persepsi manfaat yang dirasakan (*Perceived Usefulness*)

Persepsi Kemanfaatan adalah suatu tingkatan dimana seseorang percaya bahwa suatu penggunaan teknologi tertentu akan meningkatkan prestasi kerja orang tersebut. Persepsi Kermanfaatan sebagai konstruk kepercayaan seseorang bahwa penggunaan sebuah teknologi tertentu akan mampu meningkatkan kinerja mereka. Dari dua definisi tersebut dapat disimpulkan bahwa Persepsi manfaat sistem berkaitan dengan produktifitas dan efektifitas sistem dari kegunaan dalam tugas secara menyeluruh untuk meningkatkan kinerja orang yang menggunakan sistem tersebut [7]. Venkatesh dan Morris menyatakan bahwa terdapat pengaruh penting manfaat dalam pemahaman respon individual dalam teknologi informasi [12].

Atribut tentang teknologi baru seperti keuntungan relatif dan kompleksitas sangat penting untuk sikap yang bentuk individu tentang teknologi baru. Atribut ini secara konseptual merangkul konstruksi utama dari TAM. Sebagai contoh, keuntungan relatif konsisten dengan kegunaan membangun dirasakan di TAM, sedangkan kompleksitas konsisten dengan persepsi kemudahan penggunaan. Menurut Davis, baik kegunaan yang dirasakan dan persepsi kemudahan penggunaan adalah keyakinan tentang teknologi baru yang mempengaruhi sikap seseorang menggunakan teknologi [7].

Venkatesh dan Davis membagi dimensi Persepsi Kemanfaatan menjadi berikut: 1) Menjadikan pekerjaan lebih cepat (*work more quickly*), 2) Penggunaan komputer Bermanfaat bagi individu (*useful*), 3) Penggunaan Komputer Menambah Produktivitas (*increase productivity*), 4) Penggunaan Komputer Mampu meningkatkan efektivitas (*enchance efectiveness*), 5) Penggunaan Komputer Mampu meningkatkan kinerja pekerjaan (*improve job performance*) [7].

Persepsi Kemudahan Penggunaan (*Perceived ease of Use*)

Persepsi Kemudahan Penggunaan merupakan tingkatan dimana seseorang percaya bahwa teknologi mudah untuk dipahami dan digunakan. Kemudahan (*ease*) bermakna tanpa kesulitan atau tidak memerlukan usaha keras saat menggunakan teknologi tersebut. Dengan demikian persepsi mengenai kemudahan penggunaan teknologi ini merujuk pada keyakinan individu bahwa sistem teknologi informasi yang digunakan tidak dibutuhkan usaha yang besar pada saat pengoperasian [7].

TAM menunjukkan bahwa penggunaan dari sistem yang sebenarnya ditentukan oleh perilaku niat pengguna untuk penggunaan sistem (BITU), yang ditentukan oleh sikap pengguna menggunakan sistem dan manfaat yang dirasakan dan kemudahan penggunaan sistem. Bersama-sama, PU dan PEOU merupakan pengaruh signifikan atas ATU, yang pada gilirannya mempengaruhi BITU. Selain itu, PEOU juga telah ditunjukkan untuk secara signifikan mempengaruhi PU [7].

Venkatesh dan Davis membagi dimensi Persepsi Kemudahan Penggunaan menjadi berikut: 1) Interaksi individu dengan komputer jelas dan mudah dimengerti (*clear and understandable*), 2) Tidak dibutuhkan banyak usaha untuk berinteraksi dengan komputer (*does not require a lot of mental effort*), 3) komputer mudah digunakan (*easy to use*), 4) Mudah mengoperasikan komputer sesuai dengan apa yang ingin individu kerjakan (*easy to get the system to do what he/she wants to do*), 5) komputer Kemudahan untuk dipelajari (*easy to learn*) [7].

Sikap Terhadap Penggunaan (*Attitude toward using*)

Menurut Davis, keyakinan mempengaruhi penggunaan teknologi dimediasi oleh sikap [7]. Sikap terhadap penggunaan (*Attitude*) didefinisikan sebagai suatu tingkat penilaian yang dirasakan (negatif atau positif) yang dialami sebagai dampak bila seseorang menggunakan suatu teknologi untuk menyelesaikan pekerjaannya [4]. Sikap terhadap penggunaan telah diidentifikasi sebagai faktor yang memandu perilaku masa depan atau penyebab niat yang pada akhirnya mengarah pada perilaku tertentu. Dalam TAM, sikap terhadap penggunaan disebut sebagai efek evaluatif perasaan positif atau negatif individu dalam melakukan perilaku tertentu. Variabel ini untuk melihat pengaruh antara kemanfaatan (*usefulness*) dan kemudahan penggunaan (*ease of use*) terhadap sikap penggunaan (*attitude*).

Indikator variabel Sikap Terhadap penggunaan (ATU) yaitu : 1) Sikap terhadap penggunaan Komputer, 2) Senang untuk menggunakan Komputer, 3) Kenyamanan dalam menggunakan komputer [7].

Niat Penggunaan (*Behavioral Intention to use*)

Behavioral Intention to Use adalah kecenderungan perilaku untuk tetap menggunakan suatu teknologi [13]. Minat pengguna dapat dilihat dari tingkat penggunaan sebuah teknologi komputer pada seseorang sehingga dapat diprediksi dari sikap perhatiannya terhadap teknologi tersebut, misalnya keinginan menambah peralatan (*peripheral*) pendukung, motivasi untuk tetap menggunakan, serta keinginan untuk memotivasi pengguna lain.

Secara umum variabel yang berhubungan dengan niat perilaku untuk menggunakan teknologi informasi atau penggunaan sebenarnya teknologi informasi dapat dikelompokkan menjadi empat kategori konteks individu, konteks sistem, konteks sosial dan konteks organisasi. Sementara konteks sosial berarti pengaruh sosial pada penerimaan pribadi penggunaan teknologi informasi, konteks organisasi menekankan pengaruh atau dukungan organisasi pada seseorang menggunakan teknologi informasi. Indikator variabel niat perilaku

yaitu:1)Niat untuk menggunakan komputer, 2) Motivasi untuk tetap menggunakan komputer, 3) Memotivasi ke Pengguna lain untuk menggunakan komputer [13].

3. Metodologi Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif, yaitu suatu proses menemukan pengetahuan yang menggunakan data berupa angka sebagai alat untuk menemukan keterangan mengenai apa yang ingin kita ketahui [14]. Populasi adalah seluruh kumpulan elemen-elemen yang mempunyai karakteristik tertentu yang sama dan mempunyai kesempatan yang sama untuk dipilih menjadi anggota sampel.

Jenis pengambilan sampel menggunakan *Probability Sampling* dengan teknik *Simple Random Sampling* yaitu pengambilan anggota sampel dari populasi dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi itu. Dalam *Probability Sampling*, pemilihan sampel tidak dilakukan secara subjektif, dalam arti sampel yang terpilih tidak didasarkan semata-mata pada keinginan peneliti sehingga setiap anggota populasi memiliki kesempatan yang sama (acak) untuk terpilih sebagai sampel. Dengan demikian diharapkan sampel yang terpilih dapat digunakan untuk mendukung karakteristik populasi secara objektif [15]. Jumlah populasi dalam penelitian ini sebanyak 30 Responden diambil dari Guru SMP Negeri 1 Salatiga.

Data yang digunakan pada penelitian ini adalah data primer. Pengumpulan data dilakukan melalui kuesioner guna mendapatkan jawaban dari responden dalam hal ini guru SMP Negeri I Salatiga mengenai pemanfaatan akan media pembelajaran berbasis komputer. Bentuk pilihan responden terhadap setiap pertanyaan dalam skala likert adalah sebagai berikut : sangat setuju (SS), setuju (S), tidak setuju (TS), sangat tidak setuju (STS). Penskoran yang di berikan untuk setiap jawaban sebagai berikut : sangat setuju (SS) diberi skor 4, setuju (S) diberi skor 3, tidak setuju (TS) diberi skor 2 dan sangat tidak setuju (STS) diberi skor 1. Penyusunan kuesioner berdasarkan indikator – indikator yang ada pada TAM dan faktor-faktor yang mempengaruhi pemanfaatan media pembelajaran berbasis komputer yaitu Persepsi Manfaat / Kegunaan, persepsi Kemudahan Penggunaan, Sikap Terhadap Perilaku dan Minat Perilaku.

Metode analisis data menggunakan aplikasi SmartPLS. Partial Least Square (PLS) merupakan teknik analisis multivariat yang digunakan untuk memproyeksikan hubungan linear antar variabel-variabel pengamatan Creswell. Tujuan PLS adalah menguji teori yang lemah dan data yang lemah, seperti jumlah sampel yang kecil atau terdapat masalah normalitas data, memprediksikan pengaruh variabel eksogen terhadap variabel endogen, dan menjelaskan hubungan teoritikal di antara kedua variabel tersebut Abdi.

Adapun langkah-langkah dilakukan dalam PLS meliputi:1) Perancangan model struktural (inner model) menjelaskan hubungan antara variabel laten yang satu dengan variabel laten lainnya; 2) Perancangan model pengukuran (outer model) yang menjelaskan hubungan antara variabel laten dengan variabel indikatornya yang bersifat reflektif [16].

Model Penelitian

Pada penelitian ini hanya menggunakan 4 variabel dari Technology Acceptance Model yaitu PU (Perceived Usefulness), PEOU (Perceived ease of use), ATU (Attitude Toward Using), dan BI (Behavioral Intention). Berdasarkan model *Technnnology Acceptance Model* (TAM) yang di buat oleh Davis hipotesis yang dibangun dalam penelitian ini adalah :

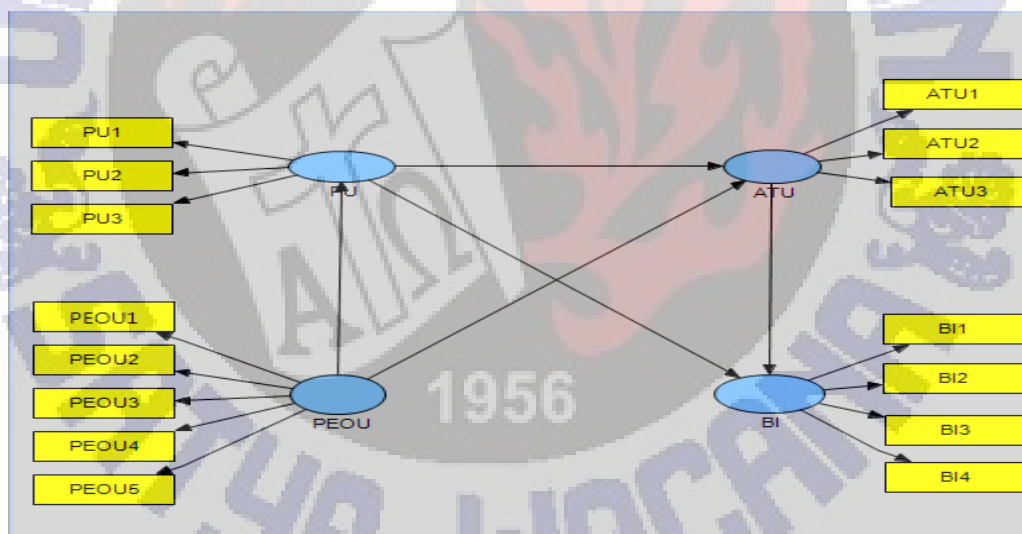
H1 : PEOU (*Perceived ease of use*) mempengaruhi PU (*Perceived usefulness*)

H2 : PU (*Perceived Usefulness*) mempengaruhi ATU (*Attitude Toward Using*)

H3 : PEOU (*Perceived Ease Of Use*) mempengaruhi ATU (*Attitude Toward Using*)

H4 : PU (*Perceived Ease Of Use*) mempengaruhi BI (*Behavioral Intention*)

H5 : ATU (*Attitude Toward Using*) mempengaruhi BI (*Behavioral Intention*)



Gambar 2. Model Hasil Penelitian berdasarkan model asli *Technology Acceptance Model* (TAM)

**Tabel 1.Indikator-indikator
Technology Acceptance Model (TAM)**

No	Indikator	Pernyataan
1.	Perpepsi terhadap Kemudahan (PEOU)	1. Penggunaan komputer mudah dan praktis dalam proses mengajar 2. Penggunaan komputer lebih efektif dalam proses mengajar 3. Penggunaan komputer lebih interaktif dan komunikatif dalam mentransfer pengetahuan pembelajaran 4. Penggunaan komputer lebih efisien dan terstandar dalam mengajar 5. Penggunaan komputer lebih menarik digunakan untuk proses belajar mengajar
2.	Persepsi terhadap Manfaat (PU)	1. Menggunakan komputer dapat meningkatkan kualitas saya dalam mengajar 2. Menggunakan komputer dapat meningkatkan kreativitas saya dalam mengajar 3. Menggunakan Komputer dapat mempermudah pekerjaan saya menjadi lebih cepat
3.	Persepsi terhadap Sikap (ATU)	1. Bekerja menggunakan komputer lebih mudah dan menyenangkan 2. Komputer membuat saya tertarik untuk menggunakannya dalam mengajar 3. Dalam penggunaan komputer dapat membuat saya lebih kreatif dan inovatif dalam mengajar
4.	Persepsi terhadap Niat (BI)	1. Kedepannya saya akan menggunakan komputer dalam pembelajaran 2. Saya berencana untuk sering menggunakan Komputer 3. Saya mempunyai motivasi yang tinggi untuk tetap menggunakan Komputer 4. Saya memotivasi sesama guru untuk menggunakan Komputer

Kuesioner Guru					
No	Pernyataan	Pilihan Jawaban			
		SS	S	TS	STS
1	Penggunaan komputer mudah dan praktis dalam proses mengajar				
2	Penggunaan komputer lebih efektif dalam proses mengajar				
3	Penggunaan komputer lebih interaktif dan komunikatif dalam mentransfer pengetahuan pembelajaran				
4	Penggunaan komputer lebih efisien dan terstandar dalam mengajar				
5	Penggunaan komputer lebih menarik digunakan untuk proses belajar mengajar				
6	Memanfaatkan komputer dapat meningkatkan kualitas saya dalam mengajar				
7	Memanfaatkan komputer dapat membuat pekerjaan saya lebih efektif dalam mengajar				
8	Memanfaatkan Komputer dapat menjadikan pekerjaan saya lebih efisien				
9	Bekerja menggunakan komputer lebih mudah dan menyenangkan				
10	Komputer membuat saya tertarik untuk menggunakannya dalam mengajar				
11	Dalam penggunaan komputer dapat membuat saya lebih kreatif dan inovatif dalam mengajar				
12	Kedepannya saya akan menggunakan komputer dalam pembelajaran				
13	Saya berencana untuk sering menggunakan Komputer				
14	Saya mempunyai motivasi yang tinggi untuk tetap menggunakan Komputer				
15	Saya memotivasi sesama guru untuk menggunakan Komputer				

4. Hasil dan Pembahasan

A. Deskriptif Responden

Data primer diperoleh dari kuesioner yang telah disebar, jumlah kuesioner yang disebar sebanyak 30 untuk Guru dari SMP Negeri I Salatiga. Berdasarkan table dibawah ini dapat dilihat untuk penyebaran kuesioner bagi Responden guru 30 orang.

Tabel 1. Data Primer yang diolah

Responden	Jumlah Sampel
Guru	30
Total	30

Pada tabel 4.2 dilihat responden berdasarkan karakteristik responden Perempuan dan laki laki seimbang dengan presentase 50,00%, sedangkan laki laki persentasenya 50,00%.

Tabel 2. Data Primer yang diolah

Keterangan	Total	Presentase
Jumlah Sampel	30	100 %
Laki – Laki	15	50,00
Perempuan	15	50.00

B. Model Pengukuran atau *Outer Model*

Model pengukuran atau *outer model* dengan indikator reflektif dievaluasi dengan *convergent* dan *discriminant validity* dari indikatornya dan *composite reliability* untuk *block indicator* [17]. *Outer model* adalah model pengukuran yang menghubungkan indikator dengan variabel latennya. Tujuan untuk memperoleh variabel manifest yang valid dan reliabel [18].

Uji *Convergent Validity*

Kuesioner dikatakan valid jika pertanyaan pada kuesioner mampu mengungkapkan sesuatu yang akan diukur pada kuesioner tersebut. Validitas instrumen dievaluasi berdasarkan *convergent* dan *discriminant validity* dari indikatornya yang dihitung. *Convergent validity* digunakan untuk mengetahui validitas setiap hubungan antara indikator dengan konstruk latennya. Validitas konvergen diterima apabila nilai loading atau korelasi skor indikator dengan konstruk di atas 0,50. Agar semua konstruk valid maka indikator yang memiliki nilai loading di bawah 0,50 harus dibuang [19].

Tabel 3. Uji *Convergent Validity*

Variabel	Indikator variable	Uji loading 1	Keterangan
<i>Perceived Usefulness</i>	<i>Perceived usefulness 1</i>	0.9999	Valid
	<i>Perceived usefulness 2</i>	1	Valid
	<i>Perceived usefulness 3</i>	0.9999	Valid
<i>Perceived Ease Of Use</i>	<i>Perceived Ease Of Use 4</i>	0.9999	Valid
	<i>Perceived Ease Of Use 5</i>	1	Valid
	<i>Perceived Ease Of Use 6</i>	0.9998	Valid
	<i>Perceived Ease Of Use 7</i>	1	Valid
	<i>Perceived Ease Of Use 8</i>	0.9999	Valid
<i>Attitude Toward Using</i>	<i>Attitude Toward Using 9</i>	0.9999	Valid
	<i>Attitude Toward Using 10</i>	0.9999	Valid
	<i>Attitude Toward Using 11</i>	0.9999	Valid
<i>Behavioral Intention</i>	<i>Behavioral Intention 12</i>	0.9999	Valid
	<i>Behavioral Intention 13</i>	0.9999	Valid
	<i>Behavioral Intention 14</i>	0.9999	Valid
	<i>Behavioral Intention 15</i>	0.9998	Valid

Berdasarkan hasil uji validitas pada tabel diatas nilai loading yang dibawah 0,50 tidak ada. Maka hasil semua indikator memiliki nilai diatas 0,50 yang berarti indikator tersebut valid.

Uji *Composite reliability*

Uji reliabilitas dilakukan dengan melihat nilai *reliability* dari blok indikator yang mengukur konstruk. Hasil composite reliability akan menunjukkan nilai yang memuaskan jika diatas 0.7. Uji reliabilitas juga bisa dengan melihat nilai *cronbach's Alpha* diatas 0,60 [20].

Tabel 4. *Composite Reliability*

	<i>Composite Reliability</i>	<i>Cronbach Alpha</i>	Keterangan
ATU	1	0.9999	Reliabel
BI	0.9999	0.9999	Reliabel
PEOU	1	1	Reliabel
PU	1	0.9999	Reliabel

Berdasarkan hasil uji *composite reliability* di atas nilai semua variabel memiliki nilai *composite reliability*, *Cronbach's Alpha* diatas 0,7 dan 0,6 yang artinya nilai ini sangat memuaskan atau reliabel.

Uji Discriminant Validity

Uji *discriminant validity* dengan membandingkan nilai *square of Average Variance* (AVE) setiap konstruk dengan korelasi antara konstruk lainnya dalam model. Jika nilai akar AVE setiap konstruk lebih besar maka di katakan memiliki nilai *discriminant validity* yang baik [21].

Tabel 5. *Discriminant Validity*

	AVE	AKAR AVE
Sikap terhadap penggunaan computer (ATU)	0.9999	0.9999
Niat menggunakan computer (BI)	0.9998	0.9998
Kemudahan penggunaan (PEOU)	0.9998	0.9998
Manfaat yang dirasakan (PU)	0.9999	0.9999

Berdasarkan hasil uji *discriminant validity* pada tabel diatas nilai akar AVE setiap konstruk memiliki nilai lebih besar sehingga hasil uji *discriminant validity* dikatakan baik.

C. Model Struktural atau Inner Model

Model Struktural atau *Inner Model* dilakukan untuk menjelaskan hubungan antara variabel laten yang satu dengan variabel laten lainnya. Tujuannya adalah untuk menentukan bahwa model struktural dikategorikan sebagai model yang baik atau tidak. Evaluasi *inner model* dilakukan dengan uji *r-square* [18].

Tabel 6 *r-square*

	<i>r- Square</i>
Sikap terhadap penggunaan computer (ATU)	0.9999
Niat menggunakan computer (BI)	0.9997
Kemudahan penggunaan (PEOU)	0.0000
Manfaat yang dirasakan (PU)	0.9997

Berdasarkan tabel di atas dapat dijelaskan bahwa variable penentu ATU mampu menjelaskan ATU sebesar 99% selebihnya di jelaskan oleh variabel yang lain. Variabel penentu BI mampu menjelaskan BI sebesar 99% selebihnya dijelaskan oleh variabel lain. Variabel penentu PEOU mampu menjelaskan PEOU sebesar 0,0 % sedangkan 100% sisanya dijelaskan oleh varibel lain. Variabel penentu PU mampu menjelaskan PU sebesar 99% sedangkan sisanya dijelaskan oleh variabel yang lain.

Uji Hipotesis

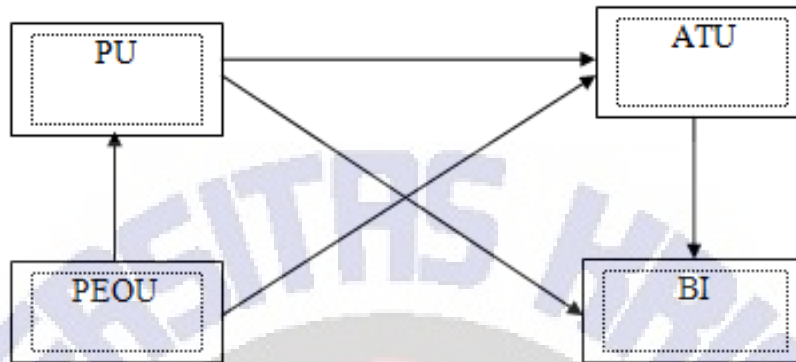
Uji hipotesis dilakukan dengan melihat t-statistik dan *path-coefficient*. Nilai statistik menunjukkan signifikansi konstruk, sedangkan *path-coefficient* menunjukkan sifat hubungan antar konstruk (positif atau negatif). Pengujian hipotesis ini dilakukan dengan metode *Resamplingbootstrapping*. Suatu hubungan akan signifikan apabila t statistik lebih besar dari t tabel (t tabel signifikan 5% = 1,96) [18].

Tabel 7 Uji Hipotesis

	Original Sample (O)	T Statistics (O/STERR)	Keterangan
Sikap terhadap penggunaan(ATU) -> niat penggunaan(BI)	0.4529	3.0086	Diterima
Kemudahan penggunaan(PEOU) -> sikap penggunaan(ATU)	0.324	2.7336	Diterima
Kemudahan penggunaan (PEOU) -> manfaat yang di rasakan(PU)	0.9999	20.2289	Diterima
Manfaat yang di rasakan(PU) -> sikap terhadap penggunaan(ATU)	0.676	5.7401	Diterima
Manfaat yang dirasakan(PU) -> niat penggunaan(BI)	0.547	3.5264	Diterima

Berdasarkan tabel uji hipotesis diatas menunjukan bahwa sikap terhadap penggunaan mempengaruhi niat penggunaan dengan nilai *original sample* positif dan memiliki hubungan yang signifikan karena nilai t-statistik 3.0086 lebih besar dari t tabel signifikansi 5% = 1,96.

Kemudahan penggunaan mempengaruhi sikap terhadap penggunaan dengan memiliki nilai *original sample* positif dan memiliki hubungan yang signifikan karena nilai t-statistik 2.7336 lebih besar dari nilai t tabel signifikan 5% = 1,96. Kemudahan penggunaan mempengaruhi manfaat yang dirasakan dengan nilai *original sample* positif dan memiliki hubungan yang sangat tinggi karena nilai t statistik 20.2289 lebih besar dari nilai t tabel signifikansi 5% = 1,96. Manfaat yang dirasakan mempengaruhi sikap terhadap penggunaan dengan nilai *original sample* positif dan memiliki hubungan signifikan karena nilai t statistik 5.7401 lebih besar dari nilai t tabel signifikan 5% = 1,96. Manfaat yang dirasakan mempengaruhi niat penggunaan dengan nilai *original sample* positif dan memiliki hubungan yang signifikan karena nilai t statistik 3.5264 lebih besar dari nilai t tabel signifikan 5% = 1,96.



Gambar 2. Model Akhir

Dari gambar model akhir diatas menggambarkan faktor-faktor yang mempengaruhi tingkat pemanfaatan media pembelajaran berbasis komputer di SMP N 1 Salatiga yaitu persepsi kemudahan dalam penggunaan komputer (PEOU) mempengaruhi persepsi manfaat penggunaan komputer (PU). Persepsi Manfaat penggunaan komputer (PU) mempengaruhi sikap terhadap penggunaan komputer(ATU). Sikap Terhadap penggunaan komputer (ATU) mempengaruhi Niat (BI) untuk menggunakan komputer. Persepsi kemudahan dalam penggunaan komputer (PEOU) mempengaruhi sikap terhadap penggunaan komputer(ATU). Persepsi manfaat penggunaan komputer(PU) mempengaruhi niat perilaku (BI).

Analisis Hasil

Berdasarkan hasil pembahasan dapat disimpulkan bahwa persepsi kemudahan penggunaan komputer mempengaruhi manfaat yang dirasakan dalam penggunaannya. Hal ini menunjukkan bahwa persepsi manfaat dapat mendorong pengguna memanfaatkan komputer dalam mempermudah pekerjaannya.

Pandangan lain akan persepsi manfaat yaitu karena pengguna memiliki pengetahuan akan manfaat komputer dalam pembelajaran. Selain itu pengguna memiliki latar belakang pendidikan khususnya di bidang teknologi sehingga pengguna merasa adanya kemudahan dalam menggunakan komputer. Di sisi lain persepsi kemudahan penggunaan komputer juga mempengaruhi sikap terhadap penggunaan komputer terlihat bahwa kemudahan penggunaan komputer yang dirasakan akan mendorong sikap ketertarikan pengguna untuk menggunakan komputer sebagai alat bantu pekerjaannya.

Persepsi manfaat yang dirasakan mempengaruhi sikap terhadap penggunaan komputer. Hal ini menunjukkan adanya ketertarikan yang mendorong sikap pengguna untuk menggunakan komputer dalam menyelesaikan pekerjaan. Sikap terhadap penggunaan komputer dapat terlihat dari pengguna yang merasa mudah menyelesaikan pekerjaannya dengan menggunakan komputer dibanding sebelum menggunakan komputer. Di sisi lain persepsi manfaat juga mempengaruhi

niat perilaku penggunaan komputer, terlihat bahwa motivasi pengguna untuk menggunakan komputer dapat diterima oleh pengguna lain.

Sikap terhadap penggunaan berpengaruh terhadap niat perilaku pengguna komputer. Terlihat bahwa sikap ketertarikan pengguna yang menggunakan komputer dalam pekerjaannya dapat dinilai positif sehingga mempengaruhi niat pengguna untuk menggunakan komputer dalam pekerjaannya. Niat perilaku pengguna terlihat adanya motivasi pengguna untuk tetap menggunakan komputer sebagai alat bantu pekerjaannya dan dapat memotivasi pengguna lain untuk menggunakan komputer.

5. Kesimpulan dan Saran

Dari hasil analisis dapat disimpulkan bahwa ada 4 variabel yang mempengaruhi pemanfaatan media pembelajaran berbasis komputer yaitu

1) persepsi kemudahan yaitu penggunaan media pembelajaran berbasis komputer mudah untuk digunakan dalam melakukan apa yang diinginkan, 2) persepsi manfaat yaitu penggunaan media pembelajaran berbasis komputer memiliki manfaat bagi guru untuk menyelesaikan tugas dan pekerjaan dalam mengajar, 3) sikap terhadap penggunaan yaitu ketertarikan guru untuk menggunakan media pembelajaran berbasis komputer positif bagi guru, 4) niat perilaku yaitu motivasi guru untuk tetap menggunakan komputer sebagai alat bantu pembelajaran dan dapat memotivasi guru lain untuk menggunakan media pembelajaran berbasis komputer.

Adapun temuan yang didalam penelitian ini yaitu adanya pandangan akan manfaat, mendorong pengguna memanfaatkan komputer didalam tugas dan aktifitasnya, adanya ketertarikan yang mendorong sikap guru untuk menggunakan komputer dalam pekerjaannya dan adanya perilaku untuk tetap menggunakan komputer serta keinginan untuk memotivasi pengguna lain.

Dari hasil dan kesimpulan yang di dapat disarankan bagi SMP Negeri I Salatiga untuk melakukan sosialisasi tentang pemanfaatan media pembelajaran komputer, sehingga memudahkan guru dalam penggunaan dan mengetahui manfaatnya. Dari sosialisasi yang diberikan dapat mendorong sikap dan niat guru untuk mengenal dan belajar memanfaatkan teknologi informasi dalam lingkungan sekolah agar dapat meningkatkan kualitas pendidikan.

Daftar Pustaka

- [1] Ahmad Munib. 2004. "Kependidikan", Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Depdinas.
- [2] Heinich, Molenda, Ruseell, Smadino. 1996. *Instructional Media and Technologies for Learning*. Prentice Hall, Engelwood, New Jersey.
- [3] Shroff H. R, Deneen. C. C and Eugenia M. "Analysis of the technology acceptance model in examining students' behavioral intention to use an e-portofolio system" *Australian journal of Educational Technology*, 2011,274(4), 600-618.
- [4] Relawati . 2009. "Analisa Pengukuran Tingkat Kepuasan Pengguna Layanan Perpustakaan Dengan Menggunakan Metode *Technology Acceptance Model*", Pelita Informatika Budi Darma, Vol. VI, No.2 ISSN : 2301-9425.
- [5] Shroff H. R, Deneen. C. C and Eugenia M. "Analysis of the technology acceptance model in examining students' behavioral intention to use an e-portofolio system" *Australian journal of Educational Technology*, 2011,274(4), 600-618.
- [6] Porter, C. E. Constance & Donth, N. 2006. *Using the technology acceptance model to explain how attitudes determine Internet usage: The role of perceived access barriers and demographics*", *Journal of Business Research* 59 999–1007.
- [7] Davis, F. D. 1989. *Perceived usefulness, perceived ease of use, and user acceptance of information technology*, *MIS Quarterly* 13 (3): 319–340.
- [8] Azhar Arsyad. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- [9] Hujair AH. Sanaky. (2009). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Safira Insania Press.
- [10] Daryanto. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- [11] Goodhue, D.L. 1995. *Understanding User Evaluation of Information System*. *Management Science*. Desember. 1827 – 1844.
- [12] Vankatesh, V. Morris et al. (2003). *User Acceptance of Information Technology: Toward a Unified View*. *MIS Quartely*. Vol. 27 No. 3: Hal 425-478.
- [13] Wibowo. Arif, 2006 "Kajian tentang Perilaku Pengguna Sistem Informasi dengan Pendekatan *Technology Acceptance Model (TAM)*".
- [14] Margono. 2010. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- [15] Sugiono. 2009. *Metode Penelitian Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- [16] Ukhisia. G. B, Astuti. R dan Arif. H., 2013 Analisis Pengaruh Keselamatan dan Kesehatan Kerja Terhadap Produktivitas Karyawan dengan Menggunakan Metode *Partial Least Squares*.
- [17] Yulis. A, 2010 Pengukuran Indeks Kepuasan Pelanggan Dengan Pendekatan *Partial Least Squares (PLS)* (Studi Kasus : Pelanggan Kartu IM3).
- [18] Hendri. M. Bkti. D. R, Marpaung. H., 2012 Metode *Partial Least Squares* Untuk Menganalisis Pertumbuhan Ekonomi Di Pulau Kalimantan Berbasis *Desktop Application*.
- [19] Ghozali, Imam. 2006. *Structural Equation Modeling Metode Alternatif dengan PLS*. Badan Penerbit Undip. Semarang
- [20] Sayyida, A. Anekawati, 2012 Penggunaan Analisis *Structural Equation Modelling (SEM)* dalam Mengidentifikasi Pengaruh Variabel Moderasi Struktur Desentralisasi Terhadap Hubungan Partisipasi Dalam Penyusunan Anggaran dan Kinerja Manajerial SKPD di Kabupaten Sumenep, ISBN. 978-602-19681-1-6.

- [21] Charismawati D.C., 2011 Analisis Hubungan Antara Love Of Money Dengan Persepsi Etika Mahasiswa Akuntansi.

