

**ANALISIS PENGGUNAAN *E-LEARNING EDMODO* DENGAN MENGGUNAKAN
PENDEKATAN *TECHNOLOGY ACCEPTANCE MODEL (TAM)* PADA MATA PELAJARAN
SIMULASI DIGITAL KELAS X RPL DI SMK MUHAMMADIYAH 1 BANTUL**

TUGAS AKHIR SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta untuk Memenuhi Sebagian
Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



OLEH :

CHANDRA WARDHANA

NIM. 11520249001

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2015**

**ANALISIS PENGGUNAAN *E-LEARNING EDMODO* DENGAN
MENGUNAKAN PENDEKATAN *TECHNOLOGY ACCEPTANCE MODEL*
(*TAM*) PADA MATA PELAJARAN SIMULASI DIGITAL KELAS X RPL DI
SMK MUHAMMADIYAH 1 BANTUL**

Oleh :

Chandra Wardhana
NIM 11520249001

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh pengalaman penggunaan komputer terhadap persepsi kegunaan, pengaruh pengalaman penggunaan komputer terhadap persepsi kemudahan penggunaan, pengaruh pengalaman penggunaan internet terhadap persepsi kegunaan, pengaruh pengalaman penggunaan internet terhadap persepsi kemudahan penggunaan, pengaruh persepsi kemudahan penggunaan terhadap persepsi kegunaan, persepsi kegunaan terhadap intensi penggunaan, persepsi kemudahan terhadap intensi penggunaan, pengaruh intensi penggunaan terhadap pengguna nyata dan pengguna nyata terhadap hasil belajar simulasi digital siswa Mata Pelajaran Simulasi Digital Kelas X RPL di SMK Muhammadiyah 1 Bantul.

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan pendekatan *expost facto*. Populasi penelitian ini adalah semua siswa Kelas X Program Keahlian Rekayasa Perangkat Lunak SMK Muhammadiyah 1 Bantul sebanyak 62 orang. Teknik pengumpulan data adalah dengan menggunakan kuesioner dan dokumentasi hasil belajar siswa pada Mata Pelajaran Simulasi Digital. Analisis data dilakukan dengan analisis deskriptif dan regresi.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa : (1) pengalaman penggunaan komputer terhadap persepsi kegunaan dalam penggunaan *e-learning edmodo* mengikuti persamaan $Y = 14,803 + 0,423X$, pengalaman penggunaan komputer terhadap persepsi kemudahan penggunaan mengikuti persamaan $Y = 20,248 + (-0,097)X$, pengalaman penggunaan internet terhadap persepsi kegunaan mengikuti persamaan $Y = 18,255 + 0,053X$, dan pengalaman penggunaan internet terhadap persepsi kemudahan penggunaan mengikuti persamaan $Y = 19,540 + (-0,026)X$ (2) persepsi kemudahan penggunaan terhadap persepsi kegunaan mengikuti persamaan $Y = 11,785 + 0,350X$, (3) persepsi kegunaan terhadap intensi penggunaan mengikuti persamaan $Y = 3,713 + 0,558X$, persepsi kemudahan penggunaan terhadap intensi penggunaan mengikuti persamaan $Y = 6,831 + 0,372X$, (4) intensi penggunaan terhadap pengguna nyata mengikuti persamaan $Y = 6,923 + 0,461X$, (5) penggunaan nyata terhadap hasil belajar simulasi digital mengikuti persamaan $Y = Y = 3,455 + (-0,005)X$.

Kata Kunci : *Technology Acceptance Model (TAM)*, *E-learning Edmodo*, Simulasi

Digital

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir Skripsi

ANALISIS PENGGUNAAN *E-LEARNING EDMODO* DENGAN MENGUNAKAN PENDEKATAN *TECHNOLOGY ACCEPTANCE MODEL* (*TAM*) PADA MATA PELAJARAN SIMULASI DIGITAL KELAS X RPL DI SMK MUHAMMADIYAH 1 BANTUL

Disusun oleh :

Nama : Chandra Wardhana

NIM : 11520249001

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Tugas Akhir Skripsi Program Studi
Pendidikan Teknik Informatika Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta
pada tanggal 21 Oktober 2015,

TIM PENGUJI

Menyetujui/Mengesahkan

Nama/Jabatan

Tanda Tangan

Tanggal

Dr. Priyanto, M.Kom

Ketua Penguji/Pembimbing

Dr. Ratna Wardhani, S.Si., M.T

Penguji Utama

Muhammad Munir, M.Pd

Sekretaris

4/11-2015

4-11-2015

27-10-2015

Yogyakarta, Oktober 2015

Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta

Dekan,



Dr. Moch. Bruri Triyono

NIP. 19560216 198603 1 003

LEMBAR PERSETUJUAN

Tugas Akhir Skripsi dengan Judul

**ANALISIS PENGGUNAAN *E-LEARNING EDMODO* DENGAN
MENGUNAKAN PENDEKATAN *TECHNOLOGY ACCEPTANCE MODEL*
(*TAM*) PADA MATA PELAJARAN SIMULASI DIGITAL KELAS X RPL
DI SMK MUHAMMADIYAH 1 BANTUL**

Disusun oleh :

Chandra Wardhana
NIM 11520249001

telah memenuhi syarat dan disetujui oleh Dosen Pembimbing untuk dilaksanakan

Ujian Akhir Tujuan Akhir Skripsi bagi yang bersangkutan.

Yogyakarta,.....

Mengetahui,
Ketua Program Studi
Pendidikan Teknik Informatika



Muhammad Munir, M.Pd
NIP. 19630512 198901 1 001

Disetujui,
Dosen Pembimbing,



Dr. Priyanto, M.Kom
NIP. 19620625 198503 1 002

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Chandra Wardhana

NIM : 11520249001

Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika

Judul TAS : Analisis Penggunaan *E-Learning Edmodo* Dengan Menggunakan Pendekatan *Technology Acceptance Model (TAM)* Pada Mata Pelajaran Simulasi Digital Kelas X RPL Di SMK Muhammadiyah 1 Bantul

menyatakan bahwa benar-benar skripsi ini karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim.

Yogyakarta, September 2015

Yang menyatakan,



Chandra Wardhana
NIM.11520249001

HALAMAN MOTTO

"Seseorang yang optimis akan melihat adanya kesempatan dalam setiap malapetaka, sedangkan orang pesimis melihat malapetaka dalam setiap kesempatan"

(Nabi Muhammad SAW)

"Banyak orang menyebut penderitaan mereka sebagai nasib, namun sesungguhnya penderitaan adalah akibat kebodohan mereka sendiri"

(Jendral Sudirman)

"Lebih baik hidup sehari sebagai singa daripada 100 hari sebagai domba"

(Benito Mussolini)

"Tidak mungkin adalah kata yang hanya ada dapat ditemukan di kamus para orang bodoh"

(Napoleon Bonaparte)

"Seorang pria itu tidak menyesali masalah yang dia hadapi tetapi mengakui dan menyelesaikan masalah yang dia hadapi tersebut"

(Chandra Wardhana)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Segala puji bagi Allah SWT Tuhan Semesta Alam yang telah melimpahkan rahmat dan hidayahnya untuk makhluk-Nya. Sholawat serta salam kita haturkan pada junjungan kita Nabi Muhammad SAW yang telah membawa kita dari zaman jahiliyah menuju zaman yang terang, semoga kita semua termasuk hamba-hambanya yang mendapat syafaat beliau, aamiin. Saya persembahkan karya ini untuk :

1. Mama saya tercinta, ibu Betty Atika yang telah mendoakan, merawat, mendidik dan selalu memberikan bimbingan kepada saya dengan tulus dan ikhlas.
2. Papa saya yang saya hormati dan banggakan. Bapak Rizki Witama yang telah membimbing, merawat, mendidik dan memberi dukungan kepada saya selama ini hingga saya tumbuh dewasa.
3. Tete saya Mayank Sari Kusuma Ningsi yang selalu memberikan dukungan dan doa kepada saya selama ini.
4. Bapak Dr. Priyanto, M.Kom. selaku pembimbing skripsi dan inspirator saya yang selalu memberikan motivasi dan pelajaran yang baru bagi saya.
5. Bapak Adi Dewanto, M.Kom. selaku Dosen Pembimbing Akademik yang telah memberikan bimbingan dan arahan selama kuliah.
6. Sahabat spesial Tiara Margi Lestari yang selalu mendukung, memotivasi dalam pengerjaan TAS ini.
7. Sahabat-sahabat saya Derry, Taufiq, Uka, Nerton, Dera, Oka yang selalu membantu, mendukung dan memotivasi saya selama kuliah.

8. Teman-teman IKMGS yang selalu mendukung saya selama kuliah.
9. Keluargaku kelas G 2011 yang selalu mendukung, memotivasi dan memberi semangat.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT atas berkat rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi yang berjudul "Analisis Penggunaan *E-learning* Edmodo Dengan Menggunakan Pendekatan *Technology Acceptance Model (TAM)* Pada Mata Pelajaran Simulasi Digital Kelas X RPL Di SMK Muhammadiyah 1 Bantul ". Tugas Akhir Skripsi ini dapat diselesaikan tidak lepas dari bantuan dan kerja sama dengan pihak lain. Berkenaan dengan hal tersebut, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada yang terhormat :

1. Bapak Dr. Priyanto, M.Kom. selaku dosen Pembimbing TAS, yang telah banyak memberikan semangat, dorongan dan bimbingan selama penyusunan proposal Tugas Akhir Skripsi ini.
2. Bapak Drs. Suparman, M.Pd., Bapak Muhammad Munir, M.Pd. dan Ibu Athika Dwi Wiji Utami, M.Pd selaku Validator instrumen penelitian TAS yang memberikan saran/masukan perbaikan sehingga penelitian TAS dapat terlaksana sesuai dengan tujuan.
3. Bapak Dr. Priyanto, M.Kom selaku ketua penguji, Bapak Muhammad Munir, M.Pd selaku sekretaris, dan Dr. Ratna Wardhani, S.Si.,M.T selaku penguji yang memberikan koreksi perbaikan secara komprehensif terhadap TAS ini.
4. Bapak Muhammad Munir, M.Pd. selaku Ketua Jurusan Pendidikan Teknik Elektronika dan Ketua Program Studi Pendidikan Teknik Informatika beserta dosen dan staf yang telah memberikan bantuan dan fasilitas selama proses penyusunan Tugas Akhir Skripsi sampai dengan selesai.
5. Bapak Dr. Moch. Bruri Triyono, selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta, yang telah memberikan persetujuan pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi.

6. Bapak Widada, S.Pd. selaku Kepala Sekolah SMK Muhammadiyah 1 Bantul yang telah memberikan ijin dan bantuan dalam pelaksanaan penelitian Tugas Akhir Skripsi ini.
7. Para guru dan staf SMK Muhammadiyah 1 Bantul yang telah memberikan bantuan memperlancar pengambilan data selama proses penelitian Tugas Akhir Skripsi ini.
8. Semua Siswa Kelas X Kompetensi Rekayasa Perangkat Lunak SMK Muhammadiyah Bantul yang tidak dapat disebutkan satu persatu selaku responden yang telah membantu dalam pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi
9. Semua pihak, secara langsung maupun tidak langsung, yang tidak dapat disebutkan disini, atas bantuan dan perhatiannya selama penyusunan Proposal Tugas Akhir Skripsi ini.

Akhir kata, semoga segala bantuan yang telah diberikan semua pihak di atas menjadi amalan yang bermanfaat dan mendapatkan balasan dari Allah SWT dan Tugas Akhir Skripsi ini menjadi informasi bermanfaat bagi pembaca atau pihak lain yang membutuhkannya.

Yogyakarta, Oktober 2015

Penulis,

Chandra Wardhana
NIM. 11520249001

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN SAMPUL	i
ABSTRAK	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
LEMBAR PERSETUJUAN	iv
SURAT PERNYATAAN	v
HALAMAN MOTTO	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xviii
DAFTAR GAMBAR	xxi
DAFTAR LAMPIRAN	xxii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	3
C. Batasan Masalah	4
D. Rumusan Masalah	4
E. Tujuan Penelitian	5
F. Manfaat Penelitian	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA	8
A. Kajian Teori	8
1. <i>Technology Acceptance Model (TAM)</i>	8

a. Persepsi Kemudahan Penggunaan	9
b. Persepsi Kegunaan.....	10
c. Intensi Penggunaan	11
d. Pengguna Nyata	12
2. Ektensi <i>Technology Acceptance Model (TAM)</i>	13
a. Pengalaman Menggunakan Komputer.....	13
b. Pengalaman Menggunakan Internet.....	13
3. <i>E-learning</i>	15
4. Edmodo	19
a. Kelebihan Edmodo dengan Jaringan Sosial	20
b. Edmodo <i>Framework</i>	21
5. Mata Pelajaran Simulasi Digital	23
a. Komunikasi Dalam Jaringan.....	23
b. Kelas Maya	24
c. Presentasi Video.....	24
d. Simulasi Visual	24
e. Buku Digital	24
6. Hasil Belajar	25
a. Belajar	25
b. Definisi Hasil Belajar	25
c. Jenis-jenis Hasil Belajar	27
B. Hasil Penelitian yang Relevan	27
C. Kerangka Pikir	29
D. Hipotesis Penelitian	29

BAB III METODE PENELITIAN	31
A. Desain Penelitian	31
B. Tempat dan Waktu Penelitian	31
C. Populasi dan Sampel	32
1. Populasi Penelitian	32
2. Sampel Penelitian	32
D. Definisi Operasional Variabel Penelitian	33
E. Teknik dan Instrumen Penelitian.....	37
1. Teknik Pengumpulan Data	38
a. Kuesioner	38
b. Kisi-kisi Instrument Penelitian	38
c. Dokumentasi	39
2. Instrumen Penelitian	39
a. Penyusunan Kuesioner Penelitian.....	39
1) Penentuan Objek Penelitian.....	39
2) Penyusunan item-item kuesioner	40
3) Penyusunan alternatif jawaban	42
4) Penerapan skala pengukuran	42
F. Validitas dan Reliabilitas Instrumen.....	43
1. Uji Validitas Instrumen.....	43
2. Uji Reliabilitas Instrumen	44
G. Teknik Analisis Data	46
1. Analisis Deskriptif Data	46

2. Uji Persyaratan Linieritas	47
a. Uji Normalitas	47
b. Uji Linearitas	47
c. Uji Multikolineritas	47
3. Uji Hipotesis	47
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	51
A. Deskripsi Data	51
1. Pengalaman Penggunaan Komputer	51
2. Pengalam Penggunaan Internet	53
3. Persepsi Kegunaan.....	55
4. Persepsi Kemudahan Penggunan.....	57
5. Intensi Penggunaan	59
6. Penggunaan Nyata	61
7. Hasil Belajar	63
B. Validitas dan Relibilitas Instrumen	65
1. Uji Validitas	66
2. Uji Relibilitas.....	68
C. Pengujian Persyaratan Analisis	68
1. Pengujian Normalitas	69
a. Uji Normalitas Pengalaman Penggunaan Komputer	69
b. Uji Normalitas Pengalaman Penggunaan Internet	69
c. Uji Normalitas Persepsi Kemudahan Penggunaan	70
d. Uji Normalitas Persepsi Kegunaan	70
e. Uji Normalitas Intensi Penggunaan	70

f. Uji Normalitas Pengguna Nyata	70
g. Uji Normalitas Hasil Belajar	70
2. Pengujian Linearitas	71
a. Persamaan H1	71
b. Persamaan H2	72
c. Persamaan H3	72
d. Persamaan H4	73
e. Persamaan H5	73
f. Persamaan H6	74
g. Persamaan H7	74
h. Persamaan H8	75
i. Persamaan H9	75
3. Pengujian Multikolinearitas	75
a. Persamaan 1	76
b. Persamaan 2	76
c. Persamaan 3	77
D. Pengujian Hipotesis	77
1. Pengalaman Penggunaan Komputer dapat berpengaruh positif terhadap persepsi kegunaan dalam penggunaan Edmodo	77
2. Pengalaman Penggunaan Komputer dapat berpengaruh positif terhadap persepsi kemudahan dalam penggunaan Edmodo..	79
3. Pengalaman Penggunaan Internet dapat berpengaruh positif terhadap Persepsi Kegunaan dalam Penggunaan Edmodo	80
4. Pengalaman Penggunaan Internet dapat berpengaruh positif	

terhadap persepsi kemudahan dalam penggunaan Edmodo..	82
5. Persepsi kemudahan penggunaan berpengaruh positif terhadap persepsi kegunaan dalam penggunaan edmodo	83
6. Persepsi kegunaan berpengaruh positif terhadap intensi penggunaan dalam penggunaan Edmodo	85
7. Persepsi Kemudahan Penggunaan berpengaruh positif terhadap intensi penggunaan dalam penggunaan edmodo	86
8. Intensi Penggunaan berpengaruh positif terhadap pengguna nyata dalam penggunaan edmodo	88
9. Penggunaan Nyata berpengaruh positif terhadap hasil belajar simulasi digital	89
D. Pembahasan Hasil Penelitian	90
1. Pengalaman Penggunaan Komputer dapat berpengaruh positif terhadap persepsi kegunaan dalam penggunaan Edmodo	91
2. Pengalaman Penggunaan Komputer dapat berpengaruh positif terhadap persepsi kemudahan dalam penggunaan Edmodo..	92
3. Pengalaman Penggunaan Internet dapat berpengaruh positif terhadap Persepsi Kegunaan dalam Penggunaan Edmodo	94
4. Pengalaman Penggunaan Internet dapat berpengaruh positif terhadap persepsi kemudahan dalam penggunaan Edmodo..	95
5. Persepsi kemudahan penggunaan berpengaruh positif terhadap persepsi kegunaan dalam penggunaan edmodo	96
6. Persepsi kegunaan berpengaruh positif terhadap intensi penggunaan dalam penggunaan Edmodo	97

7. Persepsi Kemudahan Penggunaan berpengaruh positif terhadap intensi penggunaan dalam penggunaan edmodo	98
8. Intensi Penggunaan berpengaruh positif terhadap pengguna nyata dalam penggunaan edmodo	100
9. Penggunaan Nyata berpengaruh positif terhadap hasil belajar simulasi Digital	101
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	103
A. SIMPULAN	103
B. IMPLIKASI	105
C. KETERBATASAN PENELITIAN	105
D. SARAN	106
DAFTAR PUSTAKA	107
LAMPIRAN	108

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Perbedaan Pembelajaran Konvensional dan <i>e-learning</i>	16
Tabel 2. Kisi-kisi Instrumen Angket	38
Tabel 3. Indikator Variabel	39
Tabel 4. Persepsi Kemudahan Penggunaan	40
Tabel 5. Persepsi Kegunaan	40
Tabel 6. Intensi	41
Tabel 7. Pengguna Nyata	41
Tabel 8. Pengalaman Penggunaan Komputer	41
Tabel 9. Pengalaman Penggunaan Internet	41
Tabel 10. Skala <i>Likert</i>	42
Tabel 11. Interpretasi Nilai Koefisien Reliabilitas	44
Tabel 12. Kecenderungan skor variabel	44
Tabel 13. Distribusi Frekuensi Skor Persepsi siswa Tentang Pengalaman Penggunaan Komputer	51
Tabel 14. Distribusi Kecenderungan Persepsi Siswa Tentang Pengalaman Penggunaan Komputer	53
Tabel 15. Distribusi Frekuensi Skor Persepsi siswa Tentang Pengalaman Penggunaan Internet	54
Tabel 16. Distribusi Kecenderungan Persepsi Siswa Tentang Pengalaman Penggunaan Internet.....	55
Tabel 17. Distribusi Frekuensi Persepsi Siswa Tentang Persepsi kegunaan	56
Tabel 18. Distribusi Kecenderungan Persepsi Siswa Tentang Persepsi Kegunaan.....	57
Tabel 19. Distribusi Frekuensi Skor Persepsi siswa Tentang Persepsi Kemudahan Penggunaan	58
Tabel 20. Distribusi Kecenderungan Persepsi Siswa Tentang Persepsi Kemudahan Penggunaan	59
Tabel 21. Distribusi Frekuensi Skor Persepsi siswa Tentang Intensi Penggunaan	60

Tabel 22. Distribusi Kecenderungan Persepsi Siswa Tentang Intensi Penggunaan	61
Tabel 23. Distribusi Frekuensi Skor Persepsi siswa Tentang Pengguna Nyata	62
Tabel 24. Distribusi Kecenderungan Persepsi Siswa Tentang Pengguna Nyata	63
Tabel 25. Distribusi Frekuensi Skor Hasil Belajar Simulasi Digital	64
Tabel 26. Distribusi Kecenderungan Hasil Belajar Simulasi Digital.....	65
Tabel 27. Hasil Validasi Pengalaman Penggunaan Komputer.....	66
Tabel 28. Hasil Validasi Pengalaman Penggunaan Internet	66
Tabel 29. Hasil Validasi Persepsi Kegunaan	67
Tabel 30. Hasil Validasi Persepsi Kemudahan Penggunaan.....	67
Tabel 31. Hasil Validasi Intensi Penggunaan.....	67
Tabel 32. Hasil Validasi Pengguna Nyata.....	67
Tabel 33. Data hasil penghitungan reliabilitas.....	68
Tabel 34. Uji Normalitas Angket	69
Tabel 35. Uji Linearitas H1.....	71
Tabel 35. Uji Linearitas H2.....	72
Tabel 36. Uji Linearitas H3.....	72
Tabel 37. Uji Linearitas H4.....	73
Tabel 39. Uji Linearitas H5.....	73
Tabel 40. Uji Linearitas H6.....	74
Tabel 41. Uji Linearitas H7.....	74
Tabel 42. Uji Linearitas H8.....	75
Tabel 43. Uji Linearitas H9.....	75
Tabel 44. Uji Multikolinearitas 1	76
Tabel 45. Uji Multikolinearitas 2	76
Tabel 46. Uji Multikolinearitas 3	77
Tabel 47. Ringkasan Uji Hipotesis Pertama.....	78
Tabel 48. Ringkasan Uji Hipotesis Kedua.....	79
Tabel 49. Ringkasan Uji Hipotesis Ketiga.....	81
Tabel 50. Ringkasan Uji Hipotesis Keempat.....	82

Tabel 51. Ringkasan Uji Hipotesis Kelima	84
Tabel 52. Ringkasan Uji Hipotesis Keenam.....	85
Tabel 53. Ringkasan Uji Hipotesis Ketujuh	86
Tabel 54. Ringkasan Uji Hipotesis Kedelapan.....	88
Tabel 55. Ringkasan Uji Hipotesis kesembilan	89

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. <i>Technology Acceptance Model (TAM)</i>	8
Gambar 2. Grafik proyeksi pengguna internet Indonesia keluaran APJII	14
Gambar 3. Edmodo <i>Framework</i>	22
Gambar 4. Halaman awal Edmodo	22
Gambar 5. Kerangka Berpikir	29
Gambar 6. Histogram Distribusi Persepsi Siswa Terhadap Pengalaman Penggunaan Komputer	52
Gambar 7. Histogram Distribusi Persepsi Siswa Terhadap Pengalaman Penggunaan Internet	54
Gambar 8. Histogram Distribusi Persepsi Siswa terhadap Persepsi Kegunaan.....	56
Gambar 9. Histogram Distribusi Persepsi Siswa Terhadap Persepsi Kemudahan Penggunaan	58
Gambar 10. Histogram Distribusi Persepsi Siswa Terhadap Intensi	60
Gambar 11. Histogram Distribusi Persepsi Siswa Terhadap Pengguna Nyata	62
Gambar 12. Histogram Distribusi Hasil Belajar Simulasi Digital.....	64

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Uji Validasi Instrumen	108
Lampiran 2. Uji Deskripsi Statistik	115
Lampiran 3. Kisi-kisi Instrumen	123
Lampiran 4. Angket Penelitian	124
Lampiran 5. Uji Normalitas	128
Lampiran 6. Uji Linearitas	129
Lampiran 7. Uji Multikolieritas	132
Lampiran 8. Uji Regresi Sederhana	135
Lampiran 9. Hasil Belajar	144
Lampiran 10. Surat Penelitian	147
Lampiran 11. Dokumentasi	160

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan pilar utama dalam kemajuan suatu bangsa, bangsa akan mengalami kemajuan apabila memiliki sumber daya manusia yang berkualitas. Dalam upaya meningkatkan kualitas sumber daya manusia tersebut, dapat diwujudkan melalui pendidikan. Dimana pendidikan merupakan usaha terstruktur yang dirancang untuk meningkatkan kualitas dan mengoptimalkan kemampuan manusia sesuai dengan bidang dan keterampilan yang dimilikinya.

Dalam upaya meningkatkan kualitas dan sumber daya manusia, guru memiliki peran dan kedudukan yang penting dalam proses pembelajaran, sehingga guru harus memiliki kualitas yang baik. Dimana tercantum dalam P.P No.74 2008 tentang Guru pasal 2 menyatakan "Guru wajib memiliki kualifikasi akademik, kompetensi, sertifikat pendidik, sehat jasmani dan rohani, serta memiliki kemampuan untuk mewujudkan tujuan pendidikan nasional". Terkait dengan peran guru yang penting dalam proses pembelajaran, guru dituntut dapat memberikan pembelajaran secara profesional sehingga proses belajar mengajar dapat sesuai dengan karakteristik peserta didik.

Didunia pendidikan saat ini perkembangan teknologi diharapkan dapat dimanfaatkan dengan baik dan bijak sehingga tercipta metode dan model belajar yang cocok dalam proses belajar mengajar. Salah satu contoh model pembelajaran yang berbasis teknologi yaitu *e-learning*. *E-learning* adalah aplikasi atau sistem informasi yang dapat menghubungkan antara pengajar dan peserta didik dalam sebuah ruangan belajar *online*. *E-learning* tercipta untuk mengatasi

keterbatasan antar pengajar dengan peserta didik, terutama dalam hal waktu, ruang dan keadaan. Melalui *e-learning* pengajar dan peserta didik tidak harus berada dalam suatu dimensi ruang dan waktu, sehingga proses belajar mengajar dapat berjalan kapan saja dengan syarat terhubung dengan internet.

Penggunaan *e-learning edmodo* telah digunakan di SMK Muhammadiyah 1 Bantul sejak tahun ajaran 2014/2015 tepatnya pada perubahan kurikulum KTSP menjadi kurikulum 2013. *E-learning edmodo* hanya digunakan pada mata pelajaran Simulasi Digital, yang mengakibatkan siswa hanya menggunakan *e-learning edmodo* pada mata pelajaran Simulasi Digital dan tidak pada mata pelajaran yang lain.

Dalam penggunaan *e-learning edmodo* pada SMK Muhammadiyah 1 Bantul masih memiliki hambatan. Menurut Jogiyanto, beberapa dekade yang lalu banyak TIK yang gagal karena aspek teknisnya, yaitu banyak mengandung kesalahan-kesalahan pada bahasa program maupun algoritmanya. Sekarang ini, sistem teknologi informasi gagal diterapkan karena manusianya (pengguna) menolak atau tidak mau menggunakannya dengan banyak alasan (Jogiyono, 2007).

Tingkat penerimaan penggunaan mengenai penerapan sistem *e-learning edmodo* di SMK Muhammadiyah 1 Bantul dapat diukur dengan salah satu teori pendekatan yang dapat menggambarkan tingkat penerimaan terhadap teknologi yaitu *Technology Acceptance Model (TAM)*. Melalui *TAM*, dapat dipahami bahwa reaksi dan persepsi pengguna terhadap teknologi dapat mempengaruhi sikapnya dalam penerimaan penggunaan teknologi.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SMK Muhammadiyah 1 Bantul dan wawancara dengan guru mata pelajaran simulasi digital ibu Usfatun

Kasanah, S.Kom pada tanggal 24 maret 2015 diperoleh informasi mengenai permasalahan dalam proses belajar mengajar. Dari hasil observasi yang dilakukan di kelas X RPL 1, bahwa SMK Muhammadiyah 1 Bantul khususnya kelas X RPL 1 dan 2 telah menggunakan media pembelajaran berupa *e-learning edmodo*, tetapi media pembelajaran tersebut belum terlalu digunakan dengan optimal.

Peneliti menggunakan *edmodo* sebagai objek karena *edmodo* merupakan *e-learning* yang dikembangkan oleh SEAMOLEC yang merupakan lembaga yang bergerak dalam bidang pendidikan terbuka dan jarak jauh berbasis teknologi dan komunikasi. Dengan demikian, berdasarkan uraian diatas maka penelitian ini diangkat dengan judul **"Analisis Penggunaan *E-Learning Edmodo* Dengan Menggunakan Pendekatan *Technology Acceptance Model (TAM)* Pada Mata Pelajaran Simulasi Digital Kelas X RPL Di SMK MUHAMMADIYAH 1 BANTUL"**

B. Identifikasi Masalah

Jadi dilihat dari pembahasan pada latar belakang diatas, maka didapatkan identifikasi masalah sebagai berikut :

1. Penggunaan dan penerapan *e-learning edmodo* hanya pada mata pelajaran Simulasi Digital.
2. Penggunaan *e-learning edmodo* belum terlalu optimal dikarenakan *e-learning edmodo* masih tergolong sistem informasi baru.
3. Tingkat penerimaan siswa terhadap keberhasilan penerapan *e-learning edmodo* di SMK Muhammadiyah 1 Bantul belum pernah dianalisis sebelumnya.

4. Masih sedikit penelitian yang menggunakan teori *TAM* dalam penerapan *e-learning edmodo* di sekolah SMK.
5. Belum adanya pelatihan khusus penggunaan *e-learning edmodo* bagi siswa.
6. Siswa tidak diwajibkan untuk terus menggunakan *e-learning edmodo* diluar jam Simulasi Digital.

C. Batasan Masalah

Dari masalah yang telah diidentifikasi di atas, permasalahan yang diteliti dibatasi pada masalah yang muncul berkaitan dengan faktor pengguna terhadap *e-learning edmodo*, agar penelitian lebih terarah dan dapat dikaji lebih mendalam, maka perlu pembatasan masalah. Dalam penelitian ini, masalah dibatasi pada analisis penggunaan *e-learning edmodo* dengan pendekatan *Technology Acceptance Model (TAM)*.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, maka dapat dirumuskan masalah, rumusan masalah dalam penelitian ini terdiri dari :

1. Bagaimana Pengalaman penggunaan komputer dapat berpengaruh positif terhadap Persepsi Kegunaan dalam penggunaan *e-learning edmodo* ?
2. Bagaimana Pengalaman penggunaan komputer dapat berpengaruh positif terhadap Persepsi Kemudahan Penggunaan dalam penggunaan *e-learning edmodo* ?
3. Bagaimana Pengalaman penggunaan internet dapat berpengaruh positif terhadap Persepsi Kegunaan dalam penggunaan *e-learning edmodo* ?

4. Bagaimana Pengalaman penggunaan internet dapat berpengaruh positif terhadap Persepsi Kemudahan Penggunaan dalam penggunaan *e-learning edmodo* ?
5. Bagaimana Persepsi Kemudahan Penggunaan dapat berpengaruh positif terhadap Persepsi Kegunaan dalam penggunaan *e-learning edmodo* ?
6. Bagaimana Persepsi Kegunaan dapat berpengaruh positif terhadap Intensi dalam penggunaan *e-learning edmodo*?
7. Bagaimana Persepsi Kemudahan Penggunaan dapat berpengaruh positif terhadap Intensi dalam penggunaan *e-learning edmodo*?
8. Bagaimana Intensi dapat berpengaruh positif terhadap Penggunaan Nyata dalam penggunaan *e-learning edmodo* ?
9. Bagaimana Penggunaan Nyata dapat berpengaruh positif terhadap Hasil belajar ?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang diuraikan di atas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Mengetahui pengaruh Pengalaman penggunaan komputer terhadap Persepsi Kegunaan *e-learning edmodo*.
2. Mengetahui pengaruh Pengalaman penggunaan komputer terhadap Persepsi Kemudahan Penggunaan *e-learning edmodo*.
3. Mengetahui pengaruh Pengalaman penggunaan internet terhadap Persepsi Kegunaan *e-learning edmodo*.
4. Mengetahui pengaruh Pengalaman penggunaan internet terhadap Persepsi Kemudahan Penggunaan *e-learning edmodo*.

5. Mengetahui pengaruh Persepsi Kemudahan Penggunaan terhadap Persepsi Kegunaan *e-learning edmodo*.
6. Mengetahui pengaruh Persepsi Kegunaan terhadap Intensi *e-learning edmodo*.
7. Mengetahui pengaruh Persepsi Kemudahan Penggunaan terhadap Intensi *e-learning edmodo*.
8. Mengetahui pengaruh Intensi terhadap Penggunaan Nyata *e-learning edmodo*.
9. Mengetahui pengaruh Pengguna Nyata terhadap Hasil Belajar siswa pada mata pelajaran simulasi digital.

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan pada tujuan penelitian yang hendak dicapai, maka penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

- a. Sebagai bahan informasi bagi para pendidik mengenai model penelitian *TAM*.
- b. Sebagai sumbangan dan pertimbangan bagi penelitian selanjutnya mengenai model penelitian *TAM*.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi guru

- 1) Membantu guru dalam melaksanakan pembelajaran secara individu, interaktif, dan kreatif dengan sumber belajar yang luas.
- 2) Guru dapat memfasilitasi pengembangan potensi, gaya belajar, serta kebutuhan belajar siswa yang beragam.
- 3) Guru dapat berperan sebagai fasilitator dalam pembelajaran.

b. Bagi Siswa

- 1) Siswa dapat melakukan pembelajaran TIK di mana pun dan kapan pun.
- 2) Siswa dapat belajar menurut kemampuan dan minatnya.
- 3) Siswa memiliki sumber belajar yang luas.

c. Bagi Sekolah

- 1) Tersedianya sumber belajar alternatif yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran secara interaktif.
- 2) Mendukung pengembangan teknologi di lingkungan sekolah.
- 3) Memberikan masukan atau gambaran bagi SMK Muhammadiyah 1 Bantul tentang faktor-faktor yang berpengaruh terhadap penggunaan *e-learning edmodo*.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

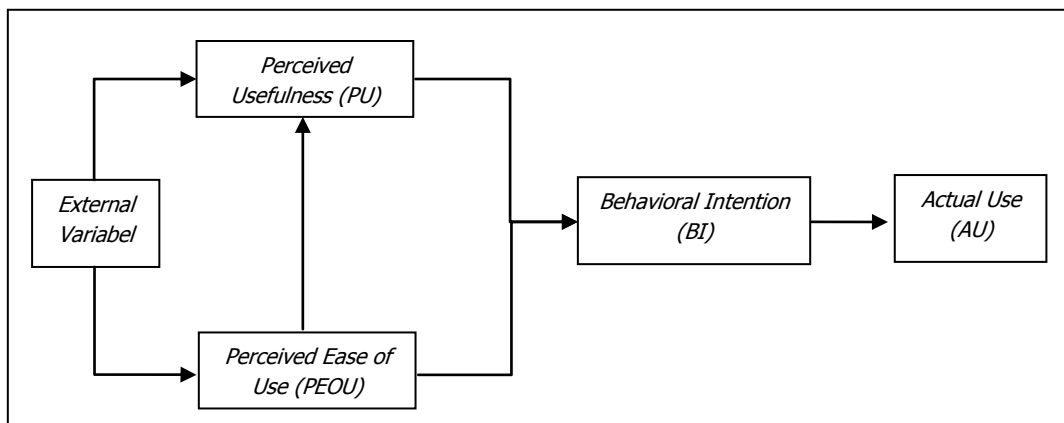
A. KAJIAN TEORI

1. *Techonogy Acceptance Model (TAM)*

Beberapa model yang telah dibangun oleh peneliti untuk menganalisis dan memahami faktor-faktor penggunaan teknologi komputer diantaranya *Theory of Reasoned Action (TRA)*, *Theory of Planned Behavior (TPB)*, dan *Technology Acceptance Model (TAM)*. Dari semua model yang telah dibangun, model *TAM* yang dikembangkan oleh Davis dianggap sebagai model yang paling berpengaruh dan umum digunakan untuk mengembangkan atau menganalisis pengaruh penggunaan teknologi komputer.

Technology Acceptance Model (TAM) mempunyai tujuan menjelaskan dan memprediksikan penerimaan pengguna terhadap suatu teknologi. *TAM* merupakan pengembangan dari model *Theory of Reasoned Action (TRA)*, yaitu teori tindakan yang beralasan yang dikembangkan oleh Fishben dan Ajzen. *TAM* dikembangkan dari teori psikologis (*belief*), sikap (*attitude*), intensitas (*intention*) dan hubungan perilaku pengguna (*user behavior relationship*). Tujuan model ini menjelaskan faktor-faktor utama dari perilaku pengguna teknologi informasi terhadap penerimaan penggunaan teknologi informasi itu sendiri. *TAM* secara lebih terperinci menjelaskan penerimaan teknologi informasi dengan dimensi-dimensi tertentu yang dapat mempengaruhi dengan mudah diterimanya teknologi informasi oleh si pengguna (*User*). Model ini menempatkan faktor sikap dari tiap-tiap perilaku pengguna dengan dua variabel yaitu kegunaan (*usefulness*) dan kemudahan penggunaan (*ease of use*). Secara empiris model ini

telah terbukti memberikan gambaran pada aspek perilaku pengguna komputer, dimana banyak pengguna komputer dapat dengan mudah menerima teknologi informasi karena sesuai dengan apa yang diinginkannya (Iqbaria) dalam arie (2010). Sedangkan menurut Davis dalam kharisma (2011) *TAM* adalah sebuah teori sistem informasi yang dirancang untuk menjelaskan bagaimana pengguna mengerti dan menggunakan sebuah teknologi informasi.



Gambar 1. *Technology Acceptance Model (TAM)*
sumber : Davis (1989)

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bawah *TAM* merupakan model penerimaan teknologi yang paling banyak digunakan, dikarenakan model *TAM* lebih sederhana. Sedangkan menurut pengertiannya *TAM* adalah sebuah teori yang dikembangkan untuk mengetahui pengaruh penggunaan teknologi informasi.

a. **Persepsi Kemudahan Penggunaan (*Perceived Ease of Use*)**

Kemudahan penggunaan merupakan suatu tingkatan dimana seseorang percaya bahwa suatu sistem digunakan karena sistem tersebut mudah dipahami dan digunakan, sehingga tidak diperlukan usaha apapun (Davis) dalam arif (2006). Kemudahan penggunaan teknologi informasi dapat membantu usaha atau pekerja seseorang, kemudahan tersebut di tunjukan dari seseorang yang

bekerja dengan menggunakan teknologi informasi lebih mudah atau lebih cepat selesai dibandingkan dengan orang yang bekerja tanpa menggunakan teknologi informasi (manual).

Kemudahan penggunaan mampu meyakinkan pengguna bahwa teknologi informasi yang akan digunakan mudah dan bukan merupakan beban bagi pengguna. Teknologi informasi yang mudah digunakan akan terus dipakai oleh penggunanya sedangkan jika teknologi informasi tersebut sulit untuk digunakan maka teknologi informasi tersebut akan ditinggalkan oleh penggunanya.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa Persepsi Kemudahan Penggunaan adalah dimana seseorang percaya bahwa menggunakan suatu sistem informasi itu mudah digunakan dan dipahami sehingga tidak memiliki kesulitan dalam penggunaannya.

Persepsi kemudahan penggunaan memiliki hubungan dengan beberapa konstruk diantaranya persepsi kegunaan, eksternal dan intensi, dimana setiap konstruk memiliki pengaruh masing-masing terhadap persepsi kemudahan penggunaan. Persepsi kemudahan penggunaan telah beberapa kali teruji keandalannya oleh beberapa peneliti yang menemukan bahwa persepsi kemudahan penggunaan mempengaruhi persepsi kegunaan, sikap, minat perilaku dan penggunaan nyata.

b. Persepsi Kegunaan (*Perceived Usefulness*)

Persepsi kegunaan (*perceived usefulness*) merupakan suatu tingkatan dimana seseorang percaya bahwa pengguna suatu sistem tertentu akan dapat meningkatkan prestasi kerja orang tersebut. Sedangkan menurut Thompson dalam kharisma (2011) kemanfaatan teknologi informasi merupakan manfaat

yang diharapkan oleh pengguna teknologi informasi dalam melaksanakan tugas. Individu akan menggunakan teknologi informasi jika orang tersebut mengetahui manfaat atau kegunaan dari teknologi informasi itu sendiri.

Davis dalam Arif (2006) menjabarkan persepsi kegunaan memiliki beberapa dimensi tentang kemanfaatan teknologi informasi meliputi :

- 1) Kegunaan, meliputi dimensi : menjadikan pekerjaan lebih mudah, bermanfaat, menambah produktivitas;
- 2) Efektivitas, meliputi dimensi : mempertinggi efektivitas, mengembangkan kinerja pekerjaan.

Berdasarkan uraian di atas Persepsi kegunaan (*perceived usefulness*) dapat diartikan bahwa kegunaan dari penggunaan teknologi informasi dapat meningkatkan kinerja, prestasi kerja orang yang menggunakan teknologi informasi tersebut.

Persepsi kegunaan memiliki hubungan dengan persepsi kemudahan penggunaan, eksternal, dan intensi. Dari hubungan antar konstruk tersebut, persepsi kegunaan dipengaruhi oleh persepsi kemudahan penggunaan. Menurut I made dan Dana persepsi kemudahan penggunaan berpengaruh positif yang signifikan terhadap variabel persepsi kegunaan.

c. Intensi Penggunaan (*Behavioral Intention to Use*)

Imam dalam fuad dan fefri (2013) mendefinisikan perilaku penggunaan sebagai kecenderungan perilaku untuk tetap menggunakan suatu teknologi. Tingkat penggunaan sebuah teknologi pada seseorang dapat diprediksi penggunaannya melalui sikap perhatiannya terhadap teknologi tersebut,

misalnya berkeinginan menambah *peripheral* pendukung dan memotivasi orang lain untuk menggunakan teknologi tersebut.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa perilaku penggunaan adalah keinginan pengguna untuk tetap menggunakan suatu teknologi. Minat perilaku penggunaan memiliki hubungan antara persepsi kegunaan dan persepsi kemudahan penggunaan. minat perilaku penggunaan dipengaruhi oleh kemudahan penggunaan dan kegunaan.

d. Pengguna Nyata (*Actual Use*)

Pengguna Nyata merupakan kondisi nyata penggunaan sistem. Dikonsepkan dalam bentuk pengukuran terhadap frekuensi dan durasi waktu penggunaan teknologi (Davis, 1989) dalam Arif (2006). Sedangkan menurut Natalia dalam Arif (2006) Seseorang akan puas menggunakan sistem jika mereka meyakini bahwa sistem tersebut mudah digunakan dan akan meningkatkan produktifitas mereka, yang tercermin dari kondisi nyata penggunaan.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa pengguna nyata adalah seseorang yang menjadi pengguna suatu sistem dan meyakini suatu sistem tersebut dapat meningkatkan produktifitas mereka. Bentuk pengukuran pengguna nyata adalah jumlah dan waktu penggunaan terhadap teknologi tersebut. Penggunaan nyata teknologi dapat diukur dengan jumlah waktu yang digunakan oleh pengguna dalam berinteraksi dengan teknologi.

Pengguna nyata memiliki hubungan dengan intensi penggunaan. seseorang yang menjadi pengguna suatu sistem dan meyakini suatu sistem tersebut dapat meningkatkan produktifitas mereka yang dipengaruhi oleh intensi pengguna.

2. Ektensi *TAM*

Dalam *Technology Acceptance Model (TAM)* dikenal ada 5 konstruk diantaranya Persepsi kemudahan penggunaan, persepsi kegunaan, sikap, minat perilaku dan pengguna nyata. Selain 5 konstruk tersebut *TAM* juga memiliki variabel eksternal, salah satu variabel eksternal pada *TAM* yaitu pengalaman.

Temuan Thompson dalam Bambang (2001) menunjukkan bahwa pengalaman berpengaruh terhadap pengalaman penggunaan. Pengaruh pengalaman ini dapat bersifat langsung, tidak langsung ataupun pengaruh *moderating*. Igbaria dalam Imam (2009) bahwa pengalaman berpengaruh terhadap persepsi kegunaan dan persepsi kemudahan penggunaan.

a. Pengalaman penggunaan komputer

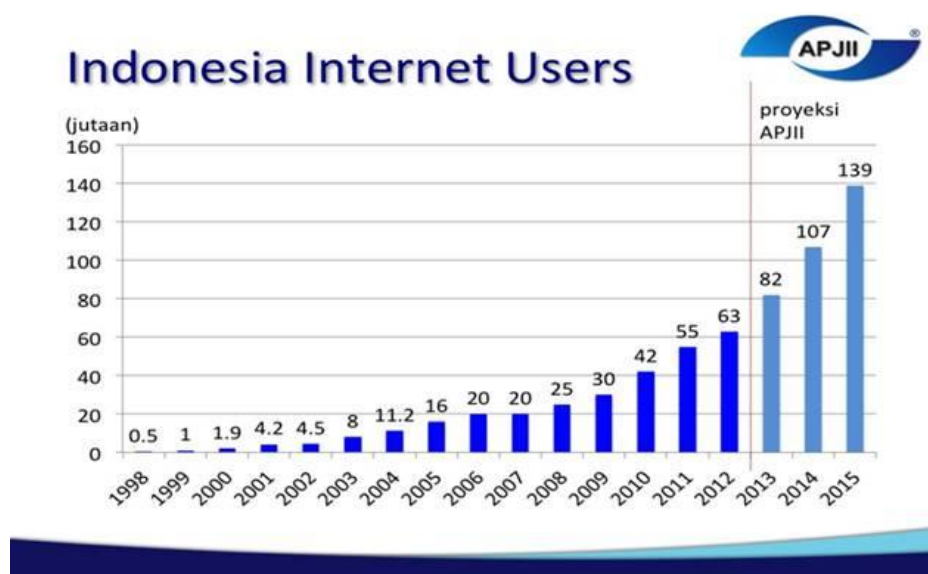
Pengalaman penggunaan komputer dapat diartikan sebagai kemampuan seseorang untuk mengoperasikan komputer yang didukung dengan penggunaan komputer yang cukup lama. Pengalaman penggunaan komputer merupakan aspek yang penting dalam penggunaan komputer, jika seorang pengguna komputer telah memiliki pengalaman maka pengguna tersebut tidak akan memiliki masalah yang signifikan terhadap penggunaan komputer itu sendiri.

b. Pengalaman penggunaan internet

Internet dalam era informasi telah menempatkan dirinya sebagai salah satu informasi yang dapat diakses dari berbagai tempat tanpa dibatasi oleh ruang dan waktu. Internet disebut sebagai pusat informasi bebas hambatan karena dapat menghubungkan satu situs informasi ke situs informasi lainnya dalam waktu yang singkat. Internet bukan lagi teknologi yang baru digunakan, hampir semua

kalangan mengerti menggunakan internet khususnya daerah perkotaan yang memiliki fasilitas yang lengkap.

Para pengguna internet khususnya daerah perkotaan memiliki pengalaman yang cukup banyak dalam menggunakan internet, dalam data yang diambil dari Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) pengguna internet di Indonesia terus meningkat.



Gambar 2. grafik proyeksi pengguna internet Indonesia keluaran APJII
Sumber : APJII

Pada gambar 2 dapat dilihat jumlah dan perkiraan penggunaan internet di Indonesia dari tahun 1998 sampai dengan 2015, dengan terus bertambahnya penggunaan internet di Indonesia para pengguna akan memiliki pengetahuan lebih tentang manfaat dan kegunaan serta bertambahnya pengalaman menggunakan internet.

3. *E-learning*

E-learning merupakan singkatan dari *electronic learning*, istilah *e-learning* sendiri banyak digunakan oleh para pengajar dan pendidik dimana *e-learning* adalah pembelajaran berbasis internet. Menurut Deni Dermawan (2014:15) mendefinisikan *e-learning* adalah cara baru dalam proses belajar mengajar. *E-learning* merupakan dasar dan konsekuensi logis perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. Dengan *e-learning*, peserta ajar (*learner* atau murid) tidak perlu duduk manis di ruang kelas untuk menyimak setiap ucapan guru secara langsung. *E-learning* juga dapat mempersingkat target waktu pembelajaran, dan tentu saja menghemat biaya yang harus dikeluarkan oleh sebuah program studi atau program pendidikan. Menurut para ahli bahwa *e-learning* merujuk pada penggunaan teknologi internet untuk mengirimkan serangkaian solusi yang dapat meningkatkan pengetahuan dan keterampilan.

Definisi di atas, dapat disimpulkan bahwa *e-learning* merupakan pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan teknologi internet dan dapat dilakukan dimana saja kapan saja. Pada *e-learning* ada syarat utama yang harus dimiliki yaitu sumber informasi harus melalui internet.

Resenberg dalam Rusman (2013: 349) mengkategorikan tiga kriteria dasar yang ada dalam *e-learning* adalah sebagai berikut :

1. *E-learning* bersifat jaringan yang membuatnya mampu memperbaiki secara cepat, menyampaikan atau memunculkan kembali, mendistribusikan dan *sharing* pembelajaran dan informasi;
2. *E-learning* dikirimkan kepada pengguna melalui komputer dengan menggunakan standar teknologi internet;

3. *E-learning* terfokus pada pandangan pembelajaran yang saling luas, solusi pembelajaran yang mengungguli paradikma dalam pelatihan.

Berdasarkan karakteristik *e-learning* diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dilakukan melalui komputer dengan memanfaatkan internet. Oleh karena itu, kegiatan pembelajaran, penggunaan media, dan bahan ajar juga dikemas dalam suatu bentuk yang dapat diakses dengan menggunakan internet.

Menurut Siahaan (2003) dalam Deni Darmawan (2014: 29) menyebutkan ada tiga fungsi dalam *e-learning* dalam kegiatan pembelajaran di dalam kelas (*classroom instruction*), yaitu *pertama*, sebagai *suplemen* (tambahan) dimana peserta didik mempunyai kebebasan memilih, apakah akan memanfaatkan materi *e-learning* atau tidak.

Kedua, komplemen (pelengkap) yaitu materinya diprogramkan untuk melengkapi materi pembelajaran yang diterima peserta didik di dalam kelas. Materi *e-learning* disini hanya menjadi materi *reinforcement* (pengetahuan) atau *remidial* bagi peserta didik di dalam kegiatan pembelajaran konvensional.

Ketiga, substitusi (pengganti) apabila peserta didik menggunakan *e-learning* pada seluruh materi perkuliahan dan tidak terikat dengan pembelajaran tatap muka di kelas. Pertemuan peserta didik dengan pengajar hanya dilakukan pada waktu-waktu yang diperlukan saja.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa fungsi dari *e-learning* adalah sebagai suplemen (tambahan), komplemen (pelengkap), dan substitusi (penggantian). Suplemen (tambahan) yaitu *e-learning* hanya sebagai tambahan dimana peserta didik memiliki kebebasan untuk memanfaatkan atau tidak *e-*

learning tersebut, jika memanfaatkan maka peserta didik akan memiliki tambahan pengetahuan dan wawasannya. Sedangkan komplemen (pelengkap) adalah *e-learning* hanya sebagai media materi pelengkap yang telah diterima oleh peserta didik didalam pembelajaran konvensional, sehingga peserta didik tidak diwajibkan menggunakannya. Materi yang ada di *e-learning* hanya sebagai pengetahuan atau *remidial*. dan substitusi (penggantian) adalah *e-learning* digunakan apabila peserta didik tidak melakukan pembelajaran konvensional, sehingga proses belajar mengajar seluruhnya menggunakan *e-learning*.

Pembelajaran *e-learning* sangat berbeda dengan pembelajaran konvensional, dimana pembelajaran yang berbasis *e-learning* proses pembelajaran lebih terfokus pada peserta didik sedangkan pada pembelajaran konvensional guru lebih berperan sebagai orang yang serba tahu dan ditugaskan untuk menyalurkan ilmu yang dia miliki kepada peserta didiknya. Menurut Reza dalam Ade (2012), perbedaan pembelajaran *e-learning* dengan pembelajaran konvensional adalah :

Tabel 1. Perbedaan pembelajaran konvensional dan *e-learning*

Pembelajaran Konvensional	Pembelajaran <i>e-learning</i>
Pengajar memainkan peran dalam memotivasi dan membimbing pelajar.	Bergantung pada motivasi diri pelajar.
Tes dan ujian dilakukan sesuai jadwal yang telah ditentukan secara umum.	Tes dan ujian dilakukan sesuai dengan kecepatan daya tangkap si pelajar.
Laboratorium tersedia dalam melakukan kegiatan tes dan eksperimen praktek.	Metode inovasi diperlukan untuk mengadakan tes dan eksperimen praktek.
Institusi memiliki kalender dan durasi tetap bagi tiap mata pelajaran.	Durasi mata pelajaran ditentukan oleh pelajar.
Kegiatan belajar dibatasi pada mereka yang bersekolah di institusi tersebut.	Lebih sukses dalam jumlah pelajar yang mengikuti pembelajaran online.

Sumber : Reza dalam ade suyidno

Pembelajaran berbasis *e-learning* memiliki kelebihan dibandingkan dengan pembelajaran konvensional, menurut Utarini dalam Asep (2005) antara lain, *pertama*, tersedianya fasilitas *e-moderating* di mana guru dan siswa dapat

berkomunikasi secara mudah melalui fasilitas internet secara regular atau kapan saja kegiatan berkomunikasi itu dilakukan dengan tanpa dibatasi oleh jarak, tempat dan waktu.

Kedua, guru dan siswa dapat menggunakan bahan ajar atau petunjuk belajar yang terstruktur dan terjadwal melalui internet, sehingga keduanya bisa saling menilai sampai berapa jauh bahan ajar dipelajari.

Ketiga, dapat belajar atau *me-review* bahan ajar setiap saat dan di mana saja kalau diperlukan mengingat bahan ajar tersimpan di komputer. Jika siswa memerlukan tambahan bahan ajar atau materi siswa dapat langsung mengakses internet secara lebih mudah. Dengan adanya *e-learning* siswa dan guru dapat melakukan diskusi melalui internet yang dapat diikuti dengan jumlah peserta yang tak terbatas, sehingga menambah ilmu pengetahuan dan wawasan yang lebih luas.

Walaupun demikian pemanfaatan *e-learning* juga tidak terlepas dari berbagai kekurangan (Bullen, 2001, Beam, 1997) dalam Asep (2005), antara lain, *pertama*, kurangnya interaksi antara guru dan siswa atau bahkan antara siswa itu sendiri. Dengan kurangnya interaksi antara guru dan siswa, hubungan siswa dengan guru akan sedikit berkurang dalam proses belajar mengajar. *Kedua*, kecenderungan mengabaikan aspek akademik atau aspek sosial dan sebaliknya mendorong tumbuhnya aspek bisnis/komersil. Dengan banyaknya pengguna *e-learning*, tim pengembang akan menambahkan fitur-fitur yang hanya dapat digunakan apabila pengguna membayar dan jika pengguna menggunakan *e-learning free* maka fitur tersebut tidak dapat digunakan. *Ketiga*, tidak semua tempat tersedia fasilitas internet. Dengan belum meratanya fasilitas

pendidikan di Indonesia sehingga hanya daerah tertentu yang dapat menggunakan *e-learning*. Keempat, kurangnya penguasaan bahasa komputer. Tidak semua guru dan siswa memahami komputer, sehingga penggunaan *e-learning* khususnya daerah yang terpencil sangat sulit diterapkan harus ada pelatihan yang cukup sehingga guru dan siswa dapat memahami dan mengerti menggunakan komputer.

Dengan kehadiran *e-learning* guru sebagai makhluk yang dapat berinteraksi secara langsung dengan para peserta didik telah menghilang. Inilah yang menjadi ciri khas dari kekurangan *e-learning* yang tidak bagus. Setiap metode pembelajaran selalu memiliki kelebihan dan kekurangan tidak terkecuali *e-learning*.

4. Edmodo

Edmodo adalah sebuah media pembelajaran yang berbasis *e-learning*, dimana guru dan siswa dapat saling terhubung, berdiskusi dan berbagi materi melalui sebuah jaringan internet. Tujuan dari *edmodo* sendiri adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa dan mempermudah siswa untuk mendapatkan materi belajar, sehingga siswa memiliki banyak cara untuk mendapatkan bahan belajar.

Edmodo merupakan salah satu media untuk melaksanakan pembelajaran secara *online*. *Edmodo* menggabungkan sebagian fitur dari *Learning Management System (LMS)* dengan Jejaring Sosial (*Social Network*), sebagai media pembelajaran yang menarik dan mudah untuk digunakan yang kemudian lebih dikenal dengan jejaring sosial pembelajaran (*social learning networks*). *Edmodo* pertama kali diciptakan oleh Jeff O'Hara dan Nic Borg pada tahun 2008.

Ide pembuatan edmodo berasal dari kepopuleran Sosial Media yang bernama Facebook ditambah dengan sebuah fitur untuk menjamin keamanan interaksi dan kolaborasi antara siswa dan guru.

Di dalam *Edmodo*, terdapat 3 jenis pengguna yang dapat mengaksesnya, yaitu *Student*, *Teacher*, *Parent*. Ketiga pengguna itu dapat mengakses *edmodo* dimanapun yang mereka kehendaki selama terdapat komputer/smartphone dan koneksi internet. Siswa dan guru dapat mengaksesnya di sekolah dengan memanfaatkan komputer dan koneksi internet ketika berada di laboratorium komputer atau dengan memanfaatkan laptop sendiri yang terkoneksi internet dengan modem maupun *wifi*. Sedangkan untuk pengguna *Parent*, mereka dapat mengakses *edmodo* dari rumah sehingga mereka dapat memantau perkembangan anak mereka dalam proses pembelajaran menggunakan *edmodo*.

a. Kelebihan Edmodo dengan Jejaring Sosial

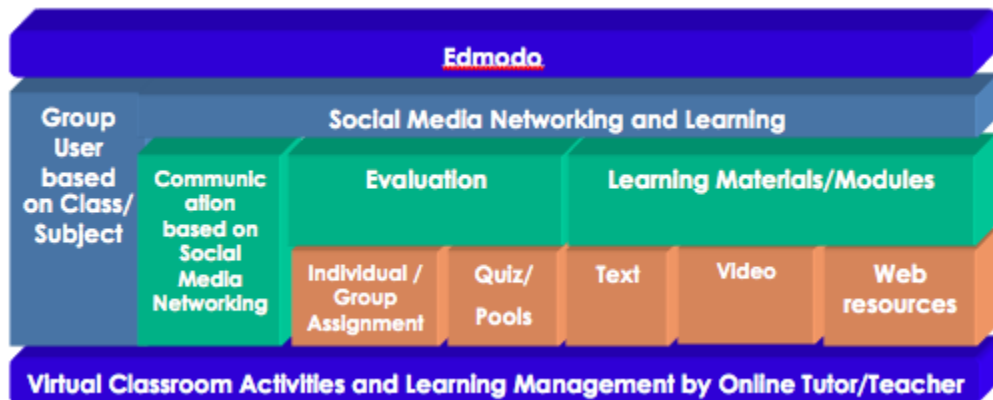
Sebagai Jejaring Sosial Pembelajaran Edmodo mempunyai kelebihan dibandingkan dengan Jejaring Sosial seperti Facebook. Berikut ini adalah perbandingan antara edmodo dengan facebook :

- 1) *Edmodo* dapat diakses dimana saja dan kapan saja, sedangkan facebook tidak dapat diakses di sekolah karena sebagian sekolah melarang siswa untuk mengakses facebook pada jam sekolah dikarenakan dapat mengganggu konsentrasi siswa belajar.
- 2) Dengan *edmodo* orang tua dapat dengan mudah mengetahui kegiatan anaknya, sehingga orang tua tidak perlu cemas dengan kegiatan anaknya ketika menggunakan *edmodo*.

- 3) *Edmodo* dapat melihat hasil ujian atau quis yang diberikan oleh guru, sehingga siswa tidak perlu menunggu waktu lama untuk mengetahui hasil yang telah mereka kerjakan.
- 4) Dapat melakukan ujian *online* apa bila guru tidak bisa hadir dikelas ketika akan diadakan ujian tertulis.
- 5) Hanya orang tertentu yang dapat masuk kedalam grup kelas, sehingga tidak ada penyusup/orang lain yang bisa masuk kedalam grup kelas tanpa seizin pengelola grup.
- 6) Edmodo memiliki interface dan penataan tools dan content mirip dengan Facebook yang dapat memudahkan pengguna untuk mengoperasikannya, karena sebagian besar orang sudah mengetahui dan menggunakan facebook.

b. Edmodo *Framework*

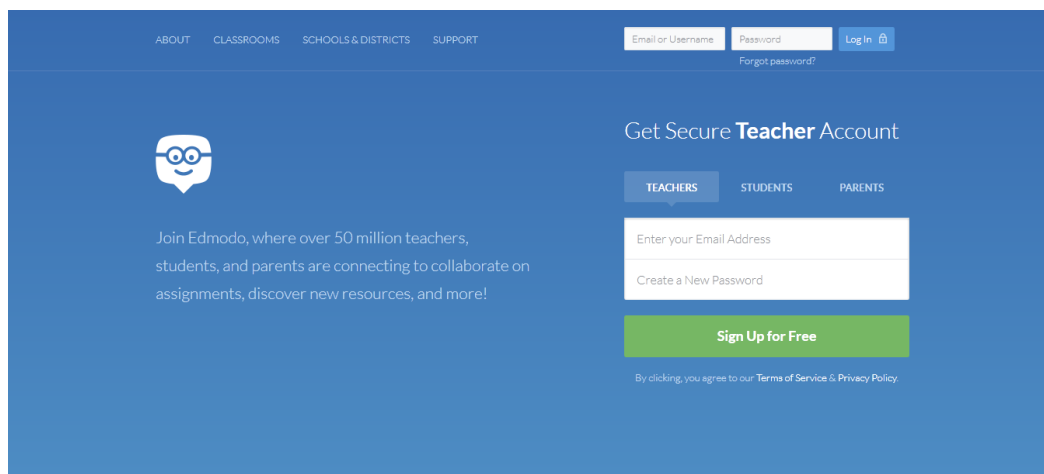
Edmodo dikembangkan dengan prinsip-prinsip pengelolaan kelas berbasis kelompok dan media sosial. Sebagai Jejaring sosial pembelajaran edmodo mempunyai fitur utama yaitu mengedepankan model komunikasi yang berbasis media sosial, fitur bahan ajar secara online, dan evaluasi online. Edmodo *Framework* dapat dilihat seperti gambar 3.



Gambar 3. Edmodo *Framework*

Fitur utama edmodo yang dapat digunakan untuk kegiatan pembelajaran antara lain : 1) Kelas maya dengan menggunakan sistem *Closed group collaboration*, jadi hanya siswa yang mempunyai kode group yang bisa mengikuti kelas tersebut. 2) Komunikasi menggunakan model sosial media. 3) Manajemen konten pembelajaran. 4) Evaluasi pembelajaran.

Edmodo adalah sebuah *e-learning* yang dapat digunakan oleh guru, siswa, dan orang tua. Sebelum menggunakan *edmodo* pengguna diwajibkan terlebih dahulu *sign up* untuk membuat akun. Pengguna dapat memilih tipe pengguna apa yang akan digunakan, yaitu *teacher*, *student*, dan *parent*.



Gambar 4. Halaman awal *edmodo*

Pada halaman awal *edmodo* terdapat beberapa pilihan menu diantaranya yaitu *Log in*, jika pengguna telah memiliki akun *edmodo* maka pengguna dapat menggunakan menu ini sehingga tidak perlu lagi untuk mendaftar. Sedangkan menu *sign up* terdapat tiga pilihan yaitu *teacher*, *student*, dan *parent*. Disini pengguna dapat memilih sesuai dengan profesi pengguna.

5. Mata Pelajaran Simulasi Digital

Mata pelajaran simulasi digital adalah mata pelajaran yang dapat membekali siswa agar dapat mengungkapkan gagasan atau konsep melalui media digital. Mata pelajaran ini diharapkan siswa mampu mengemukakan pendapat dari orang lain dengan cara menyampaikannya kembali melalui media digital. Media digital bisa disebut juga media elektronik, karena *platform* yang digunakan adalah peralatan elektronika atau peralatan informatika.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa Simulasi Digital adalah mata pelajaran yang membantu siswa untuk mengungkapkan gagasan dan pendapat orang lain dengan cara menyampaikan kembali melalui media digital. Simulasi Digital memiliki ruang lingkup sebagai berikut :

a. Komunikasi Dalam Jaringan

Komunikasi dalam jaringan bisa disebut juga komunikasi daring. Komunikasi ini ditujukan untuk membuat siswa memanfaatkan jejaring internet untuk mencari dan mendapatkan sebuah informasi yang digunakan sebagai landasan teori yang disampaikan. Komunikasi dalam jaringan ini bisa dikategorikan menjadi 2 komunikasi yaitu komunikasi dalam waktu bersamaan (*synchronous*) maupun komunikasi dalam waktu yang berbeda (*asynchronous*).

b. Kelas Maya

Kelas Maya bisa disebut juga Virtual Class. Kelas Maya merupakan kelas online yang melakukan pembelajaran secara online. Kegiatan belajar mengajar ini tidak lagi dilakukan dikelas yang mengharuskan siswa untuk bertatap muka dengan pengajar. Kegiatan pembelajaran ini bisa dilakukan tanpa terikat tempat dan waktu. Kelas ini bisa dilakukan hanya memerlukan akses internet. Pengajar hanya menyediakan sebuah forum kepada siswa untuk mengganti kelas yang sebenarnya (kelas konvensional).

c. Presentasi Video

Kebutuhan media pembelajaran yang luas memunculkan inovasi-inovasi yang baru. Salah satu inovasi itu dapat berupa video. Kemudahan melakukan perekaman gambar bergerak memungkinkan seseorang dapat mengemukakan pendapat dengan mudah melalui video. Presentasi video dapat dipilih menjadi salah satu alternatif untuk menjelaskan gagasan yang hanya memerlukan ruang gerak yang sedikit.

d. Simulasi Visual

Sesuai dengan namanya simulasi visual berfungsi untuk memvisualisasikan gagasan yang bentuknya atau bendanya belum ada. Simulasi Visual digunakan untuk menggambarkan benda agar kelihatan lebih jelas atau hidup. Penggambaran bentuk ini bisa berupa menggambarkan bentuk rumit, letaknya tersembunyi, kecil, jauh, dan sebagainya.

e. Buku Digital

Buku digital atau yang disebut dengan *Ebook* diciptakan seiring dengan perkembangan zaman. Buku ini tidak lagi berupa kertas tetapi sudah menjadi

buku maya. Buku maya dapat dibawa dan disimpan dengan mudah tidak memerlukan ruang yang besar.

6. Hasil Belajar

a. Belajar

Kebutuhan awal manusia yang sangat penting dalam menjalani kehidupan adalah belajar. Belajar merupakan suatu yang tidak dapat ditinggalkan oleh manusia, karena sejak dilahirkan hakikatnya manusia melakukan kegiatan belajar. Belajar merupakan aktivitas yang kompleks, dengan belajar manusia dapat mengalami perkembangan dan perubahan sikap serta cara berfikir mereka. Skinner dalam Dimiyati dan Mudjiono (2009:9) berpandangan bahwa belajar adalah suatu prilaku. Pada saat orang belajar, maka respondennya menjadi lebih baik. Sebaliknya, bila ia tidak belajar maka respondennya menurun. Sedangkan menurut Spears (dalam Sardiman, 2000) mengemukakan bahwa belajar adalah mengobservasi, membaca, meniru, mencoba sesuatu sendiri, mendengar, dan mengikuti perintah.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu hal yang dapat merubah perilaku, pengetahuan, dan kemampuan berfikir yang diperoleh karena pengalaman. Belajar itu sendiri dapat dilakukan kapan saja dan dimana saja.

b. Definisi Hasil Belajar

Hasil belajar dapat dijelaskan dengan menggunakan dua kata yang membentuknya yaitu "hasil" dan "belajar". Hasil sendiri merupakan suatu perolehan akibat dilakukannya suatu aktivitas atau proses yang mengakibatkan berubahnya input secara fungsional sedangkan belajar adalah sesuatu yang

dilakukan untuk mengusahakan adanya perubahan perilaku pada individu yang melakukan suatu kegiatan tertentu. Hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan mencakup bidang kognitif, afektif dan psikomotoris berorientasi pada proses belajar mengajar yang dialami siswa (Nana Sudjana, 2004: 3).

Rasyid (2008: 6) mendefinisikan hasil belajar adalah angka yang diperoleh siswa yang telah berhasil menuntaskan konsep-konsep mata pelajaran sesuai dengan kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang ditetapkan sesuai dengan kurikulum yang berlaku. Sedangkan menurut Oemar Hamalik (2008: 155) hasil belajar didefinisikan sebagai suatu proses terjadinya perubahan tingkah laku pada siswa, yang dapat diamati dan diukur dalam bentuk perubahan pengetahuan sikap dan keterampilan.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya. Kemampuan-kemampuan tersebut mencakup aspek kognitif, afektif dan psikomotorik.

Hasil belajar dalam pendidikan, khususnya dalam proses belajar mengajar mempunyai beberapa fungsi, seperti yang diungkapkan oleh W.S.Winkel yang dikutip oleh Nana Sudjana (2004:142) sebagai berikut :

- 1) Hasil belajar sebagai indikator kualitas dan kuantitas pengetahuan yang telah dikuasai anak didik.
- 2) Hasil belajar sebagai lambang pemusatan hasrat keingintahuan.
- 3) Hasil belajar sebagai bahan informasi dalam inovasi pendidikan.
- 4) Hasil belajar sebagai indikator intern dan ekstern dari situasi institusi pendidikan.

- 5) Hasil belajar dapat dijadikan indikator terhadap daya serap kecerdasan anak didik.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah suatu proses perubahan pada kognitif, afektif dan psikomotoris sebagai pengaruh pengalaman belajar yang dialami oleh siswa. Dalam penelitian ini aspek yang diukur adalah perubahan pada tingkat kognitif saja.

c. Jenis-jenis hasil belajar

Bloom dalam Nana Sudjana (2004: 167) membagi hasil belajar dalam tiga ranah yaitu *pertama* kognitif ranah ini berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yaitu pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis dan evaluasi. *Kedua* ranah afektif berdasarkan dengan sikap dan nilai. Tipe hasil belajar afektif tampak pada siswa dalam berbagai tingkah laku seperti perhatiannya terhadap pelajaran, disiplin, motivasi belajar, menghargai guru, kebiasaan belajar dan hubungan sosial. *Ketiga* ranah psikomotoris hasil belajar pada ranah psikomotoris tampak dalam bentuk keterampilan dan kemampuan bertindak individu.

B. HASIL PENELITIAN YANG RELEVAN

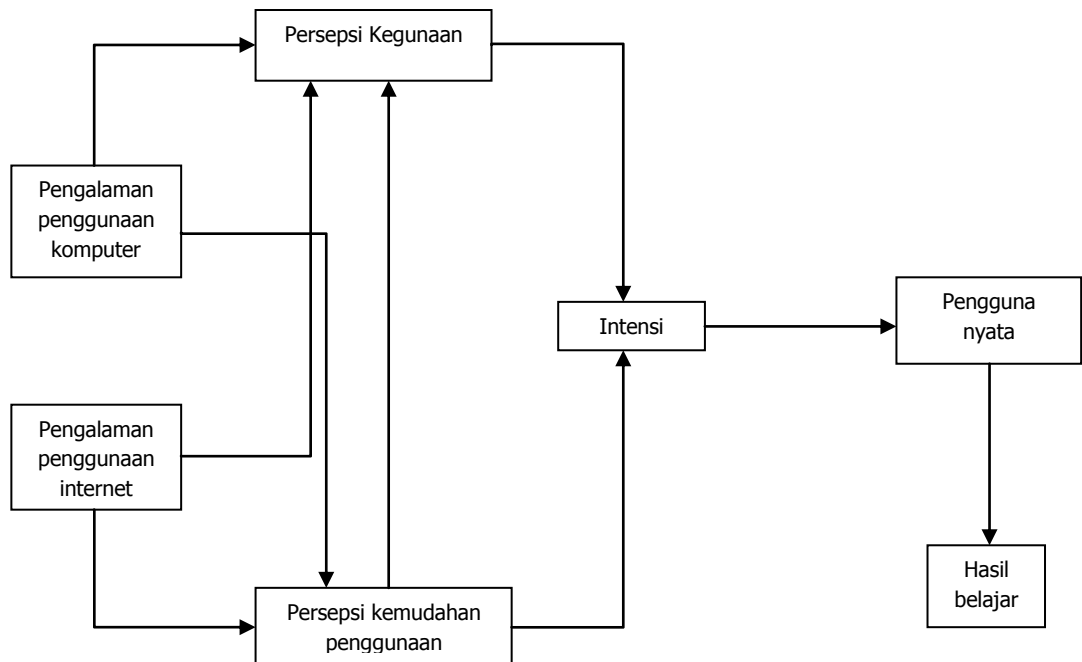
Penelitian yang dilakukan oleh Ririn Apriloda (2011) dengan judul "Analisis Penggunaan Sistem Ujian Online Terintegrasi Yang Teroptimalisasi Oleh Remote Desktop Dengan Menggunakan *Technology Accepted Model (TAM)*". Hasil penelitian menyimpulkan bahwa persepsi kegunaan berpengaruh signifikan terhadap pengguna nyata dan sikap penggunaan, sikap terhadap penggunaan teknologi berpengaruh signifikan terhadap minat perilaku menggunakan teknologi.

Penelitian yang dilakukan oleh Arie Muhammad dan Totok Dewayanto (2010) dengan judul "Analisis Penerimaan Komputer Mikro dengan Menggunakan *Technology Accepted Model (TAM)* Pada Kantor Akuntan Publik (KAP) Di Jawa Tengah". Hasil penelitian menyimpulkan bahwa kemudahan penggunaan komputer mikro akan mengurangi usaha (baik waktu maupun tenaga) seseorang (auditor) di dalam melaksanakan aktivitas audit. Perbandingan kemudahan tersebut memberikan indikasi bahwa seseorang (auditor) yang menggunakan komputer mikro bekerja lebih mudah dibandingkan dengan orang yang bekerja tanpa menggunakan komputer mikro. komputer mikro juga dipercaya lebih fleksibel, mudah dipahami, dan mudah pengoperasiannya sehingga mempengaruhi auditor untuk mengetahui betapa pentingnya penggunaan komputer mikro dan hal tersebut akan mendorong auditor untuk menerima penggunaan komputer mikro.

Penelitian yang dilakukan oleh Fuad Budiman dan Fefri Indra Arza (2013) dengan judul "Pendekatan *Technology Accepted Model (TAM)* dalam Kesuksesan Implementasi Sistem Informasi Manajemen Daerah". Hasil penelitian menyimpulkan bahwa persepsi kemudahan penggunaan aplikasi SIMDA berpengaruh signifikan positif terhadap persepsi kemanfaatan dan sikap penggunaan, Persepsi kemanfaatan aplikasi SIMDA berpengaruh signifikan positif terhadap sikap penggunaan dan perilaku pengguna, dan persepsi sikap penggunaan aplikasi SIMDA berpengaruh signifikan positif terhadap perilaku pengguna.

C. KERANGKA PIKIR

Penelitian ini menggunakan kerangka pikir yang menggambarkan antara variabel yang diuji. Dengan demikian, kerangka pikir dalam penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut :



Gambar 5. Kerangka Pikir

D. HIPOTESIS PENELITIAN

Dari kajian terori dan kerangka pikir di atas, hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah :

H1 : Pengalaman penggunaan komputer dapat berpengaruh positif terhadap Persepsi Kegunaan dalam penggunaan *Edmodo*.

H2 : Pengalaman penggunaan komputer dapat berpengaruh positif terhadap Persepsi Kemudahan dalam penggunaan *Edmodo*.

H3 : Pengalaman penggunaan internet dapat berpengaruh positif terhadap Persepsi Kegunaan dalam penggunaan *Edmodo*.

- H4 : Pengalaman penggunaan internet dapat berpengaruh positif terhadap Persepsi Kemudahan dalam penggunaan *Edmodo*.
- H5 : Persepsi kemudahan penggunaan berpengaruh positif terhadap persepsi kegunaan dalam penggunaan *edmodo*.
- H6 : Persepsi kegunaan berpengaruh positif terhadap intensi penggunaan dalam penggunaan *edmodo*.
- H7 : Persepsi kemudahan penggunaan berpengaruh positif terhadap intensi penggunaan dalam penggunaan *edmodo*.
- H8 : Persepsi intensi penggunaan berpengaruh positif terhadap persepsi pengguna nyata dalam penggunaan *edmodo*.
- H9 : Persepsi pengguna nyata berpengaruh positif terhadap hasil belajar.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. DESAIN PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif, karena informasi atau data diwujudkan dalam bentuk angka dan dianalisis berdasarkan analisis statistik. Menurut Sugiyono (2014:14) penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, analisis data bersifat kuantitatif atau statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah diterapkan.

Metode penelitian ini merupakan metode penelitian *expost facto*. Penelitian *expost facto* adalah model penelitian yang kejadiannya sudah terjadi sebelum penelitian dilaksanakan. Dengan kata lain *expost facto* adalah suatu model penelitian yang dilakukan untuk meneliti peristiwa yang telah terjadi.

Penelitian ini menggunakan pendekatan *TAM*, dimana *TAM* merupakan suatu model yang dibangun untuk menganalisis faktor-faktor apa saja yang mempengaruhi penerimaan pengguna teknologi.

Data penelitian ini diperoleh dengan cara menyebarkan kuesioner kepada siswa kelas X RPL 1 dan RPL 2 SMK Muhammadiyah 1 Bantul.

B. TEMPAT DAN WAKTU PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di SMK Muhammadiyah 1 Bantul tahun ajaran 2014/2015. Pelaksanaan penelitian dimulai pada bulan juni 2015. tempat penelitian berada di Sekolah Menengah Kejuruan Muhammadiyah 1 Bantul pada program keahlian Rekayasa Perangkat Lunak kelas X.

C. POPULASI DAN SAMPEL

1. Populasi Penelitian

Menurut Sugiono (2014:117) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: objek/ subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi bukan hanya orang, tetapi juga objek dan benda-benda alam yang lain. Populasi juga bukan sekedar jumlah yang ada pada objek/subjek yang dipelajari, tetapi meliputi seluruh karakteristik/sifat yang dimiliki oleh subjek atau objek.

Populasi pada penelitian ini yaitu siswa kelas X kompetensi keahlian Rekayasa Perangkat Lunak (RPL) tahun ajaran 2014/2015. Sedangkan pemilihan SMK Muhammadiyah 1 Bantul dikarenakan peneliti telah melakukan kegiatan observasi di SMK tersebut, sehingga mudah dalam perizinan.

2. Sampel Penelitian

Menurut Sugiono (2014:118) Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Dari populasi yang telah ditentukan di atas maka sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa kelas X program studi Rekayasa Perangkat Lunak (RPL) tahun ajaran 2014/2015 di SMK Muhammadiyah 1 Bantul, kelas yang akan diambil sampel adalah kelas X RPL 1 berjumlah 31 dan kelas X RPL 2 berjumlah 31 siswa.

Menurut Sugiyono (2014: 118) apabila subyeknya kurang dari 100, lebih baik diambil semua sehingga penelitiannya merupakan penelitian populasi. Selanjutnya jika jumlah subyeknya lebih besar, dapat diambil 10-15%, atau 20-

25%, atau lebih. Jadi disini peneliti mengambil seluruh populasi yang berjumlah 62 orang.

D. DEFINISI OPERASIONAL VARIABEL PENELITIAN

Variabel Penelitian adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2014:60). Berdasarkan kedudukan variabel dapat dibedakan menjadi variabel bebas (*independent*) dan variabel terikat (*dependent*), pada penelitian ini variabel yang digunakan meliputi pengalaman penggunaan komputer, pengalaman penggunaan internet, persepsi kegunaan, persepsi kemudahan penggunaan, intensi, pengguna nyata dan hasil belajar yang masing-masing dari variabel akan dicari indikator-indikatornya yang selanjutnya dipakai sebagai dasar dari menyusun butir-butir soal yang digunakan untuk memperoleh informasi dari siswa.

1. Definisi Operasional Variabel

Untuk memberikan kesamaan pandangan, pendapat dan memberikan arah yang jelas serta kajian yang lebih mendalam terhadap masalah yang dipecahkan, maka perlu diberikan penjelasan mengenai definisi operasional masing-masing variabel yang terlibat dalam penelitian ini, antara lain :

1) Pengalaman (*experience*)

Pengalaman (*experience*) didefinisikan sebagai seseorang yang pernah menggunakan suatu sistem yang cukup lama. Pada variabel pengalaman dibagi menjadi dua yaitu pengalaman penggunaan komputer dan pengalaman penggunaan internet. Variabel ini merupakan variabel bebas (*independent variable*) dimana digunakan untuk mengetahui pengaruh persepsi kemudahan

penggunaan(*perceived ease of use*) dan persepsi kegunaan (*usefulness*) terhadap pengalaman penggunaan komputer dan pengaruh persepsi kemudahan penggunaan(*perceived ease of use*) dan persepsi kegunaan (*usefulness*) terhadap pengalaman penggunaan internet. Variabel ini diukur dengan Indikator didalamnya yaitu :

- a) Berpengalaman
- b) Belum begitu lama (Szakna, 1996)

Intrumen pengukuran dengan menggunakan lima item pernyataan dengan skor satu sampai empat (menyatakan sangat tidak setuju sampai dengan sangat setuju) dengan menggunakan skala Likert.

2) Persepsi Kegunaan

Persepsi kegunaan didefinisikan sebagai suatu tingkatan dimana seseorang percaya bahwa penggunaan sistem tertentu akan dapat meningkatkan prestasi kerja orang tersebut (Davis, 1989). Berdasarkan definisi diatas dapat diartikan bahwa kegunaan dari sebuah sistem dapat meningkatkan prestasi yang menggunakan sistem tersebut. variabel ini merupakan variabel bebas (*independent variable*) yang digunakan untuk mengetahui pengaruh intensi terhadap persepsi kegunaan. Variabel ini diukur dengan indikator didalamnya yaitu :

- a) Pekerjaan selesai lebih cepat
- b) Menjadikan pekerjaan lebih mudah
- c) Mengembangkan kinerja pekerjaan
- d) Berguna
- e) Meningkatkan produktivitas

f) Mempertinggi efektifitas (Davis, 1989)

Intrumen pengukuran dengan menggunakan enam item pernyataan dengan skor satu sampai empat (menyatakan sangat tidak setuju sampai dengan sangat setuju) dengan menggunakan skala Likert.

3) Persepsi Kemudahan Penggunaan

Persepsi kemudahan penggunaan didefinisikan sebagai suatu tingkatan dimana seseorang percaya bahwa suatu sistem digunakan karena sistem tersebut mudah dipahami dan digunakan (Davis, 1989). Berdasarkan definisi diatas dapat diartikan bahwa persepsi kemudahan penggunaan merupakan sesuatu hal yang dimana pengguna dapat dengan mudah memahami dan menggunakan suatu sistem. Variabel ini merupakan variabel bebas (*independent variable*) dimana digunakan untuk mengetahui pengaruh persepsi kemudahan penggunaan terhadap persepsi kegunaan dan intensi Penggunaan. Variabel ini diukur dengan Indikator didalamnya yaitu :

- a) Kemudahan untuk dipelajari
- b) Kemudahan mencapai tujuan
- c) Jelas dan mudah dipahami
- d) Fleksibel
- e) Bebas dari kesulitan
- f) Kemudahan penggunaan (Davis, 1989)

Intrumen pengukuran dengan menggunakan enam item pernyataan dengan skor satu sampai empat (menyatakan sangat tidak setuju sampai dengan sangat setuju) dengan menggunakan skala Likert.

4) Intensi Penggunaan

Intensi Penggunaan adalah kecenderungan perilaku untuk tetap menggunakan suatu teknologi (Davis, 1989). Sedangkan menurut Imam dalam fuad dan fefri (2011) mendefinisikan perilaku penggunaan sebagai kecenderungan perilaku untuk tetap menggunakan suatu teknologi. Dari definisi diatas dapat disimpulkan bahwa minat perilaku penggunaan merupakan minat seseorang untuk menggunakan sebuah sistem tertentu. Variabel ini merupakan variabel bebas (*independent variable*) dimana digunakan untuk mengetahui pengaruh pengguna nyata terhadap intensi penggunaan. Variabel ini diukur dengan Indikator didalamnya yaitu :

- a) Memiliki fitur yang membantu
- b) Selalu mencoba menggunakan
- c) Berlanjut dimasa mendatang (taylor dan todd, 1995)

Intrumen pengukuran dengan menggunakan lima item pernyataan dengan skor satu sampai empat (menyatakan sangat tidak setuju sampai dengan sangat setuju) dengan menggunakan skala Likert.

5) Pengguna Nyata

Pengguna nyata adalah kondisi nyata penggunaan sistem (Davis, 1989). Seseorang akan puas menggunakan sistem jika mereka meyakini bahwa sistem tersebut mudah digunakan dan akan meningkatkan produktifitas mereka, yang tercermin dari kondisi nyata penggunaan Natalia tangke dalam arif (2006). Dari definisi diatas bahwa pengguna nyata merupakan kondisi dimana pengguna puas menggunakan sistem dan mereka yakin bahwa sistem yang digunakan dapat meningkatkan produktivitas mereka. Variabel ini merupakan variabel bebas

(*independent variable*) dimana digunakan untuk mengetahui pengaruh antar pengguna nyata terhadap hasil belajar. Variabel ini diukur dengan Indikator didalamnya yaitu :

a) Frekuensi penggunaan (davis, 2003)

Intrumen pengukuran dengan menggunakan tujuh item pernyataan dengan skor satu sampai empat (menyatakan sangat tidak setuju sampai dengan sangat setuju) dengan menggunakan skala Likert.

6) Hasil Belajar

Menurut Catharina Tri Anni (2002:4) hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh pembelajaran setelah mengalami aktivitas belajar. Hasil belajar juga merupakan kemampuan yang diperoleh siswa setelah melalui kegiatan belajar. Hasil belajar adalah terjadinya perubahan dari hasil masukan pribadi berupa motivasi dan harapan untuk berhasil dan masukan dari lingkungan berupa rancangan dan pengelolaan motivasional tidak berpengaruh terhadap besarnya usaha yang dicurahkan oleh siswa untuk mencapai tujuan belajar (Kaller dalam Nashar, 2004: 77). Hasil belajar ini menggunakan nilai dari nilai semester simulasi digital.

E. TEKNIK DAN INSTRUMEN PENELITIAN

Dalam penelitian ini menggunakan pengumpulan data baik dari data sekunder maupun primer. Sumber data primer adalah sumber data langsung memberikan data kepada pengumpul data. Data primer didapat dari hasil angket yang disebar kesiswa sebagai responden, sedangkan sekunder merupakan sumber data tidak langsung memberikan data kepada pengumpul data lewat

orang lain atau dokumen (Sugiyono, 2014:193). Data sekunder dalam penelitian ini adalah nilai semester simulasi digital siswa kelas X RPL 1 dan X RPL 2.

1. Teknik Pengumpulan Data

a. Kuesioner (Angket)

kuesioner (angket) merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Kuesioner digunakan bila responden jumlahnya cukup besar dan memiliki pertanyaan yang bersifat rahasia (Sugiono, 2014:199). Kuesioner sangat cocok digunakan bila jumlah responden cukup besar. Dalam penelitian ini angket yang digunakan merupakan daftar pernyataan dengan menggunakan skala *likert*. Skala *Likert* digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial (Sugiyono, 2014: 134).

b. Kisi-kisi Instrument Penelitian

Menurut Sugiyono (2014: 149) menjelaskan bahwa sebelum instrumen penelitian dipergunakan, maka harus diuji terlebih dahulu untuk mengetahui tingkat validitas dan reliabilitas. Dalam penelitian ini sebelum dibuat instrumen penelitian terlebih dahulu peneliti membuat konsep instrumen yang selanjutnya konsep tersebut diajukan kepada dosen pembimbing, sehingga akan didapat koreksi, saran dan kritik. Hasil revisi tersebut akan mengalami penyempurnaan sehingga dapat tersusun kisi-kisi instrumen.

Tabel 2. Kisi kisi instrument angket

NO	Variabel	Indikator	Jumlah Butir Soal
1	Pengalaman penggunaan komputer	1. Berpengalaman	2
		2. Belum begitu lama	1
2	Pengalaman penggunaan internet	1. Berpengalaman	1
		2. Belum begitu lama	1
3	Persepsi Kegunaan	1. Pekerjaan selesai lebih cepat	1
		2. Menjadikan pekerjaan lebih mudah	1
		3. Mengembangkan kinerja pekerjaan	1
		4. Berguna	1
		5. Meningkatkan produktivitas	1
		6. Mempertinggi efektifitas	1
4	Persepsi Kemudahan Penggunaan	1. Kemudahan untuk dipelajari	1
		2. Kemudahan mencapai tujuan	1
		3. Jelas dan mudah dipahami	1
		4. Fleksibel	1
		5. Bebas dari kesulitan	1
		6. Kemudahan penggunaan	1
5	Intensi Penggunaan	1. Memiliki fitur yang membantu	1
		2. Selalu mencoba menggunakan	2
		3. Berlanjut dimasa mendatang	2
6	Pengguna Nyata	1. Frekuensi penggunaan	5
Jumlah			27

c. Dokumentasi

Dalam penelitian ini salah satu pengumpulan data dari data sekunder melalui dokumentasi. Pada penelitian ini, dokumentasi digunakan untuk menjangkau data yang berhubungan dengan Hasil belajar siswa kelas X RPL 1 dan X RPL 2 mata pelajaran simulasi digital.

2. Instrumen Penelitian

a. Penyusunan Kuesioner Penelitian

1) Penentuan objek penelitian

Objek penelitian ini adalah variabel-variabel yang mempengaruhi penerimaan pengguna terhadap analisis perimaan *e-learning edmodo* pada kelas X RPL 1 dan X RPL 2 di SMK Muhammadiyah 1 Bantul. Variabel-variabel tersebut

meliputi Pengalaman penggunaan komputer, pengalaman penggunaan internet, Persepsi Kegunaan, Persepsi Kemudahan Penggunaan, Intensi Penggunaan, Pengguna Nyata, dan Hasil Belajar. Indikator-indikator untuk mengukur masing-masing variabel disajikan dalam tabel berikut :

Tabel 3. Indikator variabel

NO	Variabel	Indikator
1	Pengalaman penggunaan komputer	1. Berpengalaman
		2. Belum begitu lama
2	Pengalaman penggunaan internet	1. Berpengalaman
		2. Belum begitu lama
3	Persepsi Kegunaan	1. Pekerjaan selesai lebih cepat
		2. Menjadikan pekerjaan lebih mudah
		3. Mengembangkan kinerja pekerjaan
		4. Berguna
		5. Meningkatkan produktivitas
		6. Mempertinggi efektifitas
4	Persepsi Kemudahan Penggunaan	1. Kemudahan untuk dipelajari
		2. Kemudahan mencapai tujuan
		3. Jelas dan mudah dipahami
		4. Fleksibel
		5. Bebas dari kesulitan
		6. Kemudahan penggunaan
5	Intensi Penggunaan	1. Memiliki fitur yang membantu
		2. Selalu mencoba menggunakan
		3. Berlanjut dimasa mendatang
6	Pengguna Nyata	1. Frekuensi penggunaan

2) Penyusunan item-item kuesioner

Instrumen penelitian yang akan digunakan pada penelitian ini disusun berdasarkan adaptasi dari item-item kuesioner yang sudah digunakan pada penelitian-penelitian sebelumnya. Hal ini dilakukan karena variabel-variabel penelitian kali ini merupakan variabel-variabel dari teori *TAM* yang sudah lama dikembangkan. Adaptasi item-item kuesioner dilakukan guna memperoleh validitas item-item penyusun variabel penelitian.

Penyusunan kuesioner penelitian berdasarkan adaptasi item-item tersebut selanjutnya disesuaikan dengan tujuan penelitian. Objek(*system*) disesuaikan dengan menggunakan sistem *e-learning edmodo*. setelah menentukan item-item yang akan digunakan selanjutnya item-item tersebut dialibahasakan ke bahasa indonesia.

Item yang digunakan dalam kuesioner sejumlah 28 item yang tersusun atas 6 variabel. Masing-masing variabel terdiri dari :

- a) Pengalaman penggunaan komputer = 3
- b) Pengalaman penggunaan internet = 2
- c) Persepsi Kegunaan = 6
- d) Persepsi Kemudahan Penggunaan = 6
- e) Intensi Penggunaan = 5
- f) Pengguna Nyata = 6

Susunan item-item kuesioner setiap variabel penelitian yang digunakan sebagai berikut :

Tabel 4. Persepsi kemudahan penggunaan

NO	Pernyataan
1	<i>e-learning edmodo</i> mudah dipelajari untuk saya gunakan.
2	Saya merasa mudah untuk mendapatkan materi pelajaran sekolah melalui <i>e-learning edmodo</i> .
3	Menu yang ada pada <i>e-learning edmodo</i> jelas dan mudah dipahami untuk saya gunakan.
4	<i>e-learning edmodo</i> memudahkan saya untuk mengakses materi pelajaran sekolah dimana saja dan kapan saja.
5	Saya dapat menggunakan <i>e-learning edmodo</i> dengan mudah tanpa ada kendala apapun
6	<i>e-learning edmodo</i> mudah digunakan sebagai alat bantu dalam pembelajaran bagi saya

Tabel 5. Persepsi kegunaan

NO	Pernyataan
1	Pengerjaan dan pengumpulan tugas sekolah maupun diskusi menjadi lebih cepat bagi saya
2	Pengerjaan tugas sekolah menjadi lebih mudah bagi saya
3	<i>e-learning edmodo</i> membuat tugas yang saya kerjakan menjadi lebih terjadwal dengan baik

4	<i>e-learning edmodo</i> berguna dalam membantu proses pembelajaran bagi saya
5	Saya dapat menyelesaikan tugas sekolah lebih banyak dan tepat waktu
6	Waktu dan tenaga yang saya gunakan dalam belajar dan mengerjakan tugas menjadi lebih efektif dengan menggunakan <i>e-learning edmodo</i>

Tabel 6. Intensi

No	Pernyataan
1	Saya mencoba menggunakan <i>e-learning edmodo</i> untuk membantu mengerjakan dan mengumpulkan tugas dengan fitur-fitur yang disediakan
2	Saya selalu mencoba menggunakan <i>e-learning</i> sesering mungkin untuk Memperoleh modul dari guru
3	Saya mencoba menggunakan <i>e-learning edmodo</i> dengan kemudahan-kemudahan yang ada di dalamnya
4	Saya berkeinginan untuk terus menggunakan <i>e-learning edmodo</i> untuk ke depannya
5	Saya berharap bisa terus menggunakan <i>e-learning edmodo</i>

Tabel 7. Pengguna nyata

NO	Pernyataan
1	Saya selalu menggunakan <i>e-learning edmodo</i> pada sebelum dan sesudah pelajaran simulasi digital
2	Saya selalu menyempatkan diri membuka <i>e-learning edmodo</i> untuk memperoleh materi dan berdiskusi dengan teman
3	Saya selalu menyempatkan menggunakan <i>e-learning edmodo</i> untuk melihat jadwal belajar dan pengumpulan tugas sekolah
4	Saya menggunakan <i>e-learning edmodo</i> untuk mengumpulkan tugas yang diberikan oleh guru
5	Saya dapat menyelesaikan tugas sekolah dan diskusi lebih banyak dan tepat waktu

Tabel 8. Pengalaman penggunaan komputer

No	Pernyataan
1	Saya tidak mengalami masalah ketika menggunakan komputer
2	Saya sering menggunakan software-software yang ada di komputer sekolah seperti Microsoft Word, Excel, PowerPoint dll
3	Saya baru mengenal komputer ketika saya masuk Sekolah Menengah Kejuruan

Tabel 9. Pengalaman penggunaan internet

No	Pernyataan
1	Saya tidak mengalami masalah ketika menggunakan internet
2	Saya baru mengenal internet ketika saya masuk Sekolah Menengah Kejuruan

3) Penyusunan alternatif jawaban

Alternatif jawaban kuesioner terdiri dari 4 alternatif jawaban dengan urutan :

1) Sangat Setuju, 2) Setuju, 3) Tidak Setuju, 4) Sangat Tidak Setuju.

4) Penerapan Skala pengukuran

Skala pengukuran setiap alternatif jawaban menggunakan skala *Likert* yang merupakan skala yang biasa digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial (Sugiyono,

2014: 134). Jawaban setiap item kuesioner disusun dari gradasi sangat positif sampe negatif. Untuk keperluan alternatif kuantitatif maka jawaban diberikan skor sebagai berikut :

Tabel 10. Skala *Likert*

NO	Alternatif Jawaban	Skor untuk pernyataan positif	Skor untuk pernyataan negatif
1	Sangat Setuju (SS)	4	1
2	Setuju (S)	3	2
3	Tidak Setuju (TS)	2	3
4	Sangat Tidak Setuju (STS)	1	4

F. VALIDITAS DAN RELIABILITAS INSTRUMEN

Kuesioner dalam penelitian ini sebelum disebar dilakukan uji validitas, reliabilitas pengujian tersebut sebagai berikut:

1. Uji Validitas

Uji Validitas digunakan untuk mendapatkan tingkat kevalidan suatu instrumen agar mendapatkan ketepatan antara data yang sesungguhnya terjadi pada objek yang dikumpulkan peneliti. Uji validitas dalam penelitian ini menggunakan validitas konstruksi.

a. Validitas Konstruksi

Secara garis besar validitas konstruk untuk melihat kesesuaian konstruksi butir-butir pernyataan yang telah dibuat dengan indikator. Untuk menguji validitas logis, bisa digunakan pendapat dari ahli (*judgement experts*). Dalam hal ini setelah instrumen dikonstruksi tentang aspek-aspek yang akan diukur dengan berlandaskan teori tertentu, maka selanjutnya dikonsultasikan dengan ahli. Para ahli diminta pendapatnya tentang instrumen yang telah disusun tersebut, selanjutnya instrumen bisa digunakan tanpa perbaikan, ada perbaikan dan mungkin dirombak total.

Langkah selanjutnya yaitu instrumen dianalisis dengan membandingkan harga r_{xy} dibandingkan dengan r_{tabel} dengan taraf signifikan 5%. Butir dinyatakan valid apabila koefisien korelasi rendah atau r_{hitung} lebih kecil dari r_{tabel} pada taraf signifikan 5%. Sehingga butir-butir yang tidak valid atau gugur dapat dihilangkan dan item yang valid dapat digunakan dalam penelitian selanjutnya.

Analisis menggunakan rumus korelasi sederhana melalui korelasi *product Moment* dari Karl Pearson yang dikutip dari Suharsimi Arikunto (2010: 213). Berikut ini merupakan rumus *Product Moment* dari Karl Pearson, yaitu :

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

Keterangan :

- r_{xy} = korelasi produk momen (*product moment*)
- n = jumlah sampel
- x = skor butir
- y = skor total
- $\sum x$ = jumlah skor butir
- $\sum y$ = jumlah skor total
- $\sum x^2$ = Jumlah kuadrat skor butir
- $\sum y^2$ = Jumlah kuadrat skor total
- $\sum xy$ = jumlah perkalian skor butir dengan skor total

Selanjutnya untuk menginteprestasikan harga r tiap-tiap butir adalah dengan cara membandingkan harga r_{hitung} dengan harga r_{tabel} . Apabila $r_{hasil} \geq r_{tabel}$ pada taraf signifikan 5% berarti item tersebut valid.

2. Uji Reliabilitas Instrumen

Suatu instrumen yang reliabel adalah instrumen yang bila digunakan beberapa kali akan menghasilkan data yang sama. Untuk menguji reliabilitas

instrumen, menurut Sugiyono (2014: 183) dapat digunakan teknik *Alpha Cronbach*. Uji reliabilitas apabila $\alpha \geq 0,6$ maka dinyatakan reliabel. Peneliti menggunakan rumus *Alpha Cronbach* karena instrumen yang digunakan merupakan kuesioner yang berisi skor. Adapun rumus reliabilitas *Alpha Cronbach* adalah sebagai berikut:

$$r_{11} = \left[\frac{k}{(k-1)} \right] \left[1 - \frac{\sum \sigma_i^2}{\sum \sigma^2} \right]$$

Keterangan :

- r_{11} = Reliabilitas instrumen
- k = Banyaknya butir pertanyaan
- $\sum \sigma^2$ = Jumlah varians butir
- σ^2 = Varians total (Burhan Nurgiantoro)

Uji reliabilitas dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan *software IBM SPSS 22.0 for windows* dengan program uji keandalan teknik *Alpha Cronbach*. Instrumen dikatakan reliabel jika memiliki koefisien *Alpha Cronbach* lebih dari 0,6 sedangkan jika koefisien *Alpha Cronbach* kurang dari 0,6 maka instrument tersebut tidak *reliable* (Nunnally, 1969 dalam Gozali 2006: 140).

Tabel 11. Interpretasi Nilai Koefisien Reliabilitas

Koefisien Realibilitas	Tingkat Relibilitas
0,00 s/d 0,20	Kurang Reliabel
>0,20 s/d 0,40	Agak Reliabel
>0,40 s/d 0,60	Cukup Reliabel
>0,60 s/d 0,80	Reliabel
>0,80 s/d 1,00	Sangat Reliabel

Sumber : Nunally dalam Gozali.

G. TEKNIK ANALISIS DATA

Dalam penelitiann ini analisis data yang digunakan untuk menguji hipotesis adalah :

1. Analisis Deskriptif Data

Untuk mendeskripsikan data penelitian ini dilakukan dengan mendasarkan pada tabel distribusi frekuensi, harga rerata (Mean), standar deviasi (SD), Modus dan Median (Me). Pada penelitian ini untuk menentukan kecenderungan skor variabel digunakan kriterium bandingan dengan menggunakan skor rerata skor skor ideal (M_i) dan simpangan baku (Sdi) dari seluruh responden untuk setiap variabel sebagai kriterium pembanding.

Dari harga rerata dan simpangan baku ideal tersebut dikategorikan kecenderungannya menjadi empat kategori yaitu :

Tabel 12. Kecenderungan skor variabel

Sangat Tinggi	: $X > M_i + 1,5 \text{ Sdi}$
Tinggi	: $M_i < X \leq M_i + 1,5 \text{ Sdi}$
Rendah	: $M_i - 1,5 \text{ Sdi} < X \leq M_i$
Sangat Rendah	: $X \leq M_i - 1,5 \text{ Sdi}$

Sumber : Djumari Mardapi (2008: 124)

Keterangan :

M_i = Skor rerata ideal

Sdi = Simpangan baku ideal

Selanjutnya keempat kategori tersebut disusun dengan langkah-langkah :

- Menentukan skor terendah dan skor tertinggi
- Menghitung $M_i = \frac{1}{2}$ (skor tertinggi + skor terendah)
- Menghitung $Sdi = 1/6$ (skor tertinggi - skor terendah)

2. Uji Persyaratan Linieritas

a. Uji Normalitas

Uji normalitas memiliki tujuan untuk menguji apakah dalam regresi, variabel bebas dan terikat atau keduanya memiliki distribusi normal atau mendekati normal yaitu sebaran data terletak disekitar garis lurus.

b. Uji Linieritas

Pengujian linearitas ini perlu dilakukan untuk mengetahui model yang dibuktikan merupakan linear atau tidak. Uji linearitas dilakukan dengan menggunakan *curve estimation*, yaitu gambaran hubungan linear antara variabel X dengan variabel Y. Jika nilai signifikansi $f < 0,05$, maka variabel X tersebut memiliki hubungan linear dengan Y.

c. Uji Multikolinieritas

Uji Multikolinieritas digunakan untuk mengetahui ada atau tidaknya penyimpangan asumsi klasik multikolinearitas, yaitu adanya hubungan linier antara variabel independen dalam model regresi. Uji ini biasa digunakan sebagai prasyarat dalam uji model regresi. Prasyarat yang harus dipenuhi adalah tidak adanya multikolinearitas. Dalam pengujian ini dilakukan dengan melihat nilai *Variance Inflation Factor (VIF)*. Dikatakan tidak terdapat gejala multikolinieritas jika $VIF < 10$.

3. Uji Hipotesis

Analisis regresi pada dasarnya adalah studi mengenai ketergantungan variabel dependen dengan satu atau lebih variabel independe, dengan tujuan untuk mengestimasi dan atau memprediksi rata-rata populasi atau nilai rata-rata

variabel dependen berdasarkan nilai variabel yang diketahui (Gujarati, 2003 dalam Ghozali, 2007).

Menurut Ghozali (2007) ketepatan fungsi regresi sampel dalam menaksir nilai aktual dapat diukur dari *Goodness of fit* nya. Secara statistik, setidaknya ini dapat diukur dari nilai koefisien determinasi, nilai statistik F dan nilai statistik t. Perhitungan statistik disebut signifikan secara statistik apabila nilai uji statistiknya berada dalam daerah kritis (daerah dimana H_0 ditolak). Sebaliknya disebut tidak signifikan apabila nilai uji statistiknya berada dalam daerah dimana H_0 diterima.

Pada uji hipotesis pada penelitian ini menggunakan regresi linier sederhana, dimana uji hipotesis linier sederhana didasarkan pada hubungan fungsional ataupun kausal satu variabel independen dengan satu variabel dependen (Sugiyono, 2011).

Langkah-langkah yang harus ditempuh dalam analisis regresi linier sederhana adalah:

- a. Membuat persamaan garis regresi linier sederhana

$$Y = a + bX$$

Keterangan:

Y = Nilai yang diprediksi

a = Konstanta atau bila harga $X = 0$

b = Koefisien regresi

X = Nilai variabel independen

Harga a dan b dapat dicari dengan persamaan berikut:

$$a = \frac{(\sum Y_i)(\sum X_i^2) - (\sum X_i)(\sum X_i Y_i)}{n \sum X_i^2 - (\sum X_i)^2}$$
$$b = \frac{n \sum X_i Y_i - (\sum X_i)(\sum Y_i)}{n \sum X_i^2 - (\sum X_i)^2}$$

(Sugiyono, 2011: 261-262)

Setelah nilai a dan b ditemukan, maka persamaan regresi linier sederhana dapat disusun. Persamaan regresi yang telah ditemukan dapat digunakan untuk melakukan prediksi dalam variabel independen.

b. Menghitung koefisien korelasi sederhana, dengan rumus sebagai berikut:

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

(Sugiyono, 2011: 228)

Keterangan:

r_{xy} = koefisien korelasi antara X dan Y

Jika r_{hitung} lebih dari nol (0) atau bernilai positif (+) maka korelasinya positif, sebaliknya jika r_{hitung} kurang dari nol (0) maka bernilai negatif (-) maka korelasinya negatif atau tidak berkorelasi. Selanjutnya tingkat korelasi tersebut dikategorikan menggunakan pedoman dari Sugiyono (Sugiyono, 2011: 226).

c. Menguji Signifikansi dengan uji t

Uji t dilakukan untuk menguji signifikansi regresi sederhana R_{xy} , yaitu dengan rumus:

$$t = \frac{r\sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}}$$

(Sugiyono, 2011: 230)

Keterangan:

t = nilai t_{hitung}

r = koefisien korelasi antara variabel X dan Y

n = jumlah responden

r^2 = kuadrat koefisien korelasi antara variabel X dan Y

Ha diterima dan Ho ditolak, jika t_{hitung} sama atau lebih besar daripada t_{tabel} dengan taraf signifikan 5% maka pengaruh variabel bebas (prediktor) terhadap variabel terikat (kriterium) signifikan. Sebaliknya, Ho diterima dan Ha ditolak jika t_{hitung} lebih kecil dari t_{tabel} .

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data

Dalam penelitian ini dibahas tujuh variabel yaitu Pengalaman Penggunaan Komputer, Pengalaman Penggunaan Internet, Perspsi Kegunaan, Persepsi Kemudahan Penggunaan, Intensi, Penggunaan Nyata dan Hasil Belajar. Skor diperoleh dari masing-masing pernyataan, tiap butir ditabulasikan dan dihitung dengan analisis deskriptif. Deskriptif data ini meliputi harga rerata/mean (M), harga median (Me), harga modus (Mo), harga simpangan baku (SB), frekuensi serta histogram dari semua.

1. Pengalaman Penggunaan Komputer

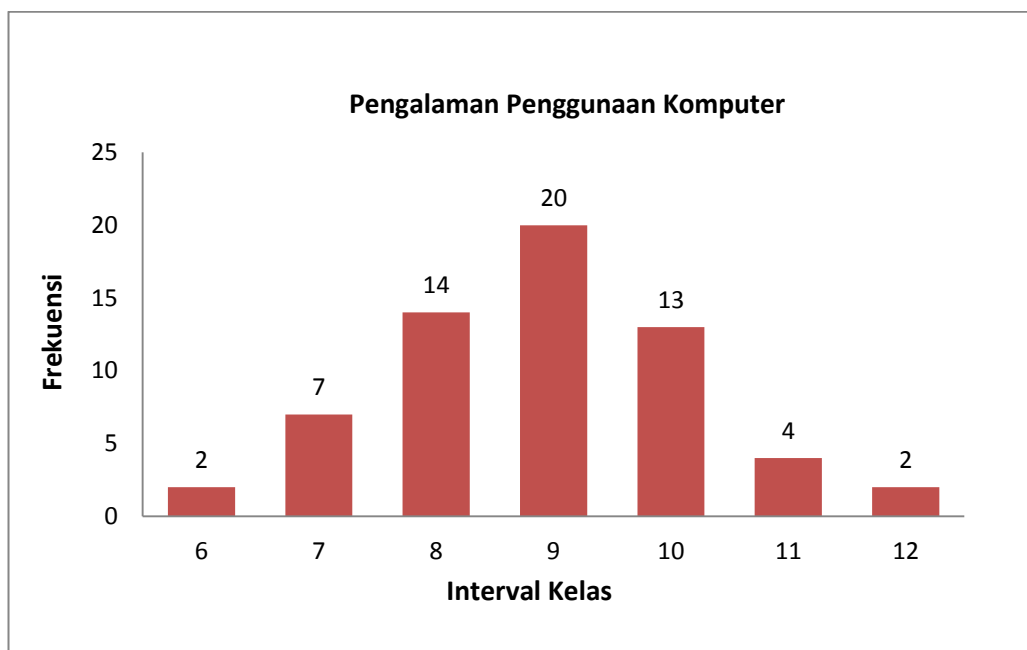
Mengukur variabel Pengalaman Penggunaan Komputer diperoleh dengan menggunakan analisis deskripsi data. Dari data statistik induk penelitian seperti pada lampiran diketahui skor variabel Pengalaman Penggunaan Komputer memiliki skor terendah 6 dan skor tertinggi 12, sehingga rentang nilainya sebesar 6. Dari hasil perhitungan diperoleh harga rerata (M) sebesar 8,85; median (Me) sebesar 9; modus (Mo) sebesar 9 dan simpangan baku (SB) sebesar 1,319. Banyak interval kelas adalah 7 dan interval tiap-tiap kelas adalah 1. Berikut ini disajikan tabel mengenai distribusi frekuensi dari data pengalaman penggunaan komputer.

Tabel 13. Distribusi Frekuensi Skor Persepsi siswa Tentang Pengalaman Penggunaan Komputer

KELOMPOK KELAS	INTERVAL KELAS	FREKUENSI	PERSENTASE %
1	6	2	3,23
2	7	7	11,29
3	8	14	22,58

4	9	20	32,26
5	10	13	20,97
6	11	4	6,45
7	12	2	3,23
JUMLAH		62	100

Apabila ditampilkan dalam bentuk lain, maka dapat digambarkan histogram berikut ini :



Gambar 6. Histogram Distribusi Persepsi Siswa Terhadap Pengalaman Penggunaan Komputer

Berdasarkan distribusi frekuensi pada tabel dapat diketahui frekuensi tertinggi terdapat pada interval 4 yang mempunyai rentang nilai 9 sebanyak 20 siswa. Untuk mengetahui tingkat pengalaman penggunaan komputer berdasarkan normal kecenderungan deskriptif maka diperoleh harga :

- Harga rata-rata ideal (M_i) sebesar 9
- Standard deviasi ideal (S_{di}) sebesar 1

Berdasarkan harga rata-rata diatas dari harga skor pengalaman penggunaan komputer maka dapat ditentukan distribusi persepsi siswa tentang pengalaman penggunaan komputer seperti pada tabel berikut ini :

Tabel 14. Distribusi Kecenderungan Persepsi Siswa Tentang Pengalaman Penggunaan Komputer

kategori	skor	Pengalaman Penggunaan Komputer (X1)	persentase
Sangat Tinggi	> 10,5	6	9,68
Tinggi	9- 10,5	13	20,97
Rendah	7,5 - 9	34	54,84
Sangat Rendah	< 7,5	9	14,52
TOTAL		62	100

Dari tabel distribusi kecenderungan persepsi siswa tentang pengalaman penggunaan komputer terlihat bahwa kecenderungan persepsi siswa tentang pengalaman penggunaan komputer termasuk pada kategori rendah. Jadi persepsi siswa tentang pengalaman penggunaan komputer dalam kategori kurang baik.

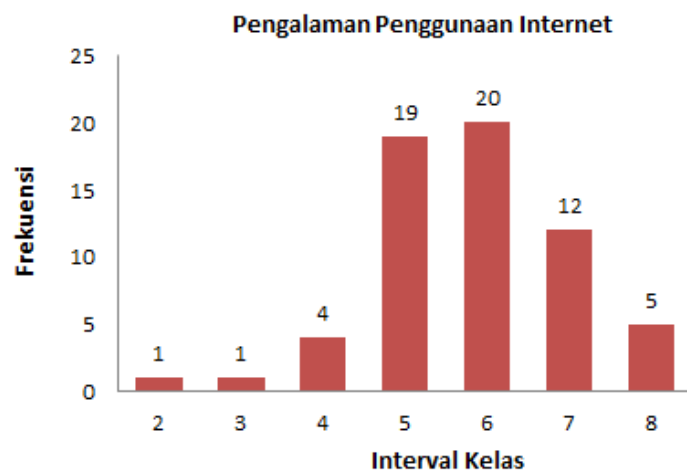
2. Pengalaman Penggunaan Internet

Mengukur variabel Pengalaman Penggunaan Internet diperoleh dengan menggunakan analisis deskripsi data. Dari data statistik induk penelitian seperti pada lampiran diketahui skor variabel Pengalaman Penggunaan Internet memiliki skor terendah 2 dan skor tertinggi 8, sehingga rentang nilainya sebesar 6. Dari hasil perhitungan diperoleh harga rerata (\bar{M}) sebesar 5,80; median (Me) sebesar 6; modus (Mo) sebesar 6 dan simpangan baku (SB) sebesar 1,21. Banyak interval kelas adalah 7 dan interval tiap-tiap kelas adalah 1. Berikut ini disajikan tabel mengenai distribusi frekuensi dari data pengalaman penggunaan internet.

Tabel 15. Distribusi Frekuensi Skor Persepsi siswa Tentang Pengalaman Penggunaan Internet

KELOMPOK KELAS	INTERVAL KELAS	FREKUENSI ABSOLUT	PERSENTASE %
1	2	1	1,61
2	3	1	1,61
3	4	4	6,45
4	5	19	30,65
5	6	20	32,26
6	7	12	19,35
7	8	5	8,06
JUMLAH		62	100

Apabila ditampilkan dalam bentuk lain, maka dapat digambarkan histogram berikut ini :



Gambar 7. Histogram Distribusi Persepsi Siswa Terhadap Pengalaman Penggunaan Internet

Berdasarkan distribusi frekuensi pada tabel dapat diketahui frekuensi tertinggi terdapat pada interval 5 yang mempunyai rentang nilai 6 sebanyak 20 siswa. Untuk mengetahui tingkat pengalaman penggunaan internet berdasarkan normal kecenderungan deskriptif maka diperoleh harga :

- Harga rata-rata ideal (M_i) sebesar 5
- Standard deviasi ideal (S_{di}) sebesar 1

Berdasarkan harga rata-rata diatas dari harga skor pengalaman penggunaan internet maka dapat ditentukan distribusi persepsi siswa tentang pengalaman penggunaan internet seperti pada tabel berikut ini :

Tabel 16. Distribusi Kecenderungan Persepsi Siswa Tentang Pengalaman Penggunaan Internet

kategori	skor	Pengalaman Penggunaan Internet (X2)	persentase
Sangat Tinggi	> 6,5	17	27,42
Tinggi	5- 6,5	20	32,26
Rendah	3,5 - 5	23	37,10
Sangat Rendah	< 3,5	2	3,23
TOTAL		62	100

Dari tabel distribusi kecenderungan persepsi siswa tentang pengalaman penggunaan Internet terlihat bahwa kecenderungan persepsi siswa tentang pengalaman penggunaan internet termasuk pada kategori sangat tinggi . Jadi persepsi siswa tentang pengalaman penggunaan internet dalam kategori sangat baik.

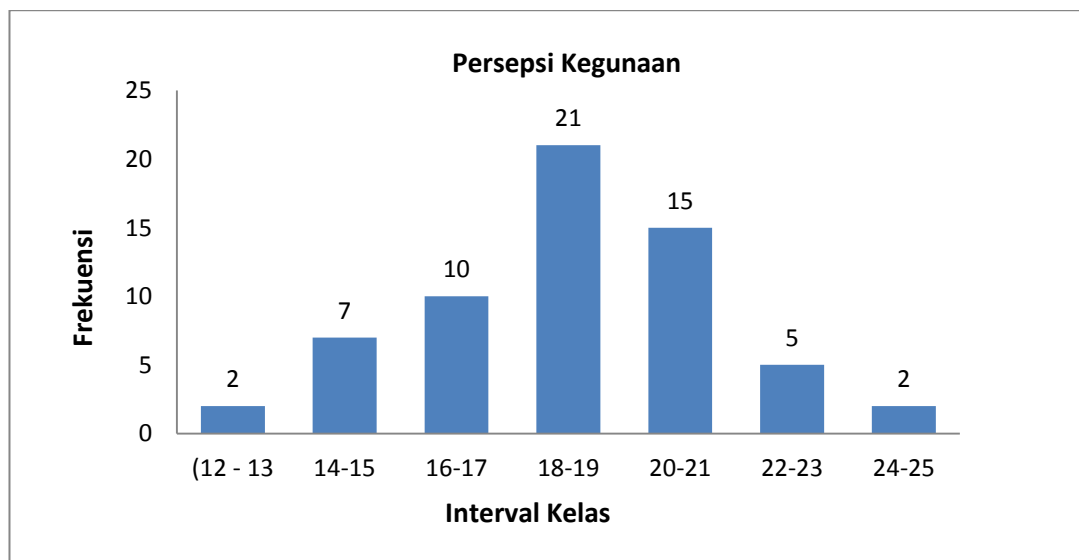
3. Persepsi Kegunaan

Mengukur variabel Persepsi Kegunaan diperoleh dengan menggunakan analisis deskripsi data. Dari data statistik induk penelitian seperti pada lampiran diketahui skor variabel Persepsi Kegunaan memiliki skor terendah 13 dan skor tertinggi 24, sehingga rentang nilainya sebesar 11. Dari hasil perhitungan diperoleh harga rerata (M) sebesar 18,56; median (Me) sebesar 19; modus (Mo) sebesar 18 dan simpangan baku (SB) sebesar 2,56. Banyak interval kelas adalah 7 dan interval tiap-tiap kelas adalah 2. Berikut ini disajikan tabel mengenai distribusi frekuensi dari data persepsi kegunaan.

Tabel 17. Distribusi Frekuensi Skor Persepsi siswa Tentang Persepsi Kegunaan

KELOMPOK KELAS	INTERVAL KELAS			FREKUENSI ABSOLUT	PERSENTASE %
1	24	-	25	2	3,23
2	22	-	23	5	8,06
3	20	-	21	15	24,19
4	18	-	19	21	33,87
5	16	-	17	10	16,13
6	14	-	15	7	11,29
7	12	-	13	2	3,23
JUMLAH				62	100

Apabila ditampilkan dalam bentuk lain, maka dapat digambarkan histogram berikut ini :



Gambar 8. Histogram Distribusi Persepsi Siswa Terhadap Persepsi Kegunaan

Berdasarkan distribusi frekuensi pada tabel dapat diketahui frekuensi tertinggi terdapat pada interval 4 yang mempunyai rentang nilai 18-19 sebanyak 21 siswa. Untuk mengetahui tingkat pengalaman penggunaan komputer berdasarkan normal kecenderungan deskriptif maka diperoleh harga :

- Harga rata-rata ideal (M_i) sebesar 18,5
- Standard deviasi ideal (S_{di}) sebesar 1,833

Berdasarkan harga rata-rata diatas dari harga skor persepsi kegunaan maka dapat ditentukan distribusi persepsi siswa tentang persepsi kegunaan seperti pada tabel berikut ini :

Tabel 18. Distribusi Kecenderungan Persepsi Siswa Tentang Persepsi Kegunaan

kategori	skor	Persepsi Kegunaan (X3)	persentase
Sangat Tinggi	> 21,3	7	11,29
Tinggi	18,5- 21,3	25	40,32
Rendah	15,8 - 18,5	21	33,87
Sangat Rendah	< 15,8	9	14,52
TOTAL		62	100

Dari tabel distribusi kecenderungan persepsi siswa tentang persepsi kegunaan terlihat bahwa kecenderungan persepsi siswa tentang persepsi kegunaan termasuk pada kategori tinggi. Jadi persepsi siswa tentang Persepsi Kegunaan dalam kategori baik.

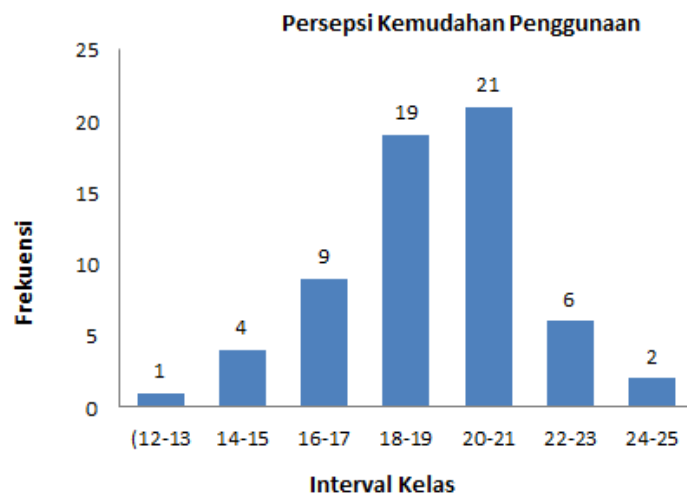
4. Persepsi Kemudahan Penggunaan

Mengukur variabel Persepsi Kemudahan Penggunaan diperoleh dengan menggunakan analisis deskripsi data. Dari data statistik induk penelitian seperti pada lampiran diketahui skor variabel Persepsi Kemudahan Penggunaan memiliki skor terendah 12 dan skor tertinggi 24, sehingga rentang nilainya sebesar 12. Dari hasil perhitungan diperoleh harga rerata (M) sebesar 19,09; median (Me) sebesar 19; modus (Mo) sebesar 20 dan simpangan baku (SB) sebesar 2,38. Banyak interval kelas adalah 7 dan interval tiap-tiap kelas adalah 2. Berikut ini disajikan tabel mengenai distribusi frekuensi dari data Persepsi Kemudahan Penggunaan.

Tabel 19. Distribusi Frekuensi Skor Persepsi siswa Tentang Persepsi Kemudahan Penggunaan

KELOMPOK KELAS	INTERVAL KELAS			FREKUENSI ABSOLUT	PERSENTASE %
1	24	-	25	2	3,23
2	22	-	23	6	9,68
3	20	-	21	21	33,87
4	18	-	19	19	30,65
5	16	-	17	9	14,52
6	14	-	15	4	6,45
7	12	-	13	1	1,61
JUMLAH				62	100

Apabila ditampilkan dalam bentuk lain, maka dapat digambarkan histogram berikut ini :



Gambar 9. Histogram Distribusi Persepsi Siswa Terhadap Persepsi Kemudahan Penggunaan

Berdasarkan distribusi frekuensi pada tabel dapat diketahui frekuensi tertinggi terdapat pada interval 5 yang mempunyai rentang nilai 20-21 sebanyak 21 siswa. Untuk mengetahui tingkat Persepsi Kemudahan Penggunaan berdasarkan normal kecenderungan deskriptif maka diperoleh harga :

- Harga rata-rata ideal (M_i) sebesar 18
- Standard deviasi ideal (S_{di}) sebesar 2

Berdasarkan harga rata-rata diatas dari harga skor Persepsi Kemudahan Penggunaan maka dapat ditentukan distribusi persepsi siswa tentang Persepsi Kemudahan Penggunaan seperti pada tabel berikut ini :

Tabel 20. Distribusi Kecenderungan Persepsi Siswa Tentang Persepsi Kemudahan Penggunaan

kategori	skor	Persepsi Kemudahan Penggunaan (X4)	persentase
Sangat Tinggi	>21	8	12,90
Tinggi	18- 21	31	50,00
Rendah	15 - 18	18	29,03
Sangat Rendah	< 15	5	8,06
TOTAL		62	100

Dari tabel distribusi kecenderungan persepsi siswa tentang Persepsi Kemudahan Penggunaan terlihat bahwa kecenderungan persepsi siswa tentang Persepsi Kemudahan Penggunaan termasuk pada kategori tinggi. Jadi persepsi siswa tentang Persepsi Kemudahan Penggunaan dalam kategori baik.

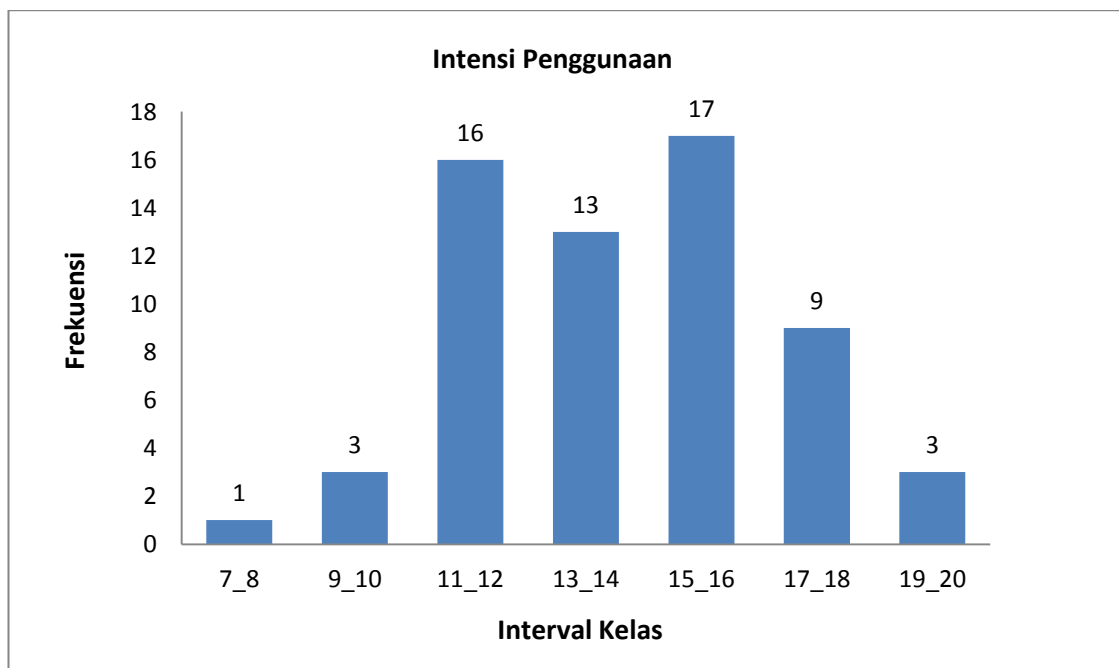
5. Intensi Penggunaan

Mengukur variabel Intensi Penggunaan diperoleh dengan menggunakan analisis deskripsi data. Dari data statistik induk penelitian seperti pada lampiran diketahui skor variabel Intensi Penggunaan memiliki skor terendah 7 dan skor tertinggi 20, sehingga rentang nilainya sebesar 13. Dari hasil perhitungan diperoleh harga rerata (M) sebesar 14,06; median (Me) sebesar 14; modus (Mo) sebesar 15 dan simpangan baku (SB) sebesar 2,70. Banyak interval kelas adalah 7 dan interval tiap-tiap kelas adalah 2. Berikut ini disajikan tabel mengenai distribusi frekuensi dari data pengalaman penggunaan komputer.

Tabel 21. Distribusi Frekuensi Skor Persepsi siswa Tentang Intensi Penggunaan

KELOMPOK KELAS	INTERVAL KELAS			FREKUENSI ABSOLUT	PERSENTASE %
1	19	-	20	3	4,84
2	17	-	18	9	14,52
3	15	-	16	17	27,42
4	13	-	14	13	20,97
5	11	-	12	16	25,81
6	9	-	10	3	4,84
7	7	-	8	1	1,61
JUMLAH				62	100

Apabila ditampilkan dalam bentuk lain, maka dapat digambarkan histogram berikut ini :



Gambar 10. Histogram Distribusi Persepsi Siswa Terhadap Intensi Penggunaan

Berdasarkan distribusi frekuensi pada tabel dapat diketahui frekuensi tertinggi terdapat pada interval 3 yang mempunyai rentang nilai 15-16 sebanyak 17 siswa. Untuk mengetahui tingkat Intensi Penggunaan berdasarkan normal kecenderungan deskriptif maka diperoleh harga :

a) Harga rata-rata ideal (M_i) sebesar 13,5

b) Standard deviasi ideal (Sdi) sebesar 2,17

Berdasarkan harga rata-rata diatas dari harga skor Intensi Penggunaan maka dapat ditentukan distribusi persepsi siswa tentang Intensi Penggunaan seperti pada tabel berikut ini :

Tabel 22. Distribusi Kecenderungan Persepsi Siswa Tentang Intensi Penggunaan

kategori	skor	Intensi Penggunaan (X5)	persentase
Sangat Tinggi	> 16,75	12	19,35
Tinggi	13,5- 16,75	24	38,71
Rendah	10,25 - 13,5	22	35,48
Sangat Rendah	< 10,25	4	6,45
TOTAL		62	100

Dari tabel distribusi kecenderungan persepsi siswa tentang Intensi Penggunaan terlihat bahwa kecenderungan persepsi siswa tentang Intensi Penggunaan termasuk pada kategori tinggi. Jadi persepsi siswa tentang Intensi Penggunaan dalam kategori baik.

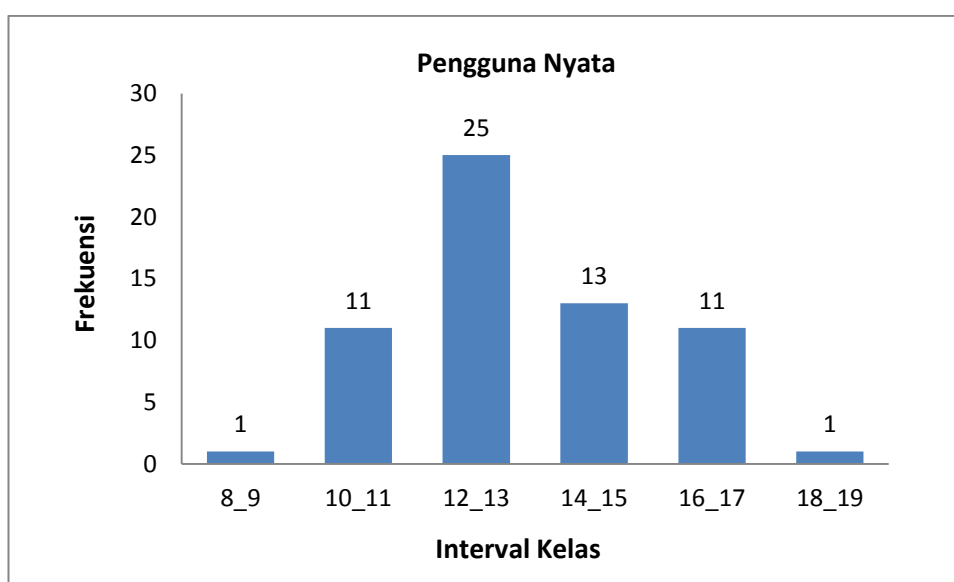
6. Pengguna Nyata

Mengukur variabel Penggunaan Nyata diperoleh dengan menggunakan analisis deskripsi data. Dari data statistik induk penelitian seperti pada lampiran diketahui skor variabel Penggunaan Nyata memiliki skor terendah 8 dan skor tertinggi 18, sehingga rentang nilainya sebesar 10. Dari hasil perhitungan diperoleh harga rerata (M) sebesar 13,20; median (Me) sebesar 13; modus (Mo) sebesar 12 dan simpangan baku (SB) sebesar 2,21. Banyak interval kelas adalah 6 dan interval tiap-tiap kelas adalah 2. Berikut ini disajikan tabel mengenai distribusi frekuensi dari data Penggunaan Nyata.

Tabel 23. Distribusi Frekuensi Skor Persepsi siswa Tentang Penggunaan Nyata

KELOMPOK KELAS	INTERVAL KELAS			FREKUENSI ABSOLUT	PERSENTASE %
1	18	-	19	1	1,61
2	16	-	17	11	17,74
3	14	-	15	13	20,97
4	12	-	13	25	40,32
5	10	-	11	11	17,74
6	8	-	9	1	1,61
JUMLAH				62	100

Apabila ditampilkan dalam bentuk lain, maka dapat digambarkan histogram berikut ini :



Gambar 11. Histogram Distribusi Persepsi Siswa Terhadap Pengguna Nyata

Berdasarkan distribusi frekuensi pada tabel dapat diketahui frekuensi tertinggi terdapat pada interval 4 yang mempunyai rentang nilai 12-13 sebanyak 25 siswa. Untuk mengetahui tingkat Pengguna Nyata berdasarkan normal kecenderungan deskriptif maka diperoleh harga :

- Harga rata-rata ideal (M_i) sebesar 13
- Standard deviasi ideal (S_{di}) sebesar 1,67

Berdasarkan harga rata-rata diatas dari harga skor Pengguna Nyata maka dapat ditentukan distribusi persepsi siswa tentang Pengguna Nyata seperti pada tabel berikut ini :

Tabel 24. Distribusi Kecenderungan Persepsi Siswa Tentang Pengguna Nyata

kategori	skor	Pengguna Nyata (X6)	persentase
Sangat Tinggi	> 15,5	12	19,35
Tinggi	13- 15,5	13	20,97
Rendah	10,5 - 13	30	48,39
Sangat Rendah	< 10,5	7	11,29
TOTAL		62	100

Dari tabel distribusi kecenderungan persepsi siswa tentang Pengguna Nyata terlihat bahwa kecenderungan persepsi siswa tentang Pengguna Nyata termasuk pada kategori rendah. Jadi persepsi siswa tentang Pengguna Nyata dalam kategori kurang baik.

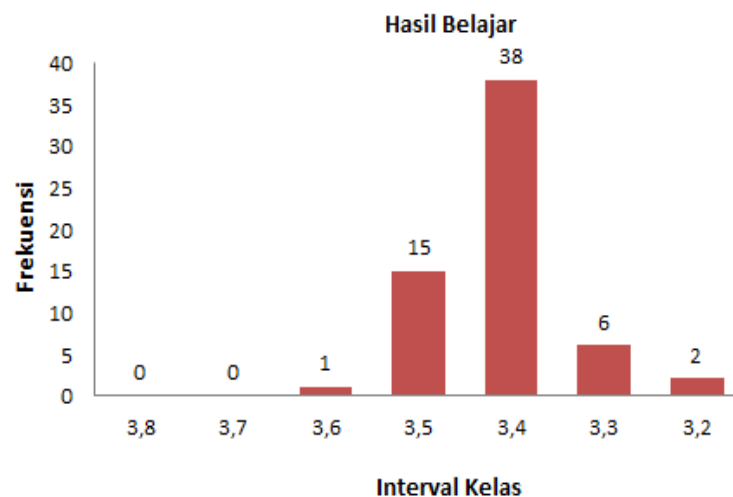
7. Hasil Belajar

Dari data statistik induk penelitian seperti pada lampiran diketahui skor variabel Hasil Belajar Simulasi Digital memiliki skor terendah 3,16 dan skor tertinggi 3,60 , sehingga rentang nilainya sebesar 0,44. Dari hasil perhitungan diperoleh harga rerata (M) sebesar 3,38; median (Me) sebesar 3,4; modus (Mo) sebesar 3,4 dan simpangan baku (SB) sebesar 0,08. Banyak interval kelas adalah 7 dan interval tiap-tiap kelas adalah 1. Berikut ini disajikan tabel mengenai distribusi frekuensi dari data Hasil Belajar Simulasi Digital.

Tabel 25. Distribusi Frekuensi Skor Hasil Belajar Simulasi Digital

KELOMPOK KELAS	INTERVAL KELAS	FREKUENSI ABSOLUT	PERSENTASE %
1	3,8	0	0,00
2	3,7	0	0,00
3	3,6	1	1,61
4	3,5	15	24,19
5	3,4	38	61,29
6	3,3	6	9,68
7	3,2	2	3,23
JUMLAH		62	100

Apabila ditampilkan dalam bentuk lain, maka dapat digambarkan histogram berikut ini :



Gambar 12. Histogram Distribusi Hasil Belajar Simulasi Digital

Berdasarkan distribusi frekuensi pada tabel dapat diketahui frekuensi tertinggi terdapat pada interval 5 yang mempunyai rentang nilai 3,4 sebanyak 38 siswa. Untuk mengetahui tingkat Hasil Belajar Simulasi Digital berdasarkan normal kecenderungan deskriptif maka diperoleh harga :

- Harga rata-rata ideal (M_i) sebesar 3,38
- Standard deviasi ideal (S_{di}) sebesar 0,07

Berdasarkan harga rata-rata diatas dari harga skor Hasil Belajar Simulasi Digital maka dapat ditentukan distribusi Hasil Belajar Simulasi Digital seperti pada tabel berikut ini :

Tabel 26. Distribusi Kecenderungan Hasil Belajar Simulasi Digital

kategori	skor	Hasil Belajar Simulasi Digital (X7)	persentase
Sangat Tinggi	> 3,64	0	0,00
Tinggi	3,48- 3,65	9	14,52
Rendah	3,32 - 3,48	43	69,35
Sangat Rendah	< 3,32	10	16,13
TOTAL		62	100

Dari tabel distribusi kecenderungan Hasil Belajar Simulasi Digital terlihat bahwa kecenderungan Hasil Belajar Simulasi Digital termasuk pada kategori rendah. Jadi Hasil Belajar Simulasi Digital dalam kategori kurang baik.

B. Validitas Dan Reliabilitas Instrumen

Pada penelitian ini menggunakan instrumen penelitian berupa angket yang disusun berdasarkan model pendekatan *Technology Acceptance Model (TAM)* yang terdiri dari beberapa variabel yaitu pengalaman penggunaan komputer, pengalaman penggunaan internet, persepsi kegunaan, persepsi kemudahan penggunaan, intensi penggunaan, pengguna nyata, dan hasil belajar. Masing-masing variabel mempunyai pernyataan yang berjumlah 3 buah untuk pengalaman penggunaan komputer, 2 untuk pengalaman penggunaan internet, 6 buah untuk persepsi kegunaan, 6 untuk persepsi kemudahan penggunaan, 5 untuk intensi penggunaan dan 5 untuk pengguna nyata, sedangkan untuk hasil belajar diambil dari hasil belajar simulasi digital kelas X RPL.

Sebelum melakukan penelitian dilakukan pengujian instrument penelitian terlebih dahulu, pengujian yang dilakukan adalah Uji Validitas dan Uji Reliabilitas butir pernyataan pada masing-masing variabel.

1. Uji Validitas

Sugiyono (2010: 173) menjelaskan bahwa "Instrumen yang valid berarti alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data (mengukur) itu valid. Valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur". Instrumen yang valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang hendak diukur.

Validitas ini diperoleh dengan cara meminta sejumlah ahli (*Judgment Expert*), uji validitas dengan *expert judgement* bertujuan untuk mengavaluasi secara sistematis butir butir yang telah disusun peneliti kemudian dikonsultasikan dengan ahli dibidangnya sampai instrument tersebut valid.

Selanjutnya untuk menginteprestasikan harga r tiap-tiap butir adalah dengan cara membandingkan harga r_{Hitung} dengan harga r_{Tabel} . Pada penelitian ini instrument dikatakan valid apabila $r_{\text{Hitung}} > 0,250$. Intrumen yang dikatakan valid apabila r_{Hitung} lebih besar atau sama dengan r_{Tabel} pada taraf signifikan 5%. Berikut ini hasil uji validasi setiap variabel.

Tabel 27. Hasil Validasi Pengalaman Penggunaan Komputer

No	r hitung	r tabel	Keterangan
1	0,670	0,250	Valid
2	0,560	0,250	Valid
3	0,570	0,250	Valid

Tabel 28. Hasil Validasi Pengalaman Penggunaan Internet

No	r hitung	r tabel	Keterangan
1	0,810	0,250	Valid
2	0,750	0,250	Valid

Tabel 29. Hasil Validasi Persepsi Kegunaan

No	r hitung	r tabel	Keterangan
1	0,67	0,250	Valid
2	0,655	0,250	Valid
3	0,715	0,250	Valid
4	0,634	0,250	Valid
5	0,542	0,250	Valid
6	0,66	0,250	Valid

Tabel 30. Hasil Validasi Persepsi Kemudahan Penggunaan

No	r hitung	r tabel	Keterangan
1	0,474	0,250	Valid
2	0,734	0,250	Valid
3	0,569	0,250	Valid
4	0,744	0,250	Valid
5	0,447	0,250	Valid
6	0,674	0,250	Valid

Tabel 31. Hasil Validasi Intensi Penggunaan

No	r hitung	r tabel	Keterangan
1	0,642	0,250	Valid
2	0,758	0,250	Valid
3	0,844	0,250	Valid
4	0,778	0,250	Valid
5	0,796	0,250	Valid

Tabel 32. Hasil Validasi Pengguna Nyata

No	r hitung	r tabel	Keterangan
1	0,591	0,250	Valid
2	0,724	0,250	Valid
3	0,689	0,250	Valid
4	0,69	0,250	Valid
5	0,535	0,250	Valid

Dari hasil yang didapatkan pada tabel-tabel diatas dan perhitungan uji validitas menggunakan bantuan Ms.Excel maka dapat diketahui tidak ditemukan butir soal yang tidak valid, sehingga semua butir angket pernyataan dapat digunakan. Tabel hasil penghitungan disertakan pada lampiran penelitian.

2. Uji Reliabilitas

Suatu instrumen yang reliabel adalah instrumen yang bila digunakan beberapa kali akan menghasilkan data yang sama. Untuk menguji reliabilitas instrumen, menurut Sugiyono (2014: 183) dapat digunakan teknik *Alpha Cronbach*. Uji reliabilitas apabila $\alpha \geq 0,6$ maka dinyatakan reliabel. Peneliti menggunakan rumus *Alpha Cronbach* karena instrumen yang digunakan merupakan kuesioner yang berisi skor.

Perhitungan uji reliabilitas ini dibantu menggunakan *software SPSS*. Hasil yang didapatkan untuk nilai reliabilitasnya dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 33. Data hasil penghitungan reliabilitas

Variabel	Nilai Reliabilitas
Pengalaman Penggunaan Komputer	0,648
Pengalaman penggunaan internet	0,662
Persepsi kegunaan	0,704
Persepsi kemudahan penggunaan	0,718
Intensi Pengguna	0,824
Pengguna Nyata	0,651

Dari tabel perhitungan reliabilitas diatas dapat diketahui nilai reliabilitasnya $> 0,6$, sehingga dapat disimpulkan bahwa instrumen ini dapat dikatakan reliabel.

C. Pengujian Persyaratan Analisis

Sebelum data ubahan dianalisis dengan analisis regresi, maka penelitian ini terlebih dahulu akan dilakukan uji persyaratan analisis meliputi uji normalitas, uji linieritas dan uji multikolinearitas.

1. Pengujian Normalitas

Pengujian normalitas dalam hal ini untuk mengetahui distribusi data penelitian. Teknik analisis yang digunakan untuk uji normalitas dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan metode *Kolmogorov-Smirnov* dengan bantuan perangkat lunak *SPSS 21.0*. Data dapat dikatakan terdistribusi normal apabila taraf signifikansi *Kolmogorov-Smirnov* lebih dari 0,05. Uji normalitas dapat dilihat pada tabel dibawa ini.

Tabel 34. Uji Normalitas Angket

		P persepsi Kemudahan Penggunaan	P persepsi Kegunaan	Intensi	Penggunaan Nyata	Pengalaman Penggunaan Komputer	Pengalaman Penggunaan Internet	Hasil Belajar
N		62	62	62	62	62	62	62
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	19.39	18.56	14.06	13.40	8.89	5.81	3.3863
	Std. Deviation	2.213	2.565	2.703	2.184	1.320	1.212	.07808
	Absolute	.109	.106	.107	.111	.163	.162	.172
Most Extreme Differences	Positive	.084	.078	.107	.111	.159	.162	.172
	Negative	-.109	-.106	-.103	-.108	-.163	-.160	-.166
Kolmogorov-Smirnov Z		.859	.838	.839	.872	1.284	1.279	1.356
Asymp. Sig. (2-tailed)		.452	.484	.482	.433	.074	.076	.051

a. Uji Normalitas Pengalaman Penggunaan Komputer

Berdasarkan tabel 34, diketahui bahwa taraf signifikansi *Kolmogorov-Smirnov* untuk Pengalaman Penggunaan Komputer adalah 0,074. Berdasarkan taraf signifikansi diatas dapat diketahui bahwa data terdistribusi normal karena 0,074 lebih besar dari 0,05.

b. Uji Normalitas Pengalaman Penggunaan Internet

Berdasarkan tabel 34, diketahui bahwa taraf signifikansi *Kolmogorov-Smirnov* untuk Pengalaman Penggunaan Internet adalah 0,076. Berdasarkan taraf signifikansi diatas dapat diketahui bahwa data terdistribusi normal karena 0,076 lebih besar dari 0,05.

c. Uji Normalitas Persepsi Kemudahan Penggunaan

Berdasarkan tabel 34, diketahui bahwa taraf signifikansi *Kolmogorov-Smirnov* untuk Persepsi Kemudahan Penggunaan adalah 0,452. Berdasarkan taraf signifikansi diatas dapat diketahui bahwa data terdistribusi normal karena 0,452 lebih besar dari 0,05.

d. Uji Normalitas Persepsi Kegunaan

Berdasarkan tabel 34, diketahui bahwa taraf signifikansi *Kolmogorov-Smirnov* untuk Persepsi Kegunaan adalah 0,484. Berdasarkan taraf signifikansi diatas dapat diketahui bahwa data terdistribusi normal karena 0,484 lebih besar dari 0,05.

e. Uji Normalitas Intensi Penggunaan

Berdasarkan tabel 34, diketahui bahwa taraf signifikansi *Kolmogorov-Smirnov* untuk Intensi Penggunaan adalah 0,482. Berdasarkan taraf signifikansi diatas dapat diketahui bahwa data terdistribusi normal karena 0,482 lebih besar dari 0,05.

f. Uji Normalitas Pengguna Nyata

Berdasarkan tabel 34, diketahui bahwa taraf signifikansi *Kolmogorov-Smirnov* untuk Pengguna Nyata adalah 0,433. Berdasarkan taraf signifikansi diatas dapat diketahui bahwa data terdistribusi normal karena 0,433 lebih besar dari 0,05.

g. Uji Normalitas Hasil Belajar

Berdasarkan tabel 34, diketahui bahwa taraf signifikansi *Kolmogorov-Smirnov* untuk Hasil Belajar adalah 0,074. Berdasarkan taraf signifikansi diatas

dapat diketahui bahwa data terdistribusi normal karena 0,051 lebih besar dari 0,05.

2. Pengujian Linearitas

Uji linearitas dilakukan untuk mengetahui adanya hubungan yang linear atau tidak secara signifikan antara 2 variabel. Uji linearitas yang dilakukan dalam penelitian ini menggunakan rumus regresi linear melalui program *SPSS* 21.0. kriteria pengambilan keputusan linear atau tidaknya antar dua variabel di uji menggunakan taraf signifikansi 0,05. Dua variabel dikatakan mempunyai hubungan linear apabila nilai signifikansinya kurang dari 0,05.

a. Persamaan H1

Tabel 35. Tabel Uji Linearitas H1

			ANOVA Table			
			Sum of Squares	df	Mean Square	F
(Combined)			61.366	6	10.228	1.655
Persepsi Kegunaan*	Between Groups	Linearity	19.025	1	19.025	3.979
Pengalaman Penggunaan		Deviation from Linearity	42.340	5	8.468	1.370
Komputer	Within Groups		339.876	55	6.180	
Total			401.242	61		

Pada tabel 35 dapat diketahui nilai signifikansi *Linearity* antara variabel Pengalaman Penggunaan Komputer (X) terhadap Persepsi Kegunaan (Y) sebesar 0,045. Karena nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa antara variabel Pengalaman Penggunaan Komputer terhadap Persepsi Kegunaan terdapat hubungan yang linear.

b. Persamaan H2

Tabel 36. Tabel Uji Linearitas H2

ANOVA Table			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
		(Combined)	53.588	6	8.931	2.004	.081
Persepsi Kemudahan	Between Groups	Linearity	.997	1	.997	3.224	.038
Penggunaan * Pengalaman		Deviation from Linearity	52.591	5	10.518	2.360	.052
Penggunaan Komputer	Within Groups		245.121	55	4.457		
	Total		298.710	61			

Pada tabel 36 dapat diketahui nilai signifikansi *Linearity* antara variabel Pengalaman Penggunaan Komputer (X) terhadap Persepsi Kemudahan Penggunaan (Y) sebesar 0,038. Karena nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa antara variabel Pengalaman Penggunaan Komputer terhadap Persepsi Kemudahan Penggunaan terdapat hubungan yang linear.

c. Persamaan H3

Tabel 37. Uji Linearitas H3

ANOVA Table			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
		(Combined)	54.134	6	9.022	1.430	.020
Persepsi Kegunaan *	Between Groups	Linearity	.254	1	.254	5.040	.032
Pengalaman Penggunaan Internet		Deviation from Linearity	53.880	5	10.776	1.707	.148
	Within Groups		347.108	55	6.311		
	Total		401.242	61			

Pada tabel 37 dapat diketahui nilai signifikansi *Linearity* antara variabel Pengalaman Penggunaan Internet (X) terhadap Persepsi Kegunaan (Y) sebesar 0,032. Karena nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa antara variabel Pengalaman Penggunaan Internet terhadap Persepsi Kegunaan terdapat hubungan yang linear.

d. Persamaan H4

Tabel 38. Uji Linearitas H4

ANOVA Table							
			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
(Combined)			13.920	6	2.320	1.448	.043
Persepsi Kemudahan	Between Groups	Linearity	.062	1	.062	2.012	.013
Penggunaan * Pengalaman		Deviation from Linearity	13.858	5	2.772	.535	.749
Penggunaan Internet	Within Groups		284.789	55	5.178		
Total			298.710	61			

Pada tabel 38 dapat diketahui nilai signifikansi *Linearity* antara variabel Pengalaman Penggunaan Internet (X) terhadap Persepsi Kemudahan Penggunaan (Y) sebesar 0,013. Karena nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa antara variabel Pengalaman Penggunaan Internet terhadap Persepsi Kemudahan Penggunaan terdapat hubungan yang linear.

e. Persamaan H5

Tabel 39. Uji Linearitas H5

ANOVA Table							
			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
		(Combined)	128.897	10	12.890	2.414	.020
Persepsi Kegunaan *	Between Groups	Linearity	36.524	1	36.524	6.840	.012
Persepsi Kemudahan		Deviation from Linearity	92.373	9	10.264	1.922	.070
Penggunaan	Within Groups		272.344	51	5.340		
	Total		401.242	61			

Pada tabel 39 dapat diketahui nilai signifikansi *Linearity* antara variabel Persepsi Kemudahan Penggunaan (X) terhadap Persepsi Kegunaan (Y) sebesar 0,012. Karena nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa antara variabel Persepsi Kemudahan Penggunaan terhadap Persepsi Kegunaan terdapat hubungan yang linear.

f. Persamaan H6

Tabel 40. Uji Linearitas H6

ANOVA Table				Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
(Combined)				125.397	10	12.540	1.996	.043
Intensi * Persepsi Kemudahan Penggunaan	Between Groups	Linearity		41.584	1	41.584	6.620	.013
		Deviation from Linearity		83.814	9	9.313	1.483	.180
	Within Groups			320.344	51	6.281		
Total				445.742	61			

Pada tabel 40 dapat diketahui nilai signifikansi *Linearity* antara variabel Persepsi Kemudahan Penggunaan (X) terhadap Intensi Penggunaan (Y) sebesar 0,013. Karena nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa antara variabel Persepsi Kemudahan Penggunaan terhadap Intensi Penggunaan terdapat hubungan yang linear.

g. Persamaan H7

Tabel 41. Uji Linearitas H7

ANOVA Table				Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
(Combined)				208.062	11	18.915	3.979	.000
Intensi * Persepsi Kegunaan	Between Groups	Linearity		124.764	1	124.764	26.246	.000
		Deviation from Linearity		83.298	10	8.330	1.752	.095
	Within Groups			237.680	50	4.754		
Total				445.742	61			

Pada tabel 41 dapat diketahui nilai signifikansi *Linearity* antara variabel Persepsi Kegunaan (X) terhadap Intensi Penggunaan (Y) sebesar 0,000. Karena nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa antara variabel Persepsi Kegunaan terhadap Intensi Penggunaan terdapat hubungan yang linear.

h. Persamaan H8

Tabel 42. Uji Linearitas H8

ANOVA Table				Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
(Combined)				125.088	12	10.424	3.080	.003
Between Groups								
Linearity				94.637	1	94.637	27.964	.000
Deviation from Linearity				30.451	11	2.768	.818	.623
Within Groups				165.831	49	3.384		
Total				290.919	61			

Pada tabel 42 dapat diketahui nilai signifikansi *Linearity* antara variabel Intensi Penggunaan (X) terhadap Penggunaan Nyata (Y) sebesar 0,000. Karena nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa antara variabel Intensi Penggunaan terhadap Pengguna Nyata terdapat hubungan yang linear.

i. Persamaan H9

Tabel 43. Uji Linearitas H9

ANOVA Table				Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
(Combined)				.052	9	.006	1.948	.043
Between Groups								
Linearity				.008	1	.008	3.238	.001
Deviation from Linearity				.045	8	.006	.911	.515
Within Groups				.319	52	.006		
Total				.372	61			

Pada tabel 43 dapat diketahui nilai signifikansi *Linearity* antara variabel Pengguna Nyata (X) terhadap Hasil Belajar (Y) sebesar 0,001. Karena nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa antara variabel Pengguna Nyata terhadap Hasil Belajar terdapat hubungan yang linear.

3. Pengujian Multikolinearitas

Uji Multikolineritas digunakan untuk mengetahui ada atau tidaknya penyimpangan asumsi klasik multikolinearitas, yaitu adanya hubungan linier antara variabel independen dalam model regresi. Uji ini biasa digunakan sebagai

prasyarat dalam uji model regresi. Prasyarat yang harus dipenuhi adalah tidak adanya multikolinearitas. Dalam pengujian ini dilakukan dengan melihat nilai *Variance Inflation Factor (VIF)*. Dikatakan tidak terdapat gejala multikolinearitas jika $VIF < 10$.

a. Persamaan 1

Tabel 44. Uji Multikolinearitas 1

Coefficients ^a							
Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	Collinearity Statistics	
	B	Std. Error	Beta			Tolerance	VIF
1 (Constant)	15.215	2.284		6.662	.000		
Pengalaman Penggunaan Komputer	.518	.280	.267	1.851	.069	.772	1.296
Pengalaman Penggunaan Internet	-.216	.305	-.102	-.710	.481	.772	1.296

a. Dependent Variable: Persepsi Kegunaan

Pada tabel 44 dapat diketahui untuk persamaan 1 pada masing-masing variabel independen memiliki nilai *VIF* sebesar 1,296. Maka dalam model regresi antara variabel independen tidak terdapat gejala multikolinearitas karena 1,296 lebih kecil dari 10.

b. Persamaan 2

Tabel 45. Uji Multikolinearitas 2

Coefficients ^a								
Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	Collinearity Statistics		
	B	Std. Error	Beta			Tolerance	VIF	
1	(Constant)	20.189	2.024		9.974	.000		
	Pengalaman Penggunaan Komputer	-.111	.248	-.066	-.446	.657	.772	
	Pengalaman Penggunaan Internet	.031	.270	.017	.116	.908	.772	

a. Dependent Variable: Persepsi Kemudahan Penggunaan

Pada tabel 45 dapat diketahui untuk persamaan 2 pada masing-masing variabel independen memiliki nilai *VIF* sebesar 1,296. Maka dalam model regresi antara variabel independen tidak terdapat gejala multikolinearitas karena 1,296 lebih kecil dari 10.

c. Persamaan 3

Tabel 46. Uji Multikolinearitas 3

Coefficients ^a							
Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	Collinearity Statistics	
	B	Std. Error	Beta			Tolerance	VIF
1	(Constant)	.860	2.952	.292	.772		
	Persepsi Kemudahan Penggunaan	.196	.139	.160	1.407	.165	.909
	Persepsi Kegunaan	.507	.120	.481	4.217	.000	1.100

a. Dependent Variable: *Intensi*

Pada tabel 46 dapat diketahui untuk persamaan 3 pada masing-masing variabel independen memiliki nilai *VIF* sebesar 1, 100. Maka dalam model regresi antara variabel independen tidak terdapat gejala mulikolinearitas karena 1,100 lebih kecil dari 10.

D. Pengujian Hipotesis

Hipotesis merupakan dugaan sementara dari suatu permasalahan, maka hipotesis perlu diuji akan kebenarannya. Uji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan analisis regresi sederhana untuk hipotesis pertama, kedua, ketiga, keempat, kelima, keenam, ketujuh, kedelapan, dan kesembilan. Hasil dari pengujian hipotesis pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Pengalaman Penggunaan Komputer dapat berpengaruh positif terhadap Persepsi Kegunaan dalam penggunaan *Edmodo*.

Hipotesis pertama pada penelitian ini yaitu antara X dengan Y. Uji hipotesis dilakukan dengan *SPSS Statistics 21.0*. Uji hipotesis pertama menggunakan analisis regresi sederhana. Hasil uji hipotesis pertama akan dijelaskan pada tabel 47, yaitu:

Tabel 47. Ringkasan Uji Hipotesis Pertama

Sumber	Koef	r	r^2	t	$t_{0,05}$ (60)	p	Ket
Konstanta	14,803						
Pengalaman penggunaan Komputer	0,423	0,218	0,047	1,728	1,671	0,087	Positif Signifikan

a. Persamaan Garis Regresi Linear Sederhana

Dari tabel 47 dapat dilihat nilai koefisien regresi bernilai positif yaitu 0,423. Kesimpulan yang dapat diambil adalah jika pengalaman penggunaan komputer meningkat satu satuan maka persepsi kegunaan akan meningkat sebesar 0,423 satuan, karena dapat dinyatakan dalam persamaan $Y = 14,803 + 0,423X$.

b. Koefisien Korelasi (r) X dengan Y

Nilai koefisien korelasi yang dijelaskan pada tabel 47 di atas yaitu 0,218. Karena nilai tersebut positif maka dapat disimpulkan terdapat hubungan positif antara pengalaman penggunaan komputer dengan persepsi kegunaan. Jadi, jika pengalaman penggunaan komputer meningkat maka persepsi kegunaan juga akan meningkat, begitu juga sebaliknya. Nilai koefisien korelasi 0,218 termasuk dalam kategori rendah sesuai tabel interpretasi nilai r, yaitu dalam interval 0,20 – 0,399.

c. Koefisien Determinasi (r^2) antara X dengan Y

Koefisien determinasi merupakan kuadrat dari koefisien korelasi. Berdasarkan tabel 47 didapat koefisien determinasi sebesar 0,047. Hal tersebut menunjukkan pengaruh variabel pengalaman penggunaan komputer terhadap persepsi kegunaan sebesar 4,7% sedangkan 95,3% dipengaruhi oleh variabel lain.

d. Uji Signifikansi

Uji signifikansi menggunakan metode uji t, dan didapat nilai t_{hitung} sebesar 1,728. Jika dibandingkan dengan t_{tabel} yaitu 1,671, maka $t_{hitung} (1,728) >$ dari $t_{tabel} (1,671)$. Dari nilai tersebut dapat disimpulkan bahwa variabel pengalaman penggunaan komputer memiliki pengaruh yang positif terhadap persepsi kegunaan penggunaan.

2. Pengalaman Penggunaan Komputer dapat berpengaruh positif terhadap Persepsi Kemudahan dalam penggunaan *Edmodo*.

Hipotesis kedua pada penelitian ini yaitu antara X dengan Y. Uji hipotesis dilakukan dengan *SPSS Statistics 21.0*. Uji hipotesis kedua menggunakan analisis regresi sederhana. Hasil uji hipotesis kedua akan dijelaskan pada tabel 48, yaitu:

Tabel 48. Ringkasan Uji Hipotesis kedua

Sumber	Koef	r	r^2	t	$t_{0,05}$ (60)	p	Ket
Konstanta	20,248						
Pengalaman penggunaan komputer	-0,097	0,058	0,003	-0,448	1,671	0,656	tidak Signifikan

a. Persamaan Garis Regresi Linear Sederhana

Dari tabel 48 dapat dilihat nilai koefisien regresi bernilai negatif yaitu -0,097. Kesimpulan yang dapat diambil adalah jika pengalaman penggunaan komputer menurun maka persepsi kemudahan penggunaan akan menurun sebesar -0,097, karena dapat dinyatakan dalam persamaan $Y = 20,248 + (-0,097)X$.

b. Koefisien Korelasi (r) X dengan Y

Nilai koefisien korelasi yang dijelaskan pada tabel 48 di atas yaitu 0,058. Karena nilai tersebut positif maka dapat disimpulkan terdapat hubungan positif antara pengalaman penggunaan komputer dengan persepsi kemudahan

penggunaan. Jadi, jika pengalaman penggunaan komputer meningkat maka persepsi kemudahan penggunaan juga akan meningkat, begitu juga sebaliknya. Nilai koefisien korelasi 0,058 termasuk dalam kategori sangat rendah sesuai tabel interpretasi nilai r , yaitu dalam interval 0,00 – 0,199.

c. Koefisien Determinasi (r^2) antara X dengan Y

Koefisien determinasi merupakan kuadrat dari koefisien korelasi. Berdasarkan tabel 48 didapat koefisien determinasi sebesar 0,003. Hal tersebut menunjukkan pengaruh variabel pengalaman penggunaan komputer terhadap persepsi kemudahan penggunaan sebesar 0,3% sedangkan 99,7% dipengaruhi oleh variabel lain.

d. Uji Signifikansi

Uji signifikansi menggunakan metode uji t , dan didapat nilai t_{hitung} sebesar -0,448. Jika dibandingkan dengan t_{tabel} yaitu 1,671, maka $t_{hitung} (-0,448) <$ dari $t_{tabel} (1,671)$. Dari nilai tersebut dapat disimpulkan bahwa variabel pengalaman penggunaan komputer tidak memiliki pengaruh yang positif terhadap persepsi kemudahan penggunaan.

3. Pengalaman Penggunaan Internet dapat berpengaruh positif terhadap Persepsi Kegunaan dalam penggunaan *Edmodo*.

Hipotesis ketiga pada penelitian ini yaitu antara X dengan Y. Uji hipotesis dilakukan dengan *SPSS Statistics 21.0*. Uji hipotesis ketiga menggunakan analisis regresi sederhana. Hasil uji hipotesis ketiga akan dijelaskan pada tabel 49, yaitu:

Tabel 49. Ringkasan Uji Hipotesis ketiga

Sumber	Koef	r	r^2	t	$t_{0,05}$ (60)	p	Ket
Konstanta	18,255						
Pengalaman penggunaan Internet	0,053	0,025	0,001	0,195	1,671	0,846	tidak Signifikan

a. Persamaan Garis Regresi Linear Sederhana

Dari tabel 49 dapat dilihat nilai koefisien regresi bernilai positif yaitu 0,053. Kesimpulan yang dapat diambil adalah jika pengalaman penggunaan internet meningkat satu satuan maka persepsi kegunaan akan meningkat sebesar 0,053, karena dapat dinyatakan dalam persamaan $Y = 18,255 + 0,053X$.

b. Koefisien Korelasi (r) X dengan Y

Nilai koefisien korelasi yang dijelaskan pada tabel 49 di atas yaitu 0,025. Karena nilai tersebut positif maka dapat disimpulkan terdapat hubungan positif antara pengalaman penggunaan internet dengan persepsi kegunaan. Jadi, jika pengalaman penggunaan internet meningkat maka persepsi kegunaan juga akan meningkat, begitu juga sebaliknya. Nilai koefisien korelasi 0,025 termasuk dalam kategori sangat rendah sesuai tabel interpretasi nilai r, yaitu dalam interval 0,00 – 0,199.

c. Koefisien Determinasi (r^2) antara X dengan Y

Koefisien determinasi merupakan kuadrat dari koefisien korelasi. Berdasarkan tabel 49 didapat koefisien determinasi sebesar 0,001. Hal tersebut menunjukkan pengaruh variabel pengalaman penggunaan internet terhadap persepsi kegunaan sebesar 0,1% sedangkan 99,9% dipengaruhi oleh variabel lain.

d. Uji Signifikansi

Uji signifikansi menggunakan metode uji t, dan didapat nilai t_{hitung} sebesar 0,195. Jika dibandingkan dengan t_{tabel} yaitu 1,671, maka $t_{hitung} (0,195) < \text{dari } t_{tabel} (1,671)$. Dari nilai tersebut dapat disimpulkan bahwa variabel pengalaman penggunaan internet tidak memiliki pengaruh yang positif terhadap persepsi kegunaan.

4. Pengalaman Penggunaan Internet dapat berpengaruh positif terhadap Persepsi Kemudahan dalam penggunaan Edmodo.

Hipotesis keempat pada penelitian ini yaitu antara X dengan Y. Uji hipotesis dilakukan dengan *SPSS Statistics 21.0*. Uji hipotesis keempat menggunakan analisis regresi sederhana. Hasil uji hipotesis keempat akan dijelaskan pada tabel 50, yaitu:

Tabel 50. Ringkasan Uji Hipotesis keempat

Sumber	Koef	r	r^2	t	$t_{0,05}$ (60)	p	Ket
Konstanta	19.540						
Pengalaman penggunaan Internet	-0,026	0,014	0,000	-0,111	1,671	0,912	tidak Signifikan

a. Persamaan Garis Regresi Linear Sederhana

Dari tabel 50 dapat dilihat nilai koefisien regresi bernilai negatif yaitu -0,026. Kesimpulan yang dapat diambil adalah jika pengalaman penggunaan internet menurun maka persepsi kemudahan penggunaan akan menurun sebesar -0,026, karena dapat dinyatakan dalam persamaan $Y = 19,540 + (-0,026)X$.

b. Koefisien Korelasi (r) X dengan Y

Nilai koefisien korelasi yang dijelaskan pada tabel 50 di atas yaitu 0,014. Karena nilai tersebut positif maka dapat disimpulkan terdapat hubungan positif

antara pengalaman penggunaan internet dengan persepsi kemudahan penggunaan. Jadi, jika pengalaman penggunaan internet meningkat maka persepsi kemudahan penggunaan juga akan meningkat, begitu juga sebaliknya. Nilai koefisien korelasi 0,014 termasuk dalam kategori sangat rendah sesuai tabel interpretasi nilai r , yaitu dalam interval 0,00 – 0,199.

c. Koefisien Determinasi (r^2) antara X dengan Y

Koefisien determinasi merupakan kuadrat dari koefisien korelasi. Berdasarkan tabel 50 didapat koefisien determinasi sebesar 0,000. Hal tersebut menunjukkan pengaruh variabel pengalaman penggunaan internet terhadap persepsi kemudahan penggunaan sebesar 0% sedangkan 100% dipengaruhi oleh variabel lain.

d. Uji Signifikansi

Uji signifikansi menggunakan metode uji t , dan didapat nilai t_{hitung} sebesar -0,111. Jika dibandingkan dengan t_{tabel} yaitu 1,671, maka $t_{hitung} (-0,111) <$ dari $t_{tabel} (1,671)$. Dari nilai tersebut dapat disimpulkan bahwa variabel pengalaman penggunaan internet tidak memiliki pengaruh yang positif terhadap persepsi kemudahan penggunaan.

5. Persepsi Kemudahan Penggunaan berpengaruh positif terhadap Persepsi Kegunaan dalam penggunaan *edmodo*.

Hipotesis kelima pada penelitian ini yaitu antara X dengan Y. Uji hipotesis dilakukan dengan *SPSS Statistics 21.0*. Uji hipotesis kelima menggunakan analisis regresi sederhana. Hasil uji hipotesis kelima akan dijelaskan pada tabel 51, yaitu:

Tabel 51. Ringkasan Uji Hipotesis kelima

Sumber	Koef	r	r^2	t	$t_{0,05}$ (60)	p	Ket
Konstanta	11,785						
Persepsi Kemudahan Penggunaan	0,350	0,302	0,091	2,451	1,671	0,017	Positif Signifikan

a. Persamaan Garis Regresi Linear Sederhana

Dari tabel 51 dapat dilihat nilai koefisien regresi bernilai positif yaitu 0,350. Kesimpulan yang dapat diambil adalah jika persepsi kemudahan penggunaan meningkat satu satuan maka persepsi kegunaan akan meningkat sebesar 0,350, karena dapat dinyatakan dalam persamaan $Y = 11,785 + 0,350X$.

b. Koefisien Korelasi (r) X dengan Y

Nilai koefisien korelasi yang dijelaskan pada tabel 51 di atas yaitu 0,302. Karena nilai tersebut positif maka dapat disimpulkan terdapat hubungan positif antara persepsi kemudahan penggunaan dengan persepsi kegunaan. Jadi, jika persepsi kemudahan penggunaan meningkat maka persepsi kegunaan juga akan meningkat, begitu juga sebaliknya. Nilai koefisien korelasi 0,302 termasuk dalam kategori rendah sesuai tabel interpretasi nilai r, yaitu dalam interval 0,20 – 0,399.

c. Koefisien Determinasi (r^2) antara X dengan Y

Koefisien determinasi merupakan kuadrat dari koefisien korelasi. Berdasarkan tabel 51 didapat koefisien determinasi sebesar 0,091. Hal tersebut menunjukkan pengaruh variabel persepsi kemudahan penggunaan terhadap persepsi kegunaan sebesar 9,1% sedangkan 90,9% dipengaruhi oleh variabel lain.

d. Uji Signifikansi

Uji signifikansi menggunakan metode uji t, dan didapat nilai t_{hitung} sebesar 2,451. Jika dibandingkan dengan t_{tabel} yaitu 1,671, maka t_{hitung} (2,451) > dari t_{tabel} (1,671). Dari nilai tersebut dapat disimpulkan bahwa variabel persepsi kemudahan penggunaan memiliki pengaruh yang positif terhadap persepsi kegunaan.

6. Persepsi Kegunaan berpengaruh positif terhadap Intensi Penggunaan dalam penggunaan *edmodo*.

Hipotesis keenam pada penelitian ini yaitu antara X dengan Y. Uji hipotesis dilakukan dengan *SPSS Statistics 21.0*. Uji hipotesis keenam menggunakan analisis regresi sederhana. Hasil uji hipotesis keenam akan dijelaskan pada tabel 52, yaitu:

Tabel 52. Ringkasan Uji Hipotesis keenam

Sumber	Koef	r	r^2	t	$t_{0,05}$ (60)	p	Ket
Konstanta	3,713						
Persepsi Kegunaan	0,558	0,529	0,280	4,829	1,671	0,000	Positif Signifikan

a. Persamaan Garis Regresi Linear Sederhana

Dari tabel 52 dapat dilihat nilai koefisien regresi bernilai positif yaitu 0,558. Kesimpulan yang dapat diambil adalah jika persepsi kegunaan meningkat satu satuan maka persepsi kegunaan akan meningkat sebesar 0,558, karena dapat dinyatakan dalam persamaan $Y = 3,713 + 0,558X$.

b. Koefisien Korelasi (r) X dengan Y

Nilai koefisien korelasi yang dijelaskan pada tabel 52 di atas yaitu 0,529. Karena nilai tersebut positif maka dapat disimpulkan terdapat hubungan positif

antara persepsi kegunaan dengan intensi penggunaan. Jadi, jika persepsi kegunaan meningkat maka intensi penggunaan juga akan meningkat satu, begitu juga sebaliknya. Nilai koefisien korelasi 0,529 termasuk dalam kategori sedang sesuai tabel interpretasi nilai r , yaitu dalam interval 0,40 – 0,599.

c. Koefisien Determinasi (r^2) antara X dengan Y

Koefisien determinasi merupakan kuadrat dari koefisien korelasi. Berdasarkan tabel 52 didapat koefisien determinasi sebesar 0,280. Hal tersebut menunjukkan pengaruh variabel persepsi kegunaan terhadap intensi penggunaan sebesar 28,0% sedangkan 72% dipengaruhi oleh variabel lain.

d. Uji Signifikansi

Uji signifikansi menggunakan metode uji t , dan didapat nilai t_{hitung} sebesar 4,289. Jika dibandingkan dengan t_{tabel} yaitu 1,671, maka t_{hitung} (4,289) > dari t_{tabel} (1,671). Dari nilai tersebut dapat disimpulkan bahwa variabel persepsi kegunaan memiliki pengaruh yang positif terhadap intensi penggunaan.

7. Persepsi Kemudahan Penggunaan berpengaruh positif terhadap Intensi Penggunaan dalam penggunaan *edmodo*.

Hipotesis ketujuh pada penelitian ini yaitu antara X dengan Y. Uji hipotesis dilakukan dengan *SPSS Statistics 21.0*. Uji hipotesis ketujuh menggunakan analisis regresi sederhana. Hasil uji hipotesis ketujuh akan dijelaskan pada tabel 53, yaitu:

Tabel 53. Ringkasan Uji Hipotesis ketujuh

Sumber	Koef	r	r^2	t	$t_{0,05}$ (60)	p	Ket
Konstanta	6,831						
Persepsi Kemudahan Penggunaan	0,372	0,305	0,093	2,485	1,671	0,016	Positif Signifikan

a. Persamaan Garis Regresi Linear Sederhana

Dari tabel 53 dapat dilihat nilai koefisien regresi bernilai positif yaitu 0,372. Kesimpulan yang dapat diambil adalah jika persepsi kemudahan penggunaan meningkat satu satuan maka intensi penggunaan akan meningkat sebesar 0,372, karena dapat dinyatakan dalam persamaan $Y = 6,831 + 0,372X$.

b. Koefisien Korelasi (r) X dengan Y

Nilai koefisien korelasi yang dijelaskan pada tabel 53 di atas yaitu 0,305. Karena nilai tersebut positif maka dapat disimpulkan terdapat hubungan positif antara persepsi kemudahan penggunaan dengan intensi penggunaan. Jadi, jika persepsi kemudahan penggunaan meningkat maka intensi penggunaan juga akan meningkat, begitu juga sebaliknya. Nilai koefisien korelasi 0,305 termasuk dalam kategori rendah sesuai tabel interpretasi nilai r , yaitu dalam interval 0,20 – 0,399.

c. Koefisien Determinasi (r^2) antara X dengan Y

Koefisien determinasi merupakan kuadrat dari koefisien korelasi. Berdasarkan tabel 53 didapat koefisien determinasi sebesar 0,093. Hal tersebut menunjukkan pengaruh variabel persepsi kemudahan penggunaan terhadap intensi penggunaan sebesar 9,3% sedangkan 90,7% dipengaruhi oleh variabel lain.

d. Uji Signifikansi

Uji signifikansi menggunakan metode uji t , dan didapat nilai t_{hitung} sebesar 2,485. Jika dibandingkan dengan t_{tabel} yaitu 1,671, maka $t_{hitung} (2,485) >$ dari $t_{tabel} (1,671)$. Dari nilai tersebut dapat disimpulkan bahwa variabel persepsi

kemudahan penggunaan memiliki pengaruh yang positif terhadap intensi penggunaan.

8. Intensi Penggunaan berpengaruh positif terhadap Pengguna Nyata dalam penggunaan *edmodo*.

Hipotesis kedelapan pada penelitian ini yaitu antara X dengan Y. Uji hipotesis dilakukan dengan *SPSS Statistics 21.0*. Uji hipotesis kedelapan menggunakan analisis regresi sederhana. Hasil uji hipotesis kedelapan akan dijelaskan pada tabel 54, yaitu:

Tabel 54. Ringkasan Uji Hipotesis kedelapan

Sumber	Koef	r	r^2	t	$t_{0,05}$ (60)	p	Ket
Konstanta	6,923						
Intensi Penggunaan	0,461	0,570	0,325	5,379	1,671	0,000	Positif Signifikan

a. Persamaan Garis Regresi Linear Sederhana

Dari tabel 54 dapat dilihat nilai koefisien regresi bernilai positif yaitu 0,461. Kesimpulan yang dapat diambil adalah jika intensi penggunaan meningkat satu satuan maka pengguna nyata akan meningkat sebesar 0,461, karena dapat dinyatakan dalam persamaan $Y = 6,923 + 0,461X$.

b. Koefisien Korelasi (r) X dengan Y

Nilai koefisien korelasi yang dijelaskan pada tabel 54 di atas yaitu 0,570. Karena nilai tersebut positif maka dapat disimpulkan terdapat hubungan positif antara intensi penggunaan dengan pengguna nyata. Jadi, jika intensi penggunaan meningkat maka pengguna nyata juga akan meningkat, begitu juga sebaliknya. Nilai koefisien korelasi 0,570 termasuk dalam kategori sedang sesuai tabel interpretasi nilai r, yaitu dalam interval 0,40 – 0,599.

c. Koefisien Determinasi (r^2) antara X dengan Y

Koefisien determinasi merupakan kuadrat dari koefisien korelasi. Berdasarkan tabel 54 didapat koefisien determinasi sebesar 0,325. Hal tersebut menunjukkan pengaruh variabel intensi penggunaan terhadap pengguna nyata sebesar 32,5% sedangkan 67,5% dipengaruhi oleh variabel lain.

d. Uji Signifikansi

Uji signifikansi menggunakan metode uji t, dan didapat nilai t_{hitung} sebesar 5,379. Jika dibandingkan dengan t_{tabel} yaitu 1,671, maka t_{hitung} (5,379) > dari t_{tabel} (1,671). Dari nilai tersebut dapat disimpulkan bahwa variabel intensi penggunaan memiliki pengaruh yang positif terhadap pengguna nyata.

9. Pengguna Nyata berpengaruh positif terhadap Hasil Belajar Simulasi Digital.

Hipotesis kesembilan pada penelitian ini yaitu antara X dengan Y. Uji hipotesis dilakukan dengan *SPSS Statistics 21.0*. Uji hipotesis kesembilan menggunakan analisis regresi sederhana. Hasil uji hipotesis kesembilan akan dijelaskan pada tabel 55, yaitu:

Tabel 55. Ringkasan Uji Hipotesis kesembilan

Sumber	Koef	r	r^2	t	$t_{0,05}$ (60)	p	Ket
Konstanta	3,455						
Pengguna Nyata	-0,005	0,143	0,020	-1,119	1,671	0,268	tidak Signifikan

a. Persamaan Garis Regresi Linear Sederhana

Dari tabel 55 dapat dilihat nilai koefisien regresi bernilai negatif yaitu -0,005. Kesimpulan yang dapat diambil adalah jika pengguna nyata menurun maka hasil

belajar akan menurun sebesar $-0,005$, karena dapat dinyatakan dalam persamaan $Y = 3,455 + (-0,005)X$.

b. Koefisien Korelasi (r) X dengan Y

Nilai koefisien korelasi yang dijelaskan pada tabel 55 di atas yaitu $0,143$. Karena nilai tersebut positif maka dapat disimpulkan terdapat hubungan positif antara pengguna nyata dengan hasil belajar. Jadi, jika pengguna nyata meningkat maka hasil belajar juga akan meningkat, begitu juga sebaliknya. Nilai koefisien korelasi $0,143$ termasuk dalam kategori sangat rendah sesuai tabel interpretasi nilai r , yaitu dalam interval $0,00 - 0,199$.

c. Koefisien Determinasi (r^2) antara X dengan Y

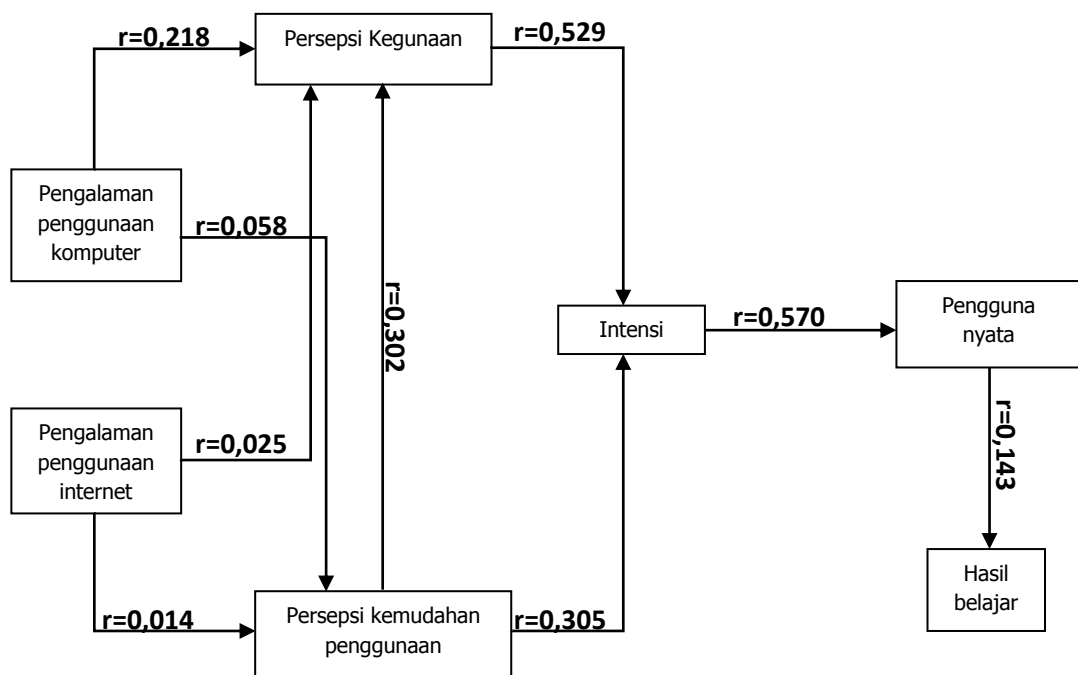
Koefisien determinasi merupakan kuadrat dari koefisien korelasi. Berdasarkan tabel 55 didapat koefisien determinasi sebesar $0,020$. Hal tersebut menunjukkan pengaruh variabel pengguna nyata terhadap hasil belajar sebesar 2% sedangkan 98% dipengaruhi oleh variabel lain.

d. Uji Signifikansi

Uji signifikansi menggunakan metode uji t , dan didapat nilai t_{hitung} sebesar $-1,119$. Jika dibandingkan dengan t_{tabel} yaitu $1,671$, maka $t_{hitung} (-1,119) <$ dari $t_{tabel} (1,671)$. Dari nilai tersebut dapat disimpulkan bahwa variabel pengguna nyata tidak memiliki pengaruh yang positif terhadap hasil belajar simulasi digital.

E. Pembahasan Hasil Penelitian

Dalam Penelitian ini diteliti tujuh variabel yaitu pengalaman penggunaan komputer, pengalaman penggunaan internet, persepsi kegunaan, persepsi kemudahan penggunaan, intensi, pengguna nyata dan hasil belajar. Hasil dari penelitian tersebut dapat diuraikan sebagai berikut:



Gambar 13. Model diagram Hasil Perhitungan

1. Pengalaman penggunaan komputer dapat berpengaruh positif terhadap Persepsi Kegunaan dalam penggunaan *Edmodo*.

Berdasarkan analisis regresi sederhana satu prediktor diperoleh koefisien regresi sebesar 0,423 yang bernilai positif, sehingga dapat diambil kesimpulan bahwa variabel pengalaman penggunaan komputer memiliki pengaruh positif terhadap persepsi kegunaan dalam penggunaan *e-learning edmodo*. Jadi jika pengalaman penggunaan komputer semakin tinggi maka akan meningkatkan persepsi kegunaan, begitu juga sebaliknya atau dapat disebut juga hubungan dua variabel tersebut searah. Hal tersebut dapat dibuat persamaan $Y = 14,803 + 0,423x$ yang artinya setiap variabel pengalaman penggunaan komputer meningkat satu satuan, maka persepsi kegunaan akan meningkat sebesar 0,423.

Berdasarkan hasil koefisien korelasi antara dua variabel tersebut adalah sebesar 0,218 maka berdasarkan tabel interpretasi tingkat korelasi, angka tersebut termasuk dalam kategori rendah karena berdasarkan pada interval 0,200 sampai dengan 0,399.

Hasil analisis data diperoleh koefisien korelasi sebesar 0,218. Selain itu juga diperoleh koefisien determinan (r^2) sebesar 0,047 yang mengindikasikan bahwa pengalaman penggunaan komputer terhadap persepsi kegunaan sebesar 4,7%. Dari hasil tersebut sumbangan relatif dan koefisien determinan pengalaman penggunaan komputer terhadap persepsi kegunaan kecil, hal ini menunjukkan bahwa masih banyak faktor-faktor lain yang mempengaruhi persepsi kegunaan selain pengalaman penggunaan komputer.

Dalam penelitian ini juga diuji signifikansi menggunakan metode uji t , dan didapat nilai t_{hitung} sebesar 1,728. Jika dibandingkan dengan t_{tabel} yaitu 1,671, maka t_{hitung} (1,728) > dari t_{tabel} (1,671). Dari nilai tersebut dapat disimpulkan bahwa variabel pengalaman penggunaan komputer memiliki pengaruh yang positif terhadap persepsi kegunaan penggunaan.

Dari hasil statistik tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa hipotesis pertama yang menyatakan pengalaman penggunaan komputer dapat berpengaruh positif terhadap persepsi kegunaan dapat diterima.

2. Pengalaman penggunaan komputer dapat berpengaruh positif terhadap Persepsi Kemudahan dalam penggunaan *Edmodo*.

Berdasarkan analisis regresi sederhana satu prediktor diperoleh koefisien regresi sebesar -0,097 yang bernilai negatif, sehingga dapat diambil kesimpulan bahwa variabel pengalaman penggunaan komputer tidak memiliki pengaruh

terhadap persepsi kemudahan penggunaan dalam penggunaan *e-learning edmodo*.

Berdasarkan hasil koefisien korelasi antara dua variabel tersebut adalah sebesar 0,058 maka berdasarkan tabel interpretasi tingkat korelasi, angka tersebut termasuk dalam kategori sangat rendah karena berdasarkan pada interval 0,000 sampai dengan 0,199.

Hasil analisis data diperoleh koefisien korelasi sebesar 0,058. Selain itu juga diperoleh koefisien determinan (r^2) sebesar 0,003 yang mengindikasikan bahwa pengalaman penggunaan komputer terhadap persepsi kegunaan penggunaan sebesar 0,3%. Dari hasil tersebut sumbangan relatif dan koefisien determinan pengalaman penggunaan komputer sangat kecil, hal ini menunjukkan bahwa masih banyak faktor-faktor lain yang mempengaruhi persepsi kemudahan penggunaan selain pengalaman penggunaan komputer.

Dalam penelitian ini juga diuji signifikansi menggunakan metode uji t , dan didapat nilai t_{hitung} sebesar -0,448. Jika dibandingkan dengan t_{tabel} yaitu 1,671, maka t_{hitung} (-0,448) < dari t_{tabel} (1,671). Dari nilai tersebut dapat disimpulkan bahwa variabel pengalaman penggunaan komputer tidak memiliki pengaruh yang positif terhadap persepsi kemudahan penggunaan.

Dari hasil statistik tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa hipotesis kedua yang menyatakan pengalaman penggunaan komputer dapat berpengaruh positif terhadap persepsi kemudahan penggunaan tidak dapat diterima.

3. Pengalaman penggunaan internet dapat berpengaruh positif terhadap Persepsi Kegunaan dalam penggunaan *Edmodo*.

Berdasarkan analisis regresi sederhana satu prediktor diperoleh koefisien regresi sebesar 0,053 yang bernilai positif, sehingga dapat diambil kesimpulan bahwa variabel pengalaman penggunaan internet memiliki pengaruh positif terhadap persepsi kegunaan dalam penggunaan *e-learning edmodo*.

Berdasarkan hasil koefisien korelasi antara dua variabel tersebut adalah sebesar 0,025 maka berdasarkan tabel interpretasi tingkat korelasi, angka tersebut termasuk dalam kategori sangat rendah karena berdasarkan pada interval 0,000 sampai dengan 0,199.

Dari hasil analisis data diperoleh koefisien korelasi sebesar 0,025. Selain itu juga diperoleh koefisien determinan (r^2) sebesar 0,001 yang mengindikasikan bahwa pengalaman penggunaan internet terhadap persepsi kegunaan sebesar 0,1%. Dari hasil tersebut sumbangan relatif dan koefisien determinan pengalaman penggunaan internet sangat kecil, hal ini menunjukkan bahwa masih banyak faktor-faktor lain yang mempengaruhi persepsi kegunaan penggunaan selain pengalaman penggunaan internet.

Dalam penelitian ini juga menguji signifikansi menggunakan metode uji t, dan didapat nilai t_{hitung} sebesar 0,195. Jika dibandingkan dengan t_{tabel} yaitu 1,671, maka t_{hitung} (0,195) < dari t_{tabel} (1,671). Dari nilai tersebut dapat disimpulkan bahwa variabel pengalaman penggunaan internet tidak memiliki pengaruh yang positif terhadap persepsi kegunaan.

Dari hasil statistik tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa hipotesis ketiga yang menyatakan pengalaman penggunaan internet dapat berpengaruh positif terhadap persepsi kegunaan tidak dapat diterima.

4. Pengalaman penggunaan internet dapat berpengaruh positif terhadap Persepsi Kemudahan dalam penggunaan *Edmodo*.

Berdasarkan analisis regresi sederhana satu prediktor diperoleh koefisien regresi sebesar -0,026 yang bernilai negatif, sehingga dapat diambil kesimpulan bahwa variabel pengalaman penggunaan internet memiliki tidak pengaruh positif terhadap persepsi kemudahan penggunaan dalam penggunaan *e-learning edmodo*.

Berdasarkan hasil koefisien korelasi antara dua variabel tersebut adalah sebesar 0,014 maka berdasarkan tabel interpretasi tingkat korelasi, angka tersebut termasuk dalam kategori sangat rendah karena berdasarkan pada interval 0,000 sampai dengan 0,199.

Hasil analisis data diperoleh koefisien korelasi sebesar 0,014. Selain itu juga diperoleh koefisien determinan (r^2) sebesar 0,000 yang mengindikasikan bahwa pengalaman penggunaan internet terhadap persepsi kemudahan penggunaan sebesar 0%. Dari hasil tersebut sumbangan relatif dan koefisien determinan pengalaman penggunaan internet tidak ada pengaruh sama sekali, hal ini menunjukkan bahwa masih banyak faktor-faktor lain yang mempengaruhi persepsi kemanfaatan penggunaan selain pengalaman penggunaan internet.

Dalam penelitian ini juga menguji signifikansi menggunakan metode uji t, dan didapat nilai t_{hitung} sebesar -0,111. Jika dibandingkan dengan t_{tabel} yaitu 1,671, maka t_{hitung} (-0,111) < dari t_{tabel} (1,671). Dari nilai tersebut dapat

disimpulkan bahwa variabel pengalaman penggunaan internet tidak memiliki pengaruh yang positif terhadap persepsi kemudahan penggunaan.

Dari hasil statistik tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa hipotesis keempat yang menyatakan pengalaman penggunaan internet dapat berpengaruh positif terhadap persepsi kemudahan penggunaan tidak dapat diterima.

5. Persepsi kemudahan penggunaan berpengaruh positif terhadap persepsi kegunaan dalam penggunaan *edmodo*.

Berdasarkan analisis regresi sederhana satu prediktor diperoleh koefisien regresi sebesar 0,350 yang bernilai positif, sehingga dapat diambil kesimpulan bahwa variabel persepsi kemudahan penggunaan memiliki pengaruh positif terhadap persepsi kegunaan. Jadi jika persepsi kemudahan penggunaan semakin tinggi maka akan meningkatkan persepsi kegunaan dalam penggunaan *edmodo*, begitu juga sebaliknya atau dapat disebut juga hubungan dua variabel tersebut searah. Hal tersebut dapat dibuat persamaan $Y = 11,785 + 0,350X$ yang artinya setiap variabel persepsi kemudahan penggunaan meningkat satu satuan, maka persepsi kegunaan akan meningkatkan sebesar 0,350.

Berdasarkan hasil koefisien korelasi antara dua variabel tersebut adalah sebesar 0,302 maka berdasarkan tabel interpretasi tingkat korelasi, angka tersebut termasuk dalam kategori rendah karena berdasarkan pada interval 0,200 sampai dengan 0,399.

Hasil analisis data diperoleh koefisien korelasi sebesar 0,302. Selain itu juga diperoleh koefisien determinasi (r^2) sebesar 0,091 yang mengindikasikan bahwa persepsi kemudahan penggunaan terhadap persepsi kegunaan sebesar 9,1%.

Dari hasil tersebut sumbangan relatif dan koefisien determinan persepsi kemudahan penggunaan ada pengaruh terhadap persepsi kegunaan.

Dalam penelitian ini juga menguji signifikansi menggunakan metode uji t, dan didapat nilai t_{hitung} sebesar 2,451. Jika dibandingkan dengan t_{tabel} yaitu 1,671, maka t_{hitung} (2,451) > dari t_{tabel} (1,671). Dari nilai tersebut dapat disimpulkan bahwa variabel persepsi kemudahan penggunaan memiliki pengaruh yang positif terhadap persepsi kegunaan.

Dari hasil statistik tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa hipotesis kelima yang menyatakan persepsi kemudahan penggunaan dapat berpengaruh positif terhadap persepsi kegunaan dapat diterima. Hasil ini sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti-peneliti sebelumnya (Davis, 1989; Bonita, 2012; Muhammad, Arie, 2010; Sentosa, 2012).

6. Persepsi kegunaan berpengaruh positif terhadap intensi penggunaan dalam penggunaan *edmodo*.

Berdasarkan analisis regresi sederhana satu prediktor diperoleh koefisien regresi sebesar 0,558 yang bernilai positif, sehingga dapat diambil kesimpulan bahwa variabel persepsi kegunaan memiliki pengaruh positif terhadap intensi penggunaan. Jadi jika persepsi kegunaan semakin tinggi maka akan meningkatkan intensi penggunaan dalam penggunaan *edmodo*, begitu juga sebaliknya atau dapat disebut juga hubungan dua variabel tersebut searah. Hal tersebut dapat dibuat persamaan $Y = 3,713 + 0,558X$ yang artinya setiap variabel persepsi kegunaan meningkat satu satuan, maka intensi penggunaan akan meningkatkan sebesar 0,558.

Berdasarkan hasil koefisien korelasi antara dua variabel tersebut adalah sebesar 0,529 maka berdasarkan tabel interpretasi tingkat korelasi, angka tersebut termasuk dalam kategori cukup karena berdasarkan pada interval 0,400 sampai dengan 0,599.

Hasil analisis data diperoleh koefisien korelasi sebesar 0,529. Selain itu juga diperoleh koefisien determinan (r^2) sebesar 0,280 yang mengindikasikan bahwa persepsi kegunaan terhadap intensi penggunaan sebesar 28%. Dari hasil tersebut sumbangan relatif dan koefisien determinan persepsi kegunaan ada pengaruh terhadap intensi penggunaan.

Dalam penelitian ini juga menguji signifikansi menggunakan metode uji t, dan didapat nilai t_{hitung} sebesar 4,289. Jika dibandingkan dengan t_{tabel} yaitu 1,671, maka t_{hitung} (4,289) > dari t_{tabel} (1,671). Dari nilai tersebut dapat disimpulkan bahwa variabel persepsi kegunaan memiliki pengaruh yang positif terhadap intensi penggunaan.

Dari hasil statistik tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa hipotesis keenam yang menyatakan persepsi kegunaan dapat berpengaruh positif terhadap intensi penggunaan dapat diterima. Hasil ini sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti-peneliti sebelumnya (Davis, 1989; Bonita, 2012; Sentosa, 2012).

7. Persepsi kemudahan penggunaan berpengaruh positif terhadap intensi penggunaan dalam penggunaan *edmodo*.

Berdasarkan analisis regresi sederhana satu prediktor diperoleh koefisien regresi sebesar 0,373 yang bernilai positif, sehingga dapat diambil kesimpulan bahwa variabel persepsi kemudahan penggunaan memiliki pengaruh positif

terhadap intensi penggunaan. Jadi jika persepsi kemudahan penggunaan semakin tinggi maka akan meningkatkan intensi penggunaan dalam penggunaan *edmodo*, begitu juga sebaliknya atau dapat disebut juga hubungan dua variabel tersebut searah. Hal tersebut dapat dibuat persamaan $Y = 6,831 + 0,373X$ yang artinya setiap variabel persepsi kemudahan penggunaan meningkat satu satuan, maka intensi penggunaan akan meningkatkan sebesar 0,373.

Berdasarkan hasil koefisien korelasi antara dua variabel tersebut adalah sebesar 0,305 maka berdasarkan tabel interpretasi tingkat korelasi, angka tersebut termasuk dalam kategori rendah karena berdasarkan pada interval 0,200 sampai dengan 0,399.

Hasil analisis data diperoleh koefisien korelasi sebesar 0,305. Selain itu juga diperoleh koefisien determinan (r^2) sebesar 0,093 yang mengindikasikan bahwa persepsi kemudahan penggunaan terhadap intensi penggunaan sebesar 9,3%. Dari hasil tersebut sumbangan relatif dan koefisien determinan persepsi kemudahan penggunaan ada pengaruh terhadap intensi penggunaan.

Dalam penelitian ini juga menguji signifikansi menggunakan metode uji t, dan didapat nilai t_{hitung} sebesar 2,485. Jika dibandingkan dengan t_{tabel} yaitu 1,671, maka $t_{hitung} (2,485) >$ dari $t_{tabel} (1,671)$. Dari nilai tersebut dapat disimpulkan bahwa variabel persepsi kemudahan penggunaan memiliki pengaruh yang positif terhadap intensi penggunaan.

Dari hasil statistik tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa hipotesis ketujuh yang menyatakan persepsi kemudahan penggunaan dapat berpengaruh positif terhadap intensi penggunaan dapat diterima. Hasil ini sesuai dengan hasil

penelitian yang dilakukan oleh peneliti-peneliti sebelumnya (Davis, 1989; Bonita, 2012; Sentosa, 2012).

8. Persepsi intensi penggunaan berpengaruh positif terhadap persepsi pengguna nyata dalam penggunaan *edmodo*.

Berdasarkan analisis regresi sederhana satu prediktor diperoleh koefisien regresi sebesar 0,461 yang bernilai positif, sehingga dapat diambil kesimpulan bahwa variabel intensi penggunaan memiliki pengaruh positif terhadap pengguna nyata. Jadi jika intensi penggunaan semakin tinggi maka akan meningkatkan pengguna nyata dalam penggunaan *edmodo*, begitu juga sebaliknya atau dapat disebut juga hubungan dua variabel tersebut searah. Hal tersebut dapat dibuat persamaan $Y = 6,923 + 0,461X$ yang artinya setiap variabel intensi penggunaan meningkat satu satuan, maka pengguna nyata akan meningkatkan sebesar 0,461.

Berdasarkan hasil koefisien korelasi antara dua variabel tersebut adalah sebesar 0,570 maka berdasarkan tabel interpretasi tingkat korelasi, angka tersebut termasuk dalam kategori cukup karena berdasarkan pada interval 0,400 sampai dengan 0,599.

Hasil analisis data diperoleh koefisien korelasi sebesar 0,570. Selain itu juga diperoleh koefisien determinan (r^2) sebesar 0,325 yang mengindikasikan bahwa intensi penggunaan terhadap pengguna nyata sebesar 32,5%. Dari hasil tersebut sumbangan relatif dan koefisien determinan persepsi intensi penggunaan baik.

Dalam penelitian ini juga menguji signifikansi menggunakan metode uji t , dan didapat nilai t_{hitung} sebesar 5,379. Jika dibandingkan dengan t_{tabel} yaitu 1,671, maka $t_{hitung} (5,379) > t_{tabel} (1,671)$. Dari nilai tersebut dapat disimpulkan

bahwa variabel intensi penggunaan memiliki pengaruh yang positif terhadap pengguna nyata.

Dari hasil statistik tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa hipotesis kedelapan yang menyatakan intensi penggunaan dapat berpengaruh positif terhadap pengguna nyata dapat diterima. Hasil ini sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti-peneliti sebelumnya (Davis, 1989; Bonita, 2012; Sentosa, 2012).

9. Pengguna nyata berpengaruh positif terhadap hasil belajar.

Berdasarkan analisis regresi sederhana satu prediktor diperoleh koefisien regresi sebesar -0,005 yang bernilai negatif, sehingga dapat diambil kesimpulan bahwa variabel pengguna nyata tidak memiliki pengaruh positif terhadap hasil belajar.

Berdasarkan hasil koefisien korelasi antara dua variabel tersebut adalah sebesar 0,143 maka berdasarkan tabel interpretasi tingkat korelasi, angka tersebut termasuk dalam kategori sangat rendah karena berdasarkan pada interval 0,000 sampai dengan 0,199.

Dari hasil analisis data diperoleh koefisien korelasi sebesar 0,143. Selain itu juga diperoleh koefisien determinan (r^2) sebesar 0,020 yang mengindikasikan bahwa pengguna nyata terhadap hasil belajar sebesar 2,0%. Dari hasil tersebut sumbangan relatif dan koefisien determinan pengguna nyata tidak cukup baik, hal ini menunjukkan bahwa masih banyak faktor-faktor lain yang mempengaruhi hasil belajar.

Dalam penelitian ini juga menguji signifikansi menggunakan metode uji t, dan didapat nilai t_{hitung} sebesar -1,119. Jika dibandingkan dengan t_{tabel} yaitu

1,671, maka $t_{hitung} (-1,119) < \text{dari } t_{tabel} (1,671)$. Dari nilai tersebut dapat disimpulkan bahwa variabel pengguna nyata tidak memiliki pengaruh yang positif terhadap hasil belajar simulasi digital.

Dari hasil statistik tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa hipotesis terakhir yang menyatakan pengguna nyata dapat berpengaruh positif terhadap hasil belajar tidak dapat diterima.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. SIMPULAN

Berdasarkan data hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Pengalaman penggunaan komputer yang merupakan variabel eksternal dalam model *TAM* memiliki hubungan positif terhadap persepsi kegunaan *e-learning edmodo*. Hubungan positif ditunjukkan dengan persamaan garis regresi yaitu $Y = 14,803 + 0,423X$. Persamaan tersebut menunjukan bahwa koefisien X sebesar 0,423. Pengalaman penggunaan komputer memberikan pengaruh kepada persepsi kegunaan sebesar 4,7% dilihat dari koefisien determinasi sebesar 0,047. uji signifikansi menggunakan uji t diperoleh t_{hitung} sebesar 1,728 lebih besar dari t_{tabel} sebesar 1,671 pada taraf signifikansi 5%.
2. Pengalaman penggunaan komputer yang merupakan variabel eksternal dalam model *TAM* tidak memiliki hubungan positif terhadap persepsi kemudahan penggunaan *e-learning edmodo*.
3. Pengalaman penggunaan internet yang merupakan variabel eksternal dalam model *TAM* tidak memiliki hubungan positif terhadap persepsi kegunaan penggunaan *e-learning edmodo*.
4. Pengalaman penggunaan internet yang merupakan variabel eksternal dalam model *TAM* tidak memiliki hubungan positif terhadap persepsi kemudahan penggunaan *e-learning edmodo*.
5. Persepsi kemudahan penggunaan yang merupakan variabel dalam model *TAM* memiliki hubungan positif terhadap persepsi kegunaan *e-learning edmodo*. Hubungan positif ditunjukkan dengan persamaan garis regresi yaitu

$Y = 11,785 + 0,350X$. Persamaan tersebut menunjukkan bahwa koefisien X sebesar 0,350. Persepsi kemudahan penggunaan memberikan pengaruh kepada persepsi kegunaan sebesar 9,1% dilihat dari koefisien determinasi sebesar 0,091. uji signifikansi menggunakan uji t diperoleh t_{hitung} sebesar 2,451 lebih besar dari t_{tabel} sebesar 1,671 pada taraf signifikansi 5%.

6. Persepsi kegunaan penggunaan yang merupakan variabel dalam model *TAM* memiliki hubungan positif terhadap intensi penggunaan *e-learning edmodo*. Hubungan positif ditunjukkan dengan persamaan garis regresi yaitu $Y = 3,713 + 0,558X$. Persamaan tersebut menunjukkan bahwa koefisien X sebesar 0,558. Persepsi kegunaan penggunaan memberikan pengaruh kepada intensi penggunaan sebesar 28% dilihat dari koefisien determinasi sebesar 0,280. uji signifikansi menggunakan uji t diperoleh t_{hitung} sebesar 4,829 lebih besar dari t_{tabel} sebesar 1,671 pada taraf signifikansi 5%.
7. Persepsi kemudahan penggunaan yang merupakan variabel dalam model *TAM* memiliki hubungan positif terhadap intensi penggunaan *e-learning edmodo*. Hubungan positif ditunjukkan dengan persamaan garis regresi yaitu $Y = 6,831 + 0,372X$. Persamaan tersebut menunjukkan bahwa koefisien X sebesar 0,372. Persepsi kemudahan penggunaan memberikan pengaruh kepada intensi penggunaan sebesar 9,3% dilihat dari koefisien determinasi sebesar 0,093. uji signifikansi menggunakan uji t diperoleh t_{hitung} sebesar 2,485 lebih besar dari t_{tabel} sebesar 1,671 pada taraf signifikansi 5%.
8. Intensi penggunaan yang merupakan variabel dalam model *TAM* memiliki hubungan positif terhadap pengguna nyata *e-learning edmodo*. Hubungan positif ditunjukkan dengan persamaan garis regresi yaitu $Y = 6,923 +$

0,461X. Persamaan tersebut menunjukan bahwa koefisien X sebesar 0,461. Intensi penggunaan memberikan pengaruh kepada pengguna nyata sebesar 32,5% dilihat dari koefisien determinasi sebesar 0,325. uji signifikansi menggunakan uji t diperoleh t_{hitung} sebesar 5,379 lebih besar dari t_{tabel} sebesar 1,671 pada taraf signifikansi 5%.

9. Pengguna nyata yang merupakan variabel dalam model *TAM* tidak memiliki hubungan positif terhadap hasil belajar simulasi digital.

B. IMPLIKASI

Berdasarkan interpretasi hasil dan simpulan yang diperoleh. Penelitian ini memberikan implikasi bagi pihak-pihak yang sudah ataupun baru akan menerapkan *e-learning edmodo* secara umum khususnya dunia pendidikan. Penelitian ini dapat menjadi acuan untuk melakukan penelitian baik untuk dunia pendidikan ataupun kepentingan praktis dalam mengukur tingkat penerimaan terhadap penerapan sebuah teknologi informasi.

C. KETERBATASAN PENELITIAN

Pelaksanaan penelitian ini masih memiliki beberapa keterbatasan, yaitu :

1. Penggunaan *e-learning edmodo* belum terlalu banyak digunakan disekolah-sekolah kejuruan, sehingga peneliti sulit menemukan sekolah yang lebih dari satu tahun menggunakan *e-learning edmodo*.
2. Hasil penelitian ini memiliki ruang lingkup yang terbatas, hanya Sekolah Menengah Kejuruan Muhammadiyah 1 Bantul. Sehingga hasil penelitian ini tidak dapat digeneralisaikan untuk seluruh Sekolah Menengah Kejuruan di Indonesia.

D. SARAN

Saran-saran yang dapat diberikan untuk kesempurnaan penelitian selanjutnya antara lain :

1. Penelitian mendatang sebaiknya mencari Sekolah Menengah Kejuruan yang cukup lama menggunakan *e-learning edmodo* sehingga hasil dapat dapat digeneralisaikan.
2. Penelitian mendatang dapat menggunakan variabel eksternal *TAM* yang lain sehingga tidak hanya menggunakan variabel eksternal pengalaman penggunaan internet dan pengalaman penggunaan komputer.
3. Saran bagi instansi terkait, khususnya SMK muhammadiyah 1 Bantul yang baru menggunakan *e-learning edmodo*, untuk terus menggunakan *e-learning edmodo* sehingga penggunaan teknologi informasi dapat memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- _____. (2014). *Edmodo*. Diambil pada tanggal 28 Mei 2015, jam 21.00 diakses dari <http://www.crunchbase.com/organization/edmodo>
- Ade Suyitno. (2012). Facebook Sebagai Media Kreatif E-Learning Untuk Distance Learning di Era Global. Makalah dipresentasikan di BPU DINAMIK7 UPI.
- Alberth, Amri T. & Carlina Amr. (2014). *TEACHING WRITING THROUGH HYBRID INSTRUCTION, HOW EFFECTIVE IS IT?*. International Journal Of Academic Research. Hlm. 136-142.
- Arie Muhammad S.B. (2010). Analisis Penerimaan Komputer Mikro Dengan Menggunakan *Technology Acceptance Model (TAM)* Pada Kantor Akuntan Publik (Kap) Di Jawa Tengah. *Skripsi*. Universitas Diponegoro.
- Arief Wibowo. (2006). *Kajian Tentang Perilaku Pengguna Sistem Informasi Dengan Pendekatan Technology Acceptance Model (TAM)*.
- Asep Herman Suyanto. (2005). *Mengenal E-Learning*. Universitas Gadjah Mada. [On-Line]. Tersedia : <http://www.asep-hs.web.ugm.ac.id>.
- Azwar, Saifuddin. (2014). *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Pelajaran Offset.
- Bambang Irawan Suryoputro. (2001). Pengaruh Faktor Sosial, Perasaan, Job Fit, Fasilitas Pendukung dan Pengalaman Terhadap Pemanfaatan Komputer. *Tesis*. Universitas Diponegoro.
- Budi. (2010). *Sekilas Tentang Technology Acceptance Model (TAM)*. pada tanggal 25 januari 2015, jam 19.30 WIB diakses dari <https://statistikakomputasi.wordpress.com/2010/03/18/sekilas-tentang-technology-acceptance-model-tam/>
- Budi Santos. *Pengaruh Perceived Usefulness, Perceived Ease Of Use, Dan Perceived Enjoyment Terhadap Penerimaan Teknologi Informasi*. Hlm. 1-12.
- Darmawan, Deni. (2013). *Teknologi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Darmawan, Deni . (2014). *Pengembangan E-learning teori dan desain*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Fuad Budiman dan Fefri Indra Arza. (2013). *Pendekatan Technology Acceptance Model (TAM) dalam kesuksesan implementasi sistem informasi manajemen daerah*. Jurnal WRA. Hlm. 87-109.

- Ghozali, Imam. (2007). *Aplikasi Analisis Multivariat Dengan Program SPSS*. Badan Penerbit Universitas Diponegoro: Semarang.
- HarianTI.com. (2014). *Kini Pengguna Internet di Indonesia Tembus 82 Juta Pengguna*. Diakses Pada tanggal 28 Mei 2015, jam 13.00 WIB dari <http://harianTI.com/kini-pengguna-internet-di-indonesia-tembus-82-juta-pengguna/>.
- I Made A.A Dan Dana I.S. *Pengembangan Model Penerimaan Teknologi Internet Oleh Pelajar Dengan Menggunakan Konsep Technology Acceptance Model (TAM)*. Jurnal Sistem Informasi MTI-UI. Hlm. 81-92.
- Kharisma Nur Khakim. (2011). *Akuntansi Myob Dengan Menggunakan Pendekatan Technology Acceptance Model (TAM)*. Skripsi. Universitas Diponegoro.
- Mawar Ramadhani. (2012). *Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran E-Learning Berbasis WEB Pada Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X SMA NEGERI 1 KALASAN*. Skripsi. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Munif, Abdul. (2013). *Simulasi Digital*. Malang: Kementerian Pendidikan & Kebudayaan.
- Rasyid, Harun & Mansyur. (2008). *Penilaian Hasil Belajar*. Bandung: CV. Wacana Prima.
- Rizki Nuryadi. (2011). *Analisis Penggunaan Sistem Ujian Online Terintegrasi Yang Teroptimalisasi Oleh Remote Desktop Dengan Menggunakan Technology Accepted Model (Tam)*. Skripsi. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Ramayah, July. (2010). "The Role of Voluntariness in Distance Education Students' Usage of A Course Website". TOJET. Volume 9, No. 3.
- Sentosa, Ilham & Kamariah. (2012). "Examining A Theory of Planned Behavior (TPB) and Technology Acceptance Model (TAM) in Internet Purchasing Using Structural Equation Modelling". Researchers World. Volume 3, No. 2.
- Siska Kartika Amalia. (2014). *Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Penggunaan Sistem Informasi Akuntansi*. Skripsi. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Sudjana, Nana. (2004). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Sugiyono. (2014). *Cara mudah menyusun Skripsi, Tesis, dan Disertasi*. Bandung:Anggota Ikatan Penerbit Indonesia (IKAPI).

Purwanto. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif untuk Psikologi dan Pendidikan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajaran Offset.

UJI VALIDASI

No	Nama	Persepsi Kemudahan Penggunaan						total	Persepsi Kegunaan						total
1	ADAM DARMAWAN PUTRA	3	3	3	3	3	3	18	4	3	3	4	4	3	21
2	ADY CRISTYANTO	4	4	3	4	3	3	21	3	3	2	4	4	4	20
3	AHMAD RIZKY NOVIANTO	3	4	3	4	4	3	21	4	4	3	4	3	3	21
4	AKHMADA PUTRA PERDANA	3	4	3	4	3	4	21	4	3	4	4	3	4	22
5	ALIGA ADNAN SEPTIAN	3	3	3	4	2	4	19	4	4	2	4	2	3	19
6	ALVIN REZA FEBRIANSYAH	4	2	3	2	2	2	15	4	4	4	4	2	2	20
7	ANDIKA REBIANTO	3	4	3	4	3	3	20	4	4	3	3	3	3	20
8	ANTON FAHRUDI	4	4	3	3	3	3	20	3	3	2	4	3	4	19
9	BAGAS PITONO	4	3	3	4	4	4	22	4	3	3	3	3	3	19
10	BAGUS NUGROHO	3	3	3	3	4	3	19	3	3	3	3	3	3	18
11	BONDAN MEGANTORO	4	3	3	3	2	3	18	4	4	3	3	2	3	19
12	DARMAWAN SETIYADI	3	4	3	4	4	4	22	3	3	2	3	4	4	19
13	EKHSAN NUR FAUZAN	3	4	4	3	3	3	20	3	3	3	3	3	3	18
14	ENDRA RAHAYU	3	4	2	4	2	2	17	3	2	2	2	3	3	15
15	FANI DIMAS CANDRA	4	4	4	4	2	3	21	3	3	3	3	3	3	18
16	FEBRY SETYAWAN	3	3	3	3	3	3	18	3	3	3	3	3	3	18

Lampiran 1. Uji Validasi Instrument

17	FIKI PRADTYA ARNANDA	4	4	4	4	4	4	24	4	4	4	4	4	4	24
18	FITKY BAYU NUGROHO	4	3	4	4	3	3	21	4	4	4	4	4	4	24
19	GILANG AGUSTIAN	4	4	3	4	4	4	23	3	4	3	2	3	2	17
20	KRISNA RAGIL PAMUNGKAS	4	4	3	4	4	4	23	4	4	4	4	3	4	23
21	MAULANA HADI DWI LAKSONO	4	3	4	3	3	3	20	4	4	3	3	3	3	20
22	MUHAMMAD FAUZI	4	4	2	2	3	3	18	4	3	2	4	4	2	19
23	NUR LUTFI SOIB	3	1	1	1	4	2	12	1	4	1	2	3	2	13
24	OKY RAHMA SAPUTRA	3	3	2	4	4	4	20	3	3	1	3	4	1	15
25	RIYANDIKA NUR PRATAMA	2	2	3	3	3	2	15	4	3	3	2	3	2	17
26	RIZKY NUR GIARDA PRATAMA	3	3	4	4	4	4	22	3	3	3	3	3	3	18
27	RONALDO ALVYN TANDIANTO	3	3	3	3	2	3	17	2	2	2	3	2	2	13
28	SANI EKO PRASETYO	3	3	3	4	4	3	20	4	3	4	3	3	3	20
29	SINGGIH MAULANA	4	4	4	4	4	4	24	3	4	4	3	4	3	21
30	SURYA BAGASKARA	3	4	4	3	3	3	20	3	3	3	3	4	3	19
31	TAUFIQ IRYANSYAH PUTRO	3	3	2	3	3	3	17	2	3	4	4	2	2	17
32	AGUNG PRASETYO	3	4	3	4	3	3	20	3	3	3	4	4	3	20
33	ALDI PRATAMA	3	2	3	3	2	3	16	3	2	3	3	3	3	17
34	ALFIAN ARG BUDIYANTO	3	3	3	4	3	3	19	3	3	3	3	3	4	19
35	ANGGI SETYAWAN	3	3	3	2	2	3	16	3	2	3	3	3	3	17
36	ANITA KUSWANTI	4	4	3	3	2	3	19	3	3	3	3	2	2	16

Lampiran 1. Uji Validasi Instrument

	NINGSIH														
37	ARIF SETIAWAN	3	3	3	3	2	3	17	3	3	3	3	2	3	17
38	CAHYA NINGRUM	4	4	4	4	2	3	21	3	2	2	3	2	3	15
39	DIKA TRIJATMOKO	4	3	3	4	3	3	20	4	4	3	3	3	3	20
40	DIMAS BAGAS SETIAWAN	3	3	3	4	3	3	19	4	3	3	3	3	3	19
41	DIMAS SUKMORO AGUNG	3	3	3	4	3	3	19	4	4	4	3	2	4	21
42	ENDRA DARMAWAN	3	3	4	3	3	3	19	3	3	2	3	2	2	15
43	ERMA DWI PERMATASARI	3	3	3	2	2	3	16	3	3	3	3	3	3	18
44	ERNA SETYANINGSIH	4	3	3	4	3	4	21	4	4	3	4	3	3	21
45	ERWIN KUNTHO WIBOWO	3	4	3	3	3	4	20	4	3	3	3	2	4	19
46	FAIZAL RIZKY MAHENDRA	4	3	3	3	3	3	19	4	3	4	3	3	4	21
47	GISTA RISMONICHA	4	3	3	3	3	3	19	3	3	2	3	2	2	15
48	IKHSAN NANDA MUJTAHID	4	3	3	3	3	3	19	3	2	2	3	2	2	14
49	IMAM MAULANA	4	3	3	4	3	4	21	4	4	3	4	3	2	20
50	JOKO MUHAMMAD ILHAM	3	3	3	3	3	3	18	3	3	3	3	3	3	18
51	MUNIR HERIANTO	3	2	3	3	1	3	15	3	4	4	4	4	4	23
52	NADIA RAHMA	4	3	3	3	2	3	18	3	3	3	3	3	3	18
53	NANIK TRIATMI	3	3	3	3	3	3	18	3	3	3	3	3	3	18
54	NUR HAYATI	3	3	3	4	3	4	20	3	3	3	3	3	3	18
55	NURI FIDI ASTUTI	3	3	3	3	3	3	18	3	3	3	3	3	3	18

Lampiran 1. Uji Validasi Instrument

56	OKTIVANY NURCAHYO	3	2	3	2	2	2	14	2	2	2	3	2	3	14
57	RIZKI ISTIQOMAH	4	3	4	4	3	4	22	4	4	3	4	3	4	22
58	SITI ENDARYANTI	4	4	3	3	2	4	20	3	3	3	3	2	2	16
59	SITI QOTIJAH	3	3	3	3	2	3	17	3	4	4	4	4	3	22
60	THOFIK NUGRAHA	3	3	3	3	2	3	17	3	3	2	3	2	3	16
61	WAHRUF WASITO	4	3	4	4	3	3	21	3	4	3	3	4	4	21
62	YUSUF PRATAMA	3	3	3	3	3	3	18	3	3	3	3	2	3	17
	validitas	0,48 1	0,70 9	0,54 1	0,78 5	0,54 5	0,74 9		0,67 0	0,65 5	0,71 5	0,63 4	0,54 2	0,66 0	
	min validitas	0,25 4	0,25 4	0,25 4	0,25 4	0,25 4	0,25 4		0,25 4	0,25 4	0,25 4	0,25 4	0,25 4	0,25 4	

No	Nama	Intensi					total	Pengguna Nyata					total
1	ADAM DARMAWAN PUTRA	3	3	3	3	3	15	3	3	2	2	2	12
2	ADY CRISTYANTO	4	3	4	4	3	18	3	3	2	3	2	13
3	AHMAD RIZKY NOVIANTO	3	3	2	3	4	15	3	4	3	3	2	15
4	AKHMADA PUTRA PERDANA	3	3	2	2	3	13	2	2	2	2	2	10
5	ALIGA ADNAN SEPTIAN	3	3	3	3	3	15	4	4	3	4	3	18
6	ALVIN REZA FEBRIANSYAH	3	2	3	3	3	14	2	2	2	3	3	12
7	ANDIKA REBIANTO	3	3	3	3	3	15	3	3	2	2	2	12
8	ANTON FAHRUDI	3	3	3	3	3	15	2	3	3	4	4	16
9	BAGAS PITONO	3	3	2	3	3	14	3	2	3	3	3	14

Lampiran 1. Uji Validasi Instrument

10	BAGUS NUGROHO	3	4	3	2	3	15	2	2	2	2	3	11
11	BONDAN MEGANTORO	3	2	3	3	3	14	2	2	2	3	3	12
12	DARMAWAN SETIYADI	3	3	4	4	4	18	4	4	3	2	2	15
13	EKHSAN NUR FAUZAN	2	2	3	3	3	13	2	2	3	2	3	12
14	ENDRA RAHAYU	3	2	3	2	2	12	3	2	2	4	4	15
15	FANI DIMAS CANDRA	3	3	2	2	2	12	2	2	2	2	2	10
16	FEBRY SETYAWAN	3	4	3	2	3	15	2	2	3	2	2	11
17	FIKI PRADTYA ARNANDA	4	4	4	4	4	20	3	3	4	3	3	16
18	FITKY BAYU NUGROHO	4	4	4	4	4	20	4	4	4	2	2	16
19	GILANG AGUSTIAN	2	2	2	2	3	11	3	2	2	4	4	15
20	KRISNA RAGIL PAMUNGKAS	3	4	4	4	3	18	4	4	4	2	2	16
21	MAULANA HADI DWI LAKSONO	4	3	3	3	3	16	3	3	2	3	2	13
22	MUHAMMAD FAUZI	2	2	1	1	1	7	2	1	2	2	1	8
23	NUR LUTFI SOIB	3	4	4	2	4	17	3	3	4	3	4	17
24	OKY RAHMA SAPUTRA	1	2	2	2	2	9	3	3	3	2	4	15
25	RIYANDIKA NUR PRATAMA	2	3	4	3	3	15	3	3	1	2	3	12
26	RIZKY NUR GIARDA PRATAMA	3	3	3	3	3	15	3	3	3	3	3	15
27	RONALDO ALVYN TANDIANTO	3	2	3	3	3	14	3	2	3	2	3	13
28	SANI EKO PRASETYO	3	3	2	3	3	14	3	2	2	3	3	13
29	SINGGIH MAULANA	4	3	4	3	4	18	3	4	4	3	3	17
30	SURYA BAGASKARA	3	4	3	3	3	16	3	3	4	4	3	17
31	TAUFIQ IRYANSYAH PUTRO	3	2	2	3	3	13	3	3	2	2	2	12

Lampiran 1. Uji Validasi Instrument

32	AGUNG PRASETYO	3	3	2	3	2	13	3	3	2	3	2	13
33	ALDI PRATAMA	3	2	4	2	2	13	3	2	2	3	3	13
34	ALFIAN ARGAS BUDIYANTO	3	3	3	3	3	15	3	3	3	3	3	15
35	ANGGI SETYAWAN	3	3	3	4	4	17	3	2	2	2	3	12
36	ANITA KUSWANTI NINGSIH	3	2	2	2	3	12	2	2	3	2	3	12
37	ARIF SETIAWAN	3	2	2	2	2	11	2	2	3	3	2	12
38	CAHYA NINGRUM	3	2	2	2	3	12	2	2	2	2	2	10
39	DIKA TRIJATMOKO	3	2	2	2	3	12	2	3	2	2	3	12
40	DIMAS BAGAS SETIAWAN	3	3	2	2	2	12	3	3	2	3	2	13
41	DIMAS SUKMORO AGUNG	3	3	3	3	3	15	2	2	3	2	3	12
42	ENDRA DARMAWAN	3	2	2	2	2	11	2	2	2	2	2	10
43	ERMA DWI PERMATASARI	4	4	4	2	3	17	3	3	3	4	3	16
44	ERNA SETYANINGSIH	3	3	3	4	4	17	2	3	3	4	4	16
45	ERWIN KUNTHO WIBOWO	3	2	2	2	2	11	2	2	2	2	2	10
46	FAIZAL RIZKY MAHENDRA	3	3	4	4	3	17	3	3	3	4	3	16
47	GISTA RISMONICHA	3	2	2	3	2	12	2	2	3	3	4	14
48	IKHSAN NANDA MUJTAHID	2	2	2	2	2	10	3	2	2	2	3	12
49	IMAM MAULANA	3	3	2	2	3	13	3	2	2	2	3	12
50	JOKO MUHAMMAD ILHAM	3	2	2	2	2	11	2	2	2	3	3	12
51	MUNIR HERIANTO	3	3	4	3	3	16	3	2	2	2	2	11
52	NADIA RAHMA	3	3	2	2	2	12	3	3	2	3	3	14
53	NANIK TRIATMI	3	2	2	2	2	11	3	3	2	2	2	12
54	NUR HAYATI	3	3	2	3	3	14	2	3	3	3	3	14

Lampiran 1. Uji Validasi Instrument

55	NURI FIDI ASTUTI	4	4	4	3	4	19	3	3	3	3	3	15
56	OKTIVANY NURCAHYO	3	2	2	2	2	11	3	2	2	2	2	11
57	RIZKI ISTIQOMAH	4	3	4	3	2	16	3	3	4	3	3	16
58	SITI ENDARYANTI	3	2	2	2	3	12	2	2	3	2	2	11
59	SITI QOTIJAH	2	4	3	2	4	15	3	3	4	3	2	15
60	THOFIK NUGRAHA	2	2	2	2	2	10	2	2	2	2	2	10
61	WAHRUF WASITO	3	2	3	3	3	14	3	3	3	2	2	13
62	YUSUF PRATAMA	3	3	3	3	3	15	2	2	3	2	3	12
	Validitas	0,642	0,758	0,844	0,778	0,796		0,591	0,724	0,689	0,690	0,535	
	min validitas	0,254	0,254	0,254	0,254	0,254		0,254	0,254	0,254	0,254	0,254	

Lampiran 2. Uji Deskripsi Statistik

No	Nama	Pengalaman Penggunaan Komputer			total	Pengalaman Penggunaan Internet		total	Hasil Belajar
1	ADAM DARMAWAN PUTRA	3	4	1	8	3	2	5	3,50
2	ADY CRISTYANTO	2	2	2	6	4	2	6	3,60
3	AHMAD RIZKY NOVIANTO	4	4	3	11	3	3	6	3,40
4	AKHMADA PUTRA PERDANA	3	3	3	9	2	3	5	3,50
5	ALIGA ADNAN SEPTIAN	3	3	4	10	4	4	8	3,40
6	ALVIN REZA FEBRIANSYAH	3	3	4	10	2	3	5	3,40
7	ANDIKA REBIANTO	4	3	3	10	3	3	6	3,50
8	ANTON FAHRUDI	3	3	3	9	3	4	7	3,40
9	BAGAS PITONO	3	3	4	10	4	4	8	3,41
10	BAGUS NUGROHO	3	3	3	9	1	2	3	3,40
11	BONDAN MEGANTORO	4	4	3	11	3	4	7	3,40
12	DARMAWAN SETIYADI	3	2	2	7	3	2	5	3,50
13	EKHSAN NUR FAUZAN	3	3	3	9	2	4	6	3,30
14	ENDRA RAHAYU	4	3	2	9	3	4	7	3,40
15	FANI DIMAS CANDRA	2	3	3	8	1	4	5	3,41
16	FEBRY SETYAWAN	3	3	3	9	2	3	5	3,40
17	FIKI PRADTYA ARNANDA	2	3	4	9	2	4	6	3,40
18	FITKY BAYU NUGROHO	2	3	3	8	2	2	4	3,50
19	GILANG AGUSTIAN	3	3	3	9	3	4	7	3,40
20	KRISNA RAGIL PAMUNGKAS	2	3	3	8	3	3	6	3,40
21	MAULANA HADI DWI LAKSONO	3	3	4	10	2	4	6	3,40
22	MUHAMMAD FAUZI	3	2	2	7	3	2	5	3,40
23	NUR LUTFI SOIB	3	2	3	8	4	4	8	3,40
24	OKY RAHMA SAPUTRA	3	3	2	8	2	2	4	3,40
25	RIYANDIKA NUR PRATAMA	4	3	4	11	2	2	4	3,50
26	RIZKY NUR GIARDA PRATAMA	3	3	1	7	3	2	5	3,40
27	RONALDO ALVYN TANDIANTO	1	4	4	9	1	4	5	3,40
28	SANI EKO PRASETYO	2	3	4	9	2	4	6	3,40
29	SINGGIH MAULANA	3	4	1	8	3	2	5	3,40
30	SURYA BAGASKARA	3	3	3	9	3	3	6	3,40
31	TAUFIQ IRYANSYAH PUTRO	1	4	4	9	1	4	5	3,39
32	AGUNG PRASETYO	2	3	3	8	2	3	5	3,38
33	ALDI PRATAMA	4	4	4	12	4	4	8	3,41

Lampiran 2. Uji Deskripsi Statistik

34	ALFIAN ARG BUDIYANTO	3	4	4	11	3	4	7	3,38
35	ANGGI SETYAWAN	2	3	2	7	3	3	6	3,49
36	ANITA KUSWANTI NINGSIH	2	4	3	9	2	4	6	3,34
37	ARIF SETIAWAN	2	3	3	8	2	3	5	3,40
38	CAHYA NINGRUM	2	3	1	6	1	1	2	3,45
39	DIKA TRIJATMOKO	3	2	3	8	3	4	7	3,46
40	DIMAS BAGAS SETIAWAN	3	3	3	9	2	3	5	3,49
41	DIMAS SUKMORO AGUNG	3	3	4	10	3	3	6	3,39
42	ENDRA DARMAWAN	3	3	3	9	3	4	7	3,35
43	ERMA DWI PERMATASARI	2	3	4	9	3	4	7	3,22
44	ERNA SETYANINGSIH	3	4	3	10	3	4	7	3,20
45	ERWIN KUNTHO WIBOWO	3	3	4	10	4	4	8	3,42
46	FAIZAL RIZKY MAHENDRA	4	2	2	8	3	3	6	3,26
47	GISTA RISMONICHA	3	3	4	10	3	4	7	3,31
48	IKHSAN NANDA MUJTAHID	2	2	3	7	3	3	6	3,28
49	IMAM MAULANA	2	4	4	10	2	4	6	3,23
50	JOKO MUHAMMAD ILHAM	2	2	3	7	2	3	5	3,42
51	MUNIR HERIANTO	4	4	4	12	2	4	6	3,38
52	NADIA RAHMA	3	3	2	8	3	2	5	3,16
53	NANIK TRIATMI	2	2	4	8	2	2	4	3,32
54	NUR HAYATI	3	3	4	10	2	3	5	3,34
55	NURI FIDI ASTUTI	2	3	4	9	2	4	6	3,33
56	OKTIVANY NURCAHYO	2	2	3	7	2	3	5	3,34
57	RIZKI ISTIQOMAH	3	4	3	10	3	4	7	3,37
58	SITI ENDARYANTI	2	4	3	9	2	3	5	3,36
59	SITI QOTIJAH	3	4	3	10	3	3	6	3,35
60	THOFIK NUGRAHA	3	2	4	9	3	4	7	3,28
61	WAHRUF WASITO	3	2	3	8	3	3	6	3,34
62	YUSUF PRATAMA	3	3	3	9	3	3	6	3,39
	validitas	0,508	0,606	0,648		0,745	0,772		
	min validitas	0,254	0,254	0,254		0,254	0,254		

UJI DESKRIPSI STATISTIK

kategori	skor	Pengalaman Penggunaan Komputer (X1)	persentase
Sangat Tinggi	> 10,5	6	9,68
Tinggi	9- 10,5	13	20,97
Rendah	7,5 - 9	34	54,84
Sangat Rendah	< 7,5	9	14,52
TOTAL		62	100

kategori	skor	Pengalaman Penggunaan Internet (X2)	persentase
Sangat Tinggi	> 6,5	17	27,42
Tinggi	5- 6,5	20	32,26
Rendah	3,5 - 5	23	37,10
Sangat Rendah	< 3,5	2	3,23
TOTAL		62	100

kategori	skor	Persepsi kegunaan (X3)	persentase
Sangat Tinggi	> 21,3	7	11,29
Tinggi	18,5- 21,3	25	40,32
Rendah	15,8 - 18,5	21	33,87
Sangat Rendah	< 15,8	9	14,52
TOTAL		62	100

Lampiran 2. Uji Deskripsi Statistik

kategori	skor	Persepsi Kemudahan Penggunaan (X4)	persentase
Sangat Tinggi	>21	8	12,90
Tinggi	18- 21	31	50,00
Rendah	15 - 18	18	29,03
Sangat Rendah	< 15	5	8,06
TOTAL		62	100

kategori	skor	Intensi Penggunaan (X5)	persentase
Sangat Tinggi	> 16,75	12	19,35
Tinggi	13,5- 16,75	24	38,71
Rendah	10,25 - 13,5	22	35,48
Sangat Rendah	< 10,25	4	6,45
TOTAL		62	100

kategori	skor	Pengguna Nyata (X6)	persentase
Sangat Tinggi	> 15,5	12	19,35
Tinggi	13- 15,5	13	20,97
Rendah	10,5 - 13	30	48,39
Sangat Rendah	< 10,5	7	11,29
TOTAL		62	100

kategori	skor	Hasil Belajar Simulasi Digital (X7)	persentase
Sangat Tinggi	> 3,64	0	0,00
Tinggi	3,48- 3,65	9	14,52
Rendah	3,32 - 3,48	43	69,35
Sangat Rendah	< 3,32	10	16,13
TOTAL		62	100

Lampiran 2. Uji Deskripsi Statistik

Pengalaman Penggunaan Komputer	
Mean	8,887097
Standard Error	0,16758
Median	9
Mode	9
Standard Deviation	1,319523
Sample Variance	1,741142
Kurtosis	-0,02768
Skewness	0,081574
Range	6
Minimum	6
Maximum	12
Sum	551
Count	62
Largest(1)	12
Smallest(1)	6
Confidence Level(95,0%)	0,335096

Pengalaman Penggunaan Internet	
Mean	5,806452
Standard Error	0,153986
Median	6
Mode	6
Standard Deviation	1,212486
Sample Variance	1,470122
Kurtosis	0,719451
Skewness	-0,35619
Range	6
Minimum	2
Maximum	8
Sum	360
Count	62
Largest(1)	8
Smallest(1)	2
Confidence Level(95,0%)	0,307914

Lampiran 2. Uji Deskripsi Statistik

Persepsi Kegunaan	
Mean	18,56452
Standard Error	0,325718
Median	19
Mode	18
Standard Deviation	2,56471
Sample Variance	6,577737
Kurtosis	-0,23358
Skewness	-0,09808
Range	11
Minimum	13
Maximum	24
Sum	1151
Count	62
Largest(1)	24
Smallest(1)	13
Confidence Level(95,0%)	0,651314

Persepsi Kemudahan Penggunaan	
Mean	19,09677
Standard Error	0,303086
Median	19
Mode	20
Standard Deviation	2,386504
Sample Variance	5,695399
Kurtosis	0,466669
Skewness	-0,40993
Range	12
Minimum	12
Maximum	24
Sum	1184
Count	62
Largest(1)	24
Smallest(1)	12
Confidence Level(95,0%)	0,606058

Lampiran 2. Uji Deskripsi Statistik

Intensi Penggunaan	
Mean	14,06452
Standard Error	0,343306
Median	14
Mode	15
Standard Deviation	2,703192
Sample Variance	7,307245
Kurtosis	-0,1196
Skewness	0,037486
Range	13
Minimum	7
Maximum	20
Sum	872
Count	62
Largest(1)	20
Smallest(1)	7
Confidence Level(95,0%)	0,686482

Pengguna nyata	
Mean	13,20968
Standard Error	0,280832
Median	13
Mode	12
Standard Deviation	2,211276
Sample Variance	4,889741
Kurtosis	-0,6918
Skewness	0,120328
Range	10
Minimum	8
Maximum	18
Sum	819
Count	62
Largest(1)	18
Smallest(1)	8
Confidence Level(95,0%)	0,561559

Lampiran 2. Uji Deskripsi Statistik

Hasil Belajar	
Mean	3,38629
Standard Error	0,009916
Median	3,4
Mode	3,4
Standard Deviation	0,078076
Sample Variance	0,006096
Kurtosis	1,329462
Skewness	-0,40268
Range	0,44
Minimum	3,16
Maximum	3,6
Sum	209,95
Count	62
Largest(1)	3,6
Smallest(1)	3,16
Confidence Level(95,0%)	0,019828

Kisi-Kisi Instrumen

No	Variabel	Indikator	Jumlah Butir Soal
1	Persepsi Kemudahan Penggunaan	1. Kemudahan untuk dipelajari	1
		2. Kemudahan mencapai tujuan	1
		3. Jelas dan mudah dipahami	1
		4. Fleksibel	1
		5. Bebas dari kesulitan	1
		6. Kemudahan penggunaan	1
2	Persepsi Kegunaan	1. Pekerjaan selesai lebih cepat	1
		2. Menjadikan pekerjaan lebih mudah	1
		3. Mengembangkan kinerja	1
		4. Berguna	1
		5. Meningkatkan produktivitas	1
		6. Mempertinggi efektivitas	1
3	Intensi	1. Memiliki fitur yang membantu	1
		2. Selalu mencoba menggunakan	1
		3. Berlanjut dimasa mendatang	3
4	Pengguna Nyata	1. Frekuensi penggunaan	5
5	Pengalaman Penggunaan Komputer	1. Berpengalaman	1
		2. Belum terlalu lama	2
6	Pengalaman Penggunaan Internet	1. Berpengalaman	1
		2. Belum terlalu lama	1
Jumlah			27

ANGKET PENELITIAN

Kepada Yth,
Siswa-siswi Kelas X RPL
SMK Muhammadiyah 1 Bantul

Assalamu'alaikum wr.wb

Kepada adik-adik yang saya banggakan, melalui surat ini perkenalkan:

Nama : Chandra Wardhana
NIM : 11520249901
Prodi : Pendidikan Teknik Informatika
Lembaga : Fakultas Teknik UNY

Disela-sela kegiatan sekolah, saya mengharap keikhlasan adik-adik untuk meluangkan waktu sebentar untuk mengisi angket yang disusun dalam rangka menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi dengan judul:

"Analisis Penggunaan *E-Learning* Edmodo Dengan Menggunakan Pendekatan *Technology Acceptance Model (TAM)* Pada Mata Pelajaran Simulasi Digital Kelas X RPL Di SMK Muhammadiyah 1 Bantul"

Berkenaan dengan hal tersebut, saya mohon bantuan adik-adik untuk memberikan jawaban atas pertanyaan yang terdapat dalam angket ini dengan jujur.

Atas perhatian adik-adik, saya mengucapkan terimakasih.

Wassalamu'alaikum wr.wb

Yogyakarta, Juni 2015

Peneliti

Chandra Wardhana
NIM. 11520249001

ANGKET PENELITIAN

A. Identitas Siswa

Nama (Tidak wajib diisi) :

Kelas :

No. Absen :

B. Petunjuk Pengisian

1. Jawablah pernyataan dengan memilih salah satu dari empat alternatif jawaban.
2. Jawablah dengan memberikan tanda silang (x) atau centang (√) pada kolom yang telah disediakan.
3. Alternatif Jawaban

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

TS : Tidak Setuju

STS : Sangat Tidak Setuju

C. Penilaian

Persepsi kemudahan penggunaan					
NO	Pernyataan	STS	TS	S	SS
1	<i>e-learning edmodo</i> mudah dipelajari untuk saya gunakan.				
2	Saya merasa mudah untuk mendapatkan materi pelajaran sekolah melalui <i>e-learning edmodo</i> .				
3	Menu yang ada pada <i>e-learning edmodo</i> jelas dan mudah dipahami untuk saya gunakan.				
4	<i>e-learning edmodo</i> memudahkan saya untuk mengakses materi pelajaran sekolah dimana saja dan kapan saja.				
5	Saya dapat menggunakan <i>e-learning edmodo</i> dengan mudah tanpa ada kendala apapun				
6	<i>e-learning edmodo</i> mudah digunakan sebagai alat				

Lampiran 4. Angket Penelitian

	bantu pembelajaran bagi saya				
Persepsi Kegunaan					
NO	Pernyataan	STS	TS	S	SS
1	Pengerjaan dan pengumpulan tugas sekolah menjadi lebih cepat bagi saya				
2	Pengerjaan tugas sekolah menjadi lebih mudah bagi saya				
3	<i>e-learning edmodo</i> membuat tugas yang saya kerjakan menjadi lebih terjadwal dengan baik				
4	<i>e-learning edmodo</i> berguna dalam membantu proses pembelajaran saya				
5	Saya dapat menyelesaikan tugas sekolah lebih banyak dan tepat waktu				
6	Waktu dan tenaga yang saya gunakan dalam belajar dan mengerjakan tugas menjadi lebih efektif dengan menggunakan <i>e-learning edmodo</i>				
Intensi					
No	Pernyataan	STS	TS	S	SS
1	Saya menggunakan <i>e-learning edmodo</i> untuk mengerjakan tugas dengan memanfaatkan fitur-fitur yang disediakan				
2	Saya selalu mencoba menggunakan <i>e-learning edmodo</i> sesering mungkin untuk memperoleh materi dari guru				
3	Saya membuat jadwal kapan menggunakan <i>e-learning edmodo</i> di kemudian hari				
4	Saya bermaksud terus menggunakan <i>e-learning edmodo</i> di kemudian hari				
5	Saya mengharapkan bisa terus menggunakan <i>e-learning edmodo</i> di kemudian hari				
Pengguna Nyata					
NO	Pernyataan	STS	TS	S	SS

Lampiran 4. Angket Penelitian

1	Saya selalu menggunakan <i>e-learning edmodo</i> sebelum pelajaran simulasi digital				
2	Saya selalu menggunakan <i>e-learning edmodo</i> sesudah pelajaran simulasi digital				
3	Saya selalu menyempatkan diri membuka <i>e-learning edmodo</i> untuk memperoleh materi pelajaran				
4	Saya selalu menyempatkan diri menggunakan <i>e-learning edmodo</i> untuk pengumpulan tugas simulasi digital				
5	Saya selalu menyempatkan diri membuka <i>e-learning edmodo</i> untuk berdiskusi dengan teman				
Pengalaman					
No	Pernyataan	STS	TS	S	SS
1	Saya tidak mengalami masalah ketika menggunakan komputer				
2	Saya sering menggunakan software-software yang ada dikomputer untuk mengerjakan tugas				
3	Saya baru mengenal komputer ketika saya masuk Sekolah Menengah Kejuruan				
4	Saya tidak mengalami masalah ketika menggunakan internet				
5	Saya baru mengenal internet ketika saya masuk Sekolah Menengah Kejuruan				

D. SARAN

.....

Responden

(.....)

UJI NORMALITAS

		Persepsi Kemudahan Penggunaan	Persepsi Kegunaan	Intensi	Pengguna Nyata	Pengalaman Penggunaan Komputer	Pengalaman Penggunaan Internet	Hasil Belajar
N		62	62	62	62	62	62	62
	Mean	19.39	18.56	14.06	13.40	8.89	5.81	3.3863
Normal Parameters ^{a,b}	Std.	2.213	2.565	2.703	2.184	1.320	1.212	.07808
	Deviation							
	Absolute	.109	.106	.107	.111	.163	.162	.172
Most Extreme Differences	Positive	.084	.078	.107	.111	.159	.162	.172
	Negative	-.109	-.106	-.103	-.108	-.163	-.160	-.166
Kolmogorov-Smirnov Z		.859	.838	.839	.872	1.284	1.279	1.356
Asymp. Sig. (2-tailed)		.452	.484	.482	.433	.074	.076	.051

UJI LINEARITAS

ANOVA Table

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
(Combined)			61.366	6	10.228	1.655	.150
Persepsi Kegunaan *	Between Groups	Linearity	19.025	1	19.025	3.979	.045
Pengalaman Penggunaan Komputer		Deviation from Linearity	42.340	5	8.468	1.370	.250
Within Groups			339.876	55	6.180		
Total			401.242	61			

ANOVA Table

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
(Combined)			53.588	6	8.931	2.004	.081
Persepsi Kemudahan	Between Groups	Linearity	.997	1	.997	3.224	.038
Penggunaan * Pengalaman		Deviation from Linearity	52.591	5	10.518	2.360	.052
Penggunaan Komputer	Within Groups		245.121	55	4.457		
Total			298.710	61			

Lampiran 6. Uji Linearitas

ANOVA Table

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
(Combined)			13.920	6	2.320	1.448	.043
Persepsi Kemudahan	Between Groups	Linearity	.062	1	.062	2.012	.013
Penggunaan * Pengalaman		Deviation from Linearity	13.858	5	2.772	.535	.749
Penggunaan Internet	Within Groups		284.789	55	5.178		
Total			298.710	61			

ANOVA Table

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
(Combined)			54.134	6	9.022	1.430	.020
Persepsi Kegunaan *	Between Groups	Linearity	.254	1	.254	5.040	.032
Pengalaman Penggunaan		Deviation from Linearity	53.880	5	10.776	1.707	.148
Internet	Within Groups		347.108	55	6.311		
Total			401.242	61			

Lampiran 6. Uji Linearitas

ANOVA Table

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
(Combined)			128.897	10	12.890	2.414	.020
Persepsi Kegunaan * Persepsi Kemudahan Penggunaan	Between Groups	Linearity	36.524	1	36.524	6.840	.012
		Deviation from Linearity	92.373	9	10.264	1.922	.070
	Within Groups		272.344	51	5.340		
Total			401.242	61			

ANOVA Table

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
(Combined)			125.397	10	12.540	1.996	.043
Intensi * Persepsi Kemudahan Penggunaan	Between Groups	Linearity	41.584	1	41.584	6.620	.013
		Deviation from Linearity	83.814	9	9.313	1.483	.180
	Within Groups		320.344	51	6.281		
Total			445.742	61			

Lampiran 6. Uji Linearitas

ANOVA Table

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Intensi * Persepsi Kegunaan	(Combined)		208.062	11	18.915	3.979	.000
	Between Groups	Linearity	124.764	1	124.764	26.246	.000
		Deviation from Linearity	83.298	10	8.330	1.752	.095
	Within Groups		237.680	50	4.754		
	Total		445.742	61			

ANOVA Table

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Pengguna Nyata * Intensi	(Combined)		125.088	12	10.424	3.080	.003
	Between Groups	Linearity	94.637	1	94.637	27.964	.000
		Deviation from Linearity	30.451	11	2.768	.818	.623
	Within Groups		165.831	49	3.384		
	Total		290.919	61			

ANOVA Table

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Hasil Belajar * Pengguna Nyata	(Combined)		.052	9	.006	1.948	.043
	Between Groups	Linearity	.008	1	.008	3.238	.001
		Deviation from Linearity	.045	8	.006	.911	.515
	Within Groups		.319	52	.006		
	Total		.372	61			

MULTIKOLINEARITAS

Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	Collinearity Statistics	
	B	Std. Error	Beta			Tolerance	VIF
1 (Constant)	15.215	2.284		6.662	.000		
Pengalaman Penggunaan Komputer	.518	.280	.267	1.851	.069	.772	1.296
Pengalaman Penggunaan Internet	-.216	.305	-.102	-.710	.481	.772	1.296

a. Dependent Variable: Persepsi Kegunaan

Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	Collinearity Statistics	
	B	Std. Error	Beta			Tolerance	VIF
1 (Constant)	20.189	2.024		9.974	.000		
Pengalaman Penggunaan Komputer	-.111	.248	-.066	-.446	.657	.772	1.296
Pengalaman Penggunaan Internet	.031	.270	.017	.116	.908	.772	1.296

a. Dependent Variable: Persepsi Kemudahan Penggunaan

Lampiran 7. Uji Multikolinearitas

Coefficients ^a							
Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	Collinearity Statistics	
	B	Std. Error	Beta			Tolerance	VIF
1	(Constant)	.860	2.952	.292	.772		
	Persepsi Kemudahan Penggunaan	.196	.139	.160	1.407	.165	.909
	Persepsi Kegunaan	.507	.120	.481	4.217	.000	.909

a. Dependent Variable: Intensi

UJI REGRESI LINEAR SEDERHANA

Lampiran.H1

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.218 ^a	.047	.032	2.524

a. Predictors: (Constant), Pengalaman Penggunaan Komputer

ANOVA^a

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	19.025	1	19.025	2.987	.089 ^b
	Residual	382.217	60	6.370		
	Total	401.242	61			

a. Dependent Variable: Persepsi Kegunaan

b. Predictors: (Constant), Pengalaman Penggunaan Komputer

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	14.803	2.200		6.729	.000
	Pengalaman Penggunaan Komputer	.423	.245	.218	1.728	.089

a. Dependent Variable: Persepsi Kegunaan

LAMPIRAN. H2

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.058 ^a	.003	-.013	2.228

a. Predictors: (Constant), Pengalaman Penggunaan Komputer

ANOVA^a

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	.997	1	.997	.201	.656 ^b
	Residual	297.713	60	4.962		
	Total	298.710	61			

a. Dependent Variable: Persepsi Kemudahan Penggunaan

b. Predictors: (Constant), Pengalaman Penggunaan Komputer

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	20.248	1.942		10.429	.000
	Pengalaman Penggunaan Komputer	-.097	.216	-.058	-.448	.656

a. Dependent Variable: Persepsi Kemudahan Penggunaan

LAMPIRAN. H4

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.014 ^a	.000	-.016	2.231

a. Predictors: (Constant), Pengalaman Penggunaan Internet

ANOVA^a

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	.062	1	.062	.012	.912 ^b
	Residual	298.648	60	4.977		
	Total	298.710	61			

a. Dependent Variable: Persepsi Kemudahan Penggunaan

b. Predictors: (Constant), Pengalaman Penggunaan Internet

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	19.540	1.397		13.987	.000
	Pengalaman Penggunaan Internet	-.026	.236	-.014	-.111	.912

a. Dependent Variable: Persepsi Kemudahan Penggunaan

LAMPIRAN. H3

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.025 ^a	.001	-.016	2.585

a. Predictors: (Constant), Pengalaman Penggunaan Internet

ANOVA^a

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	.254	1	.254	.038	.846 ^b
	Residual	400.988	60	6.683		
	Total	401.242	61			

a. Dependent Variable: Persepsi Kegunaan

b. Predictors: (Constant), Pengalaman Penggunaan Internet

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	18.255	1.619		11.277	.000
	Pengalaman Penggunaan Internet	.053	.273	.025	.195	.846

a. Dependent Variable: Persepsi Kegunaan

LAMPIRAN. H5

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.302 ^a	.091	.076	2.465

a. Predictors: (Constant), Persepsi Kemudahan Penggunaan

ANOVA^a

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	36.524	1	36.524	6.009	.017 ^b
	Residual	364.718	60	6.079		
	Total	401.242	61			

a. Dependent Variable: Persepsi Kegunaan

b. Predictors: (Constant), Persepsi Kemudahan Penggunaan

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	11.785	2.783		4.234	.000
	Persepsi Kemudahan Penggunaan	.350	.143	.302	2.451	.017

a. Dependent Variable: Persepsi Kegunaan

LAMPIRAN. H6

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.529 ^a	.280	.268	2.313

a. Predictors: (Constant), Persepsi Kegunaan

ANOVA^a

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	124.764	1	124.764	23.322	.000 ^b
	Residual	320.978	60	5.350		
	Total	445.742	61			

a. Dependent Variable: Intensi

b. Predictors: (Constant), Persepsi Kegunaan

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	3.713	2.164		1.716	.091
	Persepsi Kegunaan	.558	.115	.529	4.829	.000

a. Dependent Variable: Intensi

LAMPIRAN. H7

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.305 ^a	.093	.078	2.595

a. Predictors: (Constant), Persepsi Kemudahan Penggunaan

ANOVA^a

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	41.584	1	41.584	6.173	.016 ^b
	Residual	404.158	60	6.736		
	Total	445.742	61			

a. Dependent Variable: Intensi

b. Predictors: (Constant), Persepsi Kemudahan Penggunaan

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	6.831	2.930		2.331	.023
	Persepsi Kemudahan Penggunaan	.373	.150	.305	2.485	.016

a. Dependent Variable: Intensi

LAMPIRAN. H8

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.570 ^a	.325	.314	1.809

a. Predictors: (Constant), Intensi

ANOVA^a

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	94.637	1	94.637	28.929	.000 ^b
	Residual	196.282	60	3.271		
	Total	290.919	61			

a. Dependent Variable: Pengguna Nyata

b. Predictors: (Constant), Intensi

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	6.923	1.227		5.644	.000
	Intensi	.461	.086	.570	5.379	.000

a. Dependent Variable: Pengguna Nyata

LAMPIRAN. H9

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.143 ^a	.020	.004	.07791

a. Predictors: (Constant), Pengguna Nyata

ANOVA^a

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	.008	1	.008	1.252	.268 ^b
	Residual	.364	60	.006		
	Total	.372	61			

a. Dependent Variable: Hasil Belajar

b. Predictors: (Constant), Pengguna Nyata

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	3.455	.062		55.703	.000
	Pengguna Nyata	-.005	.005	-.143	-1.119	.268

a. Dependent Variable: Hasil Belajar

HASIL BELAJAR SISWA KELAS X RPL SMK MUHAMMADIYAH 1 BANTUL

FFNIS	NAMA PESERTA DIDIK	Simulasi Digital		
		47	48	49
2	3	PENG	KET	SOS
	KKM			
10031	ADAM DARMAWAN PUTRA	3,50	3,30	B
10032	ADY CRISTYANTO	3,60	3,40	B
10033	AHMAD RIZKY NOVIANTO	3,80	3,40	B
10034	AKHMADA PUTRA PERDANA	3,50	3,30	B
10035	ALIGA ADNAN SEPTIAN	3,40	3,20	B
10036	ALVIN REZA FEBRIANSYAH	3,40	3,20	B
10037	ANDIKA REBIANTO	3,50	3,30	B
10038	ANTON FAHRUDI	3,40	3,20	B
10039	BAGAS PITONO	3,60	3,40	B
10040	BAGUS NUGROHO	3,40	3,20	B
10041	BONDAN MEGANTORO	3,40	3,20	B
10042	DARMAWAN SETIYADI	3,50	3,30	B
10043	EKHSAN NUR FAUZAN	3,30	3,10	B
10044	ENDRA RAHAYU	3,40	3,20	B
10045	FANI DIMAS CANDRA	3,50	3,30	B
10046	FEBRY SETYAWAN	3,40	3,20	B
10047	FIKI PRADTYA ARNANDA	3,80	3,20	B
10048	FITKY BAYU NUGROHO	3,50	3,20	B
10049	GILANG AGUSTIAN	3,40	3,20	B
10050	KRISNA RAGIL PAMUNGKAS	3,40	3,20	B

Lampiran 9. Hasil Belajar

10051	MAULANA HADI DWI LAKSONO	3,40	3,20	B
10052	MUHAMMAD FAUZI	3,40	3,20	B
10053	NUR LUTFI SOIB	3,40	3,20	B
10054	OKY RAHMA SAPUTRA	3,40	3,20	B
10055	RIYANDIKA NUR PRATAMA	3,50	3,20	B
10056	RIZKY NUR GIARDA PRATAMA	3,40	3,20	B
10057	RONALDO ALVYN TANDIANTO	3,40	3,20	B
10058	SANI EKO PRASETYO	3,40	3,20	B
10059	SINGGIH MAULANA	3,40	3,20	B
10060	SURYA BAGASKARA	3,40	3,20	B
10061	TAUFIQ IRYANSYAH PUTRO	3,50	3,30	B

NIS	NAMA PESERTA DIDIK	Simulasi Digital		
		47	48	49
2	3	PENG	KET	SOS
KKM				
10062	AGUNG PRASETYO	3,38	3,38	B
10063	ALDI PRATAMA	3,41	3,40	B
10064	ALFIAN ARG A BUDIYANTO	3,38	3,27	B
10065	ANGGI SETYAWAN	3,49	3,45	B
10066	ANITA KUSWANTI NINGSIH	3,34	3,42	B
10067	ARIF SETIAWAN	3,40	3,44	B
10068	CAHYA NINGRUM	3,45	3,36	B
10069	DIKA TRIJATMOKO	3,46	3,33	B
10070	DIMAS BAGAS SETIAWAN	3,49	3,38	B
10071	DIMAS SUKMORO AGUNG	3,39	3,45	B
10072	ENDRA DARMAWAN	3,35	3,36	B
10073	ERMA DWI PERMATASARI	3,22	3,21	B

Lampiran 9. Hasil Belajar

10074	ERNA SETYANINGSIH	3,20	3,30	B
10075	ERWIN KUNTHO WIBOWO	3,42	3,44	B
10076	FAIZAL RIZKY MAHENDRA	3,26	3,39	B
10077	GISTA RISMONICHA	3,31	3,30	B
10078	IKHSAN NANDA MUJTAHID	3,28	3,27	B
10079	IMAM MAULANA	3,23	3,34	B
10080	JOKO MUHAMMAD ILHAM	3,42	3,43	B
10081	MUNIR HERIANTO	3,38	3,31	B
10082	NADIA RAHMA	3,16	3,25	B
10083	NANIK TRIATMI	3,32	3,37	B
10084	NUR HAYATI	3,34	3,42	B
10085	NURI FIDI ASTUTI	3,33	3,39	B
10086	OKTIVANY NURCAHYO	3,34	3,32	B
10087	RIZKI ISTIQOMAH	3,37	3,40	B
10088	SITI ENDARYANTI	3,36	3,38	B
10089	SITI QOTIJAH	3,35	2,66	B
10090	THOFIK NUGRAHA	3,28	3,30	B
10091	WAHRUF WASITO	3,34	3,26	B
10092	YUSUF PRATAMA	3,39	3,29	B



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS TEKNIK**

Alamat : Kampus Karangmalang, Yogyakarta, 55281
Telp. (0274) 596168 psw. 276.289.292 (0274) 596734 Fax. (0274) 596734
website : <http://ft.uny.ac.id> e-mail: ft@uny.ac.id ; teknik@uny.ac.id



Certificate No. QSG 00592

Nomor : 1586/H34/PL/2015 18 Juni 2015
 Lamp. :
 Hal : Ijin Penelitian

Yth.

1. Gubernur DIY c.q. Biro Administrasi Pembangunan Setda DIY
2. Gubernur Provinsi DIY c.q. Ka. Bappeda Provinsi DIY
3. Bupati Kabupaten Bantul c.q. Kepala Badan Pelayanan Terpadu Kabupaten Bantul
4. Kepala Dinas Pendidikan, Pemuda, dan Olahraga Provinsi DIY
5. Kepala Dinas Pendidikan, Pemuda, dan Olahraga Kabupaten Bantul
6. Kepala SMK Muhammadiyah 1 Bantul

Dalam rangka pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi kami mohon dengan hormat bantuan Saudara memberikan ijin untuk melaksanakan penelitian dengan judul Analisis Penggunaan E-Learning Edmodo Dengan Menggunakan Pendekatan Technology Acceptance Model (TAM) pada Mata Pelajaran Simulasi Digital Kelas X RPL di SMK Muhammadiyah 1 Bantul, bagi Mahasiswa Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta tersebut di bawah ini:

No.	Nama	NIM	Jurusan	Lokasi
1	Chandra Wardhana	11520249001	Pend. Teknik Informatika - SI	SMK Muhammadiyah 1 Bantul

Dosen Pembimbing/Dosen Pengampu :
 Nama : Dr. Priyanto, M.Kom.
 NIP : 19620625 198503 1 002

Adapun pelaksanaan penelitian dilakukan mulai Bulan Juni 2015 s/d selesai.
 Demikian permohonan ini, atas bantuan dan kerjasama yang baik selama ini, kami mengucapkan terima kasih.

Wakil Dekan I



Dr. Sunaryo Soenarto
NIP. 19580630 198601 1 001

Tembusan :
 Ketua Jurusan

Lampiran 10. Surat Penelitian

0266000@yogyakarta.com



PEMERINTAH DAERAH DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA
SEKRETARIAT DAERAH
 Kompleks Kepatihan, Danurejan, Telepon (0274) 562811 - 562814
 (Hunting)
 YOGYAKARTA 55213

SURAT KETERANGAN / IJIN
 070/REG/W/369/6/2015

Membaca Surat Tanggal	WAKIL DEKAN I FAKULTAS TEKNIK 18 JUNI 2015	Nomor Perihal	: 1586/H34/PL/2015 : IJIN PENELITIAN/RISET
--------------------------	---	------------------	---

Mengingat :

1. Peraturan Pemerintah Nomor 41 Tahun 2006, tentang Peraturan bagi Perguruan Tinggi Asing, Lembaga Penelitian dan Pengembangan Asing, Badan Usaha Asing dan Orang Asing dalam melakukan Kegiatan Penelitian dan Pengembangan di Indonesia;
2. Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 20 Tahun 2011, tentang Pedoman Penelitian dan Pengembangan di Lingkungan Kementerian Dalam Negeri dan Pemerintah Daerah;
3. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 37 Tahun 2008, tentang Rincian Tugas dan Fungsi Satuan Organisasi di Lingkungan Sekretariat Daerah dan Sekretariat Dewan Perwakilan Rakyat Daerah;
4. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 18 Tahun 2009 tentang Pedoman Pelayanan Perizinan, Rekomendasi Pelaksanaan Survei, Penelitian, Pendataan, Pengembangan, Pengkajian, dan Studi Lapangan di Daerah Istimewa Yogyakarta.

DIJUJUKAN untuk melakukan kegiatan survei/penelitian/pendataan/pengembangan/pengkajian/studi lapangan kepada:

Nama	CHANDRA WARDHANA	NIP/NIM	11520249001
Alamat	FAKULTAS TEKNIK, PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA, UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA		
Judul	ANALISIS PENGGUNAAN E-LEARNING EDMODO DENGAN MENGGUNAKAN PENDEKATAN TECHNOLOGY ACCEPTANCE MODEL (TAM) PADA MATA PELAJARAN SIMULASI DIGITAL KELAS X RPL DI SMK MUHAMMADIYAH 1 BANTUL		
Lokasi	DINAS PENDIDIKAN, PEMUDA DAN OLAHRAGA DIY		
Waktu	19 JUNI 2015 s.d 19 SEPTEMBER 2015		

Dengan Ketentuan

1. Menyampaikan surat keterangan/ijin survei/penelitian/pendataan/pengembangan/pengkajian/studi lapangan *) dan Pemerintah Daerah DIY kepada Bupati/Walikota melalui instansi yang berwenang mengeluarkan ijin dimaksud;
2. Menyampaikan soft copy hasil penelitiannya baik kepada Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta melalui Biro Administrasi Pembangunan Setda DIY dalam compact disk (CD) maupun mengunggah (upload) melalui website adbang jogjaprov.go.id dan menunjukkan cetakan soft yang sudah diarsipkan dan dibubuhi cap instansi;
3. Ijin ini hanya digunakan untuk keperluan riset, dan pemegang ijin wajib mematuhi ketentuan yang berlaku di lokasi kegiatan;
4. Ijin penelitian dapat diperpanjang maksimal 2 (dua) kali dengan mengajukan surat ini kembali sebelum berakhir waktunya setelah mengajukan perpanjangan melalui website adbang jogjaprov.go.id;
5. Ijin yang diberikan dapat dicabut sewaktu-waktu apabila pemegang ijin ini tidak memenuhi ketentuan yang berlaku.

Dibuatkan di Yogyakarta,
 Pada tanggal **19 JUNI 2015**
 A.n Sekretaris Daerah
 Asisten Perakonomian dan Pembangunan
 Lb.
 Biro Administrasi Pembangunan



Ditandatangani M.S.
 0266000 1586 H34 PL 2015

Terdistribusi :

1. GUBERNUR DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA (SEBAGAI LAPORAN)
2. BUPATI BANTUL C.Q BAPPEDA BANTUL
3. DINAS PENDIDIKAN, PEMUDA DAN OLAHRAGA DIY
4. WAKIL DEKAN I FAKULTAS TEKNIK, UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
5. YANG BERSANGKUTAN

 <p>PEMERINTAH KABUPATEN BANTUL BADAN PERENCANAAN PEMBANGUNAN DAERAH (B A P P E D A) Jln. Robert Walter Monginsidi No. 1 Bantul 55711, Telp. 367533, Fax. (0274) 367796 Website: bappeda.bantulkab.go.id Webmail: bappeda@bantulkab.go.id</p>	
<p>SURAT KETERANGAN/IZIN Nomor : 070 / Reg / 2852 / S1 / 2015</p>	
Menunjuk Surat	Dari : Fakultas Teknik, Universitas Negeri Yogyakarta (UNY) Tanggal : 19 Juni 2015
	Nomor : 1586/H34/PL/2015 Perihal : Ijin Penelitian/Riset
Mengingat	a. Peraturan Daerah Nomor 17 Tahun 2007 tentang Pembentukan Organisasi Lembaga Teknis Daerah Di Lingkungan Pemerintah Kabupaten Bantul sebagaimana telah diubah dengan Peraturan Daerah Kabupaten Bantul Nomor 16 Tahun 2009 tentang Perubahan Atas Peraturan Daerah Nomor 17 Tahun 2007 tentang Pembentukan Organisasi Lembaga Teknis Daerah Di Lingkungan Pemerintah Kabupaten Bantul; b. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 18 Tahun 2009 tentang Pedoman Pelayanan Perijinan, Rekomendasi Pelaksanaan Survei, Penilaian, Pengembangan, Pengkajian, dan Studi Lapangan di Daerah Istimewa Yogyakarta; c. Peraturan Bupati Bantul Nomor 17 Tahun 2011 tentang Ijin Kuliah Kerja Nyata (KKN) dan Praktek Lapangan (PL) Perguruan Tinggi di Kabupaten Bantul.
Diizinkan kepada	CHANDRA WARDHANA
Nama	
P. T / Alamat	Fakultas Teknik UNY--sudah ada no 155- salah Kampus Karangmalang Yogyakarta
NIP/NIM/No. KTP	1603022011930001
Nomor Telp./HP	085725801091
Tema/Judul Kegiatan	ANALISIS PENGGUNAAN E-LEARNING EDMODO DENGAN MENGGUNAKAN PENDEKATAN TECHNOLOGY ACCEPTANCE MODEL (TAM) PADA MATA PELAJARAN SIMULASI DIGITAL KELAS X RPL DI SMK MUHAMMADIYAH 1 BANTUL
Lokasi	SMK Muhammadiyah 1 Bantul
Waktu	22 Juni 2015 s/d 31 Agustus 2015
<p>Dengan ketentuan sebagai berikut :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Dalam melaksanakan kegiatan tersebut harus selalu berkoordinasi (menyampaikan maksud dan tujuan) dengan instansi Pemerintah Desa setempat serta dinas atau instansi terkait untuk mendapatkan petunjuk seperlunya; 2. Wajib menjaga ketertiban dan mematuhi peraturan perundangan yang berlaku; 3. Ijin hanya digunakan untuk kegiatan sesuai izin yang diberikan; 4. Pemegang izin wajib melaporkan pelaksanaan kegiatan bentuk softcopy (CD) dan hardcopy kepada Pemerintah Kabupaten Bantul c.q Bappeda Kabupaten Bantul setelah selesai melaksanakan kegiatan; 5. Ijin dapat dibatalkan sewaktu-waktu apabila tidak memenuhi ketentuan tersebut di atas; 6. Memenuhi ketentuan, etika dan norma yang berlaku di lokasi kegiatan; dan 7. Ijin ini tidak boleh disalahgunakan untuk tujuan tertentu yang dapat mengganggu ketertiban umum dan kestabilan pemerintah. 	
Dikeluarkan di : B a n t u l Pada tanggal : 19 Juni 2015	
 Henry Endrawati, S.P., M.P. NIP. 197306081998032004	
<p>Tembusan disampaikan kepada Yth.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Bupati Kab. Bantul (sebagai laporan) 2. Kantor Kesatuan Bangsa dan Politik Kab. Bantul 3. Ka. Dinas Pendidikan Menengah dan Non Formal Kab. Bantul 4. Dekan Fakultas Teknik, Universitas Negeri Yogyakarta 5. Ka. SMK Muhammadiyah 1 Bantul 	



MAJLIS PENDIDIKAN DASAR DAN MENENGAH
PIMPINAN DAERAH MUHAMMADIYAH BANTUL
SMK MUHAMMADIYAH 1 BANTUL
TEKNIK AUDIO VIDEO, TEKNIK PERANGKAT LUNAK, TEKNIK PEMESINAN, TEKNIK KENDARAAN RINGAN
Terakreditasi A



Jl. Perangitia Km 12, Manding, Trenggga, Bantul, Telp (0274) 7480038, Fax (0274) 367954 E. smkmuh1bantul@yahoo.com

SURAT KETERANGAN
No :002/KET//III.4.AU/A/2015

Assalamu'alaikum W.W

Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala SMK Muhammadiyah 1 Bantul,menerangkan bahwa

Nama : CHANDRA WARDHANA
NIM : 11520249001
Program : Pendidikan Teknik Informatika
Jurusan : Pendidikan Teknik Elektronika

Telah melaksanakan penelitian dengan kegiatan sebagai berikut :

Waktu : 22 Juni 2015
Lokasi/Obyek : SMK Muhammadiyah 1 Bantul
Tujuan : Penelitian
Judul : Analisis Penggunaan E Learning Edmedo dengan menggunakan Pendekatan Teknologi Acceptence Model (TAM) pada Mata Pelajaran Simulasi Digital Kelas X RPL di SMK Muhammadiyah 1 Bantul

Demikian keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Wassalamu'alaikum W.W

Bantul, 15 Agustus 2015 M
30 Syawwal 1436 H

Kepala Sekolah

WIDAD A.S.Pd
NIM. 755273



SURAT PERMOHONAN VALIDASI

Hal : Permohonan Validasi Instrumen TAS
Lampiran : 1 Bendel

Kepada Yth,
Bapak/Ibu
Dosen Jurusan Pendidikan Teknik Informatika
di Fakultas Teknik UNY

Sehubungan dengan rencana pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi (TAS),
dengan ini saya :

Nama : Chandra Wardhana
NIM : 11520249001
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika
Judul TAS : Analisis Penggunaan *E-Learning* Edmodo Dengan
Menggunakan Pendekatan *Technology Acceptance Model*
(*TAM*) Pada Mata Pelajaran Simulasi Digital Kelas X RPL
Di SMK Muhammadiyah 1 Bantul

Dengan hormat mohon Bapak/Ibu berkenan memberikan validasi terhadap
instrumen penelitian TAS yang telah saya susun. Sebagai bahan pertimbangan,
bersama ini saya lampirkan: (1) proposal TAS, (2) kisi-kisi instrumen penelitian
TAS, dan (3) draf instrumen penelitian TAS.

Demikian permohonan saya, atas bantuan dan perhatian Bapak diucapkan
terimakasih.

Yogyakarta, Juni 2015

Mengetahui,
Pembimbing TAS,



Dr. Priyanto, M.Kom

NIP. 19620625 198503 1 002

SURAT PERMOHONAN VALIDASI

Hal : Permohonan Validasi Instrumen TAS
Lampiran : 1 Bendel

Kepada Yth,
Bapak/Ibu Muh. Munir, M.Pd
Dosen Jurusan Pendidikan Teknik Informatika
di Fakultas Teknik UNY

Sehubungan dengan rencana pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi (TAS),
dengan ini saya :

Nama : Chandra Wardhana
NIM : 11520249001
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika
Judul TAS : Analisis Penggunaan *E-Learning* Edmodo Dengan
Menggunakan Pendekatan *Technology Acceptance Model*
(*TAM*) Pada Mata Pelajaran Simulasi Digital Kelas X RPL
Di SMK Muhammadiyah 1 Bantul

Dengan hormat mohon Bapak/Ibu berkenan memberikan validasi terhadap
instrumen penelitian TAS yang telah saya susun. Sebagai bahan pertimbangan,
bersama ini saya lampirkan: (1) proposal TAS, (2) kisi-kisi instrumen penelitian
TAS, dan (3) draf instrumen penelitian TAS.

Demikian permohonan saya, atas bantuan dan perhatian Bapak diucapkan
terimakasih.

Yogyakarta, Juni 2015

Mengetahui,
Pembimbing TAS,



Dr. Priyanto, M.Kom

NIP. 19620625 198503 1 002

**SURAT PERNYATAAN VALIDASI
INSTRUMEN PENELITIAN TUGAS AKHIR SKRIPSI**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muh. Munir, M. Pd
NIP : 19630512 198901 1 001
Jurusan : Pendidikan Teknik Informatika

menyatakan bahwa instrumen penelitian TAS atas nama mahasiswa:

Nama : Chandra Wardhana
NIM : 11520249001
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika
Judul TAS : Analisis Penggunaan *E-Learning* Edmodo Dengan Menggunakan Pendekatan *Technology Acceptance Model (TAM)* Pada Mata Pelajaran Simulasi Digital Kelas X RPL Di SMK Muhammadiyah 1 Bantul

Setelah dilakukan kajian atas instrumen penelitian TAS tersebut dapat dinyatakan:

- ☐ Layak digunakan untuk penelitian
☒ Layak digunakan dengan perbaikan
☐ Tidak layak digunakan untuk penelitian yang bersangkutan

dengan saran/perbaikan sebagaimana terlampir.

Demikian agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 11 Juni 2015
Validator,


Muhammad Munir, M. Pd
NIP. 19630512 198901 1 001

Catatan:

- ☐ Beri tanda ✓

Hasil Validasi Instrumen Penelitian TAS

Nama Mahasiswa : Chandra Wardhana NIM : 11520249001
 Judul TAS : Analisis Penggunaan E-Learning Edmodo Dengan Menggunakan Pendekatan Technology Acceptance Model (TAM) Pada Mata Pelajaran Simulasi Digital Kelas X RPL Di SMK Muhammadiyah 1 Bantul

NO	Variabel	Saran/Tanggapan
	Isi sesuai kisi-kisi	Perbaiki kalimat di perbaiki
	Komentar Umum/ Lain-lain:	

Yogyakarta, 11 Juni 2015
 Validator

 Muhammad Munir, M. Pd
 NIP. 19630512 198901 1 001

SURAT PERMOHONAN VALIDASI

Hai : Permohonan Validasi Instrumen TAS
Lampiran : 1 Bendel

Kepada Yth,
Bapak/Ibu Drs., Suherman, M. Pd
Dosen Jurusan Pendidikan Teknik Informatika
di Fakultas Teknik UNY

Sehubungan dengan rencana pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi (TAS),
dengan ini saya :

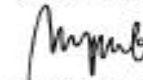
Nama : Chandra Wardhana
NIM : 11520249001
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika
Judul TAS : Analisis Penggunaan *E-Learning* Edmodo Dengan
Menggunakan Pendekatan *Technology Acceptance Model*
(*TAM*) Pada Mata Pelajaran Simulasi Digital Kelas X RPL
DI SMK Muhammadiyah 1 Bantul

Dengan hormat mohon Bapak/Ibu berkenan memberikan validasi terhadap
instrumen penelitian TAS yang telah saya susun. Sebagai bahan pertimbangan,
bersama ini saya lampirkan: (1) proposal TAS, (2) kisi-kisi instrumen penelitian
TAS, dan (3) draf instrumen penelitian TAS.

Demikian permohonan saya, atas bantuan dan perhatian Bapak diucapkan
terimakasih.

Yogyakarta, Juni 2015

Mengetahui,
Pembimbing TAS,



Dr. Priyanto, M. Kom

NIP. 19620625 198503 1 002

**SURAT PERNYATAAN VALIDASI
INSTRUMEN PENELITIAN TUGAS AKHIR SKRIPSI**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Drs. Suparman, M.Pd
NIP : 19491231 197803 1 004
Jurusan : Pendidikan Teknik Informatika

menyatakan bahwa instrumen penelitian TAS atas nama mahasiswa:

Nama : Chandra Wardhana
NIM : 11520249001
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika
Judul TAS : Analisis Penggunaan *E-Learning* Edmodo Dengan Menggunakan Pendekatan *Technology Acceptance Model (TAM)* Pada Mata Pelajaran Simulasi Digital Kelas X RPL Di SMK Muhammadiyah 1 Bantul

Setelah dilakukan kajian atas instrumen penelitian TAS tersebut dapat dinyatakan:


- ☒ Layak digunakan untuk penelitian
☐ Layak digunakan dengan perbaikan
☐ Tidak layak digunakan untuk penelitian yang bersangkutan

dengan saran/perbaikan sebagaimana terlampir.

Demikian agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, Juni 2015

Validator,


Drs. Suparman, M.Pd
NIP. 19491231 197803 1 004

Catatan:

☐ Beri tanda ✓

Hasil Validasi Instrumen Penelitian TAS

Nama Mahasiswa : Chandra Wardhana NIM : 11520249001
 Judul TAS : Analisis Penggunaan E-Learning Edmodo Dengan Menggunakan Pendekatan *Technology Acceptance Model (TAM)* Pada Mata Pelajaran Simulasi Digital Kelas X RPL Di SMK Muhammadiyah 1 Bantul

NO	Variabel	Saran/Tanggapan
	Uji lapangan internet	
	bb baik	
	Komentar Umum/ Lain-lain:	

Yogyakarta, Juni 2015
 Validator,

 Drs. Suparman, M.Pd
 NIP. 19491231 197803 1 004

**SURAT PERNYATAAN VALIDASI
INSTRUMEN PENELITIAN TUGAS AKHIR SKRIPSI**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Athika Dwi Wiji Utami, M.Pd
NIP :
Jurusan : Pendidikan Teknik Informatika


menyatakan bahwa instrumen penelitian TAS atas nama mahasiswa:

Nama : Chandra Wardhana
NIM : 11520249001
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika
Judul TAS : Analisis Penggunaan *E-Learning* Edmodo Dengan Menggunakan Pendekatan *Technology Acceptance Model (TAM)* Pada Mata Pelajaran Simulasi Digital Kelas X RPL Di SMK Muhammadiyah 1 Bantul

Setelah dilakukan kajian atas instrumen penelitian TAS tersebut dapat dinyatakan:

☒ Layak digunakan untuk penelitian
☐ Layak digunakan dengan perbaikan
☐ Tidak layak digunakan untuk penelitian yang bersangkutan dengan saran/perbaikan sebagaimana terlampir.

Demikian agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 18 Juni 2015
Validator,

Athika Dwi Wiji Utami, M.Pd
NIP.

Catatan:
☐ Beri tanda ✓

Hasil Validasi Instrumen Penelitian TAS

Nama Mahasiswa : Chandra Wardhana


Judul TAS : Analisis Penggunaan E-Learning Edmodo Dengan Menggunakan Pendekatan Technology Acceptance Model (TAM) Pada Mata Pelajaran Simulasi Digital Kelas X RPL Di SMK Muhammadiyah 1 Bantul

NIM : 11520249001

NO	Variabel	Saran/Tanggapan
1		
	Komentar Umum/ Lain-lain:	

Yogyakarta, 18 Juni 2015

Validator,



Athika Dwi Wiji Utami, M.Pd

Lampiran 11. Dokumentasi



Lampiran 11. Dokumentasi

