

PENERAPAN TECHNOLOGY ACCEPTANCE MODEL (TAM) UNTUK MENGUKUR MINAT PENGGUNAAN GADGET SEBAGAI SUMBER BELAJAR

IMPLEMENTATION OF TECHNOLOGY ACCEPTANCE MODEL (TAM) TO MEASURE INTENTION TO USE GADGET AS A LEARNING RESOURCE

Adi Wicaksono, Universitas Negeri Yogyakarta
(adi.wicaksono2016@student.uny.ac.id)

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah : (1) mengonfirmasi pengaruh persepsi kemanfaatan terhadap penggunaan *gadget* sebagai sumber belajar, dan (2) mengonfirmasi pengaruh persepsi kemudahan menggunakan terhadap penggunaan *gadget* sebagai sumber belajar. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif deskriptif. Populasi penelitian adalah penduduk Kelurahan Loktabat Utara, Kecamatan Banjarbaru Utara, Kota Banjarbaru, Provinsi Kalimantan Selatan. Ukuran sampel adalah 30 orang yang diperoleh dengan perhitungan oleh Roscoe, dengan pemilihan sampel dilakukan menggunakan teknik *Convenience Sampling*. Data diperoleh melalui kuisioner yang disebar melalui *Google Form*. Analisis data dilakukan dengan aplikasi *SmartPLS*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa : (1) tidak ada hubungan signifikan antara persepsi kemanfaatan terhadap penggunaan *gadget* sebagai sumber belajar dengan $t \text{ value} < t \text{ tabel}$ dan $p \text{ value} > \alpha$, dan (2) ada hubungan signifikan antara persepsi kemudahan menggunakan terhadap penggunaan *gadget* sebagai sumber belajar dengan $t \text{ value} > t \text{ tabel}$ dan $p \text{ value} < \alpha$. Nilai *R square* memperoleh angka 0,668 yang menunjukkan bahwa kuisioner mampu menjelaskan 66,8% dari variabel latennya.

Kata Kunci : **Kemanfaatan, kemudahan menggunakan, penggunaan gadget, dan sumber belajar**

ABSTRACT

*The purpose of this research are: (1) to confirm the effect of the usefulness perspective on the use of gadgets as a learning resource, and (2) to confirm the effect of the ease of use perspective on the use of gadgets as a learning resource. This is a descriptive quantitative research. The population is the residents of North Loktabat Village, North Banjarbaru District, Banjarbaru City, South Kalimantan Province. The sample size was 30 people obtained by formula from Roscoe, with sample selection using the convenience sampling technique. Data obtained through questionnaires distributed through Google Form. Data analyze performed by SmartPLS application. The results of research are: (1) there is no significant relationship between the perceived of usefulness to the use of gadgets as a learning resource with $t \text{ value} < t \text{ table}$ and $p \text{ value} > \alpha$, and (2) there is a significant relationship between the perceived of ease of use and the use of gadgets as a learning resource with $t \text{ value} > t \text{ table}$ and $p \text{ value} < \alpha$. The *R square* value obtained a number of 0.668 which indicates that the questionnaire was able to explain 66.8% of the latent variables.*

Keywords : *Usefulness, aase of use, use of gadget, and learning resource*

Pendahuluan

Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) merupakan alat yang membantu manusia dalam menyampaikan pesan dan

informasi kepada orang lain. Pesan atau informasi tersebut dapat disampaikan dalam lingkup luas, jarak yang jauh dan cepat. Hal tersebut merupakan langkah awal untuk

berbagai bidang untuk mengembangkan dirinya.

Gadget merupakan hasil perkembangan dari TIK yang digunakan secara massif dalam bentuk kompak dan mempunyai mobilitas tinggi. Pengguna dapat menggunakannya dimana saja dan kapan saja selama mempunyai akses koneksi. Penggunaan *gadget* pada awalnya hanya sebatas pada alat untuk berkomunikasi, kemudian *gadget* berkembang dan dapat digunakan dalam berbagai bidang. Dalam bidang pendidikan, *gadget* digunakan untuk memfasilitasi beberapa masalah atau keterbatasan yang terjadi selama proses belajar dan pembelajaran. Seperti pada saat pandemi *Corona Virus* 2019 (Covid-19) kegiatan belajar tatap muka secara langsung dilarang dan digantikan menjadi belajar secara daring. Kegiatan belajar terjadi di tempat tinggal masing – masing dengan bantuan laptop atau ponsel yang digunakan oleh guru dan siswa. Pemanfaatan *gadget* ini terbukti dapat menyampaikan materi kepada siswa dengan jumlah besar secara langsung. Namun, ditemukan beberapa kasus kekurangan di dalam penerapannya seperti orang tua yang kesulitan dalam hal biaya untuk memfasilitasi anaknya *gadget* dan untuk dapat mengakses internet. Hal tersebut mengurangi minat penggunaan *gadget* sebagai sumber belajar karena sulitnya akses untuk menggunakannya.

Selain itu contoh dalam bidang pelatihan *gadget* juga dapat digunakan untuk belajar bermain alat musik, dimana tutor yang berperan sebagai sumber belajar dihubungkan kepada pesertanya melalui bantuan situs untuk berkomunikasi seperti *Google Meet*. Tutor dapat memperagakan permainannya, menyampaikan teori musik dan menjelaskannya dengan bantuan penampil presentasi yang disediakan. Peserta merasakan manfaat yang diperoleh dari pelatihan dan dapat menuangkannya dalam pekerjaan maupun dalam tugasnya sebagai pelajar. Kedua contoh tersebut menunjukkan bagaimana peran kemudahan menggunakan dan kemanfaatan mempengaruhi minat penggunaan *gadget* dalam kegiatan belajar.

Penelitian yang dilakukan oleh Subakdo Eko Mulyono menunjukkan bahwa persepsi kemudahan menggunakan dan persepsi kemanfaatan mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap minat penggunaan *e-learning*. Model yang digunakan adalah *Technology Acceptance Model* (TAM) yang digunakan untuk mengukur tingkat penerimaan pengguna terhadap teknologi komputer. Teori dari model tersebut menyatakan bahwa semakin tinggi persepsi kemudahan menggunakan dan persepsi kemanfaatan maka semakin tinggi juga tingkat penggunaan oleh penggunanya, dan juga sebaliknya, semakin rendah persepsi kemudahan menggunakan

dan persepsi kemanfaatan maka semakin rendah tingkat penggunaan oleh pengguna. Model ini menggunakan variabel penghubung tingkah laku saat menggunakan dan minat penggunaan dari ketiga variabel tersebut. Pada penelitian yang dilakukan oleh Mulyono, model hanya difokuskan pada persepsi kemudahan menggunakan dan persepsi kemanfaatan terhadap minat penggunaan *online learning*. Model ini dijadikan acuan oleh penelitian untuk penelitian lain, yaitu pada minat penggunaan *gadget* sebagai sumber belajar.

Sumber belajar merupakan segala hal yang dapat dimanfaatkan untuk kebutuhan belajar dan tidak hanya ditemukan dalam lingkup sekolah. Selain itu sumber belajar dapat berupa hal yang dimanfaatkan atau dirancang khusus untuk kebutuhan pendidikan. *Gadget* merupakan salah satu sumber belajar yang dimanfaatkan untuk kegiatan belajar karena pada awal pengenalannya, *gadget* tidak ditujukan untuk kebutuhan belajar. Kerancuan makna dengan media belajar sering dijumpai, maka media belajar menekankan pada pembelajaran non manusia dalam kegiatannya. Sedangkan “orang” merupakan salah satu klasifikasi dari sumber belajar. Sehingga dapat dikatakan bahwa media belajar merupakan bagian dari sumber belajar. Selain untuk mengatasi masalah dan keterbatasan,

gadget juga menawarkan inovasi dalam pembelajaran. Seperti laboratorium virtual yang membantu kegiatan belajar secara aman dan menghemat ruang fisik untuk pembelajaran. Selain itu pengguna dapat memilih tempat belajar yang nyaman baginya, sehingga pengguna dapat fokus untuk belajar. Dalam ilmu komunikasi noise merupakan hal yang mengganggu informasi yang disampaikan oleh sumber kepada penerima, sehingga pemaknaan yang ditimbulkan dapat berbeda dari yang dimaksud atau informasi tidak diterima sama sekali. Selain dapat mengatur lokasi belajar yang bebas noise dari sekitar, pengguna juga dapat menghindari noise dari sumber belajar karena kejelasan materi dan visualisasi yang baik dari *gadget*. Pembelajaran yang menjadi faktor eksternal dapat dirancang dengan baik, sesuai dengan kebutuhan penggunaannya. Penggunaan *gadget* sebagai sumber belajar tidak mengurangi efektivitas, efisiensi dan memberikan daya tarik dalam kegiatan belajar. Akan sangat disayangkan jika fasilitas yang disediakan oleh *gadget* ini disia-siakan. Namun, meski dapat memenuhi kebutuhan untuk mengembangkan pengetahuan dan keterampilan pengguna, *gadget* tidak dapat menyentuh ranah afektif yang menyangkut sikap seseorang pada suatu hal atau pada orang lain. Pada usia dini, diperlukan

pendampingan oleh orang tua agar sikap anak dapat dipantau.

Selain itu, Indonesia juga tertinggal dalam mengimplementasikan TIK dalam bidang pendidikan. Nadiem Makarim, Menteri Pendidikan Indonesia, menyoroti bagaimana pentingnya teknologi bagi dunia pendidikan. Dia mengatakan Indonesia membutuhkan "*shortcut*" atau jalan pintas yang didukung teknologi untuk menciptakan sumber daya manusia yang unggul (via Pertiwi, 2019). Proses difusi *shortcut* dapat dimudahkan dengan sosialisasi dari pakar, pemimpin atau tokoh masyarakat terkait dengan manfaat dan peluang yang mungkin didapat darinya. Sosialisasi tidak harus dilaksanakan secara terencana, melalui kesempatan pada berbagai acara yang diadakan juga dapat dilakukan.

Kelurahan Loktabat Utara, Kecamatan Banjarbaru Utara, Kota Banjarbaru, Kalimantan Selatan merupakan daerah mempunyai akses koneksi yang cukup baik, sehingga memudahkan pengguna untuk mengakses informasi dengan mudah. Hal tersebut dapat berdampak pada bagaimana penduduknya memanfaatkan *gadget* sebagai sumber belajar, untuk membantu menyelesaikan tugasnya dalam bekerja maupun dalam pendidikan. Daerah yang mengandalkan pajak dari usaha sekitar tentu memerlukan informasi terbaru pada tren dan kebutuhan

tenaga kerja yang terampil. Selain itu anak – anak juga mendapatkan izin untuk menggunakan *gadget* untuk kebutuhan pendidikannya, dan didampingi oleh orang tua dengan berhubungan pada guru yang bersangkutan. Sehingga pemilihan kelurahan Loktabat Utara dapat menjadi populasi penelitian karena memenuhi kriteria yang dibutuhkan. Pemilihan sampel juga tidak dibatasi pada usia, selama pengguna pernah menggunakan *gadget* sebagai sumber belajar maka dapat menjadi responden dalam penelitian.

Metodologi Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif yang memandang tingkah laku manusia objektif, dan dapat diukur, sehingga penggunaan instrumen yang reliabel dan valid diperlukan agar hasil tidak menyimpang dari kondisi yang sesungguhnya (Yusuf, 2017: 58). Tujuan dari penelitian ini adalah pengujian teori tentang hubungan kausalitas antara variabel. Model yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Technology Acceptance Model* (TAM) yang menekankan pada peran persepsi kemanfaatan dan persepsi kemudahan menggunakan terhadap penerimaan teknologi. Teknologi yang dimaksud dalam penelitian ini adalah *gadget* yang dimanfaatkan untuk kebutuhan belajar penggunanya. Kemudian peneliti akan menguji apakah ada hubungan antara

persepsi kemanfaatan dan persepsi kemudahan menggunakan menggunakan metode *Partial Least Square* (PLS) yang digunakan untuk mengkonfirmasi suatu teori. Proses analisis data akan dibantu menggunakan *software SmartPLS*.

Angket disusun berdasarkan indikator yang telah dimuat pada Bab II, sub bab kajian teori tentang TAM. Angket yang disusun akan divalidasi terlebih dahulu oleh dosen pendamping sebelum divalidasi secara statistik.

PLS juga akan digunakan untuk validitas dan reliabilitas instrumen secara statistik. Validitas yang digunakan disini adalah validitas konvergen dan validitas diskriminan, sedangkan reliabilitas menggunakan *Composite Reliability*.

Setting Penelitian

A. Tempat Penelitian

Penelitian dilaksanakan di Kelurahan Loktabat Utara, Kecamatan Banjarbaru Utara, Kota Banjarbaru, Kalimantan Selatan.

B. Waktu Penelitian

Kegiatan	Agustus				September				Oktober			
	I	II	III	IV	I	II	III	IV	I	II	III	IV
Studi kepustakaan	■	■	■	■								
Penyusunan desain penelitian					■							
Penyusunan instrumen						■						
Pengambilan data							■	■				
Pengolahan data									■			
Analisis data										■		
Laporan											■	■

Tabel 1. Waktu Penelitian

Populasi dan Sampel

Peneliti menentukan populasi pada masyarakat Loktabat Utara, Kota Banjarbaru, Kalimantan Selatan. Dalam menentukan sampel dan ukuran sampel peneliti mempertimbangkan waktu, tenaga, dan pembiayaan (Indrawan dan Yuniarti, 2016: 93). Pemilihan sampel menggunakan *Convenience Sampling* dimana sampel diambil secara kebetulan dari populasi dan bersedia untuk menjadi sampel (Darmawan, 2014: 151). Kebetulan dapat berupa subjek memang berada pada populasi penelitian atau kebetulan peneliti mengenal subjek. Kemudian penentuan ukuran sampel berperan penting dalam kemampuan representasi sampel terhadap populasi yang diteliti. Roscoe (Darmawan, 2014: 143) menyatakan bahwa ukuran sampel sebaiknya sejumlah 30 s.d. 500, dan pada penelitian multivariate ukuran sampel harus beberapa kali lebih besar (10 kali) dari jumlah variabel yang akan dianalisis. Penelitian ini menerapkan dua variabel bebas dan satu variabel terikat, sehingga ukuran sampel yang akan digunakan pada penelitian ini adalah 30 (10 x 3 variabel). Champion (via Indrawan dan Yaniawati, 2016: 102-103) menyatakan uji statistik yang ada akan sangat efektif jika diterapkan pada sampel yang jumlahnya 30 s.d. 60.

Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen yang akan digunakan berupa kuisioner yang telah disusun menggunakan *Likert Scale* yang digunakan untuk mengukur sikap. Sikap menurut Thurstone (Sarwono, 2006:96) berupa penilaian, pengaruh atau penolakan, suka atau tidak suka, dan kepositifan atau kenegatifan terhadap suatu objek. Skala Likert biasa diekspresikan dari pernyataan sangat tidak setuju, netral hingga sangat setuju, dan untuk kuantifikasi skala tersebut diberi simbol angka. Pada penelitian ini akan digunakan pernyataan dan simbol angka sebagai berikut.

- 1 Sangat Tidak Setuju (STS)
- 2 Tidak Setuju (TS)
- 3 Tidak Tahu (TT)
- 4 Setuju (S)
- 5 Sangat Setuju (SS)

Validitas dan Reliabilitas

Validitas menggunakan validitas konvergen dan validitas diskriminan. Validitas konvergen ditunjukkan oleh nilai *Average Variance Extracted* (AVE). Nilai AVE setidaknya harus sebesar 0,5 yang menandakan bahwa satu variabel laten mampu menjelaskan lebih dari setengah varian indikatornya dalam rata – rata. Sedangkan validitas diskriminan dilihat melalui korelasi antara indikator dengan variabel laten lebih besar dari indikator dengan variabel lain. Hal ini dilakukan untuk mengetahui jika variabel indikator tidak lebih cocok untuk variabel laten lain

daripada variabel latennya. Validitas diskriminan juga dapat diperoleh dengan mengukur nilai akar kuadrat AVE yang lebih besar dari korelasi antar variabel laten.

Reabilitas menggunakan model *Composite Reliability* yang mencerminkan semua indikator dalam model dengan besaran diatas 0,6. Hal ini dimaksud agar model yang digunakan mempunyai keajegan dan dapat digunakan lagi dalam penelitian selanjutnya.

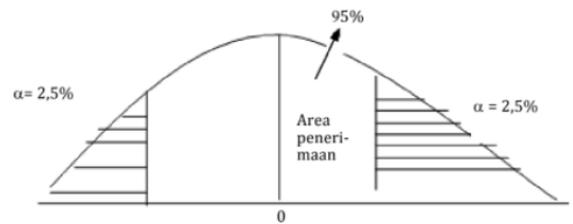
Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh akan dimasukan dan diolah menggunakan aplikasi *SmartPLS*. Analisis data akan menggunakan metode *Partial Least Square* (PLS) untuk mengkonfirmasi teori dengan cara bootstrapping dengan mengambil *subsamples* sebanyak 5000. Kemudian akan dilakukan uji t untuk koefisien loading model dengan tingkat signifikansi atau probabilitas (α) 0,05 atau 5%. Kisaran Tingkan signifikansi dimulai dari 0,01 sampai dengan 0,1. “Tingkat signifikansi adalah probabilitas kesalahan tipe I, yaitu menolak hipotesis ketika hipotesis itu benar” (Kurniawan, 2016:24). Tingkat kepercayaan yang diperoleh dengan tingkat signifikansi 0,05 adalah 0,95 atau 95% yang berarti tingkat kepercayaan 95% nilai sampel akan mewakili nilai populasi. Selain membandingkan nilai t terhadap tabel t dan nilai p dengan signifikansi, konfirmasi dapat dilihat melalui nilai path coefficient.

Garson (2016:58) menyatakan, “given standardization path weight therefore vary from -1 to +1. Weight closest to absolute 1 reflect the strongest paths. Weight closest to 0 reflect the weakest path.” Jika hasil yang didapat positif maka variabel bebas mempunyai pengaruh terhadap variabel terikat. Sebaliknya, jika hasil yang didapat negatif maka variabel tidak mempunyai pengaruh terhadap variabel terikat.

Jenis pengujian yang akan dilakukan adalah uji dua pihak (*two-tailed*) karena hipotesis berbunyi “sama dengan” atau “tidak sama dengan” (Sugiyono, 2015:228). Karena pengujian yang dilakukan adalah uji dua sisi maka nilai signifikansi akan dibagi pada masing – masing sisi, sehingga nilai 5% akan menjadi 2,5%. Berikut merupakan

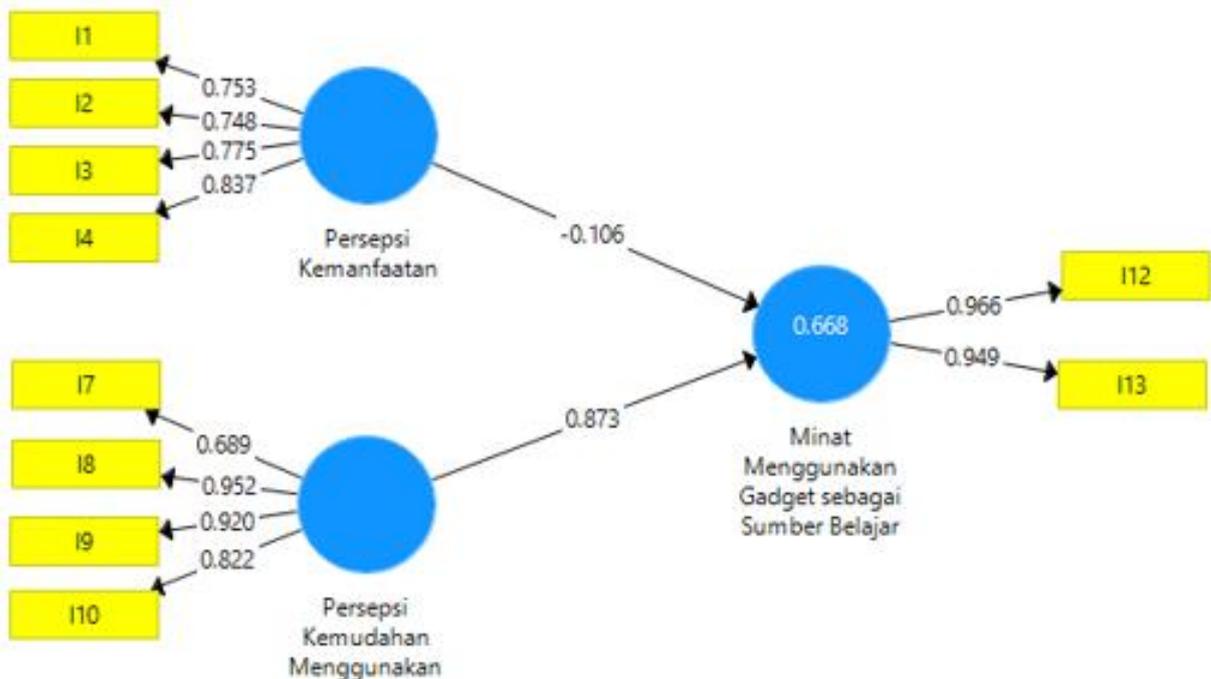
gambaran uji dua sisi dengan nilai signifikansi 5%.



Gambar 1. Area Penerimaan Uji Dua Sisi dengan Nilai $\alpha = 5\%$ (Kurniawan 2016:25)

Nilai kontribusi kontrak Persepsi Kemudahan dan Persepsi Kemanfaatan terhadap Minat Penggunaan *Gadget* sebagai Sumber Belajar dapat dilihat dari *value* pada *Path Coeficient*. Sedangkan besarnya pengaruh yang mampu dijelaskan oleh kedua kontrak dapat dilihat pada nilai *R square*

Hasil Penelitian dan Pembahasan



Gambar 2. Model Hasil Bootstrapping

A. Responden

Gambar 3 Diagram Batang Responden menunjukkan bahwa mayoritas responden dinominasi oleh usia 22 tahun dengan jumlah 16 responden, dan disusul oleh usia 21 dan 20 dengan masing – masing jumlah responden sebanyak 4. Hal ini mengindikasikan bahwa mayoritas berasal dari Generasi Z, generasi yang telah akrab dengan teknologi dari kecil (lahir antara 1998 hingga 2009) (Youarti, 2018: 148). Pernyataan tersebut mengindikasikan bahwa mayoritas responden dapat mengoperasikan *gadget* dengan mudah dan dapat memberikan sumbangan terhadap variabel persepsi kemudahan menggunakan. Meskipun rentang usia berdasarkan generasi tidak menjadi variabel indikator dalam penelitian ini, tidak menutup kemungkinan akan hasil tersebut.

Selain itu pengambilan data melalui *Google Form* dapat menyaring bahwa responden setidaknya dapat mengoperasikan *gadget* dan memiliki persyaratan untuk mengoperasikannya seperti jaringan internet. Karena target penelitian ini ditujukan pada pengguna yang pernah menggunakan *gadget* sebagai sumber belajar.

B. Outer Model

Untuk mengonfirmasi teori yang dilakukan pada tahap inner model, pada outer model perlu memehuni persyaratan seperti reliabilitas dan validitas konstruk dan validitas diskriminan. Untuk memenuhi reliabilitas konstruk dapat dilihat pada nilai *Composite Reliability* dengan nilai diatas 0,7, dan untuk memenuhi validitas konstruk, nilai AVE harus diatas 0,5. Sedangkan angka minimal untuk validitas diskriminan adalah 0,5 dengan perolehan nilai harus lebih tinggi dari variabel indikator lain dalam variabel latennya.

Jika variabel indikator tidak memenuhi syarat maka variabel tersebut akan digugurkan. Menggugurkan indikator tersebut tidak secara otomatis membuat keseluruhan model memenuhi syarat, hal tersebut akan mempengaruhi nilai dari variabel indikator lain. Jika model yang didapat belum memenuhi syarat yang ditentukan maka proses eliminasi variabel indikator akan dilanjutkan hingga memperoleh model yang memenuhi syarat. Pada penelitian ini terjadi tiga kali proses analisis outer model hingga akhirnya memperoleh model yang memenuhi syarat untuk dilakukan pengujian pada *inner model*, atau pengujian teori.

Pengujian pertama pada outer model menunjukkan bahwa variabel indikator 6 dan variabel indikator 11 tidak memenuhi syarat validitas diskriminan. Hal tersebut menunjukkan bahwa kedua variabel indikator tersebut mempunyai hubungan yang lebih tinggi pada variabel laten lain daripada variabel latennya. Pernyataan “saya dapat dengan mudah belajar dengan *gadget*” dan “*gadget* mudah untuk dioperasikan” memerlukan studi lebih lanjut agar lebih sesuai dengan indikatornya, yaitu *controllable* dan *easy to use*.

Pegujian kedua pada outer model variabel indikator 5 dalam *outer loadings* menunjukkan angka 0,480, lebih kecil daripada nilai yang telah ditetapkan

C. Inner Model

	Original Sampl...	Sample Mean (...)	Standard Devia...	T Statistics (O/...	P Values
Persepsi Kemanfaatan ...	-0.106	-0.010	0.193	0.550	0.582
Persepsi Kemudahan ...	0.873	0.800	0.206	4.240	0.000

Tabel 2. T Statistik dan P Value

1. Pengaruh Persepsi Kemanfaatan terhadap Minat Menggunakan *Gadget* sebagai Sumber Belajar

Hasil penelitian menunjukkan *t value* sebesar 0,550 dan nilai signifikansi dalam *p value* sebesar 0,582. Perolehan nilai tersebut menunjukkan bahwa $t\ value < t\ table$ dengan nilai 2,048 dan $p\ value > \alpha$ dengan nilai 0,05. Berdasarkan hasil

yaitu 0,5. Hal tersebut menandakan bahwa variabel indikator tidak cukup kuat untuk mewakili variabel latennya sehingga variabel indikator 5 digugurkan.

Pada pengujian ketiga model telah memenuhi keseluruhan syarat sebagai alat ukur. Seluruh variabel indikator telah memenuhi syarat reliabilitas dan validitas konstruk yang menandakan keajegan dan kemampuan menjelaskannya sebagai instrumen. Selain itu terpenuhinya syarat validitas diskriminan menandakan bahwa seluruh variabel indikator telah pada variabel latennya dan tidak terdapat kerancuan bahwa variabel indikator merupakan perwakilan dari variabel laten lain.

tersebut maka hipotesis nol (H_0) diterima dan hipotesis alternatif (H_a) ditolak. Kemudian nilai *path coefficient* menunjukkan angka negatif 0,106. Hasil ini menunjukkan bahwa tidak ada hubungan signifikan antara variabel Persepsi Kemanfaatan terhadap variabel Minat Menggunakan *Gadget* sebagai Sumber Belajar. Selain itu nilai *path*

coefficient mendekati angka 0, merefleksikan jalurnya lemah.

Tidak terjadi proses eliminasi pada variabel indikator sehingga variabel laten direfleksikan oleh keseluruhan indikatornya. Indikator tersebut meliputi *productivity*, *job performance*, *important to job*, dan *overall usefulness* (Davis via Sayekti dan Pulasna, 2016:200). Kemudian indikator disusun untuk menyesuaikan pada manfaat yang dapat diperoleh saat menggunakan *gadget* sebagai sumber belajar. Manfaat tersebut meliputi manfaat yang diperoleh dalam pendidikan dan dunia kerja, sehingga bagaimana manfaat *gadget* dalam membantu memperoleh pengetahuan, meningkatkan keterampilan, dan menyelesaikan tugas dimuat kedalamnya. Penyelesaian tugas dalam hal ini tidak hanya mengacu pada tugas dalam pekerjaan, namun juga tugas yang diperoleh di sekolah sehingga peneliti memutuskan untuk menggambarannya secara umum. Kemudian pada *overall usefulness* peneliti menetapkan belajar kedalamnya karena dalam belajar mempunyai makna adanya perubahan dalam pengetahuan, keterampilan dan sikap pada seseorang, dan kata belajar dianggap dapat mewakili kegunaan

gadget sebagai sumber belajar secara menyeluruh.

2. Pengaruh Persepsi Kemudahan Menggunakan terhadap Minat Menggunakan *Gadget* sebagai Sumber Belajar

Hasil penelitian menunjukkan *t value* sebesar 4,230 dan nilai signifikansi dalam *p value* sebesar 0,000. Perolehan nilai tersebut menunjukkan bahwa *t value* > *t table* dengan nilai 2,048 dan *p value* < α dengan nilai 0,05. Berdasarkan hasil tersebut maka hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima. Kemudian nilai *path coefficient* menunjukkan angka positif 0,873. Hasil ini mengkonfirmasi teori bahwa ada hubungan antara variabel Persepsi Kemudahan terhadap variabel Minat Menggunakan *Gadget* sebagai Sumber Belajar. Selain itu nilai *path coefficient* yang mendekati angka 1 merefleksikan kuatnya jalur.

Variabel Persepsi Kemudahan menggunakan direfleksikan dengan indikator *clear and understandable*, *flexible*, dan *easy to become skillfull*. *Clear and understandable* mengacu pada kemampuan *gadget* dalam menyampaikan informasi secara jelas dan mudah dipahami. Kemampuan *gadget* dalam menampilkan pesan

audio dan visual dalam resolusi tinggi dapat membantu pengguna dalam memahami apa yang terjadi dalam pesan tersebut. Seperti saat seseorang memutar rekaman permainan gitar, penonton dapat menirukan dengan mengikuti gerakan jari pemain gitar tersebut. Atau pada saat guru meminta muridnya untuk menggambar pemandangan. Siswa dapat mencari foto panorama yang diinginkan dengan detail yang baik, sehingga siswa tidak perlu bepergian untuk melukis. Kemudian *flexible* mengacu pada kemampuan menggunakan *gadget* di berbagai tempat dan waktu. *Gadget* sebagai teknologi informasi yang kompak dan mudah dibawa dapat memberikan poin lebih pada mobilitasnya sebagai sumber belajar. Materi belajar dalam

bentuk *file* seperti aplikasi, *e-book*, dan video dapat diakses kapan saja dan dimana saja. Namun jika materi yang ingin dipelajari belum dimiliki oleh pengguna maka diperlukan koneksi internet untuk memperoleh materi tersebut. Beberapa daerah di Indonesia masih kesulitan dalam mengakses internet karena susahnya memperoleh jaringan. Sehingga mobilitas tinggi yang disediakan oleh *gadget* tidak dapat dimanfaatkan dengan baik oleh pengguna. *Easy to become skilfull* mengacu pada kemudahan dalam menguasai penggunaan *gadget* sebagai sumber belajar. Pengguna dapat dengan mudah mengetahui apa yang perlu dilakukan untuk mencari apa yang diperlukan tanpa usaha yang terlalu banyak.

3. R Square

	Original Sampl...	Sample Mean (...)	Standard Devia...	T Statistics (O/...	P Values
Minat Menggunakan ...	0.668	0.664	0.151	4.426	0.000

Tabel 3. R Square

Nilai *R square* menunjukkan angka 66,8% menyiratkan adanya faktor lain yang mempengaruhi minat penggunaan *gadget* sebagai sumber belajar. Chin (via Garson, 2016:80) menyatakan “results above the cutoffs 0.67, 0.33, 0.19 to be ‘substantial’, ‘moderate’ and ‘weak’ respectively.”

Berdasarkan pernyataan tersebut dapat dikatakan bahwa model cukup substansional atau mempunyai pengaruh yang kuat untuk menjelaskan varian dari variabel terikat.

Karena model ini merupakan modifikasi dari model penelitian

sebelumnya, pengimplementasian teori yang tepat ke dalam model akan penting. Pada variabel Minat Menggunakan yang mengacu pada Minat Penggunaan *Gadget* sebagai Sumber Belajar peneliti berusaha memaknai bagaimana penggunaan teknologi dalam sumber belajar dan bagaimana penggunaannya dalam belajar, sehingga peneliti membagi minat untuk belajar tersebut menjadi perubahan pengetahuan dan keterampilan. Hal tersebut didasarkan pada definisi belajar yang menyatakan bahwa belajar merupakan proses perubahan dalam pengetahuan, keterampilan dan sikap seseorang. Namun pada penelitian ini hanya dibatasi pada pengetahuan dan keterampilan karena teknologi tidak dapat membina sikap, atau memberi contoh perilaku yang baik yang menjadi ranah afektif (Prawiradilaga, 2014:85).

Simpulan dan Saran

A. Simpulan

Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil penelitian dan hasil analisis yang telah dilakukan peneliti, maka peneliti menarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Persepsi Kemanfaatan tidak mempunyai hubungan signifikan terhadap Penggunaan *Gadget* sebagai

Sumber Belajar dengan diterimanya hipotesis nol (H_0) dan ditolaknya hipotesis alternatif (H_a). Hal tersebut dibuktikan dengan t *value* lebih kecil dari t *table* dan nilai signifikansi p *value* lebih besar dari α .

2. Persepsi Kemudahan Menggunakan terhadap Penggunaan *Gadget* sebagai Sumber Belajar menunjukkan adanya hubungan signifikan dengan ditolaknya hipotesis nol (H_0) dan hipotesis alternatif (H_a) diterima. Hal tersebut dibuktikan dengan t *value* lebih besar dari t *table* dan nilai signifikansi p *value* lebih kecil dari.

Variabel bebas Persepsi Kemanfaatan dan Persepsi Kemudahan Menggunakan dapat menjelaskan secara kuat terhadap variabel terikat Minat Menggunakan *Gadget* sebagai Sumber Belajar dengan nilai *R Square* sebesar 66,8%.

B. Saran

Hasil penelitian menunjukkan bahwa persepsi kemudahan menggunakan terhadap pengguna mempunyai hubungan yang signifikan terhadap minat penggunaan *gadget* sebagai sumber belajar. Pengembang dan lembaga penyedia sumber belajar perlu memperhatikan *ease of use* dari produk yang akan digunakan atau dimanfaatkan untuk tujuan belajar penggunanya. Meskipun bermanfaat

untuk kebutuhan namun pengguna tidak dapat menggunakannya dengan baik akan percuma.

Daftar Pustaka

- Darmawan, D. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Garson. G.D. & Statistical Associated Publishing. 2016. *Partial Least Square: Regression & Structural Equation Models*. North Carolina State University.
- Indrawan, R. & Yaniawati, R.P. 2016. *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Campuran untuk Manajemen, Pembangunan, dan Pendidikan*. Bandung: Refika Aditama.
- Jogiyanto. 2014. *Konsep dan Aplikasi PLS (Partial Least Square) Untuk Penelitian Empiris*. Yogyakarta: BPFE.
- Kurniawan, R. & Yuniarto, B. 2016. *Analisis Regresi Dasar dan Penerapannya dengan R*. Jakarta: Kencana.
- Badan Bahasa Kemendikbud. *Kamus Besar Bahasa Indonesia V* (Edisi Kelima).
- Mahanani, E. & Sari, B. 2019. *Pengaruh Percieved Ease of Use, Word of Mouth, dan Service Quality terhadap Keputusan Penggunaan GRAB pada Mahasiswa/I FEB UPI-Y.A.I*. Jurnal Humaniora Universtias Persada Indonesia Vol. 3 No. 1.
- Miarso, Y. 2005. *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Mulyono, S.E. 2011. *Pengaruh Persepsi Kemudahan dan Persepsi Kemanfaatan terhadap Pemanfaatan E-Learning dengan Model TAM di SMK Muhammadiyah 3 Yogyakarta*. JBTI Universitas Muhammadiyah Yogyakarta Vol. 11, No. 1.
- Napitupulu, E.L. (7 Agustus 2018). *Teknologi Kunci Daya Saing*. Kompas.
- Pertiwi, W.K. (20 November 2019). *Pesan Mendikbud Nadiem dan Menkominfo Johnny untuk Google Indonesia*. Kompas.
- Prawiradilaga, D.S. 2013. *Mozaik Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Prawiradilaga, D.S. 2014. *Wawasan Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Rauniar, R., Rawski, G., Yang, J., et al. 2014. *Technology Acceptance Model (TAM) and Social Media Usage: An Empirical Study on Facebook*. Journal of Enterprise Information Management, Vol. 22 Iss 1.
- Rukmorini, R. (30 Juli 2018). *Anak – Anak Itu Menjadi Korban Konten Pornografi*. Kompas.
- Sarwono, J. 2006. *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Sayekti, F. & Putarta, P. 2016. *Penerapan Technology Acceptance Model (TAM) dalam Pengujian Model Penerimaan Sistem Informasi Keuangan Daerah*. Jurnal Manajemen Teori dan Terapan No. 3.

- Setijadi. 1994. *Definisi Teknologi Pendidikan*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Setyosari, P. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana.
- Sinombor, S.H. (5 September 2018). *Memulai Langkah, Batasi Gadget di Sekolah...* Kompas.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Tasmil & Herman. 2015. *Penerapan Model TAM untuk Menilai Tingkat Penerimaan Nelayan terhadap Penggunaan GPS*. Jurnal Pekomnas, Vol. 18 No. 3.
- Yamin, S & Kurniawan, H. 2011. *Generasi Baru Mengolah Data Penelitian dengan PARTIAL LEAST SQUARE PATH MODELLING*. Jakarta: Salemba Infotek.
- Youiarti, I.E., Hidayah, N. 2018. *Perilaku Phubbing sebagai Karakter Remaja Generasi Z*. Jurnal Fokus Konseling Vol. IV No. 1.
- Yulianto, S.E. 2011. *Pengaruh Persepsi Kemudahan dan Persepsi Kemanfaatan terhadap Pemanfaatan E-Learning dengan Model TAM di SMK Muhammadiyah 3 Yogyakarta*. JBTI Vol. II No. 1.
- Yusuf, A.M. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan Gabungan*. Jakarta: Kencana.