

PENGARUH PERSEPSI KEMUDAHAN DAN PERSEPSI KEMANFAATAN TERHADAP PEMANFAATAN *E-LEARNING* DENGAN MODEL TAM DI SMK MUHAMMADIYAH 3 YOGYAKARTA

Subakdo Eko Yulianto

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Muhammadiyah 3 Yogyakarta

ABSTRACT

This study is entitled: Influence Perceived Ease of Use and Perceived Usefulness to Use E-Learning with TAM Model in SMK Muhammadiyah 3 Yogyakarta. This research was aimed at identifying the behavior of the e-learning with Technology Acceptance Model (TAM) approach toward the students of the SMK Muhammadiyah 3 Yogyakarta. The proposed hypothesis in this research were (a) Perceived Ease of Use has a positive and significant effect to the use of e-learning, (b) Perceived Usefulness has a positive and significant effect to the use of e-learning. The samples in this research were 50 respondents in SMK Muhammadiyah 3 Yogyakarta. The data gained through the primary data by distributing a questionnaire to be answered. The data analysis was conducted by using SPSS program. The result of the research showed that (a) Perceived Ease of Use has a positive and significant effect to the use of e-learning and (b) Perceived Usefulness has a positive and significant effect to the use of e-learning.

Keywords: *e-learning, technology acceptance model (TAM)*

LATAR BELAKANG

Penggunaan teknologi informasi (TI) tidak lepas dari kehidupan sehari-hari bagi kalangan guru maupun siswa dalam proses kegiatan belajar mengajar khususnya penggunaan *e-learning*. Perkembangan teknologi informasi tersebut saat ini sangatlah cepat sekali perkembangannya bahkan dalam hitungan beberapa bulan sudah muncul *software* dan *hardware* baru.

Dalam perkembangan teknologi informasi yang berhubungan dengan layanan yang diberikan seperti internet, tiap layanan layanan yang diberikan atau fitur-fitur yang terdapat dalam layanan tersebut harus disesuaikan dengan permintaan pengguna layanan tersebut. Hal ini akan memberikan kenyamanan dan kemudahan sesuai yang diinginkan oleh pengguna. Sekarang ini penggunaan internet telah luas digunakan dalam mendukung berbagai kegiatan antara lain *e-banking, e-government, e-commerce, e-learning* di dunia pendidikan, dan lain-lain.

Perkembangan pesat di bidang teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan yang signifikan dalam praktek bisnis dan ilmu pengetahuan. Konsep-konsep bisnis pun mulai terasa usang dan karenanya diperlukan re-orientasi terhadap konsep bisnis

yang dapat diterapkan guna keunggulan bersaing perusahaan. Salah satu konsep yang diperkenalkan adalah *e-learning* (Rosenberg, 2001).

Sistem *e-learning* adalah suatu solusi yang sangat dibutuhkan dalam era globalisasi dunia pendidikan saat ini. Keberadaan *e-learning* dengan dukungan teknologi informasi membawa pengaruh terjadinya proses transformasi pendidikan konvensional ke dalam bentuk digital, baik secara isi maupun sistemnya. Dengan adanya sistem ini proses pengembangan pengetahuan tidak hanya terjadi di dalam ruangan kelas saja dimana secara terpusat pengajar memberikan pelajaran secara terarah, tetapi dengan bantuan peralatan komputer dan jaringan, para siswa dapat secara aktif dilibatkan dalam proses belajar mengajar. Mereka bisa terus berkomunikasi sesamanya kapan dan dimana saja dengan cara akses ke sistem yang tersedia secara *online*. Sistem seperti ini tidak saja akan menambah pengetahuan seluruh siswa, akan tetapi juga akan turut membantu meringankan beban pengajar dalam proses belajar mengajar. Disamping itu, hasil dari proses dan hasil dari belajar mengajar bisa disimpan datanya di dalam bentuk *database*, yang bisa dimanfaatkan untuk mengulang kembali proses belajar mengajar yang lalu sebagai rujukan sehingga bisa dihasilkan sajian materi pelajaran yang lebih baik lagi.

Dengan kegiatan *e-learning* dimungkinkan berkembangnya fleksibilitas belajar yang tinggi. Artinya dapat mengakses bahan-bahan belajar setiap saat dan berulang-ulang. Dengan kondisi demikian dapat lebih memantapkan penguasaan materi pembelajaran (Soekartawi, 2007).

Ada tiga elemen penting dalam suatu sistem informasi yang berkaitan dengan penerapan TI berbasis komputer yaitu perangkat keras (*hardware*), perangkat lunak (*software*) dan pengguna (*brainware*). Ketiga elemen tersebut saling berinteraksi dan dihubungkan dengan suatu perangkat masukan keluaran (*input-output*), yang sesuai dengan fungsinya masing-masing. Perangkat keras adalah media yang digunakan untuk memproses informasi, perangkat lunak yaitu sistem dan aplikasi yang digunakan untuk memproses masukan (*input*) untuk menjadi informasi, sedangkan pengguna sebagai pengembang *hardware* dan *software* serta sebagai pelaksana masukan sekaligus penerima keluaran sebagai pengguna sistem.

Pengguna komputer erat hubungannya dengan perilaku dari pengguna komputer tersebut, hal ini sesuai dengan pendapat Thompson (1992) yang mengemukakan pentingnya aspek perilaku dalam penerapan penggunaan komputer. Lebih jauh Thompson menjelaskan tentang faktor sikap (*attitude*) sebagai salah satu aspek yang mempengaruhi perilaku individual. Sikap seseorang terdiri atas komponen kognisi (*cognitive*), afeksi (*affective*) dan komponen-komponen yang berkaitan dengan perilaku (*behavioural components*). Sikap pengguna terhadap komputer dapat pula ditunjukkan dengan sikap optimistik pengguna bahwa komputer sangat membantu dan bermanfaat untuk mengatasi masalah atau pekerjaannya.

Berdasarkan beberapa uraian dan hasil penelitian yang telah diuraikan di atas, dapat dipahami bahwa aspek perilaku dalam penerapan TI merupakan salah satu aspek yang penting untuk diperhatikan, karena berhubungan langsung dengan pengguna, sebab interaksi antara pengguna dengan perangkat komputer yang digunakan sangat dipengaruhi oleh persepsi, sikap, dan afeksi sebagai aspek keperilakuan yang melekat pada diri manusia sebagai pengguna.

Salah satu teori yang menjelaskan tentang model pendekatan penerimaan teknologi adalah *Technology Acceptance Model (TAM)*. TAM merupakan model yang banyak digunakan dalam berbagai penelitian mengenai proses adopsi teknologi informasi. Tujuan model ini untuk menjelaskan faktor-faktor utama dari perilaku pengguna terhadap penerimaan penggunaan teknologi. Secara lebih terinci menjelaskan tentang penerimaan teknologi informasi dengan dimensi tertentu yang dapat mempengaruhi diterimanya oleh pengguna. Model ini menempatkan faktor sikap dari tiap perilaku pengguna dengan dua variabel, yaitu: kemudahan pengguna (*ease of use*) dan kemanfaatan (*usefulness*). Kedua aspek ini dapat menjelaskan aspek keperilakuan pengguna (Davis, F.D, 1989).

Pembelajaran *e-learning* tersebut merupakan salah satu persyaratan yang harus dimiliki oleh Rintisan Sekolah Bertaraf Internasional (RSBI) yaitu SMK Muhammadiyah 3 Yogyakarta, dimana mutu setiap sekolah dijamin dengan kewajiban sekolah memiliki dan memelihara sarana dan prasarana pendidikan yang diperlukan untuk menunjang proses pembelajaran yang teratur dan berkesinambungan.

Penelitian ini ingin mengkaji tentang *e-learning* yang ada di SMK Muhammadiyah 3 Yogyakarta. Dalam penggunaan teknologi informasi, perilaku pengguna dibutuhkan untuk mengetahui bagaimana sikap dan perilaku yang dirasakan pengguna terhadap teknologi informasi yang digunakan. Teknologi informasi yang penggunaannya relatif diterima oleh pengguna akan meningkatkan nilai layanan yang diberikan institusi di mata pelanggannya sehingga dapat mengembangkan sistem informasi tersebut lebih lanjut.

Penelitian ini mengkaji tentang penerimaan teknologi informasi terhadap pemanfaatan *e-learning* sesuai model penelitian TAM, maka pokok masalah penelitian ini adalah :1) Apakah persepsi kemudahan berpengaruh positif dan signifikan terhadap pemanfaatan *e-learning* ? ; 2) Apakah persepsi kemanfaatan berpengaruh positif dan signifikan terhadap pemanfaatan *e-learning*?. Adapun penelitian ini bertujuan untuk mengkaji tentang pengaruh persepsi kemudahan dan pengaruh persepsi kemanfaatan terhadap pemanfaatan *e-learning* dengan menggunakan pendekatan TAM.

TINJAUAN PUSTAKA

Teknologi Informasi

Teknologi Informasi jika dilihat dari kata penyusunnya terdiri dari kata teknologi dan informasi. Teknologi dapat dipandang sebagai alat yang digunakan oleh individu untuk menyelesaikan tugas-tugasnya. Teknologi juga dapat diartikan sebagai sistem komputer (*hardware, software, data*) dan jasa yang mendukung mereka pemakai (*training, help lines*) dan lain-lain yang disediakan untuk membantu pemakai dalam tugas-tugasnya. Sedangkan informasi adalah hasil pemrosesan, manipulasi dan pengorganisasian atau penataan dari sekelompok data yang mempunyai nilai pengetahuan (*knowledge*) bagi penggunanya. Secara sederhana teknologi informasi adalah hasil rekayasa manusia terhadap proses penyampaian informasi dari bagian pengirim ke penerima sehingga pengiriman informasi tersebut akan lebih cepat, lebih luas sebarannya, dan lebih lama penyimpanannya (James O'Brien, 2005)

Perkembangan teknologi informasi telah memberikan pengaruh terhadap dunia pendidikan khususnya dalam proses pembelajaran. Menurut Rosenberg (2001), dengan berkembangnya penggunaan TI ada lima pergeseran dalam proses pembelajaran yaitu dari pelatihan ke penampilan, dari ruang kelas ke di mana dan kapan saja, dari kertas ke “*on line*” atau saluran, fasilitas fisik ke fasilitas jaringan kerja, dan dari waktu siklus ke waktu nyata.

Teknologi informasi ini merupakan subsistem dari sistem informasi (*information system*), terutama dalam tinjauan dari sudut pandang teknologinya. Internet merupakan jaringan yang terdiri atas ribuan bahkan jutaan komputer, termasuk di dalamnya jaringan lokal yang terhubung melalui saluran (satelit, telepon, kabel) dan jangkauannya mencakup seluruh dunia (James O'Brien, 2005). Menurut Asosiasi Penyedia Jasa Internet Indonesia (APJII) jumlah pelanggan Internet di Indonesia pada empat tahun terakhir meningkat pesat sebesar hampir 400%, dan penggunaannya masih berusia muda dan berpendidikan.

Penemuan internet dianggap sebagai penemuan yang cukup besar dan dapat mengubah dunia dari bersifat lokal atau regional menjadi global. Sumber-sumber informasi dunia dapat diakses oleh siapapun, dimanapun dan kapanpun melalui jaringan komputer. Perkembangan internet yang pesat, juga berdampak pada pemanfaatannya di dunia pendidikan. Menurut Purbo (2001) paling tidak ada tiga hal dampak positif penggunaan internet dalam pendidikan yaitu peserta didik dapat dengan mudah mengambil mata kuliah di seluruh dunia tanpa batas lembaga atau bangsa, peserta didik dapat dengan mudah berguru pada para ahli bidang yang diminatinya dan kuliah dapat dengan mudah diambil di berbagai penjuru dunia tanpa bergantung pada universitas tempat mahasiswa belajar.

Lebih lanjut Purbo mengatakan bahwa manfaat internet bagi pendidikan adalah dapat menjadi akses kepada sumber informasi, nara sumber dan sebagai media kerjasama. Akses kepada sumber informasi yaitu sebagai perpustakaan *online*, sumber literatur, akses hasil-hasil penelitian maupun materi kuliah. Akses kepada nara sumber bisa dilakukan komunikasi tanpa harus bertemu secara fisik, sedangkan sebagai media kerjasama internet dapat menjadi media untuk melakukan penelitian bersama atau membuat semacam makalah bersama.

Berbeda dengan sistem pembelajaran tradisional. Sistem ini dicirikan dengan bertemunya antara pelajar dan pengajar untuk melakukan proses belajar mengajar. Metode ini sudah berlangsung sejak dahulu hingga saat ini guna memenuhi tujuan utama pengajaran dan pembelajaran. Pembelajaran tradisional sangat mementingkan pertemuan antara pengajar dan pelajar secara langsung (tatap muka). Konsep tersebut menghadapi kendala berkaitan dengan keterbatasan tempat, lokasi dan waktu dengan semakin meningkatnya aktifitas pembelajaran. Materi pelajaran tidak dapat tersampaikan ketika kegiatan belajar mengajar di depan kelas tidak dapat berlangsung, sehingga target pembelajaran akan sulit diraih oleh pengajar. Secara lebih rinci, perbandingan antara pembelajaran tradisional dengan pembelajaran berbasis internet ditunjukkan pada tabel 1 di bawah ini:

Tabel 1**Perbandingan Pembelajaran Tradisional dengan Pembelajaran Berbasis Internet**

No	Pembelajaran Tradisional	Pembelajaran Berbasis Internet
1	Ada pertemuan tatap muka antara pelajar dengan pengajar.	Tidak memerlukan tatap muka
2	Waktunya tertentu sesuai jadwal	Waktunya kapan saja
3	Membutuhkan ruangan kelas	Tidak ada kelas
4	Peran guru dominan	Siswa dominan
5	Kemungkinan siswa pasif	Siswa aktif
6	Ada keterbatasan waktu	Tidak ada keterbatasan waktu
7	Guru adalah subyek	Siswa adalah subyek
8	Belajar siswa tergantung guru	Siswa belajar mandiri
9	Materi pelajaran dari guru	Materi bisa <i>update</i> sendiri

Sumber: Soekartawi, 2007

Tabel di atas memberikan gambaran tentang perbandingan antara pembelajaran tradisional dengan pembelajaran berbasis internet. Terlihat bahwa pembelajaran berbasis internet lebih memberikan banyak kemudahan dan keleluasaan kepada peserta didik dalam belajar tanpa harus terhambat oleh kendala waktu, tenaga dan tempat. Adapun dari sisi peserta didik juga dapat belajar secara mandiri untuk meningkatkan kompetensinya.

Saat ini mulai banyak lembaga pendidikan terutama perguruan tinggi yang sudah merintis dan mengembangkan model pembelajaran berbasis internet untuk mendukung sistem pendidikan konvensional. Terobosan lembaga pendidikan ini bertujuan untuk memanfaatkan Teknologi Informasi (TI) secara optimal dalam penyelenggaraan pendidikan, sehingga dapat menghadapi persaingan global yang sangat ketat di masa depan. Salah satu pemanfaatan jaringan internet di dunia pendidikan adalah pengembangan sistem *e-Learning* sebagai media pembelajaran berbasis *web* untuk menunjang kegiatan belajar mengajar.

E-Learning

Sejalan dengan perkembangan teknologi informasi yang sangat pesat, pemanfaatan internet dalam bidang pendidikan menjadi tidak terelakan lagi. Pemanfaatan internet tersebut tidak hanya untuk pendidikan jarak jauh saja, tetapi telah dikembangkan dalam sistem pendidikan konvensional. *Electronic Learning* yang sering disebut dengan *e-learning* adalah suatu model pembelajaran yang dibuat dalam *format digital* melalui perangkat elektronik. Tujuan dikembangkannya *e-learning* dalam sistem pembelajaran adalah sebagai sarana pendukung proses belajar mengajar dan peningkatan kualitas layanan kepada siswa. Keberhasilan suatu lembaga pendidikan dalam menerapkan *e-learning* dapat dilihat dari penerapan dan sejauh mana pemanfaatannya oleh pendidik dan peserta didik.

Pengajar dapat memberikan layanan tanpa harus berhadapan langsung dengan siswa. Demikian pula siswa dapat memperoleh informasi dalam lingkup yang luas dari berbagai sumber melalui *cyber space* atau ruang maya dengan menggunakan komputer atau internet. Hal yang paling mutakhir adalah berkembangnya apa yang disebut "*cyber teaching*" atau pengajaran maya, yaitu proses pengajaran yang dilakukan dengan menggunakan internet. Istilah lain yang makin populer saat ini ialah *e-learning* yaitu satu model pembelajaran dengan menggunakan media teknologi informasi khususnya internet.

Menurut Soekartawi (2007) *e-learning* adalah sistem pendidikan yang menggunakan aplikasi elektronik untuk mendukung belajar mengajar dengan media internet, jaringan komputer, maupun komputer *stand alone*.

Istilah *e-learning* mengandung pengertian yang sangat luas, sehingga banyak pakar yang menguraikan tentang definisi *e-learning* dari berbagai sudut pandang. Salah satu definisi yang cukup dapat diterima banyak pihak misalnya dari Darin E. Hartley (2001) yang menyatakan *e-learning* merupakan suatu jenis belajar mengajar yang memungkinkan tersampainya bahan ajar ke siswa dengan menggunakan media *Internet*, *Intranet* atau media jaringan komputer lainnya.

Beberapa definisi yang dikemukakan oleh para ahli di atas, dapat kita tarik kesimpulan bahwa *e-learning* adalah sistem atau konsep pendidikan yang memanfaatkan teknologi informasi dalam proses belajar mengajar. Proses belajar mengajar tidak hanya terbatas pada tatap muka dengan pengajar di dalam kelas, tetapi dapat dilaksanakan kapan saja dan dimana saja selama sistem *e-learning* masih terhubung jaringan internet.

Fungsi *E-Learning* Bagi Dunia Pendidikan

Menurut Siahaan (2002), setidaknya ada tiga fungsi pembelajaran elektronik terhadap kegiatan pembelajaran di dalam kelas/*classroom instruction*, yaitu sebagai suplemen yang sifatnya pilihan (opsional), pelengkap (komplemen), atau pengganti (substitusi).

a. Suplemen (tambahan)

E-Learning dikatakan berfungsi sebagai suplemen (tambahan) apabila peserta didik mempunyai kebebasan memilih, apakah akan memanfaatkan materi pembelajaran elektronik atau tidak. Peserta didik tidak diharuskan untuk mengakses materi pembelajaran yang terdapat pada *e-learning*. Sekalipun sifatnya opsional, peserta didik yang memanfaatkannya tentu akan memiliki tambahan pengetahuan.

b. Komplemen (pelengkap)

Fungsi *e-learning* dikatakan sebagai komplemen (pelengkap) apabila materi pembelajaran elektronik diprogramkan untuk melengkapi pembelajaran yang disampaikan kepada siswa di dalam kelas. Materi *e-learning* diprogramkan untuk menjadi pengayaan materi atau *remedial* bagi peserta didik di dalam mengikuti kegiatan pembelajaran konvensional. Materi *e-learning* tersebut dikatakan sebagai materi pengayaan apabila diberikan dan diakses peserta didik yang dapat menguasai materi pelajaran dengan cepat secara tatap muka, sedangkan sebagai program *remedial* apabila diakses oleh mereka yang mengalami kesulitan mengikuti pembelajaran secara konvensional.

c. Substitusi (pengganti)

E-Learning dikatakan sebagai 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. Keadaan ini sangat mendukung bagi para peserta didik yang memiliki keterbatasan waktu, tempat dan tenaga.

Manfaat *E-Learning* Bagi Dunia Pendidikan

E-learning mempermudah interaksi antara sesama peserta didik atau dengan pengajarnya. *e-learning* juga akan memudahkan peserta didik untuk memperoleh materi yang

diinginkannya. Peserta didik dapat saling berbagi informasi atau pendapat mengenai berbagai hal yang menyangkut materi pelajaran ataupun kebutuhan pengembangan diri. Pengajar juga dapat menempatkan bahan-bahan pelajaran pada *e-learning* untuk diakses oleh peserta didik. Secara lebih rinci, manfaat *e-learning* dapat dilihat dari 2 sudut, yaitu peserta didik dan pendidik.

a. Peserta didik

Penyelenggaraan *e-learning* di suatu lembaga pendidikan memungkinkan berkembangnya fleksibilitas belajar yang tinggi. Artinya, peserta didik dapat mengakses bahan-bahan pelajaran setiap saat dan berulang-ulang. Peserta didik juga dapat berkomunikasi dengan pengajarnya kapanpun waktunya. Kondisi tersebut dapat menyebabkan peserta didik lebih memantapkan penguasaannya terhadap materi pelajaran, sehingga akan meningkatkan kompetensinya.

Perkembangan fasilitas infrastruktur teknologi informasi akan memudahkan akses kuliah bagi peserta didik yang bertempat tinggal di daerah yang secara geografis jauh dari perkotaan. Kondisi ini akan lebih menghemat tenaga maupun biaya. Manfaat lainnya adalah pemerataan informasi yang sedang berkembang sampai daerah terpencil.

b. Pendidik

Menurut Soekartawi (2007), beberapa manfaat yang dapat diperoleh pendidik dari penyelenggaraan pembelajaran dengan *e-learning* antara lain:

- 1) Lebih mudah *update* bahan-bahan belajar yang menjadi tanggung jawabnya sesuai dengan tuntutan perkembangan keilmuan.
- 2) Mengembangkan diri atau melakukan penelitian guna peningkatan wawasannya karena waktu luang yang dimiliki relatif lebih banyak.
- 3) Mengontrol kegiatan belajar peserta didik.
- 4) Memeriksa jawaban peserta didik dan memberitahukan hasilnya.

John V. Pavlik dalam tulisannya yang berjudul *New Media Technology, Culture and Commercial Perspectives*, menjelaskan bahwa penggunaan *e-learning* memberikan dampak positif terhadap mutu pendidikan di Amerika Serikat. Dalam pada itu CISCO perusahaan besar yang di Singapura dalam bukunya yang berjudul *e-learning : Combines Communication, Education, Information, and Training*, menjelaskan bahwa pemanfaatan *e-learning* juga menunjukkan hasil yang positif terhadap hasil belajar peserta didik.

Fungsi dan manfaat *e-learning* yang dikemukakan oleh para ahli di atas, dapat kita tarik kesimpulan bahwa *e-learning* adalah konsep pendidikan yang berfungsi bagi penyelenggaraan kegiatan belajar mengajar dan memiliki beberapa manfaat baik terhadap peserta didik maupun pendidik. Oleh karena itu, sudah seharusnya lembaga pendidikan berusaha untuk menerapkan *e-learning* dengan model yang terencana dengan baik, sehingga dapat meningkatkan kadar pembelajaran sesuai yang diharapkan.

Technology Acceptance Model (TAM)

Beberapa model yang dibangun untuk menganalisis dan memahami faktor-faktor yang mempengaruhi diterimanya penggunaan teknologi komputer, di antaranya yang tercatat dalam berbagai literatur dan referensi hasil riset di bidang teknologi informasi adalah seperti *Theory of Reasoned Action (TRA)*, *Theory of Planned Behaviour (TPB)*, dan *Technology Acceptance*

Model (TAM), Model TAM yang dikembangkan oleh Davis F D (1989) merupakan salah satu model yang paling banyak digunakan dalam penelitian TI.

Model TAM sebenarnya diadopsi dari model TRA yang dirancang untuk menjelaskan perilaku manusia dan terdiri dari dua faktor yang mempengaruhi intensi perilaku, sikap terhadap perilaku dan norma subyektif. Sikap didefinisikan sebagai perasaan atau penilaian positif atau negatif seseorang terhadap sebuah perilaku. Norma subyektif adalah persepsi seseorang terhadap tekanan sosial untuk melakukan sebuah perilaku. Teori ini membuat model perilaku seseorang sebagai suatu fungsi dari tujuan perilaku. Reaksi dan persepsi pengguna. Teknologi Informasi (TI) akan mempengaruhi sikapnya dalam penerimaan terhadap teknologi tersebut. Salah satu faktor yang dapat mempengaruhinya adalah persepsi pengguna terhadap kemanfaatan dan kemudahan penggunaan TI sebagai suatu tindakan yang beralasan dalam konteks pengguna teknologi, sehingga alasan seseorang dalam melihat manfaat dan kemudahan penggunaan TI menjadikan tindakan/perilaku orang tersebut sebagai tolok ukur dalam penerimaan sebuah teknologi.

Model TAM yang dikembangkan dari teori psikologis, menjelaskan perilaku pengguna komputer yaitu berlandaskan pada kepercayaan (*belief*), sikap (*attitude*), keinginan (*intention*) dan hubungan perilaku pengguna (*user behaviour relationship*). Tujuan model ini untuk menjelaskan faktor-faktor utama dari perilaku pengguna terhadap penerimaan pengguna teknologi. Secara lebih terinci menjelaskan tentang penerimaan TI dengan dimensi-dimensi tertentu yang dapat mempengaruhi diterimanya TI oleh pengguna. Model ini menempatkan faktor sikap dari tiap-tiap perilaku pengguna dengan dua variabel yaitu: kemudahan penggunaan (*ease of use*) dan kemanfaatan (*usefulness*). Secara empiris model ini telah terbukti memberikan gambaran pada aspek perilaku pengguna PC, dimana banyak pengguna PC dapat dengan mudah menerima TI karena sesuai dengan apa yang diinginkannya (Iqbaria, *et. al*, 1994).

TAM terdiri dari dua konstruksi, yaitu kemudahan penggunaan yang dipersepsikan (*perceived ease of use*) dan manfaat yang dipersepsikan (*perceived usefulness*), yang menentukan intensi perilaku (behavioural intention) seseorang untuk menggunakan sebuah teknologi. Intensi perilaku adalah ukuran seberapa besar keinginan seseorang untuk melakukan sebuah tindakan tertentu (Davis F. D, 1989 dalam Fathul Wahid, 2007). Model ini secara lebih jelas menggambarkan bahwa penerimaan penggunaan TI dipengaruhi oleh kemanfaatan dan kemudahan penggunaan. Keduanya memiliki determinan yang tinggi dan validitas yang sudah teruji secara empiris. Model TAM yang dikembangkan oleh Davis. F. D (1989) juga mendapat perluasan dari para peneliti seperti Iqbaria (1994), dan Chin & Todd (1995). Sedangkan Chin & Todd (1995) membagi dua faktor pada variabel kemanfaatan yaitu: kemanfaatan dan efektifitas dengan masing-masing dimensinya sendiri, dan menunjukkan hasil penelitian bahwa terdapat indikasi variabel hasil kerja dipengaruhi oleh penggunaan komputer mikro dan sikap pengguna komputer tersebut dipengaruhi oleh kemanfaatan dan kemudahan penggunaan.

Persepsi Kemudahan

Persepsi tentang kemudahan penggunaan sebuah teknologi didefinisikan sebagai suatu ukuran dimana seseorang percaya bahwa komputer dapat dengan mudah dipahami dan

digunakan (Davis. F. D, 1989 dalam Fathul Wahid, 2007). Menurut Adams, *et. al* (1992), intensitas penggunaan dan interaksi antara pengguna dengan sistem juga dapat menunjukkan kemudahan penggunaan. Sistem lebih sering digunakan menunjukkan bahwa sistem tersebut lebih dikenal, lebih mudah dioperasikan dan lebih mudah digunakan oleh penggunanya. Berdasarkan definisi di atas dapat disimpulkan bahwa kemudahan penggunaan akan mengurangi usaha (baik waktu dan tenaga) seseorang di dalam mempelajari komputer. Perbandingan kemudahan tersebut memberikan indikasi bahwa orang yang menggunakan TI bekerja lebih mudah dibandingkan dengan orang yang bekerja tanpa menggunakan TI (secara manual). Pengguna TI mempercayai bahwa TI lebih fleksibel, mudah dipahami dan mudah pengoperasiannya (*compatible*) sebagai karakteristik kemudahan penggunaan.

Menurut Venkatesh dan Morris (2003), Persepsi kemudahaan dapat didefinisikan sebagai tingkatan kepercayaan individu bahwa menggunakan sebuah teknologi akan terbebas dari usaha. Hal ini menggambarkan bahwa individu akan lebih suka untuk berinteraksi dengan teknologi baru jika mereka mempersepsikan bahwa usaha *kognitif* mereka relatif kecil. Persepsi kemudahan merupakan proses pengharapan (*expectancy*) dan persepsi kemanfaatan merupakan hasil *expectancy*. Sehingga persepsi kemanfaatan diharapkan dipengaruhi oleh persepsi kemudahan karena semakin mudah sebuah teknologi digunakan, semakin berguna teknologi tersebut.

Davis. F. D (1989) dalam Fathul Wahid (2007) memberikan beberapa indikator kemudahan penggunaan TI antara lain meliputi:

1. Komputer sangat mudah dipelajari
2. Komputer mengerjakan dengan mudah apa yang diinginkan oleh pengguna
3. Komputer sangat mudah untuk meningkatkan ketrampilan pengguna
4. Komputer sangat mudah untuk dioperasikan

Persepsi Kemanfaatan

Persepsi terhadap kemanfaatan didefinisikan sebagai suatu ukuran dimana penggunaan suatu teknologi dipercaya akan mendatangkan manfaat bagi orang yang menggunakannya (Davis. F. D, 1989 dalam Fathul Wahid, 2007). Kemanfaatan sebagai suatu tingkatan dimana seseorang percaya bahwa penggunaan suatu subyek tertentu akan dapat meningkatkan prestasi kerja orang tersebut. Berdasarkan definisi tersebut dapat diartikan bahwa kemanfaatan dari penggunaan komputer dapat meningkatkan kinerja, prestasi kerja orang yang menggunakannya.

Menurut Thompson, *et. al* (1992) kemanfaatan TI merupakan manfaat yang diharapkan oleh pengguna TI dalam melaksanakan tugasnya. Selain itu juga menyebutkan bahwa individu akan menggunakan TI jika mengetahui manfaat positif atas penggunaannya.

Hipotesis

Penggunaan TI sangat dipengaruhi oleh kemudahan dalam penggunaannya dan kemanfaatan dari TI tersebut, jika seseorang sudah mendapatkan manfaat dan kemudahan dari TI maka hal ini sesuai dengan persepsi tentang kemudahan penggunaan sebuah teknologi didefinisikan sebagai suatu ukuran dimana seseorang percaya bahwa komputer dapat dengan mudah dipahami dan digunakan (Davis. F. D, 1989 dalam Fathul Wahid, 2007) dan studi empiris menunjukkan dampak positif persepsi kemudahan menggunakan teknologi pada niat

menggunakan teknologi tersebut (Palupi & Tjahjono, 2008). Demikian pula dengan penelitian yang dilakukan oleh Venkatesh & Morris (2003) dengan fokus penelitian pada penggunaan teknologi baru di satu tempat kerja, menemukan bahwa persepsi kemudahan berpengaruh secara signifikan pada variabel persepsi kemanfaatan dan *behavior intention to use*. Berdasarkan penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan sebuah teknologi dapat dengan mudah dipahami dan digunakan oleh seseorang tersebut, sehingga didapat hipotesis pertama yaitu :

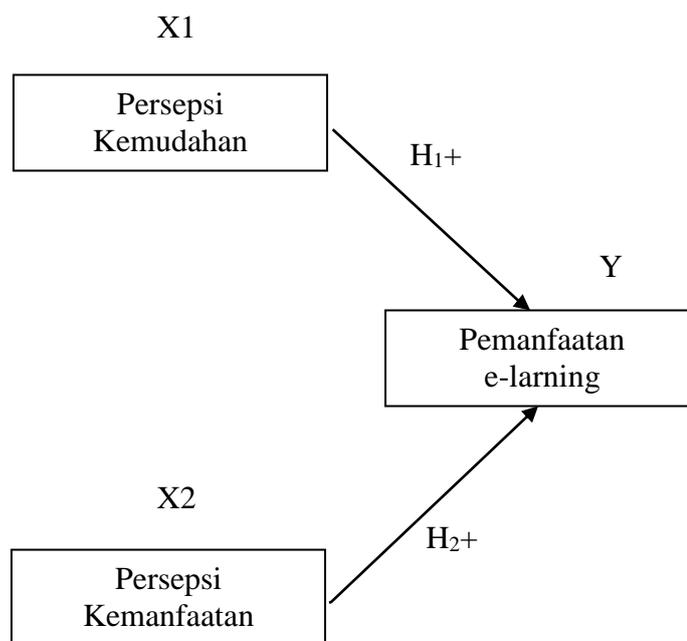
H_1 = Persepsi kemudahan berpengaruh positif dan signifikan terhadap pemanfaatan *e-learning*.

Penggunaan TI berdasarkan kemanfaatan yang didapat bisa mempengaruhi seseorang untuk menerima atau menolak untuk menggunakan TI tersebut. Persepsi terhadap kemanfaatan didefinisikan sebagai suatu ukuran dimana penggunaan suatu teknologi dipercaya akan mendatangkan manfaat bagi orang yang menggunakannya (Davis. F. D, 1989 dalam Fathul Wahid, 2007).

Kemanfaatan sebagai suatu tingkatan dimana seseorang percaya bahwa penggunaan suatu subjek tertentu akan meningkatkan prestasi kerja orang tersebut (Adams, *et. al*, 1992). Mereka yang mempersepsikan teknologi bermanfaat akan mendorong perilaku menggunakan teknologi tersebut (Palupi dan Tjahjono (2008). Dalam beberapa definisi di atas dapat disimpulkan bahwa penggunaan sebuah teknologi dapat mendatangkan manfaat bagi orang yang menggunakannya dan berpengaruh positif terhadap orang yang menggunakannya dalam melaksanakan pekerjaannya sehingga didapat hipotesis kedua yaitu :

H_2 = Persepsi kemanfaatan berpengaruh positif dan signifikan terhadap pemanfaatan *e-learning*

Model Penelitian



Gambar 1
Model Penelitian

METODE PENELITIAN

Metode pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah *non-probability sampling*. Pada metode ini tidak semua unsur dalam populasi mempunyai kesempatan yang sama untuk menjadi sampel penelitian. Jenis *non-probability sampling* yang digunakan adalah *purposive* dan *convenience sampling*.

Metode *purposive sampling* menurut Sekaran (2000), dilakukan dengan mengambil sampel dari populasi berdasarkan suatu kriteria tertentu, maka sampel yang diambil adalah siswa kelas 2 dan 3 SMK Muhammadiyah 3 Yogyakarta, dengan pertimbangan kelas 2 dan 3 lebih lama belajar menggunakan *e-learning*.

Sedangkan metode *convenience sampling* adalah mengumpulkan informasi dari anggota populasi yang mudah didapatkan. Penelitian ini menggunakan *convenience sampling* karena mempertimbangkan kemudahan untuk memperoleh data serta tidak memakan banyak waktu dan biaya (Sekaran, 2000). Prosedur pelaksanaan *sampling* ini adalah dengan menawarkan kepada calon responden yang sudah dinilai memenuhi kriteria yang ditetapkan oleh peneliti dan bersedia untuk jadi responden.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan target sampel sebanyak 50 responden, jumlah sampel tersebut dirasakan sudah cukup untuk mewakili populasi yang akan diteliti agar cenderung representatif. Selain itu aspek perbedaan jenis kelamin tidak digunakan dalam pengambilan sampel ini dikarenakan jumlah siswa perempuan terlalu sedikit sehingga kurang bisa mewakili. Adapun rasio perbandingan siswa laki-laki dibanding siswa perempuan adalah 97% : 3%, dengan sebaran yang tidak merata sehingga dianggap homogen. Menurut Sugiyono (2009) apabila populasinya homogen, maka jumlah sampel yang diperlukan 1% sudah bisa mewakili. Sedangkan ukuran sampel yang lebih besar dari 30 dan kurang dari 500 sudah representatif untuk kebanyakan penelitian (Sekaran, 2000).

Definisi Operasional dan Pengukuran Variabel Penelitian

Persepsi Kemudahan yaitu persepsi tentang kemudahan penggunaan sebuah teknologi didefinisikan sebagai suatu ukuran dimana seseorang percaya bahwa komputer dapat dengan mudah dipahami dan digunakan (Davis. F. D, 1989 dalam Fathul Wahid, 2007). Indikator yang digunakan dalam penelitian dan menjadi item pertanyaan dalam kuisioner mengacu pada penelitian sebelumnya oleh Arief Wibowo mencakup : kemudahan untuk mengakses, kemudahan untuk dipelajari, kemudahan untuk digunakan dan kemudahan untuk berinteraksi

Persepsi terhadap kemanfaatan didefinisikan sebagai suatu ukuran dimana penggunaan suatu teknologi dipercaya akan mendatangkan manfaat bagi orang yang menggunakannya (Davis. F. D, 1989 dalam Fathul Wahid, 2007). Indikator yang digunakan dalam penelitian dan menjadi item pertanyaan dalam kuisioner mengacu pada penelitian sebelumnya oleh Arief Wibowo mencakup : mempertinggi efektifitas, menjawab kebutuhan informasi, meningkatkan kinerja dan meningkatkan efisiensi.

Yang dimaksud dengan Pemanfaatan *e-learning* adalah *Behavioral Intention to Use* yaitu kecenderungan perilaku untuk tetap menggunakan suatu teknologi. Tingkat penggunaan sebuah teknologi komputer pada seseorang dapat diprediksi dari sikap perhatiannya terhadap teknologi tersebut (Davis. F. D, 1989 dalam Fathul Wahid, 2007). Indikator yang digunakan dalam penelitian dan menjadi item pertanyaan dalam kuisioner mengacu pada penelitian

sebelumnya oleh Arief Wibowo mencakup : motivasi untuk tetap menggunakan, penambahan software pendukung dan memotivasi ke pengguna lain.

Uji Kualitas Instrumen

Uji validitas digunakan untuk mengukur sejauh mana alat ukur yang digunakan dalam penelitian sesuai dengan tujuan penelitian itu sendiri (Sekaran, 2000). Suatu alat ukur bisa dikatakan valid jika mampu menunjukkan sejauh mana ketepatan dan kecermatan suatu alat ukur dalam melakukan fungsi ukurnya (Sugiyono, 2009). Uji validitas pada fokusnya berfungsi untuk mengetahui seberapa baik dimensi dan elemen konsep dapat diterapkan terhadap data yang akan diolah (Sekaran, 2000).

Uji validitas butir digunakan untuk menguji apakah tiap butir pertanyaan benar-benar telah mengungkapkan faktor atau individu yang ingin diselidiki (*internal consistency*). Asumsi bahwa tiap butir dalam satu faktor mengungkapkan faktor yang bersangkutan, maka skor butir harus mempunyai korelasi positif dengan total skor faktor (Sekaran, 2000). Model korelasi yang digunakan adalah model korelasi moment tangkar (*product moment pearson correlation*) dan diperhitungkan menggunakan software SPSS.

Rumus *Product Moment Pearson Correlation*:

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

Keterangan:

- r_{xy} = Koefisien korelasi skor item dan skor total
- n = Jumlah subyek penelitian
- $\sum xy$ = Jumlah skor item dengan skor total
- $\sum x^2$ = Jumlah skor item kuadrat
- $\sum y^2$ = Jumlah skor total kuadrat
- $\sum x$ = Jumlah tiap item
- $\sum y$ = Jumlah tiap total item

Dimana x dan y adalah skor dari masing-masing variabel, sedangkan n banyaknya sampel.

Uji reliabilitas digunakan untuk mengungkapkan stabilitas internal dari jawaban responden dalam satu variabel. Hal ini dilakukan untuk mengetahui sejauh mana pengukuran dapat memberikan hasil yang tidak berbeda (konsisten), jika dilakukan kembali pada subyek yang sama (Sekaran, 2000). Uji reliabilitas dalam penelitian ini menggunakan skor *Cronbach Alpha* dengan derajat kepercayaan 95%. Reliabilitas dinyatakan dengan koefisien alpha yang mempunyai rentang antara 0 sampai 1. Semakin mendekati angka 1 berarti semakin tinggi reliabilitasnya.

Uji Hipotesa dan Analisis Data

Untuk mengetahui pengaruh dari beberapa variabel independen terhadap variabel dependen. Rumus regresi linear berganda yang digunakan adalah sebagai berikut:

$$Y = a + b_1X_1 + b_2X_2 + \dots$$

- Dimana: a = Konstanta, nilai Y yang diperoleh, jika semua nilai X = 0.
 b₁ = Koefisien regresi dari X₁ (*Perceived Ease of Use*)
 b₂ = Koefisien regresi dari X₂ (*Perceived Usefulness*).
 X₁ = *Perceived Ease of Use (PEOU)*
 X₂ = *Perceived Usefulness (PU)*
 Y = Variabel penggunaan *e-Learning*

Untuk menguji hipotesis pertama sampai dan hipotesis kedua menggunakan uji t. Sedangkan untuk mengetahui apakah beberapa variabel independent secara simultan atau bersama-sama dapat berpengaruh signifikan terhadap variabel dependent menggunakan uji F.

HASIL ANALISIS DAN PEMBAHASAN

Hasil analisis regresi berganda yaitu untuk mengukur pengaruh persepsi kemudahan dan persepsi kemanfaatan terhadap pemanfaatan *e-learning* dengan model TAM di SMK Muhammadiyah 3 Yogyakarta nampak dalam Tabel 2, hasil uji hipotesis secara parsial nampak pada tabel 4 dan hasil uji hipotesis secara simultan nampak dalam tabel 5.

Tabel 2

Rangkuman Hasil Uji Koefisien Beta

Angket	Koefisien Beta	Keterangan
Persepsi Kemudahan (X ₁)	0,404	Positif
Persepsi Kemanfaatan (X ₂)	0,403	Positif

Sumber: *Output SPSS*

Dari tabel 3 koefisien beta untuk variabel persepsi kemudahan penggunaan (X₁) yaitu sebesar 0,404 dan variabel persepsi manfaat (X₂) sebesar 0,403 adalah positif. Artinya semakin tinggi persepsi siswa terhadap kemudahan penggunaan *e-learning* dan kemanfaatan yang semakin tinggi akan meningkatkan pemanfaatan *e-learning* siswa.

Dari hasil uji t diperoleh t hitung untuk variabel persepsi kemudahan adalah 3,470 dengan nilai sig 0,001 sehingga terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara variabel persepsi kemudahan terhadap penggunaan *e-learning*. Sedangkan nilai t hitung untuk variabel persepsi kemanfaatan adalah 3,459 dengan nilai sig 0,001 sehingga terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara variabel persepsi kemanfaatan terhadap penggunaan *e-learning*.

Dari perhitungan dengan bantuan komputer *program SPSS*, didapat nilai F_{hitung} sebesar 17,719 ($\rho = 0,000$), maka Ho ditolak dan Ha diterima yang berarti persepsi kemudahan *e-learning* dan persepsi kemanfaatan *e-learning* secara simultan berpengaruh signifikan terhadap pemanfaatan *e-learning* siswa.

Nilai *R Square* (R²) persamaan regresi linear berganda yang diperoleh adalah sebesar 40,6%, hal ini menunjukkan bahwa cakupan pengaruh yang dapat diterangkan variabel persepsi kemudahan dan persepsi kemanfaatan terhadap penggunaan *e-learning* adalah sebesar 40,6%.

Pembahasan

Pada penelitian ini kedua variabel yaitu Persepsi Kemudahan dan Persepsi Kemanfaatan secara simultan berpengaruh positif dan signifikan terhadap Pemanfaatan *e-learning* di SMK Muhammadiyah 3 Yogyakarta. Ditunjukkan dengan nilai $F = 17,719$ ($\rho = 0,000$). Dapat diartikan bahwa siswa pengguna *e-learning* dapat merasakan kemudahan dan kemanfaatannya dalam menyelesaikan tugas sehari-hari.

Persepsi Kemudahan

Penelitian ini menunjukkan bahwa persepsi kemudahan secara parsial berpengaruh positif dan signifikan terhadap pemanfaatan *e-learning*. Dapat diartikan bahwa siswa pengguna *e-learning* dapat merasakan bahwa semua fasilitas pada *e-learning* mudah digunakan, mudah diakses sehingga dapat meringankan dalam menyelesaikan tugas sehari-hari. Pernyataan tersebut sesuai pendapat dengan Davis. F. D (1989) dalam Fathul Wahid (2007) yang mengatakan bahwa persepsi tentang kemudahan penggunaan sebuah teknologi didefinisikan sebagai suatu ukuran dimana seseorang percaya bahwa komputer dapat dengan mudah dipahami dan digunakan.

Contoh : dalam Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) sehari-harinya para siswa dapat menggunakan komputer desktop yang sudah dilengkapi dengan jaringan (LAN) dan internet hampir di semua ruang kelas bahkan bahkan di lobi sekolah disediakan 4 unit yang dapat digunakan selama 24 jam, serta ditunjang dengan adanya fasilitas hotspot yang dapat digunakan di semua lokasi. Dengan adanya hotspot tersebut memudahkan siswa mengakses dan menggunakan *e-learning* dengan memakai laptop dalam menyelesaikan tugas sehari-hari.

Karena SMK Muhammadiyah 3 Yogyakarta merupakan tempat ICT Centernya untuk wilayah kota Yogyakarta. Sehingga memudahkan siswa untuk mengakses *e-learning* setiap hari tanpa gangguan karena mempunyai server sendiri khusus untuk pembelajaran e-learning selama 24 jam penuh. Hampir lebih dari 90% siswa merasakan kemudahan menggunakan dan mengakses *e-learning* baik itu di dalam kelas, perpustakaan, lab. Komputer atau di luar kelas dengan memanfaatkan hotspot.

Siswa sangat antusias dalam penggunaan *e-learning* selain fasilitas yang mendukung seperti jaringan kabel (LAN) atau hotspot, *e-learning* mudah digunakan dan di akses langsung melalui *address* <http://belajar.muganet.com> atau bisa juga melalui web sekolah yaitu www.smkmuh3-yog.sch.id. Terkadang pada saat istirahat siswa mengakses dari luar halaman sekolah seperti di angkringan, warung soto, warung somay ataupun warung bakso.

Pengajar selalu menggunakan *e-learning* pada saat kegiatan belajar mengajar untuk mempermudah interaksi dengan siswa dalam pengerjaan tugas ataupun ulangan harian yang sudah menggunakan tes on line. Sehingga menarik siswa untuk terus menggunakan *e-learning* karena tes on line tersebut dilakukan di laboratorium komputer, langsung diketahui hasilnya saat itu juga dan hasilnya dianggap cukup valid karena soal ulangan tersebut diacak sehingga siswa tidak dapat mencontek teman sebelahnya serta dibatasi oleh waktu untuk setiap soalnya.

Pada saat ujian dengan menggunakan tes on line akses internet terutama ke *search engine* seperti google dan yahoo sementara ditutup (diblokir).

Dengan mudahnya akses dan penggunaan *e-learning* yang mudah dipahami oleh para siswa, maka semakin banyak siswa yang membeli laptop, kebetulan SMK Muhammadiyah 3 bekerja sama dengan Advan pada tahun 2009 ini yaitu mengadakan MOU perakitan laptop Advan yang nantinya dikerjakan di SMK Muhammadiyah 3 sekaligus penjualan dan pemasarannya. Saat ini sudah banyak yang terjual baik yang dibeli oleh guru, siswa SMK Muhammadiyah 3 sendiri, maupun pihak luar.

Persepsi Kemanfaatan

Penelitian ini menunjukkan bahwa Persepsi kemanfaatan secara parsial berpengaruh positif dan signifikan terhadap pemanfaatan *e-learning*. Dapat diartikan bahwa pengguna dalam hal ini adalah siswa mendapat manfaat ketika menggunakan *e-learning* tersebut. Responden menyatakan bahwa *e-learning* meningkatkan efektivitas dalam menyelesaikan tugas yang diberikan pengajar. Selain itu juga mampu menghemat waktu dan biaya karena dapat diakses dari rumah atau tempat lain seperti warnet, dan lain-lain. Pernyataan tersebut sesuai dengan pendapat Davis. F. D (1989) dalam Fathul Wahid (2007) yang mengatakan bahwa persepsi terhadap kemanfaatan didefinisikan sebagai suatu ukuran dimana penggunaan suatu teknologi dipercaya akan mendatangkan manfaat bagi orang yang menggunakannya.

Contoh: siswa mencari informasi yang dibutuhkan melalui *e-learning* misalnya modul pembelajaran yang dibuat oleh para guru SMK Muhammadiyah 3 Yogyakarta dalam format pdf sehingga mudah untuk didownload atau diunduh. Selain itu disediakan pula buku dari luar (pemerintah) yaitu Buku Siswa Elektronik (BSE) secara gratis.

Saat ini siswa atau responden banyak merasakan manfaat dengan adanya *e-learning* tersebut terutama dalam mempelajari modul-modul pembelajaran baik itu dalam bentuk pdf maupun berbentuk video sehingga lebih menarik. Selain itu *e-learning* SMK Muhammadiyah 3 Yogyakarta juga di link ke instansi lain seperti BTKP Yogyakarta, Pustekom, dan lain-lain sehingga lebih kaya materinya.

e-learning tersebut juga sangat terasa manfaatnya apabila siswa sedang bepergian jauh ke luar kota misal mengunjungi saudara, teman atau saat liburan kebetulan tidak membawa buku atau mengerjakan tugas sehari-hari, mereka bisa tetap mengakses *e-learning* baik di warnet maupun di rumah saudara, ataupun membawa laptop yang dilengkapi modem eksternal. Sehingga cara ini lebih efektif, mampu menghemat waktu, biaya serta kendala jarak dan ruang.

Dengan merasakan manfaat dari penggunaan *e-learning* tersebut maka mendorong para siswa untuk membeli laptop sendiri agar memudahkan dalam pengerjaan tugas sehari-hari yang diberikan oleh pengajar, apalagi harga komputer baik desktop maupun laptop sekarang cenderung semakin murah.

Dampak dari antusias penggunaan *e-learning* tersebut siswa kelas 2 SMK Muhammadiyah 3 merebut juara 3 web design yang diselenggarakan oleh Universitas Ahmad Dahlan (UAD), dua orang siswa kelas 2 dan kelas 3 menjadi salah satu pembicara dalam seminar tentang “*Web Hacking dan Keamanan Data*” yang diselenggarakan di Jogjatronik pada tahun 2009.

Saat ini kecenderungan penggunaan komputer terutama laptop sudah merupakan kebutuhan hidup sehari-hari karena bisa mencari informasi di pagi berupa melalui

www.detik.com, membaca *e-mail*, facebook maupun *chatting* via YM dan jadi menjadi bagian dari *life style* atau tuntutan perubahan jaman di era Teknologi Informasi.

Selain tersebut diatas responden (siswa) memang dituntut untuk menguasai komputer dan mengakses web karena sebagian besar fitur web, meliputi nilai raport, tugas-tugas sekolah, dan informasi sekolah, harus digunakan selama mereka studi. Dikarenakan status sekolah yang sudah menyandang predikat Rintisan Sekolah Bertaraf Internasional (RSBI) maka komponen penggunaan *e-learning* dan komputer berbasis *web* merupakan salah satu kewajiban yang harus dilaksanakan.

Pemanfaatan *E-Learning*

Adalah kecenderungan perilaku untuk tetap menggunakan suatu teknologi dalam hal ini yang digunakan adalah *e-learning*. Penggunaan *e-learning* oleh siswa seperti motivasi tetap menggunakan dalam kegiatan sehari-hari (seperti mengerjakan tugas, *download* materi pembelajaran, tes *on line* dan lain-lain), penambahan *software* pendukung (seperti *search engine*, blog, *download manager*, dan lain-lain), maupun memotivasi ke pengguna lain (agar mau menggunakan *e-learning*) dilakukan oleh responden (siswa) sangat dipengaruhi oleh kemudahan penggunaan dan manfaat yang akan didapatnya. Pernyataan tersebut sesuai dengan pendapat Davis. F.D. (1989) dalam Fathul Wahid (2007) yang mengatakan bahwa kecenderungan perilaku untuk tetap menggunakan suatu teknologi. Tingkat penggunaan sebuah teknologi komputer pada seseorang dapat diprediksi dari sikap perhatiannya terhadap teknologi tersebut.

SIMPULAN, SARAN, DAN KETERBATASAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian terhadap penggunaan *e-learning* di SMK Muhammadiyah 3 Yogyakarta, dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Menyatakan bahwa Persepsi Kemudahan secara parsial berpengaruh positif dan signifikan terhadap penggunaan *e-learning* terbukti, hal ini ditunjukkan t hitung sebesar 3,470.
2. Menyatakan bahwa Persepsi Kemanfaatan secara parsial berpengaruh positif dan signifikan terhadap penggunaan *e-learning* terbukti, hal ini ditunjukkan t hitung sebesar 3,459.

Saran

Untuk menyempurnakan hasil penelitian diperlukan pengembangan aspek-aspek lainnya diperluas agar lebih akurat. Karena model TAM harus dintegrasikan ke dalam model yang lebih luas karena kesederhanaannya, seperti variabel yang terkait dengan perubahan proses manusiawi dan sosial yang terkait dengan dengan adopsi inovasi.

Keterbatasan

1. Penelitian ini merupakan model dasar TAM dan tidak mengembangkan pada aspek yang lebih komprehensif dengan memasukkan variabel moderasi dan mediasi.
2. Penelitian ini hanya dilakukan pada siswa SMK Muhammadiyah 3 Yogyakarta, sehingga hasil penelitian tidak dapat digunakan untuk menyimpulkan sikap siswa secara umum dalam menggunakan *e-learning*.

DAFTAR PUSTAKA

- Adams, D.A., Nelson. R.R., Todd. P. A., (1992), "Perceived Usefulness, Ease of Use, and Usage of Information Technology", *MIS Quarterly*, Vol. 16, No. 2, p. 227
- Chin. W. W., Todd. P., (1995), "On The use Usefulness, ease of use of structural equation modeling in MIS Research: A note of caution", *MIS Quarterly*, Vol. 23, No. 1, p. 63-70.
- Davis F. D., (1989), Perceived Usefulness, Perceived Ease of Use and Acceptance of Information Technology, *MIS Quarterly*, Vol. 13, No. 3, p. 319.
- Fathul Wahid, (2007), *Teknologi Informasi dan Pendidikan*, Ardana Media dan Rumah Produksi Informatika, UII, Yogyakarta.
- Hartley Darin E., (2001). "Selling e-learning". American Society for Training and Development. <http://www.ilmukomputer.com/e-learning.html>, 25 Agustus 2009
- Iqbaria M., (1994), "An Examination of the factors contributing to Micro Computer Technology Acceptance. Accounting Management and Information Technology"; *MIS Quarterly*, Vol. 4, No. 4, p. 205-224.
- James O'Brien, (2005), *Introduction To Informasi Systems*, McGraw-Hill, New York.
- Palupi, M. & Tjahjono, H.K. (2008). Aplikasi technology acceptance model (TAM) dengan mempertimbangkan gender pada perilaku penggunaan internet. *Jurnal Ekonomi dan Bisnis*, 9(2):147-153.
- Purbo, (2001), "Masyarakat pengguna internet di Indonesia", <http://www.geocities.com/inrecent/project.html>, 10 September 2009.
- Rosenberg, (2001), *e-learning : Strategis for Delivering Knowledge in the Digital Age*, New York, MacGraw-Hill.
- Santoso, Singgih, (2002), *SPSS Statistik Multivariat*, Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- Santoso, Singgih, (2000), *SPSS Mengolah Data Statistik Secara Profesional*, Edisi ke-2, PT. Elex Media Komputindo Gramedia Jakarta, Jakarta.
- Sekaran, Uma, (2000), *Research Methods for Business, A Skill Bilding Approach*. New York: McGraw-Hill Books Company.
- Siahaan, Sudirman, (2002). "Studi Penjajagan tentang Kemungkinan Pemanfaatan Internet untuk Pembelajaran di SLTA di wilayah Jakarta dan sekitarnya." *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, Tahun Ke 8, No. 039, November 2002, Jakarta : Badan Penelitian dan Pengembangan Departemen Pendidikan Nasional.
- Soekartawi, (2007), *Merancang dan Menyelenggarakan e-Learning*, Ardana Media dan Rumah Produksi Informatika, UII, Yogyakarta.

Sugiyono, (2009), *Metode Penelitian Pendidikan*, CV. Alfabeta, Bandung.

Thomson. R., Howell. H., (1992), "Personal Computing : Toward a conceptual Model of Utilization", *MIS Quarterly*, Vol. 15., No. 1, p. 125-143.

Venkatesh. V., Morris. M. G., (2003), User Acceptance of Information Technology: Toward A Inefied Views, *MIS Quarterly*, Vol. 27., No. 3, p. 425-478.

Arief Wibowo, arief@bl.ac.id

www.smkmuh3-yog.sch.id