

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Dan Pengujian Hipotesis

1. Deskripsi Lokasi Penelitian

a. Sejarah Singkat Berdirinya MTsN Mulawarman Banjarmasin

MTsN Mulawarman Banjarmasin berdiri pada tahun 1978, ini berlokasi di jalan Batu Benawa Raya RT. 76 RW. 26 No. 36 kompleks Mulawarman kelurahan Teluk Dalam kecamatan Banjarmasin Tengah kota Banjarmasin provinsi Kalimantan Selatan. Adapun batas-batas wilayah untuk lokasi gedung sekolah MTsN Mulawarman Banjarmasin yang berada di Batu Benawa Raya adalah sebagai berikut:

- a. Sebelah Timur berbatasan dengan SLTPN 2 Banjarmasin
- b. Sebelah Selatan berbatasan dengan MAN 3 Banjarmasin
- c. Sebelah Barat berbatasan dengan SLTPN 9 Banjarmasin
- d. Sebelah Utara berbatasan dengan Rumah Warga

Pada tahun 1978 hingga sekarang telah mengalami beberapa pergantian Pimpinan/ Kepala Sekolah. Adapun kepala sekolah MTsN Mulawarman Banjarmasin yaitu:

- | | |
|--------------------------|---------------------|
| a. H. Saifuddin Dahlan | Periode 1979 – 1980 |
| b. Drs. H. Rafi'e Syukur | Periode 1980 – 1985 |
| c. H. Saifuddin Dahlan | Periode 1985 – 1993 |

- | | |
|---------------------------|-------------------------|
| d. Drs. H. M. Arifin | Periode 1993 – 1997 |
| e. Drs. H. Bakhrudin Noor | Periode 1997 – 2004 |
| f. Hj. Faridah HS, BA | Periode 2004 – 2006 |
| g. Dra. Halimatussa'diyah | Periode 2006 – 2011 |
| h. Drs. H. M. Adenan, MA | Periode 2011 – Sekarang |

b. Visi dan Misi MTsN Mula warman Banjarmasin

Visi

Terwujudnya generasi yang beriman, berilmu, berakhlak mulia, terampil dan mampu mengaktualisasikan diri dalam kehidupan bermasyarakat.

Misi

- a. Menciptakan iklim sekolah yang kondusif dan agamis, sehingga menghasilkan lulusan yang cendekia dan memiliki komitmen yang tinggi terhadap keislaman.
- b. Mengoptimalkan kegiatan akademik melalui pengembangan profesionalisme tenaga kependidikan. Sehingga menghasilkan sistem pembelajaran yang berkualitas.
- c. Menggiatkan pengembangan minat dan bakat siswa dibidang bela Negara, iptek, olah raga dan seni budaya, dalam rangka membendung pengaruh budaya luar dan penyakit masyarakat yang merusak tatanan kehidupan remaja.
- d. Menggali, mendorong dan memupuk keterampilan siswa melalui kegiatan keterampilan produktif yang dapat menjadi bekal mereka sebagai makhluk sosial yang sukses ditengah masyarakat.

- e. Mengoptimalkan keberadaan dan penataan sarana dan prasarana pendidikan yang berbasis teknologi sebagai komponen penting dalam mewujudkan sekolah yang unggul.

c. Keadaan Guru dan Karyawan lain di MTsN Mulawarman Banjarmasin

Di MTsN Mulawarman Banjarmasin pada tahun pelajaran 2014/2015 terdapat 55 orang tenaga pengajar dengan latar belakang pendidikan yang berbeda.

Jumlah guru matematika di sekolah ini ada 6 orang. Untuk guru yang mengajar matematika di kelas VII yaitu Bapak Aspan, S.Pd dan Ibu Sri Yani, S.Pd. Sedangkan untuk guru yang mengajar matematika di kelas VIII yaitu Bapak Muhammad Jaini, S.Pd dan Bapak H. Suhanta, M.Pd. Dan untuk guru yang mengajar matematika di kelas yaitu Ibu Dra. Ely Rosita dan Ibu Aulia Hayati, S.Pd. Sedangkan staf tata usaha MTsN Mulawarman Banjarmasin tahun pelajaran 2014/2015 terdiri dari 1 orang.

2. Deskripsi Data Hasil Penelitian

a. Profil Responden

Responden pada penelitian ini adalah pengguna Multimedia Pembelajaran Interaktif yang merupakan siswakeselas VIII MTsN Mulawarman Banjarmasin yaitu kelas VIII H yang berjumlah 33 orang. Selanjutnya, deskripsi responden akan dibagi berdasarkan jenis kelamin.

Tabel 4.1 Responden Berdasarkan jenis kelamin

Jenis kelamin	Frekuensi	Persentase
Laki-laki	19 orang	57,57%
Wanita	14 orang	42,42%
Jumlah	33 orang	100%

Berdasarkan Tabel 4.1 dapat diketahui bahwa mayoritas responden adalah 33 orang, yaitu responden yang berjenis kelamin wanita 14 orang atau 42,42% sedangkan responden yang berjenis kelamin laki-laki sebanyak 19 orang atau 57,57% dengan kata lain, ada kecenderungan pengguna Multimedia Pembelajaran Interaktif adalah berjenis kelamin laki-laki meskipun jumlah perbedaannya tersebut tidak terlalu signifikan.

b. Data Respoden

Data penelitian ini terdiri dari 3 variabel, yaitu 2 variabel bebas (X1, dan X2) dan 1 variabel terikat (Y). Variabel dalam penelitian ini adalah persepsi kegunaan (X1), dan persepsi kemudahan (X2). Sedangkan, variabel terikat dalam penelitian ini adalah penerimaan pengguna (Y). Analisis untuk data pada setiap variabel dilakukan dengan menghitung *mean* dan standar deviasi.

Tabel 4.2 Hasil Perhitungan Nilai Deskripsi Variabel

Variabel	Mean	Standar Deviasi
Presepsi Kegunaan (X1)	50,55	6,006
Presepsi Kemudahan (X2)	48,30	4,419
Penerimaan Pengguna (Y)	29,58	3,992

Sumber : "telah diolah kembali"

Setelah menghitung nilai mean dan standar deviasi untuk masing-masing variabel, maka langkah selanjutnya adalah pembuatan kategori untuk masing-

masing variabel tersebut. Menurut Azwar (1998: 107) pembuatan sebuah kategori bersifat relatif, sehingga luasnya interval nilai minimum dan nilai maksimum dari kisaran empiris pada masing-masing variabel.

Tabel 4.3 Kategori nilai kisaran empiris

Variabel	Kategori		
	Rendah	Sedang	Tinggi
Presepsi Kegunaan (X1)	14 – 19	20 – 25	30 – 50
Presepsi Kemudahan (X2)	13,2 – 18,8	19,4 – 25	25,5 - 50
Penerimaan Pengguna (Y)	8,1 - 13	13,5 – 17	17,5 - 29,5

a. Kategori Variabel Presepsi Kegunaan (X1)

Berdasarkan hasil tabel 4.2 dan tabel 4.3 dapat diketahui bahwa nilai mean variabel persepsi kegunaan adalah sebesar 50,55 sehingga masuk ke dalam kategori tinggi (30 – 50). Kategori tersebut menunjukkan bahwa pengguna percaya dengan menggunakan Multimedia Pembelajaran Interaktif dapat meningkatkan pembelajaran mereka. Dengan kata lain, multimedia pembelajaran interaktif yang ada sudah sangat berguna untuk membantu menunjang pembelajaran mereka.

b. Kategori Variabel Presepsi Kemudahan (X2)

Berdasarkan hasil tabel 4.2 dan 4.3 dapat diketahui bahwa nilai *mean* variabel persepsi kemudahan adalah sebesar 48,30 sehingga masuk dalam kategori tinggi (25,5- 50). Kategori tersebut menunjukkan bahwa pengguna sangat percaya menggunakan Multimedia Pembelajaran Interaktif itu mudah dan tidak memerlukan usaha yang keras. Sehingga dapat disimpulkan bahwa multimedia pembelajaran interaktif yang ada sudah sangat mudah untuk digunakan pengguna.

Dengan kata lain, sistem tidak boleh menyulitkan sehingga pengguna tidak enggan untuk menggunakannya.

c. Kategori Variabel Penerimaan Pengguna (Y)

Berdasarkan hasil tabel 4.2 dan tabel 4.3 dapat diketahui bahwa nilai *mean* variabel penerimaan pengguna adalah sebesar 29,58 sehingga masuk kategori tinggi (17,5 – 29,5). Kategori tersebut menunjukkan bahwa secara penggunaan nyata pengguna sangat puas dalam menggunakan multimedia pembelajaran interaktif. Dengan kata lain, penerimaan multimedia pembelajaran interaktif sangat baik karena sebagian besar pengguna merasa sangat puas dengan multimedia pembelajaran interaktif dapat disimpulkan bahwa pengguna mau menerima dan menggunakan multimedia pembelajaran interaktif.

3. Pengujian Hipotesis

Pengolahan data pada penelitian ini dengan menggunakan aplikasi SPSS versi 18.

a. Hasil Pengujian Prasyarat

Pengujian prasyarat pada penelitian ini adalah pengujian terhadap validitas dan reliabilitas instrumen penelitian, yaitu sebagai berikut:

1) Uji Validitas

Uji validitas pada penelitian ini diukur dengan membandingkan nilai *r* hitung dengan *r* tabel. Apabila nilai *r* tabel (0,334), maka item pertanyaan dapat dinyatakan valid. (hasil pengujian SPSS 18 dapat dilihat lampiran 6).

Tabel 4.4 Nilai r hitung Variabel Presepsi Kegunaan (X1)

Item Pertanyaan	Nilai r hitung	Keterangan
X.1.1	0,477	Valid
X.1.2	0,567	Valid
X.1.3	0,516	Valid
X.1.4	0,681	Valid
X.1.5	0,617	Valid
X.1.6	0,512	Valid

Berdasarkan tabel dapat diketahui bahwa semua pertanyaan (X1.1, X1.2, X1.3, X1.4, X1.5, dan X1.6) pada variabel persepsi kegunaan (X1) adalah valid. Hal ini dapat dilihat dari r hitung semua item pertanyaan lebih besar dari r tabel (0,344). Sehingga dapat disimpulkan bahwa 6 item pertanyaan kuesioner yang ada pada variabel persepsi kegunaan ini mampu menghasilkan data yang dapat mewakili objek atau nilai yang dibutuhkan untuk variabel persepsi kegunaan pada penelitian ini.

Tabel 4.5 Nilai r hitung Variabel Presepsi Kemudahan (X2)

Item Pertanyaan	Nilai r hitung	Keterangan
X.2.1	0,439	Valid
X.2.2	0,352	Valid
X.2.3	0,371	Valid
X.2.4	0,361	Valid
X.2.5	0,569	Valid
X.2.6	0,332	Valid

Berdasarkan tabel dapat diketahui bahwa semua pertanyaan (X.2.1, X.2.2, X.2.3, X.2.4, X.2.5, X.2.6, dan X.2.7) pada variabel persepsi kemudahan (X2) adalah valid hal ini dapat dilihat dari nilai r hitung semua pertanyaan lebih besar dari r tabel (0,334). Sehingga dapat disimpulkan bahwa 6 pertanyaan menghasilkan data yang dapat mewakili objek atau nilai yang dibutuhkan untuk variabel persepsi kemudahan pada penelitian ini. (Lihat lampiran 7)

Tabel 4.6 Nilai r hitung Variabel Penerimaan Pengguna (Y)

Variabel	Nilai <i>Cronbach's Alpha</i>	Keterangan
Y1	0,661	Valid
Y2	0,593	Valid
Y3	0,662	Valid
Y4	0,507	Valid

Berdasarkan tabel dapat diketahui bahwasemua pertanyaan (Y1, Y2, Y3, dan Y4) pada variabel penerimaan pengguna (Y) adalah valid. Hal ini dapat dilihat dari r hitung semua item pertanyaan lebih besar dari r tabel (0,334). Sehingga dapat disimpulkan bahwa 4 item pertanyaan kuesioner yang ada pada variabel penerimaan pengguna ini mampu menghasilkan data yang dapat mewakili objek atau nilai yang dibutuhkan untuk variabel penerimaan pengguna pada penelitian ini. (Lihat lampiran 8).

2) Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas pada penelitian ini diukur melalui nilai *Cronbach's Alpha* setiap variabel. Apabila nilai *Cronbach's Alpha* setiap variabel lebih besar atau sama dengan 0,6 dapat dinyatakan reliabel. (hasil pengujian SPSS dapat dilihat pada Lampiran 9, 10, 11

Tabel 4.7 Nilai *Cronbach's Alpha* Reliabel

Variabel	Nilai <i>Cronbach's Alpha</i>	Keterangan
Presepsi Kegunaan (X1)	0,756	Reliabel
Presepsi Kemudahan(X2)	0,702	Reliabel
Penerimaan Pengguna (Y)	0,774	Reliabel

Berdasarkan tabel dapat diketahui bahwa semua variabel penelitian (X1, X2 dan Y) adalah reliabel. Hal ini dapat dilihat dari nilai *Cronbach's Alpha* semua

variabel lebih besar dari 0,6. Sehingga dapat disimpulkan bahwa setiap variabel yang ada pada penelitian ini cukup akurat, stabil dan konsisten dalam mengukur nilai yang dibutuhkan untuk penelitian ini.

b. Hasil Analisis Regresi

Analisis regresi dapat dilakukan terhadap model persamaan regresi yang telah ditetapkan. Model persamaan regresi untuk penelitian ini, yaitu sebagai berikut.

Model persamaan regresi tersebut dianalisis dengan besaran-besaran sebagai berikut:

$$Y' = a + b_1X_1 + b_2X_2$$

1) Koefisien Korelasi

Analisis koefisien korelasi pada penelitian ini dilakukan dengan membandingkan nilai F hitung (ANOVA) dengan F tabel. Nilai F tabel untuk penilaian ini adalah 3,285. Apabila nilai F hitung lebih besar daripada nilai F tabel maka dapat dinyatakan terdapat pengaruh.

Tabel 4.8 Hasil Uji Korelasi

Model	Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
1 Regression	42,524	2	21,262	7,505	,002 ^a
Residual	84,991	30	2,833		
Total	127,515	32			

a. Predictors: (Constant), Presepsi Kemudahan, Presepsi Kegunaan

c. Dependent Variable: Presepsi Penerimaan Pengguna

variabel penerimaan pengguna.

^a) lebih besar dari

2) Koefisien Determinasi

Analisis koefisien determinasi pada penelitian ini dilakukan dengan menggunakan nilai *R Square* (r^2). Apabila nilai *R Square* semakin mendekati angka 1, maka dapat dinyatakan semakin kuat variabel-variabel bebas (X1 dan X2) dapat memprediksikan variabel terikat (Y).

Tabel 4.9 Hasil Uji Determinasi

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,577 ^a	,333	,289	1,683

- a. Predictors: (Constant), Presepsi Kemudahan, Presepsi Kegunaan
- b. Dependent Variable: Presepsi Penerimaan Pengguna

Berdasarkan tabel 4.14 dapat diketahui bahwa nilai *R-Square* mendekati nilai 1. Sehingga dapat dinyatakan bahwa semakin kuat variabel-variabel bebas (X1 dan X2) dapat memprediksikan variabel terikat (Y). Dengan kata lain variabel persepsi kegunaan dan persepsi kemudahan dapat memprediksikan nilai variabel penerimaan pengguna.

3) Koefisien Regresi

Analisis Koefisien regresi pada penelitian ini diukur dengan membandingkan nilai koefisien t hitung dengan nilai t tabel. Nilai t tabel untuk penelitian ini adalah 1,69 Apabila nilai t hitung lebih besar dari t tabel maka dapat

dinyatakan bahwa terdapat pengaruh signifikan variabel bebas terhadap variabel terikat.

Tabel 4.10 Hasil Uji Regresi

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
(Constant)	1,161	3,553		,327	,746
Presepsi Kegunaan	,119	,107	,179	2,115	,274
Presepsi Kemudahan	,440	,145	,487	3,033	,005

a. Dependent Variable: Presepsi Penerimaan Pengguna

Berdasarkan tabel 4.10 dapat diketahui bahwa nilai t hitung untuk masing-masing variabel bebas (X1 dan X2) terhadap variabel terikat (Y) dengan kata lain, variabel persepsi kegunaan dan persepsi kemudahan mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap nilai variabel penerimaan pengguna. Hal ini juga berarti model persamaan regresi pada penelitian ini dapat digunakan.

1. Uji normalitas

Uji normalitas dalam penelitian ini menggunakan teknik *Kolmogorov-Sminov Goodness of Fit Test*. Apabila nilai *Asymp.Sig (2-tailed)* lebih besar dari 0,05 maka dapat dinyatakan bahwa data berasal dari suatu populasi yang berdistribusi normal. (Lihat lampiran 11)

Tabel 4.11 Hasil Uji Normalitas

		Unstandardized Residual
N		33
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	,0000000
	Std. Deviation	1,62971305
Most Extreme Differences	Absolute Positive	,107
	Negative	-,105
Kolmogorov-Smirnov Z		,613
Asymp. Sig. (2-tailed)		,847

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

Berdasarkan tabel 4.11 dapat diketahui nilai *Asymp.Sig (2-tailed)* adalah 0,847 yang berarti lebih besar dari 0,05. Sehingga dapat disimpulkan bahwa data penelitian berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Dengan kata lain, tidak ada data yang muncul terlalu ekstrim baik terlalu tinggi atau terlalu rendah. Data yang baik untuk analisis regresi adalah data yang mempunyai pola seperti distribusi normal, yakni distribusi data tersebut tidak menceng ke kiri atau menceng ke kanan (Priyatno, 2012).

2. Uji Multikolonieritas

Uji Multikolonieritas pada penelitian ini menggunakan statistik korelasi *Person Product Moment*. Apabila nilai *Significance (2-tailed)* lebih besar dari 0,05 maka dapat dinyatakan bahwa tidak terjadi Multikolonieritas. (Lihat lampiran 12)

		X1	X2
X1	Pearson Correlation	1	,370*
	Sig. (2-tailed)		,034
	N	33	33
X2	Pearson Correlation	,370*	1
	Sig. (2-tailed)	,034	
	N	33	33

*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

Berdasarkan tabel 4.12 dapat diketahui bahwa nilai *Significance (2-tailed)* untuk masing-masing variabel lebih besar dari 0,05. Sehingga dapat disimpulkan bahwa tidak terjadi multikolinearitas pada variabel penelitian. Dengan kata lain, tidak ada korelasi yang tinggi diantara variabel-variabel bebas yang dapat menyebabkan hubungan antara variabel bebas terhadap variabel terikat menjadi terganggu.

3. Uji Autokorelasi

Uji Autokorelasi pada penelitian ini menggunakan statistik *Durbin-Watson*. Apabila nilai statistik *Durbin-Watson* berada disekitar angka 2, maka dapat dinyatakan bahwa data tersebut tidak memiliki autokorelasi. (Lihat lampiran 13)

Tabel 4.13 Hasil Uji Autokorelasi

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,577 ^a	,333	,289	1,683

Pengambilan keputusan pada uji Durbin Watson sebagai berikut:

- $DU < DW < 4-DU$ maka H_0 diterima, artinya tidak terjadi autokorelasi.
- $DW < DL$ atau $DW > 4-DL$ maka H_0 ditolak, artinya terjadi autokorelasi.

- $DL < DW < DU$ atau $4-DU < DW < 4-DL$, artinya tidak ada kepastian atau tidak ada kesimpulan yang pasti.

Nilai DU dan DL dapat diperoleh dari tabel statistik Durbin Watson (Lihat lampiran 14). Dengan $n = 33$ dan $k = 1$ maka didapat nilai $DL = 1,3212$ dan $DU = 1,5770$. Jadi nilai $4-DU = 2,423$ dan $4-DL = 2,678$.

Dari output di atas dapat diketahui nilai Durbin-Watson sebesar 1,943. Karena nilai DW terletak antara $DU < DW < 4-DU$ ($1,5770 < 1,771 < 2,423$) maka hasilnya tidak terjadi autokorelasi.

4. Uji Heterokedastisitas

Uji Heteroskedastisitas menggunakan statistik korelasi *Sperman's Rho*. Apabila nilai *significance (2-tailed)* pada 2 variabel bebas dengan *Unstanddardized Residual* lebih besar dari 0,05 maka dapat dinyatakan bahwa tidak terjadi heteroskedastisitas. (lihat lampiran 15)

			Presepsi Kegunaan	Presepsi Kemudahan	Unstandardiz ed Residual
Speama n's rho	Presepsi Kegunaan	Correlation Coefficient Sig. (2- tailed) N	1,000 . 33	,330 ,060 33	-,022 ,903 33
	Presepsi Kemudahan	Correlation Coefficient Sig. (2- tailed) N	,330 ,060 33	1,000 . 33	,027 ,881 33
	Unstandardized Residual	Correlation Coefficient Sig. (2- tailed) N	-,022 ,903 33	,027 ,881 33	1,000 . 33

Tabel 4.14 Hasil Uji Heteroskedastisitas

Berdasarkan tabel 4.12 dapat diketahui bahwa nilai *significance (2-tailed)* pada 2 variabel bebas dengan Unstandardized Residual lebih besar dari 0,05. Sehingga dapat disimpulkan bahwa tidak terjadi heteroskedastisitas pada variabel penelitian.

c. Hasil Uji Hipotesis

Hasil hipotesis dilakukan untuk menguji semua hipotesis yang telah diajukan, yaitu H1 dan H2. Pengujian hipotesis dilakukan sesuai dengan metode pengujian hipotesis pada Bab 3 dan tabel . Berikut merupakan hasil pengujian hipotesis untuk setiap hipotesis yang diajukan pada penelitian ini:

1) Hasil Pengujian Hipotesis 1

Hasil pengujian hipotesis (H1) pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

- $H_{1,0} = 0$, artinya variabel persepsi kegunaan tidak mempunyai pengaruh terhadap penerimaan pengguna Multimedia Pembelajaran Interaktif (MPI).

- $H_{1,1} > 0$, artinya variabel persepsi kegunaan mempunyai pengaruh positif signifikan terhadap penerimaan pengguna Multimedia Pembelajaran Interaktif (MPI).

Berdasarkan tabel 4.10 dapat disimpulkan bahwa Hipotesis 1 diterima karena nilai $H_{1,1}$ adalah 0,119 yang berarti lebih besar dari 0. Selain itu, berdasarkan tabel 4.15 juga dapat diketahui bahwa nilai t hitung untuk variabel persepsi kegunaan (X1) adalah 2,115 yang berarti lebih besar dari t tabel (1,692). Dengan kata lain, variabel persepsi kegunaan mempunyai pengaruh positif signifikan terhadap penerimaan pengguna Multimedia Pembelajaran Interaktif. Hasil ini menunjukkan kesamaan dengan penelitian (Sembada, 2012) dan semakin memperkuat penelitian Davis bahwa persepsi kegunaan mampu memprediksi penggunaan sebuah sistem.

2) Hasil Pengujian Hipotesis 2

Hasil pengujian hipotesis 2 untuk penelitian ini adalah sebagai berikut:

- $H_{2,0} = 0$, artinya variabel persepsi kemudahan tidak mempunyai pengaruh terhadap penerimaan pengguna Multimedia Pembelajaran Interaktif (MPI).
- $H_{2,1} > 0$, artinya variabel persepsi kemudahan mempunyai pengaruh positif signifikan terhadap penerimaan pengguna Multimedia Pembelajaran Interaktif (MPI).

Berdasarkan tabel 4.15 bahwa dapat disimpulkan bahwa hipotesis 2 diterima karena nilai $H_{2,1}$ adalah 0,440 yang berarti lebih besar dari 0. Selain itu, berdasarkan tabel 4.15 juga dapat diketahui bahwa nilai t hitung untuk variabel

persepsi kemudahan (X2) adalah 3,0373 yang berarti lebih besar dari nilai t tabel (1,692). Dengan kata lain, variabel persepsi kemudahan mempunyai pengaruh positif signifikan terhadap penerimaan pengguna Multimedia Pembelajaran Interaktif (MPI). Hasil ini menunjukkan kesamaan dengan penelitian (Sembada, 2012) dan semakin memperkuat penelitian Davis bahwa persepsi kemudahan mampu memprediksi penggunaan sebuah sistem.

B. Pembahasan

Tujuan evaluasi menurut Miyarso (2014) untuk mengetahui sejauh mana dampak atau pengaruh multimedia setelah digunakan dalam pembelajaran, mengetahui tingkat efektifitas prosedur penggunaannya, mengidentifikasi sejak dini tingkat kelemahan dan kesalahan dari setiap komponen di dalamnya. Berdasarkan hal tersebut maka penelitian ini bermaksud untuk mengetahui kualitas multimedia pembelajaran interaktif (MPI) adobe flash CS3 melalui tujuan penelitian yaitu mengetahui penerimaan pengguna dari penggunaan Multimedia Pembelajaran Interaktif kubus dan balok pada siswa kelas VIII dengan menggunakan *technology acceptance model*.

Technology acceptance model merupakan salah satu model yang dibangun untuk menganalisis dan memahami faktor-faktor diterimanya penggunaan teknologi komputer. Berdasarkan hal tersebut model TAM cocok untuk pengevaluasian suatu multimedia dalam penelitian ini.

Variabel dalam penelitian ini meliputi dua variabel yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini terdiri dari persepsi kegunaan

dan persepsi kemudahan, sedangkan variabel terikat dalam penelitian ini adalah penerimaan pengguna.

a. Variabel Persepsi Kegunaan

Perceived Usefulness didefinisikan oleh Davis sebagai suatu tingkat atau keadaan dimana seseorang yakin bahwa dengan menggunakan sistem tertentu akan meningkatkan kinerjanya (Davis 1989).

Davis mendefinisikan persepsi mengenai kegunaan (usefulness) ini berdasarkan definisi dari kata useful yaitu *capable of being used advantageously*, atau dapat digunakan untuk tujuan yang menguntungkan. Persepsi terhadap usefulness adalah manfaat yang diyakini individu dapat diperolehnya apabila menggunakan teknologi informasi. Dalam konteks organisasi, kegunaan ini tentu saja dikaitkan dengan peningkatan kinerja individu yang secara langsung atau tidak langsung berdampak pada kesempatan memperoleh keuntungan baik yang bersifat fisik atau materi maupun non-materi (Muhammad, 2010).

Berdasarkan hasil nilai mean variabel persepsi kegunaan dengan nilai 50,55 sehingga masuk kategori tinggi. Hal ini didukung oleh penelitian terdahulu oleh Sembada (2012) yang hasil penelitiannya menunjukkan bahwa variabel persepsi kegunaan dengan nilai 17,814 sehingga masuk kategori sedang. Sehingga dapat disimpulkan bahwa kategori tersebut menunjukkan bahwa pengguna percaya dengan menggunakan multimedia pembelajaran interaktif dapat meningkatkan pembelajaran mereka.

b. Variabel Presepsi Kemudahan

Persepsi dapat didefinisikan sebagai suatu proses yang ditempuh individu untuk mengorganisasikan dan menafsirkan kesan-kesan indera mereka agar memberikan makna bagi lingkungan mereka. Setiap individu mempunyai persepsi yang berbeda tergantung dari kesan yang mereka dapatkan dari indera mereka. Faktor yang mempengaruhi persepsi individu adalah pelaku persepsi (*perceiver*), obyek yang dipersepsikan, atau situasi dimana persepsi tersebut dilakukan (Muhammad, 2010).

Kemudahan penggunaan (*perceived ease of use*) didefinisikan sebagai suatu tingkat atau keadaan dimana seseorang yakin bahwa dengan menggunakan sistem tertentu tidak diperlukan usaha apapun (*free of effort*). Kemudahan (*ease*) bermakna tanpa kesulitan atau terbebaskan dari kesulitan atau tidak perlu berusaha keras. Dengan demikian persepsi mengenai kemudahan menggunakan ini merujuk pada keyakinan individu bahwa sistem teknologi informasi yang akan digunakan tidak merepotkan atau tidak membutuhkan usaha yang besar, pada saat digunakan (Muhammad, 2010).

Berdasarkan hasil nilai mean variabel persepsi kemudahan dengan nilai 48,30 sehingga masuk kategori tinggi. Hal ini didukung oleh penelitian terdahulu oleh Sembada (2012) yang hasil penelitiannya menunjukkan bahwa variabel persepsi kemudahan dengan nilai 17,651 sehingga masuk kategori sedang. Sehingga dapat disimpulkan bahwa multimedia pembelajaran interaktif yang ada sudah sangat mudah untuk digunakan pengguna.

Berdasarkan hasil diatas dapat disimpulkan bahwa kemudahan pengguna multimedia pembelajaran interaktif akan mempermudah pembelajaran. Perbandingan kemudahan tersebut memberikan indikasi bahwa seseorang (auditor) yang menggunakan multimedia pembelajaran interaktif lebih mudah dibandingkan dengan orang yang belajar tanpa menggunakan multimedia pembelajaran interaktif. Pengguna multimedia pembelajaran interaktif mempercayai bahwa dengan menggunakan multimedia pembelajaran interaktif yang lebih fleksibel, mudah dipahami, dan mudah pengoperasiannya sebagai karakteristik kemudahan penggunaan.

c. Variabel Penerimaan Pengguna

Para peneliti menemukan beberapa indikator untuk menjelaskan penerimaan teknologi informasi (*Information technology acceptance*). Dua indikator yang paling dapat diterima adalah kepuasan pengguna (*user satisfaction*) dan kegunaan sistem (*system usage*). Berdasarkan beberapa penelitian oleh Davis, Igbaria dan Tangke dalam Muhammad (2010) menyatakan bahwa *system usage* merupakan indikator utama dalam penerimaan teknologi. Penelitian ini menyesuaikan konstruk penerimaan teknologi informasi (*information technology acceptance*) dalam *Technology Acceptance Model* (TAM) menjadi penerimaan pengguna terhadap multimedia pembelajaran interaktif.

Penggunaan multimedia pembelajaran interaktif harus dapat dimanfaatkan secara efektif sehingga dapat menjadi strategi dalam pembelajaran untuk memperoleh keunggulan bersaing dan memberikan kontribusi terhadap pembelajaran. Penggunaan multimedia pembelajaran interaktif dalam penelitian

ini adalah pemanfaatan multimedia untuk membantu proses belajar dalam menyelesaikan serangkaian pembelajaran siswa (Muhammad, 2010).

Hal ini Berdasarkan hasil nilai mean variabel penerimaan pengguna dengan nilai 29,58 sehingga masuk kategori tinggi. Hal ini didukung oleh penelitian terdahulu oleh Sembada (2012) yang hasil penelitiannya menunjukkan bahwa variabel penerimaan pengguna dengan nilai 12,49 sehingga masuk kategori sedang. Sehingga dapat disimpulkan bahwa kategori tersebut menunjukkan bahwa secara penggunaan nyata pengguna sangat puas dalam menggunakan multimedia pembelajaran interaktif.

d. Pengaruh persepsi kegunaan terhadap penerimaan pengguna

Menurut Venkatesh (2003) persepsi kegunaan digambarkan secara khusus untuk memperluas objek yang diambil dalam meningkatkan pencapaian yang dikemukakannya yang dikuatkan oleh hasil penelitian ini, dimana persepsi kegunaan mampu meningkatkan performansi pengguna dalam pembelajaran. Peningkatan pencapaian yang dimaksud adalah bahwa dengan menggunakan Multimedia Pembelajaran Interaktif mampu meningkatkan efektivitas dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil nilai t hitung dari untuk variabel persepsi kegunaan (X_1) adalah 2,115 yang berarti lebih besar dari t tabel (1,692) maka hipotesis H_1 diterima. Hal ini didukung oleh penelitian Sembada (2012) yang hasil penelitiannya menunjukkan bahwa nilai t hitung untuk variabel persepsi kegunaan (X_1) adalah 4,714 yang berarti lebih besar dari t tabel (1,68) maka hipotesis H_1

diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa hipotesis diterima karena nilai β_1 lebih besar dari 0.

Penelitian lain yang dikemukakan oleh Davis dalam Yuadi dalam hasil penelitiannya disebutkan bahwa persepsi kegunaan memiliki pengaruh positif terhadap penerimaan pengguna. Selain itu penelitian yang dilakukan Arif (2008) yang dikutip dalam Monisa mengenai penerimaan sistem informasi perpustakaan (SIPUS) terpadu versi 3 di lingkungan Universitas Gajah Mada (UGM) terdapat pengaruh positif antara pengaruh persepsi kegunaan terhadap penerimaan pengguna (Monisa).

Penelitian lain juga dikemukakan (Baridwan) yang menyatakan bahwa konstruk persepsi kegunaan memiliki pengaruh positif terhadap penerimaan pengguna internet banking yaitu sebesar 0,81343. Berdasarkan hasil itu, memperoleh hasil bahwa persepsi kegunaan berpengaruh secara signifikan terhadap penerimaan pengguna. Hasil penelitian ini mendukung teori yang dikemukakan oleh Venkatesh dan Morris dalam Irmadani dan Nograho (2010) yang mengungkapkan terdapat pengaruh penting kegunaan dalam pemahaman respon individual dalam teknologi informasi.

e. Pengaruh persepsi kemudahan terhadap penerimaan pengguna

Berdasarkan hasil nilai t hitung dari untuk variabel persepsi kemudahan (X2) adalah 3,0373 yang berarti lebih besar dari t tabel (1,692) maka hipotesis H2 diterima. Hal ini didukung oleh penelitian Sembada (2012) yang hasil penelitiannya menunjukkan bahwa nilai t hitung untuk variabel persepsi kemudahan (X2) adalah 5,049 yang berarti lebih besar dari t tabel (1,68) maka

hipotesis H2 diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa hipotesis diterima karena nilai β_1 lebih besar dari 0. Selain itu didukung juga dengan penelitian Wijayanti (2009) yang membuktikan adanya pengaruh positif antara persepsi kemudahan terhadap penerimaan pengguna.

Selain itu penelitian yang dilakukan Arif (2008) yang dikutip dalam Monisa mengenai penerimaan sistem informasi perpustakaan (SIPUS) terpadu versi 3 di lingkungan Universitas Gajah Mada (UGM) terdapat pengaruh positif antara pengaruh persepsi kegunaan terhadap penerimaan pengguna (Monisa).

Hasil ini membuktikan bahwa sikap siswa dalam menggunakan Multimedia Pembelajaran Interaktif adalah mudah. Dengan kata lain, siswa sudah sangat mudah dalam menggunakan Multimedia Pembelajaran Interaktif.

Penelitian lain juga dikemukakan oleh Baridwan yang menyatakan bahwa konstruk persepsi kemudahan memiliki pengaruh positif terhadap penerimaan pengguna internet banking. Berdasarkan hasil itu, bahwa persepsi kemudahan berpengaruh secara signifikan terhadap penerimaan pengguna. Hasil penelitian ini mendukung teori yang dikemukakan oleh Goodwin dan Silver dalam Irmadani dan Nugroho (2010) bahwa intensitas penggunaan dan interaksi antara pengguna dengan sistem juga dapat menunjukkan bahwa sistem tersebut lebih dikenal, lebih mudah dioperasikan dan lebih mudah digunakan oleh penggunanya.