

Analisis Penerimaan dan Penggunaan Teknologi Computer Based Test (CBT) sebagai Media Ujian Online dengan Model Unified Theory of Acceptance And Use of Technology (UTAUT)

Yesi Sriyeni*¹, Darius Antoni², Muhammad Akbar³

¹STMIK PalComTech; Jln.Basuki Rahmat No.05, Telp:0711-358916, Fax:0711-359089

^{2,3} Magister Teknik Informatika Universitas Binadarma

Email : *yessi@palcomtech.ac.id¹, darius.antoni@binadarma.ac.id² muhammad.akbar@binadarma.ac.id³

Abstrak

Computer Based Test (CBT) adalah sebuah bentuk perkembangan teknologi yang sekarang ini mulai diterapkan pada pendidikan Indonesia sebagai media ujian online di Sekolah Menengah Atas Negeri, tidak terkecuali kota Palembang. Penerapan computer based test (CBT) perlu dianalisis untuk mengetahui apakah computer based test (CBT) ini dapat sepenuhnya diterima dan bermanfaat dalam kegiatan belajar mengajar. Penelitian ini menggunakan model UTAUT yang dimodifikasi dengan penambahan konstruk sikap terhadap penggunaan teknologi (ATUT) selain konstruk utama yaitu ekspektansi kinerja, ekspektansi usaha, pengaruh sosial, kondisi-kondisi pemfasilitasi yang memainkan peran terhadap minat keperilakuan dan perilaku penggunaan. Penelitian ini dilakukan dengan penyebaran kuesioner dimana responden dalam penelitian ini adalah siswa kelas XII di 14 Sekolah Menengah Atas Negeri di kota Palembang yang sudah menerapkan computer based test. Kuesioner dibuat dengan skala 4 poin mengikuti model skala likert. Analisis data menggunakan SPSS 16.0 untuk menguji validitas dan reliabilitas. Pengujian hasil penelitian menggunakan persamaan regresi linear. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan maka didapatkan hasil bahwa variabel ekspektansi kinerja, ekspektansi usaha, pengaruh sosial, kondisi-kondisi pemfasilitasi, sikap terhadap penggunaan teknologi memiliki pengaruh signifikan terhadap variabel minat keperilakuan, dan variabel minat keperilakuan secara signifikan berpengaruh terhadap variabel perilaku penggunaan. Variabel pengaruh sosial memiliki pengaruh terbesar terhadap penerimaan dan penggunaan computer based test (CBT) sebagai media ujian online karena adanya kebijakan pemerintah dalam pelaksanaan ujian nasional.

Kata kunci—CBT, Penerimaan Teknologi, UTAUT

Abstracts

Computer Based Test (CBT) is a form of technological development that is now applied to the education of Indonesia as an online exam media at State Senior High School, not least the city of Palembang. Implementation of computer based test (CBT) needs to be analyzed to find out whether this computer based test (CBT) can be fully accepted and useful in teaching and learning activities. This study uses a modified UTAUT model with the addition of attitude constructs to the use of technology (ATUT) in addition to the main constructs of performance expectations, business expectations, social influences, facilitating conditions that play a role against behavioral interests and usage behavior. This research was conducted by distributing questionnaires where respondents in this study were students of class XII in 14 high schools in the city of Palembang who have applied computer based test. Questionnaires were made on a 4-point scale following the Likert scale model. Data analysis using SPSS 16.0 to test validity and reliability. Testing of research result using linear regression equation. Based on the research that has been done, it can be seen that the variables of performance expectancy, business expectation,

social influence, facilitation conditions, attitudes toward the use of technology have significant influence on behavioral interest variable, and behavior interest variable significantly influence the variable of usage behavior. The social influence variable has the greatest influence on the acceptance and use of computer based test (CBT) as the online test media because of the government policy in the implementation of national examination.

Keywords— *CBT, User Acceptance, online exam, UTAUT*

1. PENDAHULUAN

Pendidikan di Indonesia telah banyak memanfaatkan teknologi komputer dalam dunia pendidikan. Implementasi *e-learning* dijadikan sebagai inovasi pembelajaran masa kini dan sudah populer di beberapa negara termasuk Indonesia. Selain *e-learning* bentuk teknologi komputer populer lain nya adalah penerapan ujian berbasis komputer dan akses internet (*online*) atau yang lebih dikenal dengan istilah (*Computer Based Test (CBT)*), yang beberapa tahun belakangan ini diterapkan dalam pelaksanaan Ujian Nasional (UN) di Indonesia. Karakteristik dari tes berbasis komputer (CBT) sama dengan tes konvensional yaitu menggunakan satu perangkat tes untuk beberapa peserta didik dengan panjang tes yang sama (*fixed test length*). Perbedaannya terletak pada teknik penyampaian butir soal yang tidak lagi menggunakan kertas atau dikenal dengan istilah *paperless*, baik untuk naskah soal maupun lembar jawaban. Sistem skoring dan atau koreksi langsung dilakukan oleh komputer. Untuk jenis *computer based test (CBT)* terdapat berbagai pilihan piranti lunak yang siap pakai dipasaran, baik yang berbayar maupun gratis seperti *Brainly.co.id*, *Qualitiva.id* dan *Quipperschool.com*. Piranti lunak tersebut memiliki kelebihan dan keterbatasan masing-masing. Dalam penerapannya selama ini belum ada evaluasi khusus yang membahas apakah *Computer Based Test (CBT)* tersebut sudah sesuai dengan harapan peserta didik di SMAN (Sekolah Menengah Atas Negeri negeri) khususnya di kota Palembang selaku pengguna dan diterima sepenuhnya sebagai bentuk dari perkembangan teknologi ?. Penggunaan *Computer Bases Test (CBT)* sebagai media ujian *online* juga belum memiliki tolak ukur keberhasilan dan pengukuran apakah sudah maksimal diterapkan. Selain itu belum banyak penelitian yang membahas secara detail tentang penerapan *Computer Bases Test (CBT)* khususnya untuk sekolah-sekolah yang ada di kota Palembang. UTAUT (*Unified Theory Of Acceptance and Use Of Technology*) merupakan salah satu model /metode yang dikembangkan oleh [1] yang khusus membahas tentang perilaku pengguna terhadap penerimaan dan penggunaan teknologi. Secara keseluruhan UTAUT berhasil menjelaskan 70 persen dari varian terhadap minat menggunakan teknologi, yang merupakan peningkatan yang substansial dari delapan model dan ekstensi-ekstensinya di penelitian-penelitian sebelumnya yaitu *theory of reasoned action (TRA)*, *technology acceptance model (TAM)*, *motivational model (MM)*, *theory of planned behavior (TPB)*, *combined TAM and TPB*, *model of PC utilization (MPTU)*, *innovation diffusion theory (IDT)*, dan *social cognitive theory (SCT)*.

Ujian adalah kegiatan untuk mengetahui seberapa tinggi tingkat keberhasilan siswa [2]. Ujian Nasional menurut Syawal Gultom adalah sistem evaluasi standar pendidikan dasar dan menengah di Indonesia. Selain itu sebagai sarana untuk memetakan mutu berbagai tingkatan pendidikan satu daerah dengan daerah lain. Ujian akhir merupakan penilaian pencapaian kompetensi peserta didik selama mengikuti proses pembelajaran di satuan pendidikan. Tujuan ujian akhir adalah untuk memperoleh gambaran pencapaian kompetensi peserta didik selama mengikuti pendidikan yang meliputi aspek pengetahuan, keterampilan, dan sikap [3]. Pada masa sekarang ini, ujian akhir sebagaimana diamanatkan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 oleh pemerintah disebut Ujian Nasional sebagai bagian dari evaluasi. Ujian nasional adalah kegiatan pengukuran dan penilaian pencapaian standar kompetensi lulusan pada jenjang sekolah menengah pertama (SMP) dan sekolah menengah atas (SMA) yang sederajat pada mata pelajaran tertentu [4]. Menurut [5] ujian nasional merupakan jenis penilaian yang dilakukan pemerintah untuk

mengukur keberhasilan peserta didik yang telah menyelesaikan jenjang pendidikan pada jalur sekolah/madrasah yang diselenggarakan secara nasional. Penilaian hasil belajar yang dilakukan pemerintah merupakan upaya penguatan hasil penilaian internal oleh pendidik maupun satuan pendidikan [6]. Ujian nasional dilaksanakan dengan menggunakan 2(dua) metode yaitu berbentuk tertulis (*paper-based test*) dan berbasis komputer (*computer bases test*). Ujian berbasis komputer (*computer bases test*) mempunyai bentuk soal yang sama dengan model ujian tertulis namun berbeda dari segi pelaksanaan, terdiri dari soal pilihan ganda dan *essay*. Penilaian diambil dari segi keterampilan siswa, produktivitas dan observasi yang dilakukan oleh pemerintah. Penggunaan komputer dalam ujian memudahkan pelaksana untuk membuat soal beragam dengan mengombinasikan beberapa paket soal [7], hal ini dapat mengurangi resiko kecurangan yang mungkin akan timbul selama pelaksanaan ujian yang terjadi selama ini. Dalam teori nya ujian berbasis komputer atau *computer based test* (CBT) ini terdiri dari 7(tujuh) kelompok menurut [8] yaitu sebagai berikut :

1. *Computerized Fixed Tests* (CFT)
2. *Linear-on-the-Fly, Tests* (LOFT)
3. *Computerized Adaptive Tests* (CAT)
4. *a-Stratified Computerized Adaptive Testing* (AS)
5. *Content-Constrained CAT with Shadow Tests*
6. *Testlet-Based CAT and Multistage Computerized Mastery Tests (combined)*
7. *Computer-Adaptive Multistage Testing*

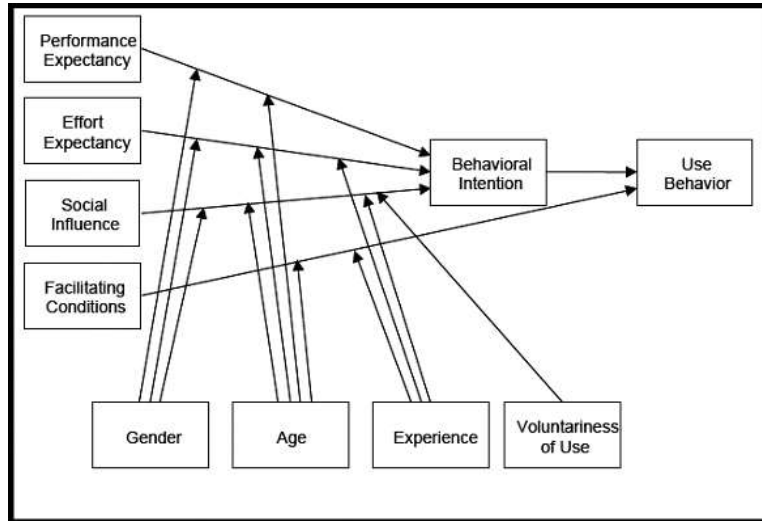
Setiap model memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing pada pelaksanaan ujian berbasis komputer / *computer based test* (CBT). Setiap model dapat dijadikan referensi pelaksanaan ujian dengan paket soal tertentu atau modifikasi soal atau dibuat berdasarkan kemampuan pengguna ujian (CAT).

Model UTAUT (*unified theory of acceptance and use of technology*) adalah sebuah model penerimaan teknologi terkini yang dikembangkan oleh [1]. Model UTAUT merupakan hasil pengembangan dari 8 (delapan) model sebelumnya. Model yang dimaksud adalah *theory of reasoned action* (TRA), *technology acceptance model* (TAM), *motivational model* (MM), *theory of planned behavior* (TPB), *combined TAM and TPB*, *model of PC utilization* (MPTU), *innovation diffusion theory* (IDT), dan *social cognitive theory* (SCT). Alasan dari [1] dalam membuat model baru karena pengujian-pengujian di model sebelumnya mempunyai beberapa kelemahan dan penelitian Vankatesh ini mencoba untuk memperbaiki kelemahan-kelemahan tersebut. Adapun kelemahan-kelemahan pada pengujian-pengujian model sebelumnya diantaranya sebagai berikut :

1. Teknologi yang diteliti
Teknologi-teknologi yang diteliti merupakan teknologi-teknologi sederhana dan umumnya berorientasi pada sistem informasi untuk individual saja bukan nya teknologi-teknologi yang lebih canggih dan organisasional kompleks yang berfokus pada permasalahan manajerial.
2. Partisipan-partisipan
3. Saat Pengukuran
4. Sifat Pengukuran
5. Konteks Sukarelawan mandatory

Pada dasarnya model UTAUT memiliki 4 (empat) variabel utama yang berperan terhadap minat berperilaku (*behavioral intention*) dan perilaku penggunaan (*use behavior*) yaitu ekspektansi kinerja (*performance expectancy*), ekspektansi usaha (*effort expectancy*), pengaruh lingkungan (*social influences*) dan kondisi-kondisi memfasilitasi (*facilitating conditions*). Selain ke empat variabel tersebut terdapat 4(empat) variabel lain nya yang berfungsi sebagai mediator/pendukung yang memperkuat pengaruh ke empat variabel utama terhadap penerimaan teknologi. 4(empat) variabel pendukung tersebut adalah *gender*(jenis kelamin), *age* (usia),

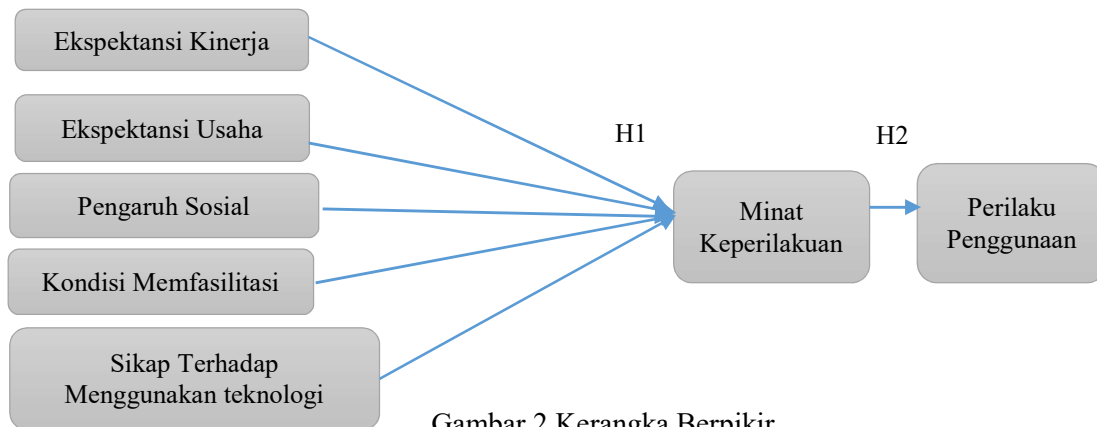
experience (pengalaman), dan *voluntariness of use* (kesukarelaan). Model penelitian UTAUT yang dikembangkan oleh Venkatesh, dkk bisa dilihat pada gambar dibawah ini :



Gambar 1 Model UTAUT

Model UTAUT menunjukkan bahwa tiga penentu penting terhadap minat menggunakan teknologi yaitu ekspektansi kinerja, ekspektansi usaha dan pengaruh sosial. Di samping itu juga ditemukan dua penentu ke perilaku pemakaian yaitu minat dan kondisi-kondisi pemfasilitasi. Pengaruh-pengaruh moderasi signifikan dari pengalaman, kesukarelaan, gender dan umur ditemukan sebagai fitur integrasi dari UTAUT. Secara keseluruhan UTAUT berhasil mempresentasikan 70 persen dari varian terhadap minat menggunakan teknologi, yang merupakan peningkatan yang substansial atau mendetail dari delapan model dan ekstensi-eksstensinya di penelitian-penelitian sebelumnya. Beberapa versi dari Metode UTAUT telah banyak dikembangkan oleh beberapa penelitian sebelumnya. Yang menjadi perbedaan adalah pengembangan dari beberapa konstruk utama yang menjadi tolok ukur dalam penerimaan teknologi berdasarkan persepsi pengguna yaitu : ekspektansi kinerja (*performance expectancy*), ekspektansi usaha (*effort expectancy*), pengaruh lingkungan (*social influences*) dan kondisi-kondisi memfasilitasi (*facilitating conditions*).

Pada Penelitian ini variabel utama ditambahkan dengan satu variabel baru yang dipertimbangkan untuk dijadikan variabel utama yaitu sikap terhadap penggunaan teknologi (*attitude toward using techonology*), penambahan variabel ini didasarkan pada sampel penelitian yang merupakan siswa SMA Negeri yang ada di kota Palembang. Peneliti juga menghilangkan variabel pemoderisasi/pendukung yaitu *gender* (jenis kelamin), *age* (usia), *experience* (pengalaman), dan *voluntariness of use* (kesukarelaan) karena sampel penelitian bersifat homogen. Berikut ini gambar yang menjelaskan kerangka berpikir penelitian :



Gambar 2 Kerangka Berpikir

2. METODE PENELITIAN

2.1 Teknik Pengumpulan Data

Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data primer. Data primer dari penelitian ini adalah hasil dari penyebaran kuisisioner secara langsung kepada siswa kelas XII SMAN (Sekolah Menengah Atas Negeri) berupa jawaban dari kuisisioner. Kuisisioner sendiri terdiri dari 5 bagian utama dimana setiap bagian mewakili masing-masing konstruk dalam metode UTAUT. Pengukuran data menggunakan skala *likert*. Menurut [9] skala Likert merupakan skala yang digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang atau kelompok orang tentang kejadian atau gejala sosial. Menurut [2] “Sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti”. Pada penelitian ini penulis menggunakan teknik *proporsional random sampling*, yang merupakan teknik pengambilan sampel dengan cara mencampurkan subject-subject secara acak dengan memperhatikan tingkatan dalam populasi. Berikut ini adalah rumus menghitung sampel menurut *Slovin* :

$$n = N / N (d)^2 + 1 \tag{1}$$

$$n = \frac{4724}{1 + 4724 (0,05)^2} = 368,77$$

Keterangan:

n = ukuran sampel

N = ukuran populasi

d = derajat *error* yang bisa diterima (5%)

Dari hasil perhitungan menggunakan rumus slovin kemudian dihitung kembali sampel menggunakan teknik *proporsional random sampling* yang bisa dilihat pada tabel 2 berikut ini :

Tabel 2 Jumlah Populasi dan Sampel Penelitian

No	Keterangan	Populasi	Sampel
1	SMAN 2	420	34
2	SMAN 3	350	28
3	SMAN 4	281	22
4	SMAN 5	321	26
5	SMAN 8	257	21

No	Keterangan	Populasi	Sampel
6	SMAN 10	409	33
7	SMAN 11	404	32
8	SMAN 14	264	21
9	SMAN 15	356	28
10	SMAN 18	218	17
11	SMAN 19	447	36
12	SMAN 20	261	21
13	SMAN 21	319	26
14	SMAN 22	417	33
Jumlah		4724	378

Berdasarkan tabel 2 jumlah sampel yang akan diteliti sebanyak 378 sampel.

2.2 Teknik Analisis Data

2.2.1 Uji Validitas

Metode pengujian instrumen dimaksudkan untuk menguji validitas dan reliabilitas kuesioner yang akan digunakan dalam penelitian sehingga dapat diketahui sampai sejauh mana kuesioner dapat menjadi alat pengukur yang valid dan reliabel dalam mengukur suatu gejala yang ada. Pengujian validitas dilakukan untuk menunjukkan sejauh mana suatu alat ukur mengukur apa yang diukur atau dengan kata lain apakah alat ukur tersebut telah tepat untuk mengukur obyek yang diteliti [10]. Uji validitas dilakukan dengan menggunakan teknik korelasi. Uji signifikansi dilakukan dengan membandingkan nilai r-hitung dengan r-tabel. *Degree of freedom* (df) = n-k dimana n adalah jumlah data yang akan diolah atau jumlah sampel dan k adalah jumlah konstruk atau variabel. Pengujian dilakukan dengan bantuan SPSS 16.00.

2.2.2 Uji Reliabilitas

Pengujian terhadap reliabilitas dilakukan untuk mengetahui bahwa hasil pengukuran tetap konsisten apabila dilakukan dua kali atau lebih terhadap gejala yang sama dengan menggunakan alat ukur yang sama. Uji reliabilitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik *Cronbach's Alpha*. Suatu instrumen dikatakan reliabel apabila mempunyai nilai *alpha* lebih besar dari 0,70 [11] Pengujian ini dilakukan dengan menggunakan SPSS 16.00.

2.2.3 Uji Analisis Data

Pengujian dilakukan dengan analisis regresi berganda untuk mengetahui pengaruh variabel-variabel *behavioral intention* dan *usage Behavior*, yaitu: *performance expectancy*, *effort expectancy*, *attitude toward using technology*, *social influence* dan *facilitating condition*. Persamaan regresi berganda dalam penelitian ini adalah sebagai berikut (Djarwanto, PS dan Subagyo 2005) :

$$Y = a + b_1X_1 + b_2X_2 + b_3X_3 + b_4X_4 + b_5X_5 + e \quad (2)$$

Keterangan :

Y : *behavioral intention*

X₁ : *performance expectancy*

X₂ : *effort expectancy*

X₃ : *social influence*

X₄ : *facilitating condition*

X₅ : *attitude toward using technology*

a : *Konstanta*

b₁-b₄ : Koefisien regresi variabel independen

e : error

2.2.4 Uji Hipotesis

Uji t tes, uji ini dilakukan untuk melihat signifikansi pengaruh dari variabel tergantung (Sugiyanto,1995). Adapun langkah-langkah pengujiannya adalah sebagai berikut:

- a. Menentukan taraf signifikan (*alpha*) sebesar 5%
- b. Menentukan nilai signifikansi

Nilai signifikansi diperoleh dari perhitungan SPSS 16.00.

- Jika nilai signifikansi > 5% maka H0 diterima
- Jika nilai signifikansi < 5% maka H1 diterima

Uji F dilakukan untuk melihat pengaruh variabel-variabel bebas terhadap variabel tergantung secara keseluruhan (Sugiyanto,1995). Adapun langkah-langkah pengujiannya sebagai berikut :

1. Menentukan taraf signifikan (*alpha*) sebesar 5%
2. Menentukan nilai signifikansi
3. Membandingkan nilai signifikansi dengan taraf signifikan (α) 5%

Nilai signifikansi diperoleh dari perhitungan program SPSS 16.00.

- Jika nilai signifikansi > 5% maka H0 diterima
- Jika nilai signifikansi < 5% maka H1 diterima

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Hasil Penelitian

Sebanyak 378 Kuisisioner disebar ke siswa di 14 SMA Negeri kota Palembang. Kuisisioner diadopsi dari penelitian orisinil tentang UTAUT dengan 5(lima) variabel bebas (ekspektansi kinerja, ekspektansi usaha, pengaruh sosial, kondisi-kondisi memfasilitasi, sikap terhadap penggunaan teknologi) dan 2 variabel terikat (minat berperilaku, perilaku penggunaan). Sebelum dianalisis, dilakukan terlebih dahulu uji reabilitas dan validitas terhadap item-item kuisisioner. Hasil Uji Validitas bisa dilihat pada tabel 3:

Tabel 3 Uji Validitas Item Kuisisioner

No	Konstruk	Indikator	r-hitung (<i>Corected Item-Total Corelation</i>)	r-tabel (n=371)	Kategori
1	<i>Performance pectancy (PE)</i>	1. Kegunaan persepsian	0,710	0,101	Valid
		2. Motivasi menggunakan	0,642	0,101	Valid
		3. Kesesuaian penggunaan	0,553	0,101	Valid
		4. Keuntungan penggunaan	0,658	0,101	Valid
		5. Ekspektansi Hasil	0,586	0,101	Valid
2	<i>Effort Expectancy (EE)</i>	1. Kemudahan penggunaan pengguna	0,635	0,101	Valid
		2. Kerumitan penggunaan	0,642	0,101	Valid
		3. Kemudahan penggunaan	0,637	0,101	Valid
		4. Hasil dari penggunaan	0,586	0,101	Valid
					Valid

No	Konstruk	Indikator	r-hitung (<i>Corrected Item-Total Corelation</i>)	r-tabel (n=371)	Kategori
3	<i>Social Influence</i> (SI)	1. Faktor orang-orang berpengaruh	0,658	0,101	Valid
		2. Faktor keluarga			
		3. Faktor lingkungan	0,571	0,101	Valid
		4. Faktor social	0,629	0,101	Valid
			0,732	0,101	Valid
4	<i>Facilitating Condition</i> (FC)	1. Kondisi yang memfasilitasi	0,732	0,101	Valid
		2. Kondisi kemampuan pengguna			
		3. Kompabilitas pengguna	0,710	0,101	Valid
		4. Ketersediaan support	0,618	0,101	Valid
			0,635	0,101	Valid
5	<i>Attitude Toward Using Technology</i> (ATUT)	1. Sikap terhadap penggunaan CBT	0,693	0,101	Valid
		2. Motivasi intrinsik			
		3. Komparasi sikap terhadap sesuatu	0,663	0,101	Valid
		4. Perasaan terhadap penggunaan	0,673	0,101	Valid
			0,722	0,101	Valid
6	<i>Behavioral Intention</i> (BI)	1. Bermaksud menggunakan lebih sering	0,624	0,101	Valid
		2. Berencana menggunakan	0,674	0,101	Valid
		3. Memprediksi untuk menggunakan	0,665	0,101	Valid
7	<i>Usage Behavior</i> (UB)	1. Kepuasan penggunaan	0,583	0,101	Valid
		2. Kepuasan terhadap teknologi	0,613	0,101	Valid
		3. Kepuasan dalam pengalaman penggunaan	0,713	0,101	Valid

Dalam penelitian jumlah data atau sampel sebanyak 378 dan konstruk atau variabel sebanyak 7 variabel maka $df_{hitung} = 371$ dengan α 0,05 diperoleh hasil r-tabel 0,1016. Jika r-hitung lebih besar dibandingkan dengan r-tabel maka item instrumen dapat dikatakan valid dan bisa dilanjutkan sebagai instrumen penelitian. R-hitung masing-masing item instrumen dapat dilihat pada tabel *corrected item-total correlation*. Berdasarkan tabel diatas hasil uji validitas terhadap 27 item pertanyaan dalam kuesioner memiliki nilai *corrected item-total correlation* antara 0,553 – 0,732 yang artinya tidak terdapat item yang gugur sehingga alat ukur atau instrumen kuesioner yang digunakan untuk mendapatkan data itu dapat dinyatakan valid.

Hasil uji reliabilitas setiap variabel penelitian bisa dilihat pada tabel 4 berikut ini :

Tabel 4 Tabel Uji Reabilitas Variabel

Variabel Penelitian	Cronbach's Alpha	N of Items
<i>Performance Expectancy</i>	0,859	5
<i>Effort Expectancy</i>	0,732	4
<i>Social Influence</i>	0,854	4
<i>Facilitating Condition</i>	0,833	4
<i>Attitude Toward Using Technology</i>	0,911	4
<i>Behavioral Intention</i>	0,841	3
<i>Usage Behavior</i>	0,905	3

Berdasarkan tabel hasil uji reliabilitas di atas, dapat disimpulkan bahwa nilai *Cronbach's Alpha* dari masing-masing variabel penelitian diatas 0,7 yang artinya variabel-variabel tersebut mempunyai tingkat reliabilitas yang cukup tinggi sehingga layak untuk dijadikan instrumen penelitian.

3.2. Uji Analisis Data

Uji analisis data dilakukan dengan menggunakan persamaan regresi liner berganda dengan bantuan SPSS 16.0 maka didapat persamaan linier berganda seperti berikut ini :

$$Y = 1.486 + 0.421 PE + 0.395EE + 0.846SI + 0.464FC + 0.417AT + e \quad (3)$$

Berdasarkan persamaan regresi diatas didapatkan nilai koefisien dari variabel *performance expectancy* (ekspektansi kinerja) adalah 0,421 artinya pengaruh *performance expectancy* (ekspektansi kinerja) terhadap minat berperilaku sebesar 42% selebihnya dipengaruhi oleh variabel lain diluar penelitian ini. Nilai positif menjelaskan bahwa pengaruh *performance expectancy* (ekspektansi kinerja) berjalan searah, semakin tinggi nilai *performance expectancy* (ekspektansi kinerja) maka semakin tinggi pula minat berperilaku terhadap penerimaan dan penggunaan teknologi (Y). Variabel *effort expectancy* (ekspektansi usaha) memiliki nilai koefisien 0,395 yang menyatakan bahwa pengaruh *effort expectancy* (ekspektansi usaha) terhadap minat berperilaku penerimaan dan penggunaan teknologi CBT adalah sebesar 39% selebihnya dipengaruhi oleh faktor lain diluar penelitian ini, nilai positif menjelaskan semakin tinggi nilai *effort expectancy* (ekspektansi usaha) maka semakin tinggi minat berperilaku pengguna dalam penerimaan teknologi CBT. Selanjutnya variabel *social influences* (pengaruh lingkungan) memiliki nilai koefisien sebesar 0,846 dan bernilai positif, hal ini menjelaskan bahwa variabel *social influences* (pengaruh lingkungan) berpengaruh sebesar 85% terhadap minat berperilaku penerimaan dan penggunaan teknologi CBT sebagai media ujian *online*, variabel *social influences* (pengaruh lingkungan) memiliki nilai pengaruh paling besar diantara variabel-variabel lain dalam penelitian ini karena kebijakan pemerintah terkait dalam peraturan pelaksanaan ujian berbasis komputer (CBT) dalam lingkungan sekolah menengah atas negeri wajib dilakukan oleh pihak sekolah yang telah memenuhi standar. Variabel *facilitating conditions* (kondisi-kondisi memfasilitasi) mendapatkan nilai koefisien sebesar 0,464 dan bernilai positif, hal ini menjelaskan bahwa variabel *facilitating conditions* (kondisi-kondisi memfasilitasi) memiliki pengaruh 46% terhadap minat berperilaku penerimaan dan penggunaan teknologi CBT dan berjalan searah. Variabel bebas yang terakhir yaitu *attitude toward using technology* (sikap terhadap penggunaan teknologi) juga bernilai positif yaitu sebesar 0,417 yang artinya pengaruh variabel *attitude toward using technology* (sikap terhadap penggunaan teknologi) terhadap minat berperilaku penerimaan dan penggunaan teknologi CBT adalah sebesar 42%.

Persamaan regresi selanjutnya menjelaskan tentang pengaruh variabel minat berperilaku (*behavioral intention*) terhadap perilaku penggunaan (*usage behavior*)

$$Y = 1.944 + 0.820 BI \tag{4}$$

Minat berperilaku memiliki nilai koefisien 0,820, hasil ini menjelaskan bahwa minat berperilaku berpengaruh secara signifikan sebesar 82% terhadap perilaku penggunaan dalam penerimaan dan penggunaan teknologi CBT dan nilai positif menyatakan jika nilai minat berperilaku meningkat maka perilaku penggunaan juga akan mengalami peningkatan.

3.3. Uji Hipotesis

Berdasarkan hasil dari pengolahan data yang dibantu oleh program SPSS 16.00, didapat lah hasil penelitian yang bisa dilihat pada tabel 5 berikut ini :

Tabel 5 Hasil Uji Hipotesis

Hipo-tesis	Persamaan Regresi	Nilai f-hitung	Nilai R-Square	Hasil Uji Hipotesis
H1	PE, EE, SI, FC, ATUT terhadap BI $Y = 1.486 + 0.421 PE + 0.395EE + 0.846SI + 0.464FC + 0.417AT + e$	198.537 (0.000)	0.727	Diterima
H2	BI terhadap UB $Y = 1.944 + 0.820 BI$	537.150 (0.000)	0.588	Diterima

Tabel diatas menjelaskan hipotesis1, secara simultan variabel bebas (dependen) berpengaruh secara signifikan sebesar 0,727 atau sebesar 72% terhadap variabel terikat (independen) berdasarkan nilai R-Square dan uji F digunakan untuk mengetahui taraf signifikansi, jika nilai sig < 0,05 maka model regresi adalah linear dan hipotesis diterima. Pada tabel 5 menunjukkan hasil hipotesis 1 memiliki nilai sig = 0,000 < 0,05 dapat dikatakan bahwa model regresi dapat digunakan untuk memprediksi penerimaan dan penggunaan *computer based test* (CBT) dan H1 diterima.

Hipotesis 2 menunjukkan variabel minat berperilaku (*behavioral intention*) memiliki nilai R-Square sebesar 0,588 atau sebesar 59% berpengaruh terhadap perilaku penggunaan (*usage behaviour*). Nilai sig = 0,000 < 0,05 dapat dikatakan bahwa model regresi dapat digunakan untuk memprediksi penerimaan dan penggunaan *computer based test* (CBT) dan H1 diterima bahwa minat berperilaku (*behavioral intention*) berpengaruh secara signifikan terhadap perilaku penggunaan (*usage behaviour*). Hasil hipotesis ini sejalan dengan penelitian Vankatesh et al (2003)

a. Pengaruh Variabel Dependen Terhadap Variabel Independen

Berdasarkan hasil uji hipotesis 1 menampilkan bahwa nilai R atau koefisien relasi antara variabel independen terhadap variabel dependen sebesar 0,853. Nilai ini dapat diinterpretasikan bahwa korelasi atau hubungan antara masing-masing variabel termasuk kuat. Pengaruh variabel independen secara keseluruhan sebesar 72,7% terhadap variabel dependen. Hal ini menjelaskan bahwa semakin tinggi ekspektansi kinerja, ekpektansi usaha, pengaruh lingkungan, kondisi-kondisi yang memfasilitasi dan sikap terhadap penggunaan teknologi semakin tinggi pula minat perilaku dalam penggunaan dan penerimaan teknologi *computer based test* (CBT). Secara signifikan variabel *effort expextancy*, *social influence*, *facilitating condition*, *attitude toward using techonology* berpengaruh terhadap minat berperilaku (*behavioral intention*) karena memiliki nilai sig < 0,05. Variabel *social influences* (pengaruh lingkungan) memiliki nilai koefisien sebesar 0,846 dan bernilai positif, hal ini menjelaskan bahwa variabel *social influences*

(pengaruh lingkungan) berpengaruh sebesar 85% terhadap minat berperilaku penerimaan dan penggunaan teknologi CBT sebagai media ujian *online*, variabel *social influences* (pengaruh lingkungan) memiliki nilai pengaruh paling besar diantara variabel-variabel lain dalam penelitian ini karena kebijakan pemerintah terkait dalam peraturan pelaksanaan ujian berbasis komputer (CBT) dalam lingkungan sekolah menengah atas negeri wajib dilakukan oleh pihak sekolah yang telah memenuhi standar.

b. Pengaruh Minat Keperilakuan (*Behavioral Intention*) Terhadap Perilaku Penggunaan (*Usage Behavior*)

Pada hasil hipotesis 2 didapatkan bahwa nilai R atau koefisien relasi antara variabel minat berperilaku (*behavioral intention*) terhadap variabel perilaku penggunaan (*usage behavior*) sebesar 0,767. Nilai ini dapat diinterpretasikan bahwa korelasi atau hubungan antara variabel minat berperilaku (BI) termasuk kategori kuat karena memiliki nilai diatas 0,05 (Sarwono:2006). Pengaruh variabel minat berperilaku (*behavioral intention*) terhadap perilaku penggunaan (*usage behavior*) sebesar 58.8% . Hal ini menjelaskan bahwa semakin tinggi minat perilaku (*behavioral intention*) semakin tinggi pula perilaku penggunaan (*usage behavior*) dalam penggunaan dan penerimaan teknologi *computer based test* (CBT).

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis pembahasan penelitian, dapat disimpulkan bahwa variabel pengaruh lingkungan (*social influence*) memiliki pengaruh yang paling kuat sebesar 84% karena kebijakan pemerintah yang menetapkan pelaksanaan ujian nasional berbasis komputer (UNBK) sedangkan variabel lain hanya mengikuti dengan rata-rata pengaruh sebesar 40%. Secara simultan / keseluruhan variabel *performance expectancy*, *effort expectancy*, *social influence*, *facilitating condition*, *attitude toward using technology* berpengaruh secara signifikan terhadap *behavioral intention* (minat berperilaku) sebesar 72,7%. Secara keseluruhan penerimaan dan penggunaan teknologi *computer bases test* (CBT) dapat diterima oleh siswa kelas XII SMA Negeri di kota Palembang sebagai bentuk dari perkembangan teknologi.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada SMAN di Palembang yang sudah membantu memberikan data penelitian, dan untuk Institusi PalComTech dan Universitas Binadarma yang sudah mitra untuk melakukan penelitian bersama.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Venkatesh, V., Morris, M., Davis, G., & Davis, F. (2003). User Acceptance of Information Technology: Toward a Unified View. *MIS Quarterly* (27:3),425-478.
 - [2] Arikunto, Suharsimi. (2010). *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Penerbit PT. Rineka Cipta.
 - [3] Basuki, I. & Hariyanto. 2014. *Asesmen Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
 - [4] Badan Standar Nasional Pendidikan. 2015. *Prosedur Operasional Standar Penyelenggaraan Ujian Nasional Tahun Pelajaran 2014/2015*. Jakarta: Badan Standar Nasional Pendidikan.
 - [5] Silverius, S. 2010. Kontroversi Ujian Nasional Sepanjang Masa. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan* 16(2) hlm. 194-205.
 - [6] Hadiana, D. 2015. Penilaian Hasil Belajar Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan* 21 (1), hlm. 15-25.
 - [7] Abdullah, S. 2009. Pemanfaatan Teknologi Informasi Untuk Mencapai Standar Proses Pembelajaran Matematika. *Fasilitator* (4), hlm 43-47.
 - [8] Luecht, R. M., & Sireci, S. G. 2011. *A Review of Models for Computer-Based Testing*. College Board.
-

- [9] Kriyantono, Rahmat. (2006). Teknik Praktis Riset Komunikasi. Jakarta : PT.Kencana Perdana.
- [10] Kuncoro, Mudrajat,(2003),Metode Riset untuk Bisnis & Ekonomi,Bagaimana Meneliti & Menulis Tesis, Erlangga,Jakarta.
- [11] Azwar, S. (1997). Metode Penelitian. Yogyakarta: Pustaka Belajar.