

PENGARUH PERSEPSI MANFAAT DAN PERSEPSI KEMUDAHAN PENGUNAAN TERHADAP NIAT UNTUK MENGGUNAKAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN GRAFIK KOMPUTER

Yuniansyah¹⁾, Andri Saputra²⁾

¹⁾Sistem Informasi STMIK Palcomtech,

²⁾ Teknik Informatika STMIK Palcomtech,

Jl. Basuki Rahmat No. 05, Palembang 30129, Indonesia

yuniansyah.mr@gmail.com¹⁾, andri.saputra182@gmail.com²⁾

Abstrak : Penelitian ini bertujuan untuk menguji dan menganalisis pengaruh persepsi manfaat dan persepsi kemudahan penggunaan terhadap niat untuk menggunakan multimedia pembelajaran grafik komputer. Penelitian ini termasuk penelitian kasual komparatif, yaitu tipe penelitian dengan karakteristik masalah berupa hubungan sebab akibat dengan menggunakan pendekatan kuantitatif. Sampel penelitian ini adalah mahasiswa program studi sistem informasi STMIK Palcomtech. Teknik pengambilan sampel menggunakan metode purposive sampling dengan jumlah sampel sebanyak 242 mahasiswa. Teknik pengumpulan data menggunakan kuisioner yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya dan teknik analisis data yang digunakan adalah regresi linear berganda dengan menggunakan SPSS versi 22. Hasil analisis menunjukkan persepsi manfaat dan persepsi kemudahan penggunaan mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap niat menggunakan multimedia pembelajaran grafik komputer

Keywords : *Pesepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan Penggunaan, Purposive sampling,*

I. PENDAHULUAN

Belajar merupakan aktivitas penting dalam kehidupan manusia dan setiap orang mengalami belajar dalam hidupnya. Belajar berarti mengembangkan pengetahuan baru, keterampilan dan perilaku yang merupakan interaksi individu dengan informasi lingkungan. Lingkungan dalam pengertian ini tidak hanya yang bersifat lunak, tetapi juga bersifat fisik, seperti taman bermain, televisi, rumah tempat tinggal, sekolah, kampus dan lain nya [6]. Proses belajar bisa dilakukan di sekolah maupun luar sekolah, yaitu masyarakat dan keluarga. Belajar juga bisa melalui jalur formal, nonformal dan jalur informal. Apabila proses belajar diselenggarakan secara formal di sekolah-sekolah dimaksudkan untuk mengarahkan perubahan pada diri siswa secara terencana, baik dalam aspek pengetahuan, keterampilan, maupun sikap, karena proses belajar di sekolah dijalankan berdasarkan kurikulum dan program pembelajaran yang telah di susun secara sistematis [5].

Perkembangan teknologi multimedia saat ini sangat membantu pada proses belajar mengajar. Audio, video, dan animasi dapat meningkatkan motivasi siswa ataupun mahasiswa untuk belajar. Teknologi multimedia juga memungkinkan siswa untuk belajar dimana dan kapan saja secara mandiri [4]. Multimedia pembelajaran merupakan

sarana untuk memvisualisasikan proses belajar yang sering juga dipakai dalam matakuliah grafik komputer.. Grafik komputer adalah salah satu matakuliah yang diajarkan di perguruan tinggi. Matakuliah grafik komputer memerlukan pemahaman konsep dan praktek yang satu dengan yang lain saling berhubungan secara hierarki. Matakuliah ini terdiri dari teori dan praktek. Untuk memudahkan proses belajar mengajar pada bahasan yang praktek biasanya digunakan multimedia pembelajaran.

Perilaku seseorang akan mencerminkan tindakan atau perbuatan yang memiliki sifat dalam pelaksanaan dengan dimensi fisik, ruang atau waktu yang akan menggambarkan kejelasan dalam pengamatan. Perubahan yang dimunculkan dari sebuah perilaku mencerminkan dari sebuah kemudahan dalam menerapkan sebuah multimedia pembelajaran [1]

Kemanfaatan multimedia pembelajaran akan diketahui ketika pengguna telah menggunakan multimedia yang mencerminkan timbal balik antara pengguna menggunakan dan setelah pengguna menggunakan. Manfaat multimedia pembelajaran dapat meningkatkan motivasi siswa atau mahasiswa dalam proses belajar mengajar. Multimedia pembelajaran dapat menjadikan proses belajar dirasa lebih mudah dan efisien dari pada dilakukan dengan membaca buku dan lainnya, sehingga siswa ataupun mahasiswa tanpa sadar akan muncul niat atau keinginan untuk menggunakannya kembali.[9]

Kemudahan penggunaan sebuah multimedia pembelajaran menggambarkan bahwa ketika pengguna telah menggunakan maka dari diri pengguna akan muncul tindakan dalam menyikapi multimedia pembelajaran tersebut. Keinginan untuk mengulang kembali merupakan efek atau dampak kemanfaatan yang ditimbulkan ketika pengguna merasa nyaman dan mudah untuk menggunakan multimedia pembelajaran [7]

Keinginan atau niat pengguna dalam menggunakan multimedia pembelajaran akan muncul pada saat perilaku dalam menggunakan multimedia pembelajaran dirasa dapat berguna untuk lebih memahami pelajaran atau matakuliah yang sedang dipelajari.. Keinginan atau niat pengguna dalam menggunakan multimedia pembelajaran juga akan timbul setelah pengguna merasakan kemudahan dalam menggunakannya [8]. Siswa atau mahasiswa akan menjadi pengguna aktif yang dimaksudkan bahwa pengguna berkelanjutan dalam menggunakan multimedia pembelajaran. Rasa puas akan muncul pada penggunaan multimedia pembelajaran yang berawal dari sebuah

fenomena-fenomena yang menggambarkan kejadian awal mula menggunakan sebuah multimedia pembelajaran.

Berdasarkan uraian diatas, penulis berkeinginan melakukan penelitian yang akan membahas Pengaruh Persepsi Manfaat Dan Persepsi Kemudahan Penggunaan Terhadap Niat Untuk Menggunakan Multimedia Pembelajaran Grafik Komputer

1.1. Rumusan Masalah

1. Apakah persepsi manfaat mempunyai pengaruh terhadap niat menggunakan Multimedia Pembelajaran matakuliah grafik komputer
2. Apakah persepsi kemudahan penggunaan mempunyai pengaruh terhadap niat menggunakan Multimedia Pembelajaran matakuliah grafik komputer

1.2. Tujuan Penelitian

1. Menguji pengaruh persepsi manfaat penggunaan terhadap niat menggunakan Multimedia Pembelajaran matakuliah grafik komputer
2. Menguji pengaruh persepsi kemudahan penggunaan terhadap niat menggunakan Multimedia Pembelajaran matakuliah grafik komputer

II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini dirancang dalam bentuk kasual komparatif, yaitu tipe penelitian dengan karakteristik masalah berupa hubungan sebab akibat antara dua variabel atau lebih yang meliputi variabel *independent*, dan *dependent* [2], dengan tujuan untuk mengetahui pengaruh persepsi manfaat dan persepsi kemudahan penggunaan terhadap niat menggunakan multimedia pembelajaran grafik komputer

2.1. Objek Penelitian

Objek dalam penelitian ini adalah mahasiswa Program Studi Sistem Informasi Pada STMIK Palcomtech yang pernah atau sedang mengikuti matakuliah grafik komputer yang pada kurikulum ada pada semester dua, dengan demikian mahasiswa yang menjadi populasi pada penelitian ini adalah mahasiswa pada semester dua, empat, enam dan delapan. Jumlah populasi sebanyak 569 mahasiswa, Dengan menggunakan tabel krejcie and Morgan sampel minimal yang digunakan untuk pada penelitian ini adalah sebanyak 234 Mahasiswa

Metode pengambilan sampel menggunakan *purposive sampling* yaitu suatu metode pengambilan sampel, dimana sampel diambil berdasarkan tujuan tertentu dari penelitian [3]. Unit analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah unit analisis tingkat individu, yaitu bagaimana persepsi manfaat dan kemudahan penggunaan terhadap niat menggunakan multimedia grafik komputer.

2.2. Definisi operasional Variabel

Variabel dependen dalam penelitian ini yaitu niat. Variabel niat didefinisikan sebagai kemauan seseorang dalam menggunakan suatu sistem atau multimedia pembelajaran. Variabel ini terdiri dari tiga pertanyaan yang menggunakan skala likert Skala pengukuran dalam

penelitian ini adalah skala *Likert* yang menggunakan 5 poin yang dimulai dari sangat tidak setuju (1) sampai dengan sangat setuju (5).

sedangkan variabel independen terdiri dua yaitu :

2.2.1. Manfaat

Persepsi manfaat adalah tingkatan dimana pengguna percaya, bahwa dengan menggunakan teknologi atau sistem akan meningkatkan kinerja mereka dalam bekerja. Persepsi pengguna terhadap manfaat teknologi dapat diukur dari beberapa faktor sebagai berikut:

- a. Kegunaan, meliputi beberapa dimensi ukuran yaitu menjadikan pekerjaan lebih mudah, efisien, dan dapat menambah produktivitas.
- b. Efektivitas, meliputi beberapa dimensi ukuran yaitu dapat mempertinggi efektivitas serta dapat mengembangkan kinerja pekerjaan.

Variabel ini juga terdiri dari tiga pertanyaan yang menggunakan skala likert Skala pengukuran dalam penelitian ini adalah skala *Likert* yang menggunakan 5 poin yang dimulai dari sangat tidak setuju (1) sampai dengan sangat setuju (5).

2.2.2. Kemudahan Penggunaan

Kemudahan penggunaan didefinisikan sebagai reaksi atau penilaian seseorang berdasarkan kemudahan dalam menggunakan multimedia pembelajaran. Variabel tersebut dioperasionalkan dengan menggunakan tiga butir pertanyaan yang juga menggunakan skala likert dari sangat tidak setuju (1) sampai dengan sangat setuju (5).

2.3. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data primer dilakukan dengan menggunakan metode survei dengan meminta mahasiswa mencoba multimedia pembelajaran grafik komputer, dan selanjutnya mahasiswa diminta mengisi kuisioner untuk mengetahui persepsi manfaat, dan persepsi kemudahan penggunaan yang mempengaruhi niat mahasiswa untuk menggunakan multimedia pembelajaran grafik komputer.

2.4. Metode Analisis Data

Data yang telah dikumpulkan akan dianalisis dengan menggunakan perangkat lunak *Statistical Package for the Social Sciences* (SPSS) versi 22.00 untuk memberikan gambaran hubungan yang jelas antara variabel manfaat dan kemudahan penggunaan terhadap niat menggunakan multimedia pembelajaran grafik komputer

2.5. Uji Kualitas Data

Uji kualitas data terbagi menjadi dua bagian, yaitu pertama uji validitas dilakukan untuk menguji akurasi pertanyaan-pertanyaan dalam kuisioner. Pengujian validitas dalam penelitian ini menggunakan pendekatan validitas konstruk (*construct validity*). Validitas konstruk merupakan konsep pengukuran validitas dengan cara menguji apakah suatu instrument mengukur konstruk sesuai dengan yang seharusnya diuji. Uji validitas konstruk memakai pengujian statistik analisis faktor (*factor analysis*). Batas minimum nilai muatan faktor (*factor loading*) yang valid adalah ± 0.5 [2]. Kedua adalah Uji reliabilitas dilakukan untuk menguji konsistensi jawaban dari responden. Pengujian reliabilitas

dalam penelitian ini menggunakan pendekatan reliabilitas konsistensi internal. Tingkat keterkaitan antara butir pertanyaan dalam suatu instrument untuk mengukur konstruk tertentu menunjukkan tingkat reliabilitas konsistensi internal instrument yang bersangkutan.

Pengujian reliabilitas konstruk menggunakan metode statistik *Cronbach's Alpha*. Suatu konstruk memiliki reliabilitas yang memadai apabila nilai *Cronbach's Alpha* lebih besar atau sama dengan 0,7 [2].

2.6. Uji Normalitas

Pengujian normalitas dilakukan untuk melihat apakah data-data yang telah dikumpulkan terdistribusi secara normal atau tidak. Untuk penelitian ini peneliti menggunakan metode *Normal P-P Plot* untuk menguji apakah data-data penelitian terdistribusikan dengan normal atau tidak.

Metode *Normal P-P Plot* merupakan metode yang menggunakan grafik untuk mengetahui tingkat pendistribusian data. Apabila titik-titik data berada di sekitar garis lurus diagonal grafik, maka data tersebut dapat dinyatakan terdistribusikan dengan normal dan sebaliknya jika titik-titik tersebut menjauhi garis lurus diagonal maka data tersebut dinyatakan terdistribusi secara tidak normal [8].

2.7. Uji Multikolinieritas

Uji Multikolinieritas dilakukan untuk memastikan tidak ada korelasi antara variabel independen. Pengujian multikolinieritas menggunakan *Variance Inflation Factor* (VIF). Apabila nilai VIF lebih besar dari 10, maka variabel tersebut mempunyai hubungan multikolinieritas dengan variabel independen yang lainnya [2].

2.8. Uji Hipotesis

Uji hipotesis menggunakan teknik regresi. Model regresi sederhana digunakan untuk menganalisis hubungan antara variabel independen, yaitu hubungan manfaat, kemudahan penggunaan multimedia pembelajaran grafik komputer terhadap variabel dependen yaitu niat menggunakan multimedia pembelajaran grafik komputer

Uji F dilakukan untuk melihat pengaruh keseluruhan variabel independen terhadap variabel dependen. Uji t dilakukan untuk menguji signifikan koefisien regresi dari setiap variabel independen terhadap variabel dependen. jika signifikansi dari t lebih kecil dari 0,05 maka model regresi dapat digunakan untuk memprediksi variabel dependen atau dapat dikatakan variabel independen secara keseluruhan memberikan pengaruh pada variabel dependen. Tingkat signifikansi adalah tingkat probabilitas yang ditentukan oleh peneliti untuk membuat keputusan menolak atau menerima hipotesis. Pengambilan keputusan dilakukan berdasarkan probabilitas [2]:

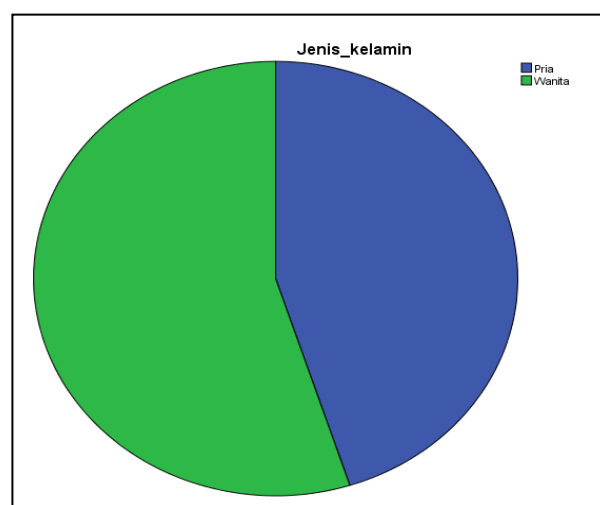
1. Jika signifikansi dari $t < 0,05$ maka variabel independen mempunyai pengaruh.
2. Jika signifikansi dari $t > 0,05$ maka variabel independen tidak mempunyai pengaruh.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengumpulan data dilakukan selama tiga minggu di bulan Juni 2017. Hasil olah data yang penulis lakukan adalah sebagai berikut :

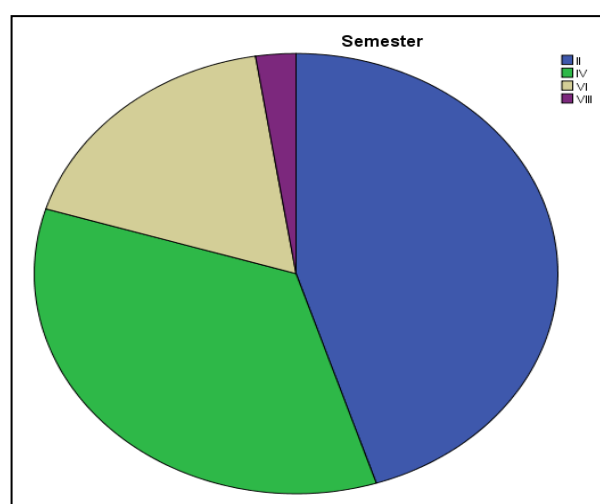
3.1. Statistik Deskriptif

Setelah melakukan olah data dari kuisioner yang diisi oleh mahasiswa yang menggunakan multimedia pembelajaran grafik komputer, terdapat 242 responden yang terdiri dari 109 responden pria atau 45% dan 133 responden wanita atau 55 %, seperti terlihat pada gambar 1 dibawah ini



Gambar 1. Distribusi Frekuensi Responden Bedasarkan Jenis kelamin

Mahasiswa yang berpartisipasi pada penelitian ini dari semester dua, empat , enam, dan delapan dengan persentase seperti terlihat pada gambar 2. dibawah ini



Gambat 2 Distribusi Fekuensi Responden Bedasarkan Semester

Seperti terlihat pada gambar diatas responden dari mahasiswa semester dua sebanyak 109 mahasiswa atau 45%, sedangkan responden mahasiswa semester empat

sebanyak 84 mahasiswa atau 34,7 %, sedangkan mahasiswa semester 6 sebanyak 43 mahasiswa atau 17,8% dan mahasiswa semester delapan sebanyak 6 mahasiswa atau 2,5%.

3.2. Uji Kualitas Data :

Uji kualitas data dilakukan dengan cara menguji validitas dan reliabilitas butir pertanyaan dalam kuisioner. Uji validitas dilakukan untuk menguji apakah pertanyaan - pertanyaan kuisioner dapat mengukur suatu konstruk penelitian. Uji reliabilitas dilakukan untuk menguji konsistensi jawaban dari responden.

3.2.1. Hasil Uji Validitas

Hasil uji validitas pada penelitian ini dapat dilihat pada tabel 1 dibawah ini

Tabel 1. Hasil Uji Validitas

Variabel	Factor	Kesimpulan
Manfaat1	0.876	Valid
Manfaat2	0.922	Valid
Manfaat3	0.865	Valid
Kemudahan1	0.867	Valid
Kemudahan2	0.911	Valid
Kemudahan3	0.802	Valid
Niat1	0.800	Valid
Niat2	0.912	Valid
Niat3	0.862	Valid

Tabel Nilai muatan faktor untuk variabel manfaat berkisar antara 0.865 sampai dengan 0.922. Hal ini menunjukkan bahwa semua pertanyaan pada variabel manfaat adalah valid, karena muatan faktor memiliki nilai lebih besar dari 0.5.

Nilai muatan faktor untuk variabel kemudahan berkisar antara 0.802 sampai dengan 0.911. Hal ini menunjukkan bahwa semua butir pertanyaan dari variabel kemudahan adalah valid.

Nilai muatan faktor untuk variabel Niat berkisar antara 0.800 sampai dengan 0.912. Hal ini menunjukkan bahwa semua butir pertanyaan yang ada pada variabel niat adalah valid

3.2.2. Hasil Uji Realibilitas

Hasil uji reliabilitas data untuk masing - masing variabel disajikan pada Tabel 2 dibawah ini

Tabel 2. Hasil Uji Realibilitas

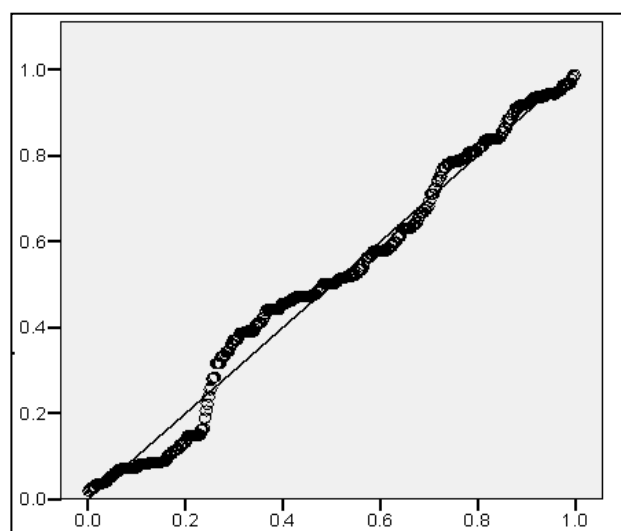
Variabel	Cronbach's Alpha	Kesimpulan
Manfaat1	0.921	Reliabel
Manfaat2	0.911	Reliabel
Manfaat3	0.831	Reliabel
Kemudahan1	0.743	Reliabel
Kemudahan2	0.721	Reliabel
Kemudahan3	0.943	Reliabel
Niat1	0.875	Reliabel

Niat2	0.921	Reliabel
Niat3	0.862	Reliabel

Tabel 2 memperlihatkan bahwa nilai *Cronbach's Alpha* untuk variabel manfaat1 sebesar 0,921, manfaat2 sebesar 0,911, dan manfaat3 sebesar 0,831. Hal ini menunjukkan bahwa butir-butir pernyataan pada variabel manfaat adalah reliabel. Untuk nilai *Cronbach's Alpha* variabel kemudahan penggunaan berkisar antara 0,721 sampai dengan 0,943 yang berarti semua pernyataan pada variabel kemudahan penggunaan adalah reliabel. Pada variabel niat nilai *Cronbach's Alpha* berkisar dari 0,862 sampai dengan 0,921 dengan demikian dapat disimpulkan bahwa butir pertanyaan pada variabel niat adalah reliabel.

3.3. Hasil Uji Normalitas

Hasil uji normalitas pada penelitian ini dapat dilihat pada gambar 3 dibawah ini



Gambar 3. Hasil Uji Normalitas

Seperti terlihat diatas bahwa data menyebar di sekitar garis diagonal. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa data terdistribusi dengan normal.

3.4. Hasil Uji Multikolinieritas

Hasil uji multikolinieritas dapat dilihat pada tabel 3 dibawah ini

Tabel 3. Hasil Uji Realibilitas

Model	Collinearity Statistics		Kesimpulan
	Tolerance	VIF	
Manfaat	0,926	1,080	Tidak terjadi multikolinieritas
Kemudahan Penggunaan	0,956	1,046	Tidak terjadi multikolinieritas

Seperti terlihat pada tabel 3 di atas, hasil perhitungan VIF antara manfaat dan kemudahan penggunaan menunjukkan bahwa tidak ada variabel yang memiliki nilai VIF lebih besar dari 10. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa tidak terjadi multikolinieritas antar sesama variabel independen dalam regresi.

3.5. Uji Hipotesis

3.5.1. Hasil Uji Uji (R) dan (R²)

Hasil Hasil Uji Koefisiensi Korelasi (R) dan Koefisiensi Determinasi (R²) dapat dilihat pada tabel 4 berikut ini :

Tabel 4. Hasil Uji R dan R²

Model Summary ^a				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.999 ^a	.995	.993	.36829
a. Predictors: (Constant), Manfaat, kemudahan				
b. Dependent Variable: Niat				

Seperti terlihat pada tabel diatas koefisien korelasi sebesar 0,999 dan R Square sebesar 0,995 =99% artinya, besarnya pengaruh variabel manfaat, kemudahan terhadap variabel niat adalah sebesar 99 % dan sisanya sebesar 1% dipengaruhi oleh faktor lain

3.5.2. Hasil Uji F

Hasil pengujian ANOVA atau F test dapat dilihat pada pada Tabel 5 dibawah ini

Tabel 5. Hasil Uji F

ANOVA ^b						
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	390.301	5	78.060	575,503	.000 ^a
	Residual	1.899	14	.136		
	Total	392.200	19			
a. Predictors: (Constant), Manfaat, Kemudahan						
b. Dependent Variable: Niat						

Uji F dilakukan untuk menguji pengaruh variabel-variabel independen secara bersama-sama terhadap niat menggunakan multimedia pembelajaran grafik komputer.. Pengujian ini menghasilkan tingkat signifikansi 0,000. Hal ini menunjukkan bahwa persepsi manfaat dan persepsi kemudahan penggunaan mempengaruhi niat secara bersama-sama karena tingkat signifikasinya lebih kecil dari 0,05.

3.5.3. Hasil Uji t

Hasil uji t dilakukan untuk menguji pengaruh masing-masing variabel independen terhadap variabel dependen. Hasil uji t pada model regresi berganda dapat dilihat pada Tabel 6 dibawah ini

Tabel 6. Hasil Uji t

Coefficients ^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	0.91	.079		1.156	.000
	Manfaat	.246	.018	.282	13.49	.000
	Kemudahan	.404	.026	.658	15.62	.000
a. Dependent Variable: Niat						

Pada tabel 7 dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Persamaan regresi $Y = 0,91 + 0,246X_1 + 0,404X_2$
2. Konstanta sebesar 0,091 menyatakan bahwa jika tidak ada kenaikan nilai variabel X_1 dan X_2 , nilai variabel Y adalah 0,91
3. Koefisien regresi variabel X_1 sebesar 0,246 menyatakan bahwa setiap penambahan satu nilai pada variabel X_1 akan memberikan kenaikan skor sebesar 0,246. Koefisien variabel X_1 , memengaruhi secara signifikan terhadap Variabel Y . Dimana signifikan atau bermakna, apabila p value < 0,05 [8].
4. Koefisien regresi variabel X_2 sebesar 0,404 menyatakan bahwa setiap penambahan satu nilai pada variabel X_2 akan memberikan kenaikan skor sebesar 0,404. Koefisien variabel X_2 , memengaruhi secara signifikan terhadap Variabel Y . Dimana signifikan atau bermakna, apabila p value < 0,05 [8].
5. Hasil dari pengujian regresi berganda menunjukkan bahwa variabel manfaat dan kemudahan penggunaan mempunyai nilai signifikansi sebesar 0,000. Hal ini berarti manfaat dan kemudahan penggunaan memiliki pengaruh yang signifikan terhadap niat pada penggunaan multimedia pembelajaran grafik komputer dengan tingkat signifikan lebih kecil dari 5% ($p < 0,05$)

4. KESIMPULAN

Setelah melakukan penelitian dan hasil analisis dapat diambil beberapa kesimpulan sebagai berikut :

1. Penelitian ini menggunakan kusioner yang telah di uji kuitas datanya
2. Persepsi manfaat mempunyai pengaruh positif yang signifikan terhadap niat mahasiswa untuk menggunakan multimedia pembelajaran grafik komputer
3. Persepsi kemudahan penggunaan mempunyai pengaruh positif yang signifikan terhadap niat mahasiswa untuk menggunakan multimedia pembelajaran grafik komputer

5. SARAN

Saran yang penulis sampaikan untuk pengembangan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Pada penelitian selanjutnya perlu dapat dikembangkan dengan menambahkan variabel eksternal yang mempengaruhi baik pada variabel persepsi manfaat maupun pada variabel persepsi kemudahan penggunaan

seperti karakteristik individu dan karakteristik multimedia yang belum ada pada penelitian ini

2. Perlu dilakukan penelitian lebih lanjut tentang efektivitas penggunaan multimedia pembelajaran dan tingkat minat belajar siswa, serta analisis terhadap faktor-faktor psikologis lainnya yang diperkirakan sangat besar pengaruhnya pada hasil belajar mahasiswa untuk materi atau pokok bahasan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Direktorat Riset dan Pengabdian Kepada Masyarakat (DRPM) Kementerian Riset dan Teknologi Pendidikan Tinggi, yang telah membiayai penelitian ini
2. Sekolah Tinggi Manajemen dan Informatika Komputer Palcomtech (STMIK Palcomtech) yang telah memberikan kesempatan kepada saya untuk mempublikasikan penelitian ini.

REFERENSI

- [1] Edmunds, Rob, Mary Thorpe, and Grainne Conole.. Student Attitudes towards and Use of ICT in Course Study, Work and Social Activity: A Technology Acceptance Model Approach. *British Journal of Educational Technology* 43:71–84. 2012
- [2] Guritno Suryo, Sudaryono, Rahardja Untung. “Theory and Application of Research Metodologi penelitian teknologi informasi”, CV Andi Offset, Yogyakarta., 2011.
- [3] Karman, “Penggunaan Media Digital di Kalangan Anak dan Remaja (Studi di Kota Jayapura Provinsi Papua)”, Jakarta, Jurnal Penelitian Pos dan Informatika Vol. 2 No.1, pp 35 - 50, September 2012
- [4] Mahardika Prihadi Galang, “Digital Based Learning Dengan Model ADDIE Untuk Pembelajaran Doa Sehari-Hari”, Yogyakarta, Jurnal *Teknoin* Vol. 22 No. 2, pp 01 - 08, Juni 2015
- [5] Musfiqon, HM, “Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran”, Prestasi Pustaka, Jakarta – Indoensia, 2012.
- [6] Setiawan Zulvi Putu dan Napitupulu Efendi, “Aplikasi Media Pembelajaran Flipchart Untuk Meningkatkan Penguasaan Materi Pertumbuhan dan Perkembangan Pada Pelajaran IPA Terpadu”, Medan, Jurnal Teknologi Pendidikan, Vol. 7, No. 2, pp 142 – 152, Oktober 2014
- [7] Rahab, “Pengaruh Persepsi Mengenai Kemudahan Menggunakan Dan Persepsi Kegunaan Pada Niat Untuk Menggunakan Internet”, Purwokerto, Jurnal *PERFORMANCE*: Vol. 10 No.1 (p.1-18), September 2009
- [8] Sumiatun, “Analisis Mutu Pembelajaran Praktikum Kebidanan Sebagai Upaya Peningkatan Pencapaian Kompetensi Program Studi Diploma III Kebidanan STIKES Maharani Malang”, Malang, Jurnal Kebijakan dan Pengembangan Pendidikan Volume 1, Nomor 1, pp 78 - 93, Januari 2013.
- [9] Zainuri Achmad, Astuti Siti Endang, Dewantara Yudhi, “Pengaruh Kemudahan Penggunaan Dan Kemanfaatan Teknologi Informasi Berbasis *Wireless* Terhadap Niat Pengguna Internet”, Malang, Jurnal Administrasi Bisnis (JAB) Vol. 27 No. 1, Oktober 2015]