

Analisis Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Komputer pada SMP Negeri I Salatiga Dengan Menggunakan Technology Acceptance Model (TAM)

¹⁾ Lailatul Hanif Marta Ika, ²⁾ Andeka Rocky Tanaamah, ³⁾ Angela Atik Setiyanti,
Fakultas Teknologi Informasi

Universitas Kristen Satya Wacana

Jl. Diponegoro 52-60, Salatiga 50711, Indonesia

E-mail: ¹⁾702011049@student.uksw.edu, ²⁾ atanaamah@staff.uksw.edu, ³⁾ angela.setiyanti@staff.uksw.edu

Abstract

This study aims to determine the behavior of Computer-based learning media among teachers In 1st Junior High School of Salatiga. The use of computer-based learning media encourage teachers using a computer in to make their job easier, especially in the learning process. This study uses the Technology Acceptance Model (TAM) to determine the factors that influence the use of computer learning media by using quantitative methods. Analysis method using Part Least Square (PLS). Results from this study are perceived ease (PEOU) affects benefits be felt (PU) in the use of computers, the perceived benefits (PU) affect the attitude towards the use (ATU) computer, the attitude towards the use (ATU) affects behavioral intention (BI) to using a computer, perceived ease (PEOU) affect the attitude towards the use (ATU), and perceived benefits (PU) affects behavioral intention (BI) to use the computer.

Keyword: *Computer Based Learning Media, Technology Acceptance Model, Part Least Square (PLS)*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perilaku pengguna media pembelajaran berbasis komputer di kalangan guru SMP Negeri I Salatiga. Penggunaan media pembelajaran berbasis komputer mendorong guru memanfaatkan komputer dalam mempermudah pekerjaannya khususnya dalam proses belajar mengajar. Penelitian ini menggunakan Technology Acceptance Model (TAM) untuk mengetahui faktor-faktor apa saja yang mempengaruhi penggunaan media pembelajaran komputer dengan menggunakan metode kuantitatif. Metode analisis menggunakan Part Least Square (PLS). Hasil dari penelitian ini adalah persepsi kemudahan (PEOU) mempengaruhi manfaat yang di rasakan (PU) dalam penggunaan komputer, manfaat yang dirasakan (PU) mempengaruhi sikap terhadap penggunaan (ATU) komputer, sikap terhadap penggunaan (ATU) mempengaruhi niat perilaku (BI) untuk menggunakan komputer, persepsi kemudahan (PEOU) mempengaruhi sikap terhadap penggunaan (ATU), dan persepsi manfaat (PU) mempengaruhi niat perilaku (BI) untuk menggunakan komputer.

Kata Kunci: *Media Pembelajaran Berbasis Komputer, Technology Acceptance Model, Part Least Square (PLS)*