



**UNIVERSITAS INDONESIA**

**PENGARUH PENERIMAAN TEKNOLOGI DENGAN  
KEGUNAAN WEB  
(Studi Kasus Portal Rumah Belajar  
<http://belajar.kemdikbud.go.id>)**

**TESIS**

**Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Magister Sains**

**M. HASAN CHABIBIE**

**1006744811**

**FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK  
PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI  
KEKHUSUSAN MANAJEMEN KOMUNIKASI  
JAKARTA  
JULI 2012**

# LEMBAR PENGESAHAN TESIS

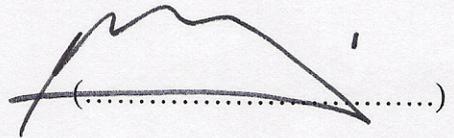
Nama : M.Hasan Chabibie  
NPM : 1006744811  
Judul Tesis : Pengaruh Penerimaan Teknologi dengan Kegunaan Web  
Studi Kasus Portal Rumah Belajar  
<http://belajar.kemdikbud.go.id>

Tesis ini telah dipertahankan dihadapan Sidang Penguji Tesis Program Studi Ilmu Komunikasi Program Pascasarjana Fakultas Ilmu Sosial & Ilmu Politik Universitas Indonesia pada **Senin, 2 Juli 2012** dan telah dinyatakan : **LULUS**

## TIM PENGUJI TESIS

Ketua Sidang :

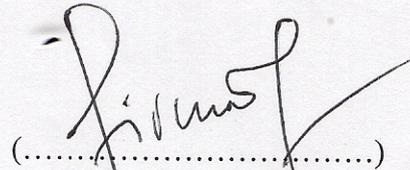
Dr. Udi Rusadi MS



(.....)

Sekretaris Sidang :

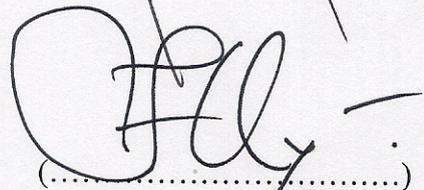
Ir.Firman Kurniawan Sutojo, M.Si



(.....)

Pembimbing :

Dr.Irwansyah, M.Si



(.....)

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kepada Allah SWT. Karena berkat karunia dan rahmat-Nya yang tiada terbilang penulis dapat menyusun dan menyelesaikan Tesis dengan baik meski dengan segala keterbatasan yang ada.

Tesis yang berjudul **Pengaruh Penerimaan Teknologi dengan Kegunaan Web Studi kasus Portal Rumah Belajar (<http://belajar.kemdikbud.go.id>)** ini disusun sebagai salah satu syarat yang harus dipenuhi guna memenuhi syarat kelulusan serta untuk memperoleh gelar *Magister Sains* pada Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Indonesia.

Dalam proses penulisan tesis ini, penulis menyadari bahwa tulisan ini jauh dari sempurna. Oleh karena itu, berbagai saran dan kritik membangun sangat penulis harapkan untuk memperbaiki segala ketidaksempurnaan itu.

Selama proses penulisan, Penulis telah menerima bimbingan, nasehat dan semangat dari berbagai pihak. Maka pada kesempatan ini, Penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Orang tua yang sangat kamu sayangi Dr.HM.Chabib Toha MA dan Dra.H.Machmudah AR yang tak kenal lelah memotivasi dan memberikan dorongan
2. Keluarga tercinta, istriku QurrotuAini S.Psi, anak-anak ku tersayang Fatiha Albi hasanati, Faizah Fakhrun Nisa dan Yahya Abdurrahman yang telah mewarnai hidupku siang dan malam
3. Dr.Irwansyah M.Si, selaku dosen pembimbing tesis yang dengan sabar melayani konsultasi penulis. Terimakasih atas arahan, bimbingan serta penjelasan yang diberikan kepada penulis untuk penyelesaian Tesis ini.
4. Dr. Pinckey Triputra, selaku ketua Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Indonesia yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti untuk melaksanakan tesis.
5. Prof. Dr. Sasa Djuarsa Senjaya selaku pembimbing akademik
6. Kepala Pustekkom Kemdikbud Dr.Ari Santoso DEA dan Kepala Bidang Multimedia dan Web Pustekkom Kemdikbud yang memberikan dorongan dan motivasi supaya segera menyelesaikan tugas akademis

7. Segenap sivilia akedemis MTs An Nahdhah sawangan, MA Darun Najah Ciledug dan Siswa siswi yang magang di Pustekkom Kemdikbud.
8. Teman diskusi tesis Wildanul hakim, Marolli Jeni, Galih Noor Abdillah, Prani Pramudita, Sari Ramadanty, Indro Wiyarno dan semua kawan-kawan yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu
9. Seluruh pihak yang telah banyak membantu penulis untuk menyelesaikan penulisan ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Semoga Tesis ini dapat bermanfaat bagi dunia pendidikan tinggi dalam bidang ilmu komunikasi di Indonesia. penulis berharap penelitian ini dapat memberikan kontribusi berarti yang berkaitan dengan media baru dan perkembangannya di masa yang akan datang.

Jakarta, 02 Juli 2012



M. Hasan Chabibie

**HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI  
TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

---

---

Sebagai sivitas akademik Universitas Indonesia, saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : M.Hasan Chabibie  
NPM : 1006744811  
Program Studi : Manajemen Komunikasi  
Departemen : Ilmu Komunikasi  
Fakultas : Ilmu Sosial dan Ilmu Politik  
Jenis Karya : Tesis

demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Indonesia **Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*)** atas karya ilmiah saya yang berjudul:

**Pengaruh Penerimaan Teknologi dengan Kegunaan Web  
Studi Kasus Portal Rumah Belajar (<http://belajar.kemdikbud.go.id>)**

beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Universitas Indonesia berhak menyimpan, mengalihmedia/format-kan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Jakarta  
Pada Tanggal : 2 Juli 2012

Yang Menyatakan



(M.Hasan Chabibie)

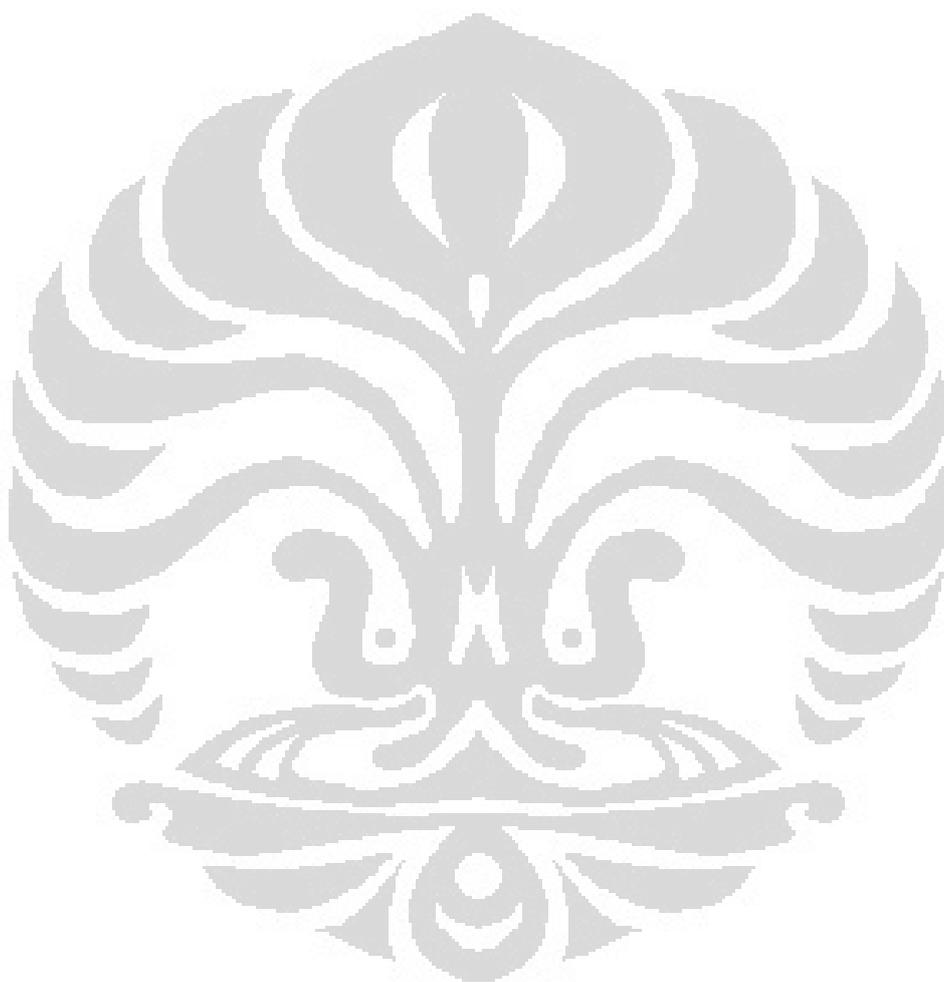
## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	i
<b>TANDA PERSETUJUAN PEMBIMBING TESIS</b> .....	ii
<b>LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS</b> .....	iii
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	iv
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	v
<b>LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH</b> .....	vii
<b>ABSTRAK</b> .....	viii
<b>ABSTRACT</b> .....	ix
<b>DAFTAR ISI</b> .....	x
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xiv
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xvi
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Perumusan Masalah .....	6
1.3 Tujuan Penelitian .....	8
1.4 Pembatasan Masalah .....	8
1.5 Manfaat Penelitian .....	9
1.6 Sistematika Penulisan .....	9
<b>BAB II KERANGKA KONSEPTUAL</b>	
2.1 TIK dan Media Pembelajaran .....	11
2.1.1 Pengertian TIK .....	11
2.1.2 Pengertian Media Pembelajaran .....	12
2.1.3 TIK dalam Media Pembelajaran .....	13
2.2 Penerimaan Informasi dalam Internet .....	17
2.2.1 Teori Penerimaan Informasi .....	17
2.3 Teori Informasi Richness .....	20
2.4 Penerimaan Teknologi dalam Internet .....	23
2.4.1 Teori Technological Acceptance Model (TAM) .....	23
2.4.2 Studi Kasus Penggunaan TAM .....	25
2.5 Web Usability .....	27

2.5.1 Pengertian Web Usability .....	27
2.5.2 Studi Kasus Penggunaan Web Usability.....	32
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN</b>	
3.1 Paradigma Positivistik.....	33
3.2 Pendekatan Kuantitatif.....	34
3.3 Metode Eksplanatif .....	34
3.4 Strategi Eksperimen .....	35
3.5 Populasi dan Sampel .....	36
3.5.1 Populasi.....	36
3.5.2 Sampel.....	37
3.6 Teknik Pengumpulan Data.....	37
3.7 Teknik Pengolahan Data .....	37
3.7.1 Instrumen .....	38
3.7.2 Variabel Penerimaan Informasi .....	38
3.7.3 Variabel Penerimaan Teknologi .....	39
3.7.4 Variabel Web Usability.....	40
3.7.5 Operasionalisasi Teori ke dalam Pertanyaan .....	41
3.7.6 Hipotesis .....	44
3.8 Teknik Penyajian Data .....	45
3.9 Teknik Analisis Data.....	46
(a) Validitas dan Reliabilitas .....	46
(b) Korelasi.....	47
(c) Regresi Logistik Biner .....	49
<b>BAB IV PROFIL PORTAL RUMAH BELAJAR</b>	
4.1 Sejarah dan Perkembangan Portal Rumah Belajar.....	52
4.2 Fitur dan Menu Portal Belajar.....	53
4.3 Penelitian Terkait Portal Belajar .....	56
4.4 Portal Pelajar sebagai <i>Branding</i> Dunia Maya Pembelajaran .....	58
<b>BAB V ANALISIS DAN PEMBAHASAN</b>	
5.1 Proses Penelitian .....	61
5.2 Deskripsi Responden.....	62
5.1.1 Asal Sekolah Responden.....	62

5.1.2 Pekerjaan Responden .....	63
5.1.3 Kelas Responden.....	64
5.1.4 Jenis Kelamin Responden .....	65
5.3 Uji Reliabilitas dan Validitas .....	66
5.4 Analisis Deskriptif .....	69
5.3.1 Perbandingan Media Pembelajaran On Line dan Off Line.....	70
5.3.2 Penilaian Responden terhadap 5 Menu di Portal Rumah Belajar .....	72
5.3.3 Variabel Web Usability pada Portal Rumah Belajar .....	73
5.3.4 Variabel Technological Acceptance Model (TAM) .....	76
5.3.5 Variabel Penerimaan Informasi pada Portal Rumah Belajar .....	77
5.5 Analisis Korelasi .....	78
5.4.1 Korelasi Keuntungan Relatif Terhadap Penerimaan Informasi .....	78
5.4.2 Korelasi Kerumitan Pengguna Terhadap Penerimaan Informasi.....	82
5.4.3 Korelasi Kemampuan Bisa Diujicoba Terhadap Penerimaan Informasi ....	83
5.4.4 Korelasi Kepercayaan Terhadap Penggunaan Teknologi Internet.....	85
5.4.5 Korelasi Sikap Terhadap Penggunaan Teknologi Internet .....	86
5.4.6 Korelasi Tujuan Terhadap Penggunaan Teknologi Internet .....	87
5.4.7 Korelasi Kemudahan terhadap Kepuasan Pengguna Portal Rumah Belajar .....	88
5.4.8 Korelasi <i>Customization</i> terhadap Tingkat Kebergunaan Portal Rumah Belajar .....	90
5.4.9 Korelasi <i>Download Delay</i> terhadap Tingkat Kebergunaan Portal Rumah Belajar .....	91
5.4.10 Korelasi <i>Content</i> terhadap Tingkat Kebergunaan Portal Rumah Belajar .....	92
5.4.11 Korelasi <i>Satisfaction</i> terhadap Tingkat Kebergunaan Portal Rumah Belajar .....	94
5.6 Analisis Regresi Logistik .....	96
5.7 Interpretasi Atas Regresi Logistik Biner.....	101
<b>BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN</b>	
6.1 Kesimpulan .....	107
6.2 Implikasi Teoritis .....	108

6.3 Implikasi Praktis .....	109
6.4 Keterbatasan Penelitian.....	109
6.5 Saran Penelitian.....	110
Daftar Pustaka .....	111



## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Penerimaan Teknologi.....	20
Tabel 2.2 Dimensi dan Indikator TAM.....	25
Tabel 3.1 Tabel Bobot Nilai Jawaban Responden .....	36
Tabel 5.1 Jumlah Responden Tiap Sekolah .....	63
Tabel 5.2 Pekerjaan Responden .....	64
Tabel 5.3 Kuota jumlah Responden Tiap Kelas .....	65
Tabel 5.4 Jenis Kelamin Reponden.....	66
Tabel 5.5 Uji Reliabilitas Web Usability .....	67
Tabel 5.6 Uji Reliabilitas Technological Acceptance.....	68
Tabel 5.7 Uji Reliabilitas Penerimaan Informasi .....	68
Tabel 5.8 Skor Pertanyaan Pembelajaran Biasa Dinilai Lebih Mudah .....	70
Tabel 5.9 Skor Pertanyaan Pembelajaran Media On Line Dinilai Lebih Mudah .....	71
Tabel 5.10 Skor Pertanyaan Lebih Memilih Pembelajaran Media On Line .....	71
Tabel 5.11 Skor Pertanyaan Penilaian Terhadap 5 Menu di Portal Rumah Belajar .....	73
Tabel 5.12 Skor Pertanyaan Penilaian Web Usability pada Portal Rumah Belajar .....	74
Tabel 5.13 Skor Pertanyaan Penilaian Web Usability pada Portal Rumah Belajar Berdasarkan Urutan.....	75
Tabel 5.14 Skor Pertanyaan Penerimaan Teknologi atau <i>Technological Acceptance Model</i> .....	76
Tabel 5.15 Skor Pertanyaan Penerimaan Informasi pada Portal Rumah Belajar.....	77
Tabel 5.16 Korelasi Manfaat Memakai Portal dengan Kerumitan Menggunakan Portal .....	79
Tabel 5.17 Korelasi Manfaat Memakai Portal Dengan Media Online Memudahkan Pemahaman .....	80
Tabel 5.18 Korelasi Manfaat Memakai Portal Dengan Media Online Memberi Nilai Tambah.....	81
Tabel 5.19 Korelasi Kerumitan Penggunaan Portal Dengan Media Online Memudahkan Pemahaman .....	82
Tabel 5.20 Korelasi Manfaat Memakai Portal dengan Media Online Memudahkan Pemahaman .....	84

Tabel 5.21 Korelasi Kepuasan Menu dan Tampilan dengan Keinginan untuk terus Mengakses Portal Rumah Belajar .....	85
Tabel 5.22 Korelasi Sikap TAM Dengan Kepercayaan TAM.....	86
Tabel 5.23 Korelasi Tujuan TAM Dengan Sikap TAM .....	88
Tabel 5.24 Korelasi Kemudahan Penggunaan Dengan kepuasan Penggunaan .....	89
Tabel 5.25 Korelasi <i>Customization</i> Dengan Manfaat Dari Portal.....	90
Tabel 5.26 Korelasi <i>Download Delay</i> Dengan Manfaat Dari Portal .....	92
Tabel 5.27 Korelasi <i>Content</i> Dengan Manfaat Dari Portal .....	93
Tabel 5.28 Korelasi Kepuasan Penggunaan Dengan Manfaat Dari Portal .....	94
Tabel 5.29 Ringkasan Hasil Uji Korelasi Tiap Variabel.....	95
Tabel 5.30 Summary .....	98
Tabel 5.31 Classification Table.....	98
Tabel 5.32 Variables In Equation.....	99
Tabel 5.33 Omnibus Tests of Model Coefficients .....	100
Tabel 5.34 Model Summary.....	100
Tabel 5.35 Classification Table.....	100
Tabel 5.36 Variables in the Equation.....	101

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Faktor Kepuasan Pengguna Website.....	31
Gambar 3.1 Model Analisa Regresi Berganda .....	50
Gambar 4.1 Konsep E-Learning .....	51
Gambar 4.2 Tampilan Awal Portal Rumah Belajar .....	53
Gambar 4.3 Desain Arsitektur Portal Belajar .....	57
Gambar 5.1 Diagram Jumlah Responden Tiap Sekolah .....	63
Gambar 5.2 Diagram Pekerjaan Responden .....	64
Gambar 5.3 Diagram Kuota jumlah Responden Tiap Kelas.....	65
Gambar 5.4 Diagram Jenis Kelamin Reponden.....	66
Gambar 5.5 Model Hubungan Regresi Terhadap Kepuasan Pengunaan Portal Rumah Belajar.....	97

**Nama : M.Hasan Chabibie**  
**NPM : 1006744811**  
**Peminatan : Komunikasi Korporasi**  
**Topik : Hubungan Antara Konten Interaktif Berbasis Web Dengan Web Usability**

Penggunaan internet di Indonesia terus bertambah dari waktu ke waktu. Ini seiring dengan makin mudah dan murah nya orang mengakses internet. Aliran dan pertukaran informasi lewat internet berlangsung begitu cepat dan massif. Pengguna internet dari berbagai kalangan terhubung langsung dengan beragam materi (content) pembelajaran yang tersedia. Proses pembelajaran yang terjadi di kelas juga menerima dampak yang signifikan dari perkembangan internet ini, konten pembelajaran yang dahulu hanya berasal dari sumber teks buku pelajaran, sekarang menjadi kian beragam dan bervariasi. Baik dari sisi format maupun media pendukung yang digunakan.

Portal rumah belajar merupakan media belajar berbasis internet (*on line*) yang dibangun secara khusus untuk memudahkan guru dan siswa mendapatkan bahan atau materi untuk kepentingan mengajar siswa. Portal ini bisa diakses melalui: <http://belajar.kemdikbud.go.id>. Berbeda dengan situs internet pada umumnya, portal rumah belajar ini lebih menekankan sisi interaktivitas antara pengguna yakni guru dan siswa dengan portal rumah belajar itu sendiri. Lewat portal rumah belajar, para guru dan siswa bisa mengakses bahan belajar, melakukan simulasi interaktif serta berkomunikasi dan berinteraksi antar komunitas pendidikan.

Tujuan dari penelitian ini yaitu mencari **Pengaruh Penerimaan teknologi dengan Kebergunaan Web** di Portal Rumah Belajar (<http://belajar.kemdibud.go.id>), dengan sasaran para guru dan siswa selaku praktisi akademis dan penyampai pesan pembelajaran di sekolah.

Kata kunci:

**Penerimaan Informasi, Penerimaan Teknologi, Web Usability, Kepuasan Penggunaan Portal Rumah Belajar**

**Nama** : M.Hasan Chabibie  
**NPM** : 1006744811  
**Study Program** : Postgraduate of Communication Study  
**Topic** : **The Relationship Between Web-Based Interactive Content With Web Usability**

Internet usage in Indonesia continue to grow over time. This along with the ease and cheapness of people accessing the internet. Flow and exchange of information via the Internet takes place so quickly and massively. Internet users from various groups connected directly with a variety of materials (content) of learning are available. Learning process that occurs in the classroom also received a significant impact of Internet development, the learning content that used to only come from the source text of the textbook, now become more diverse and varied. Both in terms of formats and media used support.

Portal home study is an internet-based learning media (on line) that was built specifically to facilitate teachers and students get the material or materials for the purpose of teaching students. This portal can be accessed via: <http://belajar.kemdiknas.go.id>. Unlike the internet sites in general, portal house this study emphasizes the interactivity between the users the teachers and students with learning portal house itself. Through the portal home learning, teachers and students can access learning materials, interactive simulation as well as communication and interaction between the educational community.

The purpose of this study is to look for relationships between web-based interactive content with the web portal usability in learning process (<http://belajar.kemdiknas.go.id>), targeting teachers as educators and teaching messenger.

Key words:

**Acceptance of Information, Technology Acceptance, Web Usability, Satisfaction Using Home Learning Portal**

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Pemanfaatan internet kini telah merambah berbagai aktivitas kehidupan. Tak terkecuali di dunia pendidikan. Pemanfaatan internet dalam pendidikan berdampak besar terhadap cara belajar-mengajar. Inilah yang kemudian memunculkan istilah *distance learning*, *e-learning*, hingga *e-education*. Huruf “e” di depan merupakan kependekan dari *electronic*. Hal ini menjelaskan bahwa aktivitas belajar serta pendidikan bisa dilakukan secara elektronik. Sarana utama untuk semua aktivitas tadi adalah internet. Kegiatan belajar-mengajar secara elektronik ini bisa dilakukan melalui sejumlah situs khusus yang dirancang untuk keperluan tersebut.

Pemanfaatan internet yang makin meluas dalam dunia pendidikan tidak bisa dilepaskan dari karakter dasar dari internet itu sendiri. Internet identik dengan interaktivitas dan bebas batas. Menurut pakar marketing Hermawan Kartajaya, interaktivitas inilah yang menjadikan internet tidak bisa ditandingi oleh medium-medium informasi lainnya (Hermawan Kartajaya 2003 : 783). Internet memungkinkan bagi hampir semua orang di belahan dunia manapun untuk saling berkomunikasi dengan cepat dan mudah (Riswandi 2010).

Keberadaan internet telah menjadikan banyak orang tak ubahnya hidup di kampung global (*global village*). Istilah *global village* ini dipopulerkan Marshall McLuhan dalam bukunya berjudul *Understanding Media* (1964). Dalam bukunya, McLuhan menjelaskan *global village* dimungkinkan terjadi ketika banyak orang:

*interconnected by an electronic nervous system, part of our popular culture well before it actually happened* (Marshall McLuhan 1964)

Internet dimanfaatkan untuk beragam keperluan. Mulai dari sekadar berselancar (*browsing*), mengobrol (*chatting*), mengunduh (*downloading*) data, gambar, lagu, hingga perangkat lunak, mengirim pesan melalui e-mail, hingga bermain *game on line*. Tidak hanya itu, internet juga menghubungkan banyak

orang ke dalam komunitas maya melalui media sosial (*social media*) seperti Facebook, Twitter, Friendster, dan lainnya.

Kehadiran internet harus diakui telah menawarkan hal baru dalam aktivitas pendidikan. Internet menggeser pandangan konvensional dalam kegiatan belajar-mengajar. Guru dan murid kini tidak harus bertemu langsung. Sebab, ada fitur *e-learning* atau *e-education*. Penggunaan kedua fitur tersebut makin marak seiring makin luasnya kesadaran guru maupun pengelola sekolah untuk mengoptimalkan pemanfaatan internet. Di tingkat yang lebih dasar misalnya, para siswa kini tidak harus mendatangi perpustakaan untuk mendapatkan bahan bacaan. Berkat jasa besar dari mesin pencari (*search engine*) seperti Google, para siswa cukup berselancar untuk mendapatkan beragam informasi melalui internet. Inilah yang kemudian mendorong munculnya *e-education*.

Salah satu kekuatan dunia maya (internet) yakni mampu menghadirkan pola pembelajaran yang berbasis aneka sumber (*resource base learning*). Hal itu dimungkinkan karena internet merupakan media yang multi bidang sekaligus multi tujuan (*purposes*). Untuk keperluan pendidikan, pemanfaatan internet bisa menjadi pintu masuk (*access point*) untuk mempercepat sekaligus memperluas akses pendidikan sepanjang tersedianya koneksi internet yang memadai.

Dengan pertumbuhan internet yang pesat, Khan dalam Isjoni menyatakan bahwa web telah menjadi suatu medium belajar mengajar jarak jauh yang penuh daya, interaktif, dinamis, ekonomis dan demokratis. Web menyediakan suatu kesempatan mengembangkan pembelajaran dan pelatihan yang sesuai tuntutan dan berorientasi pada yang belajar (*learner centered*). Web juga merupakan representasi suatu paradigma baru mengenai pembelajaran terutama bagaimana pembelajaran diorganisasikan dan disajikan (Isjoni 2007 : 16).

Pemanfaatan internet untuk pendidikan menjadi kian relevan manakala kita memandang potret pendidikan di Indonesia. Realitas yang ada menunjukkan, akses masyarakat ke episentrum pengetahuan belum merata, di mana:

- Masih banyak anak usia sekolah (7-12 tahun) yang belum dapat menikmati pendidikan dasar 9 tahun (di bawah 80%),
- Tidak meratanya penyebaran sarana dan prasarana pendidikan/ sekolah (belum terjangkau infrastruktur listrik ataupun telekomunikasi),
- Tidak seragamnya dan masih rendahnya mutu pendidikan di setiap jenjang sekolah (nilai UN dan tingkat kelulusan UN masih rendah),
- Rendahnya persentase jumlah pendidik yang memenuhi standar (27%), dan
- Rendahnya tingkat pemanfaatan serta optimalisasi teknologi informasi dan komunikasi (TIK) di sekolah (Karisma 2011)

Guna mengurangi kesenjangan pendidikan (*educational divide*) tersebut, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemdikbud) terus melakukan sejumlah inisiasi dan inovasi guna memperbaiki mutu pendidikan nasional. Salah satunya melalui pengembangan portal rumah belajar. Portal ini bisa diakses di: <http://belajar.kemdiknas.go.id>. Portal belajar hadir untuk mengatasi kesenjangan digital, khususnya dalam penyediaan konten yang berkualitas. Diharapkan nantinya, masing-masing pengajar dapat memperoleh akses bahan ajar yang bermutu dan berkualitas. Di sini, portal rumah belajar juga berupaya memberikan solusi dengan menyajikan konten pembelajaran yang interaktif, sehingga para peserta didik dan masyarakat diharapkan mampu menikmati sajian konten dunia maya yang menarik sehingga menambah minat mereka terhadap proses pembelajaran.

Langkah Kementerian Pendidikan Nasional membangun portal rumah belajar ini tidak lepas dari dinamika dunia pendidikan yang menuntut pengembangan media pembelajaran yang multiakses, cepat, berbiaya murah, serta mampu menghubungkan banyak orang. Untuk itulah, pembangunan portal rumah belajar dirancang dengan sejumlah kelebihan yaitu:

- Menyediakan fasilitas belajar baik bagi siswa maupun bagi guru.

- Memiliki berbagai media pembelajaran multimedia berupa: teks, grafis, foto, video, audio, dan animasi.
- Menyediakan kumpulan soal yang lengkap baik untuk latihan maupun *try out* ujian.
- Guru dapat memodifikasi dan mereproduksi rancangan pembelajaran dan materi pembelajaran.
- Siswa dapat mengembangkan jaringan komunikasi dan kreativitas.

Sebagai media belajar berbasis on line, portal rumah belajar didesain untuk memudahkan lalu lintas aktivitas para penggunanya. Terdapat 3 (tiga) fasilitas yang bisa diakses oleh para guru dan siswa, yaitu:

- Rancangan Pembelajaran
- Bahan Belajar
- Forum Interaktivitas Belajar
- Bank Soal

Pada menu Rancangan Pembelajaran, guru dapat mengunduh (*download*) dan mengunggah (*upload*) materi rancangan pelaksanaan pembelajaran (RPP). Untuk menu Bahan Belajar, guru dapat mengunduh multimedia pembelajaran seperti: materi pokok, modul on line, animasi, simulasi, video, audio, dan buku elektronik. Tidak hanya itu, menu Bahan Belajar juga menyediakan katalog multimedia pembelajaran yang terdiri dari: teks, grafis, foto, video, audio, dan animasi. Sementara itu, pada menu Forum Interaktivitas Belajar, para guru dan siswa bisa saling terhubung ke dalam forum yang terpilah menjadi: forum guru mata pelajaran, forum siswa, forum bimbingan belajar baik sinkronus maupun asinkronus. Pada menu Bank Soal, para guru dan siswa bisa mengakses sarana evaluasi belajar yang berisi kumpulan soal. Kumpulan soal ini terbagi ke dalam dua kategori:

- a. Soal-soal latihan interaktif di mana siswa dapat memilih materi atau topik tertentu yang diminatinya.
- b. Soal-soal ujian atau *try out* sesuai dengan bidang studi.

Sebagai media berbasis TIK, portal rumah belajar memiliki sejumlah kelebihan untuk menunjang aktivitas belajar mengajar. Meski demikian, diperlukan riset yang memadai untuk mendukung asumsi tersebut. Sebab, sebagus apapun sajian portal rumah belajar, akan menjadi kurang obyektif jika hanya dinilai secara internal oleh pengelolanya.

Sebagaimana dijelaskan oleh Jacob Nielsen *web usability* merupakan salah satu faktor penting dalam mengembangkan sebuah web. Pengembang harus memahami prinsip-prinsip *usability* sebelum mengimplementasikannya pada sebuah web. *Usability* adalah sebuah atribut kualitas yang menilai tingkat kemudahan *user interface* untuk digunakan. *Usability* juga mengacu kepada metode untuk meningkatkan kemudahan penggunaan selama proses perancangan. *Usability* didefinisikan melalui 5 (lima) komponen, yaitu:

a. *Learnability*

*Learnability* menjelaskan tingkat kemudahan pengguna untuk memenuhi *task-task* dasar ketika pertama kali mereka melihat/menggunakan hasil perancangan.

b. *Efficiency*

*Efficiency* menjelaskan tingkat kecepatan pengguna dalam menyelesaikan *task-task* setelah mereka mempelajari hasil perancangan.

c. *Memorability*

*Memorability* menjelaskan tingkat kemudahan pengguna dalam menggunakan rancangan dengan baik, setelah beberapa lama tidak menggunakannya.

d. *Errors*

*Errors* menjelaskan jumlah *error* yang dilakukan oleh pengguna, tingkat kejengkelan terhadap *error* dan cara memperbaiki *error*.

e. *Satisfaction*

*Satisfaction* menjelaskan tingkat kepuasan pengguna dalam menggunakan rancangan. Sebuah web dengan *usability* yang buruk akan ditinggalkan oleh penggunanya. Berikut ini adalah kondisi yang akan membuat pengguna meninggalkan sebuah web:

- Web sulit digunakan.

- *Homepage* tidak menjelaskan tentang apa yang ditawarkan oleh perusahaan dan apa saja yang dapat dilakukan oleh pengguna pada web tersebut.
- Pengguna mendapatkan adanya kesalahan pada web.
- Informasi web sulit dibaca dan tidak mampu menjawab pertanyaan-pertanyaan pengguna (Jakob Nielsen 2006)

Sementara itu, dari sisi teori *technological acceptance model* (TAM), penelitian ini akan berupaya mengetahui faktor-faktor mana yang paling berpengaruh terhadap pengguna pada saat mengakses portal rumah belajar. Teori TAM, seperti dikemukakan oleh Davis dalam Khosrow-Pour, - menganggap bahwa tingkat penggunaan nyata atau penerimaan pemakai atas teknologi dipengaruhi oleh faktor-faktor yaitu faktor eksternal, persepsi kegunaan, persepsi kemudahan penggunaan, sikap maupun niat untuk menggunakannya. Faktor-faktor tersebut saling berkaitan antara satu dengan yang lainnya.

## 1.2 Perumusan Masalah

Penelitian ini berupaya melihat hubungan atau korelasi sejumlah dimensi antarvariabel yang diteliti. Selain itu, juga melihat pengaruh dua variabel independen yakni penerimaan teknologi dan penerimaan informasi terhadap variabel dependen berupa kebergunaan web atau *web usability*. Pada tahap uji korelasi, peneliti melakukan uji korelasi antardimensi dalam satu variabel serta uji korelasi antardimensi yang berasal dari variabel yang berbeda. Uji korelasi yang dilakukan berdasarkan hipotesis penelitian yang sudah ditentukan peneliti. Rumusan masalah untuk uji korelasi adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengaruh faktor keuntungan relatif terhadap penerimaan informasi yang di portal Rumah Belajar?
2. Bagaimana pengaruh faktor kompleksitas atau kerumitan terhadap penerimaan informasi dari portal Rumah Belajar?

3. Bagaimana pengaruh faktor kemampuan untuk bisa diujicoba (trialability) terhadap penerimaan informasi dari portal Rumah Belajar?
4. Bagaimana pengaruh faktor kepercayaan terhadap penerimaan teknologi internet melalui portal Rumah Belajar?
5. Bagaimana pengaruh faktor sikap terhadap penerimaan teknologi internet melalui portal Rumah Belajar?
6. Bagaimana pengaruh faktor tujuan terhadap penerimaan teknologi internet melalui portal Rumah Belajar?
7. Bagaimana pengaruh kemudahan terhadap tingkat kepuasan pengguna portal Rumah Belajar?
8. Bagaimana pengaruh *customization* terhadap tingkat kebergunaan portal Rumah Belajar?
9. Bagaimana pengaruh *download delay* terhadap tingkat kebergunaan portal Rumah Belajar?
10. Bagaimana pengaruh *content* terhadap tingkat kebergunaan portal Rumah Belajar?
11. Bagaimana pengaruh *satisfaction* terhadap tingkat kebergunaan portal Rumah Belajar?

Setelah melakukan uji korelasi, peneliti selanjutnya melakukan uji regresi logistik biner. Uji ini dilakukan untuk melihat pengaruh variabel dua independen terhadap variabel dependen. Dua variabel independen yang dimaksud adalah penerimaan teknologi atau *technological acceptance model* (TAM) dan penerimaan informasi. Adapun variabel dependennya adalah kebergunaan web atau *web usability*. Rumusan penelitian dalam uji regresi ini sebagai berikut:

12. Bagaimana pengaruh variabel penerimaan teknologi atau *technological acceptance model* (TAM) dan penerimaan informasi terhadap variabel kebergunaan web atau *web usability* di mata responden?

### 1.3 Tujuan Penelitian

Dengan mengacu pada perumusan masalah maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Mengetahui perbedaan penerimaan teknologi pada media pembelajaran *on line* dengan media pembelajaran *off line*.
2. Mengetahui penerimaan teknologi media portal rumah belajar.
3. Mengetahui bagaimana penerimaan informasi terhadap media Portal Rumah Belajar.
4. Mengetahui *web usability* pada media portal rumah belajar.
5. Mengetahui hubungan penerimaan informasi dan penerimaan teknologi pada Portal Rumah Belajar.
6. Mengetahui hubungan penerimaan informasi dan *web usability* pada portal rumah belajar.
7. Mengetahui hubungan penerimaan teknologi dan *web usability* pada portal rumah belajar.
8. Mengetahui variabel independen yang berpengaruh terhadap tingkat kepuasan penggunaan portal Rumah Belajar.

### 1.4 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi persoalan di atas, diperlukan adanya batasan masalah yang bertujuan untuk mendapatkan kedalaman pada saat penarikan kesimpulan yang sesuai dengan sasaran dan tujuan penelitian. Adapun pembatasan masalah dalam penelitian ini adalah:

- Konten interaktif yang diteliti berasal dari situs <http://belajar.kemdiknas.go.id> dan secara khusus akan meneliti pemanfaatan situs ini untuk pembelajaran mata pelajaran IPA di jenjang SMP.

- Populasi dan sampel pada penelitian ini terbatas pada siswa SMP dan sederajat, SMA dan sederajat, SMK, serta guru yang dipilih sesuai pertimbangan peneliti.

## 1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Secara akademis, penelitian ini bisa memberikan kontribusi pengetahuan bidang komunikasi khususnya tentang dampak pemanfaatan internet sebagai media belajar mengajar on line.
2. Secara praktis, penelitian bisa menjadi bahan masukan bagi Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemdikbud) dalam meningkatkan kualitas layanan *e-learning* dan *e-education* yang disediakan di portal Rumah Belajar.

## 1.6 Sistematika Penulisan

### 1. BAB I Pendahuluan

Bab ini berisi latar belakang yang menjadi dasar pemaparan mengenai alasan dilakukannya penelitian ini kemudian diikuti dengan penjabaran mengenai rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian baik secara akademis maupun praktis serta sistematika penulisan.

### 2. BAB II Kajian Pustaka

Bab ini berisi penjelasan mengenai beberapa teori dan konsep yang menjadi dasar dan alat analisis dalam penelitian ini.

### 3. BAB III Metodologi Penelitian

Bab ini menjabarkan tentang paradigma dan metode yang digunakan dalam penelitian ini. Penjabaran juga mencakup, narasumber yang diwawancarai, teknik pengumpulan data primer maupun sekunder, teknik analisis data, serta waktu, dan lokasi penelitian.

#### **4. BAB IV Profil Portal Belajar**

Pada bab ini menjelaskan tentang portal belajar, dari mulai latar belakang, sejarah lahirnya , menu dan fitur nya sampai dengan rencana pengembangannya ke depan.

#### **5. BAB IV Analisis dan Pembahasan**

Bab ini menjelaskan mengenai data yang didapatkan di lapangan beserta pembahasannya yang akan dikaitkan dengan teori yang dipakai penulis.

#### **6. BAB V Kesimpulan dan Rekomendasi**

Kesimpulan yang akan menjadi jawaban dari rumusan masalah dan tujuan penelitian ini akan dirangkum secara singkat di dalam bab ini dan juga penjabaran mengenai saran akademis dan praktis untuk kemajuan yang lebih baik.

## **BAB 2**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **2.1. TIK dan Media Pembelajaran**

##### **2.1.1. Pengertian TIK**

Istilah teknologi informasi dan komunikasi merujuk pada pengertian awalnya dalam bahasa Inggris yang berasal dari istilah *information and communication technology* atau biasa disingkat ICT. Teknologi informasi dan komunikasi atau biasa disingkat dengan TIK merupakan payung besar terminologi yang mencakup seluruh peralatan teknis untuk memproses dan menyampaikan informasi. TIK mencakup dua aspek yaitu: teknologi informasi dan teknologi komunikasi. Teknologi informasi meliputi segala hal yang berkaitan dengan proses, penggunaan sebagai alat bantu, manipulasi, dan pengelolaan informasi. Sedangkan teknologi komunikasi adalah segala sesuatu yang berkaitan dengan penggunaan alat bantu untuk memproses dan mentransfer data dari perangkat yang satu ke lainnya. Oleh karena itu, teknologi informasi dan teknologi komunikasi adalah dua buah konsep yang tidak terpisahkan.

Jadi, teknologi informasi dan komunikasi mengandung pengertian luas yaitu segala kegiatan yang terkait dengan pemrosesan, manipulasi, pengelolaan, pemindahan informasi antar media. Istilah TIK sendiri muncul setelah adanya perpaduan antara teknologi komputer (baik perangkat keras maupun perangkat lunak) dengan teknologi komunikasi pada pertengahan abad ke-20. Perpaduan kedua teknologi tersebut berkembang pesat melampaui bidang teknologi lainnya. Hingga awal abad ke-21 TIK masih terus mengalami berbagai perubahan dan belum terlihat titik jenuhnya.

### **2.1.2. Pengertian Media Pembelajaran**

Istilah media berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari medium. Secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Pengertian umumnya adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan informasi dari sumber informasi kepada penerima informasi. Media menurut AECT adalah segala sesuatu yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan. Sedangkan Gagne mengartikan media sebagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang mereka untuk belajar. Briggs mengartikan media sebagai alat untuk memberikan perangsang bagi siswa agar terjadi proses belajar

Istilah pembelajaran lebih menggambarkan usaha guru untuk membuat belajar para siswanya. Kegiatan pembelajaran tidak akan berarti jika tidak menghasilkan kegiatan belajar pada para siswanya. Kegiatan belajar hanya akan berhasil jika si belajar secara aktif mengalami sendiri proses belajar. Seorang guru tidak dapat mewakili belajar siswanya. Seorang siswa belum dapat dikatakan telah belajar hanya karena ia sedang berada dalam satu ruangan dengan guru yang sedang mengajar.

Pekerjaan mengajar tidak selalu harus diartikan sebagai kegiatan menyajikan materi pelajaran. Meskipun penyajian materi pelajaran memang merupakan bagian dari kegiatan pembelajaran, tetapi bukanlah satu-satunya. Masih banyak cara lain yang dapat dilakukan guru untuk membuat siswa belajar. Peran yang seharusnya dilakukan guru adalah mengusahakan agar setiap siswa dapat berinteraksi secara aktif dengan berbagai sumber belajar yang ada.

Media pembelajaran adalah media yang digunakan dalam pembelajaran, yaitu meliputi alat bantu guru dalam mengajar serta sarana pembawa pesan dari sumber belajar ke penerima pesan belajar (siswa). Sebagai penyaji dan penyalur pesan, media belajar dalam hal-hal tertentu bisa mewakili guru menyajikan informasi belajar kepada siswa. Jika program media itu didesain dan dikembangkan secara baik, maka fungsi itu akan dapat

diperankan oleh media meskipun tanpa keberadaan guru (Ardiani Mustikasari 2008).

### 2.1.3. TIK dalam Media Pembelajaran

Pemanfaatan TIK dalam pembelajaran di Indonesia telah memiliki sejarah yang cukup panjang. Inisiatif menyelenggarakan siaran radio pendidikan dan televisi pendidikan merupakan upaya melakukan penyebaran informasi ke satuan-satuan pendidikan yang tersebar di seluruh nusantara. Hal ini adalah wujud dari kesadaran untuk mengoptimalkan pendayagunaan teknologi dalam membantu proses pembelajaran masyarakat. Kelemahan utama siaran radio maupun televisi pendidikan adalah tidak adanya *feedback* yang seketika. Siaran bersifat searah yaitu dari narasumber atau fasilitator kepada pembelajar.

Kehadiran komputer dengan kemampuannya mengolah dan menyajikan tayangan multimedia (teks, grafis, gambar, suara, dan gambar bergerak) memberikan peluang baru untuk mengatasi kelemahan yang tidak dimiliki siaran radio dan televisi. Bila televisi hanya mampu memberikan informasi searah (terlebih jika materi tayangannya adalah materi hasil rekaman), pembelajaran berbasis teknologi internet memberikan peluang berinteraksi baik secara sinkron (*real time*) maupun asinkron (*delayed*).

Pembelajaran berbasis internet memungkinkan terjadinya pembelajaran secara sinkron dengan keunggulan utama bahwa pembelajar maupun fasilitator tidak harus berada di satu tempat yang sama. Pemanfaatan teknologi video conference yang dijalankan dengan menggunakan teknologi Internet memungkinkan pembelajar berada di mana saja sepanjang terhubung ke jaringan komputer. Selain aplikasi unggulan seperti itu, beberapa peluang lain yang lebih sederhana dan lebih murah juga dapat dikembangkan sejalan dengan kemajuan TIK saat ini.

Indonesia pernah menggunakan istilah telematika (*telematics*) untuk arti yang kurang lebih sama dengan istilah TIK yang banyak digunakan saat ini. Menurut Encarta Dictionary, *telematics* diartikan sebagai gabungan antara *telecommunication* dengan *informatics* atau perpaduan antara

telekomunikasi dengan informatika. Padahal sebelumnya, kata itu bermakna *science of data transmission*. Harus diakui, pengolahan informasi dan pendistribusiannya melalui jaringan telekomunikasi membuka banyak peluang untuk dimanfaatkan di berbagai bidang kehidupan manusia, termasuk salah satunya bidang pendidikan. Ide untuk menggunakan mesin-belajar, membuat simulasi proses-proses yang rumit, animasi proses-proses yang sulit dideskripsikan sangat menarik minat praktisi pembelajaran. Terlebih, kendala waktu dan tempat untuk melayani pembelajaran bisa diatasi dengan memanfaatkan TIK. Sejalan dengan itu mulailah bermunculan berbagai jargon berawalan *e*, mulai dari *e-book*, *e-learning*, *e-laboratory*, *e-education*, *e-library*, dan sebagainya. Awalan *e* bermakna *electronics* yang secara implisit diartikan berdasar teknologi elektronika digital.

Elektronisasi atau digitalisasi aktivitas belajar-mengajar ini makin meluas seiring makin mudah dan murahinya koneksi internet di Indonesia. Era “melek internet” baik di kalangan pendidik maupun siswa secara langsung ikut mendorong popularitas kegiatan pendidikan secara elektronik atau *e-education* atau yang biasa disebut juga dengan *e-learning*. Beragam definisi dapat ditemukan untuk *e-learning*. Victoria L. Tinio, misalnya, menyatakan bahwa *e-learning* meliputi pembelajaran pada semua tingkatan, formal maupun nonformal, yang menggunakan jaringan komputer (intranet maupun ekstranet) untuk pengantaran bahan ajar, interaksi, dan/atau fasilitasi. Untuk pembelajaran yang sebagian prosesnya berlangsung dengan bantuan jaringan internet sering disebut sebagai *online learning*.

*Working paper* SEAMOLEC mendefinisikan *e-learning* sebagai pembelajaran melalui jasa elektronik. Meski ada beragam definisi, namun pada dasarnya disetujui bahwa *e-learning* adalah pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi elektronik sebagai sarana penyajian dan distribusi informasi. Dalam definisi tersebut tercakup siaran radio maupun televisi pendidikan sebagai salah satu bentuk *e-learning*. Meskipun radio dan televisi pendidikan adalah salah satu bentuk *e-learning*, pada umumnya disepakati bahwa *e-learning* mencapai bentuk puncaknya setelah bersinergi dengan teknologi internet. *Internet-based learning* atau *web-based learning* dalam

bentuk paling sederhana adalah website yang dimanfaatkan untuk menyajikan materi-materi pembelajaran. Cara ini memungkinkan pembelajar mengakses sumber belajar yang disediakan oleh narasumber atau fasilitator kapanpun dikehendaki. Bila diperlukan dapat pula disediakan mailing list khusus untuk situs pembelajaran tersebut yang berfungsi sebagai forum diskusi. Fasilitas e-learning yang lengkap disediakan oleh perangkat lunak khusus yang disebut perangkat lunak pengelola pembelajaran atau LMS (*learning management system*). LMS mutakhir berjalan berbasis teknologi internet sehingga dapat diakses dari manapun selama tersedia akses ke internet. Fasilitas yang disediakan meliputi pengelolaan siswa atau peserta didik, pengelolaan materi pembelajaran, pengelolaan proses pembelajaran termasuk pengelolaan evaluasi pembelajaran serta pengelolaan komunikasi antara pembelajar dengan fasilitator-fasilitatornya. Fasilitas ini memungkinkan kegiatan belajar dikelola tanpa adanya tatap muka langsung di antara pihak-pihak yang terlibat (administrator, fasilitator, peserta didik atau pembelajar). Kehadiran pihak-pihak yang terlibat diwakili oleh *e-mail*, kanal *chatting*, atau melalui *video conference*.

Penemuan teknologi internet seolah mewujudkan konsep yang dikemukakan oleh McLuhan padatahun 1960-an lalu tentang *global village*. Istilah *global village* merupakan gambaran kondisi dunia yang saling terhubung oleh teknologi komunikasi tanpa ada sekat-sekat geografis, keterpisahan jarak, sehingga dunia seakan menjadi suatu perkampungan besar. Keberadaan internet saat ini telah menyatukan heterogenitas umat manusia di seluruh dunia dalam suatu jaringan komunikasi global. Dengan teknologi internet, jarak ribuan kilometer ataupun perbedaan waktu tidak lagi menjadi halangan untuk berkomunikasi dan menjalin interaksi. (Priyatna dan Ardianto, 2008: 170).

Pendayagunaan teknologi internet dalam komunikasi massa saat ini telah membawa banyak perubahan fundamental pada fungsi dan sistem media massa konvensional. Media massa saat ini mengalami desentralisasi fungsi yang mana institusi media bukan menjadi satu-satunya tumpuan masyarakat untuk memenuhi kebutuhan terhadap informasi. Teknologi internet yang

mengandalkan sistem jaringan tidak terentral telah memungkinkan semua orang dengan secara interaktif, mencari, mendapat, menyimpan, memproses, membuat dan juga sekaligus mempublikasikan informasi. Internet seolah menjadi kekuatan media massa modern, yang mana kebebasan, interaktivitas, fleksibilitas dan desentralisasi menjadi pilar-pilar utamanya. (Priyatna dan Ardianto, 2008: 169)

Sistem Internet memungkinkan komunikasi berlangsung baik secara langsung, misalnya *chatting*, maupun tidak langsung seperti aplikasi *e-mail*. Selain itu, juga tersedia aplikasi Web yang dapat menayangkan profil, sapaan, pesan dan penjelasan serta respon sosial dari pihak perusahaan kepada para publiknya. (Simandjuntak, 2003:189-190). Inilah yang kemudian menjadikan internet sebagai media yang memiliki sejumlah karakteristik yaitu:

- a. Bersifat *convergent*, yakni menyatukan media komunikasi dalam bentuk digital dan elektronik yang didorong oleh teknologi komputer dan diperkuat oleh teknologi jejaring.
- b. Pengiriman yang cepat, karena terjadinya proses digitalisasi.
- c. Adanya interaktivitas yang merupakan komunikasi dua arah antara sumber dengan penerima (komunikasi banyak arah antar sejumlah sumber dan penerima)
- d. Tidak terikat waktu terbit (dapat di up-date setiap waktu, dengan meng up-load berita)
- e. Ruang elektronik yang disediakan lebih luas dan hampir tidak terbatas
- f. Berpusat pada pembaca (*reader centric*), sehingga media interaktif memberi peluang bagi setiap pengguna untuk mengambil informasi yang relevan bagi dirinya. (Simandjuntak, 2003 : 145)

Mengutip Suparman, dkk., (1999) dalam Komunikasi Melalui Komputer (*Computer-Mediated Communication*), sejak 1970-an sampai dengan 1993 jejaring komputer (*computer network*) telah menyebar ke

seluruh dunia sehingga diperkirakan ada 20 juta orang yang berkomunikasi mengenai pendidikan, bisnis dan rekreasi lewat jaringan ini. Kesemuanya ini terjadi karena pertumbuhan yang pesat dari jejaring komunikasi, kemudahan akses melalui telepon atau modem, dan makin banyak komputer pribadi yang dimiliki oleh perusahaan atau perorangan karena harga unit komputer makin terjangkau. Pertukaran informasi yang dimungkinkan karena adanya perangkat lunak pada jejaring komputer ini biasanya berbentuk email (*electronic mail*), *group conferencing* dan sistem pesan interaktif, database dan pembelajaran berbantuan komputer. Komunikasi lewat jejaring komputer ini disebut sistem *on line*.

Komunikasi dengan sistem *on line* ini cocok untuk siswa yang telah mampu mengarahkan dirinya sendiri, senang berkelompok, mampu dibidang teknik serta memiliki motivasi diri tinggi. Lingkungan belajar yang cocok untuk on-line sistem ini adalah kuliah seminar untuk kelas yang lebih tinggi; ukuran kelas yang dapat dikelola, siswa sudah cukup kenal dengan isi yang akan dibahas, dan hubungan pengajar dan siswa yang lebih dekat. (Pannen, dkk., 1999: 113)

## **2.2. Penerimaan Informasi dalam Internet**

### **2.2.1. Teori Penerimaan Informasi**

Studi tentang penerimaan informasi melalui teknologi informasi dan komunikasi seperti internet berupaya untuk menjelaskan kemauan kelompok pengguna untuk memanfaatkan teknologi informasi guna mendukung pengerjaan tugas. Para pelopor teori penerimaan informasi tidak mempertimbangkan aspek pemanfaatan teknologi secara terencana atau tidak terencana. Namun lebih banyak mengkaji faktor-faktor yang mempengaruhi adopsi teknologi sesuai keinginan pengguna yang memiliki beberapa tingkat pilihan.

Literatur tentang penerimaan informasi ini memiliki cakupan yang luas. Yakni, mencakup studi kasus atas penerimaan teknologi hingga karakteristik psikologi individual terhadap orang yang menerima (acceptor) maupun orang yang menolak (resistor). Literatur yang ada juga menjelaskan beberapa pemahaman tentang apa saja yang membuat pengguna menerima atau menolak sebuah sistem. Untuk saat ini, studi tentang penerimaan informasi berupaya mengungkap:

- bukti-bukti tentang karakteristik teknologi yang diterima;
- bukti-bukti tentang karakteristik pengguna yang menerima atau menolak sebuah aplikasi teknologi.

Merujuk pada penjelasan Rogers (1995), dalam teori difusi dan inovasi, terdapat 5 (lima) karakteristik yang menentukan penerimaan terhadap sebuah teknologi, yaitu:

- Keuntungan relatif, yakni manfaat lebih sebuah teknologi dalam bentuk perbaikan sesuai dengan alat yang tersedia pada teknologi tersebut;
- Kompatibilitas atau kecocokan, yakni konsistensi penggunaan teknologi terhadap praktik sosial dan norma di kalangan pengguna;
- Kompleksitas atau kerumitan, yakni kemudahan untuk menggunakan dan mempelajari;
- Kemampuan untuk bisa diujicoba (trialability), yakni peluang bagi pengguna untuk mencoba sebuah inovasi sebelum memutuskan untuk menggunakannya;
- Kemampuan untuk diobservasi, yakni kejelasan terhadap nilai tambah dari penggunaan sebuah teknologi

Dari kelima karakteristik di atas, Rogers menilai 3 karakteristik yang paling berpengaruh terhadap penerimaan sebuah teknologi yakni: keuntungan relatif, kompatibilitas, serta tingkat kompleksitasnya (Andrew Dillon, 2010).

Sejumlah peneliti juga berupaya mengidentifikasi variabel psikologi yang membedakan jenis pengguna yang menerima atau menolak teknologi. Dalam penelitian yang bersifat meta-analisis, Alavi and Joachimsthaler

(1992) meyakini adanya faktor-faktor penentu yang paling relevan di kalangan pengguna terhadap penerimaan teknologi yakni: aspek kognitif, kepribadian, demografi, variabel situasi pengguna. Penjelasan tentang faktor-faktor ini bisa dilihat pada tabel berikut:

Faktor	Penjelasan
Aspek kognitif	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Melihat karakteristik individu dalam memproses dan menggunakan informasi.</li> <li>▪ Melihat cara individu memproses informasi melalui pola yang tetap.</li> <li>▪ Melihat cara individu mengelola rangsangan yang masuk dan memformulasikan respon.</li> <li>▪ Memprediksi perilaku pengguna terhadap teknologi yang dinilai handal (<i>reliable</i>).</li> </ul>
Kepribadian	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Keinginan untuk mencapai sesuatu.</li> <li>▪ Tingkat penolakan.</li> <li>▪ Kendali tempat (<i>locus of control</i>).</li> <li>▪ Kecenderungan dalam mengambil risiko.</li> </ul>
Demografi	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Melihat pada aspek umur</li> <li>▪ Melihat tingkat pendidikan.</li> <li>▪ Diketahui, tingkat pendidikan yang lebih tinggi dengan usia yang lebih muda berpengaruh positif terhadap penggunaan teknologi meskipun tingkat hubungannya lemah.</li> <li>▪ Penggabungan variabel demografi dengan improvisasi pengetahuan kontekstual yang bersifat substantif seperti pelatihan, pengalaman, dan keterlibatan pengguna ternyata memiliki berkorelasi positif dengan penerimaan teknologi baru.</li> </ul>

Situasi Pegguna	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Inovator</li> <li>▪ Pegguna tingkat pemula (<i>early adaptor</i>)</li> <li>▪ Pegguna yang beranjak dewasa (<i>early majority</i>)</li> <li>▪ Pegguna berusia dewasa (<i>late majority</i>)</li> <li>▪ Pegguna yang ketinggalan teknologi (<i>laggard</i>)</li> </ul>
--------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

**Tabel 2.1. Penjelasan Faktor-faktor yang Mempengaruhi Penerimaan Teknologi. Disarikan dari Rogers (1995) dan Alavi and Joachimsthaler (1992) dalam Andrew Dillon (2010)**

### 2.3. Teori Information Richness

Teori kekayaan informasi dalam sebuah organisasi (Information Richness Theory atau IRT) diperkenalkan oleh Daft dan Lengel (1986) untuk menjawab pertanyaan, “mengapa sebuah organisasi perlu mengolah dan mengelola informasi”. Dalam artikel mereka, kedua pengusul ini menyatakan bahwa setiap organisasi, baik organisasi bisnis maupun non bisnis, selalu menghadapi dua persoalan besar yang berkaitan dengan informasi, yaitu ketidakpastian (uncertainty) dan ketidak-jelasan (equivocality). Para anggota dan pengurus sebuah organisasi akan selalu berupaya mengurangi ketidak-pastian dan ketidak-jelasan tersebut dengan melakukan berbagai aktivitas komunikasi dan informasi. Dalam upaya inilah terjadi berbagai bentuk komunikasi dan penggunaan berbagai jenis media. Daft dan Lengel lalu mengentari keberadaan 7 jenis, format, atau pola komunikasi sebagai berikut:

- **Pertemuan kelompok (group meetings)** – Merupakan media yang paling “kaya” karena melibatkan pribadi-pribadi dalam satu kelompok yang relatif sudah saling mengenal secara langsung, menggunakan tatap muka, dan memungkinkan pertukaran pendapat secara intensif. Format komunikasi seperti ini dianggap ampuh untuk mengurangi ketidak-jelasan, tetapi kurang tepat untuk mengolah data mentah.

- **Komunikasi melalui seseorang yang berfungsi sebagai perantara dan pengolah informasi (integrators)** – Misalnya dalam bentuk seorang manajer proyek yang bisa lancar berkomunikasi dengan dua atau lebih kelompok dalam sebuah organisasi. Jika manajer ini terampil berkomunikasi, dia akan dapat berperan mengurangi ketidak-jelasan dan kesalahpahaman yang sering terjadi ketika dua kelompok berbeda harus bekerja sama (misalnya, kelompok “orang komputer” dan kelompok “akuntan” yang harus bekerja sama membangun sistem penggajian).
- **Pertemuan kelompok yang lebih kecil (mini-group meeting)** – Misalnya dalam bentuk rapat-rapat untuk mempertemukan dua atau lebih kelompok, berfungsi sebagai upaya mengurangi ketidakpastian dan ketidakjelasan. Pertemuan ini mungkin dipimpin oleh seorang integrator sebagaimana dijelaskan sebelumnya.
- **Pertemuan untuk membuat perencanaan (planning)** – Biasanya setiap kegiatan organisasi formal akan melalui tahap awal yang mengandung perencanaan, dan biasanya tahap ini terutama ditujukan untuk menyepakati dan menegaskan unsur-unsur penting dalam kegiatan tersebut.
- **Laporan yang ditulis dan disebarakan secara khusus untuk menjelaskan sebuah kegiatan tertentu (special reports)** – Setiap organisasi selalu punya media ini, disampaikan secara tertulis dan formal ke semua anggota, misalnya dalam bentuk notulen atau surat edaran. Format komunikasi seperti ini pada umumnya lebih tepat untuk mengurangi ketidak-pastian dan ampuh untuk memperjelas data mentah untuk keperluan analisa selanjutnya.
- **Sistem informasi “formal”** – Maksudnya adalah berbagai perangkat dan dokumen yang secara formal digunakan untuk komunikasi antar anggota organisasi, misalnya dalam bentuk kumpulan laporan berkala, pangkalan data (databases), laporan dan perhitungan keuangan (budgets), kumpulan statistik, dan sebagainya.
- **Peraturan dan tata laksana** – Biasanya tertulis dan disebarakan ke semua anggota sebagai patokan tentang hak dan kewajiban. Komunikasi melalui peraturan tertulis ini tentu saja cenderung bersifat tidak pribadi (impersonal).

Berdasarkan pengamatan mereka, Daft dan Lengel mengenali adanya berbagai media komunikasi yang dapat digunakan dalam berbagai pola komunikasi di atas. Media inilah yang kemudian mengandung berbagai karakter berbeda, dan dapat dikategorikan menurut “kaya”-tidaknya media itu. Menurut mereka, sebuah media yang kaya informasi adalah media yang memungkinkan transaksi informasi sedemikian rupa sehingga dapat mengatasi perbedaan persepsi atau kerangka-pikir (*frames of reference*) yang sering menjadi sumber ketidakjelasan dan kesalahpahaman. Media komunikasi, menurut mereka, adalah sarana untuk belajar dan memahami persoalan organisasi. Dari segi waktu, semakin cepat sebuah media dapat menjadi sarana mengatasi persoalan ketidakpastian dan ketidakjelasan informasi, semakin kaya informasilah media tersebut.

Berdasarkan definisi yang sederhana itu, Daft dan Lengel mengusulkan agar para peneliti sistem informasi memperhatikan karakter informasi berbagai media, dimulai dari yang paling kaya sampai yang paling miskin, yaitu: (1) tatap muka (2) telepon (3) dokumen antarpribadi, seperti surat atau memo, (4) dokumen resmi, dan (5) dokumen yang mengandung informasi numerik. Termasuk dalam ciri-ciri dari kekayaan informasi sebuah media adalah kapasitas media tersebut sebagai sarana umpanbalik, kapasitas saluran dalam menampung berbagai simbol, dan dapat-tidaknya media tersebut dijadikan sarana pribadi. Itu sebabnya, komunikasi tatap-muka dianggap sebagai media paling kaya informasi.

Teori Daft dan Lengel ini sangat membantu para peneliti organisasi dan sistem informasi untuk memilah-milah karakter media dan perilaku informasi, namun sering dikritik karena tidak meletakkan media atau perilaku tersebut dalam konteks sosial-budaya. Pengertian ‘media sebagai sarana’ di dalam teori ini juga dianggap terlalu teknis dan kurang memperhatikan karakter sosial-budaya organisasi yang menggunakan media tersebut. Walau begitu, teori Daft dan Lengel ini cukup sering dipakai untuk pengamatan awal (R. L. Daft, dan R. H. Lengel 1986 : 554-571)

## 2.4. Penerimaan Teknologi dalam Internet

### 2.3.1. Teori Technological Acceptance Model (TAM)

Sejak tahun 1980-an ketika teknologi informasi secara jelas mempunyai pengaruh pada kehidupan manusia, berbagai teori telah dikembangkan dalam berbagai penelitian tentang penerimaan teknologi. Pada era itu, komputer diperkenalkan di tempat kerja. Bagaimanapun juga, banyak manfaat yang terantisipasi tidak dapat direalisasikan terutama dalam kaitannya dengan kesiapan para pemakai untuk menerima komputer dan sistem perangkat lunak yang menghubungkannya. Hal ini terjadi terutama sekali dilakukan oleh para peneliti yang membahas tentang komunitas ilmu tentang tingkah laku (*behavioral sciences*) dalam menyelidiki alasan-alasan yang mungkin terjadi. Beberapa masalah yang baru dikerjakan oleh para peneliti dengan mengembangkan model-model yang dimodifikasi oleh sebagian orang dengan melihat kasus khusus sebagai *Theory of Reasoned Action (TRA)* dan melihatnya dari perspektif tingkah laku manusia ketika suatu alat baru diperkenalkan pada kehidupan umat manusia. TRA menjelaskan tingkah laku manusia secara nyata sebagai hasil pengaruh dua kategori kepercayaan yang signifikan yaitu: tingkah laku (*behavioral*) dan normatif (*normative*) (Tery, 1993: 207).

Model TAM sebenarnya diadopsi dari model TRA yaitu teori tindakan yang beralasan dengan satu premis bahwa reaksi dan persepsi seseorang terhadap sesuatu hal, akan menentukan sikap dan perilaku orang tersebut. 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 manusia tersebut sebagai tolok ukur dalam penerimaan sebuah teknologi.

Teori *technological acceptance model* (TAM) digunakan untuk mengetahui faktor-faktor yang paling berpengaruh terhadap pengguna pada saat mengakses sebuah website. Teori TAM, seperti dikemukakan oleh Davis dalam Khosrow-Pour, menganggap bahwa tingkat penggunaan nyata atau penerimaan pemakai atas teknologi dipengaruhi oleh sejumlah faktor yaitu: faktor eksternal, persepsi kegunaan, persepsi kemudahan penggunaan, serta sikap maupun niat untuk menggunakannya. Faktor-faktor tersebut saling berkaitan antara satu dengan yang lainnya.

Struktur model pada TAM yang berjenjang membutuhkan sebuah analisis data statistik yang paling sesuai yaitu *Structural Equation Modelling* (SEM) dan bantuan software AMOS versi 5.0. SEM sendiri merupakan teknik statistik yang digunakan untuk membangun dan menguji model statistik yang biasanya disajikan dalam bentuk model sebab akibat. SEM sebenarnya merupakan teknik hibrida yang mencakup aspek-aspek penegasan (*confirmatory*) dari analisis faktor, analisis jalur, serta regresi (Narimawati dan Sarwono, 2007). Bollen dalam Ghazali dan Fuad (2005) mengemukakan bahwa SEM dapat menguji secara bersama-sama model struktural dan model pengukuran. Sehingga pengujian kesalahan pengukuran dan analisis faktor dapat dilakukan bersamaan dengan pengujian hipotesis.

Dengan demikian, fokus penerimaan pemakai terhadap sebuah website akan dilihat dari hubungan kausal di antara variabel-variabel dalam TAM dan pengukuran variabelnya. Pengukuran terhadap variabel-variabel pada TAM tersebut tidak dapat dilakukan secara langsung melainkan melalui indikator-indikatornya, sehingga validitas dan reliabilitas pengukuran membutuhkan analisis data yang sesuai yaitu SEM. (Imam Yuadi 2010 : 2) Secara lebih detail, dimensi dan indikator TAM dalam pemanfaatan portal Rumah Belajar bisa dilihat pada tabel berikut:

Dimensi	Indikator
<b>Kepercayaan</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Tingkat kepuasan pengguna terhadap portal Rumah Belajar.</li> <li>▪ Kemauan pengguna untuk terus mengakses portal Rumah Belajar.</li> </ul>
<b>Sikap</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Persepsi pengguna terhadap kemanfaatan teknologi informasi.</li> <li>▪ Persepsi pengguna terhadap kemudahan teknologi informasi.</li> </ul>
<b>Tujuan</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Niat awal mengakses portal Rumah Belajar.</li> <li>▪ Sikap pengguna saat mengakses portal Rumah Belajar. Menerima atau menolak.</li> </ul>

**Tabel 2.2 Dimensi dan indikator TAM**

### 2.3.2. Studi Kasus Penggunaan TAM

Studi kasus berbasis teori *technological acceptance model* (TAM), berupaya untuk mengetahui faktor-faktor mana yang paling berpengaruh terhadap pengguna pada saat mengakses sebuah situs. Teori TAM, seperti dikemukakan oleh Davis dalam Khosrow-Pour, menganggap bahwa tingkat penggunaan nyata atau penerimaan pemakai atas teknologi dipengaruhi oleh faktor-faktor yaitu faktor eksternal, persepsi kegunaan, persepsi kemudahan penggunaan, sikap maupun niat untuk menggunakannya. Faktor-faktor tersebut saling berkaitan antara satu dengan yang lainnya.

Sementara itu, struktur model pada TAM yang berjenjang membutuhkan sebuah analisis data statistik yang paling sesuai yaitu *Structural Equation Modelling* (SEM) dan bantuan software AMOS versi 5.0. SEM merupakan teknik statistik yang digunakan untuk membangun dan menguji model statistik yang biasanya dalam bentuk model sebab akibat. SEM sebenarnya merupakan teknik hibrida meliputi aspek-aspek penegasan

(*confirmatory*) dari analisis faktor, analisis jalur dan regresi (Narimawati dan Sarwono, 2007). Bollen dalam Ghozali dan Fuad (2005) mengemukakan bahwa SEM dapat menguji secara bersama-sama model struktural dan model pengukuran. Sehingga pengujian kesalahan pengukuran dan analisis faktor dapat dilakukan bersamaan dengan pengujian hipotesis. Pengukuran terhadap variabel-variabel pada TAM tersebut tidak dapat dilakukan secara langsung melainkan melalui indikator-indikatornya, sehingga validitas dan reliabilitas pengukuran membutuhkan analisis data yang sesuai yaitu SEM. (Imam Yuadi 2010 : 2) Salah satu studi berbasis teori TAM ini pernah dilakukan oleh Imam Yuadi terhadap situs layanan perpustakaan digital Universitas Airlangga (Unair) Surabaya.

Menurut Imam Yuadi, implementasi dari perpustakaan digital Unair yang dikenal di website dengan *Digital Collection-nya* masih menghadapi kendala terutama terkait dengan kondisi fasilitas temu kembali informasinya yang bisa dilihat dari segi:

- desain,
- kelengkapan *tools* utama pencarian,
- navigasi,
- organisasi *e-resource* yang meliputi sistem akses
- relevansi informasi yang masih jauh dari harapan pengguna.

Dari hasil studinya, ditemukan bahwa pengguna seringkali tidak menemukan materi informasi yang dicarinya melalui sistem yang disediakan. Walaupun portal perpustakaan Unair mampu meraih penghargaan “Best Joomla in Library” tahun 2009, namun kenyataannya jumlah pemakai perpustakaan digital masih belum sesuai harapan. Faktor lain seperti kemampuan pengguna dalam menggunakan perpustakaan digital membutuhkan perhatian besar bagi para pustakawan dalam memberikan bimbingan pengguna. Jadi secara garis besar perpustakaan digital Universitas Airlangga masih belum dapat dikatakan berhasil karena melihat kecilnya

*actual user* yang ada bila dibandingkan dengan besarnya *potensial user* (Imam Yuadi 2010 : 2).

## **2.5. Web Usability**

*Usability* diartikan sebagai proses optimasi interaksi antara pengguna dengan sistem yang dapat dilakukan dengan interaktif, sehingga pengguna mendapatkan informasi yang tepat atau menyelesaikan suatu aktivitas pada aplikasi tersebut dengan lebih baik. (Sastramihardja 1999) Agar suatu aplikasi menjadi efektif, efisien dan dapat memberikan kepuasan kepada pengguna, maka aplikasi tersebut harus dapat memberikan kesempatan kepada pengguna untuk menyelesaikan aktivitasnya pada aplikasi tersebut sebaik mungkin. (Sigit Hadi Prayoga dan Dana Indra Sensuse 2010)

Menurut Jacob Nielsen, *usability* adalah atribut kualitas yang menjelaskan atau mengukur seberapa mudah penggunaan suatu antarmuka (*interface*). Kata *usability* juga merujuk pada suatu metode untuk meningkatkan kemudahan pemakaian selama proses desain. *Usability* diukur dengan lima kriteria, yaitu: *learnability*, *efficiency*, *memorability*, *errors*, dan *satisfaction* (Jakob Nielsen : 2006).

### **2.4.1. Pengertian Web Usability**

*Usability* diterjemahkan sebagai kebergunaan. Kebergunaan merupakan suatu istilah yang menunjukkan kemudahan manusia untuk menggunakan suatu alat tertentu atau obyek buatan manusia lainnya untuk mencapai tujuan tertentu. Kebergunaan juga dapat merujuk pada metode pengukuran kebergunaan dan kajian prinsip di balik persepsi efisiensi dan keluwesan suatu obyek.

Dalam interaksi manusia komputer dan ilmu komputer, kebergunaan biasanya merujuk pada keluwesan dan kejelasan interaksi dengan hasil rancangan suatu program komputer atau situs web. Istilah ini juga sering digunakan dalam konteks produk elektronika konsumen, atau pada bidang komunikasi, serta obyek alih pengetahuan (misalnya buku masak atau dokumen). Kebergunaan dapat pula merujuk pada desain efisien suatu obyek

mekanis seperti suatu gagang pintu atau palu. Lebih jauh, pengujian terhadap kebergunaan sebuah web ini juga melihat aspek kemampuan web diakses oleh pengguna yang memiliki keterbatasan yang dipertimbangkan (Janner Simarmata, 2010 : 280) Dalam aplikasinya untuk sebuah web atau situs, *website usability* memiliki sejumlah prinsip sebagai berikut:

1. User akan melihat teks sebelum melihat gambar
2. Fokus mata *user* dimulai dari sudut kiri atas halaman web
3. Mulanya gerakan mata dimulai dari kiri atas sampai bagian atas terbaca sebelum bergerak ke bawah dan akhirnya ke samping kanan
4. Pembaca mengabaikan *banner*
5. Teks dengan *formatting* dan *font* yang keren rutin diabaikan
6. Penampilan angka dengan angka dan bukan dengan huruf
7. Ukuran *font* mempengaruhi perilaku baca pembaca
8. Pengunjung berkecenderungan membaca *subtitle* bila menarik
9. Pada umumnya pembaca hanya melakukan *scanning* pada bagian bawah halaman
10. Paragraf pendek lebih bagus daripada yang panjang
11. *Layout* satu kolom lebih baik bagi mata daripada yang memiliki multikolom
12. Iklan pada bagian atas dan kiri halaman web akan mendapat lebih banyak perhatian
13. Iklan yang diletakkan di sebelah konten terbaik itu lebih rutin dilihat pembaca
14. *Text ads* lebih mungkin diperhatikan dibandingkan tipe iklan lain
15. Gambar ukuran besar lebih menarik perhatian
16. *Image* yang kongkret lebih cocok daripada yang gambar abstrak
17. *Heading* selalu mengarahkan pembaca

18. Umumnya *user* mudah mengenali tombol dan menu itu sebagai bagian navigasi
19. Daftar teks menggunakan (ol), (ul), dan (li) itu mampu lebih lama menarik perhatian pembaca
20. Paragraf panjang itu sebaiknya dihindari
21. Format tulisan mampu menarik perhatian
22. *Space* kosong itu penting
23. Tombol navigasi itu bekerja lebih baik saat diletakkan di bagian *header*

Penelitian seputar *web usability* saat ini menjadi kian relevan mengingat banyak sekali *website* yang menyajikan beragam informasi. Namun demikian, banyak pula di antara *website* tersebut yang tidak dapat memenuhi tujuan awal kenapa *website* tersebut dibuat dan bahkan sangat banyak yang mengecewakan pengguna yang mengaksesnya. Menurut penelitian yang dilakukan oleh *User Interface Engineering, Inc.*, diketahui bahwa 60% waktu terbuang karena orang tidak bisa menemukan informasi yang ingin didapatnya pada suatu *website* dan hal ini berdampak pada penurunan produktivitas, meningkatkan frustrasi bentuk kerugian lainnya (Sigit Hadi Prayoga dan Dana Indra Sensuse 2010).

Setelah dilakukan kajian tentang *usability* sebuah web secara umum, langkah selanjutnya adalah bagaimana melakukan pengukuran *web usability*. Secara umum kriteria yang menentukan bahwa sebuah web itu *usable* apabila pengguna bisa memperoleh dan menemukan apa yang dibutuhkan dari web site tersebut. Menurut definisi dari Nielsen, terdapat 5 (lima) kriteria pengukuran yang merupakan syarat suatu web memenuhi kriteria *usability* tertentu sehingga bisa didapatkan tolak ukur dari pemenuhan *web usability*:

#### A. *Learnability*

- Seberapa mudah pengguna mempelajari web tersebut. Kemudahan dapat diukur dari kemudahan pengguna dalam menjalankan suatu fungsi. Ini mengandung pengertian bahwa pengguna mendapatkan sesuatu yang mereka diharapkan.

- Seberapa cepat pengguna mahir menggunakan web.

#### B. *Efficiency*

- Seberapa cepat suatu tugas dikerjakan. Di sini, tugas (*task*) utama yang diperhatikan adalah fungsi *login* dan *searching*.
- Berapa lama waktu yang dibutuhkan *user* untuk membaca semua informasi yang disajikan sebuah web. Lamanya waktu yang dibutuhkan oleh user ini biasanya dipengaruhi oleh: tipografi, dan warna tulisan. Keduanya berpengaruh terhadap kemampuan pengguna dalam menyerap informasi yang disajikan.

#### C. *Memorability*

- Bagaimana kemampuan pengguna mempertahankan pengetahuannya setelah jangka waktu tertentu. Kemampuan mengingat ini bisa didapatkan dari penempatan menu yang selalu tetap atau tidak berubah-ubah.

#### D. *Errors*

- Berapa banyak kesalahan serta kesalahan-kesalahan apa saja yang dibuat pengguna. Kesalahan yang dibuat pengguna mencakup ketidaksesuaian antara apa yang pengguna pikirkan dengan apa yang sebenarnya disajikan oleh web.

#### E. *Satisfaction*

- Apakah pengguna merasa puas terhadap web tersebut. Kategori kepuasan yang dapat diukur dari website adalah kepuasan dalam kecepatan keluaran hasil dari suatu fungsi, tampilan dari website. Banyak sekali ketidakpuasan yang mungkin akan dirasakan pengguna pada web ini.
- Apakah pemakai mendapat manfaat besar dari sistem tersebut. Pengguna akan mendapatkan manfaat yang sangat besar dari website yang diakses jika informasi yang ditampilkan selalu *up date*.

- Berapa lama sistem tersebut dipakai oleh pengguna untuk membantunya mengambil keputusan (Jakob Nielson, 1994)

Dalam penelitian yang lain Green and Pearson menyampaikan pula rumusan dan konsep lain tentang *web usability*. Dalam pendekatannya mereka mengategorikan *web usability* dalam 4 dimensi terbaik aspek, yaitu:

1. Kemudahan (*ease of use*)
2. Personalisasi (*customization*)
3. Kecepatan akses pada aplikasi (*download delay*)
4. Informasi (*content*)

Keempat konstruk inilah yang kemudian menjadi variabel pertimbangan untuk melakukan pengujian pada website. Dari 4 hal variabel utama penelitian tersebut juga diperoleh sebuah model penelitian yang menyimpulkan bahwa kepuasan pengguna (*user satisfaction*) dalam mengakses sebuah website menjadi variabel endogen yang dapat menunjang pengunjung untuk mengakses kembali website tersebut. Secara sederhana, kepuasan pengguna (*user satisfaction*) dipengaruhi oleh 4 (empat) faktor sebagaimana tergambar dalam bagan berikut:



#### 2.4.2. Studi Kasus Web Usability

Studi kasus terhadap pemanfaatan internet dengan titik tolak teori *Web Usability* sudah banyak dilakukan oleh pengamat IT maupun akademisi yang berkecimpung di bidang IT. Implementasi sederhana dari studi berbasis *Web Usability* biasanya dilakukan terhadap sebuah situs yang mengharuskan pengguna berinteraksi dengan situs internet yang diakses. Salah satu situs internet yang pernah menjadi obyek studi ini adalah situs berita [www.vivanews.com](http://www.vivanews.com). Studi berbasis *Web Usability* ini dilakukan oleh Hidayat dari Departemen Ilmu Komputer Institut Pertanian Bogor (IPB). Dalam penelitiannya, Hidayat menilai tingkat kemudahan *user interface* yang digunakan pengakses situs [www.vivanews.com](http://www.vivanews.com). Menurut Hidayat, secara keseluruhan situs [vivanews.com](http://www.vivanews.com) sudah baik dan informatif. Hanya saja masih terdapat beberapa kekurangan khususnya tampilan “beranda” yang masih kurang teratur dan terdapat beberapa ketidakkonsistenan yang mengganggu pengunjung. Pengunjung juga diberikan kemudahan karena adanya fasilitas berita terkait yang memudahkan mencari informasi sejenis (Hidayat, 2007).

## BAB 3

### METODOLOGI PENELITIAN

#### 3.1. Paradigma Positivistik

Menurut filsafat ilmu pengetahuan, dikenal ada dua aliran pemikiran besar atau paradigma ilmu dalam memandang persoalan, yakni paradigma positivistik yang bersumber atau dipengaruhi oleh cara pandang ilmu alam yang bersandar pada hal-hal yang bersifat empirik, dan menjadi dasar metode penelitian kuantitatif (Mudjia Rahardjo, 2009). Secara garis besar, paradigma positivistik memandang ilmu sosial tak ubahnya seperti ilmu alam. Paradigma ini menekankan penggunaan logika deduktif dengan pengamatan empiris untuk menemukan hubungan kausalitas di antara dua variabel atau lebih guna memprediksi pola-pola umum dari suatu gejala sosial.

Paradigma positivistik dalam penelitian kuantitatif berakar pada ilmu-ilmu eksakta yang berupaya menemukan kebenaran untuk tujuan generalisasi. Karena itulah para penganut positivistik memandang pengetahuan sebagai pernyataan mengenai keyakinan atau fakta yang dapat diuji secara empirik, dapat dikonfirmasi atau dapat ditolak. Variabel mengenai ciri manusia, seperti misalnya kemampuan berbahasa, dapat dinyatakan dalam bentuk istilah fisik yang dapat dihitung sebagaimana halnya dalam ilmu alam. Kemampuan membaca misalnya ditunjukkan dengan indikator perbendaharaan kata, gramatika, ejaan, dan pemahaman. Indikator ini kemudian dijabarkan secara kuantitatif dalam serangkaian instrumen yang hasilnya dapat dinyatakan dengan angka. Demikian pula motivasi belajar misalnya dijabarkan dalam indikator operasional keinginan, ketekunan, usaha, persaingan dan sebagainya. Indikator operasional ini dijabarkan lebih lanjut dalam serangkaian instrumen yang dapat dikuantifikasikan. Oleh karena itu pendekatan positivistik ini seringkali juga dikenal sebagai paradigma kuantitatif karena semua datanya perlu ditransfer dalam bentuk angka yang dapat dihitung (Yusufhadi Miarso, 2005). Terdapat 4 (empat) model penelitian yang mengacu pada paradigma positivistik yaitu: *study cross sectional*, studi kasus, *survey*, serta *content analysis*.

### **3.2. Pendekatan Kuantitatif**

Pendekatan kuantitatif berakar pada paradigma tradisional, positivistik, eksperimental atau *empiricist*. Metode ini berkembang dari tradisi pemikiran empiris Comte, Mill, Durkeim, Newton dan John Locke. “Gaya” penelitian kuantitatif biasanya mengukur fakta objektif melalui konsep yang diturunkan pada variabel-variabel dan dijabarkan pada indikator-indikator dengan memperhatikan aspek reliabilitas. Penelitian kuantitatif bersifat bebas nilai dan konteks, mempunyai banyak “kasus” dan subyek yang diteliti, sehingga dapat ditampilkan dalam bentuk data statistik yang berarti. Hal penting untuk dicatat di sini adalah, peneliti “terpisah” dari subjek yang ditelitinya (Gumilar Rusliwa Somantri, 2005).

Metode penelitian kuantitatif memiliki perbedaan sangat tajam dengan metode kualitatif dalam memandang persoalan yang diangkat menjadi masalah penelitian. Perbedaan ini terlihat dari tujuan penelitian, desain penelitian, proses penelitian, bentuk pertanyaan penelitian, metode perolehan data, mengukur keabsahan data, analisis data hingga makna dan fungsi teori.

Dalam metode penelitian kuantitatif, teori berfungsi sebagai dasar penelitian untuk diuji. Oleh karena itu, sebelum mulai kegiatan pengumpulan data, peneliti menjelaskan teori secara komprehensif. Uraian mengenai teori ini dipaparkan dengan jelas dan rinci pada desain penelitian. Teori menjadi kerangka kerja (*framework*) untuk keseluruhan proses penelitian, mulai bentuk dan rumusan pertanyaan atau hipotesis hingga prosedur pengumpulan data. Peneliti menguji atau memverifikasi teori dengan cara menjawab hipotesis atau pertanyaan penelitian yang diperoleh dari teori. Hipotesis atau pertanyaan penelitian tersebut mengandung variabel untuk ditentukan jawabannya. Karena itu, metode penelitian kuantitatif berangkat dari teori (Mudjia Rahardjo, 2009).

### **3.3. Metode Eksplanatif**

Penelitian ini menggunakan metode eksplanatif untuk menjelaskan hubungan di antara 3 (tiga) dimensi pemanfaatan portal Rumah Belajar oleh responden serta menganalisis relevansi antara beberapa indikator atau dimensi

yang tercantum di dalam faktor-faktor yang diteliti. Metode pengumpulan data dilakukan dengan membagikan kuisioner kepada reponden yang dipilih dengan teknik simple random sampling. Metode eksplanatif digunakan, agar peneliti bisa menemukan hubungan antara beberapa variabel dalam penelitian ini.

Simple random sampling merupakan teknik pengambilan sampel yang dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi tersebut. Cara ini hanya bisa dilakukan bila sifat anggota populasi adalah homogen atau memiliki karakter yang sama (Nanang Martono, 2010 : 16). Dalam penelitian ini, respondennya bersifat heterogen yakni para siswa dan guru yang sama yang berasal dari 3 (tiga) tempat yang berbeda.

#### **3.4. Strategi Eksperimen**

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui aspek kemanfaatan (*usability*) pada portal Rumah Belajar yang beralamatkan di: <http://belajar.kemdiknas.go.id>. Penelitian ini bersifat kuasi eksperimen atau eksperimen semu. Penelitian eksperimen murni berbeda dengan kuasi eksperimen. Pada penelitian eksperimen murni, kelompok subyek penelitian ditentukan secara acak, sehingga akan diperoleh kesetaraan kelompok yang berada dalam batas-batas fluktuasi acak. Namun dalam penelitian ini, subyek yang diteliti telah terbentuk secara alami ke dalam satu kelompok utuh (*naturally formed intact group*) berupa kelompok siswa dalam satu kelas. Kelompok-kelompok ini juga sering kali jumlahnya sangat terbatas. Dalam keadaan seperti ini, peneliti memutuskan memakai penelitian yang bersifat kuasi eksperimental. Di mana, seluruh subek dalam kelompok belajar (*intact group*) diberi perlakuan (*treatment*) tanpa dipilih terlebih dahulu secara acak. Meski berbeda dengan penelitian eksperimen murni, penelitian kuasi eksperimen tetap bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya akibat dari "sesuatu" yang dikenakan pada subyek selidik. Dengan kata lain penelitian eksperimen mencoba meneliti ada tidaknya hubungan sebab akibat.

Menurut Yatim Riyanto (2005), penelitian eksperimen merupakan penelitian yang sistematis, logis, dan teliti di dalam melakukan kontrol terhadap kondisi. Dalam pengertian lain, penelitian eksperimen adalah penelitian dengan

melakukan percobaan terhadap kelompok eksperimen, kepada tiap kelompok eksperimen dikenakan perlakuan-perlakuan tertentu dengan kondisi-kondisi yang dapat dikontrol.

Dalam penelitian ini, responden yang dipilih akan mendapatkan dua jenis perlakuan yang berbeda dalam hal pemanfaatan media pembelajaran. Pada perlakuan pertama, responden akan mendapatkan materi pembelajaran secara *off line* melalui buku bacaan yang dibantu dengan penjelasan dari guru yang ditunjuk. Selanjutnya, pada perlakuan kedua, responden akan mengikuti eksperimen dengan memanfaatkan portal Rumah Belajar sebagai media pembelajaran. Setelah menjalani perlakuan tersebut, responden akan diminta untuk memberikan penilaian atas sejumlah pertanyaan yang disajikan dalam kuisioner. Di sini, responden diminta memberikan persetujuannya atas dasar persepsi mereka masing-masing. Adapun jawaban yang harus dipilih oleh responden akan terdiri dari 5 pilihan tingkatan yaitu: sangat tidak setuju, tidak setuju, ragu-ragu, setuju, dan sangat setuju. Penilaian jawaban dari responden akan dikonversikan ke dalam bentuk angka sebagaimana terlihat pada tabel berikut:

Jawaban	Singkatan	Nilai
Sangat Tidak Setuju	STS	1
Tidak Setuju	TS	2
Ragu-Ragu	R	3
Setuju	S	4
Sangat Setuju	SS	5

**Tabel 3.1 Bobot Nilai Jawaban Responden**

### **3.5. Populasi dan Sampel**

#### **3.5.1. Populasi**

Populasi dari penelitian ini dibatasi pada siswa dan guru di sekolah menengah pertama dan sekolah menengah atas di 3 lokasi berbeda dengan karakteristik yang berbeda, yaitu :

- a. Sejumlah responden yang dalam proses pembelajarannya tidak menggunakan media bantu;
- b. Sejumlah responden yang dalam proses pembelajarannya menggunakan media bantu dalam kategori yang terbatas (media presentasi);
- c. Sejumlah responden yang dalam proses pembelajarannya diajak bersimulasi menggunakan portal belajar (simulasi interaktif).

### **3.5.2. Sampel**

Sample dari penelitian ini ditentukan dengan cara *purposive sampling* dengan jumlah responden sebanyak 91 orang siswa dan guru.

### **3.6. Teknik Pengumpulan Data**

Untuk keperluan pengumpulan data, akan dilakukan dengan menggunakan metode kuantitatif yakni dengan menyebarkan kuisioner kepada sejumlah responden yang dipilih secara random sampling. Pengambilan sampel atau responden dalam penelitian ini menggunakan sampel siswa dari 3 kelompok metode pembelajaran yang berbeda. Jumlah responden yang dibutuhkan dalam penelitian ini sebanyak 90 orang terbagi menjadi 3 rombongan belajar.

Cara pengumpulan data dilakukan dengan metode kuisioner setelah berlangsungnya proses eksperimen. Survei tersebut dilakukan untuk mendapatkan umpan balik atas persepsi pengguna akan media yang digunakan dan portal belajar. Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data primer yaitu data yang diperoleh langsung dari kuisioner yang disajikan secara offline setelah eksperimen dilaksanakan.

### **3.7. Teknik Pengolahan Data**

Untuk melakukan pengukuran variabel, ada sejumlah definisi operasional yang harus dijelaskan. Variabel penelitian ini terdiri dari 3 (tiga) yaitu: penerimaan informasi, penerimaan teknologi, dan web usability.

### **3.7.1. Instrumen**

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah rangkaian pertanyaan dalam bentuk kuesioner. Berdasarkan variabel-variabel yang dikembangkan, kuesioner diberikan pada responden. Untuk menjaga kemungkinan adanya penyimpangan pengisian kuisisioner pertanyaan akan didukung oleh pertanyaan-pertanyaan berikutnya. Pengukuran terhadap hasil isian kuisisioner akan menggunakan skala linkert yaitu skala yang akan digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang dengan memberikan skor kepada masing-masing alternatif jawaban.

### **3.7.2. Variabel Penerimaan Informasi**

Konstruk penerimaan informasi ini merujuk pada penjelasan Rogers (1995) dalam teori difusi dan inovasi. Di mana, terdapat 5 (lima) karakteristik yang menentukan penerimaan terhadap sebuah teknologi, yaitu:

- Keuntungan relatif, yakni manfaat lebih sebuah teknologi dalam bentuk perbaikan sesuai dengan alat yang tersedia pada teknologi tersebut;
- Kompatibilitas atau kecocokan, yakni konsistensi penggunaan teknologi terhadap praktik sosial dan norma di kalangan pengguna;
- Kompleksitas atau kerumitan, yakni kemudahan untuk menggunakan dan mempelajari;
- Kemampuan untuk bisa diujicoba (trialability), yakni peluang bagi pengguna untuk mencoba sebuah inovasi sebelum memutuskan untuk menggunakannya;
- Kemampuan untuk diobservasi, yakni kejelasan terhadap nilai tambah dari penggunaan sebuah teknologi

Dari kelima karakteristik di atas, Rogers dalam Andrew Dillon (2010) menilai 3 karakteristik yang paling berpengaruh terhadap penerimaan sebuah teknologi yakni: keuntungan relatif, kompatibilitas, serta tingkat kompleksitasnya.

### 3.7.3. Variabel Penerimaan Teknologi

Pengalaman membuktikan Model Penerimaan Teknologi adalah salah satu model yang memiliki tingkat kebenaran yang tinggi (high validity). MPT dikembangkan oleh FD. Davis (1989) untuk menjelaskan perilaku pemakaian komputer yang diperoleh dari teori reasoned action (TRA). TRA meramalkan penerimaan pemakai berdasarkan pada pengaruh dua faktor yaitu:

- Manfaat yang dirasakan (*perceived usefulness*)
- Kemudahan penggunaan (*perceived easy of use*).

Menurut TRA, sikap ke arah suatu perilaku ditentukan oleh kepercayaan tingkah laku di mana konsekuensi dari perilaku (yang didasarkan pada informasi yang tersedia atau memperkenalkan kepada individu) dan cenderung melakukan evaluasi terhadap semua konsekuensi pada setiap individu. Kepercayaan digambarkan sebagai kemungkinan yang diperkirakan individu akan muncul dalam menumbuhkan perilaku akibat dari konsekuensi yang telah ditentukan (F.D. Davis, R. Bagozzi, 1989).

Dalam penelitian ini, indikator penilaian akan mengacu pada 3 (tiga) aspek yaitu:

1. Kepercayaan, yang meliputi:
  - Tingkat kepuasan pengguna terhadap portal Rumah Belajar.
  - Kemauan pengguna untuk terus mengakses portal Rumah Belajar.

2. Sikap, yang meliputi:

- Persepsi pengguna terhadap kemanfaatan teknologi informasi.
- Persepsi pengguna terhadap kemudahan teknologi informasi.

3. Tujuan, yang meliputi:

- Niat awal mengakses portal Rumah Belajar.
- Sikap pengguna saat mengakses portal Rumah Belajar. Menerima atau menolak.

#### **3.7.4. Variabel Web Usability**

Untuk variabel web usability, ada 5 (lima) indikator yang akan diukur yakni:

1. Kemudahan Penggunaan (*Ease of Use*) yang mencakup:

- Struktur penyajian konten mudah dipahami
- Akses terhadap konten bisa dilakukan dengan mudah
- Materi informasi yang disampaikan dalam situs mudah dipahami

2. *Customization*, yang mencakup:

- Materi yang disajikan menarik
- Pengguna bisa melakukan personalisasi terhadap tampilan di situs.

3. *Download Delay*, yang mencakup:

- Kecepatan menemukan informasi
- Kontrol terhadap materi

4. *Content*, yang mencakup:

- Spesifikasi informasi
- Pemenuhan kebutuhan
- Kecukupan materi

#### 5. Satisfaction

- Kenyamanan berselancar
- Keinginan untuk terus mengakses

#### 3.7.5. Operasionalisasi Teori ke dalam Pertanyaan

Pertanyaan yang disajikan dalam kuesioner disusun berdasarkan dimensi, dan indikator dari masing-masing teori. Operasionalisasi teori ke dalam pertanyaan-pertanyaan bisa dilihat pada tabel berikut:

Teori	Dimensi	Indikator	Pertanyaan
Web Usability	Kemudahan Penggunaan	Struktur penyajian konten mudah dipahami	Menurut saya, urutan penyajian materi di Portal Rumah Belajar mudah dipahami
		Akses terhadap konten bisa dilakukan dengan mudah	Menurut saya, akses terhadap konten atau isi yang saya minati bisa dilakukan dengan mudah.
		Materi informasi yang disampaikan dalam situs mudah dipahami	Menurut saya, materi informasi yang disajikan Portal Rumah Belajar mudah dipahami
	Customization	Materi yang disajikan menarik	Menurut saya, materi informasi yang disajikan Portal Rumah Belajar tergolong TIDAK menarik.
		Pengguna bisa melakukan personalisasi terhadap tampilan	Saya bisa memberikan komentar dengan mudah terhadap materi yang disajikan di Portal Rumah Belajar
	Download	Kecepatan menemukan	Saya bisa menemukan informasi

	Delay	informasi	atau materi yang diinginkan secara cepat di Portal Rumah Belajar.
		Kontrol terhadap materi	Saya bisa dengan mudah mengontrol materi yang ingin dibaca di Portal Rumah Belajar
	Content	Spesifikasi informasi	Menurut saya, informasi spesifik atau khusus yang saya cari di Portal Rumah Belajar sudah tersedia.
		Pemenuhan kebutuhan dan kecukupan materi	Menurut saya, materi pelajaran dan soal yang disajikan Portal Rumah Belajar sudah sesuai dengan kebutuhan saya sebagai siswa.
	Satisfaction	Kenyamanan berselancar	Saya sudah merasa nyaman saat berselancar (browsing) di Portal Rumah Belajar.
		Keinginan untuk terus mengakses	Saya terdorong atau termotivasi untuk terus mengakses Portal Rumah Belajar untuk mencari materi pelajaran yang saya butuhkan.
<b>Technological Acceptance Model (TAM)</b>	Kepercayaan	Tingkat kepuasan pengguna	Sebagai pengguna, saya merasa puas dengan menu, tampilan, dan materi di Portal Rumah Belajar.
		Kemauan pengguna untuk terus mengakses portal	Di waktu mendatang, saya akan terus mengakses Portal Rumah Belajar untuk mendukung aktivitas.
	Sikap	Persepsi pengguna terhadap kemanfaatan teknologi	Saya merasa, kegiatan belajar melalui Portal Rumah Belajar ini bermanfaat untuk meningkatkan

			pemahaman saya terhadap mata pelajaran tertentu.
		Persepsi pengguna terhadap kemudahan teknologi	Sebagai siswa, saya merasa bahwa Portal Rumah Belajar ini memberi kemudahan bagi saya untuk mempelajari mata pelajaran yang saya inginkan.
	Tujuan	Niat awal mengakses portal	Niat awal saya mengakses atau membuka Portal Rumah Belajar adalah untuk belajar.
		Sikap pengguna saat mengakses portal	Saya mendukung penggunaan Portal Rumah Belajar ini sebagai sarana belajar bagi para siswa seperti saya.
<b>Penerimaan Informasi</b>	Keuntungan relatif	Manfaat lebih yang dirasakan pengguna dari sebuah teknologi	Saya merasa, ada manfaat lebih yang diperoleh ketika saya belajar menggunakan Portal Rumah Belajar.
	Kompatibilitas atau kecocokan	konsistensi penggunaan teknologi	Untuk saat ini, menurut Portal Rumah Belajar sangat cocok digunakan sebagai sarana pendukung belajar-mengajar di sekolah saya.
	Kompleksitas atau kerumitan	kemudahan untuk menggunakan	Saya mengalami kerumitan pada saat menggunakan Portal Rumah Belajar untuk mendukung kegiatan belajar saya di kelas.
	Kemampuan untuk diuji	peluang bagi pengguna untuk mencoba sebuah inovasi sebelum	Setelah diberi kesempatan membuka dan mengakses Portal Rumah Belajar, saya merasa media

	coba	digunakan	pembelajaran on line ini akan bisa memudahkan siswa dalam memahami pelajaran di sekolah.
	Kemampuan untuk diobservasi	kejelasan nilai tambah dari penggunaan sebuah teknologi	Setelah diberi kesempatan membuka dan mengakses Portal Rumah Belajar, saya merasa media pembelajaran on line ini bisa memberikan nilai tambah atau manfaat lebih bagi siswa.
			Saya semakin merasakan manfaat penggunaan Portal Rumah Belajar setelah mengenali menu dan informasi yang tersedia di Portal Rumah Belajar.

### 3.7.6. Hipotesis

Hipotesis penelitian ini dianalisis dengan menggunakan model regresi linear sederhana dan berganda. Hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Ada pengaruh faktor keuntungan relatif terhadap pengguna dalam menerima informasi dari portal Rumah Belajar
2. Ada pengaruh faktor kompleksitas atau kerumitan terhadap pengguna dalam menerima informasi dari portal Rumah Belajar
3. Ada pengaruh faktor kemampuan untuk bisa diujicoba (trialability) terhadap pengguna dalam menerima informasi dari portal Rumah Belajar
4. Ada pengaruh faktor kepercayaan terhadap pengguna dalam menerima penggunaan teknologi internet melalui portal Rumah Belajar.

5. Ada pengaruh faktor sikap terhadap pengguna dalam menerima penggunaan teknologi internet melalui portal Rumah Belajar.
6. Ada pengaruh faktor tujuan terhadap pengguna dalam menerima penggunaan teknologi internet melalui portal Rumah Belajar.
7. Ada pengaruh kemudahan terhadap pengguna dalam membentuk tingkat kepuasan pengguna terhadap portal Rumah Belajar.
8. Ada pengaruh *customization* terhadap pengguna dalam membentuk tingkat kebergunaan penggunaan terhadap portal Rumah Belajar.
9. Ada pengaruh *download delay* terhadap pengguna dalam membentuk tingkat kebergunaan pengguna terhadap portal Rumah Belajar.
10. Ada pengaruh *content* terhadap pengguna dalam membentuk tingkat kebergunaan pengguna terhadap portal Rumah Belajar.
11. Ada pengaruh *satisfaction* terhadap pengguna dalam membentuk tingkat kebergunaan pengguna terhadap portal Rumah Belajar.

Pengambilan keputusan dilakukan sesuai dengan hasil perbandingan antara  $F_{hitung}$  dengan  $F_{tabel}$ . Untuk menentukan diterima atau ditolaknya hipotesis dengan ketentuan sebagai berikut:

$F_{hitung} < F_{tabel}$ , berarti  $H_0$  diterima

$F_{hitung} > F_{tabel}$ , berarti  $H_a$  diterima

### **3.8. Teknik Penyajian Data**

Teknik analisis data membahas mengenai teknik perhitungan yang akan dipakai dalam melakukan analisis atas data yang telah terkumpul. Data dianalisis dengan statistik deskriptif dan inferensial dengan menggunakan program software statistik SPSS versi 17.0. Data diolah menggunakan teknik pengukuran skala Likert. Skala Likert adalah sebuah bentuk skala yang akan mengindikasikan jawaban dari para responden setuju atau tidak setuju atas pernyataan mengenai suatu obyek. Skala inilah yang memberikan angka atau nilai terhadap suatu obyek, sehingga karakteristik yang terdapat pada obyek dapat diukur. Metode

pengukuran dengan menggunakan skala Likert terdiri dari 5 (lima) kisaran jawaban. Kategorisasi jawaban dijelaskan sebagai berikut:

1 = sangat tidak setuju

2 = tidak setuju

3 = kurang setuju

4 = setuju

5 = sangat setuju

### **3.9. Teknik Analisis Data**

#### **(a) Validitas dan Reliabilitas**

Azwar (2001) mengemukakan bahwa validitas berasal dari kata “validity” yang mempunyai arti ketepatan dan kecermatan suatu alat ukur/instrumen dalam melakukan fungsi ukurnya. Validitas menunjukkan sejauh mana suatu alat pengukur itu dinyatakan mampu mengukur apa yang ingin diukur. Instrumen dinyatakan mampu mengukur hal-hal yang harus diukur (valid) jika seluruh indikator maupun sub indikator mampu mengukur semua dimensi yang diukur (Neuman, 2003). Uji validitas variable dilakukan dengan faktor analisis.

Faktor analisis merupakan perangkat prosedur matematis yang memungkinkan peneliti menguji sejumlah besar indikator untuk menentukan apakah mereka saling berhubungan. Penelitian ini akan menggunakan nilai yang dihasilkan dari *Kaiser-Mayer-Olkin Measure Sampling of Adequacy* (KMO) sebagai nilai ukur valid atau tidaknya suatu alat ukur dengan nilai diatas 0.5 hingga 1.0.

Uji validitas berarti tingkat ketepatan hasil suatu pengukuran. Validitas ini mampu memberikan gambaran sejauh mana ketetapan hasil suatu pengukuran dengan makna dan tujuan diadakannya pengukuran tersebut. Tujuan menguji validitas adalah untuk mengetahui apakah instrument (kuesioner) dapat mengukur variabel yang diteliti secara tepat. Uji validitas digunakan untuk mengukur sah atau tidaknya suatu kuesioner. Suatu kuesioner dikatakan valid jika pertanyaan

pada kuesioner mampu untuk mengungkapkan sesuatu yang ingin diukur oleh kuesioner tersebut.

Azwar (2001) mengatakan bahwa reliabilitas merupakan penerjemahan dari kata *reliability* yang artinya keterpercayaan, keterandalan, konsistensi dan sebagainya. Hasil pengukuran dapat dipercaya bila dalam beberapa kali pelaksanaan pengukuran terhadap kelompok subyek yang sama diperoleh hasil yang relatif sama, selama aspek yang diukur tidak berubah. Reliabilitas instrumen adalah hasil pengukuran yang dapat dipercaya. Reliabilitas instrumen diperlukan untuk mendapatkan data sesuai dengan tujuan pengukuran. Untuk mencapai hal tersebut, dilakukan uji reliabilitas dengan menggunakan metode alpha Cronbach diukur berdasarkan skala alpha Cronbach 0 sampai 1.

Metode perhitungan keterandalan yang akan dipakai ini ialah metode koefisien Alpha Cronbach yaitu teknik pengujian reliabilitas suatu test atau angket yang jawaban atau tanggapannya berupa pilihan. Apabila nilai koefisien *Alpha Cronbach* berkisar antara 0 - 1, koefisien yang mendekati 1 menunjukkan instrument penelitian semakin andal, demikian pula sebaliknya juga menunjukkan bagaimana tingginya butir-butir pertanyaan dalam koefisien berkorelasi/berinterelasi.

Mengingat alat ukur yang digunakan untuk mengukur variabel-variabel dalam penelitian ini adalah kuesioner yang terdiri dari beberapa pertanyaan, maka perlu diuji reliabilitas dari setiap variabel dengan menggunakan koefisien dari realibilitas. *Cronbach's coefficient alpha* yang cukup dapat diterima (*acceptable*) jika koefisien alpha  $> 0.6$ , maka instrument dinyatakan reliabel.

## **(b) Korelasi**

Korelasi spearman rank bisa juga disebut korelasi berjenjang, korelasi berpangkat, dan ditulis dengan notasi (*rs*). Kegunaannya untuk mengukur tingkat atau eratnya hubungan antara dua variabel yaitu variabel bebas dan variabel terikat yang berskala ordinal, mengetahui tingkat kecocokan dari dua variabel terhadap grup yang sama, mendapatkan validitas empiris alat pengumpul data, dan

mengetahui reliabilitas alat pengumpul data yang dimodifikasi dengan William Brown sehingga menghasilkan rumus baru yaitu Spearman-Brown bersimbol  $(r_{11}) = 2r : 1 + 2r$ . juga untuk mengukur data kuantitatif secara eksakta yang sulit dilakukan.

Data terdiri dari 'n' pasangan sampel acak hasil pengamatan dapat berupa data numerik atau non numerik. Setiap pasangan pengamatan menyatakan dua hasil pengukuran yang dilakukan terhadap objek atau individu yang sama. Metode korelasi Spearman Rank tidak terikat dengan asumsi bahwa populasi yang diselidiki harus berdistribusi normal, populasi sampel yang diambil sebagai sampel maksimal 5. Rumus Korelasi Spearman Rank :

Keterangan :

$$r_s = 1 - \frac{6 \sum d_1^2}{n(n^2 - 1)}$$

$r_s$  = Nilai Korelasi Spearman Rank

$d^2$  = Selisih setiap pasangan rank

$n$  = Jumlah pasangan rank untuk Spearman ( $5 < n < 30$ )

Setelah melalui pengujian hipotesis dan hasilnya signifikan, ( $H_0$  ditolak), maka untuk menentukan keeratan hubungan bisa digunakan Kriteria Guilford (1956), yaitu :

- kurang dari 0,20 : Hubungan yang sangat kecil dan bisa diabaikan
- 0,20 - < 0,40 : Hubungan yang kecil (tidak erat)
- 0,40 - < 0,70 : Hubungan yang cukup erat
- 0,70 - < 0,90 : Hubungan yang erat (reliabel)
- 0,90 - < 1,00 : Hubungan yang sangat erat (sangat reliabel)
- 1,00 : Hubungan yang sempurna

### (c) Regresi Logistik Biner

Sebelum dilakukan pengujian model dan hipotesis, maka terlebih dahulu akan dilakukan pengujian validitas dengan SPSS versi 17.0 yang bertujuan untuk melihat seberapa tepat suatu indikator untuk dijadikan sebagai alat ukur. Setelah setiap butir pertanyaan dinyatakan valid dan reliabel sebagai alat ukur, untuk selanjutnya dilakukan pembuktian hipotesis dengan menggunakan model regresi berganda.

Pada tahap ini, data dianalisis dengan regresi dengan menggunakan *Stepwise Forward Selection* yakni dengan memasukkan satu per satu variabel dalam analisis, kemudian yang memiliki pengaruh yang besar ditampilkan secara berurutan dalam output. Sementara variabel yang memiliki pengaruh kecil disisihkan.

Regresi Stepwise merupakan salah satu metode untuk mendapatkan model terbaik dari sebuah analisis regresi. Secara definisi adalah gabungan antara metode forward dan backward, variabel yang pertama kali masuk adalah variabel yang korelasinya tertinggi dan significant dengan variabel dependent, variabel yang masuk kedua adalah variabel yang korelasi parsialnya tertinggi dan masih signifikan setelah variabel tertentu masuk ke dalam model maka variabel lain yang ada di dalam model dievaluasi, jika ada variabel yang tidak signifikan maka variabel tersebut dikeluarkan (Drapper dan Smith 2001 : 335).

Analisis Regresi Linear Berganda digunakan untuk mengukur pengaruh antara lebih dari satu variabel prediktor (variabel bebas) terhadap variabel terikat.

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

Y = variabel terikat

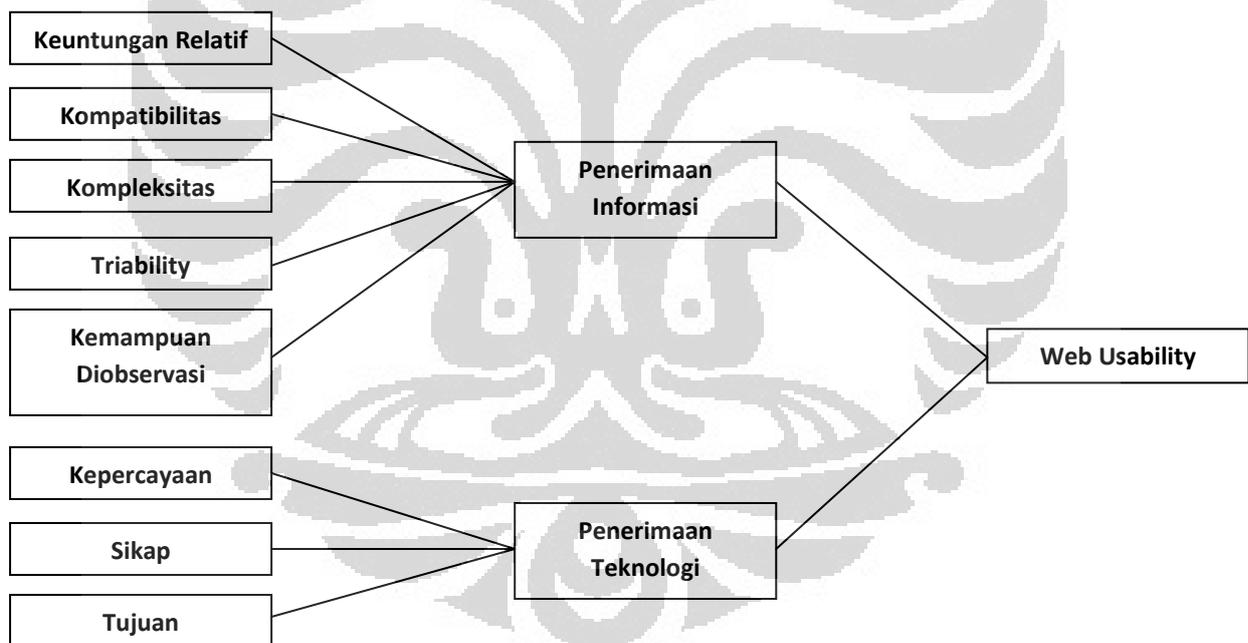
a = konstanta

b<sub>1</sub>, b<sub>2</sub> = koefisien regresi

X<sub>1</sub>, X<sub>2</sub> = variabel bebas (Widarjono, 2010)

Analisis ini digunakan untuk menjawab pertanyaan hipotesis dan untuk mengukur seberapa besar pengaruh dari variabel independen terhadap variabel dependen. Untuk mengetahui besarnya pengaruh variabel independen kepada variabel dependen dapat dilihat pada besarnya koefisien beta. Variabel independen yang memiliki nilai koefisien beta terbesar merupakan variabel independen yang memiliki pengaruh paling dominan kepada variabel dependen. Dan setiap variabel independen yang memiliki pengaruh secara signifikan kepada variabel dependen maka akan dikuatkan pada besarnya nilai sig.2 tailed pada output SPSS dengan nilai di bawah 0.05 atau 5%. (Ghozali, 2007).

Adapun Model analisis regresi berganda terhadap penerimaan informasi, penerimaan teknologi, dan juga kebergunaan portal Rumah Belajar adalah sebagai berikut:



## BAB IV

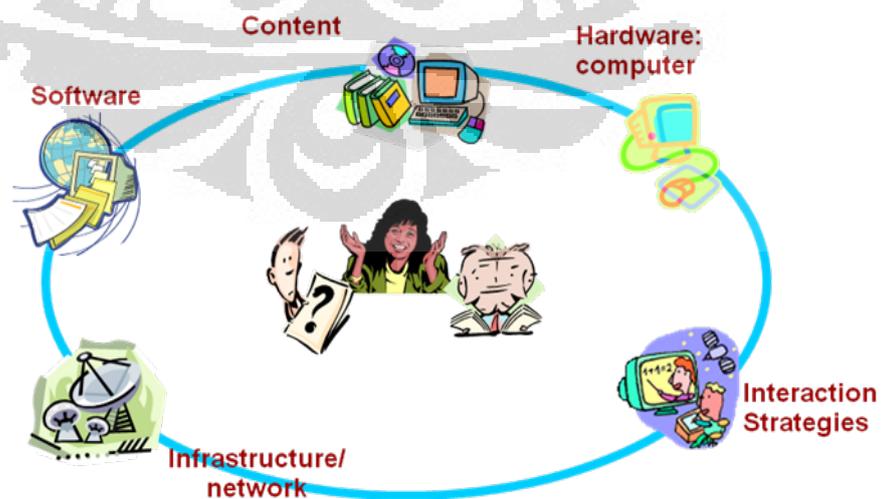
### PROFIL PORTAL RUMAH BELAJAR

Revolusi teknologi kini, khususnya komputer dan internet telah mengubah cara pandang dan berfikir pada masyarakat. Kita semua dihadapkan pada gerbang transisi berbasis teknologi, dimana kecepatan penyampaian dan menangkap informasi menjadi sangat penting dalam rangka memajukan pendidikan.

Perpaduan keduanya dapat menciptakan suatu perubahan dalam proses belajar dikelas, ini akan menghasilkan lingkungan belajar yang berbasis teknologi. Adanya lingkungan belajar berbasis teknologi merupakan salah satu faktor penunjang terciptanya kenyamanan dalam proses belajar siswa dikelas. Tentu saja kenyamanan tersebut adalah keinginan dari semua pengajar dan para siswa.

Portal rumah belajar merupakan media belajar berbasis internet (*on line*) yang dibangun secara khusus oleh Pusat Teknologi dan Komunikasi (Pustekkom) Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Portal ini disediakan untuk memudahkan guru dan siswa mendapatkan bahan atau materi baik untuk kepentingan belajar maupun mengajar siswa.

Gambar 4.1. Konsep E-Learning



Sebagai pengajar, apakah Anda guru, dosen atau instruktur, secara keseluruhan pasti menginginkan adanya peningkatan kualitas pendidikan dan kemudahan akses pendidikan untuk siswanya. Dengan adanya konsep Porta Rumah Belajar, nantinya memungkinkan siswa belajar tanpa batas waktu dan tempat.

#### **4.1 Sejarah dan Perkembangan Portal Rumah Belajar**

Aktivitas mengajar dan belajar bagi para guru dan siswa kini bakal makin mudah dan menyenangkan. Tidak hanya menyenangkan tetapi juga dapat mendukung peningkatan layanan dan kebutuhan sumber belajar bagi peserta didik dan meningkatkan kualitas pendidikan dan mempermudah akses pendidikan untuk siswa. Ini seiring munculnya terobosan baru dari Kementerian Pendidikan Nasional yang meluncurkan portal rumah belajar, Sebuah Portal yang didesain khusus sesuai dengan kebutuhan stakeholder pendidikan dan diharapkan mampu menjawab *'digital divide'* dalam dunia pembelajaran.

Program ini meliputi Portal Rumah Belajar. Portal rumah belajar merupakan media belajar berbasis internet (*on line*) yang dibangun secara khusus untuk memudahkan guru dan siswa mendapatkan bahan atau materi untuk kepentingan mengajar siswa. Portal ini bisa diakses melalui: <http://belajar.kemdikbud.go.id>.

“(Portal) Rumah belajar memungkinkan siswa belajar tanpa batas waktu dan tempat,” kata Menteri Pendidikan Nasional Muhammad Nuh usai meluncurkan Program TIK Pembelajaran di Kantor Kemendiknas, Mendiknas berharap fasilitas belajar tersebut bisa meningkatkan kualitas pendidikan dan memperluas kesempatan belajar, termasuk untuk siswa berkebutuhan khusus. “Kita harus memberikan layanan kepada siapa pun, termasuk yang memerlukan layanan khusus,” kata Nuh. (sumber : detiknews.com)

Berbeda dengan situs internet pada umumnya, portal rumah belajar ini lebih menekankan sisi interaktivitas antara pengguna yakni guru dan siswa dengan portal rumah belajar itu sendiri. Lewat portal rumah belajar, para guru dan siswa

bisa mengakses bahan belajar serta berkomunikasi dan interaksi antar komunitas pendidikan. Portal ini juga bisa dimanfaatkan oleh pihak-pihak lain yang punya kemauan untuk belajar.

Diharapkan, pengguna portal rumah belajar terus meningkat dari waktu ke waktu sehingga mampu membentuk komunitas. Dengan terbangunnya komunitas belajar melalui portal rumah belajar, nantinya konten dari portal ini bisa terus dikembangkan secara mandiri oleh para guru dan siswa yang aktif memanfaatkannya. Sementara itu, seiring aktifnya pengguna portal tersebut, Kementerian Pendidikan Nasional akan bertindak sebatas inisiator, fasilitator, serta regulator.

#### 4.2 Fitur dan Menu Portal Belajar

Sebagai media belajar yang berbasis on line, portal rumah belajar didesain untuk memudahkan lalu lintas aktivitas para penggunanya.

Gambar 4.2 Tampilan Awal Portal Rumah Belajar



Terdapat Lima fasilitas yang bisa diakses oleh para guru dan siswa. Fasilitas itu adalah:

- RPP (Rencana Program Pembelajaran)
- Bahan Belajar
- Aktifitas Belajar
- Bank Soal
- Katalog Media



Pada menu Rancangan Pembelajaran, guru dapat *download* dan meng *upload* materi rancangan pelaksanaan pembelajaran (RPP). Silabus rancangan pembelajaran ini mengacu pada kurikulum inti, serta SK-KD yang dikembangkan oleh Pusat Kurikulum. Untuk menu Bahan Belajar, guru dapat mengunduh multimedia pembelajaran seperti: materi pokok, modul on line, animasi, simulasi, video, audio, dan buku elektronik. Tidak hanya itu, menu Bahan Belajar juga menyediakan katalog multimedia pembelajaran yang terdiri dari: teks, grafis, foto, video, audio, dan animasi.



Untuk menu, Aktifitas Belajar, para guru dan siswa bisa saling terhubung ke dalam forum yang terpilah menjadi: forum diskusi, kelas maya dan bimbingan belajar baik sinkronus maupun asinkronus. Pada menu Bank Soal, para guru dan siswa bisa mengakses sarana evaluasi belajar yang berisi kumpulan soal. Kumpulan soal ini terbagi ke dalam dua kategori:

- a) Soal-soal latihan interaktif di mana siswa dapat memilih materi atau topik tertentu yang diminatinya.
- b) Soal-soal ujian atau try out sesuai dengan bidang studi.



Sementara pada menu katalog media ditampilkan semua kebutuhan gambar, animasi, video pembelajaran, suara, dan media presentasi guru yang bisa dimanfaatkan untuk kebutuhan proses belajar mengajar guru di semua tingkatan. Menilik desain

tampilannya, portal rumah belajar dibuat semenarik mungkin dengan mengedepankan kemudahan bagi pengguna pada saat mengakses fitur atau menu yang disediakan. Pada halaman utama (beranda atau *home*) pengguna akan melihat 4 menu utama yakni: Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran, Bahan Belajar, Forum Interaktivitas Belajar dan Bank Soal. Masing-masing menu, selanjutnya bisa diklik untuk mengakses materi yang disediakan.

Saat pengguna mengklik menu Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), tampilan di layar akan langsung menginformasikan daftar RPP yang sudah dibuat. Informasinya mencakup judul materi, nama mata pelajaran, jenjang, serta penulis. Selanjutnya, pengguna bisa mengklik masing-masing judul RPP yang sudah tersedia. Begitu diklik, akan muncul informasi detail dari RPP yang dimaksud lengkap dengan indikator dan materi pembelajaran. Jika pengguna merasa perlu untuk mencetak RPP yang ditampilkan, portal ini sudah menyediakan fitur untuk pencetakan. Tinggal klik lalu materi bisa dicetak untuk dijadikan referensi bagi para guru bersangkutan. Mudah bukan?

Untuk memudahkan penggunaannya, RPP yang disajikan dalam portal rumah belajar ini juga menyediakan ringkasan (*summary*) dari materi pokok yang tersaji untuk masing-masing sub judul. Adanya ringkasan ini akan sangat membantu pengguna untuk memastikan apa saja judul materi yang akan diakses. Semisal untuk materi pokok kelas 7 biologi, pengguna akan mendapati 3 ringkasan sub judul berupa: hipertensi, pencemaran udara, dan sistem ekskresi. Untuk masing-masing sub judul tersebut disajikan ringkasannya sebagai panduan bagi pengguna.

Ketika salah satu sub judul diklik, informasi detailnya akan langsung tersaji di layar monitor. Informasi yang disajikan ini meliputi: penjelasan tentang kompetensi, materi pelajaran, simulasi, latihan, hingga tes atas materi yang disajikan. Guna mengetahui popularitas materi pelajaran yang dimaksud, ditampilkan pula informasi berapa kali materi itu dilihat dan diunduh.



Pada menu Bank Soal, para guru dan siswa bisa melihat berbagai macam soal sesuai mata pelajaran. Jika berminat untuk mengerjakannya, pengguna juga bisa langsung

mengisikan jawaban untuk tiap-tiap soal. Seluruh pengerjaan soal nantinya bisa langsung dihitung nilainya secara *real time* setelah soal-soal selesai dijawab. Dari penghitungan tersebut, pengguna bisa segera berapa jumlah jawaban yang benar berikut durasi pengerjaannya. Inilah sisi interaktivitas yang ditawarkan oleh portal rumah belajar.

### 4.3 Penelitian Terkait Portal Belajar

Langkah Kementerian Pendidikan Nasional membangun portal rumah belajar ini tidak lepas dari dinamika dunia pendidikan yang menuntut pengembangan media pembelajaran yang multiakses, cepat, berbiaya murah, serta mampu menghubungkan banyak orang. Portal Rumah Belajar nantinya diharapkan menjadi suatu komunitas yang melibatkan para pengajar, terutama guru dan para siswa. Beberapa penelitian sebelumnya juga membuktikan bahwa *e-learning* merupakan bentuk teknologi informasi yang dapat diterapkan dalam bidang pendidikan dan perkembangannya dijabarkan oleh adanya Portal Rumah Belajar.

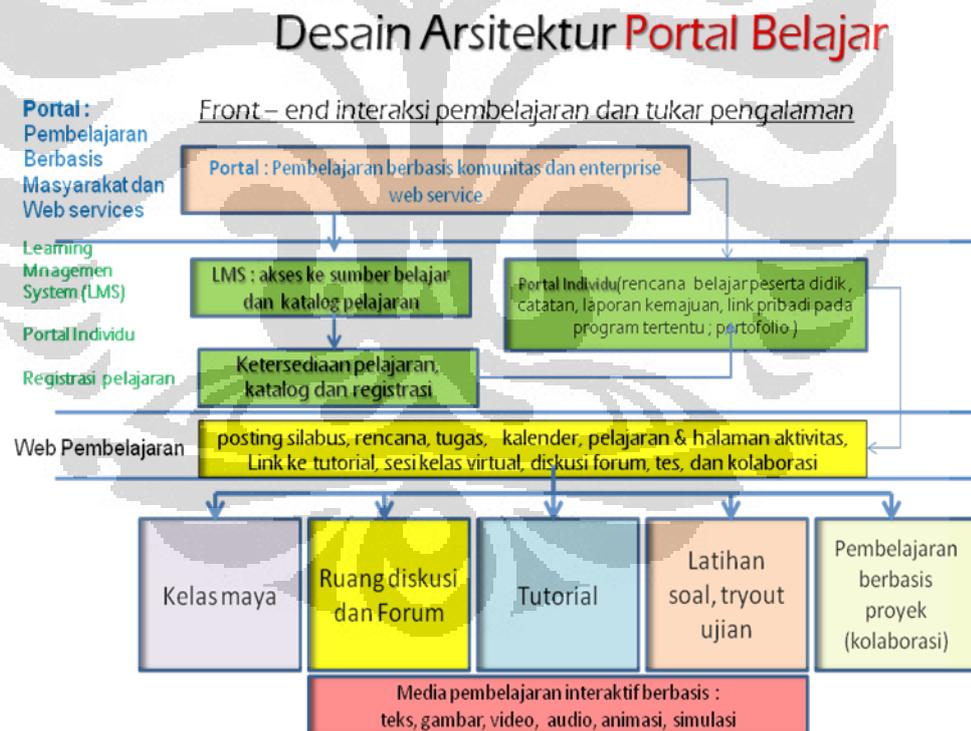
Penelitian yang dilakukan oleh Cheung dan Lee dari *University of Hong Kong* (2011), menemukan bahwa adanya proses belajar dengan menggunakan *e-learning* dan kelancaran akses pada portal dapat menciptakan suatu keterkaitan yang tinggi terhadap kepuasan para siswa dalam mengakses portal belajar. Penelitian tersebut berakar dari fenomena mengenai komputasi yang pengguna akhir adalah ditandai dengan baik konsumsi informasi dan interaksi pengguna langsung (Doll and Torkzadeh, 1989). Adanya tersediaan informasi yang kualitas dan sistem mutu, mewakili tingkat semantik dan tingkat teknis masing-masing, yang didalilkan sebagai dua anteseden kunci dari kepuasan pengguna (DeLone and McLean, 1992).

Untuk batas tertentu, penggunaan sebuah portal *e-learning* dapat dianggap sebagai aplikasi komputer yang melibatkan interaksi dengan lingkungan komputer. Proses belajar mengajar dengan penggunaan portal yang sangat bergantung pada informasi yang dipublikasikan, serta kualitas sistem. McKinney (2002) kepuasan terhadap penggunaan sebuah web terdiri dari kepuasan terhadap

sistem. Kedua kepuasan yang pada gilirannya dipengaruhi oleh sejumlah atribut kualitas informasi dan kualitas sistem masing-masing. Kepuasan tersebut selanjutnya dibangun di atas harapan diskonfirmasi teori.

Kepuasan terhadap sistem ditentukan oleh diskonfirmasi informasi berkualitas dan sistem diskonfirmasi kualitas masing-masing. Ini didasarkan pada evaluasi dari harapan dan kinerja yang dirasakan dari kualitas konstruksi. Pengguna web kepuasan Model telah memberikan dasar yang kuat untuk penelitian lain mengenai kepuasan dalam penggunaan ERP (Lin, Hsu, and Ting, 2007) dan kelanjutan niat dalam membentuk suatu keterlibatan komunitas virtual atau yang berbasis komunitas *online* (Jin, Cheung, Lee, and Chen, 2009).

Gambar 4.3 Desain Arsitektur Portal Belajar



Berdasarkan penelitian tersebut, dapat diambil kesimpulan bahwa portal belajar nantinya akan dapat berkembang sebagai suatu komunitas belajar. Komunitas yang terbangun tidak lagi terkait pada metode lama pada sistem belajar mengajar di kelas, tetapi dapat lebih interaktif dengan memanfaatkan teknologi internet dan fitur-fitur yang terdapat pada Portal Rumah Belajar.

Model Web Portal Belajar menjadikan internet sebagai penyedia sumber belajar yang bisa diakses secara online. Internet juga menjadi sarana bagi peserta didik untuk meningkatkan komunikasi, baik sesama peserta didik, peserta didik dengan pengajar, atau peserta didik dengan pengajar, atau peserta didik dengan kelompok lain diluar institusi sekolah. Model ini meningkatkan kualitas pengajaran yang diberikan di ruang kelas karena terdapat pengayaan materi, baik yang berasal dari kegiatan tatap muka di kelas maupun yang ada di internet.

#### **4.4 Portal belajar sebagai “*Branding*” dunia maya pembelajaran**

Dengan adanya Portal Rumah Belajar yang nantinya akan menjadi salah satu wadah dalam menunjang pendidikan dan dapat dinikmati oleh seluruh sivili pendidikan di Indonesia. Semua menu dan fitur yang disajikan di portal ini memang dirancang khusus bagi para guru dan siswa untuk pengembangan aktivitas belajar dan mengajar.

Pemanfaatan kelebihan multimedia sebagai penunjang proses belajar mengajar diharapkan bisa menambah nilai interaktifitas pengguna. Dengan adanya keterlibatan aktif penggunanya, portal ini nantinya akan menjadi sarana yang sangat efektif untuk mendiskusikan beragam hal seputar dunia pendidikan. Semuanya tentu demi kemajuan dunia pendidikan di Indonesia.

Lebih lanjut keberadaan dari Portal Rumah Belajar diharapkan mampu menjadi *Brand* baru dalam dunia pendidikan dan pengajaran di Indonesia. Keterlibatan komunitas dari para pengajar dan siswa menjadi peranan yang sangat penting. Dengan keterlibatan tersebut, perkembangan teknologi dan pendidikan Indonesia diharapkan dapat disejajarkan dengan negara-negara maju lainnya.

Untuk itu perlu adanya konsep yang kuat dalam meningkatkan “*Branding*” dari Portal Rumah Belajar.

Portal Rumah Belajar dengan tujuannya sebagai Pengumpulan Obyek Informasi Dapat Terus Lebih Baik dan sebagai Obyek Informasi (Materi Pembelajaran) sebagai Aset Tumbuh dan Berkembang, Sehingga Lebih Responsif pada Perubahan. Dengan tujuan yang telah dibuat sedemikian tersebut, layak rasanya Portal Rumah Belajar nantinya akan menjadi kiblat dari pendidikan berbasis *e-learning* di Indonesia.

Dalam proses *Branding* tersebut Portal Rumah Belajar diharapkan dapat menjadi *Dominant Brand* bagi dunia pengajaran di Indonesia. Hal ini menjadi satu-satunya *brand* berbasis pendidikan dan pengajaran yang diingat para sivilia pendidikan di Indonesia. Lebih lanjut tujuan ini akan melakirkan adanya *Brand Loyalty* dari para pengajar dan juga siswa yang terlibat dalam konteks sebagai komunitas yang akan mendukung terciptanya Portal Rumah Belajar mampu menjadi *Brand* baru dalam dunia pendidikan dan pengajaran di Indonesia

## BAB V

### ANALISIS DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini dianalisis secara deskriptif dan kuantitatif. Analisis deskriptif dilakukan dengan cara mendeskripsikan setiap butir pertanyaan yang bertujuan untuk memperoleh gambaran mengenai variabel-variabel yang diteliti. Analisis statistik deskriptif dalam penelitian ini dilakukan dengan Run Test mengingat data dalam penelitian ini menggunakan skala ordinal. Adapun uji hubungan untuk sejumlah variabel dalam penelitian ini dilakukan dengan rumus Korelasi Rank Spearman dan Korelasi Tau Kendall.

Tujuan dari pengujian ini untuk mengetahui seberapa kuat pengaruh dan besarnya kontribusi variabel bebas terhadap variabel tidak bebas yang dalam hal ini adalah Penerimaan Informasi, Penerimaan Teknologi, dan Web Usability sebagai variabel bebas dan Kepuasan Pengguna terhadap Portal Belajar sebagai variabel tidak bebas. Peneliti menggunakan skala Likert untuk menilai sikap, pendapat, dan persepsi responden terhadap Portal Rumah Belajar. Di sini, responden diminta untuk memberikan penilaian terhadap indikator yang tersaji dalam pertanyaan-pertanyaan di kuesioner.

Dalam penelitian ini, digunakan skala Likert yang berisi pernyataan positif. Di mana, untuk jawaban yang diberikan akan dinilai sebagai berikut:

Sangat Tidak Setuju	= 1
Setuju	= 2
Ragu-ragu	= 3
Setuju	= 4
Sangat Setuju	= 5

Dalam penelitian ini, peneliti melakukan eksperimen kepada sejumlah siswa dan guru yang dipilih menjadi responden. Para responden diberi kesempatan untuk mengakses Portal Rumah Belajar dan melakukan aktivitas

pembelajaran secara daring atau *on line*. Setelah itu, peneliti menyebarkan kuesioner untuk diisi oleh para responden.

Jumlah responden yang berhasil dijangkau dalam penelitian ini mencapai 91 orang yang berasal dari 3 (tiga) sekolah yang berbeda. Seluruh data dalam penelitian ini selanjutnya diolah dengan software statistik SPSS versi 17.0. Sebelum sampai pada analisis dan pembahasan, terlebih dahulu disajikan data deskriptif responden yang meliputi: asal sekolah, status atau pekerjaan, kelas, dan jenis kelamin.

### **5.1. Proses Penelitian**

Sebagaimana dijelaskan di muka, penelitian ini dilakukan melalui eksperimen dengan sifat kuasi eksperimen atau eksperimen semu. Seluruh responden dikondisikan berada di dalam kelas. Selanjutnya peneliti meminta kepada guru yang ditunjuk untuk menjelaskan materi pelajaran dengan media pembelajaran berupa buku pelajaran. Aktivitas pembelajaran *off line* ini dilakukan sekira 15 hingga 20 menit. Setelah itu, peneliti menjelaskan penggunaan media pembelajaran *on line* berupa Portal Rumah Belajar. Penjelasan meliputi fitur atau menu yang terdapat di dalam portal hingga cara mencari materi yang sesuai dengan jenjang pendidikan siswa. Penjelasan ini berlangsung sekira 15 menit.

Setelah itu, responden diberi kesempatan untuk mengakses portal Rumah Belajar melalui laptop masing-masing secara *on line*. Peneliti memfasilitasi seluruh responden jika mengalami kesulitan atau ketika ada pertanyaan khusus yang diajukan. Akses portal Rumah Belajar ini dilakukan sekira 30 menit. Setelah itu seluruh responden diberi kesempatan untuk beristirahat sejenak. Peneliti selanjutnya membagikan kuesioner dan menjelaskan pilihan jawaban yang disediakan untuk masing-masing pertanyaan. Secara ringkas, alur eksperimen yang dilakukan adalah sebagai berikut:

Pemaparan dg media pembelajaran off line selama 15 hingga 20 menit

Peserta diberi kesempatan mengakses portal Rumah Belajar selama 30 menit

Pengisian kuesioner oleh responden

## 5.2. Deskripsi Responden

Data demografis responden juga diteliti guna mendapatkan gambaran umum sampel yang terlibat dalam penelitian ini.

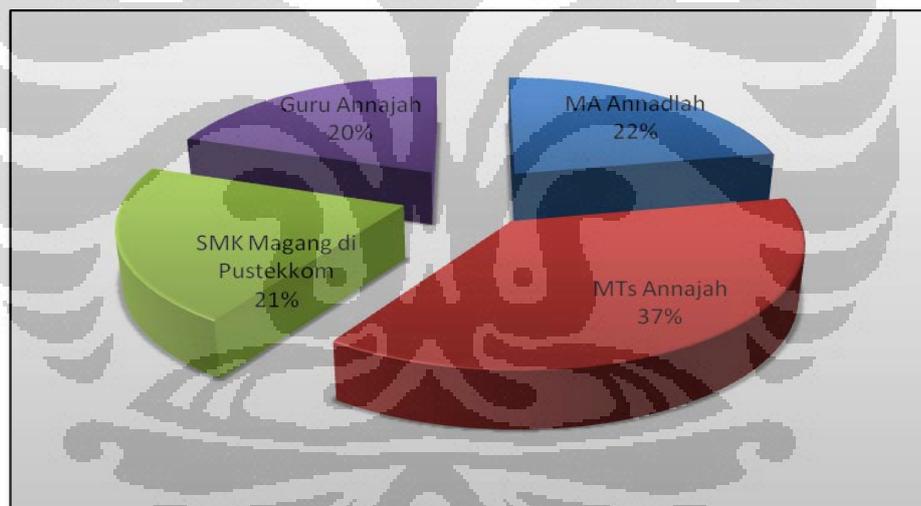
### 5.1.1. Asal Sekolah Responden

Berdasarkan tabel 5.1, dilihat dari asal sekolah, responden terbanyak merupakan siswa dari MTs Annajah yang mencapai 34 orang atau 37,4% dari total responden. Disusul siswa dari Madrasah Aliyah Annadlah, dan siswa SMK Magang di Pustekkom. Selain berasal dari siswa, penelitian ini juga melibatkan responden yang berasal dari guru yang berasal dari MTs Annajah sebanyak 18 orang atau 19,8% dari total responden.

**Tabel 5.1 Jumlah Responden Tiap Sekolah**

Asal Sekolah	Jumlah	Persentase
MA Annadlah	20	22.0
MTs Annajah	34	37.4
SMK Magang di Pustekkom	19	20.9
Guru Annajah	18	19.8
Total	91	100.0

**Gambar 5.1 Diagram Jumlah Responden Tiap Sekolah**



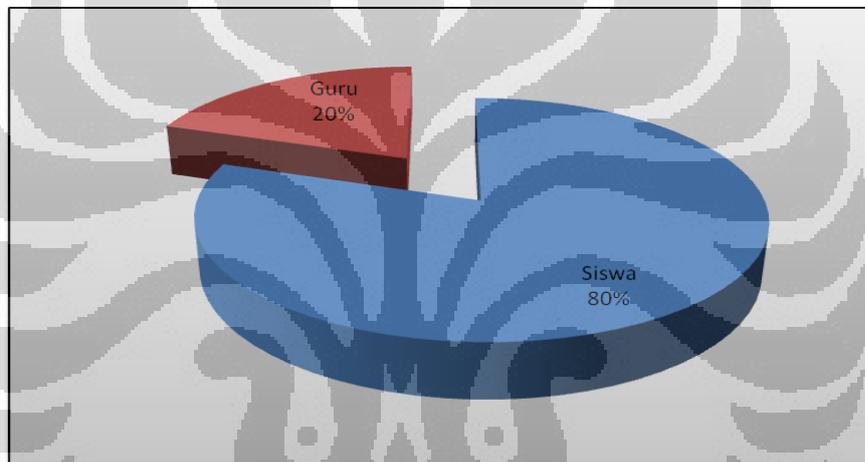
### 5.1.2. Pekerjaan Responden

Berdasarkan tabel 5.2, dapat dilihat bahwa responden dalam penelitian ini didominasi oleh Siswa. Jumlah responden sebagai siswa mencapai 73 orang atau 80,2% dari total responden yang berjumlah 91 orang. Adapun responden yang berstatus Guru hanya 19,8% dari jumlah total responden atau sebanyak 18 orang saja.

**Tabel 5.2 Pekerjaan Responden**

Pekerjaan	Jumlah	Persentase
Siswa	73	80.2
Guru	18	19.8
Total	91	100.0

**Gambar 5.2 Diagram Pekerjaan Responden**



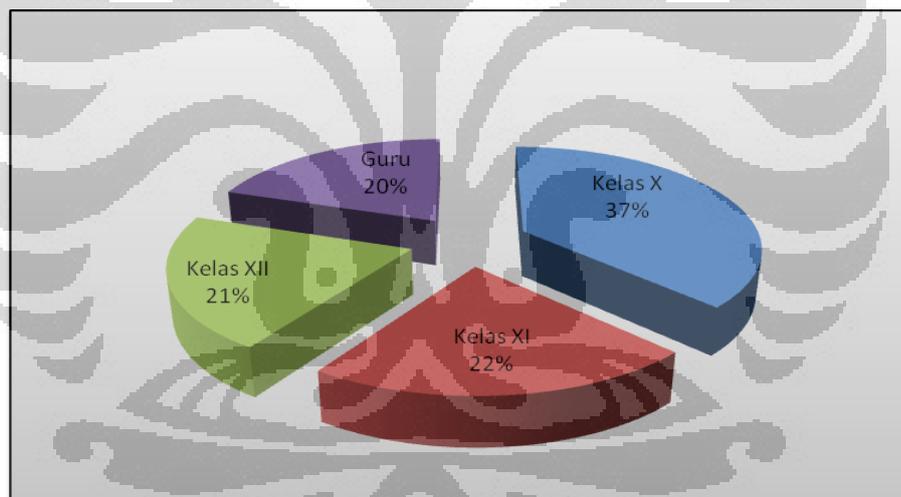
### **5.1.3. Kelas Responden**

Berdasarkan tabel 5.3 dibawah ini, merupakan pembagian kuota jumlah siswa yang dijasikan sampel dalam penelitian. Siswa kelas VIII menjadi responden terbanyak dalam penelitian ini yakni 34 orang atau 37,4% dari total responden yang berjumlah 91 orang.

**Tabel 5.3 Kuota jumlah Responden Tiap Kelas**

Kelas	Jumlah	Persentase
Kelas X	34	37.4
Kelas XI	20	22.0
Kelas XII	19	20.9
Guru	18	19.8
Total	91	100.0

**Gambar 5.3 Diagram Kuota jumlah Responden Tiap Kelas**



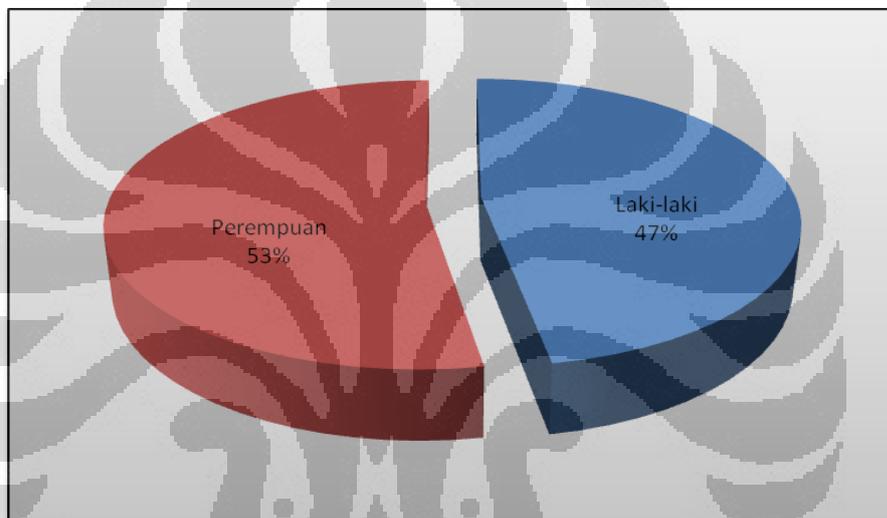
#### 5.1.4. Jenis Kelamin Responden

Berdasarkan tabel 5.4 dibawah ini, menunjukkan komposisi responden jenis kelamin responden. Hasil pengolahan, responden yang berkelamin laki-laki dan perempuan dalam penelitian ini nyaris berimbang. Di mana, jumlah responden perempuan lebih banyak dibandingkan responden laki-laki yakni mencapai 48 orang atau 52,7% dari total responden. Sementara itu, jumlah responden laki-laki mencapai 43 orang atau 47,3% dari total responden.

**Tabel 5.4 Jenis Kelamin Reponden**

Jenis Kelamin	Jumlah	Persentase
Laki-laki	43	47.3
Perempuan	48	52.7
Total	91	100.0

**Gambar 5.4 diagram Jenis Kelamin Reponden**



### 5.3. Uji Reliabilitas dan Validitas

Uji validitas adalah sejauh mana suatu alat ukur dapat mengukur apa yang seharusnya diukur. Uji validitas konstruk pada penelitian ini menggunakan analisis faktor (*factor analysis*). Ketentuan yang dipersyaratkan dalam pengujian analisis faktor yaitu nilai KMO diatas 0,500 menunjukkan bahwa faktor analisis dapat digunakan.

Pengujian reliabilitas digunakan untuk mengetahui konsistensi internal di antara item-item pertanyaan dalam suatu instrumen penelitian. Mengingat alat ukur yang digunakan ini adalah kuesioner yang terdiri dari beberapa pertanyaan, maka perlu diuji reliabilitas dari setiap variabel yang digunakan dengan melihat Cronbach's coefficient alpha untuk melihat koefisien reliabilitas per kelompok (Ghozali, 2007:39). Suatu konstruk dikatakan reliable jika memberikan nilai

cronbach alpha > 0,7 (Sekaran, 2003). Uji reliabilitas dalam penelitian ini dilakukan terhadap:

- Web Usability = 12 pertanyaan
- Technological Acceptance Model (TAM) = 6 pertanyaan
- Penerimaan Informasi = 7 pertanyaan

**Tabel 5. 5 Uji Reliabilitas Web Usability**

**Case Processing Summary**

		N	%
Cases	Valid	91	100.0
	Excluded <sup>a</sup>	0	.0
	Total	91	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

**Reliability Statistics**

Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
.677	.674	12

Berdasarkan tabel 5.5 diatas, hasil cronbach alpha adalah 0,67 atau masih di atas 0,6. Ini menunjukkan reliabilitas atau konstruk dari variabel Web Usability tergolong cukup. Nilai tersebut memeuhi syarat sehingga variabel ini dinyatakan relibel dan layak dijadikan instrumen penelitian.

**Tabel 5.6 Uji Reliabilitas Technological Acceptance**

**Case Processing Summary**

		N	%
Cases	Valid	91	100.0
	Excluded <sup>a</sup>	0	.0
	Total	91	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

**Reliability Statistics**

Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
.819	.821	6

Berdasarkan tabel 5.6 diatas, hasil cronbach alpha untuk variabel Technological Acceptance Model adalah 0,8 atau jauh di atas 0,6. Ini menunjukkan reliabilitas atau konstruk dari variabel Technological Acceptance Model sangat tinggi. Nilai tersebut memenuhi syarat sehingga variabel ini dinyatakan reliabel dan layak dijadikan instrumen penelitian.

**Tabel 5. 7 Uji Reliabilitas Penerimaan Informasi**

**Case Processing Summary**

		N	%
Cases	Valid	91	100.0
	Excluded <sup>a</sup>	0	.0
	Total	91	100.0

### Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	91	100.0
	Excluded <sup>a</sup>	0	.0
	Total	91	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

### Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
.667	.739	7

Berdasarkan tabel 5.7 diatas, hasil cronbach alpha untuk variabel Penerimaan Informasi adalah 0,66 atau masih di atas 0,6. Ini menunjukkan reliabilitas atau konstruk dari variabel Penerimaan Informasi sudah cukup valid. Nilai tersebut memeuhi syarat sehingga variabel ini dinyatakan relibel dan layak dijadikan instrumen penelitian.

#### 5.4. Analisis Deskriptif

Analisis deskriptif dimaksudkan untuk mendapatkan gambaran tentang variabel-variabel yang diteliti melalui butir-butir pernyataan yang terdapat dalam kuesioner. Analisis ini dilakukan dengan cara mendeskripsikan setiap butir pernyataan dengan merujuk pada jumlah skor yang diperoleh pada setiap butir pernyataan.

Pedoman yang digunakan sebagai dasar interpretasi merujuk pada jumlah skor yang diperoleh. Nilai tertinggi skor, diperoleh dari hasil kali antara skor alternatif jawaban sangat setuju (SS) dengan jumlah responden yang besarnya sama dengan 455 atau  $5 \times 91$ . Adapun skor terendah diperoleh dari hasil kali

antara skor alternatif jawaban sangat tidak setuju (STS) dengan jumlah responden yang besarnya 91 atau  $1 \times 91$ .

### 5.3.1 Variabel Perbandingan Media Pembelajaran On Line dan Off Line

Melalui kuesioner yang dibagikan, responden disodori pertanyaan untuk menguji pilihan media pembelajaran yang dirasa lebih mudah. Di sini, peneliti ingin membandingkan penilaian responden terhadap tingkat kemudahan penggunaan media pembelajaran off line dengan media pembelajaran on line. Terdapat 3 (tiga) pertanyaan yang diajukan yakni:

- a) Setelah mendapat pelajaran dari bapak/ibu guru, saya merasa bahwa belajar dengan menggunakan media off line lebih mudah.
- b) Setelah mendapat pelajaran dari bapak/ibu guru, saya merasa bahwa belajar dengan menggunakan media on line lebih mudah.
- c) Jika diminta untuk memilih, saya akan memilih untuk belajar menggunakan media on line ketimbang belajar menggunakan media off line.

Berdasarkan jawaban yang diberikan oleh responden, diperoleh skor sebagai berikut:

**Tabel 5.8 Skor Pertanyaan Pembelajaran Biasa Dinilai Lebih Mudah**

Pilihan Jawaban	Jumlah	Nilai	Skor
sangat tidak setuju	0	1	0
tidak setuju	9	2	18
ragu-ragu	24	3	72
Setuju	50	4	200
sangat setuju	8	5	40
Total			330

**Tabel 5.9 Skor Pertanyaan Pembelajaran Media On Line Dinilai Lebih Mudah**

Pilihan Jawaban	Jumlah	Nilai	Skor
sangat tidak setuju	0	1	0
tidak setuju	3	2	6
ragu-ragu	16	3	48
Setuju	48	4	192
sangat setuju	24	5	120
Total			366

**Tabel 5.10 Skor Pertanyaan Lebih Memilih Pembelajaran Media On Line**

Pilihan Jawaban	Jumlah	Nilai	Skor
sangat tidak setuju	0	1	0
tidak setuju	5	2	10
ragu-ragu	24	3	72
Setuju	38	4	152
sangat setuju	24	5	120
Total			354

Jumlah skor ideal untuk skor tertinggi adalah  $5 \times 91 = 455$  yakni jika semua responden menjawab Sangat Setuju (SS) atas pertanyaan yang diajukan. Sementara, skor terendah adalah  $1 \times 91 = 91$  jika semua responden menjawab Sangat Tidak Setuju (STS) atas pertanyaan yang diajukan. Masing-masing skor yang diperoleh selanjutnya akan dihitung persentasenya terhadap skor tertinggi dan kemudian diinterpretasikan. Dengan kriteria interpretasi skor sebagai berikut:

Angka 0% - 20% = Sangat Lemah

Angka 21% - 40% = Lemah

Angka 41% - 60% = Cukup

Angka 61% - 80% = Kuat

Angka 81% - 100% = Sangat Kuat

Pada pertanyaan pertama di atas, diperoleh skor 330. Jika dihitung persentasenya, maka  $\frac{330}{455} \times 100 = 72,5\%$ . Ini mengandung arti bahwa kemudahan pembelajaran biasa atau dengan media off line masih tergolong kuat di mata responden.

Pada pertanyaan kedua, diperoleh skor 366. Bila dihitung persentasenya, maka  $\frac{366}{455} \times 100 = 80,4\%$ . Mengacu pada interpretasi skornya, maka kemudahan pembelajaran media on line juga tergolong kuat. Jika dibuat perbandingan antara skor pertanyaan pertama dan kedua, dapat diartikan, kemudahan media pembelajaran off line maupun on line sama kuatnya di mata responden. Namun, dari hasil analisis deskriptif ini terlihat pembelajaran dengan media on line dinilai lebih mudah oleh para responden. Sementara itu, pada pertanyaan ketiga diperoleh skor 354. Bila dihitung persentasenya, maka  $\frac{354}{455} \times 100 = 77,8\%$ . Artinya, pilihan terhadap pembelajaran media on line tergolong kuat di mata responden.

### **5.3.2 Variabel Penilaian Responden terhadap 5 Menu di Portal Rumah Belajar**

Di sini, responden diminta untuk memberikan penilaian terhadap menu-menu yang disajikan di Portal Rumah Belajar. Untuk masing-masing menu, responden diminta untuk memberikan penilaian mulai dari: Sangat Tidak Memadai (STM), Tidak Memadai (TM), Cukup (C), Memadai(M), dan Sangat Memadai (SM). Berdasarkan penilaian yang diberikan responden diperoleh skor untuk masing-masing menu sebagaimana berikut:

**Tabel 5.11 Skor Pertanyaan Penilaian Terhadap 5 Menu di Portal Rumah Belajar**

Menu	Skor	Persentase
Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)	336	73,8%
Bahan Pembelajaran Interaktif	356	78,2%
Aktivitas Belajar	355	78,0%
Bank Soal	360	79,1%
Katalog Media	371	81,5%

Dari kelima menu yang tersaji di Portal Rumah Belajar, menu Katalog Media meraih skor tertinggi dengan persentase nilai mencapai 81,5%. Jadi, dapat disimpulkan bahwa Katalog Media menjadi menu yang dinilai sangat memadai oleh para responden. Sementara, menu-menu lainnya dinilai memadai sebagaimana terlihat pada tabel skor di atas. Terlihat, capaian skor untuk menu-menu yang ada di Portal Rumah Belajar tidak berbeda jauh. Hal ini menunjukkan bahwa secara umum seluruh menu yang disajikan di Portal Rumah Belajar sudah memadai. Namun baru ada satu menu yakni Katalog Media yang tergolong sangat memadai.

### **5.3.3 Variabel Web Usability pada Portal Rumah Belajar**

Terdapat 5 (lima) indikator yang digunakan untuk mengukur variabel *web usability*. Kelima indikator tersebut adalah: Kemudahan Penggunaan (*Ease of Use*), *Customization*, *Download Delay*, *Content*, serta *Satisfaction*. Untuk masing-masing indikator selanjutnya diukur dengan dalam bentuk pertanyaan yang dimintakan penilaian kepada responden. Adapun hasil pengukuran (*scoring*) untuk variabel *web usability* ini adalah sebagai berikut:

**Tabel 5.12 Skor Penilaian Web Usability pada Portal Rumah Belajar**

No	Indikator	Skor	%
0	Penyajian Portal Rumah Belajar Mudah Dipahami	54	77,8%
1	Akses Terhadap Konten Rumah Belajar Mudah Dilakukan	48	76,5%
2	Informasi Portal Rumah Belajar Mudah Dipahami	33	51,2%
3	Materi Portal Rumah Belajar Tidak Menarik	99	43,7%
4	Tampilan Portal Rumah Belajar Mudah Diatur	66	80,4%
5	Informasi di Portal Rumah Belajar Bisa Ditemukan Secara Cepat	55	78,0%
6	Materi yang Ingin Dibaca di Portal Rumah Belajar Mudah Dikontrol	48	76,5%
7	Informasi Spesifik yang Dibutuhkan sudah Ada di Portal Rumah Belajar	14	69,0%
8	Pelajaran dan Bank Soal yang Disediakan Sudah Sesuai Kebutuhan	52	77,4%
9	Pelajaran dan Bank Soal yang Disediakan Sudah Cukup	97	65,3%
10	Merasa Nyaman untuk Browsing di Portal Rumah Belajar	45	75,8%
11	Termotivasi Mencari Materi Pelajaran di Portal Rumah Belajar	60	79,1%

Dari tabel 5.12 di atas terlihat, skor tertinggi diraih untuk indikator Tampilan Portal Rumah Belajar Mudah Diatur yang persentase skornya mencapai 80,4%. Sementara, skor terendah diraih untuk indikator Materi Portal Rumah Belajar Tidak Menarik dengan persentase skor mencapai 43,7%. Indikator ini sebenarnya hanya bertujuan untuk menguji dan memastikan persepsi responden apakah benar tampilan Portal Rumah Belajar tergolong tidak menarik.

Dari persentase skor yang mencapai 43,7% dapat dikatakan bahwa ketidakmenarikan tampilan Portal Rumah Belajar ini masih tergolong cukup. Ini berarti, dari segi tampilan Portal Rumah Belajar belum bisa dinilai menarik oleh responden. Jika portal ini dinilai menarik, persentase skor yang diraih untuk indikator ini harus lebih rendah lagi guna menunjukkan lemahnya hubungan ketidakmenarikan tampilan Portal Rumah Belajar di mata responden.

Setelah diurutkan, perolehan skor untuk masing-masing indikator bisa dilihat sebagai berikut:

**Tabel 5.13 Skor Penilaian Web Usability pada Portal Rumah Belajar Berdasarkan Urutan**

<b>Indikator</b>	<b>Skor</b>	<b>%</b>
Tampilan Portal Rumah Belajar Mudah Diatur	366	80,4%
Termotivasi Mencari Materi Pelajaran di Portal Rumah Belajar	360	79,1%
Informasi di Portal Rumah Belajar Bisa Ditemukan Secara Cepat	355	78,0%
Penyajian Portal Rumah Belajar Mudah Dipahami	354	77,8%
Pelajaran dan Bank Soal yang Disediakan Sudah Sesuai Kebutuhan	352	77,4%
Akses Terhadap Konten Rumah Belajar Mudah Dilakukan	348	76,5%
Materi yang Ingin Dibaca di Portal Rumah Belajar Mudah Dikontrol	348	76,5%
Merasa Nyaman untuk Browsing di Portal Rumah Belajar	345	75,8%
Informasi Spesifik yang Dibutuhkan sudah Ada di Portal Rumah Belajar	314	69,0%
Pelajaran dan Bank Soal yang Disediakan Sudah Cukup	297	65,3%

Informasi Portal Rumah Belajar Mudah Dipahami	233	51,2%
Materi Portal Rumah Belajar Tidak Menarik	199	43,7%

Berdasarkan tabel di atas terlihat, perolehan skor untuk masing-masing indikator hanya terpaut sedikit. Dari 12 indikator *web usability* yang diukur, 10 di antaranya menunjukkan bahwa kebergunaan Portal Rumah Belajar tergolong kuat di mata responden. Sementara itu hanya ada 2 indikator yakni: Informasi Portal Rumah Belajar Mudah Dipahami dan Materi Portal Rumah Belajar Tidak Menarik yang menempatkan kebergunaan Portal Rumah Belajar tergolong cukup.

#### 5.3.4 Variabel Technological Acceptance Model (TAM)

Ada 6 (enam) pertanyaan yang dijadikan alat ukur atau indikator terhadap variabel penerimaan teknologi atau *Technological Acceptance Model*. Berdasarkan hasil jawaban responden untuk masing-masing pertanyaan, diperoleh skor sebagai berikut:

**Tabel 5.14 Skor Penilaian Penerimaan Teknologi atau *Technological Acceptance Model***

No	Indikator	Skor	%
22	Merasa Puas dengan Menu dan Tampilan Portal Rumah Belajar	345	75,8%
23	Terus Mengakses Portal Rumah Belajar untuk Belajar	349	76,7%
24	Keberadaan Portal Bermanfaat untuk Meningkatkan Pemahaman	376	82,6%
25	Portal Memudahkan Siswa Mempelajari Pelajaran Tertentu	365	80,2%
26	Niat Awal Mengakses Portal Adalah untuk Belajar	380	83,5%
27	Mendukung Penggunaan Portal untuk Sarana Belajar	389	85,5%

Pada tabel di atas, skor tertinggi diraih untuk indikator sikap responden yang mendukung penggunaan Portal Rumah Belajar sebagai sarana belajar. Capaian skornya mencapai 85,5% atau sangat kuat. Hasil ini tidak lepas dari indikator lainnya yakni niat awal untuk mengakses Portal Rumah Belajar. Di mana, untuk indikator tersebut menunjukkan skor yang juga sangat kuat. Artinya, seluruh responden yang diberi kesempatan untuk mengakses Portal Rumah Belajar memang berniat untuk melakukan kegiatan belajar.

Dari sisi manfaat, keberadaan Portal Rumah Belajar ini juga dinilai sangat bermanfaat untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap pelajaran tertentu. Ini terlihat pada indikator Keberadaan Portal Bermanfaat untuk Meningkatkan Pemahaman yang skornya mencapai 82,6%.

### 5.3.5 Variabel Penerimaan Informasi pada Portal Rumah Belajar

Untuk variabel penerimaan informasi, peneliti menggunakan 5 (lima) indikator yang digunakan untuk mengukur sikap responden terkait penerimaan informasi yang diperoleh setelah mengakses Portal Rumah Belajar. Kelima indikator yang diukur terlihat pada tabel berikut ini:

**Tabel 5.15 Skor Penilaian Penerimaan Informasi pada Portal Rumah Belajar**

No	Indikator	Skor	%
28	Ada Manfaat Lebih Ketika Menggunakan Portal Rumah Belajar	373	82,0%
29	Kecocokan sebagai Sarana Pendukung Belajar-Mengajar	366	80,4%
30	Ada Kerumitan Saat Mengakses Portal Rumah Belajar	258	56,7%
31	Portal Rumah Belajar Memudahkan Pemahaman	369	81,1%
32	Portal Rumah Belajar Memberikan Nilai Tambah bagi Siswa	370	81,3%

Dari kelima indikator di atas, 3 di antaranya menunjukkan bahwa penerimaan informasi responden terhadap materi yang disajikan Portal Rumah Belajar tergolong sangat kuat untuk indikator:

- ✓ Ada Manfaat Lebih Ketika Menggunakan Portal Rumah Belajar
- ✓ Portal Rumah Belajar Memudahkan Pemahaman
- ✓ Portal Rumah Belajar Memberikan Nilai Tambah bagi Siswa

Untuk ketiga indikator di atas, skornya di atas 80% yang berarti sangat kuat. Sementara, ketika responden diuji dengan pertanyaan tentang kerumitan yang dialami saat mengakses Portal Rumah Belajar, persentase skornya mencapai 56,7%. Hal ini mengindikasikan bahwa tingkat kerumitan dalam mengakses portal ini tergolong cukup.

#### **5.4 Analisis Korelasi**

Analisis korelasi atau uji korelasi digunakan untuk menguji tentang ada tidaknya hubungan antara variabel satu dengan yang lain. Dalam analisis korelasi yang diperhatikan adalah arah positif atau negatif antarvariabel yang diuji dan besarnya hubungan atau kekuatan. Penelitian ini menggunakan uji korelasi Rank Spearman karena datanya berskala ordinal. Nilai korelasi disimbolkan dengan  $\rho$  atau dibaca rho.

Nilai Korelasi Spearman berada di antara  $-1 \leq \rho \leq 1$ . Bila nilai  $\rho = 0$ , berarti tidak ada korelasi atau tidak ada hubungan antara variabel independen. Nilai  $\rho = -1$  berarti hubungan yang negatif antara variabel independen dan dependen. Artinya, tanda “+” dan “-“ menunjukkan arah hubungan di antara variabel yang sedang dioperasionalkan.

##### **5.4.1 Korelasi Keuntungan Relatif Terhadap Penerimaan Informasi**

Hipotesis:

- $H_0$  : tidak ada hubungan antara keuntungan relatif dengan penerimaan informasi.
- $H_1$  : ada hubungan antara keuntungan relatif dengan penerimaan informasi

Untuk menguji hubungan antara keuntungan relatif dengan penerimaan informasi ini, responden diminta untuk memberikan penilaian atas pernyataan:

- Ada manfaat lebih yang diperoleh ketika saya belajar menggunakan Portal Rumah Belajar (indikator keuntungan relatif).
- Saya mengalami kerumitan pada saat menggunakan Portal Rumah Belajar untuk mendukung kegiatan belajar saya. (indikator penerimaan informasi).

**Tabel 5.16 Korelasi Manfaat Memakai Portal Dengan Kerumitan Menggunakan Portal**

			ada manfaat lebih memakai portal	portal RB rumit
Spearman's rho	ada manfaat lebih memakai portal	Correlation Coefficient	1.000	-.165
		Sig. (2-tailed)	.	.118
		N	91	91
	portal RB rumit	Correlation Coefficient	-.165	1.000
		Sig. (2-tailed)	.118	.
		N	91	91

Hasil uji Korelasi Spearman menunjukkan nilai atau besarnya hubungan antara variabel keuntungan relatif dengan penerimaan informasi adalah  $-0,165$ . Nilai ini menunjukkan bahwa kedua variabel mempunyai hubungan yang rendah. Sementara, dari hasil uji signifikansinya diperoleh nilai  $0,118$  atau  $> 0,05$ . Artinya, hubungan kedua variabel tersebut tidak signifikan.

Selanjutnya, dilakukan uji signifikansi dengan menggunakan indikator yang berbeda untuk variabel penerimaan informasi. Uji korelasi ini untuk mengetahui hubungan antara indikator yang diukur berdasarkan pernyataan:

- Ada manfaat lebih yang diperoleh ketika saya belajar menggunakan Portal Rumah Belajar (indikator keuntungan relatif).
- Setelah diberi kesempatan membuka dan mengakses Portal Rumah Belajar, saya merasa media pembelajaran on line ini bisa memudahkan siswa dalam memahami pelajaran di sekolah (indikator penerimaan informasi).

**Tabel 5.17 Korelasi Manfaat Memakai Portal Dengan Media Online Memudahkan Pemahaman**

		ada manfaat lebih memakai portal	media online memudahkan pemahaman
Spearman's rho	ada manfaat lebih memakai portal	Correlation Coefficient	1.000
		Sig. (2-tailed)	.561**
		N	91
	media online memudahkan pemahaman	Correlation Coefficient	.561**
		Sig. (2-tailed)	1.000
		N	91

\*\* . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Hasil uji Korelasi Spearman menunjukkan nilai atau besarnya hubungan antara variabel keuntungan relatif dengan penerimaan informasi adalah 0,561. Nilai ini menunjukkan ada hubungan yang signifikan antara manfaat lebih penggunaan Portal Rumah Belajar dengan tingkat kemudahan siswa memahami pelajaran melalui media on line. Nilai korelasi sebesar 0,561\*\* juga mengandung arti bahwa semakin tinggi manfaat lebih yang dirasakan pengguna, maka pengguna merasa kian mudah memahami pelajaran dari Portal Rumah Belajar.

Uji signifikansi antara indikator keuntungan relatif juga dilakukan dengan indikator lain untuk variabel penerimaan informasi. Kali ini, indikator yang diuji adalah pernyataan:

- Ada manfaat lebih yang diperoleh ketika saya belajar menggunakan Portal Rumah Belajar (indikator keuntungan relatif).
- Setelah diberi kesempatan membuka dan mengakses Portal Rumah Belajar, saya merasa media pembelajaran on line ini bisa memberikan nilai tambah atau manfaat lebih bagi siswa (indikator penerimaan informasi).

**Tabel 5.18 Korelasi Manfaat Memakai Portal Dengan Media Online  
Memberi Nilai Tambah**

			ada manfaat lebih memakai portal	media online memberi nilai tambah
Spearman's rho	ada manfaat lebih memakai portal	Correlation Coefficient	1.000	.545**
		Sig. (2-tailed)	.	.000
		N	91	91
	media online memberi nilai tambah	Correlation Coefficient	.545**	1.000
		Sig. (2-tailed)	.000	.
		N	91	91

\*\* . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Hasil uji Korelasi Spearman menunjukkan nilai atau besarnya hubungan antara variabel keuntungan relatif dengan penerimaan informasi adalah 0,545. Nilai ini menunjukkan ada hubungan yang signifikan antara manfaat lebih penggunaan Portal Rumah Belajar dengan nilai tambah yang dirasakan responden saat belajar menggunakan media online melalui Portal Rumah Belajar. Nilai korelasi sebesar 0,545\*\* juga mengandung arti bahwa semakin tinggi manfaat lebih yang dirasakan pengguna, maka pengguna merasa kian merasakan nilai tambah dari Portal Rumah Belajar.

## 5.4.2 Korelasi Kerumitan Pengguna Terhadap Penerimaan Informasi

Hipotesis:

$H_0$  : tidak ada hubungan antara kerumitan dengan penerimaan informasi pengguna.

$H_1$  : ada hubungan antara kerumitan dengan penerimaan informasi pengguna.

Untuk menguji hubungan antara tingkat kerumitan pengguna terhadap penerimaan informasi melalui Portal Rumah Belajar, responden diminta memberikan penilaian atas pernyataan:

- Saya mengalami kerumitan pada saat menggunakan Portal Rumah Belajar untuk mendukung kegiatan belajar saya (indikator kerumitan pengguna).
- Setelah diberi kesempatan membuka dan mengakses Portal Rumah Belajar, saya merasa media pembelajaran on line ini bisa memudahkan siswa dalam memahami pelajaran di sekolah (indikator penerimaan informasi).

**Tabel 5.19 Korelasi Kerumitan Penggunaan Portal Dengan Media Online Media Online Memudahkan Pemahaman**

		portal RB rumit	media online memudahkan pemahaman
Spearman's rho	portal RB rumit	Correlation Coefficient	1.000
		Sig. (2-tailed)	-.374**
		N	.000
	media online memudahkan pemahaman	Correlation Coefficient	-.374**
		Sig. (2-tailed)	.000
		N	91

			portal RB rumit	media online memudahkan pemahaman
Spearman's rho	portal RB rumit	Correlation Coefficient	1.000	-.374**
		Sig. (2-tailed)	.	.000
		N	91	91
	media online memudahkan pemahaman	Correlation Coefficient	-.374**	1.000
		Sig. (2-tailed)	.000	.
		N	91	91

\*\* . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Hasil uji korelasi di atas menunjukkan angka  $-0,374^{**}$ . Angka negatif ini menunjukkan hubungan bahwa semakin rumit penggunaan Portal Rumah Belajar maka responden semakin tidak mudah (baca: semakin kesulitan) memahami materi pelajaran yang disajikan Portal Rumah Belajar. Sementara, hubungan antara kedua indikator tergolong signifikan karena angkanya menunjukkan 0,000 atau  $< 0,05$ .

#### 5.4.3 Korelasi Kemampuan Bisa Diujicoba Terhadap Penerimaan Informasi

Hipotesis:

$H_0$  : tidak ada hubungan kemampuan bisa diujicoba (trialability) dengan penerimaan informasi pengguna portal Rumah Belajar.

$H_1$  : ada hubungan kemampuan bisa diujicoba (trialability) dengan penerimaan informasi pengguna portal Rumah Belajar.

Untuk menguji hubungan antara kemampuan diuji coba terhadap penerimaan informasi melalui Portal Rumah Belajar, responden diminta memberikan penilaian atas pernyataan:

- Menurut saya, materi pelajaran dan soal yang disajikan Portal Rumah Belajar sudah sesuai dengan kebutuhan saya sebagai siswa (indikator kemampuan untuk diuji coba).
- Setelah diberi kesempatan membuka dan mengakses Portal Rumah Belajar, saya merasa media pembelajaran on line ini bisa memudahkan siswa dalam memahami pelajaran di sekolah (indikator penerimaan informasi).

**Tabel 5.20 Korelasi Manfaat Memakai Portal Dengan Media Online Memudahkan Pemahaman**

		bank soal sesuai kebutuhan	media online memudahkan pemahaman
Spearman's rho	bank soal sesuai kebutuhan	Correlation Coefficient	1.000
		Sig. (2-tailed)	.340**
		N	.001
		91	91
	media online memudahkan pemahaman	Correlation Coefficient	.340**
		Sig. (2-tailed)	1.000
		N	.001
		91	91

\*\* . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Hasil uji korelasi seperti terlihat di atas menunjukkan angka 0,340<sup>\*\*</sup>. Ini menunjukkan ada hubungan yang signifikan antara kemampuan diuji coba dengan penerimaan informasi responden saat menggunakan Portal Rumah Belajar. Nilai korelasi sebesar 0,340<sup>\*\*</sup> juga mengandung arti bahwa semakin tinggi kemampuan Portal Rumah Belajar untuk diuji coba maka penerimaan informasi pengguna Portal Rumah Belajar juga semakin tinggi. Sementara, hubungan antara kedua indikator tergolong signifikan karena angkanya menunjukkan 0,001 atau < 0,05.

#### 5.4.4 Korelasi Kepercayaan Terhadap Penggunaan Teknologi Internet

Hipotesis

$H_0$  : tidak ada hubungan kepercayaan pengguna dengan penerimaan informasi melalui portal Rumah Belajar.

$H_1$  : ada hubungan kepercayaan pengguna dengan penerimaan informasi melalui portal Rumah Belajar.

Untuk menguji hubungan antara kepercayaan pengguna terhadap penggunaan teknologi internet sebagai sarana belajar, responden diminta memberikan penilaian atas pernyataan:

- Sebagai pengguna, saya merasa puas dengan menu, tampilan, dan materi di Portal Rumah Belajar (indikator kepercayaan).
- Di waktu mendatang, saya akan terus mengakses Portal Rumah Belajar untuk mendukung aktivitas belajar saya di sekolah ataupun di rumah (indikator penerimaan teknologi informasi).

**Tabel 5.21 Korelasi Kepuasan Menu dan Tampilan Dengan Terus Mengakses Portal Rumah Belajar**

			puas dg menu dan tampilan	terus mengakses portal RB
Spearman's rho	puas dg menu dan tampilan	Correlation Coefficient	1.000	.363**
		Sig. (2-tailed)	.	.000
		N	91	91
	terus mengakses portal RB	Correlation Coefficient	.363**	1.000
		Sig. (2-tailed)	.000	.
		N	91	91

\*\* . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Hasil uji korelasi seperti terlihat di atas menunjukkan angka 0,363<sup>\*\*</sup>. Ini menunjukkan ada hubungan yang signifikan antara kepercayaan pengguna Portal Rumah Belajar dengan penerimaan teknologi informasi responden sebagai sarana belajar. Nilai korelasi sebesar 0,363<sup>\*\*</sup> juga mengandung arti bahwa semakin tinggi kepercayaan responden terhadap Portal Rumah Belajar maka penerimaan teknologi informasi pengguna juga semakin tinggi. Sementara, hubungan antara kedua indikator tergolong signifikan karena angkanya menunjukkan 0,000 atau < 0,05.

#### 5.4.5 Korelasi Sikap Terhadap Penggunaan Teknologi Internet

Hipotesis

H<sub>0</sub> : tidak ada hubungan antara sikap pengguna dengan penerimaan teknologi internet melalui portal Rumah Belajar.

H<sub>1</sub> : ada hubungan antara sikap pengguna dengan penerimaan teknologi internet melalui portal Rumah Belajar.

Untuk menguji hubungan antara sikap pengguna terhadap penerimaan teknologi internet sebagai sarana belajar, dilakukan uji korelasi antara variabel sikap dengan variabel penerimaan teknologi informasi. Indikator dalam variabel sikap menilai aspek manfaat dan kemudahan belajar bagi siswa maupun guru melalui Portal Rumah Belajar. Sementara itu, indikator penerimaan teknologi informasi dilihat dari rasa puas dan kemauan mengakses Portal Rumah Belajar di waktu mendatang. Adapun hasilnya adalah sebagai berikut:

**Tabel 5.22 Korelasi Sikap TAM Dengan Kepercayaan TAM**

			TAM sikap	TAM kepercayaan
Spearman's rho	Sikap	Correlation Coefficient	1.000	.565 <sup>**</sup>
		Sig. (2-tailed)	.	.000
		N	91	91
	Penerimaan	Correlation Coefficient	.565 <sup>**</sup>	1.000

Teknologi Informasi	Sig. (2-tailed)	.000	.
	N	91	91

\*\* . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Hasil uji korelasi seperti terlihat di atas menunjukkan angka 0,565<sup>\*\*</sup> . Ini menunjukkan ada hubungan yang signifikan antara sikap pengguna dengan penerimaan teknologi informasi responden terhadap Portal Rumah Belajar sebagai sarana belajar. Nilai korelasi sebesar 0,565<sup>\*\*</sup> juga mengandung arti bahwa semakin bermanfaat dan mudah penggunaan Portal Rumah Belajar maka penerimaan teknologi informasi pengguna terhadap Portal Rumah Belajar akan semakin tinggi. Sementara, hubungan antara kedua indikator tergolong signifikan karena angkanya menunjukkan 0,000 atau  $< 0,05$ .

#### 5.4.6 Korelasi Tujuan Terhadap Penggunaan Teknologi Internet

Hipotesis:

- $H_0$  : tidak ada hubungan antara tujuan dengan penggunaan teknologi internet melalui portal Rumah Belajar.
- $H_1$  : ada hubungan antara tujuan dengan penggunaan teknologi internet melalui portal Rumah Belajar.

Untuk menguji hubungan antara tujuan responden terhadap penerimaan teknologi internet sebagai sarana belajar, dilakukan uji korelasi antara variabel tujuan dengan variabel penerimaan teknologi informasi. Indikator dalam variabel tujuan menilai aspek niat awal dan dukungan terhadap Portal Rumah Belajar sebagai sarana belajar. Sementara itu, indikator penerimaan teknologi informasi dilihat dari tingkat manfaat dan tingkat kemudahan penggunaan Portal Rumah Belajar. Adapun hasilnya adalah sebagai berikut:

**Tabel 5.23 Korelasi Tujuan TAM Dengan Sikap TAM**

			TAM tujuan	TAM sikap
Spearman's rho	TAM tujuan	Correlation Coefficient	1.000	.572**
		Sig. (2-tailed)	.	.000
		N	91	91
TAM penerimaan teknologi informasi	TAM	Correlation Coefficient	.572**	1.000
		Sig. (2-tailed)	.000	.
		N	91	91

\*\* . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Hasil uji korelasi seperti terlihat di atas menunjukkan angka 0,572<sup>\*\*</sup>. Ini menunjukkan ada hubungan yang signifikan antara tujuan pengguna dengan penerimaan teknologi informasi responden terhadap Portal Rumah Belajar sebagai sarana belajar. Nilai korelasi sebesar 0,572<sup>\*\*</sup> juga mengandung arti bahwa semakin tinggi niat dan dukungan terhadap Portal Rumah Belajar sebagai sarana pembelajaran, maka penerimaan teknologi informasi pengguna terhadap Portal Rumah Belajar kian tinggi. Sementara, hubungan antara kedua indikator tergolong signifikan karena angkanya menunjukkan 0,000 atau < 0,05.

#### **5.4.7 Korelasi Kemudahan terhadap Kepuasan Pengguna Portal Rumah Belajar.**

Hipotesis

H<sub>0</sub> : tidak ada hubungan antara kemudahan dengan kepuasan pengguna portal Rumah Belajar.

H<sub>1</sub> : ada hubungan antara kemudahan dengan kepuasan pengguna portal Rumah Belajar.

Untuk menguji hubungan antara kemudahan yang dirasakan responden dengan kepuasannya saat menggunakan Portal Rumah Belajar, dilakukan uji

korelasi antara variabel kemudahan dengan variabel kepuasan. Indikator dalam variabel kemudahan menilai aspek kemudahan urutan penyajian, kemudahan akses, serta kemudahan memahami informasi yang disajikan Portal Rumah Belajar. Sementara itu, indikator kepuasan dilihat dari sisi kenyamanan *browsing*, motivasi untuk terus mengakses, serta rasa puas terhadap menu yang disajikan di Portal Rumah Belajar. Adapun hasilnya adalah sebagai berikut:

**Tabel 5.24 Korelasi Kemudahan Penggunaan Dengan Kepuasan Penggunaan**

			ease of use	kepuasan pengguna
Spearman's rho	ease of use	Correlation Coefficient	1.000	.409**
		Sig. (2-tailed)	.	.000
		N	91	91
	kepuasan pengguna	Correlation Coefficient	.409**	1.000
		Sig. (2-tailed)	.000	.
		N	91	91

\*\* . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Hasil uji korelasi seperti terlihat di atas menunjukkan angka 0,409<sup>\*\*</sup>. Ini menunjukkan ada hubungan yang signifikan antara kemudahan pengguna dengan kepuasan responden terhadap Portal Rumah Belajar sebagai sarana belajar. Nilai korelasi sebesar 0,409<sup>\*\*</sup> juga mengandung arti bahwa semakin mudah pemakaian Portal Rumah Belajar sebagai sarana pembelajaran, maka kepuasan pengguna terhadap Portal Rumah Belajar kian tinggi. Sementara, hubungan antara kedua indikator tergolong signifikan karena angkanya menunjukkan 0,001 atau < 0,05.

#### 5.4.8 Korelasi *Customization* Terhadap Tingkat Kebergunaan Portal Rumah Belajar.

Hipotesis

H<sub>0</sub> : tidak ada hubungan antara *customization* dengan tingkat kebergunaan portal Rumah Belajar.

H<sub>1</sub> : ada hubungan antara *customization* dengan tingkat kebergunaan portal Rumah Belajar.

Untuk menguji hubungan antara *customization* dengan kebergunaan yang dirasakan responden saat menggunakan Portal Rumah Belajar, dilakukan uji korelasi antara variabel *customization* dengan variabel kebergunaan. Indikator dalam variabel *customization* menilai aspek kemudahan pengguna dalam memberikan komentar terhadap layanan Portal Rumah Belajar. Sementara itu, indikator kebergunaan dilihat dari sisi kemudahan responden mempelajari dan meningkatkan pemahaman terhadap materi pelajaran melalui Portal Rumah Belajar. Adapun hasilnya adalah sebagai berikut:

**Tabel 5.25 Korelasi *Customization* Dengan Manfaat Dari Portal**

		Customization	manfaat dari portal
Spearman's rho	customization	1.000	.270**
	Correlation Coefficient		
	Sig. (2-tailed)	.	.010
	N	91	91
	manfaat dari portal	.270**	1.000
	Correlation Coefficient		
	Sig. (2-tailed)	.010	.
	N	91	91

\*\* . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Hasil uji korelasi seperti terlihat di atas menunjukkan angka 0,270<sup>\*\*</sup>. Ini menunjukkan ada hubungan yang signifikan antara *customization* dengan tingkat kebergunaan yang dirasakan responden saat mengakses Portal Rumah Belajar sebagai sarana belajar. Nilai korelasi sebesar 0,270<sup>\*\*</sup> juga mengandung arti bahwa semakin mudah *customization* Portal Rumah Belajar, maka tingkat kebergunaan Portal Rumah Belajar sebagai sarana pembelajaran kian tinggi. Namun, hubungan antara kedua indikator tergolong tidak signifikan karena angkanya menunjukkan 0,010 atau  $> 0,05$ .

#### **5.4.9 Korelasi *Download Delay* Terhadap Tingkat Kebergunaan Portal Rumah Belajar.**

Hipotesis:

H<sub>0</sub> : tidak ada hubungan antara *download delay* dengan tingkat kebergunaan portal Rumah Belajar.

H<sub>1</sub> : ada hubungan antara *download delay* dengan tingkat kebergunaan portal Rumah Belajar.

Untuk menguji hubungan antara *download delay* dengan kebergunaan yang dirasakan responden saat menggunakan Portal Rumah Belajar, dilakukan uji korelasi antara variabel *download delay* dengan variabel kebergunaan. Indikator dalam variabel *download delay* menilai aspek kecepatan dan kemudahan responden dalam menemukan dan membaca materi yang diakses di Portal Rumah Belajar. Sementara itu, indikator kebergunaan dilihat dari sisi kemudahan responden mempelajari dan meningkatkan pemahaman terhadap materi pelajaran melalui Portal Rumah Belajar. Adapun hasilnya adalah sebagai berikut:

**Tabel 5.26 Korelasi *Download Delay* Dengan Manfaat Dari Portal**

			download delay	manfaat dari portal
Spearman's rho	download delay	Correlation Coefficient	1.000	.398**
		Sig. (2-tailed)	.	.000
		N	91	91
	manfaat dari portal	Correlation Coefficient	.398**	1.000
		Sig. (2-tailed)	.000	.
		N	91	91

\*\* . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Hasil uji korelasi di atas menunjukkan angka 0,398\*\* Artinya, korelasi antara download delay dengan manfaat atau kebergunaan Portal Rumah Belajar yang dirasakan oleh responden tergolong signifikan. Ini juga berarti bahwa semakin jarang download delay yang dirasakan responden, maka tingkat kebergunaan Portal Rumah Belajar yang dirasakan responden juga semakin tinggi. Hubungan antara kedua indikator juga signifikan karena angkanya 0,000 atau < 0,005.

#### **5.4.10 Korelasi *Content* Terhadap Tingkat Kebergunaan Portal Rumah Belajar.**

Hipotesis

H<sub>0</sub> : tidak ada hubungan antara *content* dengan tingkat kebergunaan portal Rumah Belajar.

H<sub>1</sub> : ada hubungan antara *content* dengan tingkat kebergunaan portal Rumah Belajar.

Untuk menguji hubungan antara *content* dengan kebergunaan yang dirasakan responden saat menggunakan Portal Rumah Belajar, dilakukan uji korelasi antara variabel *content* dengan variabel kebergunaan. Indikator dalam variabel *content* menilai ketersediaan informasi khusus dan kesesuaian materi pelajaran serta soal di Portal Rumah Belajar dengan kebutuhan responden. Sementara itu, indikator kebergunaan dilihat dari sisi kemudahan responden mempelajari dan meningkatkan pemahaman terhadap materi pelajaran melalui Portal Rumah Belajar. Adapun hasilnya adalah sebagai berikut:

**Tabel 5.27 Korelasi *Content* Dengan Manfaat Dari Portal**

		content	manfaat dari portal
Spearman's rho	content	1.000	.305**
			.003
		91	91
manfaat dari portal	content	.305**	1.000
		.003	.
		91	91

\*\* . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Hasil uji korelasi di atas menunjukkan angka 0,305\*\* Ini berarti korelasi antara penilaian responden terhadap content yang disediakan Portal Rumah Belajar dengan manfaat yang mereka rasakan signifikan. Jika content yang disediakan Portal Rumah Belajar makin sesuai dengan kebutuhan responden, maka tingkat kebergunaan portal ini juga akan makin meningkat. Sementara itu, hubungan antara indikator content dengan kebergunaan juga cukup signifikan karena menunjukkan angka 0,003 atau  $< 0,005$

#### 5.4.11 Korelasi *Satisfaction* Terhadap Tingkat Kebergunaan Portal Rumah Belajar.

Hipotesis

$H_0$  : tidak ada hubungan antara *satisfaction* dengan tingkat kebergunaan portal Rumah Belajar.

$H_1$  : ada hubungan antara *satisfaction* dengan tingkat kebergunaan portal Rumah Belajar.

Untuk menguji hubungan antara *satisfaction* dengan kebergunaan yang dirasakan responden saat menggunakan Portal Rumah Belajar, dilakukan uji korelasi antara variabel *satisfaction* dengan variabel kebergunaan. Indikator dalam variabel *satisfaction* menilai aspek kenyamanan saat *browsing*, motivasi untuk terus mengakses, serta kepuasan terhadap menu yang disajikan. Sementara itu, indikator kebergunaan dilihat dari sisi kemudahan responden mempelajari materi, manfaat lebih yang dirasakan, serta nilai tambah yang diperoleh responden saat mengakses Portal Rumah Belajar. Adapun hasilnya adalah sebagai berikut:

**Tabel 5.28 Korelasi Kepuasan Penggunaan Dengan Manfaat Dari Portal**

			kepuasan pengguna	manfaat dari portal
Spearman's rho	kepuasan pengguna	Correlation Coefficient	1.000	.659**
		Sig. (2-tailed)	.	.000
		N	91	91
	manfaat dari portal	Correlation Coefficient	.659**	1.000
		Sig. (2-tailed)	.000	.
		N	91	91

\*\* . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Hasil uji korelasi di atas menunjukkan angka 0,659\*\* Ini berarti, hubungan antara kepuasan responden dengan manfaat yang diperoleh dari Portal Rumah Belajar tergolong sangat signifikan. Hasil tersebut juga mengandung arti bahwa semakin tinggi kepuasan yang dirasakan pengguna Portal Rumah Belajar maka manfaat yang dirasakan pengguna dari portal ini juga semakin tinggi. Adapun indikator antara kepuasan dengan kebergunaan atau manfaat tergolong sangat signifikan yakni menunjukkan angka 0,000 atau  $< 0,005$ .

Dari seluruh uji korelasi yang telah dilakukan di atas, ringkasan hasilnya adalah sebagai berikut:

**Tabel 5.29 Ringkasan Hasil Uji Korelasi Tiap Variabel**

No	Hipotesis	Correlation Coefficient	Signifikansi
11	Ada hubungan antara <i>satisfaction</i> dengan tingkat kebergunaan portal Rumah Belajar.	.659**	.000
6	Ada hubungan antara tujuan dengan penerimaan teknologi internet melalui portal Rumah Belajar.	.572**	.000
5	Ada hubungan antara sikap pengguna dengan penerimaan teknologi internet melalui portal Rumah Belajar.	.565**	.000
1	Ada hubungan antara keuntungan relatif dengan penerimaan informasi	.561**	.000
7	Ada hubungan antara kemudahan dengan kepuasan pengguna portal Rumah Belajar.	.409**	.000
9	Ada hubungan antara <i>download delay</i> dengan tingkat kebergunaan portal Rumah Belajar.	.398**	.000
2	Ada hubungan antara kerumitan dengan penerimaan informasi pengguna	-.374**	.000
4	Ada hubungan kepercayaan pengguna dengan penerimaan informasi melalui portal Rumah Belajar.	.363**	.000

3	Ada hubungan kemampuan bisa diujicoba (trialability) dengan penerimaan informasi pengguna portal Rumah Belajar.	.340**	.001
10	Ada hubungan antara <i>content</i> dengan tingkat kebergunaan portal Rumah Belajar.	.305**	.003
8	Ada hubungan antara <i>customization</i> dengan tingkat kebergunaan portal Rumah Belajar.	.270**	.010

Berdasarkan tabel di atas terlihat, dari semua hipotesis yang diajukan hampir semuanya signifikan. Kecuali pada hipotesis ke-8 yakni hubungan antara *customization* dengan tingkat kebergunaan portal Rumah Belajar. Korelasi tertinggi terjadi antara variabel *satisfaction* dengan tingkat kebergunaan Portal Rumah Belajar yang mana koefisien korelasinya mencapai 0,659\*\* Adanya tanda bintang ini menunjukkan, jika kepuasan pengguna meningkat maka tingkat kebergunaan dari Portal Rumah Belajar juga akan ikut meningkat.

Sementara itu, untuk hubungan antara *customization* dengan tingkat kebergunaan portal Rumah Belajar memperlihatkan koefisien korelasi yang kecil dan tidak signifikan karena  $0,10 > 0,05$ . Kenyataan ini menunjukkan bahwa aspek *customization* kurang berpengaruh terhadap kebergunaan web di mata penggunanya.

### 5.5 Analisis Regresi Logistik Biner

Analisis regresi logistik digunakan untuk melihat pengaruh sejumlah variabel independen ( $X_1, X_2, \dots, X_i$ ) terhadap variabel dependen ( $Y$ ). Atau bisa juga digunakan untuk memprediksi nilai suatu variabel dependen kategorik ( $Y$ ) berdasarkan nilai-nilai variabel independen ( $X_1, X_2, \dots, X_i$ ). Penelitian ini menggunakan analisis regresi logistik karena skala pengukuran variabel dependennya bersifat kategorik sementara variabel independennya diukur dengan skala ordinal.

Analisis regresi logistik berbeda dengan analisis korelasi. Jika analisis korelasi digunakan untuk melihat hubungan dua variabel, maka analisis regresi

logistik digunakan untuk melihat pengaruh variable bebas terhadap variabel tergantung serta memprediksi nilai variabel tergantung dengan menggunakan variabel bebas. Dalam analisis regresi logistik, variabel bebas berfungsi untuk menerangkan (*explanatory*) sedang variabel tergantung berfungsi sebagai yang diterangkan (*the explained*). Adapun hubungan dua variabel bersifat dependensi dengan model parameter yang diduga berdasarkan kaidah “*maksimum likelihood method.*” (Arif Prahisto 2009 : 192) Di mana:

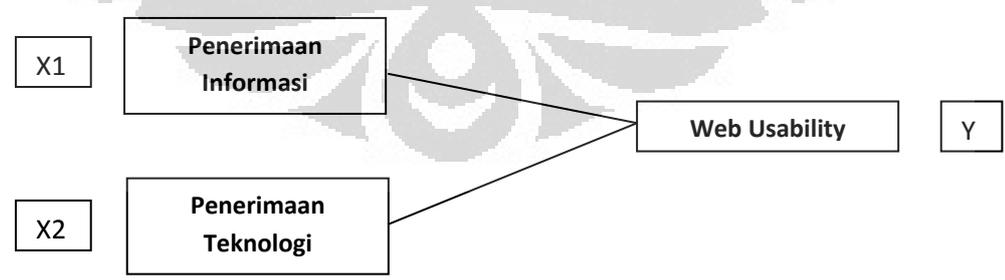
$$\text{Prob (kejadian)} = \frac{1}{(1 + e^{-Z})}$$

$$Z = a + b_1 X_1 + b_2 X_2 + b_3 X_3 + \dots + B_n X_n$$

e = bilangan alam = 2.7182818

Melalui analisis regresi logistik ini, peneliti akan mengukur hubungan fungsi antara variabel dependen yakni kepuasan pengguna Portal Rumah Belajar dengan variabel independen berupa: penerimaan informasi, penerimaan teknologi, serta kebergunaan web atau *web usability* . Untuk lebih jelasnya, pola hubungan yang diuji melalui regresi logistik ordinal tergambar pada bagan berikut:

**Gambar 5.5 Model Hubungan Regresi Terhadap Kepuasan Penggunaan Portal Rumah Belajar**



Di sini, peneliti melakukan uji regresi logistik biner. Ini dikarenakan variabel dependennya dinilai dengan 2 kategori pernyataan yaitu: puas, dan cukup puas. Hasil uji regresi logistik biner dengan menggunakan software SPSS 17.0 adalah sebagai berikut:

### Case Processing Summary

Unweighted Cases <sup>a</sup>		N	Percent
Selected Cases	Included in Analysis	91	100.0
	Missing Cases	0	.0
	Total	91	100.0
Unselected Cases		0	.0
Total		91	100.0

a. If weight is in effect, see classification table for the total number of cases.

### Dependent Variable Encoding

Original Value	Internal Value
cukup berguna	0
berguna	1

### Block 0: Beginning Block

Classification Table<sup>a,b</sup>

Observed		Predicted		
		kebergunaan web di mata responden		Percentage Correct
		cukup berguna	berguna	
Step 0	kebergunaan web di mata responden cukup berguna	0	38	.0
	kebergunaan web di mata responden berguna	0	53	100.0
Overall Percentage				58.2

a. Constant is included in the model.

**Classification Table<sup>a,b</sup>**

Observed		Predicted			
		kebergunaan web di mata responden		Percentage Correct	
		cukup berguna	berguna		
Step 0	kebergunaan web di mata responden	cukup berguna	0	38	.0
		berguna	0	53	100.0
	Overall Percentage				58.2

a. Constant is included in the model.

b. The cut value is ,500

**Variables in the Equation**

	B	S.E.	Wald	df	Sig.	Exp(B)	
Step 0	Constant	.333	.213	2.450	1	.118	1.395

**Variables not in the Equation**

	Score	df	Sig.		
Step 0	Variables	tam	18.356	1	.000
		penerimaan_informasi	12.336	1	.000
	Overall Statistics		19.739	2	.000

## Block 1: Method = Enter

### Omnibus Tests of Model Coefficients

		Chi-square	df	Sig.
Step 1	Step	22.501	2	.000
	Block	22.501	2	.000
	Model	22.501	2	.000

### Model Summary

Step	-2 Log likelihood	Cox & Snell R Square	Nagelkerke R Square
1	101.168 <sup>a</sup>	.219	.295

a. Estimation terminated at iteration number 5 because parameter estimates changed by less than ,001.

### Classification Table<sup>a</sup>

Observed		Predicted			Percentage Correct
		kebergunaan web di mata responden			
		cukup berguna	berguna		
Step 1	kebergunaan web di mata responden	cukup berguna	25	13	65.8
		berguna	8	45	84.9
Overall Percentage					76.9

a. The cut value is ,500

### Variables in the Equation

	B	S.E.	Wald	df	Sig.	Exp(B)
Step 1 <sup>a</sup>						
TAM	.289	.104	7.799	1	.005	1.336
Penerimaan Informasi	.173	.122	2.026	1	.155	1.189
Constant	-10.584	2.898	13.342	1	.000	.000

a. Variable(s) entered on step 1: tam, penerimaan\_informasi.

## 5.6 Interpretasi Atas Regresi Logistik Biner

Pada tabel **Case Processing Summary** terlihat, seluruh data dari 91 responden diproses dalam uji regresi logistik biner. Artinya, tidak ada data yang tidak ikut diproses. Sementara itu, tabel **Dependent Variable Encoding** menjelaskan bahwa penilaian terhadap kepuasan responden dilakukan secara kategorik yakni dengan memberi kode 0 bagi responden yang memberikan nilai cukup berguna terhadap Portal Rumah Belajar dan kode 1 bagi responden yang mengakui bahwa layanan Portal Rumah Belajar adalah berguna.

Selanjutnya, **Classification Table<sup>a,b</sup>** menjelaskan bahwa pada block 0 ini diprediksi semua responden mengakui kebergunaan Portal Rumah Belajar. Namun, hanya 53 responden yang memberikan penilaian berguna dan sisanya sebanyak 38 responden hanya memberikan nilai cukup berguna. Ketepatan prediksi dalam uji regresi logistik ini mencapai 58,2%. Pada block 0 ini, tidak semua variabel dimasukkan dalam persamaan. Dengan kata lain, variabel, technological acceptance model (TAM), dan penerimaan informasi tidak dimasukkan dalam persamaan.

Block 1 memberikan penjelasan bahwa uji regresi logistik biner ini dilakukan dengan metode enter. Tabel **Omnibus Tests of Model Coefficients** memberikan nilai Chi-Square goodness of fit sebesar 22, 501 dengan  $df = 2$  dan  $P\text{-value} = 0,000$  lebih kecil dari 0,05. Dengan demikian uji ini sangat signifikan. Pada Tabel **Model Summary** memberikan nilai statistik  $-2 \text{ Loglikelihood} = 101.168^a$ . Adapun Koefisien Cox & Snell R Square adalah Koefisien Determinasi

(R<sup>2</sup>) yang memiliki arti sama dengan Koefisien Nagelkerke R square yakni untuk melihat seberapa besar ketiga variabel independen ikut menentukan nilai Y. Terlihat bahwa nilai Nagelkerke R Square-nya sama dengan 0,295. Hal ini menjelaskan bahwa kedua variabel independen secara bersama-sama turut menentukan 29,5% kebergunaan Portal Rumah Belajar di mata responden.

Berikutnya, pada baris pertama **Classification Table<sup>a</sup>** menginformasikan, responden yang menilai Portal Rumah Belajar cukup berguna berjumlah 38 orang atau 25 + 13. Dari angka tersebut, 25 responden diprediksi memberikan nilai cukup puas dan hanya 13 responden yang memberikan nilai puas. Sementara itu ketepatan prediksi mencapai 68,5%. Baris kedua menginformasikan jumlah responden yang menilai Portal Rumah Belajar berguna. Diinformasikan bahwa jumlah responden yang menilai berguna sebanyak 53 orang atau 8 + 45. Dari jumlah ini, 8 responden diprediksi memberikan nilai cukup berguna dan sebanyak 45 responden memberikan nilai berguna. Ketepatan prediksi mencapai 84,9%. Secara keseluruhan, ketepatan prediksi adalah 76,9%.

Informasi berikutnya tersaji dalam tabel **Variables in the Equation** yang menjelaskan hasil perhitungan koefisien regresi logistik biner. Kolom (Exp) B pada tabel ini menginformasikan peluang rasio atau *odds ratio* yang terkait dengan nilai setiap prediktor. Peluang (*odds*) dari suatu kejadian diartikan sebagai probabilitas hasil yang muncul yang dibagi dengan probabilitas suatu kejadian yang tidak terjadi. Secara umum, rasio peluang (*odds ratios*) merupakan sekumpulan peluang yang dibagi oleh peluang lainnya. Rasio peluang bagi prediktor diartikan sebagai jumlah relatif di mana peluang hasil meningkat (rasio peluang > 1) atau turun (rasio peluang < 1) ketika nilai variabel prediktor meningkat sebesar 1 unit. Pada tabel di atas terlihat bahwa:

- Untuk variabel TAM sebesar 0,104 rasio peluangnya sebesar 1,336
- Untuk variabel Penerimaan Informasi sebesar 0,122 rasio peluangnya 1,189

Selanjutnya, dari uji Wald untuk masing-masing variabel independen yang dihitung memperlihatkan hasil sebagai berikut:

No	Variabel	Signifikansi	Keterangan
1	TAM	.005	Kurang dari 0,05
2	Penerimaan Informasi	.155	Lebih dari 0,05

Berdasarkan tabel di atas terlihat hanya variabel penerimaan teknologi informasi yang secara signifikan memengaruhi tingkat kebergunaan Portal Rumah Belajar di mata responden. Variabel independen lainnya yakni penerimaan informasi terbukti tidak signifikan memengaruhi tingkat kebergunaan Portal Rumah Belajar.

#### Diskusi dan Interpretasi

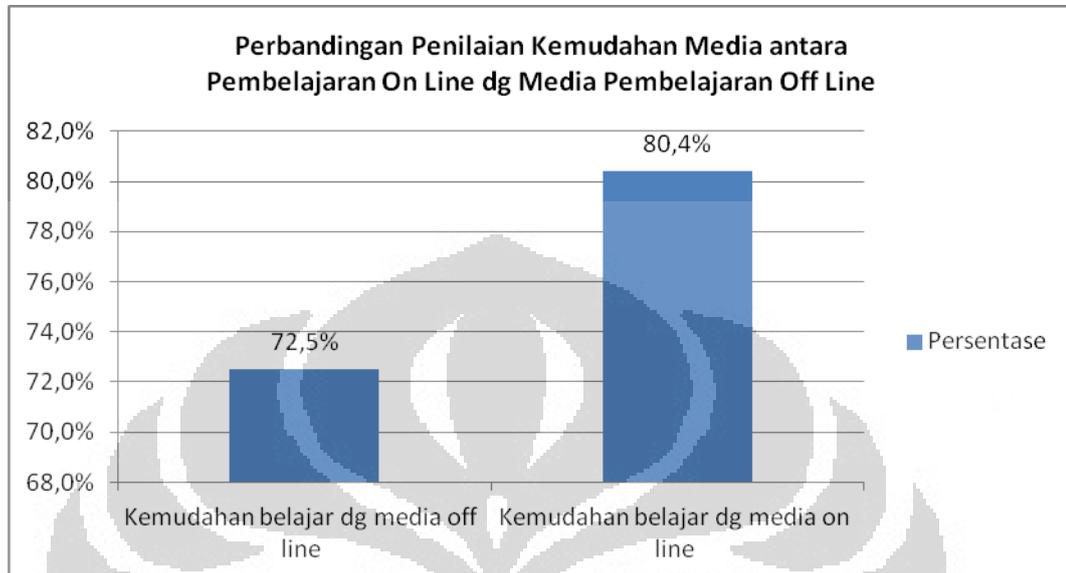
Meski penggunaan internet sebagai sarana berbagi informasi dan pencarian referensi sudah begitu luas dalam aktivitas pendidikan, namun penggunaannya sebagai media pembelajaran on line belum optimal. Penggunaan media pembelajaran on line, nantinya secara bertahap akan menggantikan media pembelajaran off line seperti buku dan pemaparan langsung materi pelajaran oleh guru di muka kelas.

#### 5.7 Diskusi dan Interpretasi

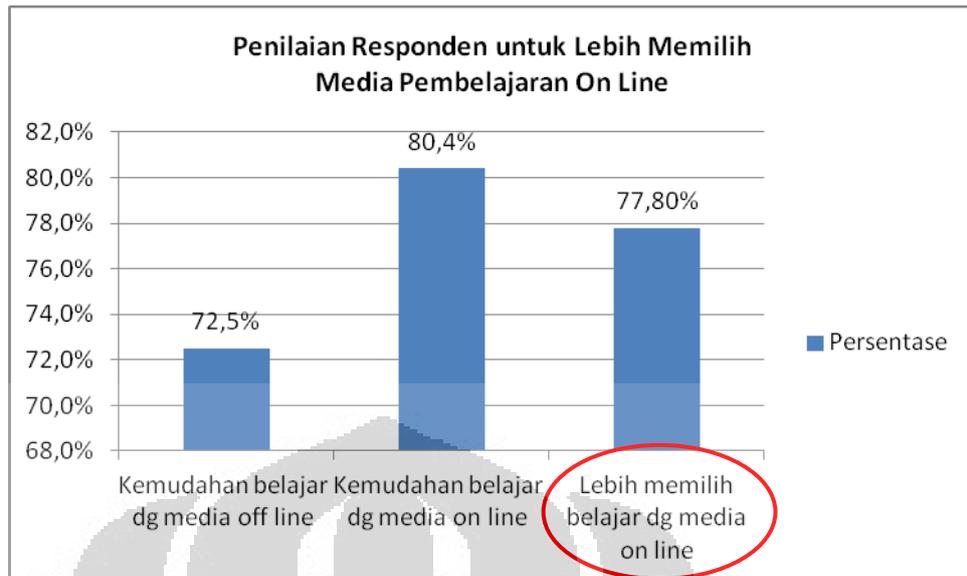
Meski penggunaan internet sebagai sarana berbagi informasi dan pencarian referensi sudah begitu luas dalam aktivitas pendidikan, namun penggunaannya sebagai media pembelajaran on line belum optimal. Penggunaan media pembelajaran on line, nantinya secara bertahap akan menggantikan media pembelajaran off line seperti buku dan pemaparan langsung materi pelajaran oleh guru di muka kelas.

Di Indonesia, salah satu media pembelajaran on line yang sudah dikembangkan dan mulai dikenalkan sebagai rujukan bagi guru dan siswa adalah Portal Rumah Belajar. Melalui beragam fasilitasnya, portal ini berupaya memudahkan guru dan siswa untuk mendapatkan materi pelajaran sesuai jenjang pendidikan dan minatnya.

Dalam penelitian terlihat, penilaian responden terhadap kemudahan media pembelajaran on line lebih tinggi dibandingkan dengan pembelajaran media off line. Perbandingan penilaian itu bisa dilihat pada grafik berikut ini:



Secara deskriptif, grafik di atas menunjukkan, responden menilai media pembelajaran *on line* lebih memudahkan kegiatan belajar dibandingkan dengan media *off line*. Bila mengacu pada kriteria interpretasi skor, nilai 72,5% dan nilai 80,4% mengandung arti bahwa kemudahan belajar dengan media *off line* maupun media *on line* tergolong kuat. Namun, nilai persentase untuk kemudahan pembelajaran media *on line* terlihat lebih tinggi. Ini bisa menjelaskan, para responden yang terdiri dari guru dan siswa menilai media pembelajaran media *on line* lebih mudah. Selanjutnya, keputusan responden untuk memilih media pembelajaran media *on line* juga masih lebih tinggi nilai persentasenya seperti yang terlihat pada grafik berikut:



Grafik di atas menunjukkan, responden memiliki minat kuat untuk lebih memilih menggunakan media pembelajaran on line. Selanjutnya, penelitian ini melihat korelasi antar variabel sebagaimana yang diajukan dalam hipotesis penelitian.

Dari hasil analisis korelasi, tidak semuanya berkorelasi signifikan. Yakni pada hipotesis ke-8. Terlihat, meskipun ada hubungan antara *customization* dengan tingkat kebergunaan portal Rumah Belajar, namun korelasinya tidak signifikan. Artinya, aspek *customization* berupa kemudahan pengguna dalam memberikan komentar di Portal Rumah Belajar tidak memiliki hubungan signifikan terhadap kebergunaan portal ini di mata responden. Sementara itu, korelasi tertinggi terjadi antara variabel *satisfaction* dengan tingkat kebergunaan Portal Rumah Belajar yang mana koefisien korelasinya mencapai 0,659<sup>\*\*</sup>. Adanya tanda bintang ini menunjukkan, jika kepuasan pengguna meningkat maka tingkat kebergunaan dari Portal Rumah Belajar juga akan ikut meningkat. Ini berarti, tingkat kepuasan pengguna menjadi aspek penting yang harus diperhitungkan oleh pengelola Portal Rumah Belajar.

Penelitian ini selanjutnya berupaya mengukur hubungan fungsi antara variabel dependen yakni kebergunaan Portal Rumah Belajar dengan variabel independen berupa: penerimaan informasi, dan penerimaan teknologi. Untuk mengukurnya, digunakan uji regresi logistik biner. Di mana, untuk variabel dependennya, para responden dinilai dengan 2 kategori pernyataan

berguna, atau cukup berguna selama menggunakan Portal Rumah Belajar sebagai media pembelajaran *on line*. Hasilnya, tidak semua variabel independen berpengaruh signifikan terhadap kepuasan pengguna Portal Rumah Belajar. Hanya variabel penerimaan teknologi atau *technological acceptance model* yang secara signifikan memengaruhi tingkat kebergunaan Portal Rumah Belajar di mata responden. Ini berarti, variabel penerimaan teknologi aspek yang paling nyata dirasakan responden untuk menentukan tingkat kebergunaan Portal Rumah Belajar sebagai media pembelajaran *on line*. Sementara, variabel lainnya yakni Penerimaan Informasi belum memiliki pengaruh yang signifikan.



## BAB VI

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 6.1. Kesimpulan

Penelitian tentang **Pengaruh Penerimaan Teknologi dengan Kegunaan Web (Studi Kasus Portal Rumah Belajar <http://belajar.kemdikbud.go.id>)** memperoleh hasil sebagai berikut :

1. Penerimaan informasi yang dirasakan pengguna setelah mengakses Portal Rumah Belajar berkorelasi erat dengan keuntungan relatif, kerumitan, kemampuan untuk diuji coba (*triability*), serta kepercayaan responden terhadap menu dan materi yang disajikan portal ini. Khusus untuk hubungan antara kerumitan dengan penerimaan informasi, memperlihatkan hubungan yang negatif. Ini mengandung arti, semakin rumit sajian Portal Rumah Belajar, maka semakin rendah pula penerimaan informasi yang dirasakan pengguna.
2. Penerimaan pengguna terhadap teknologi internet sebagai sarana pembelajaran berkaitan erat dengan tujuan dan sikap responden saat mengakses Portal Rumah Belajar.
3. Tingkat kebergunaan Portal Rumah Belajar yang dirasakan pengguna, berkorelasi erat dengan *satisfaction*, *download delay*, dan *content* yang disajikan.
4. Kepuasan pengguna Portal Rumah Belajar berkorelasi erat dengan kemudahan penggunaan atau *ease of use* dari portal ini. Semakin mudah akses terhadap portal, maka kepuasan pengguna juga kian meningkat.
5. Secara keseluruhan, variabel penerimaan informasi, penerimaan teknologi atau *technological acceptance model* (TAM), dan kebergunaan web atau *web usability* berpengaruh terhadap tingkat kepuasan pengguna Portal Rumah Belajar.

Belajar. Namun, dari uji regresi yang dilakukan, hanya variabel kebergunaan web atau *web usability* yang berpengaruh signifikan terhadap kepuasan pengguna.

## 6.2. Implikasi Teoritis

Hasil dari penelitian ini menunjukkan hanya variabel kebergunaan web atau *web usability* yang berpengaruh signifikan terhadap kepuasan pengguna Portal Rumah Belajar. Sementara, variabel penerimaan informasi dan penerimaan teknologi internet tetap memiliki pengaruh meski tidak signifikan. Pengaruh yang signifikan dari kebergunaan web ini sejalan dengan konsepnya.

Di mana, *usability* atau kebergunaan merupakan proses optimasi interaksi antara pengguna dengan sistem yang dapat dilakukan dengan interaktif, sehingga pengguna mendapatkan informasi yang tepat atau menyelesaikan suatu aktivitas pada aplikasi tersebut dengan lebih baik (Sastramihardja 1999).

Selain itu, agar suatu aplikasi menjadi efektif, efisien dan dapat memberikan kepuasan kepada pengguna, maka aplikasi tersebut harus dapat memberikan kesempatan kepada pengguna untuk menyelesaikan aktivitasnya pada aplikasi tersebut sebaik mungkin (Sigit Hadi Prayoga dan Dana Indra Sensuse 2010).

Secara teknis, *usability* juga lebih mudah diukur dan dirasakan dampaknya oleh pengguna ketika mengakses sebuah situs web seperti Portal Rumah Belajar. Sebab, mengacu pada penjelasan Jacob Nielsen, *usability* adalah atribut kualitas yang menjelaskan atau mengukur seberapa mudah penggunaan suatu antarmuka (*interface*). Kata *usability* juga merujuk pada suatu metode untuk meningkatkan kemudahan pemakaian selama proses desain. *Usability* diukur dengan lima kriteria, yaitu: *learnability*, *efficiency*, *memorability*, *errors*, dan *satisfaction*.

Berdasarkan konsep di atas dapat disimpulkan, secara teknis tampilan fisik yang disajikan Portal Rumah Belajar berikut menu dan aplikasi yang disediakan sangat menentukan tingkat kepuasan responden yang dalam penelitian adalah para

siswa dan guru. Di sini, aspek kemudahan atau *ease of use* secara spesifik juga berkorelasi erat dengan kepuasan responden. Kian mudah akses, maka kepuasan pengguna juga semakin meningkat.

### **6.3. Implikasi Praktis**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif bagi perkembangan dunia pendidikan khususnya di bidang pengembangan pembelajaran berbasis media daring atau *on line*. Signifikannya pengaruh kebergunaan web terhadap kepuasan pengguna dapat digunakan sebagai pijakan awal pengelola Portal Rumah Belajar untuk terus memperbaiki kualitas layanannya.

Dengan segmen pengguna yang sudah sangat jelas yakni siswa dan guru, portal ini berpotensi sangat besar untuk mendulang jumlah pengakses dari waktu ke waktu. Karenanya, pengelola portal bisa mempertimbangkan untuk terus mengembangkan tampilannya agar tidak menjenuhkan serta terus memperbarui materi yang disediakannya sesuai dengan tuntutan dunia pendidikan saat ini.

### **6.4. Keterbatasan Penelitian**

Peneliti merasa bahwa penelitian masih menyimpan beberapa kekurangan, yang berpengaruh terhadap variabel – variabel penelitian secara umum, di antaranya:

1. Jumlah contoh (*sample*) yang diambil secara *purposive sampling*. Di mana, jumlah responden tidak terlalu besar jika dibandingkan dengan jumlah riil pengakses Portal Rumah Belajar. Hal itu disebabkan karena keterbatasan waktu, tenaga dan biaya penelitian.
2. Kemungkinan kesalahan jawaban akibat kesalahan responden dalam menginterpretasikan kata – kata yang digunakan pada kuesioner

## 6.5. Saran Penelitian

Peneliti ingin memberikan saran dan pertimbangan antara lain:

1. Penelitian lanjutan atau penyempurnaan baik dengan metodologi maupun pada aspek yang berbeda.
2. Penelitian lanjutan yang melihat pengaruh variabel penerimaan informasi, penerimaan teknologi, dan kebergunaan web pada populasi yang lebih besar dan beragam atau heterogen.



## Daftar Pustaka

### Buku

- Isjoni. (2007), *Pemanfaatan Teknologi Pengajaran: Harapan Untuk Indonesia, Pembelajaran Terkini Perpaduan Indonesia-Malaysia*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar .
- Kartajaya, Hermawan. (2003), *Hermawan Kartajaya on marketing*, Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Martono, Nanang. (2010), *Statistik Sosial*, Yogyakarta: Gaya Media
- Riswandi. (2010), *Komunikasi Media Internet*, Jakarta: Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Mercubuana
- Simarmata, Janner. (2010), *Rekayasa Web*, Yogyakarta: CV Andi Offset

### Jurnal

- Daft, R. L. dan R. H. Lengel. (1986), *Organizational information requirements, media richness and structural Design*, Management Science vol 32 no. 5
- Davis, F.D. (1989), *Perceived Usefulness, Perceived Ease of Use, And User Acceptance of Information Technology*, Management Information Systems Quarterly.
- Davis, F.D., R. Bagozzi, and P. Warshaw, (1989), *User Acceptance of Computer Technology : A Comparison of Two Theoretical Models*, Management Science, Vol. 35, No. 8.
- HS, Sastramihardja. (1999): *Perancangan Kerja dalam Perangkat Lunak, Interaktif*, Jurnal Informatika ITB.
- Miarso, Yusufhadi. (2005), *Landasan Berpikir dan Pengembangan Teori dalam Penelitian Kualitatif*, Jurnal Pendidikan Penabur - No.05/ Th.IV/ Desember.
- Nielsen, Jakob. (2006), *Prioritizing Web Usability*, (ISBN 0-321-35031-6) (coauthor: Hoa Loranger)
- Prayoga, Sigit Hadi dan Dana Indra Sensuse. ( \_\_\_\_\_ ), *Analisis Usability Pada Aplikasi Berbasis Web dengan Mengadopsi Model Kepuasan Pengguna (User Satisfaction)*, Jurnal Sistem Informasi MTI-UI, Volume 6, Nomor 1, ISSN 1412-8896.

Rusliwa Somantri, Gumilar. (2005), *Memahami Metode Kualitatif*, Makara, Sosial Humaniora, Vol. 9, No. 2, Desember

Yuadi, Imam. ( \_\_\_\_ ), *Analisis Technology Acceptance Model terhadap Perpustakaan Digital dengan Structural Equation Modeling*.

### **Sumber Lain**

<http://www.4skripsi.com/metodologi-penelitian/penelitian-eksperimen>

<http://www.penalaran-unm.org/index.php/artikel-nalar/penelitian/160-penelitian-eksperimen.html>

<http://www.ischool.utexas.edu>

<http://student.fkip.uns.ac.id/members/karisma/activity/2440>

[http://www.livinginternet.com/i/ii\\_mcluhan.htm](http://www.livinginternet.com/i/ii_mcluhan.htm)

<http://edu-articles.com/mengenal-media-pembelajaran/>

[http://www.useit.com/papers/guerrilla\\_hci.html](http://www.useit.com/papers/guerrilla_hci.html),

<http://hidayat07.student.ipb.ac.id/tag/web-usability/>

<http://www.mudjarahardjo.com>

# Kuesioner

---

## IDENTITAS RESPONDEN

1. Nama : .....
2. Asal Sekolah : .....
3. Kelas : .....
4. Alamat Sekolah :  
.....
5. Jenis Kelamin :      1. Laki-laki      2. Perempuan

## PERBANDINGAN MEDIA BELAJAR OFF LINE DAN ON LINE

6. Setelah mendapat pelajaran dari bapak/ibu guru, saya merasa bahwa belajar dengan menggunakan media off line lebih mudah.
7. Setelah mendapat pelajaran dari bapak/ibu guru, saya merasa bahwa belajar dengan menggunakan MEDIA ON LINE lebih mudah.
8. Jika diminta untuk memilih, saya akan memilih untuk belajar menggunakan media on line ketimbang belajar menggunakan media off line.
9. Setelah diberi kesempatan untuk membuka Portal Rumah Belajar, saya melihat 5 fitur/menu. Dari kelima fitur atau menu yang disediakan, menurut saya:

		STM	TM	C	M	SM
a.	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran [RPP]					
b.	Bahan Pembelajaran Interaktif					
c.	Aktivitas Belajar					
d.	Bank Soal					
e.	Katalog Media					

### **Keterangan**

- STM** : Sangat Tidak Menarik  
**TM** : Tidak Menarik  
**C** : Cukup  
**M** : Menarik  
**SM** : Sangat Menarik

---

#### *VARIABEL WEB USABILITY – DIMENSI EASE OF USE*

---

10. Menurut saya, urutan penyajian materi di Portal Rumah Belajar mudah dipahami
11. Menurut saya, akses terhadap konten atau isi yang saya minati bisa dilakukan dengan mudah.
12. Menurut saya, materi informasi yang disajikan Portal Rumah Belajar mudah dipahami

---

#### *VARIABEL WEB USABILITY – DIMENSI CUSTOMIZATION*

---

13. Menurut saya, materi informasi yang disajikan Portal Rumah Belajar tergolong TIDAK menarik.
14. Saya bisa memberikan komentar dengan mudah terhadap materi yang disajikan di Portal Rumah Belajar

---

#### *VARIABEL WEB USABILITY – DIMENSI DOWNLOAD DELAY*

---

15. Saya bisa menemukan informasi atau materi yang diinginkan secara cepat di Portal Rumah Belajar.
16. Saya bisa dengan mudah mengontrol materi yang ingin dibaca di Portal Rumah Belajar

---

#### *VARIABEL WEB USABILITY – DIMENSI CONTENT*

---

17. Menurut saya, informasi spesifik atau khusus yang saya cari di Portal Rumah Belajar sudah tersedia.
18. Menurut saya, materi pelajaran dan soal yang disajikan Portal Rumah Belajar sudah sesuai dengan kebutuhan saya sebagai siswa.

---

*VARIABEL WEB USABILITY – DIMENSI SATISFACTION*

---

19. Saya sudah merasa nyaman saat berselancar (browsing) di Portal Rumah Belajar.
20. Saya terdorong atau termotivasi untuk terus mengakses Portal Rumah Belajar untuk mencari materi pelajaran yang saya butuhkan.

---

*VARIABEL TAM – DIMENSI KEPERCAYAAN*

---

21. Sebagai pengguna, saya merasa puas dengan menu, tampilan, dan materi di Portal Rumah Belajar.
22. Di waktu mendatang, saya akan terus mengakses Portal Rumah Belajar untuk mendukung aktivitas.

---

*VARIABEL TAM – DIMENSI SIKAP*

---

23. Saya merasa, kegiatan belajar melalui Portal Rumah Belajar ini bermanfaat untuk meningkatkan pemahaman saya terhadap mata pelajaran tertentu.
24. Sebagai siswa, saya merasa bahwa Portal Rumah Belajar ini memberi kemudahan bagi saya untuk mempelajari mata pelajaran yang saya inginkan.

---

*VARIABEL TAM – DIMENSI TUJUAN*

---

25. Niat awal saya mengakses atau membuka Portal Rumah Belajar adalah untuk belajar.
26. Saya mendukung penggunaan Portal Rumah Belajar ini sebagai sarana belajar bagi para siswa seperti saya.

---

*VARIABEL PENERIMAAN INFORMASI*

---

27. Saya merasa, ada manfaat lebih yang diperoleh ketika saya belajar menggunakan Portal Rumah Belajar.
28. Untuk saat ini, menurut Portal Rumah Belajar sangat cocok digunakan sebagai sarana pendukung belajar-mengajar di sekolah saya.
29. Saya mengalami kerumitan pada saat menggunakan Portal Rumah Belajar untuk mendukung kegiatan belajar saya di kelas.

30. Setelah diberi kesempatan membuka dan mengakses Portal Rumah Belajar, saya merasa media pembelajaran on line ini akan bisa memudahkan siswa dalam memahami pelajaran di sekolah.
31. Setelah diberi kesempatan membuka dan mengakses Portal Rumah Belajar, saya merasa media pembelajaran on line ini bisa memberikan nilai tambah atau manfaat lebih bagi siswa.
32. Saya semakin merasakan manfaat penggunaan Portal Rumah Belajar setelah mengenali menu dan informasi yang tersedia di Portal Rumah Belajar.
33. Setelah diberi kesempatan untuk menggunakan fasilitas di Portal Rumah Belajar saya merasa bahwa Portal Rumah Belajar ini:
- Cukup Berguna
  - Berguna
- dalam mendukung kegiatan pembelajaran saya.

