

**Kode / Nama Rumpun Ilmu : 123 / Ilmu Komputer**

**LAPORAN AKHIR PENELITIAN  
DOSEN PEMULA**



**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN  
JARINGAN KOMPUTER BERBASIS SIMULASI TERHADAP  
HASIL BELAJAR SISWA JURUSAN TKJ (TEKNIK  
KOMPUTER DAN JARINGAN)  
PADA SMK NEGERI KOTA PALEMBANG**

**TIM PENGUSUL**

**Megawaty      NIDN : 0213028701  
Ria Andriani    NIDN : 0203107801**

**UNIVERSITAS BINA DARMA  
DESEMBER 2015**

**HALAMAN PENGESAHAN**

Judul : PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA  
PEMBELAJARAN JARINGAN KOMPUTER  
BERBASIS SIMULASI TERHADAP HASIL BELAJAR  
SISWA JURUSAN TKJ PADA SMK NEGERI KOTA  
PALEMBANG


**Peneliti/Pelaksana**


Nama Lengkap : MEGAWATY M.Kom  
Perguruan Tinggi : Universitas Bina Darma  
NIDN : 0213028701  
Jabatan Fungsional : Asisten Ahli  
Program Studi : Teknik Informatika  
Nomor HP : 081273896926  
Alamat surel (e-mail) : megawaty@binadarma.ac.id

**Anggota (1)**

Nama Lengkap : RIA ANDRYANI  
NIDN : 0203107801  
Perguruan Tinggi : Universitas Bina Darma  
Institusi Mitra (jika ada) :  
Nama Institusi Mitra : -  
Alamat : -  
Penanggung Jawab : -  
Tahun Pelaksanaan : Tahun ke 1 dari rencana 1 tahun  
Biaya Tahun Berjalan : Rp 13.000.000,00  
Biaya Keseluruhan : Rp 14.350.000,00

Mengetahui,  
Dekan Ilmu Komputer  
  
Universitas Bina Darma  
Fakultas Ilmu Komputer  
(M. Izman Herdiansyah, M.M., P.hD)  
NIP/NIK 990109088

Palembang, 6 - 11 - 2015  
Ketua,  
  
(MEGAWATY M.Kom)  
NIP/NIK 110103319

Menyetujui,  
Direktur LPPM  
  
Universitas Bina Darma  
LPPM  
(Ir. Erna Yuliwati, M.T.,P.hD)  
NIP/NIK 13090987

## RINGKASAN

Penggunaan media pembelajaran jaringan komputer berbasis simulasi merupakan salah satu alternatif dalam proses pembelajaran khususnya pada jurusan Teknik Komputer dan Jaringan (TKJ) untuk pelajaran jaringan dasar dan teknik komputer dan jaringan. Dimana dalam proses belajar-mengajar menggunakan sebuah aplikasi simulator seperti: virtual box, packet tracer, vmware, GNS3. Penelitian ini dilakukan pada SMK Negeri kota Palembang yang mengadopsi penggunaan media pembelajaran berbasis simulasi mata pelajaran jaringan dasar untuk kelas X dan mata pelajaran teknik jaringan komputer untuk kelas XI. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana pengaruh penerapan media pembelajaran jaringan komputer berbasis simulasi terhadap hasil belajar siswa jurusan TKJ (Teknik Komputer dan Jaringan) pada SMK Negeri Palembang, mengetahui tingkat kemampuan siswa dalam memahami mata pelajaran jaringan komputer, mempermudah siswa dalam merancang sebuah jaringan komputer secara real. Model penelitian yang digunakan adalah UTAUT. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Performance Expectancy dari perilaku Niat dalam penggunaan media pembelajaran tidak berpengaruh signifikan sedangkan Effort Expectancy dan Social Influence pada Perilaku Niat dalam penggunaan media pembelajaran secara signifikan.

**Kata kunci:** Media Pembelajaran, Simulasi, UTAUT

## **PRAKATA**

Puji dan syukur kehadirat Allah SWT, karena berkat rahmat dan karunia-Nya sehingga tim peneliti dapat menyelesaikan laporan kemajuan penelitian dosen Pemula ini yang berjudul : ” Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Jaringan Komputer Berbasis Simulasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Jurusan TKJ (Teknik Komputer dan Jaringan) Pada SMK Negeri Kota Palembang”.

Dalam penyusunan laporan kemajuan penelitian dosen Pemula ini , tim peneliti mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada berbagai pihak yang telah telah banyak memberikan dan memberikan dorongan membantu sehingga laporan akhir penelitian ini dapat diselesaikan.

Peneliti menyadari bahwa penulisan Laporan kemajuan Penelitian ini masih banyak kekurangan, oleh karenanya kritik dan saran sangat peneliti harapkan guna menyempurnakan penulisan.

Akhir kata peneliti mengucapkan banyak terima kasih dan semoga penelitian kami ini dapat berguna bagi kita semua.

Palembang, Mei 2015

Tim Peneliti,

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN SAMPUL</b>	
<b>HALAMAN PENGESAHAN .....</b>	<b>i</b>
<b>RINGKASAN.....</b>	<b>ii</b>
<b>PRAKATA.....</b>	<b>iii</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>iv</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>v</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN.....</b>	<b>vii</b>
<b>BAB I. Pendahuluan.....</b>	<b>1</b>
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Perumusan Masalah.....	3
1.3. Tujuan Penelitian.....	4
1.4. Manfaat Penelitian.....	4
1.5. Luaran Penelitian .....	4
<b>BAB II. Tinjauan Pustaka.....</b>	<b>5</b>
2.1. Simulasi.....	5
2.2. Media Pembelajaran.....	5
2.4. <i>Packet Tracer</i> .....	6
2.5. Jaringan Komputer.....	7
2.6. Model UTAUT.....	7
2.6.1. Performance Expectancy (Ekspektasi Kerja).....	13
2.6.2. Effort Expectancy (Ekspektasi Usaha).....	13
2.6.3. Social Influence ( Pengaruh Sosial).....	14
2.7. Penelitian Sebelumnya.....	14
2.8. Kerangka Pemikiran.....	16
2.9. Hipotesis.....	17
<b>BAB III. Tujuan dan Manfaat Penelitian.....</b>	<b>19</b>
3.1. Tujuan Penelitian.....	19
3.2. Manfaat Penelitian.....	19
<b>BAB IV. Metodologi Penelitian.....</b>	<b>20</b>
4.1. Objek Penelitian.....	20
4.2. Lokasi Penelitian.....	20
4.3. Metode Penelitian.....	20
4.4. Populasi & Teknik Pengambilan Sampel.....	21
4.4.1. Populasi.....	21
4.4.2. Teknik Pengambilan Sampel.....	22
4.5. Teknik Pengumpulan Data.....	22
4.6. Alat Instrumen Penelitian.....	23
4.7. Model Penelitian.....	23

4.7.1. Model UTAUT.....	24
4.7.2. Variabel Penelitian.....	25
4.9. Pengujian Data.....	25
4.9.1. Uji Validitas dan Reliabilitas.....	26
4.9.1.1. Uji Validitas.....	26
4.9.1.2. Uji Reliabilitas.....	27
4.10. Analisis Hasil.....	27
4.10.1. Model Analisis <i>SEM</i> .....	27
4.10.1.1. Model Analisis SEM tahap awal.....	27
<b>BAB V. Hasil yang dicapai.....</b>	<b>28</b>
5.1. Hasil Penelitian.....	28
5.1.1. Deskripsi Objek Penelitian.....	28
5.1.2. Pembahasan Statistik Deskriptif Variabel Penelitian.....	35
5.2. Uji Validitas dan Reliabilitas.....	37
5.2.1 Uji Validitas.....	37
5.2.2 Uji Reliabilitas.....	38
5.3. Model Analisis.....	42
5.3.1. Model SEM tahap Awal.....	42
5.3.2. Model SEM tahap Akhir.....	43
5.4. Pengujian Hipotesis.....	44
5.5. Pembahasan Hasil Pengujian.....	45
<b>BAB VI. Rencana Tahapan Berikutnya.....</b>	<b>50</b>
<b>BAB VII. Kesimpulan dan Saran.....</b>	<b>51</b>
7.1. Kesimpulan.....	51
7.2. Saran .....	51
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>52</b>
<b>HALAMAN LAMPIRAN</b>	
<b>A. Personalia Tenaga Peneliti Beserta Kulifikasinya</b>	
<b>B. Instrumen Penelitian</b>	

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Model UTAUT.....	10
Tabel 2.2. Konsep, Akar konsepsi dan Model Sumber Pembentukan Model UTAUT.....	12
Tabel 5.1. Hasil Penelitian .....	28
Tabel 5.2. Hasil Pengujian Statistik Deskriptif .....	29
Tabel 5.3. Crossbulation Gol Umur Responden berdasarkan Jenis kelamin.....	29
Tabel 5.4. Crossbulation Berdasarkan pengalaman Menggunakan Komputer...	30
Tabel 5.5. Crossbulation Gol Umur Berdasarkan Tingkat Pendidikan.....	30
Tabel 5.6. Hasil Rekapitulasi Jawaban Responden.....	31
Tabel 5.7. Statistik Deskriptif.....	36
Tabel 5.8. Uji Validitas Instrumen.....	38
Tabel 5.9. Cronbach's Alpha Untuk Masing-masing Konstruk.....	39
Tabel 5.10. SEM Tahap Awal .....	41
Tabel 5.11. SEM Tahap Akhir .....	42
Tabel 5.12. Pengujian Hipotesis.....	43

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.2. Gambar Kerangka Pemikiran .....	16
Gambar 2.3. Gambar Hubungan Antar Variabel dari Pengembangan UTAUT.....	18
Gambar 4.1. Gambar Model UTAUT .....	24
Gambar 5.1. Gambar Uji SEM tahap Awal.....	41
Gambar 5.3. Gambar Uji SEM tahap Akhir.....	42



## **BAB 1**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1. Latar Belakang**

Seiring waktu, perkembangan teknologi informasi mengalami kemajuan yang pesat, kehadiran teknologi informasi yang lebih inovatif, dinamis, dan memiliki manfaat secara ekonomi, dengan proses implementasi yang lebih cepat, efektif dan efisien adalah merupakan bentuk pemanfaatan teknologi informasi. Pemanfaatan teknologi informasi sekarang tidak hanya digunakan pada instansi perusahaan, organisasi dan lembaga-lembaga tetapi juga dimanfaatkan pada dunia pendidikan. Dimana dalam proses belajar mengajar antara guru dan siswa dapat memanfaatkan teknologi tersebut sebagai media pembelajaran.

Beberapa Sekolah Menengah Kejuruan Negeri (SMKN) Palembang telah memanfaatkan teknologi informasi dimana, bentuk teknologi yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran adalah teknologi komputer, komputer merupakan teknologi yang dapat digunakan baik untuk siswa dan guru saat proses belajar mengajar. Pemanfaatan komputer sebagai media pembelajaran ini juga didukung dengan berbagai aplikasi-aplikasi yang sangat membantu dalam proses belajar mengajar seperti aplikasi berbasis pemrograman maupun berbasis jaringan komputer.

Media pembelajaran yang digunakan pada saat ini oleh berbagai Sekolah Menengah Kejuruan Negeri (SMKN) Palembang telah banyak menerapkan sistem simulasi dalam proses belajar mengajar dengan aplikasi simulator seperti

untuk mata pelajaran jaringan komputer telah memanfaatkan aplikasi simulator *packet tracer*, aplikasi *virtualbox*, *vmware*, *GNS3* dan sebagainya. Dalam proses belajar mengajar pada Sekolah Menengah Kejuruan Negeri (SMKN) Palembang khusus jurusan TKJ (Teknik Komputer dan Jaringan) dengan menggunakan beberapa aplikasi-aplikasi berbasis simulator tersebut, diharapkan dapat membantu meningkatkan kemampuan siswa dalam mempelajari mata pelajaran jaringan komputer serta meningkatkan hasil nilai belajar siswa jurusan TKJ Sekolah Menengah Kejuruan Negeri (SMKN) Palembang.

Adapun daftar SMK Negeri yang ada di Kota Palembang adalah sebagai berikut: SMK Negeri 1 Palembang, SMK Negeri 2 Palembang, SMK Negeri 3 Palembang, SMK Negeri 4 Palembang, SMK Negeri 5 Palembang, SMK Negeri 6 Palembang, SMK Negeri 7 Palembang dan SMK Negeri SUMSEL Palembang. Dari daftar nama sekolah-sekolah tersebut diatas hanya 2 sekolah yang memiliki jurusan Teknik Komputer dan jaringan yaitu sekolah SMK Negeri 2 Palembang dan SMK Negeri 4 Palembang. Dan 2 sekolah tersebutlah yang akan menjadi objek untuk diteliti. SMK Negeri 2 dan SMK Negeri 4 Palembang dalam proses belajarnya mengadopsi 2 metode pembelajaran pada mata pelajaran jaringan komputer yaitu, dengan proses manual yakni menggunakan alat-alat bantu seperti kabel RJ45, tang dan lain sebagainya, sedangkan metode yang lain adalah dengan menggunakan alat simulator yaitu menggunakan *packet tracer* Packet tracer adalah sebuah software yang dapat digunakan untuk melakukan simulasi jaringan. dimana pada penggunaan alat simulasi tersebut mahasiswa tidak memerlukan alat

bantu seperti pada proses manual, dimana simulasi packet tracer Pada dasarnya Cisco Packet Tracer ini digunakan sebagai media pembelajaran bagi para pemula untuk merancang, mengkonfigurasi, dan memecahkan masalah mengenai jaringan komputer. dengan kata lain Cisco Packet Tracer memberikan kemudahan bagi kita untuk belajar bagaimana merancang, membangun dan mengkonfigurasi sebuah jaringan. mulai dari jaringan yang sederhana sampai yang kompleks. Bahkan kita juga bisa mengetahui trouble apa saja yang sering kali terjadi dalam sebuah jaringan hingga kita bisa menganalisa dan memperbaikinya tanpa harus membeli perangkat yang super mahal bagi kalangan mahasiswa yang masih dalam tahap belajar.

Pada penelitian ini penulis akan meneliti tentang pengaruh penggunaan media pembelajaran jaringan komputer berbasis simulasi terhadap hasil nilai siswa jurusan TKJ (Teknik Komputer dan Jaringan) SMKN Palembang. Dengan metode pembelajaran berbasis simulasi akan diketahui sejauh mana pengaruh media pembelajaran berbasis simulasi dapat memberikan hasil yang positif terhadap belajar siswa jurusan TKJ (Teknik Komputer dan Jaringan) pada SMK Negeri Palembang, mengetahui sejauh mana kemampuan siswa jurusan TKJ (Teknik Komputer dan Jaringan) pada SMK Negeri kota Palembang dalam memahami mata pelajaran jaringan komputer, mempermudah siswa jurusan TKJ (Teknik Komputer dan Jaringan) pada SMK Negeri Palembang dalam merancang sebuah jaringan komputer secara *real*. tingkat Perpaduan antara media pembelajaran berbasis simulasi memungkinkan seorang guru dapat menyampaikan pembelajaran yang akan menarik minat siswa dan membuat siswa lebih terfokus perhatiannya dan termotivasi untuk meningkatkan kualitas dirinya serta

diharapkan mampu menghilangkan anggapan bahwa mata pelajaran jaringan komputer itu susah dan membosankan. Dengan demikian pada akhirnya hasil belajar siswa diharapkan akan mengalami peningkatan sesuai dengan standar kompetensi sekolah.

## **1.2. Perumusan Masalah**

Adapun yang menjadi perumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Apakah ada pengaruh *performance expectancy* terhadap implementasi media pembelajaran berbasis simulasi pada siswa SMK Negeri 2 dan SMK Negeri 4 Palembang

2. Apakah ada pengaruh *effort expectancy* terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis simulasi pada siswa SMK Negeri 2 dan SMK Negeri 4 Palembang

3. Apakah ada pengaruh *social influence* terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis simulasi pada siswa Negeri 2 dan SMK Negeri 4 Palembang

4. Apakah ada pengaruh *performance expectancy*, *effort expectancy*, dan *social influence* terhadap implementasi media pembelajaran berbasis simulasi pada siswa SMK Negeri 2 dan SMK Negeri 4 Palembang

### **1.3. Ruang Lingkup Penelitian**

Ruang lingkup dalam penelitian ini akan dibatasi dengan cakupan sebagai berikut:

1. Dari 8 SMK Negeri yang ada di Kota Palembang dibatasi 2 SMK Negeri yang menjadi objek yang akan diteliti, hal ini dikarenakan hanya SMK Negeri 2 dan SMK Negeri 4 yang terdapat jurusan TKJ (Teknik Komputer dan Jaringan).
2. Jumlah responden dalam penelitian ini berjumlah 46 orang siswa. Responden yang diambil berdasarkan kelas 1 dan kelas 2 pada masing-masing SMK Negeri 2 dan SMK 4 Negeri kota Palembang yang mengambil mata pelajaran jaringan komputer.

### **1.4. Luaran Penelitian**

Luaran penelitian yang akan dicapai antara lain :

1. Publikasi ilmiah dalam jurnal lokal yang mempunyai ISSN
2. Prosiding pada seminar ilmiah berskala nasional

## **BAB 2**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1 Simulasi**

Simulasi secara sederhana dapat diartikan sebagai proses peniruan. Teknik simulasi adalah teknik untuk merepresentasikan atau meniru kondisi real (suatu sistem nyata) dalam bentuk bilangan dan simbol (dengan memanfaatkan program komputer), sehingga menjadimudahuntukdipelajari. Menurut Floyd Jerome Gould (dalam buku *Introductory Science*, 1993) menyebutkan bahwa “ The basic idea of simulation is to build an experimental device, or simulator that will ‘*actlike*’ (*simulate*) the system of interesting certain important aspect in a quick, cost effect ivemanner”.

Sedangkan menurut Sandi Setiawan (dalam buku *Teknik Pemrograman*, 1991), menyatakan bahwa simulasi adalah “proses perancangan model dari suatu sistem nyata dan pelaksanaan eksperimen-eksperimen dengan model ini untuk tujuan memahami tingkah laku system” (Oktaviana, 2013).

#### **2.2. Media pembelajaran**

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar. Dalam bahasa Arab media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan (Azhar Arsyad, 2011:3). Menurut Gerlach dan Ely yang dikutip oleh Azhar Arsyad (2011), media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi dan kejadian yang

membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, ketrampilan atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Sedangkan menurut Criticos yang dikutip oleh Daryanto (2010:4) media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media adalah segala sesuatu benda atau komponen yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa dalam proses belajar. Media pembelajaran adalah sarana penyampaian pesan pembelajaran kaitannya dengan model pembelajaran langsung yaitudengan cara guru berperan sebagai penyampai informasi dan dalam hal ini guru seyogyanya menggunakan berbagai media yang sesuai. Media pembelajaran adalah alat bantu proses belajar mengajar. Segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatiandan kemampuan atau proses belajar.

Menurut Heinich yang dikutip oleh Azhar Arsyad (2011:4), media pembelajaran adalah perantara yang membawa pesan atau informasi bertujuan instruksional atau mengandung maksud-ma ksud pengajaran antara sumber dan penerima.

Media adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan guna mencapai tujuan pengajaran (Djamarah, 2002: 137). Sedangkan pembelajaran adalah proses, cara, perbuatan yang menjadikan orang atau makhluk hidup belajar (Kamus Bahasa Indonesia,

2008: 24). Jadi, media pembelajaran adalah media yang digunakan pada proses pembelajaran sebagai penyalur pesan antara guru dan siswa agar tujuan pengajaran tercapai

#### **2.4. Packet Tracer**

*Packet tracer* adalah simulator alat-alat jaringan Cisco yang sering digunakan sebagai media pembelajaran dan pelatihan, dan juga dalam bidang penelitian simulasi jaringan komputer. Program ini dibuat oleh Cisco Systems dan disediakan gratis untuk fakultas, siswa dan alumni yang telah berpartisipasi di Cisco Networking Academy. Tujuan utama Packet Tracer adalah untuk menyediakan alat bagi siswa dan pengajar agar dapat memahami prinsip jaringan komputer dan juga membangun skill di bidang alat-alat jaringan Cisco ([http://id.wikipedia.org/wiki/Packet\\_Tracer](http://id.wikipedia.org/wiki/Packet_Tracer)).

#### **2.5. Jaringan Komputer**

Jaringan komputer adalah sebuah kumpulan komputer, printer dan peralatan lainnya yang terhubung. Informasi dan data bergerak melalui kabel-kabel sehingga memungkinkan pengguna jaringan komputer dapat saling bertukar dokumen dan data, mencetak pada printer yang sama dan bersama sama menggunakan hardware/software yang terhubung dengan jaringan. Tiap komputer, printer atau periferal yang terhubung dengan jaringan disebut node. Sebuah jaringan komputer dapat memiliki dua, puluhan, ribuan atau bahkan jutaan node. Sebuah jaringan biasanya terdiri dari 2 atau lebih komputer yang saling berhubungan diantara satu dengan yang lain, dan saling berbagi sumber daya



misalnya CDROM, Printer, pertukaran file, atau memungkinkan untuk saling berkomunikasi secara elektronik (Tanenbaum, 1996).

## **2.6 Model *UTAUT***

Sejumlah teori dari bidang psikologi perilaku telah sebagian berhasil dalam menjelaskan mengapa individu mengadopsi teknologi informasi baru. Secara terpisah, test empiris telah menemukan beberapa teori ke *account* sebanyak 50% dari varians digunakan individu dan/atau niat untuk menggunakan IT. Para peneliti baru-baru ini menguji 32 total konstruksi dari delapan model, 2 teoritis secara bersamaan untuk mengidentifikasi konstruksi yang memiliki pengaruh paling besar terhadap penggunaan TI (Venkatesh et al, 2003). Studi longitudinal dirancang untuk mengatasi keterbatasan penelitian individu sebelumnya dengan mengumpulkan data dari subyek yang disajikan dengan aplikasi yang serupa IT. Data dikumpulkan ditiga titik: segera setelah pelatihan tetapi sebelum pengenalan aplikasi baru TI, satu bulan setelah pengenalan, dan tiga bulan setelah pengenalan. Peneliti mengembangkan instrumen survei konsisten dengan metode digunakan dalam penelitian sebelumnya yang melibatkan teori masing-masing.

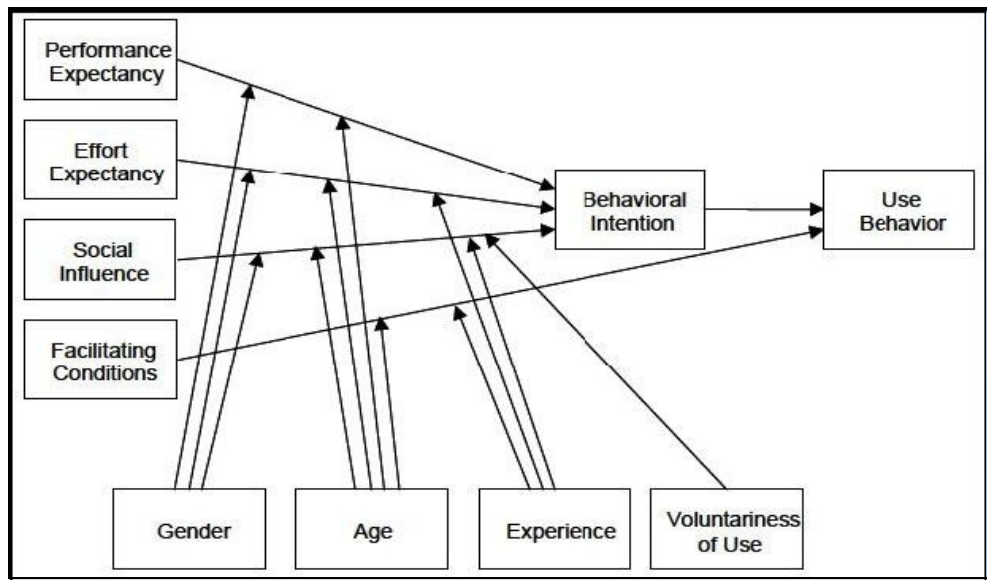
Analisis membantu peneliti untuk mengidentifikasi tingkat pengaruh yang masing-masing delapan teori konstruksi telah di adopsi teknologi. Peneliti kemudian memuat paling berpengaruh membangun menjadi sebuah model yang dicatat hampir 80% dari varians dalam penggunaan IT. Model baru merupakan apa yang penulis sebut UTAUT. UTAUT mengusulkan bahwa tiga konstruk

(terdiri dari yang paling berpengaruh konstruksi teori sebelumnya) adalah penentu utama dari niat untuk menggunakan IT. Ini adalah Kinerja Harapan, tingkatan dimana pengguna mengharapkan bahwa menggunakan sistem akan membantu dia mencapai keuntungan dalam kinerja kerja. Lima konstruksi dari teori perilaku memberikan kontribusi terhadap ekspektasi kinerja. Ini termasuk: manfaat yang dirasakan dari TAM/TAM2 dan CTAM/TPB, ekstrinsik motivasi dari MM, pekerjaan fit dari MPCU, keuntungan relatif dari IDT, dan harapan hasil dari SCT.

*Performance Expectancy* (upaya harapan), Derajat kemudahan terkait dengan penggunaan sistem. Tiga konstruksi dari teori ditinjau sejauh ini telah berusaha untuk mengukur beberapa dimensi ekspektasi usaha. Ini termasuk: persepsi kemudahan penggunaan dari TAM/TAM2, kompleksitas dari MPCU, dan kemudahan penggunaan dari IDT. *Social Influence* (pengaruh sosial), tingkatan dimana seorang individu merasa bahwa penting lain percaya bahwa dia harus menggunakan sistem yang baru. Tiga konstruksi dari teori-teori sebelumnya telah berusaha untuk mengukur pengaruh sosial ini meliputi: norma subyektif dari TRA, TAM2, TPB, dan CTAM /TPB, social faktor dalam MPCU, dan gambar dalam IDT. UTAUT mengusulkan dua pengaruh pada menggunakan IT - niat, dan baru membangun, yang disebut memfasilitasi kondisi. Menurut Venkatesh, memfasilitasi kondisi didefinisikan sebagai berikut: *Facilitating Conditions* (memfasilitasi kondisi), Tingkat dimana seseorang percaya bahwa infrastruktur organisasi dan teknis ada untuk mendukung penggunaan sistem. Tiga konstruksi dari teori-teori sebelumnya telah berusaha untuk mengukur

memfasilitasi kondisi. Mereka termasuk: dirasakan perilaku dari TPB, CTAM / TPB, memfasilitasi kondisi dari MPCU, dan kompatibilitas dari IDT.

Dua tes empiris UTAUT menunjukkan bahwa umur, jenis kelamin, pengalaman sebelumnya, dan sukarela sistem menggunakan moderat pengaruh utama konstruksi pada niat dan penggunaan IT. Pertama, ekspektasi kinerja secara langsung dipengaruhi niat dan kuat untuk pria dan pekerja muda. Kedua, ekspektasi usaha yang terkena dampak terbalik niat dan lebih kuat bagi perempuan, pekerja yang lebih tua, dan mereka yang terbatas pengalaman. Ketiga, memfasilitasi kondisi terbalik terkena dampak penggunaan aktual dan kuat bagi pekerja yang lebih tua dan mereka yang memiliki pengalaman lebih. Akhirnya, dampak sosial pengaruh terhadap niat kuat untuk perempuan, pekerja yang lebih tua, mereka yang terbatas pengalaman, dan mereka menggunakan sistem dibawah kondisi wajib. Model UTAUT yang dihasilkan adalah sebagai berikut (Venkatesh et al, 2003.) : Keterkaitan antara determinan-determinan dan moderator-moderator ini dapat dilihat dari gambar berikut ini:



**Gambar 2.1. Model UTAUT**

Gambar 2.1 UTAUT membuat kontribusi yang luar biasa terhadap pengembangan aplikasi penelitian. UTAUT dekade ini sintesa teori psikologi perilaku menjadi Model terdiri dari hanya yang paling berpengaruh konstruksi dan moderator yang mempengaruhi niat penggunaan dan aktual menggunakan IT. Identifikasi konstruksi dan moderator menyarankan para peneliti di mana mereka harus memfokuskan upaya mereka untuk menentukan fitur dari aplikasi TI baru yang akan memiliki potensi besar untuk diadopsi. Karena konstruksi yang terdiri UTAUT telah dikembangkan dan diuji berbagai penelitian, peneliti dapat menarik banyak pedoman untuk mengembangkan sendiri instrumen. Metode berhubungan dengan konstruk UTAUT relatif murah untuk diimplementasikan. Selain itu, hati-hati mungkin instrumen digunakan tanpa penyesuaian banyak. Ini mendukung studi longitudinal, menyediakan data untuk produk pengembang dari sebelum penciptaan produk melalui siklus hidup produk.

Kekurangan dari UTAUT sedikit tetapi signifikan. UTAUT memfokuskan secara eksklusif pada persepsi individu keadaan eksternal yang mengarah ke perilaku niat dan perilaku yang sebenarnya. Ini menghalangi pembahasan terhadap tujuan faktor lingkungan yang dapat mempengaruhi penggunaan. Sedangkan aplikasi UTAUT adalah tergantung konteks, adalah ironis bahwa sedikit perhatian diberikan kepada konteks di mana IT digunakan. Selain itu, satu aplikasi model UTAUT menganggap hanya satu perilaku individu. Pada kenyataannya, perilaku banyak orang mungkin diperlukan untuk memastikan menggunakan IT. Pada tingkat organisasi, beberapa orang bertanggung jawab atas penerapan TI, dari manajer proyek yang membuat keputusan pembelian kepada manajer teknis yang mengimplementasikan aplikasi ke staf lini yang menggunakan aplikasi setiap hari bagi pelanggan yang juga harus berinteraksi dengan IT untuk penggunaannya menjadi bermakna. UTAUT adalah model prediktif kuat yang bergantung pada konstruksi dari sejumlah teori perilaku yang dikembangkan untuk memprediksi teknologi informasi (TI) digunakan.

Teori-teori dari yang UTAUT menarik dikaji untuk memahami peran mereka konstruksi bermain dalam penerimaan pengguna teknologi baru. Teori-teori ini mencakup *Theory of Reasoned Action* (TRA), *Theory of Planned Behavior* (TPB), *Motivational Model* (MM), *Model of PC Utilization* (MPCU), *Innovation Diffusion Theory* (IDT), *Technology Acceptance Model and Technology Acceptance Model Two* (TAM/TAM2), *Combined Technology Acceptance Theory of Planned Behavior* (CTAM/TPB), dan *Social Cognitive Theory* (SCT). Banyak UTAUT's konstruksi telah berevolusi dari model yang

berhubungan dengan Framework Perilaku Niat, model awalnya terkait dengan pekerjaan Fishbein dan Ajzen (Ajzen & Fishbein, 1980; Fishbein & Ajzen, 1975). Teori-teori ini meliputi: *the Theory of Reasoned Action*, *the Theory of Planned Behavior*, *the Technology Acceptance Model*, *the Combined Technology Acceptance Model/Theory of Planned Behavior*, dan *the Motivational Model*. UTAUT terbukti lebih berhasil dibandingkan kedelapan teori yang lain dalam menjelaskan hingga 70 persen varian niat (*intention*) (Sedana, dan Wijaya, W., 2009).

Model *UTAUT* ini merupakan model penerimaan teknologi informasi yang relative baru dikembangkan berdasarkan teori dan model sebelumnya. Model *UTAUT* menguji faktor-faktor penentu *user acceptance* dan perilaku penggunaan yang terdiri dari: *performance expectancy*, *effort expectancy*, *social influence* dan *facilitating conditions*, dan menemukan bahwa keempat hal tersebut berkontribusi kepada perilaku penggunaan baik secara langsung maupun tidak langsung melalui *behavioral intention*. *UTAUT* juga mempertimbangkan faktor-faktor seperti: gender, usia, pengalaman menggunakan secara sukarela atau tidak. Konsep *UTAUT* dapat dilihat pada Tabel 2.1 berikut ini.

**Tabel 2.1 Konsep, Akar Konsepsi dan Model Sumber Pembentukan Model *UTAUT***

Konsep UTAUT	Akar Konsepsi	Model Sumber
Performance Expectancy	Perceived Usefulness Extrinsic Motivation Job Fit Realtive Advantage Outcome Expectations	TAM MM MPCU IDC SCT
Effort Expectancy	Perceived Ease of Use Complexity Ease of Use	TAM MPCU IDT

Social Influence	Subjective Norm Social Factors Image	TRA,TPB,C- TAM,TPB MPCU IDT
Facilitating Conditions	Perceived Behavior Control Facilitating Conditions Compatability	TPB,C-TAM-TPB MPCU IDT

Sumber: Azhary dan Sari, 2008

Selain itu, upaya UTAUT model untuk menjelaskan bagaimana pengaruh perbedaan individu menggunakan teknologi. Lebih khusus lagi, hubungan antara persepsi kemanfaatan, kemudahan penggunaan, dan niat penggunaan dapat dimoderatori oleh usia, jenis kelamin, dan pengalaman. Sebagai contoh, kekuatan antara manfaat yang dirasakan dan niat penggunaan bervariasi dengan usia dan gender seperti itu lebih signifikan bagi pekerja laki-laki dan muda. Pengaruh persepsi kemudahan penggunaan terhadap niat juga dimoderasi oleh jenis kelamin dan usia sedemikian rupa sehingga lebih signifikan bagi perempuan dan pekerja yang lebih tua, dan mereka mengurangi efek dengan pengalaman. Model UTAUT menyumbang 70% dari varians dalam niat penggunaan, lebih baik dari studi TAM saja. Meskipun UTAUT memberikan janji besar untuk meningkatkan. Awal studi UTAUT difokuskan pada organisasi besar. Selain itu, kesesuaian skala ini perlu lebih lanjut diuji.

### **2.6.1. Performance Expectancy (Ekspektasi Kinerja)**

*Performance expectancy* adalah tingkat kemudahan yang berhubungan dengan penggunaan suatu sistem. Variabel tersebut diformulasikan berdasarkan 3 (tiga) konstruk pada model atau teori sebelumnya yaitu: (Venkantesh et. al., 2003)

1. Persepsi kemudahan penggunaan (*perceived easy of use-PEOU*) dari model TAM,
2. Kompleksitas dari *Model of PC Utilization* (MPCU),
3. Kemudahan penggunaan dari teori difusi inovasi.

### **2.6.2. *Effort Expectancy* (Ekspektasi Usaha)**

*Effort Expectancy* adalah tingkat keyakinan individu bahwa menggunakan sistem akan membantunya untuk mencapai kinerja pekerjaannya (Venkatesh et al., 2003). Variabel dalam model UTAUT ini disusun berdasarkan 5 (lima) konstruk pada model atau teori sebelumnya, yaitu

1. Persepsi manfaat (*perceived usefulness-PU*) dari model TAM,
2. Motivasi ekstrinsik,
3. Kecocokan pekerjaan,
4. Keunggulan relatif, dan
5. Ekspektasi hasil.

### **2.6.3 *Social Influence* (Pengaruh Sosial)**

*Social Influence* adalah tingkat persepsi seseorang bahwa pihak lain percaya bahwa sebaiknya menggunakan sistem baru (Venkatesh et al., 2003).

1. Pengaruh sosial merupakan faktor penentu terhadap tujuan perilaku dalam menggunakan teknologi informasi yang direpresentasikan sebagai norma subyektif dalam TRA, TAM, TPB,
2. Faktor sosial dalam MPCU,
3. Serta citra dalam teori difusi inovasi.



## 2.7. Penelitian Sebelumnya

Penelitian terdahulu dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

2.7.1. Teddy Oswari, E. Susy Suhendra, dan Ati Harmoni (2008), penelitian menggunakan model *UTAUT (Unified Theory of Acceptance and Use of Technology)* mengenai faktor individual pemilik UKM yang mencakup *performance expectancy, effort expectancy, social influence, dan facilitating condition*, daya inovasi individu; faktor organisasi dan intensitas penggunaan internet; serta faktor kinerja perusahaan yang meliputi pertumbuhan penjualan dan peningkatan keuntungan. Hasil penelitian yang diperoleh menggambarkan bahwa penggunaan komputer terlihat sudah cukup tinggi di kalangan pengelola UKM, khususnya untuk pembentukan laporan keuangan, namun rasanya perlu diimbangi dengan berbagai bentuk pelatihan dan tambahan perangkat lunak aplikasi. Terdapat pengaruh yang sangat nyata dari variabel prediktor terhadap tingkat penggunaan teknologi informasi, khususnya pada pembuatan laporan keuangan, juga terdapat pengaruh yang sangat nyata dari variabel *moderating/kontrol* yang terdiri atas: variabel jenis kelamin, usia, pengalaman yang mempengaruhi variabel prediktor terhadap baik pada tingkat penggunaan serta kinerja perusahaan.

2.7.2. Penelitian I Gusti Nyoman sedana dan St. Wisnu Wijaya (2009) mengenai *UTAUT Model for Understanding Learning Management System*. Penelitian ini didasarkan atas Universitas Sanata Dharma telah mengembangkan sistem pembelajaran berbasis web manajemen, bernama Exelsa (*Experiential E-Learning Sanata Dharma University*) sejak tahun 2008. Exelsa menyediakan

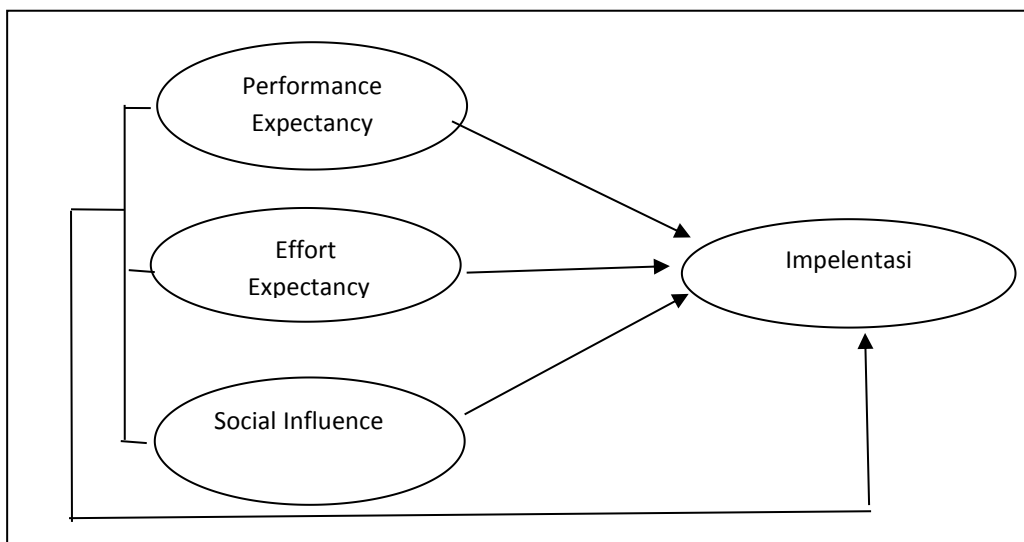
sejumlah fasilitas belajar, termasuk papan diskusi online, bahan kuliah, kursus manajemen konten, kalender kursus / jadwal, pengumuman informasi, tes online, kuis auto-ditandai dan ujian. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis faktor yang paling dominan yang mendasari penerimaan dan penggunaan Exelsa kalangan mahasiswa Universitas Sanata Dharma dengan mengadopsi model UTAUT (Venkatesh et al. pada tahun 2003). Data dikumpulkan dengan menyebarkan kuesioner kepada anggota kursus banyak dan dengan mengumpulkan data dari database Exelsa. Setelah data ditabulasi kemudian dianalisis menggunakan Partial Least Square (PLS). Hasil penelitian menunjukkan bahwa kinerja harapan, pengaruh sosial dan kondisi memfasilitasi memiliki pengaruh signifikan ( $\alpha = 0,05$ ) terhadap niat perilaku. Hal ini juga ditunjukkan dari dua prediktor perilaku digunakan (niat perilaku dan kondisi yang memfasilitasi), niat perilaku mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap perilaku digunakan. Model penelitian ini menjelaskan 27,3% dari varians dalam niat pengguna untuk menggunakan Exelsa. Berdasarkan hasil ini, dapat disimpulkan bahwa model UTAUT tidak cukup dalam menjelaskan niat siswa dalam menggunakan LMS

## **2.9 Kerangka Pemikiran**

Kerangka pemikiran merupakan suatu model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah riset. Kerangka pemikiran akan memberikan manfaat, yaitu terjadi

persepsi yang sama antara periset dan pembaca terhadap alur-alur pikiran periset, dalam rangka membentuk hipotesis-hipotesis risetnya secara logis.

Dalam kerangka pemikiran penelitian ini akan Menguji faktor-faktor penentu *user acceptance* dan perilaku penggunaan dalam model *UTAUT*, yaitu *performance expectancy* (X1), *effort expectancy* (X2), dan *social influence* (X3) terhadap implementasi media pembelajaran simulasi (packet tracer) (Y) pada SMK Negeri 2 dan SMK Negeri 4 kota Palembang. Berikut ini adalah kerangka pemikiran dalam penelitian ini :



**Gambar 2.2 Gambar Kerangka Pemikiran**

Kerangka Pemikiran pada penelitian ini menggunakan model *UTAUT* yang lebih sederhana. Model asli *UTAUT* dimodifikasi sedemikian rupa hingga menjadi lebih sederhana.

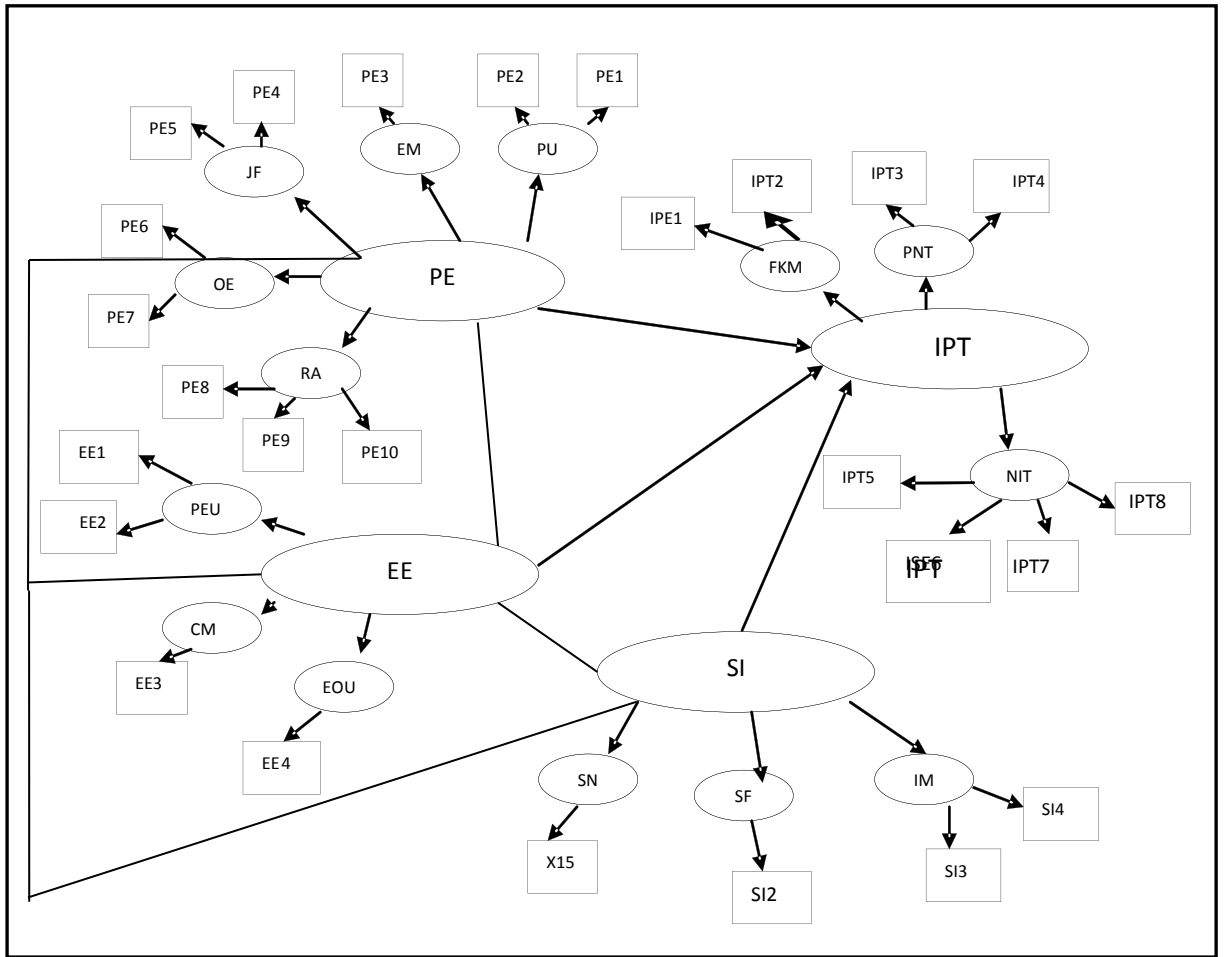
## 2.10. Hipotesis

### 2.10.1 Dugaan Hasil Penelitian

Hipotesis pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

- H1 : *Performance Expectancy* (PE) berpengaruh terhadap implementasi media packet tracer (IPT) pada SMK Negeri kota Palembang
- H2 : *Effort Expectancy* (EE) berpengaruh terhadap implementasi media packet tracer (IPT) pada SMK Negeri kota Palembang
- H3 : *Social Influence* (SI) berpengaruh terhadap implementasi media packet tracer (IPT) pada SMK Negeri kota Palembang
- H4 : *Performance Expectancy* (PE), *Effort Expectancy* (EE), dan *Social Influence* (SI) berpengaruh terhadap implementasi media packet tracer (IPT) pada SMK Negeri kota Palembang.

Untuk lebih jelasnya, hipotesis yang menunjukkan adanya hubungan antara variabel independen dengan variabel dependen, dan hubungan antara variabel independen yang satu dengan variabel independen yang lainnya, akan diperlihatkan jalur hubungannya seperti sebagai berikut :



**Gambar 2.3. Hubungan Antar Variabel dari Pengembangan UTAUT**

## **BAB III**

### **TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN**

#### **3.1. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan penelitian yang akan dicapai adalah :

1. Mengetahui sejauh mana pengaruh penerapan media pembelajaran jaringan komputer berbasis simulasi terhadap hasil belajar siswa jurusan TKJ (Teknik Komputer dan Jaringan) pada SMK Negeri Palembang .
2. Mengetahui sejauh mana kemampuan siswa jurusan TKJ (Teknik Komputer dan Jaringan) pada SMK Negeri kota Palembang dalam memahami mata pelajaran jaringan komputer.
3. Mempermudah siswa jurusan TKJ (Teknik Komputer dan Jaringan) pada SMK Negeri Palembang dalam merancang sebuah jaringan komputer secara *real*.

#### **3.2. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat yang didapat pada penelitian ini adalah :

1. Meningkatkan dan melatih kemampuan siswa (Teknik Komputer dan Jaringan) pada SMK Negeri Palembang dalam mempelajari jaringan komputer secara aktif.
2. Meningkatkan minat siswa jurusan TKJ (Teknik Komputer dan Jaringan) pada SMK Negeri Palembang dalam mempelajari pelajaran jaringan komputer.
3. Meningkatkan hasil belajar siswa (Teknik Komputer dan Jaringan) pada SMK Negeri Palembang sehingga dapat mencapai nilai yang sesuai dengan standar kompetensi sekolah.

## **BAB VI**

### **METODELOGI PENELITIAN**

#### **4.1 Objek Penelitian**

Objek Penelitian adalah sesuatu yang menjadi pusat pada penelitian, adapun yang menjadi objek pada penelitian ini adalah siswa SMK Negeri kota Palembang jurusan TKJ (Teknik Komputer dan Jaringan)

#### **4.2 Lokasi Penelitian**

Penelitian ini dilakukan pada SMK Negeri di Kota Palembang jurusan TKJ yang mengadopsi media pembelajaran jaringan komputer berbasis simulator.

#### **4.3 Metode Penelitian**

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian deskriptif kuantitatif. Menurut Nawawi (2003 : 64) metode deskriptif yaitu metode-metode penelitian yang memusatkan perhatian pada masalah-masalah atau fenomena yang bersifat aktual pada saat penelitian dilakukan, kemudian menggambarkan fakta-fakta tentang masalah yang diselidiki sebagaimana adanya diiringi dengan interpretasi yang rasional dan akurat. Dengan demikian penelitian ini akan menggambarkan fakta-fakta dan menjelaskan keadaan dari objek penelitian berdasarkan fakta-fakta yang ada dan mencoba menganalisis kebenarannya berdasarkan data yang diperoleh.

## 4.4 Populasi dan Teknik Pengambilan Sampel

### 4.4.1 Populasi

Sebelum penelitian dilaksanakan, maka penulis terlebih dahulu menentukan populasi yang akan diteliti. Menurut Sugiyono (2003 : 90) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek / subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian di tarik kesimpulannya. Yang menjadi obyek penelitian ini adalah SMK Negeri yang memanfaatkan media pembelajaran berbasis aplikasi simulator oleh siswa SMK Negeri di kota Palembang. Yang menjadi obyek penelitian ini yaitu:

1. Adapun responden yang akan diteliti adalah siswa-siswi SMK Negeri 2 dan SMK Negeri 4 kota Palembang yaitu meliputi keseluruhan siswa kelas X, dan XI pada masing-masing sekolah yang berjumlah 456 orang siswa. Sampel menurut Arikunto (2004:102) adalah keseluruhan dari populasi yang diambil dengan menggunakan data tertentu. Mengutip pendapat dari Arikunto (2004:102) yang menyatakan bahwa apabila populasi kurang dari 100 orang maka sampel diambil secara keseluruhan, sedangkan jumlah populasi di atas 100 maka sampel diambil 10%-15% atau 20%-25% dari populasi. Berdasarkan survey lapangan dan hasil wawancara singkat peneliti dengan nara sumber maka teknik pengambilan sample pada penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling* yaitu teknik sampling yang digunakan peneliti karena adanya pertimbangan-pertimbangan tertentu, sampel diambil adalah 46 orang siswa.

Berdasarkan survey lapangan dan hasil wawancara singkat peneliti dengan



nara sumber maka teknik pengambilan sample pada penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling* yaitu teknik sampling yang digunakan peneliti karena adanya pertimbangan-pertimbangan tertentu, sampel diambil adalah 46 orang siswa

#### **4.4.2 Teknik Pengambilan Sampel**

Sampel menurut Arikunto (2004:102) adalah keseluruhan dari populasi yang diambil dengan menggunakan data tertentu. Mengutip pendapat dari Arikunto (2004:102) yang menyatakan bahwa apabila populasi kurang dari 100 orang maka sampel diambil secara keseluruhan, sedangkan jumlah populasi di atas 100 maka sampel diambil 10%-15% atau 20%-25% dari populasi. Berdasarkan survey dilapangan dan hasil wawancara singkat peneliti dengan narasumber maka teknik pengambilan sample pada penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling* yaitu teknik sampling yang digunakan peneliti karena adanya pertimbangan-pertimbangan tertentu. sampel yang diambil dari kelas X, dan kelas XI. Total siswa kelas X dan XI berjumlah 456 orang siswa pada SMK Negeri kota Palembang jurusan TKJ (Teknik Komputer dan Jaringan).

#### **4.5. Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data primer, yaitu data yang diperoleh dengan melakukan penelitian secara langsung ke lokasi penelitian sesuai dengan masalah yang diteliti. Pengumpulan data ini dilakukan dengan cara :

- a. Wawancara (*Interview*) adalah metode pengumpulan data secara lisan dengan melakukan wawancara langsung kepada pihak-pihak yang berwenang di

dalam organisasi tersebut.

b. Kuesioner (*questionnaire*) adalah suatu cara pengumpulan data dengan cara memberikan daftar pertanyaan atau angket yang telah disediakan kepada responden. Kuesioner yang diberikan kepada responden adalah tertutup dalam artian mengharapkan pertanyaan singkat atau memilih pilihan jawaban yang tersedia.

c. Observasi (*observation*) adalah pengamatan langsung pada suatu objek yang akan diteliti untuk mendapatkan gambaran yang tepat mengenai objek peneliti.

Teknik pengumpulan data skunder yaitu pengumpulan data dan informasi yang diperlukann / peroleh melalui catatan-catatan tertulis lainnya yang berkaitan dengan masalah yang diteliti.

d. Penelitian kepustakaan (*library research*) adalah dengan mengumpulkan buku-buku, karya ilmiah, makalah yang memiliki relevansi dengan masalah yang diteliti.

#### **4.6. Alat Instrumen Penelitian**

Instrumen pengumpulan data adalah alat bantu yang dipilih dan digunakan oleh peneliti dalam kegiatannya mengumpulkan data agar kegiatan tersebut menjadi sistematis dan mudah, olehnya penelitian ini menggunakan Skala Likert sebagai pedoman penafsiran. Skala Likert dalam menafsirkan data relatife mudah. yaitu dengan tingkat jawaban terdiri dari 5 tingkatan. Skor yang lebih tinggi menunjukkan sikap yang lebih tinggi taraf atau intensitasnya dibanding dengan skor yang lebih rendah (Nasution, 2000: 63). Skor jawaban diberi rentang skor dari nilai 1 sampai 5(data Ordinal) sebagai sebrikut:

5= Sangat Setuju

4= Setuju

3= Netral

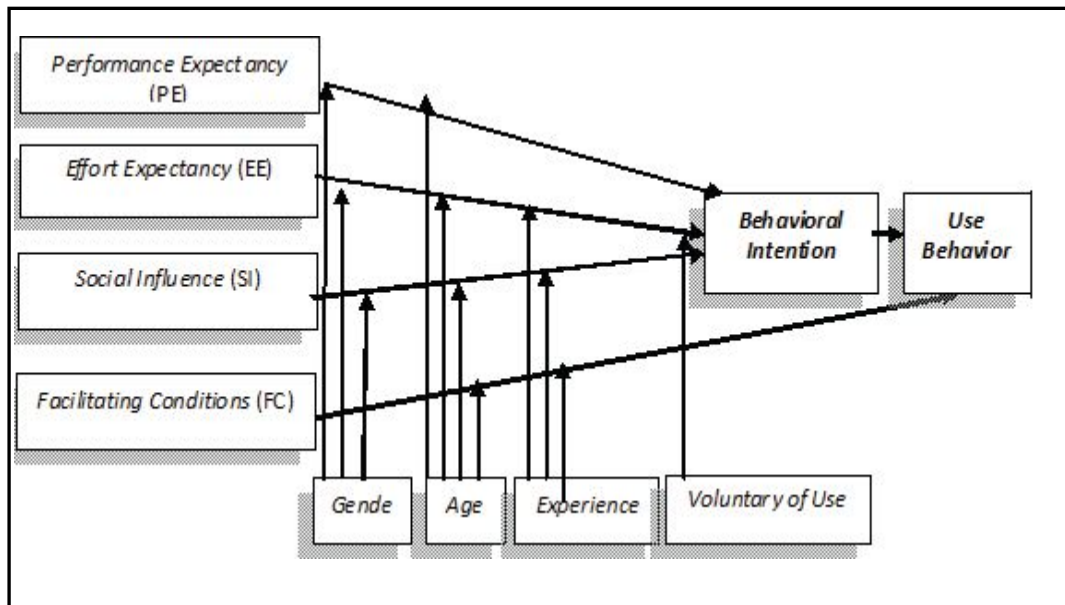
2= Tidak Setuju

1= Sangat Tidak Setuju

#### **4.8. Model Penelitian**

##### **4.8.1. Model (UTAUT) The Unified Theory of Acceptance and Use of**

**Technology** Merupakan salah satu model penerimaan teknologi terkini yang dikembangkan oleh Venkatesh, dkk. [20]. UTAUT mensintesis elemen-elemen pada delapan model penerimaan teknologi terkemuka untuk memperoleh kesatuan pandangan mengenai penerimaan pengguna. Kedelapan teori terkemuka yang disatukan di dalam UTAUT adalah theory of reasoned action (TRA), technology acceptance model (TAM), motivational model (MM), theory of planned behavior (TPB), combined TAM and TPB, model of PC utilization (MPTU), Model UTAUT memiliki empat konstruk yang memainkan peran penting sebagai determinan langsung dari behavioral intention dan use behavior yaitu, performance expectancy, effort expectancy, social influence, dan facilitating conditions. Disamping itu terdapat pula empat moderator: gender, age, voluntariness, dan experience yang diposisikan untuk memoderasi dampak dari konstruk-konstruk pada behavioral intention dan use behavior.



Gambar 4.1. Model UTAUT (Sumber : Venkatesh,et.al.,

2003)

Dalam penelitian ini data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data primer. Dimana data diperoleh dari penyebaran kuesioner kepada responden. Kuesioner terdiri atas enam bagian pertanyaan dimana setiap bagian pertanyaan mewakili sebuah variabel penelitian.

#### 4.8.2 Variabel Penelitian

Dalam penelitian ini yang menjadi variabel penelitian adalah sebagai berikut:

1. Performance Expectancy didefinisikan sebagai tingkat kepercayaan seseorang pada sejauh mana penggunaan sistem akan membantunya mendapatkan keuntungan kinerja dalam pekerjaannya.
2. Effort expectancy, didefinisikan sebagai tingkat kemudahan terkait penggunaan sistem. Social influence merupakan tingkat dimana seseorang merasa bahwa

orang-orang yang penting baginya percaya sebaiknya dia menggunakan sistem tersebut.

3. Social influence, didefinisikan sebagai tingkat dimana seseorang merasa bahwa orang-orang yang penting baginya percaya sebaiknya dia menggunakan sistem tersebut.

4. Facilitating conditions didefinisikan tingkat kepercayaan seseorang terhadap ketersediaan infrastruktur teknik dan organisasional untuk mendukung penggunaan sistem

5. Behavioral intention didefinisikan sebagai ukuran kekuatan niat seseorang untuk melakukan perilaku tertentu

#### **4.9 Pengujian Data**

Pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan kuesioner, oleh karena itu kesungguhan responden dalam menjawab seluruh butir pertanyaan merupakan hal yang sangat penting dalam penelitian ini. Keabsahan atau kesahihan suatu hasil penelitian sangat ditentukan oleh alat ukur yang digunakan. Apabila alat ukur yang dipakai tidak valid, maka hasil penelitian yang dilakukan tidak akan menggambarkan keadaan yang sesungguhnya. Untuk mengatasi hal tersebut diperlukan adanya dua macam pengujian (Umar : 2003), yaitu uji validitas dan uji reliabilitas untuk menguji kesungguhan jawaban responden, pengujian akan dilakukan dengan aplikasi program komputer SPSS (Statistical Product of Social Sciences) for Windows Versi 17.

#### 4.9.1 Uji Validitas dan Reliabilitas

Uji Validitas digunakan untuk mengetahui kelayakan butir-butir dalam suatu daftar pertanyaan dalam mendefinisikan suatu variabel. Menurut Kuncoro (2003:231) bahwa untuk menentukan validitas digunakan teknik korelasi *product moment* dengan bantuan perangkat lunak SPSS versi 17.0. Jika angka korelasi yang diperoleh lebih besar dari pada angka kritis maka pernyataan tersebut Valid

Berdasarkan pengujian validitas instrumen dengan *software Statistical Product and Service Solutions* (SPSS) Versi 17.0 nilai validitas terdapat pada kolom *Corrected Item-Total Corelation*. Uji signifikansi untuk melihat valid tidaknya data dapat dilakukan dengan membandingkan nilai r hitung dengan t tabel untuk *degree of freedom* (df) = n – 1, dalam hal ini n adalah jumlah sampel. Jika t hitung lebih besar dari t tabel, maka instrumen kuesioner dinyatakan valid.

Tingkat Signifikan yang digunakan adalah 5% dimana keputusan mengenai valid maupun tidaknya tiap butir pernyataan akan diambil dengan melihat koefisien korelasi hitungnya (r) yang pada taraf signifikan yang ditentukan. Apabila koefisien korelasi hitungnya lebih besar dari pada nilai koefisien korelasi pada tabel maka instrumen yang diuji dinyatakan valid. Adapun rumus *Pearson Product Moment* (PPM) yaitu:

$$r = \frac{n \sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{\{n \sum x^2 - (\sum x)^2\} \{n \sum y^2 - (\sum y)^2\}}} \dots\dots(Sudjana, 1989:369)$$

Dimana :

- r = Koefisien korelasi variabel bebas dengan variabel terikat  
x = Skor- skor item instrumen variabel bebas  
y = Skor-skor item instrumen variabel terikat  
n = Jumlah Responden

#### **4.10.2.2 Uji Reliabilitas** efisien *cronbach's alpha* dan *item to total correlation*

yang berguna untuk memperbaiki pengukuran dengan mengeliminasi butir-butir yang kehadirannya akan memperkecil *cronbach'alpha*. *Rules of thumb* menyarankan bahwa nilai *cronbach's alpha* harus lebih besar atau sama dengan 0,50 (Hair et. al 1998).

Uji reliabilitas menguji seberapa koefisien satu atau seperangkat instrument pengukuran mengukur secara konsisten suatu konsep studi yang dimaksudkan untuk diukur. Reliabilitas menunjukkan stabilitas dan konsisten instrumen pengukuran dalam mengukur konsep studi. Pengujian reliabilitas setiap variabel dalam penelitian ini menggunakan koefisien.

### **4.10. Analisis Hasil**

#### **4.10.1 Uji *Structural Equation Model (SEM)***

##### **4.10.1.1 Model Analisis SEM Tahap Awal**

Berdasarkan cara penentuan nilai dalam model, maka variabel pengujian model pertama ini dikelompokkan menjadi variabel eksogen (*exogenous variabel*) dan variabel endogen (*endogenous variable*). Variabel eksogen adalah variabel yang nilainya ditentukan di luar model. Sedangkan variabel endogen adalah variabel yang nilainya ditentukan melalui persamaan atau dari model hubungan yang dibentuk.

## BAB V

### HASIL YANG DICAPAI

#### 5.1. Hasil Penelitian

##### 5.2.1 Deskripsi Objek Penelitian

Sebelumnya telah dijelaskan yang menjadi objek penelitian ini adalah siswa-siswi dan yang menggunakan simulasi *Packet Tracer* pada mata pelajaran jaringan komputer. Pengumpulan data kuesioner kepada para responden dilakukan secara langsung dengan mendatangi sekolah-sekolah yang menjadi objek penelitian. Tujuan menyampaikan sendiri kuesioner kepada responden agar tingkat pengembalian (*response rate*) kuesioner yang telah diisi tinggi.

Dari hasil pendataan terdapat 46 siswa yang menggunakan simulasi *packet tracer* pada mata pelajaran jaringan komputer sekolah yang menjadi objek penelitian

Setelah masa pengedaran kuesioner berakhir, peneliti melakukan *editing*, *coding* dan *data entry* untuk persiapan analisis data. Hasilnya ternyata tidak semua kuesioner dapat dijadikan sebagai dasar analisis. Berikut perhitungan analisis data kuesioner:

**Tabel 5.1 Hasil Perhitungan analisis data kuesioner**

Jumlah kuesioner beredar	100 eks
Kuesioner cacat	10 eks
Kuesioner tidak kembali	4 eks
Jumlah Kuesioner yang dapat diolah	46 eks

Sumber: :Data Primer diolah 2015



Karakteristik responden yang aktif menggunakan packet tracer dalam penelitian ini akan digambarkan berdasarkan jenis kelamin, golongan umur, tingkat pendidikan, pengalaman menggunakan komputer sebagai berikut ini adalah tabel hasil pengujian statistik deskriptif:

**Tabel 5.2**  
**Hasil Pengujian Statistik Deskriptif**

	N	Range	Minimum	Maximum	Mean		Std Deviation	Variance	Skewness		Kurtosis	
					Statistic	Std Error			Statistic	Std Error	Statistic	Std Error
Jenis Kelamin	46	1	1	2	1,56	488	248	241	-236	241	-1.900	278
Gol Umur	46	2		4	3,66	1,189	1,43	1,192	.043	241	597	278
Tingkat Pendidikan	46	2		2	1,90	302	90	91	-25	241	2820	278
Pengalaman menggunakan packet tracer	46	1		2	1,87	544	296	295		241	-81	278
Valid N (Istwise)	46											

Berdasarkan tabel 4.1. di atas disajikan nilai nilai rata-rata (mean), standar deviasi, varian, maksimum, range, kurtosis dan skewness dapat dilihat pada hasil pengolahan data kuesioner menggunakan *software SPSS for Windows* versi 16.0. untuk masing-masing karakteristik umum dari responden.

Adapun gambaran mengenai responden dosen yang aktif menggunakan *Packet Tracer* sistem berdasarkan jenis kelamin dan golongan umur disajikan pada tabel 4.2 di bawah ini:

**Tabel 5.3. Crosstabulation Golongan Umur Responden  
berdasarkan Jenis Kelamin**

Golongan Umur	Jenis kelamin		Jumlah
	Laki-laki	perempuan	
<15 tahun	3	0	3
15-17 tahun	36	4	40
>17 tahun	2	1	3
Jumlah	41	5	46

Sumber: Diolah dari data primer, 2015

Berdasarkan tabel di atas terlihat bahwa komposisi golongan umur responden siswa yang dominan adalah berada antara usia 15 - 17 tahun. Dimana memang pada golongan umur ini kemampuan/keahlian di bidang komputer relatif lebih tinggi. Sedangkan gambaran responden golongan umur berdasarkan pengalaman menggunakan komputer terlihat pada tabel 4.3. di bawah ini.

**Tabel 5.4. Crosstabulation berdasarkan Pengalaman Menggunakan Komputer**

Gol umur	Kelompok Pengalaman Menggunakan Komputer			Jumlah
	<3 tahun	3-5 tahun	>5 tahun	
<15 tahun	0	2	1	3
15-17 tahun	4	32	4	40
>17 tahun	0	3	0	3
Jumlah	4	35	5	46

Sumber: Diolah dari data primer, 2015

**Tabel 5.5 Crosstabulation Gol Umur berdasarkan  
Tingkat Pendidikan**

Gol Umur	Tingkat Pendidikan		Jumlah
	Kelas X	Kelas XI	
<15 tahun	3	0	3
15-17 tahun	28	10	38
>17 tahun	0	5	5
Jumlah	31	15	46

Sumber: Diolah dari data primer, 2015

### 5.3 Pengujian Model Dengan SEM

#### 5.3.1. Pemeriksaan Asumsi yang Melandasi SEM

penelitian ini akan dilakukan pengujian dengan menggunakan model SEM *Structural Equation Modeling*. Adapun pemeriksaan asumsi yang melandasi *Structural Equation Modeling* (SEM) adalah meliputi uji *outlier*, linieritas, validitas dan reabilitas.

##### 5.3.1.1. Uji Data *Outliers*

Pengujian hipotesis dalam penelitian akan bersifat valid jika didasarkan pada data atau informasi yang valid, dan informasi akan bersifat valid jika diperoleh dari data yang berkualitas. Data yang digunakan dalam penelitian akan mengandung *outliers* apabila data tersebut bersifat bias dan tidak berkualitas. Secara diskriptif berdasarkan nilai *mean* dan standar deviasi (dengan bantuan *software* SPSS 17) seperti yang disajikan tabel 5.6 diperoleh bahwa untuk semua indikator penelitian memiliki nilai *mean* yang lebih besar dibanding dengan standar deviasi, sehingga semua indikator tidak mengandung

data *outliers*. Oleh karena itu, semua indikator yang digunakan pada penelitian ini layak dianalisis untuk membuktikan hipotesis.

**Tabel 5.6**  
**Penentuan Data Outliers Model**  
**Statistik Deskriptif**

Observed Variables	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
X1	3	4	3.83	0.367
X2	3	4	3.87	0.432
X3	2	4	3.73	0.578
X4	3	4	3.80	0.393
X5	4	5	3.66	0.472
X6	3	5	3.90	0.494
X7	3	5	3.03	0.421
X8	2	4	2.93	0.421
X9	3	5	4.23	0.428
X10	3	4	3.52	0.501
X11	4	5	4.03	0.196
X12	3	4	3.87	0.326
X13	3	5	3.98	0.265
X14	3	5	4.00	0.224
X15	4	5	4.90	0.287
X16	2	4	3.73	0.686
X17	4	5	4.90	0.477
X18	4	5	4.49	0.477

Y1	4	5	4.14	0.358
Y2	4	5	4.65	0.475
Y3	4	5	4.14	0.358
Y4	4	5	4.66	0.472
Y5	4	5	4.26	0.445
Y6	3	4	3.57	0.495
Y7	4	5	4.38	0.489
Y8	4	5	4.57	0.495

### 5.3.1.2. Uji *Linieritas*

*Linearitas* adalah keadaan dimana hubungan antara variabel *dependen* dengan variabel *independen* bersifat linear (garis lurus) dalam *range* variabel *independen* tertentu. Adapun hasil dari pemeriksaan asumsi *linieritas* pada penelitian ini dilakukan dengan SPSS 17, yaitu menggunakan *Curve Fit*. Hasil pemeriksaan asumsi *linieritas* untuk setiap hubungan antar variabel dapat dilihat pada Tabel 5.7. berikut ini.

**Tabel 5.7. Pengujian Asumsi *Linieritas* Model UTAUT Packet tracer pada SMK Negeri kota Palembang**

Variabel dependen	Variabel independen	Hasil Pengujian ( $\alpha=0.05$ )	Keputusan
ISE	PE	Model signifikan	Linear
ISE	EE	Model signifikan	Linear
ISE	SI	Model signifikan	Linear
ISE	UTAUT	Model signifikan	Linear

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini merujuk pada konsep *parsimony*, yaitu bilamana seluruh model yang digunakan sebagai dasar pengujian *signifikan* atau *nonsignifikan* berarti model dikatakan *linier*. Adapun model yang digunakan sebagai dasar pengujian adalah model linier, *kuadratik*, *kubik*, *inverse*, *logarithmic*, *power*, *S*, *compound*, *growth* dan *eksponensial*. Berdasarkan pemeriksaan pada Tabel di atas dapat diketahui bahwa semua bentuk hubungan antar variabel yang terdapat di dalam model struktural adalah *linier*. Dengan demikian asumsi *linieritas* pada SEM terpenuhi.

#### 5.4. Uji Validitas dan Reliabilitas

Pada penelitian ini besarnya *df* dihitung dengan  $46 - 4$  atau *df* 42 dengan  $\alpha$  0.05 didapat *r table* 0.187. Jika *r* hitung (untuk *r* tiap butir data dilihat pada kolom *Corrected Item-Total Correlation*) lebih besar dari *r table* dan nilai *r* positif, maka butir atau pertanyaan tersebut dinyatakan valid.

Hasil uji validitas dapat dilihat pada tabel 5.8.

**Tabel 5.8 Tabel Uji Validitas Instrumen**

Konstruk	Item	<i>Corrected Item-Total Correlation</i>
Performance Expectancy	P1	0.502*
	P2	0.535*
	P3	0.737*
	P4	0.477*
Effort Expectancy	P5	0.198*

	P6	0.406*
	P7	0.200*
	P8	0.141
Social Influence	P9	0.425*
	P10	-0.135
	P11	0.425*
	P12	0.696*
Implementasi Packet tracer	P13	0.210*
	P14	0.396*
	P15	0.198*
	P16	0.794*
	P17	0.508*
r tabel = 0.199		

Keterangan : \* dinyatakan Valid  
 Sumber: Data Primer diolah, 2015

Berdasarkan Tabel 5.8 di atas, dapat ditunjukkan bahwa butir pertanyaan (item) pada konstruk *Effort Expectancy* (P14) dan konstruk *Social Influence* (P16), adalah tidak valid. Jika nilai item to total correlation yang kurang dari 0.5 item tersebut dapat dipertahankan jika bila dieliminasi justru menurunkan cronbach's alpha (Purwanto, 2000). Sehingga data yang dihasilkan dapat dianalisis lebih lanjut.

Sedangkan Uji Reliabilitas dilakukan untuk mengukur apakah instrumen yang digunakan benar-benar bebas dari kesalahan (*error*). Dengan bantuan program SPSS 17.0 nilai koefisien *Cronbach Alpha* dapat dilihat. Nilai koefisien *Cronbach Alpha* untuk masing-masing konstruk ditampilkan sebagai berikut:

**Tabel 5.9 Cronbach's Alpha Untuk Masing-Masing Konstruk**

Konstruk	Cronbach's Alpha
Performance Expectancy	0.866*
Effort Expectancy	0.534*
Social Influence	0.529*
Implementasi packet tracer	0.725*

Berdasarkan hasil yang ditampilkan pada Tabel di atas bila nilai koefisien *Cronbach Alpha* untuk konstruk lebih dari 0,5 maka dapat dikatakan instrumen-instrumen yang digunakan untuk mengukur konstruk tersebut. Seluruh konstruk dapat dikatakan acceptable karena memenuhi syarat lebih besar atau sama dengan 0,50 (Hair et. al 1998)

Berdasarkan Tabel 5.9. di atas, dapat ditunjukkan bahwa butir pertanyaan (item) pada konstruk *Effort Expectancy* (P14) dan konstruk *Social Influence* (P16), adalah tidak valid. Jika nilai item to total correlation yang kurang dari 0.5 item tersebut dapat dipertahankan jika bila dieliminasi justru menurunkan cronbach's alpha (Purwanto, 2000). Sehingga data yang dihasilkan dapat dianalisis lebih lanjut.

Sedangkan Uji Reliabilitas dilakukan untuk mengukur apakah instrumen yang digunakan benar-benar bebas dari kesalahan (*error*). Dengan bantuan program SPSS 17.0 nilai koefisien *Cronbach Alpha* dapat dilihat. Nilai koefisien *Cronbach Alpha* untuk masing-masing konstruk ditampilkan sebagai berikut:



**Tabel 5.10**

**Cronbach's Alpha Untuk Masing-Masing Konstruk**

Konstruk	Cronbach's Alpha
Performance Expectancy	0.866*
Effort Expectancy	0.534*
Social Influence	0.529*
Implementasi Packet Tracer	0.725*

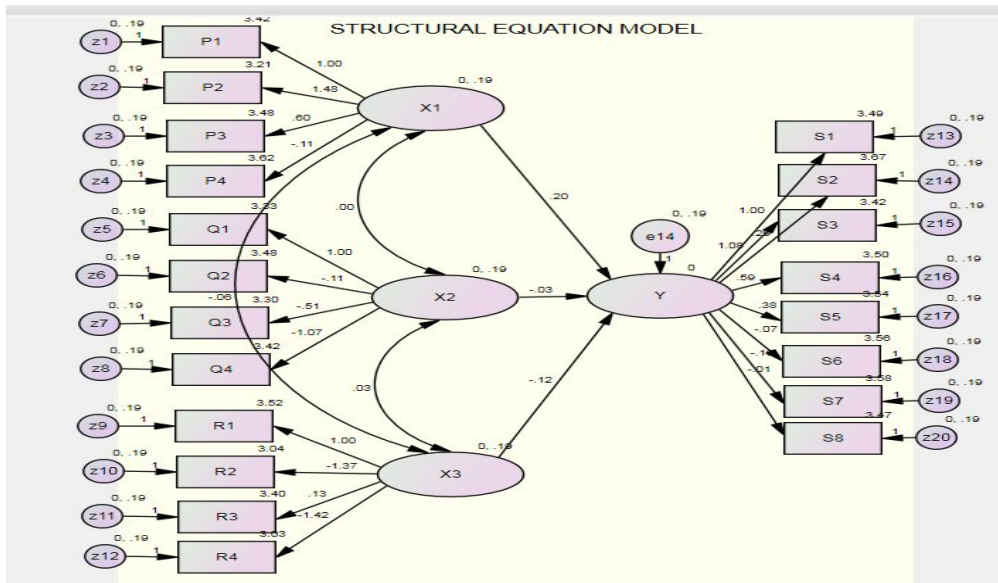
Berdasarkan hasil yang ditampilkan pada Tabel 5.10 di atas bila nilai koefisien *Cronbach Alpha* untuk konstruk lebih dari 0,5 maka dapat dikatakan instrumen-instrumen yang digunakan untuk mengukur konstruk tersebut. Seluruh konstruk dapat dikatakan acceptable karena memenuhi syarat lebih besar atau sama dengan 0,50 (Hair et. al 1998).

#### **5.4. Hasil Analisis data**

Dalam penelitian ini dilakukan pengujian menggunakan model SEM *Structural Equation Model* (SEM). Adapun tahapan pengujian model SEM sebagai berikut:

##### **5.4.1. Model SEM Tahap Awal**

Model dikatakan baik bilamana pengembangan model hipotetik secara teoritis didukung oleh data empirik. Hasil analisis SEM pada tahap awal adalah sebagai berikut:



Gambar 5.3. Uji *Goodness of Fit Model* Tahap Awal Model UTAUT Sistem Packet tracer pada SMK Negeri kota Palembang

Hasil uji konstruk dimensi kualitas hasil akhir disajikan pada Gambar 5.3. diatas dievaluasi berdasarkan *goodness of fit indices*, kriteria model serta nilai kritisnya yang memiliki kesesuaian data dapat dilihat pada Tabel 4.14. sebagai berikut:

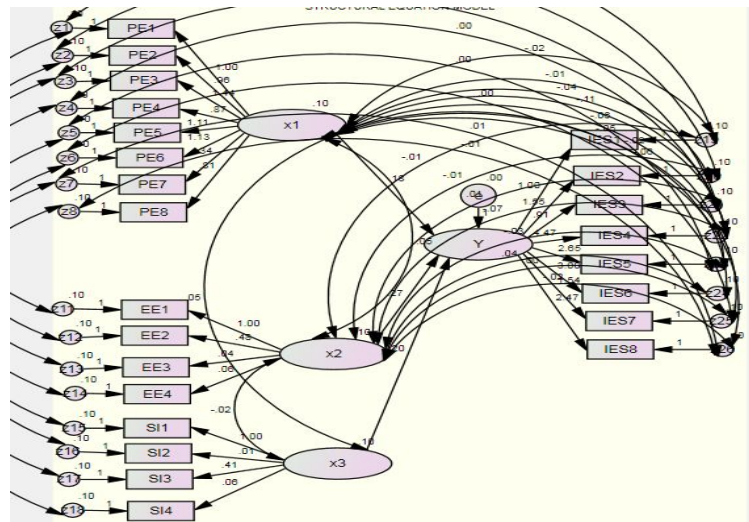
Tabel 5.11. Evaluasi kriteria *Goodness of Fit Indices Overall Mode* Tahap Awal

Goodness of fit index	Cut-off Value	Hasil Model	Keterangan
DF	Positif	253	Marginal
CMIN/DF	$\leq 2.00$	1.885	Marginal
Probabilitas	$\geq 0.05$	0.000	Marginal
GFI	$\geq 0.90$	0.819	Maginal
AGFI	$\geq 0.90$	0.742	Marginal
TLI	$\geq 0.95$	0.755	Marginal
CFI	$\geq 0.95$	0.700	Marginal
RMSEA	$\leq 0.08$	0.000	Marginal

Berdasarkan Tabel 5.4. maka dapat diketahui bahwa model belum layak digunakan. Berdasarkan petunjuk *modification indices* kemudian dilakukan modifikasi untuk memperbaiki model sehingga valid untuk pembuktian hipotesis. Modifikasi model diutamakan hanya pada korelasi antar item dan atau *error* dan tidak memodifikasi jalur pengaruh.

#### 5.4.2. Model Analisis SEM Tahap Akhir

Hasil uji konstruk dimensi kualitas hasil akhir disajikan pada Gambar 4.6. dievaluasi berdasarkan *goodness of fit indices*, kriteria model serta nilai kritisnya yang memiliki kesesuaian data seperti yang nampak pada Tabel 5.4



Gambar 4.6. Uji *Goodness of Fit Model* Tahap Akhir

Hasil uji konstruk dimensi kualitas hasil akhir disajikan pada Gambar 5.4. diatas dievaluasi berdasarkan *goodness of fit indices*, kriteria model serta nilai kritisnya yang memiliki kesesuaian data seperti yang nampak pada tabel dibawah ini:

Tabel 5.12. Evaluasi kriteria *Goodness of Fit Indices Overall Model* Tahap Akhir

Goodness of fit index	Cut-off Value	Hasil Model	Keterangan
DF	Positif	187	Baik
CMIN/DF	$\leq 2.00$	2.735	Marginal
Probabilitas	$\geq 0.05$	0.392	Baik
GFI	$\geq 0.90$	0.952	Baik
AGFI	$\geq 0.90$	0.910	Baik
TLI	$\geq 0.95$	0.996	Baik
CFI	$\geq 0.95$	0.997	Baik
RMSEA	$\leq 0.08$	0.022	Baik

Uji terhadap model tahap akhir yang diajukan menunjukkan bahwa model ini sesuai dengan data yang tersedia, hal ini dapat dilihat pada DF 187, Probabilitas 0.392; CMIN/DF 2.735; GFI 0,952; AGFI 0,910; TLI 0,996; CFI 0,997; RMSEA 0,022. Berdasarkan angka diatas, maka diketahui bahwa dalam rentang nilai yang diharapkan. Dimana model secara keseluruhan memperlihatkan tingkat kesesuaian yang baik, dengan demikian dapat dinyatakan bahwa model tersebut dapat diterima dengan baik. Sedangkan dari evaluasi model yang diajukan menunjukkan bahwa evaluasi terhadap model terhadap konstruk secara keseluruhan ternyata dari berbagai kriteria sudah tidak terdapat pelanggaran kritis sehingga dapat dikemukakan bahwa model relatif dapat diterima atau sesuai dengan data, sehingga dapat dilakukan uji kesesuaian model selanjutnya.

## 5.5. Pengujian Hipotesis

Adapun hasil pengujian hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Tabel 5.14. Pengujian Hipotesis Model UTAUT untuk media pembelajaran *packet tracer* SMK Negeri kota Palembang

Hipotesis	Indikator	Loading Factor ( <i>p</i> value)	Keterangan
H <sub>1</sub>	Pengaruh PE Terhadap ISE	0.394 (0,734)	Non Signifikan
H <sub>2</sub>	Pengaruh EE Terhadap ISE	0,472(0,000)	Signifikan
H <sub>3</sub>	Pengaruh SI Terhadap ISE	0,570 (0,000)	Signifikan
H <sub>4</sub>	Pengaruh PE, EE, SI Terhadap ISE	0.131(0.000)	Signifikan

Berdasarkan tabel diatas, maka hasil dari hasil pengujian hipotesis diatas menunjukkan bahwa:

### 1. Pengujian Hipotesis 1

Parameter estimasi hubungan variabel *performance expectancy* tidak berpengaruh positif dan signifikan terhadap implementasi *packet tracer* pada SMK Negeri kota Palembang tersebut diperoleh sebesar 0,394. Pengujian menunjukkan hasil yang tidak signifikan dengan nilai C.R = 3.617 dengan probabilitas = 0,734. Nilai probabilitas pengujian berada di atas 0,05. Dengan demikian Hipotesis 1 **ditolak**.

### 2. Pengujian Hipotesis 2

Parameter estimasi hubungan variabel variabel *effort expectancy* berpengaruh positif dan signifikan terhadap implementasi media *packet tracer* pada SMK Negeri kota Palembang tersebut diperoleh sebesar 0,472. Pengujian menunjukkan hasil yang signifikan dengan nilai C.R = 4.250 dengan

probabilitas = 0,000. Nilai probabilitas pengujian berada di bawah 0,05.

Dengan demikian Hipotesis 1 **diterima**.

### **3. Pengujian Hipotesis 3**

Parameter estimasi hubungan variabel variabel *social influence* berpengaruh positif dan signifikan terhadap implementasi media packet tracer pada SMK Negeri kota Palembang diperoleh sebesar 0,570. Pengujian menunjukkan hasil yang signifikan dengan nilai C.R = 5.509 dengan probabilitas = 0,000. Nilai probabilitas pengujian berada di bawah 0,05. Dengan demikian Hipotesis 3 **diterima**.

### **4. Pengujian Hipotesis 4**

Parameter estimasi hubungan UTAUT berpengaruh positif dan signifikan terhadap implementasi media packet tracer pada SMK Negeri kota Palembang , diperoleh sebesar 0,131. Pengujian menunjukkan hasil yang signifikan dengan nilai C.R = 4.409 dengan probabilitas = 0,000. Nilai probabilitas pengujian berada di bawah 0,05. Dengan demikian Hipotesis 4 **diterima**

### **5.6. Pembahasan Hasil Kuesioner**

Sebelum melakukan pembahasan terhadap hasil pengujian, penulis akan melakukan pembahasan hasil dari rekapitulasi kuesioner dalam rangka mendapatkan pengukuran guna memperkuat hasil pengujian hipotesis. Adapun Hasil Rekapitulasi Jawaban Responden dalam Kuesioner yang diperoleh dari 46 responden dijabarkan sebagai berikut:

**Tabel 5.6 Hasil Rekapitulasi Jawaban Responden mengenai Faktor-Faktor yang Berpengaruh terhadap Implementasi media pembelajaran packet tracer pada SMK Negeri kota Palembang**

No	Pertanyaan	STS	TS	N	S	SS
<b>Performance Expectancy (X1)</b>						
1	Media pembelajaran simulasi jaringan <i>Packet Tracer</i> ini membantu dalam studi saya.	0	0	24 (24%)	16 (16%)	0
2	Dengan menggunakan Media pembelajaran simulasi jaringan <i>Packet Tracer</i> memungkinkan saya untuk menyelesaikan tugas lebih cepat.	0	0	20 (20%)	16 (16%)	0
3	Dengan menggunakan Media pembelajaran simulasi jaringan <i>Packet Tracer</i> meningkatkan pengetahuan saya akan jaringan komputer.	0	7 (7%)	21 (21%)	12 (12%)	0
4	Dengan menggunakan Media pembelajaran simulasi jaringan <i>Packet Tracer</i> meningkatkan kesempatan saya untuk mendapatkan nilai yang baik.	0	0	41 (41%)	19 (19%)	0
<b>Total</b>		<b>0</b>	<b>14</b>	<b>106</b>	<b>63</b>	<b>0</b>
<b>Effort Expectancy (X2)</b>						
1	Mudah dalam interaksi dan mudah dimengerti dengan Media Pembelajaran simulasi jaringan <i>Packet Tracer</i> ini.	0	0	0	36 (36%)	4 (4%)
2	Bagi saya media pembelajaran Simulasi jaringan <i>Packet Tracer</i> ini mudah dioperasikan / dijalankan.	0	0	12 (12%)	38 (38%)	0

3	Menurut saya Media pembelajaran simulasi jaringan Packet Tracer ini mudah digunakan.	0	0	4 (4%)	43 (43%)	3 (3%)
4	Bagi saya pengoperasionalan Media pembelajaran Packet Tracer ini mudah untuk dipelajari.	0	0	2 (2%)	25 (25%)	3 (3%)
Total		0	0	18	142	10
<b>Social Influence (X3)</b>						
1	Orang yang mempengaruhi perilaku saya, berpikir bahwa saya harus menggunakan Media pembelajaran Packet Tracer untuk lebih mengenal jaringan komputer.	0	0	0	9 (9%)	91 (91%)
2	Orang yang penting bagi saya, berpikir bahwa saya harus menggunakan Media pembelajaran Packet Tracer untuk lebih mengenal jaringan komputer.	0	1	24 (24%)	35 (75%)	0
3	Guru saya telah membantu/mendorong saya untuk menggunakan Media pembelajaran Packet Tracer agar lebih mengenal jaringan komputer.	0	0	0	9 (9%)	91 (91%)
4	Secara umum Sekolah mendukung penggunaan media pembelajaran simulasi jaringan Packet Tracer (misal:dengan menyediakan komputer)	0	0	0	41 (50%)	50 (50%)
Total		0	0	24	143	232
<b>Implementasi Packet Tracer (Y)</b>						
	<b>Pertanyaan</b>	<b>STP</b>	<b>KP</b>	<b>CP</b>	<b>P</b>	<b>SP</b>
<b>FREKUENSI MENGGUNAKAN</b>						



1	Niat untuk terus menggunakan media pembelajaran packet tracer mengingat manfaat yang akan diperoleh dan dirasakan oleh banyak pihak	0	0	0	45 (85%)	15 (15%)
2	menganjurkan kepada rekan atau teman sejawat untuk menggunakan media pembelajaran packet tracer	0	0	0	34 (34%)	36 (36%)
<b>PEMAKAIAN NYATA</b>						
3	Niat untuk meningkatkan kemampuan pengguna dalam penguasaan teknologi informasi/komputerisasi lebih baik lagi yang akan menunjang dalam menggunakan media pembelajaran packet tracer.	0	0	0	45 (85%)	15 (15%)
4	Pengguna merasa tidak terbebani dengan penggunaan media pembelajaran packet tracer	0	0	0	33 (33%)	37 (37%)
<b>NIAT</b>						
5	Niat untuk mempromosikan packet tracer kepada masyarakat luas sebagai bentuk metode pembelajaran unggul dalam mata pelajaran jaringan komputer	0	0	73 (73%)	27 (27%)	0
<b>Total</b>		<b>0</b>	<b>0</b>	<b>73</b>	<b>184</b>	<b>103</b>

Berdasarkan tabel di atas terlihat dapat dinyatakan bahwa :

1. Variabel *performance expectancy* responden menjawab untuk seluruh butir pertanyaan yang berjumlah 10 item lebih banyak mengarah ke pernyataan Netral, selanjutnya diurutkan kedua Setuju dan diurutkan ketiga Sangat Setuju

serta terakhir jawaban Kurang Setuju. Kelemahan implementasi media pembelajaran packet tracer yang dirasakan oleh para pengguna dilihat dari sisi lebih *performance expectancy* lebih kepada fitur-fitur yang disediakan dalam packet tracer baik fitur yang sudah ada maupun fitur yang belum tersedia didalam packet tracer.

2. Variabel *effort expectancy* responden menjawab untuk seluruh butir pertanyaan yang berjumlah 4 item lebih banyak mengarah ke pernyataan Setuju, selanjutnya diurutkan kedua Netral dan diurutkan terakhir Sangat Setuju. Implementasi packet tracer pada SMK Negeri kota Palembang yang dirasakan oleh para pengguna dilihat dari sisi *effort expectancy* sudah memenuhi *dimensi perceived ease of use, complexity, dan ease of use*.
3. Variabel *Social Influence* responden menjawab untuk seluruh butir pertanyaan yang berjumlah 4 item lebih banyak mengarah ke pernyataan Sangat Setuju, selanjutnya diurutkan kedua Setuju dan diurutkan terakhir Netral. Ditinjau dari sisi *Social Influence* para pengguna sudah merasakan kelebihan dari dimensi yang disyaratkan yakni: *subjective norm, social factors, dan image*.
4. Variabel implementasi packet tracer responden menjawab untuk seluruh butir pertanyaan yang berjumlah 8 item lebih banyak mengarah ke pernyataan Sangat Setuju, selanjutnya diurutkan kedua Setuju dan diurutkan terakhir Netral. Implementasi packet tracer pada SMK Negeri kota Palembang yang dirasakan oleh para pengguna atau siswa sudah dirasakan cukup baik akan tetapi masih perlu dioptimalisasikan pemanfaatannya mengingat kebutuhan packet tracer sudah menjadi tuntutan saat ini.

### 5.6.1. Pembahasan Statistik Deskriptif Variabel Penelitian

Hasil penelitian memaparkan kondisi respon responden dalam memberikan tanggapan pada kuesioner yang diberikan. Untuk mendapatkan kecenderungan jawaban responden terhadap jawaban masing-masing variabel akan didasarkan pada rentang skor jawaban sebagaimana pada lampiran. Jika dimasukkan dalam rentang kategori skor, rata-rata tersebut dapat dikategorikan sebagai berikut.

Skor minimal = 1

Skor maksimal = 5

$$\text{Rentang sk} = \frac{5 - 1}{4} = 1$$

Rentang kategori skor diperoleh sebagai berikut :

1,00 – 2.00 = sangat buruk

2.01 – 3.00 = buruk

3.01 – 4.00 = sedang

4.01 – 5.00 = baik

Berikut ini adalah pembahasan hasil statistik deskriptif terhadap rekapitulasi kuesioner.

**Tabel 5.7.**

#### Statistik Deskriptif

Observed Variables	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation	Keterangan
<b><i>Performance Expectancy (X1)</i></b>					
<b><i>Perceived Usefulness7</i></b>					
<b>X1</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>3.83</b>	<b>0.367</b>	<b>Sedang</b>

X2	3	4	3.87	0.432	Sedang
<b>Extrinsic Motivation</b>					
X3	2	4	3.73	0.578	Sedang
<b>Job Fit</b>					
X4	3	4	3.80	0.393	Sedang
X5	4	5	3.66	0.472	Sedang
<b>Relative Advantage</b>					
X6	3	5	3.90	0.494	Sedang
X7	3	5	3.03	0.421	Sedang
<b>Outcome Expectations</b>					
X8	2	4	2.93	0.421	Buruk
X9	3	5	4.23	0.428	Baik
X10	3	4	3.52	0.501	Sedang
<b>Effort Expectancy (X2)</b>					
<b>Perceived Ease of Use</b>					
X11	4	5	4.03	0.196	Baik
X12	3	4	3.87	0.326	Baik
<b>Complexity</b>					
X13	3	5	3.98	0.265	Baik
<b>Ease of Use</b>					
X14	3	5	4.00	0.224	Baik
<b>Social Influence (X3)</b>					
<b>Subjective Norm</b>					
X15	4	5	4.90	0.287	Baik
<b>Social Factors</b>					

<b>X16</b>	<b>2</b>	<b>4</b>	<b>3.73</b>	<b>0.686</b>	<b>Sedang</b>
<b>Image</b>					
<b>X17</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>4.90</b>	<b>0.477</b>	<b>Baik</b>
<b>X18</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>4.49</b>	<b>0.477</b>	<b>baik</b>
<b>Implementasi packet tracer (Y)</b>					
<b>FREKUENSI MENGGUNAKAN</b>					
<b>Y1</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>4.14</b>	<b>0.358</b>	<b>Baik</b>
<b>Y2</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>4.65</b>	<b>0.475</b>	<b>Baik</b>
<b>PEMAKAIAN NYATA</b>					
<b>Y3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>4.14</b>	<b>0.358</b>	<b>Baik</b>
<b>Y4</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>4.66</b>	<b>0.472</b>	<b>Baik</b>
<b>NIAT</b>					
<b>Y5</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>4.26</b>	<b>0.445</b>	<b>Baik</b>
<b>Y6</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>3.57</b>	<b>0.495</b>	<b>Sedang</b>
<b>Y7</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>4.38</b>	<b>0.490</b>	<b>Baik</b>
<b>Y8</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>4.57</b>	<b>0.495</b>	<b>Baik</b>

Berdasarkan tabel Statistik deskriptif diatas menunjukkan bahwa pada masing-masing variabel yang didasarkan pada jawaban responden mengenai keempat variabel penelitian menunjukkan diperolehnya penilaian dengan pernyataan yang baik mengenai variabel-variabel penelitian ini yaitu mengenai: *performance expectancy, effort expectancy, dan social influence* maupun *implementasi packet tracer* dilihat dari nilai mean. dimana *observed variable* yang memiliki rata-rata sedang antara 3.01 – 4.00. Akan tetapi untuk variabel

*performance expectancy* menunjukkan sebaran data yang mengarah ke rata-rata 2.01 – 3.00.

### **5.6.2. Pembahasan Hasil Pengujian**

Berdasarkan hasil pengujian empiris yang telah dilakukan oleh peneliti didapatkan bahwa :

1. *Performance expectancy* tidak berpengaruh signifikan terhadap implementasi packet tracer pada SMK Negeri kota Palembang Oleh karena itu diperlukan penganalisisan lebih lanjut untuk pemecahan masalah *performance expectancy* tersebut. Beberapa hal yang dapat penulis berikan sebagai solusi akan disajikan dengan tinjauan pada beberapa aspek yang juga penulis dapatkan dari responden berdasarkan hasil jawaban tertulis dan lisan.

Hasil observasi awal dimana peneliti mendapatkan bahwa:

1. Penggunaan packet tracer masih belum optimal oleh siswa dalam proses pembelajaran pada mata pelajaran jaringan komputer
2. Belum optimalnya sosialisasi keberadaan packet tracer sehingga pemanfaatannya belum maksimal.
3. Belum terukurnya dampak penggunaan packet tracer oleh siswa SMK Negeri kota Palembang

Item-item identifikasi masalah awal menunjukkan adanya kesesuaian dengan hasil yang dicapai oleh peneliti setelah pengujian empiris dilakukan terhadap beberapa faktor yang diduga dari model UTAUT yakni: *performance*

*expectancy, effort expectancy dan social influence* yang berpengaruh terhadap implementasi packet tracer pada SMK Negeri kota Palembang Penelitian ini menerima Hipotesis 4 yang diajukan yaitu UTAUT berpengaruh positif dan signifikan terhadap implementasi packet tracer pada SMK negeri kota Palembang sehingga dapat disimpulkan bahwa Model UTAUT terdukung dalam penelitian ini untuk menentukan *user acceptance* dan perilaku penggunaan atas implementasi packet tracer.

2. Temuan penelitian yang menunjukkan bahwa *effort expectancy* dan *social influence* memberikan pengaruh yang signifikan pada implementasi packet tracer pada SMK Negeri kota Palembang tidak mendukung hasil penelitian Venkatesh, dkk. (2003), Dasgupta, dkk. (2007). Responden menganggap bahwa dengan menggunakan packet tracer belum dapat menolongnya untuk mendapatkan keuntungan-keuntungan kinerja dipekerjaannya dari sisi *perceived usefulness, extrinsic motivation, relative advantage, dan outcome expectations*. Penelitian ini menemukan hasil yang sama yaitu, tingkat kemudahan terkait penggunaan suatu sistem (*effort expectancy*) dari sisi *perceived ease of use, complexity, dan ease of use* memberikan pengaruh yang signifikan atas implementasi packet tracer pada SMK Negeri kota Palembang. Hal ini tidak mendukung hasil penelitian Dasgupta, dkk. (2007), yang meneliti tentang penerimaan pengguna terhadap *Case Tools* dalam menganalisis dan mendesain suatu sistem, juga menemukan pengaruh yang tidak signifikan seperti ini. Pengaruh yang signifikan ini dikarenakan packet tracer relatif mudah digunakan dan berdasarkan hasil wawancara singkat dengan responden

diperoleh informasi bahwa sebagian besar responden telah menguasai teknologi informasi dan komunikasi pada tingkat yang relatif cukup tinggi atau dengan kata lain keahlian/pengalaman menggunakan komputer sudah cukup lama. Sehingga, responden tidak menganggap bahwa kemudahan dalam menggunakan media pembelajaran packet tracer akan mempengaruhinya untuk menggunakan sistem tersebut. Hal ini juga dikarenakan tidak adanya perubahan yang periodikal terjadi pada media packet tracer pada SMK Negeri kota Palembang dengan kata lain sistem dalam kondisi yang stagnan.

3. *Social Influence* yang ditinjau dari sisi *subjective norm*, *social factor*, dan *image* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap implementasi media pembelajaran packet tracer pada SMK Negeri kota Palembang. Temuan ini mendukung hasil penelitian Venkatesh, dkk. (2003) dan Dasgupta, dkk. (2007). Hasil pengujian ini menunjukkan bahwa lingkungan sosial di sekitar responden seperti teman-teman sejawat, baik didalam ataupun diluar sekolah mempengaruhi para siswa untuk menggunakan media pembelajaran packet tracer pada SMK Negeri kota Palembang dalam kegiatan belajar mengajar untuk mata pelajaran jaringan komputer.

Berdasarkan hasil penelitian didapatkan beberapa permasalahan sehubungan dengan penyelenggaraan penggunaan media pembelajaran packet tracer pada SMK Negeri kota Palembang yang terkait dengan *performance expectancy*, *effort expectancy*, *social influence*, dimana evaluasi yang dapat diberikan oleh peneliti dalam rangka perbaikan dan pengembangan media pembelajaran packet tracer tersebut adalah dengan memperhatikan pengelompokan sebagai berikut :

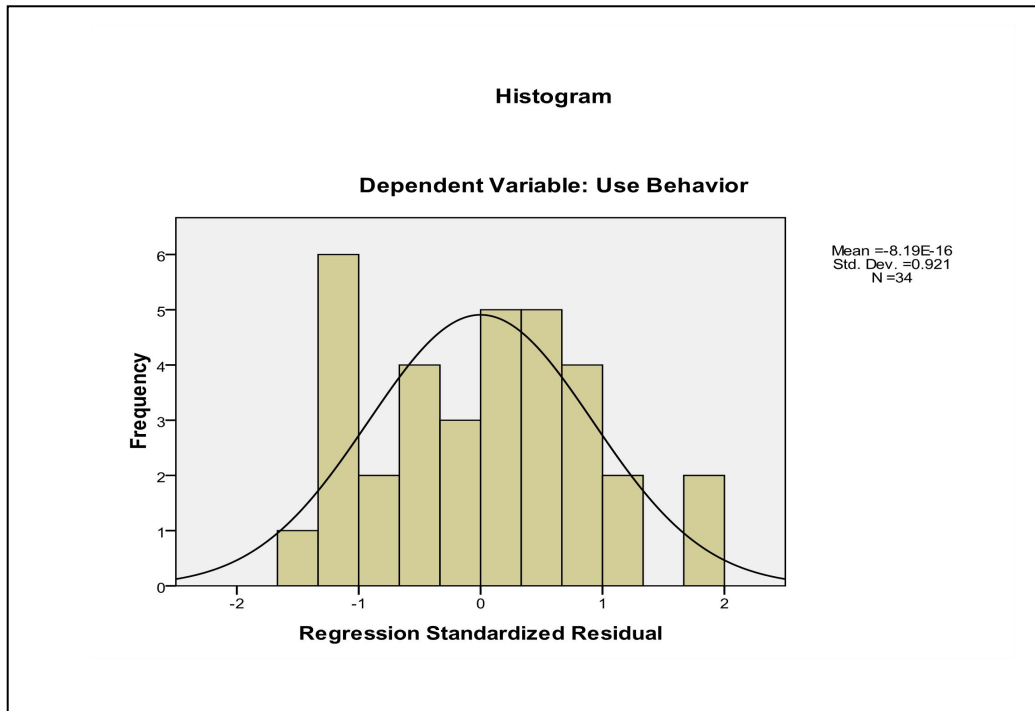


1. standar isi pada packet tracer
2. standar proses pada packet tracer
3. standar kompetensi dan penilaian peserta didik,
4. standar pendidik, standar sarana dan prasarana,
5. standar pengelolaan, dan
6. standar pembiayaan alat-alat bantu pembelajaran praktikkum jaringan komputer sesuai dengan standar kebutuhan pendidikan yang lebih baik.

### **Uji Normalitas Data**

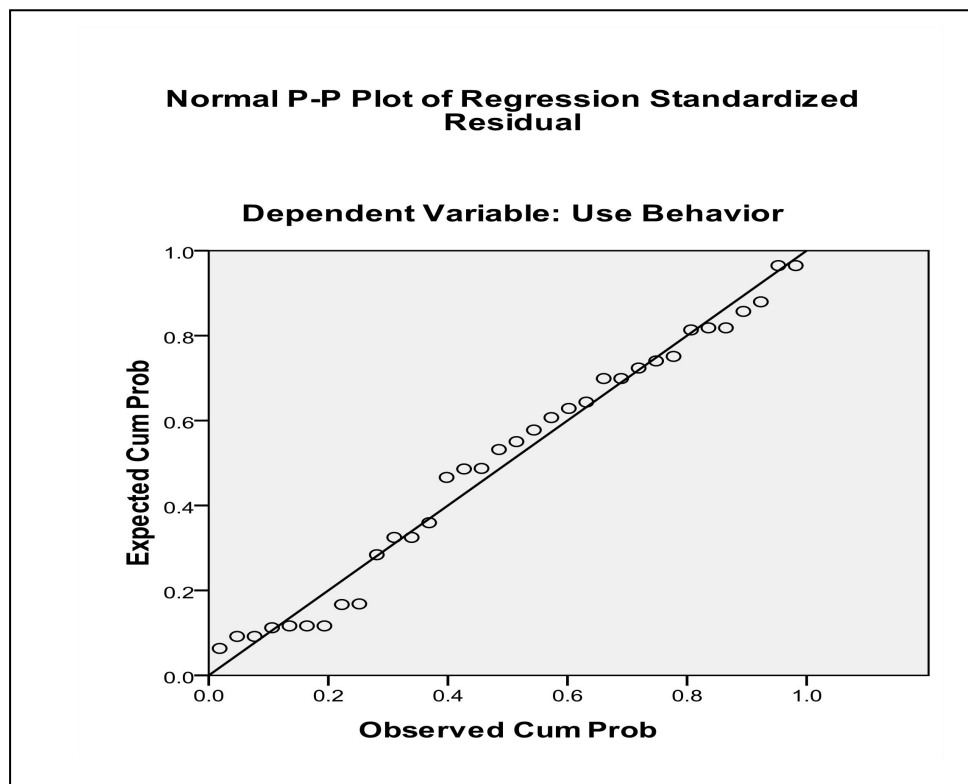
Dalam Penelitian ini digunakan cara analisis plot grafik *histogram* dan uji *kolmogorov-smirnov* (uji K-S). Analisis Normalitas data dengan menggunakan grafik histogram dilakukan dengan cara melihat apakah posisi histogram berada di tengah-tengah atau tidak. Jika data menyebar disekitar garis diagonal dan mengikuti arah garis diagonal atau grafik histogramnya menunjukkan pola distribusi normal, maka model regresi memenuhi asumsi normalitas. Jika data menyebar jauh dari diagonal dan atau tidak mengikuti arah garis diagonal atau grafik histogram tidak menunjukkan pola distribusi normal, maka model regresi tidak memenuhi asumsi normalitas.

**Gambar 5.1**  
**Grafik Histogram Hasil Uji Normalitas Data**



Sumber : Hasil Pengolahan data menggunakan SPSS.

**Gambar 5.2**  
**Grafik P-Plot Hasil Normalitas Data**



Sumber : Hasil Pengolahan data menggunakan SPSS.

Berdasarkan hasil histogram dan grafik plot di atas dapat disimpulkan bahwa grafik histogram memberi pola distribusi yang sedikit melenceng (skewness) ke kiri namun tidak terlalu melenceng sehingga masih berdistribusi normal. Sedangkan pada grafik normal plot terlihat titik-titik menyebar disekitar garis diagonal, serta penyebarannya berada di sekitar garis diagonal. Kedua grafik ini menunjukkan bahwa model regresi yang dilakukan sesuai dengan asumsi normalitas data.

#### **4.2.4 Uji Signifikansi Parameter Individual (Uji Statistik t)**

Berdasarkan atas Uji t (uji Koefisien regresi secara parsial) yang telah dilakukan, uji t digunakan untuk mengetahui yaitu apakah secara parsial *Performance Expectancy*, *Effort Expectancy*, *Social Influence* berpengaruh secara signifikan atau tidak terhadap *behavioral Intention* dan *Facilitating Conditions* berpengaruh secara signifikan atau tidak terhadap *Use Behavior* Pengujian menggunakan tingkat signifikan 0,05.

#### **1. Pengaruh *Performance Expectancy* terhadap *Behavioral Intention***

##### a. Merumuskan Hipotesis

Ho : *Performance Expectancy* tidak berpengaruh terhadap *Behavioral Intention*.

Ha : *Performance Expectancy* Berpengaruh Terhadap *Behavioral Intention*.

- b. Menentukan t Hitung dan Signifikansi

**Tabel 4.22 Test Of Homogeneity Of Variances**

**Test of Homogeneity of Variances**

Nilai

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
6.400	1	5	.041

Dari Output didapat *levene Test* Hitung sebesar 6,500 dan Signifikansi 0,051

- c. Kriteria Pengujian
- Jika Sig > 0,05 Maka Ho Diterima
  - Jika Sig < 0,05 Maka Ho Ditolak

Terlihat bahwa *Levene Test* Hitung adalah 6,500 dengan nilai signifikansi 0,051  
 Oleh karena sig > 0,050 Maka Ho Diterima, dapat disimpulkan bahwa *Performance Expectancy* tidak berpengaruh terhadap *Behavioral Intention*.

**2. Pengaruh *Effort Expectancy* terhadap *Behavioral Intention***

- a. Merumuskan Hipotesis
- Ho : *Effort Expectancy* tidak berpengaruh terhadap *Behavioral Intention*.
- Ha *Effort Expectancy* Berpengaruh Terhadap *Behavioral Intention*.
- b. Menentukan t Hitung dan Signifikansi

**Tabel 4.23 Test Of Homogeneity Of Variances**

**Test of Homogeneity of Variances**

Nilai

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
1.094	1	5	.342

Dari Output didapat *Levene Test* Hitung sebesar 1,095 dan Signifikansi 0,343

c. Kriteria Pengujian

- Jika Sig > 0,05 Maka Ho Diterima
- Jika Sig < 0,05 Maka Ho Ditolak

Terlihat bahwa *Levene Test* Hitung adalah 1,095 dengan nilai signifikansi 0,343

Oleh karena sig > 0,05 Maka Ho Diterima, dapat disimpulkan bahwa *Effort Expectancy* tidak berpengaruh terhadap *Behavioral Intention*.

### 3. Pengaruh *Social Influence* terhadap *Behavioral Intention*

a. Merumuskan Hipotesis

Ho : *Social Influence* tidak berpengaruh terhadap *Behavioral Intention*.

Ha *Social Influence* Berpengaruh Terhadap *Behavioral Intention*.

b. Menentukan t Hitung dan Signifikansi

**Tabel 4.24 Test Of Homogeneity Of Variances**

Test of Homogeneity of Variances

Nilai

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
7.598	1	5	.039

Dari Output didapat *Levene Test* Hitung sebesar 7,598 dan Signifikansi 0,038

c. Kriteria Pengujian

- Jika Sig > 0,05 Maka Ho Diterima
- Jika Sig < 0,05 Maka Ho Ditolak

Terlihat bahwa *Levene Test* Hitung adalah 1,094 dengan nilai signifikansi 0,038

Oleh karena sig < 0,05 Maka Ho Ditolak, dapat disimpulkan bahwa *Social Influence* berpengaruh terhadap *Behavioral Intention*

#### 4. Pengaruh *Facilitating Conditions* terhadap *Use Behavior*

a. Merumuskan Hipotesis

Ho : *Facilitating Conditions* tidak berpengaruh terhadap *Use Behavior*.

Ha *Facilitating Conditions* Berpengaruh Terhadap *Use Behavior*.

b. Menentukan t Hitung dan Signifikansi

**Tabel 4.25 Test Of Homogeneity Of Variances**

Test of Homogeneity of Variances

Nilai

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.071	1	6	.700

Dari Output didapat *Levene Test* Hitung sebesar 0,71 dan Signifikansi 0,700

c. Kriteria Pengujian

- Jika Sig > 0,05 Maka Ho Diterima

- Jika Sig < 0,05 Maka Ho Ditolak

Terlihat bahwa *Levene Test* Hitung adalah 0,71 dengan nilai signifikansi 0,700

Oleh karena sig > 0,05 Maka Ho Diterima, dapat disimpulkan bahwa *Facilitating Conditions* tidak berpengaruh terhadap *Use Behavior*.

#### 4.2.5 Uji Signifikansi Parameter Individual (Uji Statistik F)

##### 1. Merumuskan Hipotesis

Ho : *Performance Expectancy, Social Influence, dan Effort Expectancy*

Secara bersama-sama tidak berpengaruh terhadap *behavioral Intention*.

Ha : *Performance Expectancy, Social Influence, dan Effort Expectancy*

Secara bersama-sama berpengaruh terhadap *behavioral Intention*.

##### 2. Menentukan F hitung dan Signifikansi

**Tabel 4.26 ANNOVA**

##### ANOVA

Nilai

	Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	7909.182	2	2636.394	3.186	.066
Within Groups	9099.749	10	827.250		
Total	17008.932	13			

Dari Output diperoleh F hitung sebesar 3,186, sedang F tabel ( $V1 = \text{Jumlah Variabel} - 1$ )  $3 - 1 = 2$  dan ( $V2 = \text{Jumlah Nilai} - \text{Jumlah Variabel}$ )  $15 - 5 = 10$  dengan derajat kesalahan 5%, Lihat ditabel F maka nilai F tabel adalah 3,590.

##### 3. Kriteria Pengujian

- Jika F hitung < F tabel maka Ho Diterima

b. Jika  $F_{hitung} > F_{tabel}$  maka  $H_0$  Ditolak

c. Jika  $Sig > 0,05$  Maka  $H_0$  Diterima

d. Jika  $Sig < 0,05$  Maka  $H_0$  Ditolak

Sehingga dapat disimpulkan  $F_{hitung} < F_{tabel}$  (  $3,187 < 3,590$  ) dan Signifikansi  $> 0.05$  ( $0,067 > 0,05$ ), maka  $H_0$  Diterima. Jadi dapat disimpulkan bahwa *Performance Expectancy*, *Social Influence*, dan *Effort Expectancy* Secara bersama-sama tidak berpengaruh terhadap *behavioral Intention*.



## **BAB VI**

### **RENCANA TAHAPAN BERIKUTNYA**

Pengujian seluruh hasil dari penelitian ini telah selesai penulis lakukan, langkah selanjutnya adalah penulis akan membahas seluruh hasil penelitian, yaitu, membahas hasil kuesioner, membahas hasil pengujian seluruh hipotesis. Terakhir peneliti mengambil kesimpulan dari seluruh hasil penelitian dan memberikan saran dan masukan tentang pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis simulasi terhadap hasil belajar siswa jurusan teknik komputer dan jaringan pada SMK Negeri dikota Palembang.

## **BAB VII**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **7.1 Simpulan**

Penelitian ini dilakukan di SMK negeri di kota Palembang yang terdapat jurusan Teknik komputer dan jaringan yaitu pada SMK Negeri 2 dan SMK Negeri 4 Kota Palembang. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan diatas, maka dapat ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Penelitian ini menolak Hipotesis 1 yang diajukan yaitu variabel *performance expectancy* tidak berpengaruh terhadap implementasi packet tracer pada SMK 2 dan SMK 4 Palembang sehingga dapat disimpulkan bahwa harus adanya perbaikan dan pengembangan Fitur-fitur pada fasilitas packet tracer yaitu:

- ✓ Penambahan pada Fitur Kelengkapan Belajar Mengajar pada packet tracer

2. Penelitian ini menerima Hipotesis 2 yang diajukan yaitu variabel *effort expectancy* berpengaruh positif dan signifikan terhadap implementasi packet tracer pada SMK 2 dan SMK 4 Palembang sehingga dapat disimpulkan pengaruh yang signifikan ini dikarenakan packet tracer relatif mudah digunakan serta berdasarkan hasil wawancara singkat dengan responden diperoleh informasi bahwa sebagian besar responden telah menguasai teknologi informasi dan komunikasi pada tingkat yang relatif cukup tinggi atau dengan kata lain keahlian/pengalaman menggunakan komputer sudah

cukup lama. Sehingga, responden tidak menganggap bahwa kemudahan dalam menggunakan packet tracer pada SMK 2 dan SMK 4 kota Palembang akan mempengaruhinya untuk menggunakan sistem tersebut. Hal ini juga dikarenakan tidak adanya perubahan yang periodikal terjadi pada packet tracer pada SMK atau dengan kata lain sistem dalam kondisi yang *stagnan*.

3. Penelitian ini menerima Hipotesis 3 yang diajukan yaitu variabel *social influence* berpengaruh positif dan signifikan terhadap implementasi packet tracer SMK 2 dan SMK 4 Palembang, sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil pengujian ini menunjukkan bahwa lingkungan sosial di sekitar responden seperti teman-teman sejawat serta pihak akademis lainnya mempengaruhi para siswa untuk menggunakan packet tracer dalam kegiatan belajar mengajar.
4. Penelitian ini menerima Hipotesis 4 yang diajukan yaitu UTAUT berpengaruh positif dan signifikan terhadap implementasi packet tracer sehingga dapat disimpulkan bahwa variabel *performance expectancy*, *effort expectancy*, *social influence* terdukung dalam penelitian ini untuk menentukan *user acceptance* dan perilaku penggunaan atas implementasi packet tracer pada SMK Negeri 2 dan SMK Negeri kota Palembang.

## **7.2 SARAN**

Saran-saran yang diajukan dalam penelitian ini sehubungan dengan hasil penelitian adalah sebagai berikut:

Adapun saran-saran yang diberikan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Perlu dilakukan evaluasi atas implementasi packet tracer pada SMK Negeri 2 dan SMK Negeri 4 kota Palembang secara periodik sehingga tidak terkesan statis. Evaluasi dapat dilakukan atas kebutuhan pemakai/pengguna packet tracer tersebut.
2. Diperlukan pembaharuan software baik packet tracer atau software yang baru yang sesuai dengan perkembangan dan kebutuhan, begitupula dengan desainnya.
3. Packet tracer perlu didukung pula oleh ketersediaan perangkat lunak dan perangkat keras yang memadai sehingga dapat diterapkan secara menyeluruh pada setiap proses belajar mengajar.

## DAFTAR PUSTAKA

Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*, Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada

Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.

[http://id.wikipedia.org/wiki/Packet\\_Tracer](http://id.wikipedia.org/wiki/Packet_Tracer)

Irawhan, Arse, (2013) *Komputer Dasar*

<http://ilmukomputer.org/2013/01/04/pengertian-virtualbox/>

Oktaviana, dhina. *pengertian-tujuan-kelebihan-kekurangan.html*. 08 18, 2009.

<http://dhina-oktaviana.blogspot.com> (accessed 04 26, 2014).

rachmasita, karlina. *tugas-1-teknik-simulasi\_29.html*. 08 22, 2009.

<http://karlinarachmasita.blogspot.com> (accessed 04 26, 2014).

Tanenbaum, Andrew S. 1996. *Jaringan Komputer Edisi Bahasa Indonesia Jilid 1*. Prenhallindo : Jakarta.