

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Media Pembelajaran Digital

2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan.

Istilah media pembelajaran (media pendidikan) sering dipahami secara beragam oleh banyak ilmuwan. Keragaman pemahaman tersebut tersirat dari penyebutan media yang kadang-kadang disamakan dengan teknologi, alat peraga, dan sumber belajar. Dalam studi komunikasi, istilah media sering dikatakan pada kata massa, massa media, yang perwujudannya dapat dilihat dalam bentuk surat kabar, majalah, radio, video, televisi, komputer, internet & sebagainya.

Media sebagai salah satu bentuk dan saluran yang dipergunakan orang untuk menyebarkan pesan/informasi (AECT). Media berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar (Gagne). Media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan dan merangsang siswa untuk belajar, seperti buku, film, tv, internet dan lain sebagainya (Briggs).

Pada hakikatnya pembelajaran merupakan suatu proses komunikasi, yaitu proses penyampaian pesan dari sumber pesan melalui saluran atau media ke penerima pesan. Pesan, sumber pesan, saluran atau media, dan penerima pesan adalah komponen-komponen proses komunikasi. Pesan yang akan dikomunikasikan adalah isi ajaran ataupun didikan yang terdapat dalam kurikulum, sumber pesannya adalah guru, siswa, orang lain.

Media pembelajaran merupakan salah satu topik yang penting dalam proses pembelajaran. Karena media ini akan menciptakan *learning community* dalam kelas.

2.1.2 Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Menurut Nurdyansyah dan Fahyumi (2016, hal.34) media pembelajaran dibagi menjadi 3 jenis yaitu :

1. Media Visual

Media visual suatu alat atau sumber belajar yang di dalamnya berisikan pesan, informasi khususnya materi pelajaran yang disajikan secara menarik, kreatif dan diterapkan dengan indra penglihatan. Contohnya gambar atau foto, peta konsep, diagram, grafik, poster, peta atau google.

2. Media Audio

Media audio adalah salah satu media dengar adalah jenis media pembelajaran atau sumber belajar yang berisikan pesan atau materi pelajaran yang disajikan secara menarik dan kreatif dan diterapkan menggunakan indra pendengaran. Media audio diartikan sebagai media yang mengandung pesan dalam bentuk auditif (hanya bisa di dengar).

3. Media Audio Visual

Media audio visual adalah jenis media pembelajaran atau sumber belajar yang berisikan pesan atau materi pelajaran yang dibuat secara menarik dan kreatif dengan menggunakan indra pendengaran dan penglihatan. Media ini berupa suara dan gambar.

Menurut Hujair (2011, hal.129) Media Pembelajaran dibagi menjadi 3 jenis, yaitu sebagai berikut.

1. Media Audio

Jenis media pembelajaran audio dapat digunakan untuk menyalurkan pesan audio dari sumber pesan ke penerima pesan. Media audio berkaitan erat dengan indera pendengaran.

2. Media Visual

Jenis media pembelajaran visual adalah media yang mengandalkan indera penglihatan. Jenis media pembelajaran ini menampilkan materinya dengan menggunakan alat proyeksi atau proyektor.

3. Media Audio Visual

Jenis media pembelajaran audio visual merupakan media yang mampu menampilkan suara beserta gambar.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa jenis- jenis media pembelajaran adalah suatu alat atau sumber belajar yang di dalamnya berisikan pesan, informasi khususnya materi pelajaran yang disajikan secara menarik dan kreatif dan diterapkan dengan menggunakan indera penglihatan, pendengaran dan media yang mampu menampilkan suara beserta gambar.

2.1.3 Prosedur Pemilihan Media

Beberapa dasar pertimbangan pemilihan media yaitu bermaksud untuk mendemonstrasikan media tersebut, merasa sudah akrab dengan media yang digunakan, ingin memberikan penjelasan yang lebih konkrit, merasa lebih bahwa media dapat diperbuat lebih dari yang biasa dilakukannya.

Dalam proses pemilihan media pengembangan instruksional dan mengidentifikasi beberapa media yang sesuai untuk instruksioanal tertentu. Langkah selanjutnya adalah memilih salah satu atau dua media diantaranya atas dasar pertimbangan sebagai berikut:

1. Kesesuaian dengan metode yang digunakan.

2. Sesuai karakteristik.
3. Pertimbangan praktis, meliputi kemudaha tempat, kesesuaian dengan fasilitas di kelas, keamanan dalam penggunaan, daya tahan dan kemudahan memperbaikinya.
4. Ketersediaan media tersebut berikut suku cadangnya dipasaran serta ketersediannya bagi guru.

2.1.4 Media Liquid Crystal Display Proyektor

1. Pengertian Media *Liquid Crystal Display Proyektor* (LCD)

LCD proyektor adalah perangkat alat bantu yang sering digunakan untuk media persentasi, karena mampu menampilkan gambar dengan ukuran besar. Menurut Daryanto (2016, hal.213) LCD proyektor merupakan sebuah alat yang biasa digunakan untuk persentasi. LCD proyektor sangat cocok digunakan untuk para guru/dosen yang mengajar , atau bagi yang ingin membuat persentasi. LCD (Liquid Crystal Display) merupakan salah satu alat optic dan elektronik. System optiknya efisien yang menghasilkan cahaya amat terang tanpa mematikan (menggelpkan) lampu ruangan, sehingga dapat memproyeksikan tulisan, gambar, atau tulisan dan gambar yang di pancarkan ke layar.

LCD Proyektor adalah sebuah alat elektronik berupa layar proyektor yang berfungsi menampilkan gambar visual sebagai saranan pendidikan yang dipergunakan untuk membantu tercapainya tujuan pembelajaran, dan Sistem optiknya efisien yang menghasilkan cahaya amat terang sehingga dapat memproyeksikan tulisan, gambar, atau tulisan dan gambar yang dapat dipancarkan dengan baik ke layar, media presentasi yang bersifat menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan murid sehingga dapat menolong terjadinya proses belajar pada dirinya.

2. Manfaat dan Kegunaan Media *Liquid Crystal Display Proyektor* (LCD)

Proses belajar mengajar, dua unsur yang amat penting adalah metode mengajar dan media pembelajaran. Kedua aspek ini saling berkaitan. Pemilihan salah satu metode mengajar tertentu mempengaruhi jenis media pembelajaran yang sesuai, meskipun masih ada berbagai aspek lain yang harus diperhatikan dalam memilih media, antara lain tujuan pembelajaran, jenis tugas dan respon yang diharapkan siswa kuasai setelah pembelajaran berlangsung, dan konteks pembelajaran termasuk karakteristik siswa. Meskipun demikian, dapat dikatakan bahwa salah satu fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat Bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan guru (Arsyad, 2013, hal.71).

Menurut Hamalik (2010, hal.15) kegunaan media proyektor LCD adalah, sebagai berikut:

1. Media dapat mengatasi berbagai keterbatasan pengalaman yang dimiliki siswa.
2. Media dapat menanamkan konsep dasar yang benar, konkrit, dan realistik.
3. Media dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru.
4. Media dapat membangkitkan motivasi dan merangsang siswa untuk belajar.
5. Media dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
6. Media dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa manfaat dan kegunaan media proyektor LCD yaitu sebagai alat bantu mengajar yang dapat mempengaruhi iklim, kondisi dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan guru, dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan

bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap siswa, serta media dapat membangkitkan motivasi dan merangsang.

3. Kelebihan dan Kekurangan Media LCD Proyektor

Menurut Daryanto (2013, hal.32) adapun kelebihan dan kekurangan media LCD proyektor adalah sebagai berikut.

a. Kelebihan Media LCD Proyektor

- 1) Praktis, dapat digunakan untuk semua ukuran kelas.
- 2) Memberikan kemungkinan tatap muka dan mengamati respons dari penerima pesan.
- 3) Memberikan kemungkinan pada penerima pesan untuk mencatat.
- 4) Memiliki variasi teknik penyajian yang menarik dan tidak membosankan.
- 5) Memungkinkan penyajian dengan berbagai kombinasi warna, animasi, dan bersuara dan dapat *hyperlink* dengan file yang lain.
- 6) Dapat dipergunakan berulang-ulang.
- 7) Dapat dihentikan pada setiap sekuens belajar, karena kontrol sepenuhnya pada komunikator.
- 8) Lebih sehat bila dibandingkan dengan papan tulis.

b. Kekurangan Media LCD Proyektor

- 1) Pengadaanya mahal dan tidak semua sekolah dapat memilikinya.
- 2) Memerlukan perangkat keras (*hardware*) yaitu computer dan LCD untuk memproyeksikan pesan.
- 3) Memerlukan persiapan yang matang, bila menggunakan teknik penyajian (animasi) yang kompleks.
- 4) Diperlukan kemampuan khusus dan kerja yang sistematis untuk menggunakannya.

- 5) Menuntut keterampilan khusus untuk menuangkan pesan atau ide-ide yang baik pada desain program komputer *microsoft powerpoint*, sehingga mudah dicerna oleh penerima pesan.
- 6) Apabila terjadi pemadaman listrik media LCD tidak ada difungsikan.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa media LCD proyektor memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihan media LCD proyektor adalah Mememberikan kemungkinan tatap muka dan mengamati respons dari penerima pesan, Praktis dapat digunakan untuk semua ukuran kelas, Memiliki variasi teknik penyajian yang menarik dan tidak membosankan peserta didik dalam proses belajar mengajar, penyajian dengan berbagai kombinasi warna, animasi, dan bersuara dan dapat *hyperlink* dengan file yang lain, dan dapat digunakan berulang-ulang. Sedangkan kekurangan media LCD proyektor adalah Memerlukan perangkat keras (*hardware*) yaitu computer dan LCD untuk memproyeksikan pesan, Pengadaanya mahal dan tidak semua sekolah dapat memilikinya, Apabila terjadi pemadaman listrik media LCD tidak ada difungsikan.

2.2 Inisiatif Perilaku (Behavioral Intention)

2.2.1 Pengertian Inisiatif Perilaku (Behavioral Intention)

Behavioral intention merupakan keinginan seseorang dalam menggunakan teknologi informasi dengan tujuan-tujuan yang diinginkannya. Venkatesh et. al. (2003) mendefinisikan *behavioral intention* sebagai ukuran kekuatan seseorang untuk melakukan perilaku tertentu. *Behavioral intention* dalam Kwateng et al. (2019) juga didefinisikan sebagai pengetahuan tentang sistem baru, penggunaannya, fitur yang menguntungkan dan persepsi orang lain mengenai sistem baru tersebut merupakan isu penting yang mempengaruhi niat pengguna untuk menggunakan atau tidak menggunakan sistem baru. Dalam makna besar nya behavioural

intention yang di maksud disini adalah niat perilaku akan tetapi peneliti disini mengganti dengan kata inisiatif tetapi tidak mengubah makna ataupun teori pada behavioural intention itu sendiri.

2.2.2 Faktor-Faktor Inisiatif Perilaku (Behavioral Intention)

Adapun faktor-faktor yang membentuk untuk melakukan sesuatu menurut Crow dan Crow (1989) dalam Atika (2018) adalah:

1. Faktor pendorong dari dalam (*The factor inner urge*), merupakan rangsangan yang datang dari lingkungan/ruang lingkup yang sesuai dengan keinginan/kebutuhan seseorang akan mudah menimbulkan niat.
2. Faktor motif sosial (*The factor of social motif*) adalah niat seseorang terhadap obyek/suatu hal, disamping hal dipengaruhi oleh faktor dari dalam diri manusia juga dipengaruhi oleh motif sosial,
3. Faktor emosi (*Emotional factor*) adalah faktor perasaan dan emosi mempunyai pengaruh terhadap subyek.

Berdasarkan teori tersebut penelitian ini didasari teori niat Crow dan Crow (1989) dalam Atika (2018) yang menjelaskan penyebab niat menggunakan salahsatunya berasal dari faktor emosional yaitu niat yang mempunyai hubungan yang erat dengan emosi. Bila seseorang mendapatkan kesuksesan pada aktivitas akan menimbulkan perasaan senang, dan hal tersebut akan memperkuat niat terhadap aktivitas tersebut, sebaliknya suatu kegagalan akan menghilangkan niat terhadap hal tersebut. Jika seseorang mendapatkan pengaruh positif terhadap pemakaian *digital wallet* maka diharapkan dapat menimbulkan niat yang kuat pada pengguna untuk menggunakan *digital wallet*.

2.2.3 Indikator Inisiatif Perilaku (Behavioral Intention)

Indikator yang digunakan dalam penelitian ini menurut Venkatesh et al. (2012) adalah sebagai berikut:

1. Untuk menggunakan dimasa mendatang

Venkatesh et al. (2012) mengukur *behavioral intention* menggunakan ada atau tidaknya niat seorang individu untuk kembali menggunakan *mobile internet* dimasa mendatang.

2. Untuk selalu menggunakan suatu sistem dalam kehidupan sehari-hari

Indikator kedua yang digunakan Venkatesh et al. (2012) untuk mengukur *behavioral intention* adalah melalui ada atau tidaknya niat seorang individu untuk menggunakan *mobile internet* maupun sistem dalam kehidupan sehari-hari individu tersebut.

3. Rencana untuk menggunakan suatu sistem sesering mungkin

Venkatesh et al. (2012) mengukur *behavioral intention* dengan niat seorang individu untuk menggunakan *mobile internet* maupun sistem yang telah digunakannya sesering mungkin.

2.3 Metode Unified Theory of Acceptance and Use of Technology (UTAUT)

Model UTAUT merupakan sebuah model berbasis teori yang dikembangkan oleh Venkatesh, et al. pada tahun 2003. Model ini menggambarkan berbagai faktor yang mempengaruhi penerimaan individu terhadap suatu teknologi informasi (TI). UTAUT dikembangkan melalui pengkajian delapan model teori penerimaan/adopsi teknologi yang banyak digunakan dalam penelitian TI sebelumnya, adapun teori-teori nya adalah sebagai berikut :

1. Teori tindakan beralasan (*theory of reasoned action* atau TRA)
2. Model penerimaan teknologi (*technology acceptance model* atau TAM)
3. Model motivasional (*motivational model* atau MM)
4. Teori perilaku perencanaan (*theory of planned behavior* atau TPB)

5. Model gabungan TAM dan TPB (*a model combining the technology acceptance model and the theory of planned behavior* atau TAM+TPB)
6. Model pemanfaatan PC (*model of PC utilization* atau MPCU)
7. Teori difusi inovasi (*innovation diffusion theory* atau IDT)
8. Teori kognitif sosial (*social cognitive theory* atau SCT)

Vankatesh kemudian menggunakan teori-teori yang sudah ada sebelumnya ini untuk mengembangkan sebuah model gabungan baru yang terintegrasi. Model gabungan (*unified model*) ini kemudian mereka sebut dengan nama teori gabungan penerimaan dan penggunaan teknologi (*Unified Theory of Acceptance and Use of Technology*) atau disebut dengan singkatannya yaitu UTAUT. Ada tujuh konstruk yang selalu signifikan menjadi pengaruh-pengaruh langsung terhadap niat (*intentions*) atau terhadap pemakaian (*usage*) satu atau lebih model-model adopsi pembentuk UTAUT. Dari ketujuh konstruk, hanya empat konstruk utama yang dianggap mempunyai peran penting dalam pengaruh-pengaruh langsung terhadap penerimaan pemakai dan perilaku pemakaian. Keempat konstruk ini adalah, Ekspektansi kinerja (*performance expectancy*), ekspektansi usaha (*effort expectancy*), pengaruh sosial (*social influence*), dan kondisi-kondisi pemfasilitasi (*facilitating condition*). Berikut adalah penjelasan dari masing-masing konstruk

2.3.1 Performance Expectancy (Ekspektansi Kinerja)

Venkatesh, *et al.* (2003) mendefinisikan *Performance expectancy* (Ekspektasi Kinerja) sebagai tingkat dimana seseorang mempercayai dengan menggunakan sistem tersebut akan membantu orang tersebut untuk memperoleh keuntungan-keuntungan kinerja pada pekerjaan. Dalam konsep ini terdapat gabungan variabel-variabel yang diperoleh dari model penelitian sebelumnya tentang model penerimaan dan penggunaan teknologi.

2.3.2 Effort Expectancy (Ekspektasi Usaha)

Effort Expectancy (Ekspektasi Usaha) merupakan tingkat kemudahan penggunaan sistem yang akan dapat mengurangi upaya (tenaga dan waktu) individu dalam melakukan pekerjaannya. Variabel tersebut diformulasikan berdasarkan 3 konstruk pada model atau teori sebelumnya yaitu persepsi kemudahan penggunaan (*perceived easy of use-PEOU*) dari model TAM, kompleksitas dari *model of PC utilization* (MPCU), dan kemudahan penggunaan dari teori difusi inovasi (IDT) (Venkatesh, et al. 2003). Davis, *et al.* (1989) mengidentifikasi bahwa kemudahan pemakaian mempunyai pengaruh terhadap penggunaan teknologi informasi. Venkatesh dan Davis (2000) mengatakan bahwa Kemudahan penggunaan teknologi informasi akan menimbulkan perasaan dalam diri seseorang bahwa sistem itu mempunyai kegunaan dan karenanya menimbulkan rasa yang nyaman bila bekerja dengan menggunakannya.

Kompleksitas yang dapat membentuk konstruk ekspektasi usaha didefinisikan oleh Rogers dan Shoemaker dalam Venkatesh, *et al.* (2003) adalah tingkat dimana inovasi dipersepsikan sebagai sesuatu yang relatif sulit untuk diartikan dan digunakan oleh individu. Thompson, et al. (1991) menemukan adanya hubungan yang negatif antara kompleksitas dan pemanfaatan teknologi informasi. Davis (1989) memberikan beberapa indikator kemudahan penggunaan teknologi informasi, yaitu: TI sangat mudah dipahami, TI mengerjakan dengan mudah apa yang diinginkan oleh penggunanya, keterampilan pengguna akan bertambah dengan menggunakan TI, dan TI tersebut sangat mudah untuk dioperasikan. Dari beberapa penjelasan yang telah disampaikan di atas, pengguna teknologi informasi mempercayai bahwa teknologi informasi yang lebih fleksibel, mudah dipahami dan mudah dalam hal pengoperasiannya akan menimbulkan minat dalam menggunakan teknologi informasi tersebut dan seterusnya akan menggunakan teknologi informasi tersebut.

2.3.3 Social Influence (Pengaruh sosial)

Social Influence (Pengaruh sosial) didefinisikan sebagai sejauh mana seorang individual mempersepsikan kepentingan yang dipercaya oleh orang-orang lain yang akan mempengaruhinya menggunakan sistem yang baru. Pengaruh sosial merupakan faktor penentu terhadap tujuan perilaku dalam menggunakan teknologi informasi yang direpresentasikan sebagai norma subyektif dalam TRA, TAM, TPB, faktor sosial dalam MPCU, serta citra dalam teori difusi inovasi (IDT). (Venkatesh, *et al.*, 2003). Moore dan Benbasat (1991) menyatakan bahwa pada lingkungan tertentu, penggunaan teknologi informasi akan meningkatkan status (*image*) seseorang di dalam sistem sosial. Menurut Venkatesh dan Davis (2000), pengaruh sosial mempunyai dampak pada perilaku individual melalui tiga mekanisme yaitu ketaatan (*compliance*), internalisasi (*internalization*), dan identifikasi (*identification*). Dapat disimpulkan bahwa semakin banyak pengaruh yang diberikan sebuah lingkungan terhadap calon pengguna teknologi informasi untuk menggunakan suatu teknologi informasi yang baru maka semakin besar minat yang timbul dari personal calon pengguna tersebut dalam menggunakan teknologi informasi tersebut karena pengaruh yang kuat dari lingkungan sekitarnya.

2.3.4 Facilitating Condition (Kondisi-kondisi Pemfasilitasi)

Facilitating Condition (Kondisi-kondisi Pemfasilitasi) didefinisikan sebagai sejauh mana seorang percaya bahwa infrastruktur organisasional dan teknikal tersedia untuk mendukung sistem. Dalam konsep ini terdapat gabungan variabel-variabel yang diperoleh dari model penelitian sebelumnya tentang model penerimaan dan penggunaan teknologi. Adapun variabel tersebut adalah:

1. Kontrol perilaku persepsian (*perceived behavioral control*) (Ajzen, 1991)
2. Kondisi-kondisi yang memfasilitasi (*facilitating conditions*) (Thomson et al., 1991)

3. Kompatibilitas (*compatibility*) (Moore and Benbasat, 1991).

2.4 Hasil Penelitian Yang Relevan

Penelitian yang relevan dan telah dilakukan oleh peneliti terdahulu yang ada kaitannya dengan UTAUT, behavioral intention dan penggunaan media pembelajaran digital adalah sebagai berikut:

2.4 Tabel Hasil Penelitian Yang Relevan

Judul	Nama penulis	Pendekatan	Kelemahan	Keunggulan
Penerapan Metode Unified Theory Of Acceptance And Use Of Technology (Utaut) Dalam Memprediksi Behavioral Intentions Pada Penggunaan E-Commerce Shopee Di Kalangan Mahasiswa (Studi Kasus Di Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Uin Arraniry).	Hanifah. (2019)	Metode kuantitatif	Penelitian hanya ingin memprediksi tingkat penggunaan media E-Commerce pada kalangan mahasiswa.	Dapat memperkuat hasil penelitian terdahulu dan memungkinkan untuk membandingkan dengan penelitian dengan topik yang sama menggunakan banyak referensi.
Penerapan Model <i>The Unified Theory Of Acceptance And Use Of Technology</i> (UTAUT) Untuk Memahami Tingkat Penerimaan Dan Penggunaan <i>E-Learning</i> (<i>Be Smart</i>) Di Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta	Rivai (2014)	penelitian eksplanatif dengan teknik analisis data pendekatan PLS	Dalam penelitian ini menggunakan model utaut dan di dukung metode survei untuk mendapatkan data tertentu yang alamiah tanpa data yang mendalam.	Penelitian ini menggunakan model UTAUT untuk menganalisis apa saja yang mempengaruhi penerimaan dan penggunaan teknologi dan pada penelitian ini menggunakan survey karena populasi penelitian

				biasanya berjumlah besar sehingga peneliti perlu menentukan sampel penelitian menggunakan Teknik sampling. Hal ini menunjukkan keuntungan dari penelitian survey yaitu memungkinkan generalisasi untuk populasi yang besar.
<i>Analysis Of Behaviour Of E-Learning Users By Unified Theory Of Acceptance And Use Of Technology (UTAUT) Model A Case Study Of Vocational Education In Halu Oleo University</i>	Nur et al (2017)	Data dikumpulkan secara acak dengan membagikan kuesioner lalu data di validasi dengan analisis regresi	Kekurangan pada penelitian ini menggunakan analisis regresi karena hasil ramalan dari analisis regresi merupakan nilai estimasi bisa jadi untuk tidak sesuai dengan nilai data actual.	Penelitian ini menggunakan analisis regresi yang mana metode penelitian ini cukup simple dan mudah untuk di pahami dan mendapatkan insight yang kuat.
Analisis Penerapan Model UTAUT (<i>Unified Theory Of Acceptance And Use Of Technology</i>) Terhadap Perilaku Pengguna Sistem Informasi Studi Kasus: Sistem Informasi Akademik Pada Sttnas Yogyakarta	Handayani dan Sudiana (2015)	Metode analisis data SEM (<i>Struktural Equation Model</i>).	Penelitian ini menggunakan Teknik sampling yang mana penyajian wilayah kecil dan tidak tersedia kerangka sampel.	Dalam penelitian ini menggunakan sampel disebabkan karena dapat memperkecil galat (Error) penarikan sampel serta meningkatkan peluang setiap strata yang terwakili dalam sampel.
Implementasi E-Learning System dengan Menggunakan Model <i>Unified Theory Of Acceptance And</i>	Fatmasari (2011)	metode analisis data <i>Structural Equation Model</i> (SEM)	Penelitian hanya menggunakan 2 variabel.	Keuntungan yang di dapat dalam penelitian ini peneliti lebih flexible dalam mengembangkan model dan mampu

<i>Use Of Technology</i> (Studi Kasus : <i>E-Learning</i> Universitas Bina Darma)				menguji hipotesis yang rumit dan bertingkat.
---	--	--	--	--

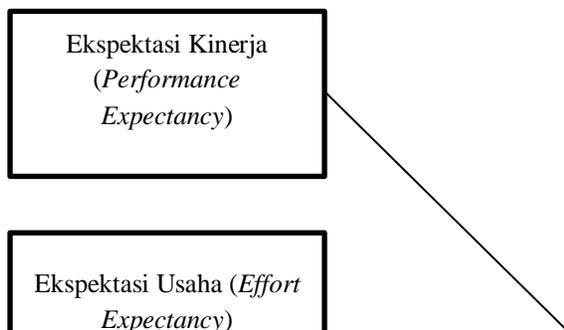
Berdasarkan hasil penelitian relevan dengan yang akan dilakukan ini tentu saja memiliki perbedaan dari beberapa aspek, yaitu perbedaan beberapa jenis penelitian karena penelitian terdahulu menggunakan kuantitatif pendekatan eksplanatif dan SEM sedangkan peneliti menggunakan pendekatan regresi. Dan juga terdapat perbedaan tempat penelitian. Keunggulan dari penelitian yang saya buat adalah memperbarui data penelitian yang sudah ada.

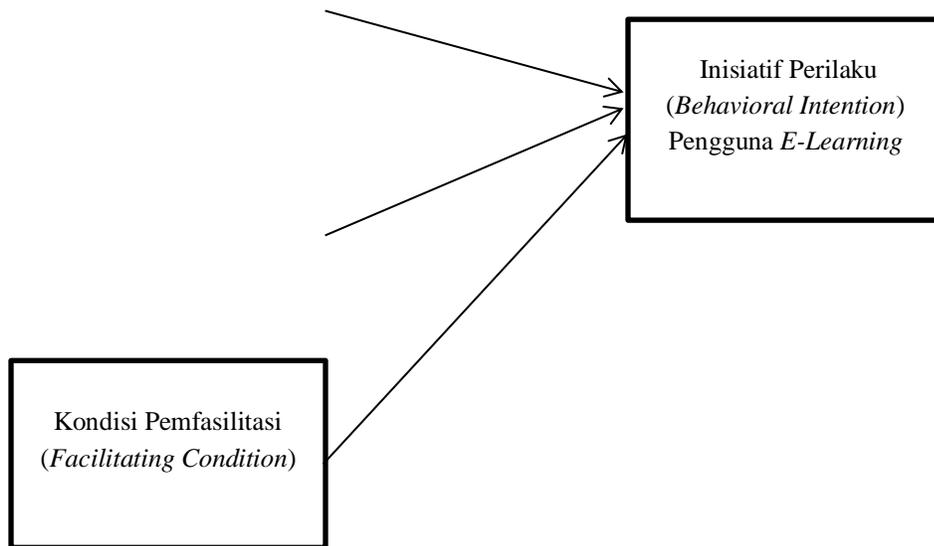
2.5 Kerangka Berpikir

Pada hakekatnya penelitian merupakan suatu upaya dalam mengungkapkan kebenaran, untuk mempermudah dan mengarahkan dalam proses berfikir maka dibuatlah kerangka berfikir untuk mencapai tujuan penelitian serta membatasi agar penelitian yang dilakukan menjadi lebih fokus.

Berdasarkan uraian di atas penulis dapat menungkan kerangka berpikir dalam bentuk skema paradigma penelitian sebagai berikut:

Gambar 2.5 Kerangka Berpikir





2.6 Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap permasalahan yang diajukan. Iskandar (2013) menyebutkan bahwa hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap masalah yang hendak dicari solusi pecahan melalui penelitian, yang dirumuskan atas dasar pengetahuan, pengalaman dan logika yang kemudian akan diuji kebenarannya melalui penelitian yang hendak dilakukan.

1. H_a : Terdapat pengaruh Ekspektasi Kinerja terhadap *Behavioral Intention* pada pengguna media pembelajaran digital siswa kelas XI SMA Negeri 10 Kota Jambi.
 H_0 : Tidak terdapat pengaruh Ekspektasi Kinerja terhadap *Behavioral Intention* pada pengguna media pembelajaran digital siswa kelas XI SMA Negeri 10 Kota Jambi.
2. H_a : Terdapat pengaruh Ekspektasi Usaha terhadap *Behavioral Intention* pada pengguna media pembelajaran digital siswa kelas XI SMA Negeri 10 Kota Jambi.
 H_0 : Tidak terdapat pengaruh Ekspektasi Usaha terhadap *Behavioral Intention* pada pengguna media pembelajaran digital siswa kelas XI SMA Negeri 10 Kota Jambi.

3. H_a : Terdapat Pengaruh Sosial terhadap *Behavioral Intention* pada pengguna media pembelajaran digital siswa kelas XI SMA Negeri 10 Kota Jambi.

H_0 : Tidak terdapat Pengaruh Sosial terhadap *Behavioral Intention* pada pengguna media pembelajaran digital siswa kelas XI SMA Negeri 10 Kota Jambi.

4. H_a : Terdapat pengaruh Kondisi Pemfasilitasi terhadap *Behavioral Intention* pada pengguna media pembelajaran digital siswa kelas XI SMA Negeri 10 Kota Jambi.

H_0 : Tidak terdapat pengaruh Kondisi Pemfasilitasi terhadap *Behavioral Intention* pada pengguna media pembelajaran digital siswa kelas XI SMA Negeri 10 Kota Jambi.