PENGARUH *UMIFIED THEORY OF ACCEPTENCE AND USE OF TECHNOLOGY* (UTAUT) TERHADAP INISIATIF PERILAKU SISWA PADA PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL KELAS XI DI SMA 10 NEGERI KOTA JAMBI

SKRIPSI

OLEH :

NUR SIDDIQ WAHYUDI

NIM A1D518085

PROGRAM STUDI ADMINISTRASI PENDIDIKAN

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS JAMBI

TAHUN 2023

PENGARUH *UMIFIED THEORY OF ACCEPTENCE AND USE OF TECHNOLOGY* (UTAUT) TERHADAP INISIATIF PERILAKU SISWA PADA PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL KELAS XI DI SMA 10 NEGERI KOTA JAMBI

SKRIPSI

Diajukan Kepada Universitas Jambi untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan dalam Menyelesaikan Program Sarjana Pada Program Studi Administrasi Pendidikan FKIP Universitas Jambi

OLEH:
NUR SIDDIQ WAHYUDI
NIM. A1D518085

PROGRAM STUDI ADMINISTRASI PENDIDIKAN
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS JAMBI

2023

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul Pengaruh *Umified Theory Of Acceptence And Use Of Technology* (Utaut) Terhadap Inisiatif Perilaku Siswa pada Penggunaan Media Pembelajaran Digital Siswa Kelas XI di SMA 10 Negeri Kota Jambi: Skripsi Program Studi Administrasi Pendidikan, yang disusun oleh Nur Siddiq Wahyudi, Nomor Induk Mahasiswa A1D518085 telah diperiksa dan disetujui untuk diuji.

Jambi, Desember 2023

Pembimbing I

Dr. Ir. Denny Denmar, M.P.

NIP. 196412101990031001

Jambi, Desember 2023

Pembimbing II

Ferdiaz Saudagar, S.Pd., M.Pd.

NIP. 198503102008121003

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul *Pengaruh Umified Theory of Acceptence and Use of Technology (Utaut) Terhadap Inisiatif Perilaku Siswa Pada Penggunaan Media Pembelajaran Digital Kelas Xi Di Sma 10 Negeri Kota Jambi*: Skripsi Program Studi Administrasi Pendidikan, yang disusun oleh Nur Siddiq Wahyudi, Nomor Induk Mahasiswa A1D518085 telah dipertahankan di depan penguji pada hari dd/mm/yy.

Tim Penguji

1. Dr. Ir. Denny Denmar, M.P. _____
   NIP. 196412101990031001 Ketua

2. Ferdiaz Saudagar, S.Pd., M.Pd. _____
   NIP. 198503102008121003 Sekretaris

Mengetahui,
Ketua Program Studi

Dr. Mulyadi, S. Ag., M.Pd.I.

MOTO

“Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya”

(Q.S Al-Baqarah, 2:286)

“Tidak ada kesuksesan tanpa kerja keras. Tidak ada keberhasilan tanpa kebersamaan. tidak ada kemudahan tanpa doa."

HALAMAN PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Nur Siddiq Wahyudi

NIM : A1D518085

Program Studi : Administrasi Pendidikan

Jurusan : Ilmu Pendidikan

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan sesungguhnya bahwa skripsi benar-benar karya saya sendiri dan bukan merupakan jiplakan dari karya pihak lain. Apabila, dikemudian hari terbukti dan dapat dibuktikan bahwa skirpsi ini merupakan jiplakan atau plagiat, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan peraturan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan penuh kesadaran dan tanggung jawab.

Jambi, Desember 2023

Yang membuat pernyataan

Nur Siddiq Wahyudi

NIM. A1D518085

ABSTRAK

Siddiq, Nur Wahyudi. (2023). *Pengaruh Umified Theory of Acceptence and Use of Technology (Utaut) Terhadap Inisiatif Perilaku Siswa Pada Penggunaan Media Pembelajaran Digital Kelas Xi Di Sma 10 Negeri Kota Jambi:* Sripsi, Program Studi Administrasi Pendidikan, Jurusan Ilmu Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jambi. Pembimbing (1) Dr. Ir. Denny Denmar, M.P. (2) Ferdiaz Saudagar, S.Pd., M.Pd.

Kata Kunci: UTAUT, Inisiatif Perilaku Siswa Penggunaan Media Pembelajaran Digital

UTAUT adalah sebuah model berbasis teori yang dikembangkan oleh Vakantesh, *et al.* pada tahun 2003. Model ini menggambarkan faktor-faktor yang mempengaruhi penerimaan individu terhadap Teknologi Informasi (TI). UTAUT dikembangkan melalui pengkajian yang dilakukan terhadap delapan model/teori penerimaan/adopsi teknologi yang banyak digunakan dalam penelitian Sistem Informasi sebelumnya. UTAUT memiliki empat konstruk utama yang langsung berpengaruh terhadap penerimaan pemakai dan perilaku pemakai. Keempat konstruk ini adalah: Ekspektansi kinerja (performance expectancy), Ekspektansi usaha (effort expectancy), Pengaruh sosial (social influence), Kondisi pemfasilitasi (facilitating conditions). Metode penelitan ini adalah metode penelitian kuantitatif dengan teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik simple random sampling. Perilaku siswa atau variabel Y pada penggunaan media pembelajaran kelas XI di SMAN 10 Kota Jambi. Metode umified theory of acceptance and use of technology berpergaruh terhadap inisiatif perilaku siswa pada penggunaan media pembelajaran digital di sekolah. Metode yang baik adalah metode yang mampu diterapkan sangat baik oleh siswa dalam meningkatkan kualitas pembelajaran yang dilaksanakan. Sekolah dalam hal ini sangat berperan penting dalam menunjang keaktifan siswa dalam penggunaan media pembelajaran digital dengan memberikan sarana dan prasarana yang mendukung.

KATA PENGANTAR

Segala puji peneliti ucapkan ke hadirat Allah SWT atas segala nikmat dan karunia yang telah diberikan, sehingga proposal penelitian skripsi yang berjudul "Pengaruh *Umified Theory Of Acceptence And Use Of Technology* (Utaut) Terhadap Inisiatif Perilaku Siswa Pada Penggunaan Media Pembelajaran Digital Siswa Kelas XI Di SMA 10 Negeri Kota Jambi" ini bisa terselesaikan dengan baik.

Adapun maksud dan tujuan diajukannya proposal penelitian skripsi ini adalah untuk mengetahui apakah terdapat *pengaruh umified theory of acceptence and use of technology (utaut) Terhadap inisiatif perilaku siswa pada penggunaan media pembelajaran digital siswa kelas xi di sma 10 negeri kota jambi*.

Proposal penelitian skripsi ini tidak akan selesai tanpa bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu, peneliti mengucapkan terima kasih banyak kepada berbagai pihak yang telah membantu peneliti, diantaranya:

1. Bapak Dr. Ir. Denny Denmar, M.P., selaku dosen pembimbing pertama.
2. Bapak Ferdiaz Saudagar, S.Pd., M.Pd,, selaku dosen pembimbing kedua.
3. Kedua orangtua, teman, dan pihak-pihak lainnya yang tidak bisa peneliti sebutkan satu persatu.

DAFTAR ISI

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN ..... Error! Bookmark not defined.

KATA PENGANTAR ..... **iii**

DAFTAR ISI ..... **iv**

DAFTAR TABEL ..... **vii**

DAFTAR GAMBAR ..... **viii**

BAB I PENDAHULUAN **1**

1.1. Latar Belakang 1

1.2 Identifikasi Masalah 10

1.3 Pembatasan Masalah 11

1.4 Rumusan Masalah 11

1.5 Tujuan Penelitian 12

1.6 Manfaat Penelitian 12

BAB II LANDASAN TEORI **14**

2.1 Media Pembelajaran Digital 14

2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran 14

2.1.2 Jenis-Jenis Media Pembelajaran 15

2.1.3 Prosedur Pemilihan Media 17

2.1.4 Media Liquid Crystal Display Proyektor 17

2.2 Niat Perilaku (Behavioral Intention) 21

2.2.1 Pengertian Niat Perilaku (*Behavioral Intention)* 21

2.2.2 Faktor-Faktor Niat Perilaku (*Behavioral Intention)* 22

2.2.3 Indikator Niat Perilaku *Behavioral Intention* 23

2.3 Metode Unified Theory of Acceptence and Use of Technology (UTAUT) 23

2.3.1 Performance Expectancy (Ekspektansi Kinerja) 25

2.3.2 *Effort Expectancy* (Ekspektasi Usaha) 25
2.3.3 *Social Influence* (Pengaruh sosial) 26
2.3.4 *Facilitating Condition* (Kondisi-kondisi Pemfasilitasi) 27
2.4 Hasil Penelitian Yang Relevan 27
2.5 Kerangka Berpikir 29
2.6 Hipotesis Penelitian 30

BAB III METODE PENELITIAN 32
3.1 Tempat Dan Waktu Penelitian 32
3.2 Desain Penelitian 33
3.3 Populasi dan Sampel ..... **Error! Bookmark not defined.**
3.4 Teknik Pengambilan Sampel 34
3.5 Teknik Pengumpulan Data 35
3.6 Validasi Instrumen Penelitian 43
3.7 Teknik Analisis Data 46
3.8 Uji Persyaratan Analisis 47
3.9 Uji Linearitas 47

DAFTAR PUSTAKA 70

LAMPIRAN 51

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 4 Hasil Penelitian Yang Relevan 27

Tabel 3. 1 Tabel Penelitian.....32

Tabel 3. 2 *Determine Sample Size* 35

Tabel 3.5 Teknik Pengumpulan Data Siswa 35

Tabel 3.5.1 Angket.....37

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 5 Kerangka Berfikir 30

Gambar 3.6.2 Uji Reliabilitas 45

BAB I
PENDAHULUAN

Latar Belakang

Pendidikan adalah suatu usaha sadar dan sistematis dalam mengembangkan potensi peserta didik. Pendidikan adalah suatu usaha masyarakat dan bangsa dalam mempersiapkan generasi mudanya bagi keberlangsungan kehidupan masyarakat dan bangsa yang lebih baik di masa depan. Mudyahardjo dalam (Triwiyanto, 2014:22) memberikan pengertian pendidikan kedalam 3 jangkauan, yaitu pengertian pendidikan dalam arti luas, sempit dan luas terbatas. Devenisi maha luas yaitu pendidikan adalah hidup, pendidikan dalam arti sempit yaitu sekolah dan pendidikan terbatas adalah usaha sadar yang dilakukan oleh keluarga, masyarakat dan pemerintah melalui kegiatan bimbingan, pengajaran dan latihan yang berlangsung di sekolah dan di luar sekolah sepanjang hayat untuk mempersiapkan peserta didik agar dapat memainkan peran di berbagai lingkungan hidup secara tepat di masa akan datang.

Pendidikan mempunyai peran sangat penting dalam kehidupan saat ini. Hal ini karena pendidikan merupakan wadah untuk meningkatkan dan mengembangkan kualitas sumber daya manusia. Sebagaimana pada pasal 1 1 Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (SIDIKNAS) dituliskan bahwa pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara. Pendidikan juga dapat diartikan sebagai usaha sadar dan sistematis untuk mencapai taraf hidup atau untuk

kemajuan yang lebih baik. Pendidikan dapat mengembangkan karakter melalui berbagai macam kegiatan, seperti penanaman nilai, pengembangan budi pekerti, nilai agama, pembelajaran dan pelatihan nilai-nilai moral, dan lain sebagainya. Seorang guru yang professional dituntut untuk dapat menampilkan keahlian di depan kelas, salah satu komponen keahlian tersebut adalah kemampuan untuk menyampaikan pelajaran dengan efektif dan efisien, guru perlu mengenal berbagai jenis media pembelajaran agar pembelajaran tersebut lebih menarik dan meningkatkan rasa ingin tahu murid.

Media sebagai salah satu komponen dalam suatu system pembelajaran, memiliki posisi yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran digunakan dalam upaya untuk meningkatkan pemahaman murid dalam pembelajaran. Dimana setelah kita menentukan pilihan media yang akan kita gunakan maka akhirnya kita di tuntut untuk dapat memberikan pemahaman kepada murid dalam proses pembelajaran secara efektif.

Media pendidikan merupakan salah satu sarana dan prasarana yang secara langsung berperan meningkatkan mutu pendidikan melalui kegiatan belajar mengajar (KBM) karena pada dasarnya penggunaan media pendidikan ini seharusnya dapat meningkatkan prestasi peserta didik. Alasan yang terkait dengan hal tersebut adalah: (1) Kegiatan belajar mengajar (KBM) akan lebih menarik perhatian siswa sehingga motivasi belajar siswa meningkat. (2) Penyampaian materi akan lebih mudah dan penangkapan materi oleh siswa dapat terbantu oleh penggunaan media tersebut. (3) Kegiatan belajar akan lebih menarik dan variatif sehingga siswa tidak bosan dengan KBM yang hanya monoton. (4) Dengan penggunaan media yang ada, kegiatan belajar mengajar akan lebih komunikatif.

Ada beberapa media yang digunakan pada kegiatan belajar mengajar. Media pendidikan ini dapat berupa media digital (menggunakan software), gambar, foto, simulator, alat/bahan peraga, alat lebar gantungan, alat lebar sampiran, flowchart dll. Dari banyaknya media pendidikan yang ada, antara satu dengan lainya tidak mempunyai kesamaan efektifitas pada satu bidang atau pokok bahasan tertentu. Oleh karena itu, seorang guru sebagai pengelola proses pembelajaran harus mempertimbangkan dan tepat memilih media pembelajaran yang sesuai dengan materi ataupun pokok bahasan yang akan diajarkan.

Guru perlu mengembangkan diri untuk profesional dalam meningkatkan kualitas pembelajaran pada masa pandemi. Untuk itu, guru perlu bereksperimen dalam menggunakan media agar siswa tetap mampu mengembangkan potensi dan skill serta menemukan pengetahuan sendiri (Sudrajat, 2020 hal.106-107). Salah satu kebijakan yang dianggap tepat dalam pelaksanaan pembelajaran daring adalah memanfaatkan berbagai platform digital, di antaranya adalah WhatsApp, e-mail, zoom, google classroom, youtube, dan Moodle. Berbagai platform tersebut terbukti membantu guru dan siswa dalam melangsungkan pelajaran. Menurut Assidiqi dan Sumarni (2020), keberhasilan platform daring di atas menunjang pelajaran. Dengan demikian, guru dan siswa yang tidak berkompeten dalam menggunakan aplikasi digital sulit untuk terlibat dalam mengakses pelajaran. Tujuan yang paling penting penggunaan media tersebut adalah meningkatkan motivasi belajar. Beragam bentuk, animasi, dan variasi platform sekiranya baik untuk mening katkan motivasi belajar siswa.

Media pembelajaran digital sekarang menjadi pilihan utama oleh guru dalam mengajar. Keterampilan guru dalam penggunaan media pembelajaran digital sangat

penting bagi guru untuk menciptakan pembelajaran yang interaktif dan dapat menari perhatian murid dalam proses pembelajaran. Pembelajaran Tematik dengan menggunakan media pembelajaran digital, guru harus mempunyai kreatifitas tinggi sehingga serta ikut memperbaharui pengalamannya dalam kemajuan pembelajaran digital.

Seorang guru sebagai mediator hendaknya memiliki pemahaman yang cukup tentang media pembelajaran dan memiliki keterampilan dalam menyampaikan materi pelajaran kepada peserta didik guna untuk menciptakan suasana pembelajaran yang lebih efektif. Bukan hanya memiliki pengetahuan tentang media pembelajaran, tetapi juga memiliki keterampilan dalam menggunakan media pembelajaran yang baik sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan kesesuaian materi pelajaran.

Oemar Hamalik menyatakan bahwa media pembelajaran adalah proses belajar mengajar yang dapat membangkitkan keinginan dan minat belajar, membangkitkan motivasi, rangsangan belajar, serta membawa pengaruh psikologis terhadapat peserta didik. Selain itu, media pembelajaran juga dapat meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi pelajaran. Media pembelajaran merupakan salah satu alat yang dapat mempermudah proses belajar mengajar, sehingga dapat membantu guru dalam proses pembelajaran dan memudahkan peserta didik dalam memahami pelajaran. Guru harus menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan dapatmeningkatkan gairah belajar peserta didik, agar peserta didik lebih termotivasi sehingga dapat menghasilkan pembelajaran yang lebih efektif yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Media memiliki peranan yang sangat penting dalam proses pembelajaran di sekolah, salah satunya fungsinya yaitu dapat menarik perhatian atau menghilangkan kebosanan peserta didik. Jadi, dengan adanya media pembelajaran yang digunakan oleh guru, maka peserta didik akan dapat menerima, memahami serta menguasai materipelajaran yang disampaikan sehingga dapat menunjang keberhasilan proses interaksi yang bersifat edukatif. Media pembelajaran merupakan sebuah komponen yang tidak dapat berdiri sendiri, akan tetapi saling berhubungan dengan komponen lainnya dalamrangka menciptakan proses pembelajaran yang diharapkan.

Pendidik yang berperan sebagai pengajar dalam menyampaikan ilmu pengetahuan dan mengarahkan serta mendorong peserta didik dalam kegiatan proses pembelajaran. Selain itu, pendidik juga dituntut untuk memiliki kemampuan dan keterampilan dalam memanfaatkan media pembelajaran, khususnya media pembelajaran elektronik seperti komputer, laptop, dan LCD yang dapat digunakan dalam proses belajar mengajar. Dengan memanfaatkan media pembelajaran elektronik,dapat menjadi alat bantu bagi pendidik dan sebagai penyalur pesan atau materi pelajaran yang akan disampaikan dari pendidik ke peserta didik. Sehingga peserta didik dapat lebih mudah dan memahami materi yang disampaikan oleh pendidik.

Penggunaan media pembelajaran digital sangat menunjang kebutuhan belajar dari peserta didik, mengingat saat ini banyak anak-anak yang lebih senang danaktif dalam menggunakan media elektronik. Media pembelajaran elektronik dapat digunakan dimanapun dan kapanpun sesuai dengan peralatan yang ada di lingkungan sekitar.

Penggunaan media pembelajaran elektronik hanya digunakan oleh beberapa guru saja. Dengan alasan bahwa guru lainnya masih kurang dalam pemahaman mengenai penggunaan media pembelajaran elektronik serta kebiasaan guru yang praktis lebih mengandalkan melakukan pembelajaran dengan metode ceramah sehingga kemauan guru dalam menggunakan media pembelajaran elektroik hanya beberapa persen. Pada saat ini masih banyak guru yang menganggap bahwa peran media dalam proses pembelajaran hanya sebagai alat bantu. Guru sebagai tenaga pengajar yang profesional harus mempunyai pandangan sebaliknya, bahwa media merupakan bagian yang integral dari keseluruhan proses pembelajaran.

Dengan pengunaan media pembelajaran elektronik dalam pembelajaran tentunya berdampak pada respon dan perhatian atau minat belajar peserta didik sehingga mempengaruhi hasil pembelajaran. Efektivitas pembelajaran merupakan suatu faktor yang sangat penting dalam pembelajaran karena hal tersebut menentukansejauh mana tingkat keberhasilan dari penggunaan media pembelajaran yang digunakan. Efektivitas pembelajaran dapat diukur dari hasil belajar peserta didik, apabila hasil belajar dari peserta didik meningkat maka media pembelajaran yang digunakan tersebut dapat dikatakan efektif. Namun sebaliknya, jika hasil belajar peserta didik menurun atau tetap (tidak ada peningkatan) maka media pembelajaran yang digunakan tidak efektif.

Penggabungan antara teknologi komputer dengan telekomunikasi telah menghasilkan suatu revolusi di bidang sistem informasi yaitu internet. Internet adalah jaringan atau sistem pada jaringan komputer yang saling berhubungan (terhubung) dengan menggunakan sistem global transmission control protocol/

internet protocol suite (TCP/IP) sebagai protocol pertukaran paket (packet switching communication protocol) untuk melayani pengguna diseluruh dunia.

Internet pada dasarnya adalah media yang digunakan untuk mengefesiensikan proses pencarian informasi. Internet sangat digandrugi oleh berbagai pihak disebabkan kemudahan yang ditawarkan. Pada tahun 2018, Indonesia sendiri menduduki peringkat ke enam terbesar pengguna internet diseluruh dunia mencapai 123 juta pengguna berdasarkan survei emarketer.com. Tanpa mengenal batas, pengguna dapat mengakses apa saja dengan biaya yang cukup terjangkau dan tidak tergantung pada tempat dan waktu.

Tingkat penerimaan siswa terhadap penggunaan media pembelajaran digital dapat diukur dengan salah satu pendekatan teori yang dapat menggambarkan tingkat penerimaan dan penggunaan terhadap suatu teknologi yaitu Unified Theory of Acceptance and Use of Technology (UTAUT). Melalui UTAUT, dapat dipahami bahwa reaksi dan persepsi pengguna terhadap teknologi dapat mempengaruhi sikapnya dalam penerimaan penggunaan teknologi.

Menurut Destaningrum dan Suprapto (2018, hal.724) UTAUT (Unified Theory of Acceptance and Use of Technology) adalah salah satu model penerimaan teknologi terkini dimana yang pertama kali dikembangkan oleh Venkatesh Morris pada tahun 2003 dan beberapa peneliti lainnya. Metode UTAUT ini adalah penggabungan dari elemen-elemen yang didalamnya terdapat model penerimaan teknologi terkemuka lainnya dengan tujuan untuk memperoleh satu-kesatuan pandangan mengenai user atau pengguna. UTAUT menggabungkan fitur-fitur yang berhasil dari delapan teori penerimaan teknologi terkemuka menjadi satu teori. 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), Innovation Diffusion Theory (IDT) dan Social Cognitive Theory (SCT). UTAUT terbukti lebih berhasil dibandingkan kedelapan teori yang lain dalam menjelaskan hingga 70 persen varian pengguna (Venkatesh, et.al 2003). Setelah mengevaluasi kedelapan model Venkatesh, et al. menemukan tujuh konstruk yang nampak menjadi determinan langsung yang signifikan terhadap behavioral intention atau use behavior dalam satu atau lebih di masing-masing model. Konstruk-konstruk tersebut adalah performance expectancy, effort expectancy, social influence, facilitating conditions, attitude toward using technology, dan self-efficacy. Setelah melalui pengujian lebih lanjut, mereka menemukan empat konstruk utama yang memainkan peran penting sebagai determinan langsung dari behavioral intention dan use behavior yaitu, performance expectancy, effort expectancy, social influence, dan facilitating conditions. Dalam penelitian ini model asli UTAUT dimodifikasi sedemikian rupa hingga menjadi lebih sederhana yang akan membahas pengaruh ekspetasi kinerja (performance expectancy), ekspetasi usaha (effort expectancy), pengaruh sosial (social influence) terhadap inisiatif niat perilaku (behavioral intention) pengguna media pembelajaran digital.

Behavioral intention merupakan keinginan seseorang dalam menggunakan teknologi informasi dengan tujuan-tujuan yang diinginkannya. Venkatesh et. al. (2003) mendefinisikan *behavioral intention* sebagai ukuran kekuatan niat 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.

Berdasarkan teori tersebut penelitian ini didasari teori niat Crow dan Crow (1989) dalam Atika (2018) yang menjelaskan penyebab niat menggunakan salah satunya 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 niatterhadap 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.*

Venkatesh et al. (2012) mengukur *behavioral intention* menggunakan ada atau tidaknya niat seorang individu untuk kembali menggunakan *mobile internet* dimasa mendatang. 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 dalamkehidupan sehari-hari individu tersebut. Venkatesh et al. (2012) mengukur *behavioral intention* dengan niat seorang individu untuk menggunakan *mobile internet* maupun sistem yang telah digunakannya sesering mungkin.

UTAUT adalah sebuah model berbasis teori yang dikembangkan oleh Vakantesh, et al. pada tahun 2003. Model ini menggambarkan faktor-faktor yang mempengaruhi penerimaan individu terhadap Teknologi Informasi (TI). UTAUT dikembangkan melalui pengkajian yang dilakukan terhadap delapan model/teori

penerimaan/adopsi teknologi yang banyak digunakan dalam penelitian Sistem Informasi sebelumnya. UTAUT memiliki empat konstruk utama yang langsung berpengaruh terhadap penerimaan pemakai dan perilaku pemakai. Keempat konstruk ini adalah : Ekspektansi kinerja (performance expectancy), Ekspektansi usaha (effort expectancy), Pengaruh sosial (social influence), Kondisi pemfasilitasi (facilitating conditions).

Berdasarkan observasi awal maka peneliti tertarik melakukan penelitian mengenai "Pengaruh Umified Theory Of Acceptence And Use Of Technology (Utaut) Terhadap Inisiatif Perilaku siswa Pada Media Pembelajaran Digital Siswa Kelas XI Di Sma 10 Negeri Kota Jambi" ditemukan bahwa media pembelajaran digital siswa masih perlu dikembangkan dari segi pemahaman dan menyediakan akses internet yang stabil karena salah satu kendala dalam pembelajaran digital di SMAN 10 Kota Jambi yaitu akses internet.

Identifikasi Masalah

Berdasarkan dari latar belakang diatas, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Siswa masih belum memahami penggunaan media pembelajaran digital yang efektif.
2. Siswa tidak fokus dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.
3. Terdapat sebagian siswa yang mempunyai minat/keinginan yang rendah untuk mempelajari sesuatu informasi baru.

Pembatasan Masalah

Berdasarkan pemaparan di latar belakang dan identifikasi masalah, maka dari itu perlu dilakukan pembatasan masalah. Pembatasan masalah dilakukan untuk lebih memfokuskan apa yang akan dibahas di dalam penelitian ini sehingga dapat dilakukan secara maksimal. Adapun batasan masalah dalam penelitian ini hanya akan mengkaji dan membahas :

1. Penelitian ini meneliti mengenai faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku inisiatif siswa terhadap penggunaan media pembelajaran digital.
2. Penelitian ini dikhususkan kepada siswa kelas XI SMA Negeri 10 Kota Jambi.
3. Permasalahan penelitian ini akan dianalisis dengan pendekatan model UTAUT *(Unified Theory of Acceptence and Use of Technology).*

Rumusan Masalah

Adapun yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian adalah:

1. Bagaimana pengaruh Ekspektansi kinerja *(performance expectancy)*, terhadap inisiatif perilaku siswa kelas XI dalam menggunakan media pembelajaran digital ?
2. Bagaimana pengaruh Ekspektansi usaha *(effort expectancy)*, terhadap inisiatif Perilaku siswa (*Behavioral intentions)* siswa kelas XI dalam menggunakan media pembelajaran digital ?
3. Bagaimana pengaruh sosial *(social influence)*, terhadap inisiatif Perilaku siswa (*Behavioral intentions)* siswa kelas XI dalam media pembelajaran digital ?

4. Bagaimana pengaruh Kondisi pemfasilitasi *(facilitating conditions)* terhadap inisiatif Perilaku siswa (*Behavioral intentions)* siswa kelas XI dalam menggunakan media pembelajaran digital ?

Tujuan Penelitian

Adapun yang menjadi tujuan dalam penelitian ini yaitu:

1. Untuk mengetahui Bagaimana pengaruh Ekspektansi kinerja *(performance expectancy)*, terhadap inisiatif Perilaku siswa (*Behavioral intentions)* siswa kelas XI dalam menggunakan media pembelajaran digital.
2. Untuk mengetahui Bagaimana pengaruh Ekspektansi usaha *(effort expectancy)*, terhadap inisiatif Perilaku siswa (*Behavioral intentions)* siswa kelas XI dalam menggunakan media pembelajaran digital.
3. Untuk mengetahui Bagaimana pengaruh sosial *(social influence)*, terhadap inisiaitf Perilaku siswa (*Behavioral intentions)* siswa kelas XI dalam media pembelajaran digital.
4. Untuk mengetahui Bagaimana pengaruh Kondisi pemfasilitasi *(facilitating conditions)* terhadap inisiaitf Perilaku siswa (*Behavioral intentions)* siswa kelas XI dalam menggunakan media pembelajaran digital.

Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang hedak dicapai, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kegunaan maupun manfaat baik yang bersifat teoritis ataupun praktis.

1. Manfaat Teoristis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi khsususnya dalam bidang pendidikan serta dapat menjadi tambahan informasi dan referensi bagai pembacanya. Penelitian ini juga dapat digunakan sebagai sumber bacaan dan bahan kajian lebih lanjut bagi penelitian selanjutnya khususnya di bidang pendidikan dan pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi peneliti merupakan tugas akhir peneliti dalam menyelesaikan studi S1 Program Studi Administrasi Pendidikan serta dapat menambah ilmu pengetahuan sebagai hasil pengamatan langsung.

b. Bagi sekolah, penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangsih kepada pihak sekolah untuk menjadi salah satu kajian atau telaah.

c. Bagi siswa, dapat memberikan informasi untuk siswa bagaimana *behavioural intentions* dapat berperan dalam penerapan media pembelajaran digital.

d. Bagi penelitian selanjutnya, sebagai bahan referensi bagi semua pihak yang bermaksud melakukan penelitian lebih lanjut mengenai penerapan metode umified theory of acceptence and use of technology (utaut) dalam memprediksi behavioural intentions pada penggunaan media pembelajaran digital.

BAB II
LANDASAN TEORI

Media Pembelajaran Digital

3.1.1 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 ilmuan. Keragaman pemahaman tersebut tersirat dari penyebutan media yang kadang-kadang disamakan dengan teknologi, alat peraga, dan sumber belajar. Dalam studi komunikai, 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 menyaurkan 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.

Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Menurut Nurdyansyah dan Fahyumi (2016, hal.34) media pembelajaran dibagimenjadi 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 danditerapkan 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 pembelajaranatau sumber belajar yang berisikan pesan atau materi pelajaran yang disajikan secara menarik dan kreatif dan diterapkan menggunaka indra pendengaran. Media audia 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 yangberisikan 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, yaitusebagai 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 diatas 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 pengelihatan, pendengaran dan media yang mampu menampilkan suara beserta gambar.

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.

3.1.2 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 (menggelapkan) 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 satumetode mengajar tertentu mempengaruhi jenis media pembelajaran yang sesuai,meskipun masih ada berbagai aspek lain yang harus diperhatikan dalam memilihmedia, 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 realistis.
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 diatas 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 LCDproyektor adalah sebagai berikut.

a. Kelebihan Media LCD Proyektor

1) Praktis, dapat digunakan untuk semua ukuran kelas.
2) Memeberikan 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, danbersuara dan dapat *hyperlink* dengan file yang lain.
6) Dapat dipergunakan berulang-ulang.
7) Dapat dihentikan pada setiap sekuens belajar, karena kontrol sepenuhnya padakomunikator.
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 untukmemproyeksikan pesan.
3) Memerlukan persiapan yang matang, bila menggunakan teknik penyajian (animasi) yang kompleks.
4) Diperlukan kemampuan khusus dan kerja yang sistematis untuk menggunakannya.
5) Menuntuk 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 Memeberikan 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.

Inisiatif Perilaku (Behavioral Intention)

3.1.3 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.

3.1.4 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 daridalam 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 salah satunya 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 niatterhadap 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.*

3.1.5 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 dalamkehidupan 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.

Metode Unified Theory of Acceptence and Use of Technology (UTAUT)

Model UTAUT merupakan sebuah model berbasis teori yang dikembangkan oleh Vankatesh, 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 rencanaan (*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

3.1.6 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.

3.1.7 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 kemudahaan 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) mengidentifikasikan 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.

3.1.8 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.

3.1.9 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).

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 Acceptence 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 *The Unified Theory Of Acceptance And Use Of Technology* (UTAUT) Untuk Memahami Tingkat Penerimaan Dan Penggunaan *E-Learning* (*Be Smart*) 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 menunjukan keuntungan dari penelitian survey yaitu memungkinkan generalisasi untuk populasi yang besar.
Analysis Of Behaviour Of E-Learning Users By Unified Teory Of Acceptance And Use Of Technology (UTAUT) Model A Case Study Of Vocational Education In Halu Oleo University	Nur *et al* (2017)	Data dikumpulkan secara acak dengan membagikan kuesioner lalu data di validasi dengan analisis regresi	Kekurangan pada penelitian ini menggunakan analisi regresi karena hasil ramalan dari analisi regresi merupakan nilai estimasi bisa jadi untuk tidak sesuai dengan nilai data actual.	Penelitian ini menggunakan analisi regresi yang mana metode penelitian ini cukup simple dan mudah untuk di pahami dan mendapatkan insight yang kuat.
Analisis Penerapan Model UTAUT *(Unified Theory Of Acceptance And Use Of Technology)* Terhadap Perilaku	Handayani dan Sudiana (2015)	Metode analisis data SEM (*Struktural*	Penelitian ini menggunakan Teknik sampling yang mana penyajian wilayah kecil dan tidak	Dalam penelitian ini menggunakan sampel disebabkan karena dapat memperkecil galat (Erorr) penarikam

Pengguna Sistem Informasi Studi Kasus: Sistem Informasi Akademik Pada Sttnas Yogyakarta		*Equation Model*).	tersedia nya kerangka sampel.	sampel serta meninngkatkan peluang setiap strata yang terwakili dalam sampel.
Implementasi *E-Learning System* dengan Menggunakan Model *Unified Theory Of Acceptance And Use Of Technology* (Studi Kasus : *E-Learning* Universitas Bina Darma)	Fatmasari (2011)	metode analisis data *Structural Equation Model* (SEM)	Penelitian hanya menggunakan 2 variabel.	Keuntungan yang di dapat dalam penelitian ini peneliti lebih flexible dalam mengenmabngkan model dan mampu menguji hipotesis yang rumit dan bertingkat.

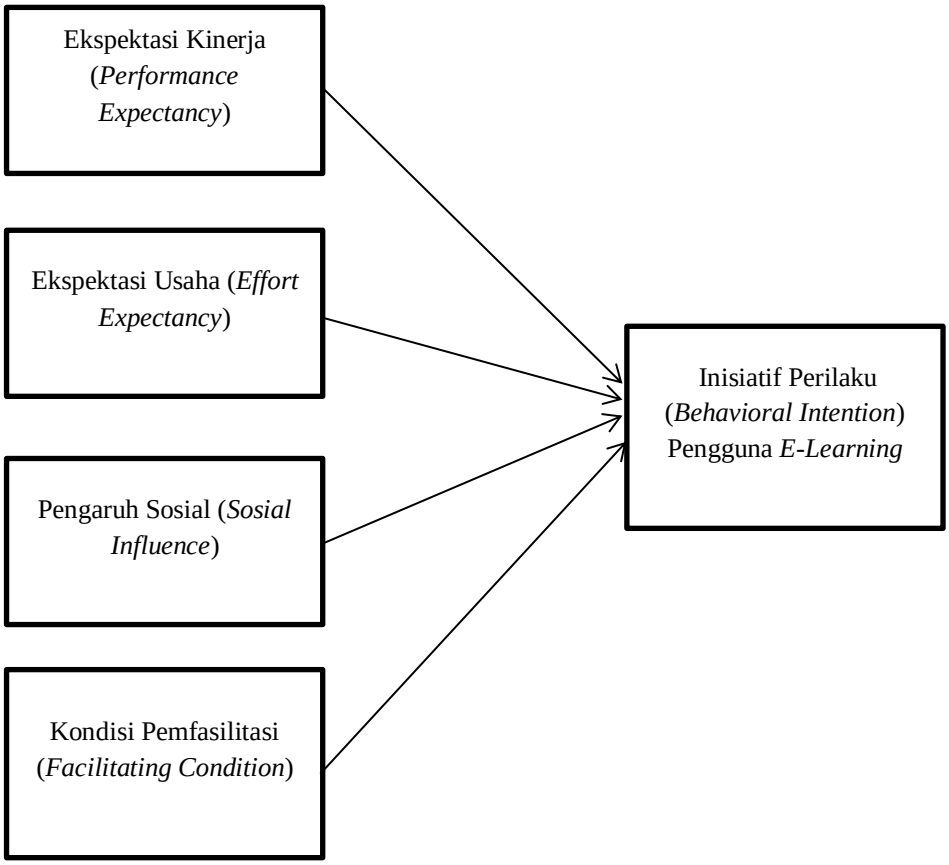
Berdasarkan hasil penelitian relevan dengan yang akan dilakukan ini tentu saja memiliki perbedaan dari beberapa aspek, yaitu perbedaan beberapa jenis penelitian karena penelitian terdahulu menggunakan kuantitatif pendekatan eksplanatif dan SEM sedangkan peneliti menggunakan pendekatan regresi. Dan juga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

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



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.

BAB III
METODE PENELITIAN

3.1 Tempat Dan Waktu Penelitian

3.1.1 Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SMA Negeri 10 Kota Jambi yang beralamat Di Jl. Depati Purbo, Pematang Sulur, Kec. Telanai Pura, Kota Jambi Prov. Jambi Peneliti mengambil lokasi penelitian ini dikarenakan lokasi penelitian ini terletak sangat strategis dapat di jangkau baik oleh kendaraan umum maupun kendaraan pribadi dan dapat menghemat biaya dan waktu dalam proses penelitian. Selain itu peneliti mengamati melalui observasi yang dilakukan bahwasanya ada beberapa guru yang sudah melakukan kegiatan belajar mengajar menggunakan media pembelajaran digital.

Waktu Penelitian

Waktu penelitian ini akan dilaksanakan mulai dari bulan Januari 2023 sampai dengan Agusutus 2023 dari kegiatan persiapan penelitian sampai dengan sidang skripsi. Sebelum penelitian dimulai, peneliti melakukan observasi awal dengan tujuan untuk menemukan permasalahan yang dihadapi sebagian besar siswa kelas XI SMA Negeri 10 Kota Jambi dalam penggunaan media pembelajaran digital.

Tabel 3.1 Tabel Penelitian

Jenis Kegiatan	Bulan					
	Feb	Mar	Apr	Jun	Jul	Ags
1. Persiapan Penelitian						

a. Menyusun Proposal Penelitian Sesuai Pedoman						
b. Seminar Proposal dan Revisi Proposal						
2. Pelaksanaan Penelitian						
a. Pelaksanaan Penelitian						
b. Analisis Hasil Penelitian						

3.1.3 Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif karena bertujuan untuk melihat pengaruh antar variabel yang digunakan dalam penelitian. Dan penelitian ini merupakan penelitian regresi karena ingin melihat pengaruh antar variable yang ada. Sebagaimana Cresswell (2013) mengatakan bahwa penelitian kuantitatif merupakan metode-metode untuk menguji teori-teori dengan cara meneliti pengaruh antar variable. Variabel-variable ini diukur biasanya dengan instrumen-instrumen penelitian sehingga data yang terdiri dari angka-angka dapat dianalisis berdasarkan prosedur-prosedur statistik.

Populasi dan Sampel

Menurut Iskandar (2013) populasi adalah keseluruhan subjek penelitian yang dapat terdiri dari manusia, benda-benda, hewan, tumbuh-tumbuhan, gejala-gejala, nilai tes atau peristiwa-peristiwa sebagai sumber data yang memiliki karakteristik tertentu di dalam suatu penelitian. Dengan kata lain populasi adalah himpunan keseluruhan objek yang diteliti. Populasi target dalam penelitian ini adalah siswa/i kelas XI SMA Negeri 10 Kota Jambi yang berjumlah sebanyak 280 orang.

Pemilihan populasi mahasiswa merupakan objek pokok dalam penelitian ini. Populasi yang dipilih bersifat homogen karena karakteristik populasi adalah sejumlah siswa yang berstatus sama yaitu siswa/i kelas XI SMA 10 Negeri Kota Jambi dengan tidak memperhatikan, golongan, etnis, dan sosial. Menurut Martono (2012) sampel adalah sebagian anggota populasi yang dipilih dengan menggunakan prosedur tertentu sehingga diharapkan dapat mewakili populasi.

Teknik Pengambilan Sampel

Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *simple random sampling*. Noor (2011) mengemukakan bahwa *simple random sampling* adalah teknik pengambilan sampel secara acak, tanpa memerhatikan tingkatan yang ada dalam populasi, tiap elemen populasi memiliki peluang yang sama dan diketahui untuk terpilih sebagai objek penelitian. Setelah melakukan perhitungan pada *sample size calculator* diperoleh data sampel sebagai berikut:

Tabel 3.2 *Determine Sample Size*

Determine Sample Size	
Confidence Level:	95% 99%
Confidence Interval:	5
Population:	223
Sample size needed:	110

Dalam penelitian ini penetapan sampel menggunakan tabel sampel sebagaimana yang dikembangkan oleh Issac dan Michael, yang mana perhitungan ukuran sampel didasarkan atas kesalahan 5% (Sugiyono, 2016, hal.126). Menurut tabel tersebut, jika populasi 223 maka penarikan sampel penelitiannya 110. Dengan demikian sampel penelitian ini adalah 110 siswa/i kelas XI SMA Negeri 10 Kota Jambi.

3.1.4 3.5 Teknik Pengumpulan Data

Untuk memperoleh data yang di perlukan dalam penelitian ini menggunakan pengumpulan data angket, analisis data, dan interpretasi hasil analisis untuk bisa mendapatkan informasi untuk menarik kesimpulan dan keputusan. (Solimun, Armanu, & Fernandes, 2018).

Tabel 3.5 Teknik Pengumpulan Data Siswa

Fenomena	**Indikator**	**Sub Pertanyaan**	**Angket**	**Observasi**	**Dokumentasi**
Media Liquid Crystal Display Proyektor	Menyebarkan angket	1) Mengapa Liquid Crystal Display Proyektor sangat penting digunaakan	✓		

		untuk media pembelajaran?			
		2) Bagaimana tingkat minat belajar anda jika media pembelajaran tidak lagi menggunakan papan tulis sekolah tetapi menggunakan LCD Proyektor?	✓		
	Buat hipotesis	3) Apa yang dilakukan siswa jika	✓		
	Kumpulkan data	4) Bagaimana cara siswa merangkum dan menyimpulkan materi yang diberikan oleh guru?	✓		
	Menilai hipotesis	5) Pengaruh penggunaan LCD Proyektor dalam pembelajaran terhadap siswa?	✓		
	Generalisasi tentang temuan	6) Kendala apa saja yang terjadi saat menggunakan LCD Proyektor?	✓		
	Menganalisis proses	7) Bagaimana cara kerja presentasi kelompok	✓		

		menggunakan LCD Proyektor?			

3.1.5 Angket

Menurut Moloeng (2001, hal.107) angket merupakan sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadinya hal-hal yang diketahui. Bentuk angket yang dibuat peneliti adalah angket tertutup yaitu berisi daftar pertanyaan yang mengharapkan responden untuk memilih salah satu alternatif jawaban dari setiap pertanyaan yang telah disediakan. Untuk mendapatkan data yang terbaik tersebut diperlukan instrumen yang terbaik pula, dalam arti mampu mengukur apa yang seharusnya diukur. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah Angket.

Selanjutnya peneliti menyusun angket sebagai instrumen utama dengan menjadikan varibel utama dalam indikator-indikator sebagai acuan dalam penelitian ini guna menggali data yang diperlukan.

Tabel 3.5.1 Angket

Konstruk-konstruk akar dari Ekspektansi Kinerja *(PerformanceExpectancy)*.

Konstruk	Definisi	Item-item

Kegunaan persepsian *(Percieved Usefulness)* (Davis 1989; Davis et al., 1989)	Seberapa jauh seseorang percaya bahwa menggunakan suatu sistem tertentu akan meningkat-kan kinerja pekerjaannya	1. Menggunakan sistem dalam pekerjaan saya akan memungkinkan saya menyelesaikan tugas lebih cepat. 2. Menggunakan sistem akan meningkatkan kinerja pekerjaan saya. 3. Menggunakan sistem dalam pekerjaan saya akan meningkatkan produktivitas saya. 4. Menggunakan sistem akan meningkatkan efektivitas saya dalam pekerjaan. 5. Menggunakan sistem akan mempermudah pekerjaan saya. 6. Saya akan menemukan sistem yang berguna dalam pekerjaan saya.
Motivasi ekstrinsik (Extrinsic motivation) (Davis et al., 1992)	persepsi yang diinginkan pemakai untuk melakukan suatu aktivitas karen di-anggap sebagai alat dalam mencapai hasil-hasil ber-nilai yang berbeda dari aktivitas itu sendiri, sema-cam kinerja pekerjaan, pembayaran, dan promosi-promosi.	Motivasi ekstrinsik dioperasionalkan menggunakan item-item yang sama dengan kegunaan persepsian di TAM (sama dengan 6 item diatas)
Kesesuaian-Pekerjaan (Job-fit) (Thomshon et al., 1991)	Bagaimana kemampuan - kemampuan dari suatu sistem meningkatkan kinerja pekerjaan individu-al	1. Penggunaan sistem tidak akan berpengaruh pada kinerja pekerjaan saya (membalikkan skor). 2. Penggunaan sistem dapat mengurangi waktu yang dibutuhkan untuk tanggung jawab pekerjaan saya yang penting. 3. Menggunakan sistem ini dapat meningkat- kan kualitas hasil kerja saya secara signifikan.

		4. Menggunakan sistem dapat mening- katkan efektivitas pelaksanaan tugas pekerjaan. 5. Penggunaan dapat meningkatkan kuantitas output untuk jumlah usaha yang sama. 6. Mempertimbangkan semua tugas, Tingkatan umum yang menggunakan sistem dapat membantu pekerjaan. (skala yang berbeda digunakan untuk item ini).
Keuntungan relative (Relative Advantage) (Moore and Benba- sat, 1991)	Seberapa jauh menggunakan suatu inovasi dipersepsikan sebagai lebih baik daripada menggunakan pendahulu annya	1. Menggunakan sistem memungkinkan saya menyelesaikan tugas lebih cepat. 2. Menggunakan sistem meningkatkan kualitas pekerjaan yang saya lakukan. Menggunakan sistem mempermudah pekerjaan saya. 3. Menggunakan sistem meningkatkan keefek tifan saya pada pekerjaan. 4. Menggunakan sistem meningkatkan produktivitas saya.
Ekspektasi-ekspektasi hasil (Outcome Expectantions) (Com- peau and Higgins 1995b; Com- peau et al., 1999)	Ekspektasi-ekspektasi hasil berhubungan dengan konsekuensi dari perilaku. Berbasis pada bukti empiris, mereka dipisahkan kedalam ekspektasi kinerja dan ekspektasi-ekspektasi personal.	Untuk alasan pragmatis, empat dari item- item muatan terbesar ekspektasi-ekspektasi kinerja dan tiga dari item-item muatan terbesar dari ekspektasi-ekspektasi personal dari compeau dan higgins (1995b) dan com-peau et al. (1999) dipilih untuk dimasukkan sebagai item-item dipenelitian sebagai beri- kut : 1. Jika saya menggunakan sistem Saya akan

		meningkatkan efektivitas saya dalam pekerjaan. 2. Saya akan menghabiskan lebih sedikit waktu untuk pekerjaan rutin tsak. 3. Saya akan meningkatkan kualitas hasil pekerjaan saya. 4. Saya akan meningkatkan kuantitas output untuk jumlah usaha yang sama. 5. Rekan kerja saya akan menganggap saya kompeten. 6. Saya akan meningkatkan peluang saya untuk mendapatkan promosi. 7. Saya akan meningkatkan peluang saya untuk mendapatkan kenaikan gaji.

Konstruk-konstruk akar dari ekspektansi usaha *(Effort Expectancy)*

Konstruk	Definisi	Item-item
Kemudahan penggunaan *(perceived* ease of use) (davis 1989; davis et al. 1989)	Seberapa jauh seseorang percaya bahwa menggunakan sesuatu sistem akan bebas dari usaha (The degree to which a person believes that using a system would be free of effort).	1. Belajar mengoperasikan sistem akan mudah bagi saya. 2. Saya akan merasa mudah mendapat- kan sistem untuk melakukan apa yang ingin saya lakukan. 3. Interaksi saya dengan sistem akan jelas dan dapat dimengerti. 4. Saya akan menemukan sistem yang fleksibel untuk berinteraksi dengan. Akan mudah bagi saya untuk menjadi terampil dalam menggunakan sistem. 5. Saya akan menemukan sistem mudah digunakan.
Kerumitan (Complexity) (Thompson et al.1991)	Seberapa jauh suatu sistem dipersepsikan sebagai sesuatu yang relative susah untuk dipahami dan digunakan. (The degree to	1. Menggunakan sistem membutuhkan banyak waktu untuk tugas normal saya Bekerja dengan sistem sangat rumit, sulit untuk memahami

	wich a system is perceived as a relatively difficult to understand and use)	apa yang sedang terjadi. 2. Menggunakan sistem melibatkan terlalu banyak waktu untuk melakukan operasi mekanis (misal- nya, input data).Terlalu lama untuk mempelajari cara menggunakan sistem untuk membu- atnya layak untuk dilakukan
Kemudahan penggunaan (ease of use) (Moore and Benbasat, 1991)	Seberapa jauh menggunakan suatu inovasi dipersepsikan sebagai yang sulit untuk digunakan (The degree to which using an innovation is perceived as being difficult to use)	1. Interaksi saya dengan sistem ini jelas dan dapat dimengerti. 2. Saya percaya bahwa mudah untuk membuat sistem melakukan apa yang ingin saya lakukan. 3. Secara keseluruhan, saya percaya bahwa sistem ini mudah digunakan. 4. Belajar mengoperasikan sistem itu mudah bagi saya.

Konstruk-konstruk akar dari pengaruh sosial *(Social Influence)*

Kontruk	Definisi	Item-item
Norma subyektif *(Subjective Norm)* (Ajzen 1991; Davis et al., 1989; Fishbein and Ajzen 1975; Mathieson1991; Taylor and Todd 1995a, 1995b)	Persepsi seseorang bahwa kebanyakan orang yang pent-ing baginya berfikir bahwa dia seharusnya atau tidak seharusnya melakukan per-ilaku bersangkutan.	1. Orang yang mempengaruhi perilakusaya berpikir bahwa saya harus menggunakan sistem. 2. Orang yang penting bagi saya berpikir bahwa saya harus menggunakan sistem ini.
Faktor-faktor sosial *(Social Factors)* (Thompson et al., 1991)	Internalisasi seseorang ten- tang kultur subyektif grup acuan dan kesepakatan inter-personal spesifik yang dil- akukan seseorang dengan orang-orang lain di situasi- situasi sosial spesifik.	1. Saya menggunakan sistem karena proporsi rekan kerja yang menggunakan sistem. 2. Manajemen senior dari bisnis ini telah membantudalam penggunaan sistem. 3. Supervisor saya sangat mendukung penggunaan sistem untuk pekerjaan saya.

		4. Secara umum, organisasi telah mendukung penggunaan sistem.
Gambar *Image* (Moore and Benba-sat, 1991)	Sejauh mana penggunaan suatu inovasi dipersepsikan meningkatkan imej atau statusseseorang di sistem sosialnya.	1. Orang-orang di organisasi saya yang membuat sistem itu memiliki lebih banyak gengsi daripada mereka yangtidak. 2. Orang-orang di organisasi saya yangmenggunakan sistem memiliki profiltinggi. 3. Memiliki sistem adalah simbol status di organisasi saya.

Konstruk-konstruk akar dari kondisi-kondisi pemfasilitasi *(Facili-tating conditions)*

Konstruk	Definisi	Item-item
Kontrol perilaku persepsian (Per- ceived Behavioral Control) (Ajzen,1991; Taylor and Todd 1995a, 1995b).	Merefleksikan persepsi-persepsi dari batasan-batasan internal dan eksternal pada perilaku dan meliputi keyakinan sendiri, kondisi-kondisi pemfasilitasi sumberdaya, dan kondisi-kondisi pemfasil-itasi teknologi.	1. Saya memiliki kendali atas menggunakan sistem saya memilikisumber daya yang diperlukan untuk menggunakan sistem. 2. Saya memiliki pengetahuan yang diperlukan untuk menggunakan sis-tem. 3. Mengingat sumber daya, peluang, dan pengetahuan yang diperlukan untuk menggunakan sistem, akan mudah bagi saya untuk menggunakan sistem. 4. Sistem ini tidak kompatibel dengan sistem lain yang saya gunakan.
Kondisi-kondisi	Faktor-faktor obyektif di	1. Bimbingan tersedia bagi saya

pemfasilitasi *(Facili-tating Conditions)* (Thompson et al., 1991).	lingkungan yang mana pengamat-pengamat setuju membuat suatu tindakan untuk mudah dilakukan, termasuk penyediaan dukungan computer	dalampemilihan sistem. 2. Instruksi khusus mengenai sistem itutersedia bagi saya. Seseorang (atau kelompok) tertentu tersedia untuk bantuan dengan kesulitan sistem.
Kompabilitas *(Compatibility)* (Mooreand Benbasat, 1991)	Seberapa jauh suatu invasi dipersepsikan sebagai sesuatuyang konsisten dengan nilai- nilai yang ada, kebutuhan-kebutuhan, dan pengalaman-pengalaman dari pengadopsi-pengadopsi potensial.	1. Menggunakan sistem ini kompatibeldengan semua aspek pekerjaan saya. 2. Saya pikir menggunakan sistem ini cocok dengan cara saya suka bekerja. 3. Menggunakan sistem sesuai dengan gaya pekerjaan saya.

3.1.6 3.4 Validasi Instrumen Penelitian

3.1.7 Uji Validitas

Arikunto (2014, hal.168-169) mengemukakan bahwa validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau keshahihan suatu instrumen yang valid atau shahih mempunyai validitas tinggi. Sebaliknya, instrumen yang kurang valid berarti memiliki validitas rendah. Validitas menunjukkan sejauh mana suatu alat pengukur itu mengukur apa yang ingin diukur. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan kuesioner untuk mengukur instrumen penelitian. Uji validitas bertujuan untuk memilih butir-butir yang benar dan selaras dan sesuai dengan faktor yang sedang diselidiki. Cara perhitungannya yaitu dengan cara mengorelasikan skor tiap butir pernyataan dengan skor total. Untuk mengukur

validitas tiap butir pernyataan digunakan rumus koefisien korelasi product moment dengan bantuan aplikasi program *SPSS 16.0. for windows*.

Untuk melihat valid atau tidaknya suatu angket, maka perhitungan dari nilai *corrected item-total correlation* yang telah diperoleh r_{hitung} akan dikonsultasikan dengan r_{tabel} *nilai product moment* pada taraf signifikan 5% yaitu sebesar 0,339. Apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka angket akan dikatakan valid dan apabila $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka angket tersebut akan dikatakan tidak valid.

3.1.8 Uji Reliabilitas

Menurut Kusnadi (2008) reliabilitas adalah indeks yang menunjukkan sejauh mana suatu alat pengukuran dapat dipercaya atau dapat di andalkan. Kata lain keandalan adalah kemantapan, konsistensi, perdiktabilitas/keteramalan dan ketepatan/akurasi. Reliabilitas bertujuan untuk mengetahui sejauh mana hasil mengukur tetap konsisten, apabila dilakukan pengukuran dua kali atau lebih terdapat gejala yang sama dengan mengguanakan alat ukur yang sama pula Tanzeh (2011).

Reliabilitas tidak sama dengan validitas. Artinya pengukuran yang dapat diandalkan akan mengukur secara konsisten, tapi belum tentu mengukur apa yang seharusnya diukur. Dalam penelitian, reliabilitas adalah sejauh mana pengukuran dari suatu tes tetap konsisten setelah dilakukan berulang-ulang terhadap subjek dan dalam kondisi yang sama. Penelitian dianggap dapat diandalkan bila memberikan hasil yang konsisten untuk pengukuran yang sama. Tidak bisa diandalkan bila pengukuran yang berulang itu memberikan hasil yang berbeda-beda.

Tinggi rendahnya reliabilitas, secara empirik ditunjukan oleh suatu angka yang disebut nilai koefisien reliabilitas. Reliabilitas yang tinggi ditunjukan dengan nilai rxx mendekati angka 1. Kesepakatan secara umum reliabilitas yang dianggap sudah cukup memuaskan jika ≥ 0.700.

Pengujian reliabilitas instrumen dengan menggunakan rumus Alpha Cronbach karena instrumen penelitian ini berbentuk angket dan skala bertingkat. Rumus Alpha Cronbach sebagai berikut :

3.6.2 Uji Reliabilitas

$$r_{11} = \left(\frac{n}{n-1}\right)\left(1 - \frac{\sum \sigma_t^2}{\sigma_t^2}\right)$$

Keterangan:

r 11 = reliabilitas yang dicari

n = Jumlah item pertanyaan yang di uji

∑σ t2 = Jumlah varians skor tiap-tiap item

σ t2 = vrians total

Jika nilai alpha > 0.7 artinya reliabilitas mencukupi *(sufficient reliability)* sementara jika alpha > 0.80 ini mensugestikan seluruh item reliabel dan seluruh tes secara konsisten memiliki reliabilitas yang kuat. Atau, ada pula yang memaknakannya sebagai berikut:

Jika alpha > 0.90 maka reliabilitas sempurna. Jika alpha antara 0.70 – 0.90 maka reliabilitas tinggi. Jika alpha 0.50 – 0.70 maka reliabilitas moderat. Jika alpha

< 0.50 maka reliabilitas rendah. Jika alpha rendah, kemungkinan satu atau beberapa item tidak reliabel.

3.1.9 Teknik Analisis Data

Penelitian dengan pendekatan kuantitatif perlu menggunakan analisis data. Analisis ini berkaitan dengan perhitungan menjawab rumusan masalah dan pengujian hipotesis yang diajukan. Dalam penelitian ini digunakan analisis data sebagai berikut:

3.1.10 Analisis Statistik Deskriptif

Menurut Sugiyono (2016) mengemukakan bahwa statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau mengambarkan data yang terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisai. Sedangkan menurut Arifin (2015) statistika deskriptif adalah statistik yang mempunyai tugas untuk, mengumpulkan, mengolah, dan menganalisis data, kemudian menyajikan dengan baik.

Data-data statistika yang diperoleh dari hasil sensus, survey atau pengamatan lainnya umumnya masih acak, “mentah” dan tidak terorganisir dengan baik. Data-data tersebut harus diringkas dengan baik dan teratur sebagai dasar untuk pengambilan keputusan. Sangat dianjurkan untuk mengawali analisis deskriptif sebelum melakukan analisis lainnya pada data. Hal ini sangat penting karena dengan analisis deskriptif bisa dikoreksi secara tepat data yang sudah kita masukkan Sujianto (2009).

3.1.11 Uji Persyaratan Analisis

3.1.12 Uji Normalitas Data

Misbahuddin dan Hasan (2013) mengemukakan bahwa uji normalitas adalah uji prasyarat tentang kelayaan data untuk di analisis dengan menggunakan statistik parametri atau nonparametrik. Melalui uji ini sebuah data hasil penelitian dapat diketahui bentuk distribusi datatersebut, yaitu berdistribusi normal atau tidak normal. Hal itu bertujuan untuk menguji apakah populasi data berdistribusi atau tidak, atau juga mempunyai tujuan untuk menguji apakah dalam sebuah model regresi, variabel bebas dan variabel terikat keduanya saling berhubungan distribusi normal atau tidak. Peneliti akan menggunakan *P-P Plot* dalam penelitian ini untuk menguji normalitas data dan dengan bantuan *SPPS 16*. Data pada setiap variabel normal jika nilai gambar distribusi dengan titik-titik data yang menyebar disekitar garis diagonal dan penyebaran titik data searah mengikuti garis diagonal.

3.1.13 Uji Linearitas

Uji linearitas bertujuan untuk mengetahui apakah dua variabel mempunyai hubungan yang linear atau tidak secara signifikan. Uji linearitas digunakan sebagai prasyarat dalam analisis korelasi atau regresi linier. Dengan teknik analisis ini dapat diketahui sejauh mana nilai Y hasil observasi yang berkaitan dengan nilai X tertentu berdistribusi normal disekitar Y prediksi dan membentuk garis linear.

Pengujian statistik dalam penelitian ini digunakan bantuan program *SPSS 16.* Untuk menguji linearitas digunakan perhitungan statistik uji F, dengan catatan jika tingkat signifikansi (probabilitas) < 0,05 maka data tersebut berdistribusi linear dan model dapat diterima.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Karakteristik Responden

4.1.1 Profil Responden

Profil responden yang menjadi sampel pada penelitian ini yaitu sebanyak 110 responden pada siswa kelas XI di SMA Negeri 10 Kota Jambi. Adapun yang menjadi karakteristik responden meliputi jenis kelamin dan umur. Berdasarkan hasil identifikasi karakteristik 110 responden, dapat diuraikan sebagai berikut :

Tabel 4.1 Profil Responden

Jenis Kelamin	**Jumlah**	**Persentase**
Laki-laki	39	35%
Perempuan	71	65%
Umur	**Jumlah**	**Persentase**
15 Tahun	17	15%
16 Tahun	58	53%
17 Tahun	35	32%

Dari table diatas menunjukkan profil responden yang diambil dari 110 responden. Laki-laki (35%), perempuan (65%), Umur 15 tahun (15%), Umur 16 Tahun (53%), 17 Tahun (32%).

4.2 Pengujian Instrument

4.2.1 Uji Validitas

Tabel 4.2 Hasil Uji Validitas Ekspektansi Kinerja

No Item	Nilai *Corrected Item Tota Corelation* (r-hitug)	Nilair-tabel(32 Responden)5%	Validitas	Keterangan
1	0.703	0.349	Valid	Dipakai
2	0.761	0.349	Valid	Dipakai
3	0.656	0.349	Valid	Dipakai
4	0.712	0.349	Valid	Dipakai
5	0.659	0.349	Valid	Dipakai
6	0.681	0.349	Valid	Dipakai
7	0.481	0.349	Valid	Dipakai
8	0.743	0.349	Valid	Dipakai
9	0.778	0.349	Valid	Dipakai
10	0.373	0.349	Valid	Dipakai
11	0.536	0.349	Valid	Dipakai
12	0.634	0.349	Valid	Dipakai
13	0.695	0.349	Valid	Dipakai
14	0.722	0.349	Valid	Dipakai

Berdasarkan tabel diatas, diketahui hasil uji coba pada instrumen ekspektansi kinerja (X1) terdapati 14 item yang valid dan tidak ada item yang tidak valid. Jadi item yang digunakan dalam penelitian tersebut berjumlah 14 butir pernyataan.

Tabel 4.3 Hasil Uji Validitas Ekspektansi Usaha

No Item	Nilai *Corrected Item Tota Corelation* (r-hitug)	Nilair-tabel(32 Responden)5%	Validitas	Keterangan
1	0.652	0.349	Valid	Dipakai
2	0.625	0.349	Valid	Dipakai
3	0.638	0.349	Valid	Dipakai
4	0.744	0.349	Valid	Dipakai
5	0.741	0.349	Valid	Dipakai
6	0.669	0.349	Valid	Dipakai

7	0.762	0.349	Valid	Dipakai
8	0.522	0.349	Valid	Dipakai
9	0.609	0.349	Valid	Dipakai
10	0.214	0.349	Tidak Valid	Tidak Dipakai
11	0.415	0.349	Valid	Dipakai

Berdasarkan tabel diatas, diketahui hasil uji coba pada instrumen ekspektansi usaha (X2) terdapati 10 item yang valid dan 1 item yang tidak valid. Jadi item yang digunakan dalam penelitian tersebut berjumlah 10 butir pernyataan.

Tabel 4.4 Hasil Uji Validitas Pengaruh Sosial

No Item	Nilai *Corrected Item Tota Corelation* (r-hitug)	Nilair-tabel(32 Responden)5%	Validitas	Keterangan
1	0.517	0.349	Valid	Dipakai
2	0.717	0.349	Valid	Dipakai
3	0.633	0.349	Valid	Dipakai
4	0.552	0.349	Valid	Dipakai
5	0.495	0.349	Valid	Dipakai
6	0.513	0.349	Valid	Dipakai
7	0.673	0.349	Valid	Dipakai
8	0.582	0.349	Valid	Dipakai
9	0.702	0.349	Valid	Dipakai

Berdasarkan tabel diatas, diketahui hasil uji coba pada instrumen pengaruh sosial (X3) terdapati 9 item yang valid dan tidak ada item yang tidak valid. Jadi item yang digunakan dalam penelitian tersebut berjumlah 9 butir pernyataan.

Tabel 4.5 Hasil Uji Validitas Kondisi-Kondisi Pemfasilitasi

No Item	Nilai *Corrected Item Tota Corelation* (r-hitug)	Nilair-tabel(32 Responden)5%	Validitas	Keterangan
1	0.507	0.349	Valid	Dipakai
2	0.676	0.349	Valid	Dipakai
3	0.604	0.349	Valid	Dipakai

4	0.583	0.349	Valid	Dipakai
5	0.734	0.349	Valid	Dipakai
6	0.758	0.349	Valid	Dipakai
7	0.732	0.349	Valid	Dipakai
8	0.579	0.349	Valid	Dipakai
9	0.667	0.349	Valid	Dipakai

Berdasarkan tabel diatas, diketahui hasil uji coba pada instrumen pengaruh sosial (X3) terdapati 9 item yang valid dan tidak ada item yang tidak valid. Jadi item yang digunakan dalam penelitian tersebut berjumlah 9 butir pernyataan.

Tabel 4.6 Hasil Uji Validitas Inisiatif Perilaku Siswa

No Item	Nilai *Corrected Item Tota Corelation* (r-hitug)	Nilair-tabel(32 Responden)5%	Validitas	Keterangan
1	0.652	0.349	Valid	Dipakai
2	0.625	0.349	Valid	Dipakai
3	0.638	0.349	Valid	Dipakai
4	0.744	0.349	Valid	Dipakai
5	0.741	0.349	Valid	Dipakai
6	0.669	0.349	Valid	Dipakai
7	0.762	0.349	Valid	Dipakai
8	0.522	0.349	Valid	Dipakai
9	0.609	0.349	Valid	Dipakai
10	0.214	0.349	Tidak Valid	Tidak Dipakai
11	0.415	0.349	Valid	Dipakai
12	0.652	0.349	Valid	Dipakai
13	0.625	0.349	Valid	Dipakai
14	0.638	0.349	Valid	Dipakai
15	0.744	0.349	Valid	Dipakai
16	0.741	0.349	Valid	Dipakai
17	0.669	0.349	Valid	Dipakai
18	0.762	0.349	Valid	Dipakai
19	0.522	0.349	Valid	Dipakai
20	0.609	0.349	Valid	Dipakai
21	0.214	0.349	Tidak Valid	Tidak Dipakai
22	0.415	0.349	Valid	Dipakai

Berdasarkan tabel diatas, diketahui hasil uji coba pada instrumen perilaku siswa (Y) terdapati 20 item yang valid dan 2 item yang tidak valid. Jadi item yang digunakan dalam penelitian tersebut berjumlah 20 butir pernyataan.

4.2.2 Uji Reliabilitas

Menurut Sukmadinata (2009: 229) reliabilitas adalah ketepatan atau keajegan alat tersebut dalam menilai apa yang dinilainya. Reliabilitas juga mengarah pada tingkat keterandalan sesuatu. Instrumen yang reliable berarti adalah instrument yang dapat dipercaya, jadi dapat diandalkan. Reliabilitas bertujuan untuk mengetahui sejauh mana hasil mengukur tetap konsisten, apabila dilakukan pengukuran dua kali atau lebih terdapat gejala yang samai dengan mengguanakan alat ukur yang sama pula (Tanzeh, 2011: 87).

Menurut Triton (2006), skala dikelompokkan ke dalam lima kelas dengan reng yang sama. Dan dapat diinterpretasikan sebagai berikut:

1. Nilai *Alpha Cronbach's* 0,00 s.d 0,20 berarti kurang reliabel.
2. Nilai *Alpha Cronbach's* 0,20 s.d 0,40 berarti agak reliabel.
3. Nilai *Alpha Cronbach's* 0,40 s.d 0,60 berarti cukup reliabel.
4. Nilai *Alpha Cronbach's* 0,60 s.d 0,80 berarti reliabel.
5. Nilai *Alpha Cronbach's* 0,80 s.d 1,00 berarti sangat reliabel.

Adapun hasil uji reliabilitas pada variabel ekspektansi kinerja, ekspektansi usaha, pengaruh sosial dan kondisi-kondisi pemfasilitasi yang pengolahan datanya menggunakan bantuan aplikasi *SPSS 22.0. for windows* adalah sebagai berikut:

Tabel 4.7 Hasil Uji Reliabilitas Ekspektansi Kinerja

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
,896	14

(Sumber: Data primer diolah dengan SPSS. 22)

Dari instrumen ekspektansi kinerja dapat dilihat bahwa instrumen ini memiliki nilai *Alpha Cronbach's* sebesar 0,896 ini berarti menunjukkan bahwa instrumen ekspektansi kinerja termasuk pada rentang nilai *Alpha Cronbach's* 0,80 sampai dengan 1,00 berarti sangat reliabel.

Tabel 4.8 Hasil Uji Reliabilitas Ekspektansi Usaha

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
,823	11

(Sumber: Data primer diolah dengan SPSS. 22)

Dari instrumen ekspektansi usaha dapat dilihat bahwa instrumen ini memiliki nilai *Alpha Cronbach's* sebesar 0,823 ini berarti menunjukkan bahwa instrumen ekspektansi usaha termasuk pada rentang nilai *Alpha Cronbach's* 0,80 sampai dengan 1,00 berarti sangat reliabel.

Tabel 4.9 Hasil Uji Reliabilitas Pengaruh Sosial

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
,771	9

(Sumber: Data primer diolah dengan SPSS. 22)

Dari instrumen pengaruh sosial dapat dilihat bahwa instrumen ini memiliki nilai *Alpha Cronbach's* sebesar 0,771 ini berarti menunjukkan bahwa instrumen pengaruh sosial termasuk pada rentang nilai *Alpha Cronbach's* 0,60 sampai dengan 0,80 berarti reliabel.

Tabel 4.10 Hasil Uji Reliabilitas Kondisi-Kondisi Pemfasilitasi

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
,825	9

(Sumber: Data primer diolah dengan SPSS. 22)

Dari instrumen kondisi-kondisi pemfasilitasi dapat dilihat bahwa instrumen ini memiliki nilai *Alpha Cronbach's* sebesar 0,825 ini berarti menunjukkan bahwa instrumen kondisi-kondisi pemfasilitasi termasuk pada rentang nilai *Alpha Cronbach's* 0,80 sampai dengan 1,00 berarti sangat reliabel.

Tabel 4.11 Hasil Uji Reliabilitas Inisiatif Perilaku siswa

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
,916	22

(Sumber: Data primer diolah dengan SPSS. 22)

Dari instrumen perilaku siswa dapat dilihat bahwa instrumen ini memiliki nilai *Alpha Cronbach's* sebesar 0,916 ini berarti menunjukkan bahwa instrumen inisiatif perilaku siswa termasuk pada rentang nilai *Alpha Cronbach's* 0,80 sampai dengan 1,00 berarti sangat reliabel.

4.3 Deskripsi Data Penelitian

4.3.1 Deskripsi Data Ekspektansi Kinerja

Untuk melihat kecenderungan variabel ekspektansi kinerja maka akan dari nilai kategori terlebih dahulu sebagai berikut:

1. Nilai tertinggi 14 x 5 = 70
2. Nilai terendah 14 x 1 = 14
3. Jumlah kategori = 5 (sangat rendah, rendah cukup, tinggi, sangat tinggi)
4. Jarak interval = (70-14)/5 = 11,2

Dibawah ini akan dijelaskan data 5 (lima) kategori dalam bentuk table sebagai berikut:

Tabel 4.12 Kategori Ekspektansi Kinerja

Interval	Kategori/Kriteria
1 - 11,2	Sangat Rendah
11,3 – 22,5	Rendah
22,6 – 33,8	Cukup
33,9 – 45,1	Tinggi
45,2 – 56,4	Sangat Tinggi

(Sumber: Data primer di olah dengan SPSS. 22)

Pada penelitian ini, deskripsi variabel kepemimpinan manajerial dilakukan menggunakan SPSS 25. Data akan disajikan dalam bentuk table sebagai berikut :

Tabel 4.13 Deskriptif Statistik Variabel Ekspektansi Kinerja

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Ekspektansi Kinerja	110	46	70	60.14	5.922

Valid N (listwise)	110				

(Sumber: Data primer diolah dengan SPSS. 22)

Pada table diatas, data yang diolah dari aplikasi SPSS 22 menginformasikan bahwa nilai minimum pada ekspektans kinerja yaitu 46, nilai maksimum yaitu 70, seanjutnya nilai mean yaitu 60,14 dan nilai std. Deviation yaitu 5.922. Jadi dapat penulis simpulkan bahwa variabel ekspektans kinerja (X1) masuk dalam kategori sangat tinggi yang dimana skor meannya yaitu 60.14.

4.3.2 Deskripsi Data Ekspektansi Usaha

Untuk melihat kecenderungan variabel ekspektansi usaha maka akan dari nilai kategori terlebih dahulu sebagai berikut:

1. Nilai tertinggi 10 x 5 = 50
2. Nilai terendah 10 x 1 = 10
3. Jumlah kategori = 5 (sangat rendah, rendah cukup, tinggi, sangat tinggi)
4. Jarak interval = (50-10)/5 = 8

Dibawah ini akan dijelaskan data 5 (lima) kategori dalam bentuk table sebagai berikut:

Tabel 4.14 Kategori Ekspektansi Kinerja

Interval	Kategori/Kriteria
1 – 8	Sangat Rendah
9 – 16	Rendah
17 – 24	Cukup
25 – 32	Tinggi
33 – 40	Sangat Tinggi

(Sumber: Data primer di olah dengan SPSS. 22)

Pada penelitian ini, deskripsi variabel ekspektansi usaha dilakukan menggunakan SPSS 22. Data akan disajikan dalam bentuk table sebagai berikut :

Tabel 4.15 Deskriptif Statistik Variabel Ekspektansi Usaha

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Ekspektansi Usaha	110	33	50	41.37	4.500
Valid N (listwise)	110				

(Sumber: Data primer diolah dengan SPSS. 22)

Pada table diatas, data yang diolah dari aplikasi SPSS 22 menginformasikan bahwa nilai minimum pada ekspektansi usaha yaitu 33, nilai maksimum yaitu 50, seanjutnya nilai mean yaitu 41,37 dan nilai std. Deviation yaitu 4.500. Jadi dapat penulis simpulkan bahwa variabel ekspektans usaha (X2) masuk dalam kategori sangat tinggi yang dimana skor meannya yaitu 41.37.

4.3.3 Deskripsi Data Pengaruh Sosial

Untuk melihat kecenderungan variabel pengaruh sosial maka akan dari nilai kategori terlebih dahulu sebagai berikut:

1) Nilai tertinggi 9 x 5 = 45
2) Nilai terendah 9 x 1 = 9
3) Jumlah kategori = 5 (sangat rendah, rendah cukup, tinggi, sangat tinggi)
4) Jarak interval = (45-9)/5 = 7,2

Dibawah ini akan dijelaskan data 5 (lima) kategori dalam bentuk table sebagai berikut:

Tabel 4.16 Kategori Pengaruh Sosial

Interval	Kategori/Kriteria
1 - 7,2	Sangat Rendah
7,3 – 14,4	Rendah
14,5 – 21,6	Cukup
21,7 – 28,8	Tinggi
28,9 – 36	Sangat Tinggi

(Sumber: Data primer di olah dengan SPSS. 22)

Pada penelitian ini, deskripsi variabel pengaruh sosial dilakukan menggunakan SPSS 25. Data akan disajikan dalam bentuk table sebagai berikut :

Tabel 4.17 Deskriptif Statistik Variabel Pengaruh Sosial

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pengaruh Sosial	110	30	45	36.22	3.735
Valid N (listwise)	110				

(Sumber: Data primer diolah dengan SPSS. 22)

Pada table diatas, data yang diolah dari aplikasi SPSS 22 menginformasikan bahwa nilai minimum pada ekspektans kinerja yaitu 30, nilai maksimum yaitu 45, seanjutnya nilai mean yaitu 36,22 dan nilai std. Deviation yaitu 3.735. Jadi dapat penulis simpulkan bahwa variabel pengaruh sosial (X3) masuk dalam kategori sangat tinggi yang dimana skor meannya yaitu 36.22.

4.3.4 Deskripsi Data Kondisi-Kondisi Pemfasilitasi

Untuk melihat kecenderungan variabel kondisi-kondisi pemfasilitasi maka akan dari nilai kategori terlebih dahulu sebagai berikut:

1) Nilai tertinggi 9 x 5 = 45

2) Nilai terendah 9 x 1 = 9

3) Jumlah kategori = 5 (sangat rendah, rendah cukup, tinggi, sangat tinggi)

4) Jarak interval = (45-9)/5 = 7,2

Dibawah ini akan dijelaskan data 5 (lima) kategori dalam bentuk table sebagai berikut:

Tabel 4.18 Kategori Kondisi-kondisi Pemfasilitasi

Interval	Kategori/Kriteria
1 - 7,2	Sangat Rendah
7,3 – 14,4	Rendah
14,5 – 21,6	Cukup
21,7 – 28,8	Tinggi
28,9 – 36	Sangat Tinggi

(Sumber: Data primer di olah dengan SPSS. 22)

Pada penelitian ini, deskripsi variabel kondisi-kondisi pemfasilitasi dilakukan menggunakan SPSS 25. Data akan disajikan dalam bentuk table sebagai berikut:

Tabel 4.19 Deskriptif Statistik Variabel Kondisi-Kondisi Pemfasilitasi

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Kondisi-Kondisi Pemfasilitasi	110	31	45	37.71	3.901
Valid N (listwise)	110				

(Sumber: Data primer diolah dengan SPSS. 22)

Pada table diatas, data yang diolah dari aplikasi SPSS 22 menginformasikan bahwa nilai minimum pada kondisi-kondisi pemfasilitasi yaitu 31, nilai maksimum yaitu 45, seanjutnya nilai mean yaitu 37,71 dan nilai std. Deviation yaitu 3.901. Jadi

dapat penulis simpulkan bahwa variabel kondisi-kondisi pemfasilitasi (X4) masuk dalam kategori sangat tinggi yang dimana skor meannya yaitu 37.71.

4.3.5 Deskripsi Data Inisiatif Perilaku Siswa

Untuk melihat kecenderungan variabel inisiatif perilaku siswa maka akan dari nilai kategori terlebih dahulu sebagai berikut:

1. Nilai tertinggi 20 x 5 = 100
2. Nilai terendah 20 x 1 = 20
3. Jumlah kategori = 5 (sangat rendah, rendah cukup, tinggi, sangat tinggi)
4. Jarak interval = (100-20)/5 = 16

Dibawah ini akan dijelaskan data 5 (lima) kategori dalam bentuk table sebagai berikut:

Tabel 4.20 Kategori Inisiatif Perilaku siswa

Interval	Kategori/Kriteria
1 – 16	Sangat Rendah
17 – 32	Rendah
33 – 48	Cukup
49 – 64	Tinggi
55 – 80	Sangat Tinggi

(Sumber: Data primer di olah dengan SPSS. 22)

Pada penelitian ini, deskripsi variabel inisiatif perilaku siswa dilakukan menggunakan SPSS 22. Data akan disajikan dalam bentuk table sebagai berikut :

Tabel 4.21 Deskriptif Statistik Variabel Inisiatif Perilaku Siswa

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Perilaku Siswa	110	67	100	82.08	8.215
Valid N (listwise)	110				

(Sumber: Data primer diolah dengan SPSS. 22)

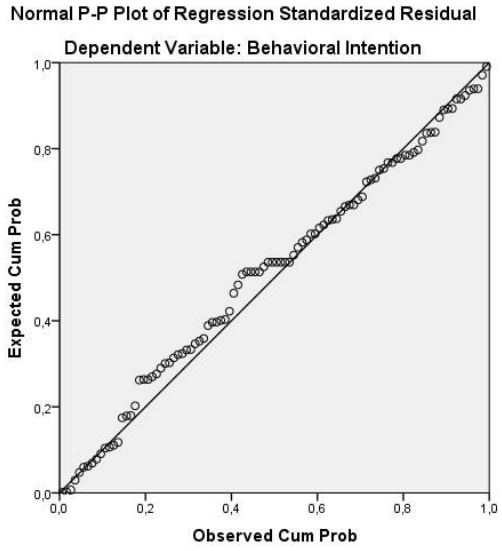
Pada tabel diatas, data yang diolah dari aplikasi SPSS 22 menginformasikan bahwa nilai minimum pada perilaku siswa yaitu 4.67, nilai maksimum yaitu 100, seanjutnya nilai mean yaitu 82,08 dan nilai std. Deviation yaitu 8.215. Jadi dapat penulis simpulkan bahwa variabel perilaku siswa (Y) masuk dalam kategori sangat tinggi yang dimana skor meannya yaitu 82.08.

4.4 Uji Prasyarat Analisis

4.4.1 Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk menguji variabel dependen dan variabel independen memiliki distribusi normal atau tidak. Uji normalitas pada penelitian ini menggunakan distribusi pada grafik *P-P Plot* dan dikuatkan dengan menggunakan statistik *non parametric Kolmogorov Smirnov* dengan bantuan SPSS 25.0. *for windows*. Berikut ini hasil uji normalitas menggunakan grafik P-P Plot:

Gambar 4.1 Hasil P-Plot Normalitas



(Sumber: Data primer diolah dengan SPSS. 25)

Gambar di atas menunjukkan data pada variabel yang digunakan dinyatakan berdistribusi normal atau mendekati normal, dikarenakan titik-titik data yang menyebar berada disekitar garis diagonal dan penyebaran titik-titik data mengikuti garis. Pengujian normalitas residual berikutnya dengan menggunakan uji *Kolmogorov-Smirnov test*, dengan melihat nilai *kolmogorov* dan *Asymp*. *Sig*-nya. Berikut ini hasil uji normalitas menggunakan uji *Kolmogorov-Smirnov test*:

Tabel 4.22 Uji Normalitas *Kolmogorov-Smirnov test*

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
		Unstandardized Residual
N		50
Normal Parameters[a,b]	Mean	,0000000
	Std. Deviation	3,87129148

Most Extreme Differences	Absolute	,135
	Positive	,091
	Negative	-,135
Test Statistic		,135
Asymp. Sig. (2-tailed)		,230[c]
a. Test distribution is Normal.		
b. Calculated from data.		
c. Lilliefors Significance Correction.		

(Sumber: Data primer diolah dengan SPSS. 22)

Pada pengujian normalitas, jika signifikansinya > 0,05 maka nilai residual berdisribusi normal dan begitu juga sebaliknya. Dan bedasarkan table 4.8 diatas, dapat disimpulkan bahwa semua variable berdistribusi normal. Hal ini dapat dilihat dari tingkat signifikansinya yaitu > 0,05. Dari hasil tersebut diketahui bahwa nilai *Asymp. Sig.* (2-*tailed*) yaitu sebesar 0,230.

4.5 Hasil Pengujian Hipotesis

Tabel berikut mejelaskan tentang pengaruh semua varibale X terhadapat perilaku siswa atau variabel Y pada penggunaan media pembelajaran kelas XI di SMAN 10 Kota Jambi. Untuk membuktikan hipotesis dalam penelitian ini, telah dilakukan pengolahan data dan hasil penelitiannya sebagaimana dijelaskan dalam Tabel berikut ini:

Tabel 4.23 Pengaruh ekspektansi kinerja, ekspektansi usaha, pengaruh social serta kondisi pemfasilitasi terhadap perilaku siswa

Model Summary[b]

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	Change Statistics				
					R Square Change	F Change	df1	df2	Sig. F Change
1	,654[a]	,428	,404	,49678	,428	17,782	4	95	,000

Berdasarkan tabel di atas maka dapat dijelaskan bahwa nilai pengaruh antara ekspektansi kinerja, ekspektansi usaha, pengaruh sosial dan kondisi pemfasilitasi terhadap perilaku siswa sebesar 0.428 atau 42.8%. Dengan kata lain, bila terjadi peningkatan ekspektansi kinerja, ekspektansi usaha, pengaruh sosial dan kondisi pemfasilitasi akan meningkatkan *behavioral intention* sebesar 42.8% dari nilai perubahan tersebut. Kondisi ini menunjukkan bahwa terdapat sebesar 57.2% (100% - 42.8%) faktor lainnya yang mempengaruhi niat perilaku siswa, yang tidak dimasukkan sebagai faktor dalam penelitian ini

Tabel 4.24 Pengaruh ekspektansi kinerja, ekspektansi usaha, pengaruh social serta kondisi pemfasilitasi terhadap perilaku siswa (Uji-F)

ANOVA[a]

Model		Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	17,554	4	4,389	17,782	,000[b]
	Residual	23,446	95	,247		
	Total	41,000	99			

a. Dependent Variable: Behavioral Intention

b. Predictors: (Constant), Kondisi Pemfasilitasi, Pengaruh Sosial, Ekspektansi Usaha, Ekspektansi Kinerja

Hasil analisis data di atas memperlihatkan bahwa tingkat signifikansi uji F sebesar 0.000 atau F_{Hitung} 17.782 > F_{Tabel} sebesar 2.46 Hasil tersebut menunjukkan terdapat pengaruh yang signifikan antara variabel ekspektansi kinerja, ekspektansi usaha, pengaruh sosial dan kondisi pemfasilitasi terhadap perilaku siswa pada penggunaan media pembelajaran digital.

Terdapat hubungan secara positif dan signifikan antara variabel ekspektansi kinerja dengan perilaku siswa sebesar 0.036 dimana nilai P <0.05 dengan β 0.217. Selanjutnya, terdapat hubungan positif dan signifikan antara variabel ekspektansi usaha dengan perilaku siswa dengan nilai P 0.006 dan β 0.273. Variabel pengaruh sosial terhadap inisiatif perilaku siswa sebesar nilai P 0.032 dengan β 0.192 dan variabel kondisi pemfasilitasi terhadap Inisiatif perilaku siswa sebesar nilai P 0.041 dengan β 0.201.

Tabel 4.25 Pengaruh ekspektansi kinerja, ekspektansi usaha, pengaruh social serta kondisi pemfasilitasi terhadap inisiatif perilaku siswa (Uji-t)

Coefficients[a]

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	-,158	,503		-,314	,755
	Ekspektansi Kinerja	,263	,124	,217	2,123	,036
	Ekspektansi Usaha	,334	,119	,273	2,802	,006
	Pengaruh Sosial	,172	,079	,192	2,177	,032
	Kondisi Pemfasilitasi	,259	,125	,201	2,071	,041

a. Dependent Variable: Perilaku Siswa

Pada variabel ini terdapat t tabel 1.660 dengan t hitung variabel ekspektansi kinerja sebesar 2.123, t hitung variabel ekspektansi usaha sebesar 2.802 kemudian t hitung variabel pengaruh sosial sebesar 2.177 dan t hitung variabel kondisi pemfasilitasi sebesar 2.071. ke empat faktor tersebut mempunyai t hitung > t tabel

artinya bahwa ke empat hipotesis diatas memiliki pengaruh terhadap perilaku siswa.

Berdasarkan tabel dan persamaan analisis regresi berganda diatas dapat diananlisis berdasarkan koefisien-koefisien. Model persamaan analisis regresi berganda :

Y = -1,58 + 0,263 (X1) + 0,334 (X2) + 0,172 (X3) + 0,259 (X4

Keterangan :

Y = Behavioral Intention

X_1 = Ekspektansi kinerja

X_2 = Ekspektansi usaha

X_3 = Pengaruh sosial

X_4 = Kondisi pemfasilitasi

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Hasil dari model pengukuran dengan menggunakan metode UTAUT, menunjukkan bahwa semua indikator variabel merupakan indikator yang valid. Sehingga didapatkan kesimpulan sebagai berikut :

1. Faktor Ekspektansi kinerja *(performance expectansy)* memiliki hubungan yang signifikan terhadap inisiatif perilaku siswa dalam menggunakan media pembelajaran digital.
2. Terdapat hubungan signifikan antara faktor ekspektansi usaha *(effort expectancy)* dengan inisiatif perilaku siswa, artinya siswa percaya bahwa menggunakan media pembelajaran digital memberikan kemudahan dan membantu mereka dalam menyelesaikan pekerjaannya.
3. Pengaruh sosial *(social Influence)*, faktor ini menunjukkan hubungan signifikan terhadap perilaku siswa kelas XI SMAN 10 Kota Jambi dalam menggunakan media pembelajaran digital. Dengan kata lain adanya pengaruh positif dari seseorang yang membuat mereka menggunakannya tersebut.
4. Faktor Kondisi pemfasilitasi *(facilitating condition)* terbukti memiliki hubungan signifikan terhadap inisiatif perilaku siswa kelas XI di SMAN 10 Kota Jambi dalam menggunakan media pembelajaran digital. Semakin tinggi tingkat kepercayaan seseorang terhadap infrastruktur dan teknis suatu sistem informasi makan akan semakin tinggi pula tingkat kepercayaan untuk menggunakan sistem tersebut.

5.2 Impilkasi

Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat dikemukakan implikasi secara teoritis dan praktis sebagai berikut:

1. Implikasi Teoritis

Berdasarkan pengaruh UTAUT terhadap inisiatif perilaku siswa pada media pembelajaran yaitu Metode umified theory of acceptance and use of technology berpergaruh terhadap inisiatif perilaku siswa pada penggunaan media pembelajaran digital di sekolah. Metode yang baik adalah metode yang mampu diterapkan sangat baik oleh siswa dalam meningkatkan kualitas pembelajaran yang dilaksanakan. Sekolah dalam hal ini sangat berperan penting dalam menunjang keaktifan siswa dalam penggunaan media pembelajaran digital dengan memberikan sarana dan prasarana yang mendukung. Fasilitas media digital dalam pembelajaran yang ada disekolah dapat meningkatkan perilaku siswa dalam menggunakan media pembelajaran digital.

2. Implikasii Praktis

Hasil penelitian ini digunakan sebagai masukan bagi sekolah dan guru-guru. Membenahi diri sehubungan dengan penggunaan media pembelajaran digital yang telah diterapkan dengan memperhatikan metode yang tepat untuk meningkatkan perilaku siswa secara berkesinambungan.

5.3 Saran

Berdasarkan kesimpulan yang diuraikan diatas, saran yang dapat diberikan beberapa saran yaitu:

1. Bagi sekolah

Peneliti mengambil empat faktor yaitu faktor Ekspektansi kinerja *(performance expectancy)*, Ekspektansi usaha *(effort expectancy)*, Pengaruh sosial *(social influence)*, dan Kondisi pemfasilitasi *(facilitating conditions)* keempat faktor tersebut berpengaruh hanya 42%. Dalam permasalahan ini diharapkan bagi sekolah untuk meningkatkan faktor tersebut untuk media pembelajaran yang lebih baik.

2. Bagi peneliti selanjutnya

Peneliti berharap selanjutnya dapat meneliti 58% faktor lainnya yang mempengaruhi niat perilaku siswa dalam menggunakan media pembelajaran digital dan memperbanyak referensi yang bisa mendukung penelitian dengan tema yang hendak diteliti sebagai petunjuk ataupun acuan mengenai UTAUT.

DAFTAR PUSTAKA

Arifin, Z. (2012). *Penelitian pendidikan: Metode dan paradigma baru*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Arikunto, S. (2014). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik.* Jakarta: Rineka Cipta.

Arsyad, A, (2013). *Media pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Creswell, J. W. (2013). *Research design pendekatan kualitatif, kuantitatif dan mixed*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Daryanto, (2016). *Media pembelajaran*. Yogyakarta: Grava Media.

Hamalik, O. (2010). *Proses belajar mengajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara.

Hasan, M. I. (2008). *Pokok-pokok materi statistik 1 (Statistik Deskriptif)*. Jakarta: Bumi Aksara.

Iskandar. (2013). *Metodologi penelitian pendidikan dan sosial*. Jakarta: Referensi.

Martono, N. (2012). *Metode penelitian kuantitatif*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.

Mauludi, A. (2016). *Teknik belajar statistika 2*. Jakarta: Alim's Publishing.

Misbahuddin & Hasan, I. (2013). *Analisis data penelitian dengan statistik*. Jakarta: Bumi Aksara.

Nurdyansyah & Fahyumi, E. F. (2016). *Inovasi media pembelajaran sesuai kurikulum 2013*. Sidoarjo: Nizma Learning Center.

Noor, J. (2011). *Metodologi penelitian: Skripsi, tesis, disertasi, dan karya ilmiah*. Jakarta: Kencana.

Sappaile, B. I. (2010). Konsep penelitian ex-post facto. *Jurnal pendidikan matematika*. 1(2). 1-16. http://dx.doi.org/10.36709/jpm.v1i2.1946

Sugiyono. (2016). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sujianto, A. E. (2009). *Aplikasi statistik dengan SPSS 16.0*. Jakarta: Prestasi Pustaka.

Sukmadinata, Nana Syaodih. 2009. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Tanzeh, A. (2011). *Metodologi penelitian praktik.* Yogyakarta: Sukses *O*ffset\Venkatesh, V., Morris, M. G., Davis, G. B., & Davis, F. D. (2003). User acceptance of information technology: Toward a unified view. *MIS*

Quarterly: Management Information Systems, *27*(3), 425–478. https://doi.org/10.2307/30036540

Triton, P. B. 2006. *SPSS 13.0 Terapan Riset Statistik Parametrik*. Yogyakarta: Andi.

Venkatesh, V., Thong, J. Y. L., & Xu, X. (2012). Consumer acceptance and use of information technology: Extending the unified theory of acceptance and use of technology. *MIS Quarterly*, *36*(1), 157–178. Retrieved from https://pdfs.semanticscholar.org/6256/0e2001480fd1f22558ce4d34ac93776af3e6.pdf%0Ahttps://pdfs.semanticscholar.org/6256/0e2001480fd1f22558ce4d34ac93776af3e6.pdf?_ga=2.124539978.1994179764.1540339706-2125081534.1540339706

LAMPIRAN

Lampiran 1: Kisi-kisi Instrumen Variabel Penelitian

Konstruk-konstruk akar dari Ekspektansi Kinerja *(PerformanceExpectancy)*.

Konstruk	Definisi	Item-item
Kegunaan persepsian *(Percieved Usefulness)* (Davis 1989; Davis et al., 1989)	Seberapa jauh seseorang percaya bahwa menggunakan suatu sistemtertentu akan meningkat- kan kinerja pekerjaannya	1. Menggunakan sistem dalam pekerjaan sayaakan memungkinkan saya menyelesaikan tugas lebih cepat. 2. Menggunakan sistem akan meningkatkankinerja pekerjaan saya. 3. Menggunakan sistem dalam pekerjaan sayaakan meningkatkan produktivitas saya. 4. Menggunakan sistem akan meningkatkan efektivitas saya dalam pekerjaan. 5. Menggunakan sistem akan mempermudah pekerjaan saya. 6. Saya akan menemukan sistem yang berguna dalam pekerjaan saya.
Motivasi ekstrinsik (Extrinsic motivation) (Davis et al., 1992)	persepsi yang diinginkan pemakai untuk melakukan suatu aktivitas karen di- anggap sebagai alat dalam mencapai hasil-hasil ber- nilai yang berbeda dari aktivitas itu sendiri, sema- cam kinerja pekerjaan, pembayaran, dan promosi- promosi.	Motivasi ekstrinsik dioperasionalkan menggunakan item-item yang sama dengan kegunaan persepsian di TAM (sama dengan 6 item diatas)

Kesesuaian-Pekerjaan (Job-fit) (Thomshon et al., 1991)	Bagaimana kemampuan - kemampuan dari suatu sistem meningkatkan kinerja pekerjaan individu- al	1. Penggunaan sistem tidak akan berpengaruh pada kinerja pekerjaan saya (membalikkan skor). 2. Penggunaan sistem dapat mengurangi waktu yang dibutuhkan untuk tanggung jawab pekerjaan saya yang penting. 3. Menggunakan sistem ini dapat meningkat- kan kualitas hasil kerja saya secara signifikan. 4. Menggunakan sistem dapat mening- katkan efektivitas pelaksanaan tugas pekerjaan. 5. Penggunaan dapat meningkatkan kuantitas output untuk jumlah usaha yang sama. 6. Mempertimbangkan semua tugas, Tingkatan umum yang menggunakan sistem dapat membantu pekerjaan. (skala yang berbeda digunakan untuk item ini).
Keuntungan relative (Relative Advantage) (Moore and Benba- sat, 1991)	Seberapa jauh menggunakan suatu inovasi dipersepsikan sebagai lebih baik daripada menggunakan pendahulu annya	1. Menggunakan sistem memungkinkan saya menyelesaikan tugas lebih cepat. 2. Menggunakan sistem meningkatkan kualitas pekerjaan yang saya lakukan. Menggunakan sistem mempermudah pekerjaan saya. 3. Menggunakan sistem meningkatkan keefek tifan saya pada pekerjaan. 4. Menggunakan sistem meningkatkan produktivitas saya.

Ekspektasi-ekspektasi hasil (Outcome Expectantions) (Com- peau and Higgins 1995b; Com- peau et al., 1999)	Ekspektasi-ekspektasi hasil berhubungan dengan konsekuensi dari perilaku. Berbasis pada bukti empiris, mereka dipisahkan kedalam ekspektasi kinerja dan ekspektasi-ekspektasi personal.	Untuk alasan pragmatis, empat dari item- item muatan terbesar ekspektasi-ekspektasi kinerja dan tiga dari item-item muatan terbesar dari ekspektasi-ekspektasi personal dari compeau dan higgins (1995b) dan com- peau et al. (1999) dipilih untuk dimasukkan sebagai item-item dipenelitian sebagai beri- kut : 1. Jika saya menggunakan sistem Saya akan meningkatkan efektivitas saya dalam pekerjaan. 2. Saya akan menghabiskan lebih sedikit waktu untuk pekerjaan rutin tsak. 3. Saya akan meningkatkan kualitas hasil pekerjaan saya. 4. Saya akan meningkatkan kuantitas output untuk jumlah usaha yang sama. 5. Rekan kerja saya akan menganggap saya kompeten. 6. Saya akan meningkatkan peluang saya untuk mendapatkan promosi. 7. Saya akan meningkatkan peluang saya untuk mendapatkan kenaikan gaji.

Konstruk-konstruk akar dari ekspektansi usaha *(Effort Expectancy)*

Konstruk	Definisi	Item-item
Kemudahan penggunaan *(perceived* ease of use) (davis 1989; davis et al. 1989)	Seberapa jauh seseorang percaya bahwa menggunakan sesuatu sistem akan bebas dari usaha (The degree to which a person believes that using a system would be free of effort).	1. Belajar mengoperasikan sistem akan mudah bagi saya. 2. Saya akan merasa mudah mendapat-kan sistem untuk melakukan apa yang ingin saya lakukan. 3. Interaksi saya dengan sistem akan jelas dan dapat dimengerti. 4. Saya akan menemukan sistem yang fleksibel untuk berinteraksi dengan. Akan mudah bagi saya untuk menjadi terampil dalam menggunakan sistem. 5. Saya akan menemukan sistem mudah digunakan.
Kerumitan (Complexity) (Thompson et al.1991)	Seberapa jauh suatu sistem dipersepsikan sebagai sesuatu yang relative susah untuk dipahami dan digunakan. (The degree to wich a system is perceived as a relatively difficult to understand and use)	1. Menggunakan sistem membutuhkan banyak waktu untuk tugas normal saya Bekerja dengan sistem sangat rumit, sulit untuk memahami apa yang sedang terjadi. 2. Menggunakan sistem melibatkan terlalu banyak waktu untuk melakukan operasi mekanis (misal-nya, input data).Terlalu lama untuk mempelajari cara menggunakan sistem untuk membu- atnya layak untuk dilakukan
Kemudahan penggunaan (ease of use) (Moore and Benbasat, 1991)	Seberapa jauh menggunakan suatu inovasi dipersepsikan sebagai yang sulit untuk digunakan (The degree to which using an innovation is perceived as being difficult to use)	1. Interaksi saya dengan sistem ini jelas dan dapat dimengerti. 2. Saya percaya bahwa mudah untuk membuat sistem melakukan apa yang ingin saya lakukan. 3. Secara keseluruhan, saya percaya bahwa sistem ini mudah digunakan. 4. Belajar mengoperasikan sistem itu mudah bagi saya.

Konstruk-konstruk akar dari pengaruh sosial *(Social Influence)*

Kontruk	Definisi	Item-item
Norma subyektif *(Subjective Norm)* (Ajzen 1991; Davis et al., 1989; Fishbein and Ajzen 1975; Mathieson1991; Taylor and Todd 1995a, 1995b)	Persepsi seseorang bahwa kebanyakan orang yang pent-ing baginya berfikir bahwa dia seharusnya atau tidak seharusnya melakukan per-ilaku bersangkutan.	1. Orang yang mempengaruhi perilaku saya berpikir bahwa saya harus menggunakan sistem. 2. Orang yang penting bagi saya berpikir bahwa saya harus menggunakan sistem ini.
Faktor-faktor sosial *(Social Factors)* (Thompson et al., 1991)	Internalisasi seseorang ten- tang kultur subyektif grup acuan dan kesepakatan inter-personal spesifik yang dil- akukan seseorang dengan orang-orang lain di situasi- situasi sosial spesifik.	1. Saya menggunakan sistem karena proporsi rekan kerja yang menggunakan sistem. 2. Manajemen senior dari bisnis ini telah membantu dalam penggunaan sistem. 3. Supervisor saya sangat mendukung penggunaan sistem untuk pekerjaan saya. 4. Secara umum, organisasi telah mendukung penggunaan sistem.
Gambar *Image* (Moore and Benba-sat, 1991)	Sejauh mana penggunaan suatu inovasi dipersepsikan meningkatkan imej atau status seseorang di sistem sosialnya.	1. Orang-orang di organisasi saya yang membuat sistem itu memiliki lebih banyak gengsi daripada mereka yang tidak. 2. Orang-orang di organisasi saya yang menggunakan sistem memiliki profil tinggi. 3. Memiliki sistem adalah simbol status di organisasi saya.

Konstruk-konstruk akar dari kondisi-kondisi pemfasilitasi *(Facili-tating conditions)*

Konstruk	Definisi	Item-item
Kontrol perilaku persepsian (Per-ceived Behavioral Control) (Ajzen, 1991; Taylor and Todd 1995a, 1995b).	Merefleksikan persepsi- persepsi dari batasan-batasan internal dan eksternal pada perilaku dan meliputi keyakinan sendiri, kondisi-kondisipemfasilitasi sumberdaya, dan kondisi-kondisi pemfasil-itasi teknologi.	1. Saya memiliki kendali atas menggunakan sistem saya memiliki sumber daya yang diperlukan untuk menggunakan sistem. 2. Saya memiliki pengetahuan yang diperlukan untuk menggunakan sis-tem. 3. Mengingat sumber daya, peluang, dan pengetahuan yang diperlukan untuk menggunakan sistem, akan mudah bagi saya untuk menggunakan sistem. 4. Sistem ini tidak kompatibel dengan sistem lain yang saya gunakan.
Kondisi-kondisi pemfasilitasi *(Facili-tating Conditions)* (Thompson et al., 1991).	Faktor-faktor obyektif di lingkungan yang mana pengamat-pengamat setuju membuat suatu tindakan untuk mudah dilakukan, termasuk penyediaan dukungan computer	1. Bimbingan tersedia bagi saya dalam pemilihan sistem. 2. Instruksi khusus mengenai sistem itutersedia bagi saya. Seseorang (atau kelompok) tertentu tersedia untuk bantuan dengan kesulitan sistem.

Kompabilitas *(Compatibility)* (Mooreand Benbasat, 1991)	Seberapa jauh suatu invasi dipersepsikan sebagai sesuatuyang konsisten dengan nilai- nilai yang ada, kebutuhan-kebutuhan, dan pengalaman-pengalaman dari pengadopsi-pengadopsi potensial.	4. Menggunakan sistem ini kompatibel dengan semua aspek pekerjaan saya. 5. Saya pikir menggunakan sistem ini cocok dengan cara saya suka bekerja. 6. Menggunakan sistem sesuai dengan gaya pekerjaan saya.

Lampiran 2: Angket Uji Coba Penelitian

ANGKET UJI COBA PENELITIAN

Kepada Yth.
Bapak/Ibu/Saudara/i
di Tempat

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Dengan hormat,

Perkenalkan nama saya Nur Siddiq Wahyudi, Mahasiswa Program Studi Administrasi Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jambi. Sehubungan dengan proses penyelesaian Tugas Akhir Skripsi (TAS) saya yang berjudul "Penerapan *Umified Theory Of Acceptence And Use Of Techmology* (UTAUT) Terhadap Perilaku Siswa Pada Penggunaan Media Pembelajaran Digital Kelas XI di SMA Negeri 10 Kota Jambi". Dengan rasa hormat memohon kesediaan Bapak/Ibu/Saudara/i untuk mengisi daftar pernyataan ini secara lengkap.

Tidak ada jawaban benar atau salah dalam kuesioner ini, sehingga diharapkan Bapak/Ibu/Saudara/i dapat mengisi kuesioner ini dengan sungguh-sungguh berdasarkan apa yang Anda alami. Sesuai dengan kode etik, data dan informasi yang Anda berikan akan terjaga kerahasiaannya. Jawaban yang diberikan adalah informasi bagi penulis yang hanya diperuntukkan sebagai kepentingan penelitian semata dan tidak akan disalahgunakan.

Atas kerjasama yang baik dan kesediaan Bapak/Ibu/Saudara/i meluangkan waktunya untuk mengisi kuesioner tersebut, saya ucapkan terimakasih.

Hormat Saya,

Nur Siddiq Wahyudi

A1D518085

ANGKET UJI COBA PENELITIAN
PENERAPAN *UMIFIED THEORY OF ACCEPTENCE AND USE OF TECHNOLOGY* (UTAUT) TERHADAP INISIATIF PERILAKU SISWA PADA PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL KELAS XI DI SMA NEGERI 10 KOTA JAMBI

Identitas Responden:

1. No. Responden : _____ (diisi oleh peneliti)
2. Nama Lengkap : _____
3. Umur : _____ Tahun
4. Jenis Kelamin : Pria/Wanita *)

Petunjuk Pengisian:

1. Sebelum mengisi pernyataan-pernyataan berikut, saya mohon kesedian Bapak/Ibu/Saudara/i untuk membaca terlebih dahulu petujuk pengisian ini.
2. Isilah semua pernyataan dalam angket ini dengan tanda cek list (√) pada alternatif jawaban yang tersedia sesuai dengan pendapat/persepsi atau fakta yang sebenarnya .
   Makna setiap jawaban adalah sebagai berikut :
   Skor 5 = Sangat Setuju (SS)
   Skor 4 = Setuju (S)
   Skor 3 = Kurang Setuju (KS)
   Skor 2 = Tidak Setuju (TS)
   Skor 1 = Sangat Tidak Setuju (STS)
3. Tidak ada jawaban salah atau benar dalam pengisian angket ini, oleh sebab itu usahakan agar tidak ada jawaban yang dikosongkan.
4. Angket ini bersifat tertutup, data Bapak/Ibu/Saudara/i**TERJAMIN KERAHASIANNYA**.
5. Sebelumnya peneliti mengucapakan terima kasih kepada Bapak/Ibu/Saudara/i yang bersediah meluangkan waktunya dalam mengisi angket ini.
6. Kerjasama dari Bapak/Ibu/Saudara/i sangat peneliti harapkan untuk terselengaranya penelitian ini.

EKSPEKTANSI KINERJA (X1)

NO	DAFTAR PERNYATAAN	ALTERNATIF JAWABAN				
		SS	S	KK	TP	STP
		5	4	3	2	1
Kegunaan Persepsian						
1.	Menggunakan media pembelajaran digital dalam pekerjaan saya akan memungkinkan saya menyelesaikan tugas lebih cepat.					
2.	Menggunakan media pembelajaran digital akan meningkatkan kinerja pekerjaan saya.					
3.	Menggunakan media pembelajaran digital dalam pekerjaan saya akan meningkatkan produktivitas saya.					
Motivasi Ekstrinsik						
4.	Menggunakan media pembelajaran digital akan meningkatkan efektivitas saya dalam pekerjaan.					
5.	Menggunakan media pembelajaran digital akan mempermudah pekerjaan saya.					
6.	Saya akan menemukan media pembelajaran digital yang berguna dalam pekerjaan saya.					
Kesesuaian Pekerjaan						
7.	Penggunaan media pembelajaran digital dapat mengurangi waktu yang dibutuhkan untuk tanggung jawab pekerjaan saya yang penting.					
8.	Menggunakan media pembelajaran digital dapat meningkatkan kualitas hasil kerja saya secara signifikan.					
9.	Menggunakan media pembelajaran digital dapat meningkatkan efektivitas pelaksanaan tugas pekerjaan.					
Keuntungan Relative						
10.	Menggunakan media pembelajaran digital memungkinkan saya menyelesaikan tugas lebih cepat.					
11.	Menggunakan media pembelajaran digital meningkatkan kualitas pekerjaan yang saya lakukan.					
12.	Menggunakan media pembelajaran digital mempermudah pekerjaan saya.					
13.	Menggunakan media pembelajaran digital meningkatkan keefektifan saya pada pekerjaan.					
14.	Menggunakan media pembelajaran digital meningkatkan produktivitas saya.					

EKSPEKTANSI USAHA (X2)

NO	DAFTAR PERNYATAAN	ALTERNATIF JAWABAN				
		SS	S	KS	TS	STS
		5	4	3	2	1
Kemudahan Penggunaan						
1.	Belajar mengoperasikan media pembelajaran digital akan mudah bagi saya.					
2.	Saya akan merasa mudah mendapatkan media pembelajaran digital untuk melakukan apa yang ingin saya lakukan.					
3.	Interaksi saya dengan media pembelajaran digital akan jelas dan dapat dimengerti.					
4.	Saya akan menemukan media pembelajaran digital yang fleksibel untuk berinteraksi dengan mudah bagi saya untuk menjadi terampil dalam menggunakan media pembelajaran digital.					
5.	Saya akan menemukan media pembelajaran digital yang mudah digunakan.					
6.	Interaksi saya dengan media pembelajaran digital ini jelas dan dapat dimengerti.					
7.	Saya percaya bahwa mudah untuk membuat media pembelajaran digital melakukan apa yang ingin saya lakukan.					
8.	Secara keseluruhan, saya percaya bahwa media pembelajaran digital ini mudah digunakan.					
9.	Belajar mengoperasikan media pembelajaran digital itu mudah bagi saya.					
Kerumitan						
10.	Menggunakan media pembelajaran digital membutuhkan banyak waktu untuk tugas normal saya.					
11.	Menggunakan media pembelajaran digital melibatkan terlalu banyak waktu untuk melakukan operasi mekanis. Terlalu lama untuk mempelajari cara menggunakan media pembelajaran digital untuk membuatnya layak untuk dilakukan.					

PENGARUH SOSIAL (X3)

NO	DAFTAR PERNYATAAN	ALTERNATIF JAWABAN				
		SS	S	KS	TS	STS
		5	4	3	2	1
Norma Subyektif						
1.	Orang yang mempengaruhi perilaku saya berpikir bahwa saya harus menggunakan media pembelajaran digital.					
2.	Orang yang penting bagi saya berpikir bahwa saya harus menggunakan media pembelajaran digital ini.					
Faktor-Faktor Sosial						
3.	Saya menggunakan media pembelajaran digital karena teman juga menggunakan media pembelajaran digital.					
4.	Guru-guru telah membantu dalam penggunaan media pembelajaran digital.					
5.	Orang tua saya sangat mendukung penggunaan media pembelajaran digital untuk tugas saya.					
6.	Secara umum, sekolah telah mendukung penggunaan media pembelajaran digital.					
Gambar (*Image)*						
7.	Orang-orang di sekolah saya yang membuat media pembelajaran digital itu memiliki lebih banyak gengsi daripada mereka yang tidak.					
8.	Orang-orang di sekolah saya yang menggunakan media pembelajaran digital memiliki profil tinggi.					
9.	Memiliki media pembelajaran digital adalah simbol status di sekolah saya.					

KONDISI-KONDISI PEMFASILITASI (X4)

NO	DAFTAR PERNYATAAN	ALTERNATIF JAWABAN				
		SS	S	KS	TS	STS
		5	4	3	2	1
Kontrol Perilaku Persepsian						
1.	Saya memiliki kendali menggunakan media pembelajaran digital yang saya miliki.					
2.	Saya memiliki pengetahuan yang diperlukan untuk menggunakan media pembelajaran digital.					
3.	Mengingat sumber daya, peluang, dan pengetahuan yang diperlukan untuk menggunakan media pembelajaran digital, akan mudah bagi saya untuk menggunakannya.					
4.	Media pembelajaran digital ini tidak sama dengan media pembelajaran lain yang saya gunakan.					
Kondisi-Kondisi Pemfasilitasi						
5.	Bimbingan tersedia bagi saya dalam pemilihan media pembelajaran digital.					
6.	Instruksi khusus mengenai media pembelajaran digital itutersedia bagi saya.					
Kompabilitas						
7.	Menggunakan media pembelajaran digital ini kompatibel dengan semua aspek tugas saya..					
8.	Saya pikir menggunakan media pembelajaran digital ini cocok dengan cara saya belajar.					
9.	Menggunakan media pembelajaran digital sesuai dengan gaya pekerjaan saya.					

Lampiran 2: Angket Penelitian

ANGKET PENELITIAN

Kepada Yth.
Bapak/Ibu/Saudara/i
di Tempat

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Dengan hormat,

Perkenalkan nama saya Nur Siddiq Wahyudi, Mahasiswa Program Studi Administrasi Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jambi. Sehubungan dengan proses penyelesaian Tugas Akhir Skripsi (TAS) saya yang berjudul "Penerapan *Umified Theory Of Acceptence And Use Of Techmology* (UTAUT) Terhadap Perilaku Siswa Pada Penggunaan Media Pembelajaran Digital Kelas XI di SMA Negeri 10 Kota Jambi". Dengan rasa hormat memohon kesediaan Bapak/Ibu/Saudara/i untuk mengisi daftar pernyataan ini secara lengkap.

Tidak ada jawaban benar atau salah dalam kuesioner ini, sehingga diharapkan Bapak/Ibu/Saudara/i dapat mengisi kuesioner ini dengan sungguh-sungguh berdasarkan apa yang Anda alami. Sesuai dengan kode etik, data dan informasi yang Anda berikan akan terjaga kerahasiaannya. Jawaban yang diberikan adalah informasi bagi penulis yang hanya diperuntukkan sebagai kepentingan penelitian semata dan tidak akan disalahgunakan.

Atas kerjasama yang baik dan kesediaan Bapak/Ibu/Saudara/i meluangkan waktunya untuk mengisi kuesioner tersebut, saya ucapkan terimakasih.

Hormat Saya,

Nur Siddiq Wahyudi

A1D517038

ANGKET PENELITIAN
PENERAPAN *UMIFIED THEORY OF ACCEPTENCE AND USE OF TECHNOLOGY* (UTAUT) TERHADAP INISIATIF PERILAKU SISWA PADA PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL KELAS XI DI SMA NEGERI 10 KOTA JAMBI

Identitas Responden:

1. No. Responden : _____ (diisi oleh peneliti)
2. Nama Lengkap : _____
3. Umur : _____ Tahun
4. Jenis Kelamin : Pria/Wanita *)

Petunjuk Pengisian:

1. Sebelum mengisi pernyataan-pernyataan berikut, saya mohon kesedian Bapak/Ibu/Saudara/i untuk membaca terlebih dahulu petujuk pengisian ini.
2. Isilah semua pernyataan dalam angket ini dengan tanda cek list (√) pada alternatif jawaban yang tersedia sesuai dengan pendapat/persepsi atau fakta yang sebenarnya .
   Makna setiap jawaban adalah sebagai berikut :
   Skor 5 = Sangat Setuju (SS)
   Skor 4 = Setuju (S)
   Skor 3 = Kurang Setuju (KS)
   Skor 2 = Tidak Setuju (TS)
   Skor 1 = Sangat Tidak Setuju (STS)
3. Tidak ada jawaban salah atau benar dalam pengisian angket ini, oleh sebab itu usahakan agar tidak ada jawaban yang dikosongkan.
4. Angket ini bersifat tertutup, data Bapak/Ibu/Saudara/i**TERJAMIN KERAHASIANNYA**.
5. Sebelumnya peneliti mengucapakan terima kasih kepada Bapak/Ibu/Saudara/i yang bersediah meluangkan waktunya dalam mengisi angket ini.
6. Kerjasama dari Bapak/Ibu/Saudara/i sangat peneliti harapkan untuk terselengaranya penelitian ini.

EKSPEKTANSI KINERJA (X1)

No.	DAFTAR PERNYATAAN	ALTERNATIF JAWABAN				
		SS	S	KK	TP	STP
		5	4	3	2	1
Kegunaan Persepsian						
1.	Menggunakan media pembelajaran digital dalam pekerjaan saya akan memungkinkan saya menyelesaikan tugas lebih cepat.					
2.	Menggunakan media pembelajaran digital akan meningkatkan kinerja pekerjaan saya.					
3.	Menggunakan media pembelajaran digital dalam pekerjaan saya akan meningkatkan produktivitas saya.					
Motivasi Ekstrinsik						
4.	Menggunakan media pembelajaran digital akan meningkatkan efektivitas saya dalam pekerjaan.					
5.	Menggunakan media pembelajaran digital akan mempermudah pekerjaan saya.					
6.	Saya akan menemukan media pembelajaran digital yang berguna dalam pekerjaan saya.					
Kesesuaian Pekerjaan						
7.	Penggunaan media pembelajaran digital dapat mengurangi waktu yang dibutuhkan untuk tanggung jawab pekerjaan saya yang penting.					
8.	Menggunakan media pembelajaran digital dapat meningkatkan.kualitas hasil kerja saya secara signifikan.					
9.	Menggunakan media pembelajaran digital dapat meningkatkan efektivitas pelaksanaan tugas pekerjaan.					
Keuntungan Relative						
10.	Menggunakan media pembelajaran digital memungkinkan saya menyelesaikan tugas lebih cepat.					
11.	Menggunakan media pembelajaran digital meningkatkan kualitas pekerjaan yang saya lakukan.					
12.	Menggunakan media pembelajaran digital mempermudah pekerjaan saya.					
13.	Menggunakan media pembelajaran digital meningkatkan keefektifan saya pada pekerjaan.					
14.	Menggunakan media pembelajaran digital meningkatkan produktivitas saya.					

EKSPEKTANSI USAHA (X2)

No.	DAFTAR PERNYATAAN	ALTERNATIF JAWABAN				
		SS	S	KS	TS	STS
		5	4	3	2	1
Kemudahan Penggunaan						
1.	Belajar mengoperasikan media pembelajaran digital akan mudah bagi saya.					
2.	Saya akan merasa mudah mendapatkan media pembelajaran digital untuk melakukan apa yang ingin saya lakukan.					
3.	Interaksi saya dengan media pembelajaran digital akan jelas dan dapat dimengerti.					
4.	Saya akan menemukan media pembelajaran digital yang fleksibel untuk berinteraksi dengan mudah bagi saya untuk menjadi terampil dalam menggunakan media pembelajaran digital.					
5.	Saya akan menemukan media pembelajaran digital yang mudah digunakan.					
6.	Interaksi saya dengan media pembelajaran digital ini jelas dan dapat dimengerti.					
7.	Saya percaya bahwa mudah untuk membuat media pembelajaran digital melakukan apa yang ingin saya lakukan.					
8.	Secara keseluruhan, saya percaya bahwa media pembelajaran digital ini mudah digunakan.					
9.	Belajar mengoperasikan media pembelajaran digital itu mudah bagi saya.					
Kerumitan						
10.	Menggunakan media pembelajaran digital melibatkan terlalu banyak waktu untuk melakukan operasi mekanis. Terlalu lama untuk mempelajari cara menggunakan media pembelajaran digital untuk membuatnya layak untuk dilakukan.					

PENGARUH SOSIAL (X3)

NO	DAFTAR PERNYATAAN	ALTERNATIF JAWABAN				
		SS	S	KS	TS	STS
		5	4	3	2	1
Norma Subyektif						
1.	Orang yang mempengaruhi perilaku saya berpikir bahwa saya harus menggunakan media pembelajaran digital.					
2.	Orang yang penting bagi saya berpikir bahwa saya harus menggunakan media pembelajaran digital ini.					
Faktor-Faktor Sosial						
3.	Saya menggunakan media pembelajaran digital karena teman juga menggunakan media pembelajaran digital.					
4.	Guru-guru telah membantu dalam penggunaan media pembelajaran digital.					
5.	Orang tua saya sangat mendukung penggunaan media pembelajaran digital untuk tugas saya.					
6.	Secara umum, sekolah telah mendukung penggunaan media pembelajaran digital.					
Gambar (*Image)*						
7.	Orang-orang di sekolah saya yang membuat media pembelajaran digital itu memiliki lebih banyak gengsi daripada mereka yang tidak.					
8.	Orang-orang di sekolah saya yang menggunakan media pembelajaran digital memiliki profil tinggi.					
9.	Memiliki media pembelajaran digital adalah simbol status di sekolah saya.					

KONDISI-KONDISI PEMFASILITASI (X4)

NO	DAFTAR PERNYATAAN	ALTERNATIF JAWABAN				
		SS	S	KS	TS	STS
		5	4	3	2	1
Kontrol Perilaku Persepsian						
1.	Saya memiliki kendali menggunakan media pembelajaran digital yang saya miliki.					
2.	Saya memiliki pengetahuan yang diperlukan untuk menggunakan media pembelajaran digital.					
3.	Mengingat sumber daya, peluang, dan pengetahuan yang diperlukan untuk menggunakan media pembelajaran digital, akan mudah bagi saya untuk menggunakannya.					
4.	Media pembelajaran digital ini tidak sama dengan media pembelajaran lain yang saya gunakan.					
Kondisi-Kondisi Pemfasilitasi						
5.	Bimbingan tersedia bagi saya dalam pemilihan media pembelajaran digital.					
6.	Instruksi khusus mengenai media pembelajaran digital itutersedia bagi saya.					
Kompabilitas						
7.	Menggunakan media pembelajaran digital ini kompatibel dengan semua aspek tugas saya..					
8.	Saya pikir menggunakan media pembelajaran digital ini cocok dengan cara saya belajar.					
9.	Menggunakan media pembelajaran digital sesuai dengan gaya pekerjaan saya.					

Lampiran 4: Tabulasi Angket Uji Coba

Tabulasi Angket Ekspektansi Kinerja (X1)

No Responden	Butir Item														Skor Total
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	
1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	60
2	4	4	4	5	5	4	5	5	4	4	3	5	4	5	66
3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	57
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	64
5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	67
6	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	63
7	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	2	4	4	4	60
8	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	63
9	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	53
10	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	62
11	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	55
12	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	3	4	5	4	54
13	5	4	5	4	5	5	4	4	4	2	2	4	4	4	54
14	5	4	5	5	3	4	4	5	3	2	2	4	2	4	62
15	5	4	4	4	3	4	4	4	2	2	2	4	3	4	58
16	3	3	4	4	5	4	3	4	3	2	2	4	5	3	63
17	3	3	4	4	5	4	3	4	3	2	2	4	5	3	63
18	4	5	4	4	4	5	4	4	4	5	2	4	4	4	60
19	5	4	4	5	5	5	5	4	5	4	2	4	4	4	66
20	3	3	4	4	4	5	3	4	3	3	3	4	5	3	46
21	3	3	4	4	3	4	3	4	3	2	2	4	5	3	70
22	3	3	4	4	5	4	3	4	3	2	2	4	5	3	56
23	4	4	4	4	2	2	2	4	3	3	3	4	4	3	59
24	4	3	3	4	3	4	3	3	3	3	2	4	4	4	59
25	5	5	4	4	3	3	3	3	3	3	2	4	3	4	51
26	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5	2	5	4	5	68
27	4	4	3	3	3	2	3	4	2	2	2	3	3	4	50
28	5	5	5	5	5	4	3	4	3	3	2	4	3	4	67
29	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	2	4	4	5	58
30	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	2	4	4	5	53
31	3	4	3	4	3	3	2	3	1	3	3	4	5	4	69
32	4	4	5	5	5	4	5	5	5	5	2	5	5	4	70

Tabulasi Angket Ekspektansi Usaha (X2)

No Responden	Butir Item											Skor Total
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	
1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	51
2	4	4	4	5	5	4	5	5	4	4	3	49
3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	42
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	44
5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	49
6	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	49
7	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	2	46
8	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	52
9	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	43
10	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	44
11	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	39
12	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	3	39
13	5	4	5	4	5	5	4	4	4	2	2	39
14	5	4	5	5	3	4	4	5	3	2	2	51
15	5	4	4	4	3	4	4	4	2	2	2	37
16	3	3	4	4	5	4	3	4	3	2	2	51
17	3	3	4	4	5	4	3	4	3	2	2	49
18	4	5	4	4	4	5	4	4	4	5	2	49
19	5	4	4	5	5	5	5	4	5	4	2	49
20	3	3	4	4	4	5	3	4	3	3	3	44
21	3	3	4	4	3	4	3	4	3	2	2	38
22	3	3	4	4	5	4	3	4	3	2	2	42
23	4	4	4	4	2	2	2	4	3	3	3	42
24	4	3	3	4	3	4	3	3	3	3	2	45
25	5	5	4	4	3	3	3	3	3	3	2	41
26	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5	2	44
27	4	4	3	3	3	2	3	4	2	2	2	53
28	5	5	5	5	5	4	3	4	3	3	2	46
29	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	2	47
30	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	2	48
31	3	4	3	4	3	3	2	3	1	3	3	47
32	4	4	5	5	5	4	5	5	5	5	2	48

Tabulasi Angket Pengaruh Sosial (X3)

No Responden	Butir Item									Skor Total
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	
1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	34
2	4	4	4	5	5	4	5	5	4	38
3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	34
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	34
5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	36
6	5	5	5	5	5	5	5	5	5	42
7	4	4	4	4	4	3	4	4	4	36
8	5	5	5	5	5	5	5	5	5	33
9	5	5	5	5	5	5	5	5	5	38
10	5	5	5	5	5	5	5	5	5	34
11	4	4	4	4	4	4	4	4	4	30
12	5	5	5	5	5	5	4	5	5	32
13	5	4	5	4	5	5	4	4	4	38
14	5	4	5	5	3	4	4	5	3	32
15	5	4	4	4	3	4	4	4	2	32
16	3	3	4	4	5	4	3	4	3	32
17	3	3	4	4	5	4	3	4	3	39
18	4	5	4	4	4	5	4	4	4	40
19	5	4	4	5	5	5	5	4	5	39
20	3	3	4	4	4	5	3	4	3	31
21	3	3	4	4	3	4	3	4	3	45
22	3	3	4	4	5	4	3	4	3	35
23	4	4	4	4	2	2	2	4	3	39
24	4	3	3	4	3	4	3	3	3	40
25	5	5	4	4	3	3	3	3	3	41
26	4	4	4	4	4	5	5	5	5	36
27	4	4	3	3	3	2	3	4	2	40
28	5	5	5	5	5	4	3	4	3	42
29	4	4	3	4	3	4	4	4	4	38
30	4	4	4	4	4	4	3	4	4	38
31	3	4	3	4	3	3	2	3	1	36
32	4	4	5	5	5	4	5	5	5	30

Tabulasi Angket Kondisi-Kondisi Pemfasilitasi (X4)

No Responden	Butir Item									Skor Total
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	
1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	38
2	4	4	4	5	5	4	5	5	4	40
3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	36
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	41
5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	44
6	5	5	5	5	5	5	5	5	5	41
7	4	4	4	4	4	3	4	4	4	38
8	5	5	5	5	5	5	5	5	5	43
9	5	5	5	5	5	5	5	5	5	31
10	5	5	5	5	5	5	5	5	5	40
11	4	4	4	4	4	4	4	4	4	33
12	5	5	5	5	5	5	4	5	5	33
13	5	4	5	4	5	5	4	4	4	33
14	5	4	5	5	3	4	4	5	3	33
15	5	4	4	4	3	4	4	4	2	31
16	3	3	4	4	5	4	3	4	3	37
17	3	3	4	4	5	4	3	4	3	38
18	4	5	4	4	4	5	4	4	4	38
19	5	4	4	5	5	5	5	4	5	38
20	3	3	4	4	4	5	3	4	3	32
21	3	3	4	4	3	4	3	4	3	45
22	3	3	4	4	5	4	3	4	3	39
23	4	4	4	4	2	2	2	4	3	39
24	4	3	3	4	3	4	3	3	3	41
25	5	5	4	4	3	3	3	3	3	35
26	4	4	4	4	4	5	5	5	5	36
27	4	4	3	3	3	2	3	4	2	42
28	5	5	5	5	5	4	3	4	3	45
29	4	4	3	4	3	4	4	4	4	39
30	4	4	4	4	4	4	3	4	4	45
31	3	4	3	4	3	3	2	3	1	37
32	4	4	5	5	5	4	5	5	5	35

Tabulasi Angket Perilaku Siswa (Y)

No Responden	Butir Item																						Skor Total
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	
1	5	5	3	2	4	4	5	4	2	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	4	5	101
2	4	4	2	3	4	5	5	5	3	5	5	4	4	4	4	4	4	5	5	4	4	5	98
3	4	4	2	3	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	81
4	4	4	2	3	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	5	5	88
5	4	4	2	3	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	93
6	4	5	3	2	5	5	5	5	3	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	92
7	4	4	2	3	4	4	4	4	2	4	5	5	5	4	5	5	4	4	5	5	4	5	87
8	5	5	3	2	5	5	5	5	3	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	4	4	105
9	5	5	3	2	4	5	5	5	3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	91
10	5	5	3	2	5	5	5	5	3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	88
11	5	5	3	2	5	4	4	4	2	4	4	4	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	78
12	5	5	3	2	5	5	4	4	2	4	5	4	4	4	4	4	4	5	4	5	4	4	78
13	4	5	3	2	4	5	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	78
14	4	4	2	3	3	5	5	4	2	5	5	5	5	5	4	2	4	5	5	5	4	4	102
15	5	5	3	2	2	5	5	5	3	5	5	5	5	4	5	5	4	5	5	4	5	5	75
16	5	5	3	2	2	5	5	5	3	5	5	5	5	4	4	4	5	4	4	3	4	4	96
17	3	3	2	3	2	5	5	5	3	5	5	5	5	4	4	4	5	5	4	3	5	4	96
18	5	4	2	3	4	4	4	5	3	4	4	4	4	5	4	4	5	4	5	4	4	4	94
19	4	4	2	3	4	5	5	4	2	4	5	5	4	5	4	4	3	4	4	5	5	4	92
20	3	4	2	3	3	4	4	4	2	4	4	4	4	5	5	4	4	4	5	5	5	5	75
21	4	4	2	3	2	5	5	5	3	5	4	3	5	4	4	4	5	5	4	3	5	5	110
22	4	4	2	3	2	5	5	5	3	5	5	5	5	4	4	4	5	5	4	3	4	5	88
23	5	5	3	2	3	5	5	5	3	4	4	4	5	4	5	2	5	5	5	5	4	4	85
24	4	4	2	3	3	4	5	5	3	5	5	5	5	4	5	5	5	4	4	4	4	5	94

25	5	5	3	2	3	4	5	5	3	5	5	5	5	4	5	4	5	5	4	4	5	4	79
26	5	5	3	2	5	5	4	4	2	4	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	5	88
27	5	5	3	2	4	4	5	5	3	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	4	84
28	4	4	2	3	4	5	5	5	3	5	4	4	4	4	4	4	5	4	5	4	4	5	103
29	5	4	2	3	5	5	4	4	2	5	4	4	5	4	5	4	5	5	5	5	5	4	91
30	5	5	3	2	5	5	5	5	3	4	4	4	5	5	5	5	4	4	4	4	4	5	93
31	4	5	3	2	5	5	4	4	2	4	5	5	5	5	5	4	5	4	4	4	5	4	95
32	4	4	2	3	4	4	5	4	2	4	4	3	3	3	4	4	2	3	4	5	4	5	92

Lampiran 5: Hasil Uji Validitas

Ekspektansi Kinerja (X1)

Correlations																
		X1.1	X1.2	X1.3	X1.4	X1.5	X1.6	X1.7	X1.8	X1.9	X1.10	X1.11	X1.12	X1.13	X1.14	Total
X1.1	Pearson Correlation	1	.439*	.460**	.478**	.461**	.435*	.411*	.642**	.471**	,085	,173	.415*	,234	.695**	.703**
	Sig. (2-tailed)		,012	,008	,006	,008	,013	,019	,000	,006	,646	,345	,018	,198	,000	,000
	N	32	32	32	,006	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32
X1.2	Pearson Correlation	.439*	1	.538**	.415*	.385*	.435*	,281	.711**	.608**	,271	.409*	.584**	.543**	.368*	.761**
	Sig. (2-tailed)	,012		,001	,018	,030	,013	,119	,000	,000	,133	,020	,000	,001	,038	,000
	N	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32
X1.3	Pearson Correlation	.460**	.538**	1	.507**	,309	.533**	,249	.465**	.611**	,110	,120	,264	.419*	.357*	.656**
	Sig. (2-tailed)	,008	,001		,003	,085	,002	,169	,007	,000	,547	,514	,144	,017	,045	,000
	N	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32
X1.4	Pearson Correlation	.478**	.415*	.507**	1	.705**	.580**	,106	.545**	.551**	,094	,275	,151	.419*	.546**	.712**
	Sig. (2-tailed)	,006	,018	,003		,000	,001	,565	,001	,001	,609	,128	,408	,017	,001	,000
	Sig. (2-tailed)	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32
X1.5	Pearson Correlation	.461**	.385*	,309	.705**	1	.538**	,209	.417*	.400*	-,072	.570**	,255	,288	.465**	.659**

	Sig. (2-tailed)	,008	,030	,085	,000		,001	,252	,018	,023	,696	,001	,158	,110	,007	,000
	N	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32
X1.6	Pearson Correlation	.435*	.435*	.533**	.580**	.538**	1	-,031	.423*	.531**	,198	,261	,259	.528**	.540**	.681**
	Sig. (2-tailed)	,013	,013	,002	,001	,001		,867	,016	,002	,277	,150	,152	,002	,001	,000
	N	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32
X1.7	Pearson Correlation	.411*	,281	,249	,106	,209	-,031	1	,161	.385*	,147	,265	.477**	,294	.399*	.481**
	Sig. (2-tailed)	,019	,119	,169	,565	,252	,867		,378	,030	,422	,143	,006	,102	,024	,005
	N	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32
X1.8	Pearson Correlation	.642**	.711**	.465**	.545**	.417*	.423*	,161	1	.466**	,236	.483**	.432*	,311	.492**	.743**
	Sig. (2-tailed)	,000	,000	,007	,001	,018	,016	,378		,007	,194	,005	,014	,083	,004	,000
	N	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32
X1.9	Pearson Correlation	.471**	.608**	.611**	.551**	.400*	.531**	.385*	.466**	1	,255	,239	.447*	.696**	.383*	.778**
	Sig. (2-tailed)	,006	,000	,000	,001	,023	,002	,030	,007		,158	,187	,010	,000	,031	,000
	N	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32
X1.10	Pearson Correlation	,085	,271	,110	,094	-,072	,198	,147	,236	,255	1	,327	,218	.412*	,333	.373*
	Sig. (2-tailed)	,646	,133	,547	,609	,696	,277	,422	,194	,158		,068	,230	,019	,063	,035
	N	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32
X1.11	Pearson Correlation	,173	.409*	,120	,275	.570**	,261	,265	.483**	,239	,327	1	,296	,290	,241	.536**

	Sig. (2-tailed)	,345	,020	,514	,128	,001	,150	,143	,005	,187	,068		,099	,108	,183	,002
	N	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32
X1.12	Pearson Correlation	.415*	.584**	,264	,151	,255	,259	.477**	.432*	.447*	,218	,296	1	.618**	.474**	.634**
	Sig. (2-tailed)	,018	,000	,144	,408	,158	,152	,006	,014	,010	,230	,099		,000	,006	,000
	N	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32
X1.13	Pearson Correlation	,234	.543**	.419*	.419*	,288	.528**	,294	,311	.696**	.412*	,290	.618**	1	.354*	.695**
	Sig. (2-tailed)	,198	,001	,017	,017	,110	,002	,102	,083	,000	,019	,108	,000		,047	,000
	N	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32
X1.14	Pearson Correlation	.695**	.368*	.357*	.546**	.465**	.540**	.399*	.492**	.383*	,333	,241	.474**	.354*	1	.722**
	Sig. (2-tailed)	,000	,038	,045	,001	,007	,001	,024	,004	,031	,063	,183	,006	,047		,000
	N	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32
Total	Pearson Correlation	.703**	.761**	.656**	.712**	.659**	.681**	.481**	.743**	.778**	.373*	.536**	.634**	.695**	.722**	1
	Sig. (2-tailed)	,000	,000	,000	,000	,000	,000	,005	,000	,000	,035	,002	,000	,000	,000	
	N	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32
*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).																
**. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).																

Ekspektansi Usaha (X2)

Correlations													
		X2.1	X2.2	X2.3	X2.4	X2.5	X2.6	X2.7	X2.8	X2.9	X2.10	X2.11	Total
X2.1	Pearson Correlation	1	,319	,334	.358*	,335	,305	.421*	,319	.605**	,164	,055	.652**
	Sig. (2-tailed)		,075	,061	,045	,061	,090	,016	,075	,000	,371	,765	,000
	N	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32
X2.2	Pearson Correlation	,319	1	.361*	.540**	.369*	.381*	.440*	,177	,276	,131	,223	.625**
	Sig. (2-tailed)	,075		,042	,001	,038	,032	,012	,333	,126	,476	,221	,000
	N	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32
X2.3	Pearson Correlation	,334	.361*	1	.601**	.480**	.469**	,191	,221	,239	,048	,263	.638**
	Sig. (2-tailed)	,061	,042		,000	,005	,007	,296	,223	,188	,792	,146	,000
	N	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32
X2.4	Pearson Correlation	.358*	.540**	.601**	1	.570**	.575**	.475**	.455**	,192	-,086	,281	.744**
	Sig. (2-tailed)	,045	,001	,000		,001	,001	,006	,009	,293	,638	,119	,000
	N	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32
X2.5	Pearson Correlation	,335	.369*	.480**	.570**	1	.636**	.650**	,305	,255	-,014	,224	.741**
	Sig. (2-tailed)	,061	,038	,005	,001		,000	,000	,090	,159	,940	,217	,000
	N	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32
X2.6	Pearson Correlation	,305	.381*	.469**	.575**	.636**	1	.573**	.362*	,257	-,218	,085	.669**
	Sig. (2-tailed)	,090	,032	,007	,001	,000		,001	,042	,155	,232	,643	,000
	N	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32
X2.7	Pearson Correlation	.421*	.440*	,191	.475**	.650**	.573**	1	.476**	.516**	,008	,258	.762**
	Sig. (2-tailed)	,016	,012	,296	,006	,000	,001		,006	,002	,964	,154	,000
	N	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32
X2.8	Pearson Correlation	,319	,177	,221	.455**	,305	.362*	.476**	1	.399*	-,086	-,179	.522**
	Sig. (2-tailed)	,075	,333	,223	,009	,090	,042	,006		,024	,640	,327	,002
	N	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32
X2.9	Pearson Correlation	.605**	,276	,239	,192	,255	,257	.516**	.399*	1	,054	,159	.609**

	Sig. (2-tailed)	,000	,126	,188	,293	,159	,155	,002	,024		,769	,384	,000
	N	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32
X2.10	Pearson Correlation	,164	,131	,048	-,086	-,014	-,218	,008	-,086	,054	1	.442*	,214
	Sig. (2-tailed)	,371	,476	,792	,638	,940	,232	,964	,640	,769		,011	,239
	N	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32
X2.11	Pearson Correlation	,055	,223	,263	,281	,224	,085	,258	-,179	,159	.442*	1	.415*
	Sig. (2-tailed)	,765	,221	,146	,119	,217	,643	,154	,327	,384	,011		,018
	N	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32
Total	Pearson Correlation	.652**	.625**	.638**	.744**	.741**	.669**	.762**	.522**	.609**	,214	.415*	1
	Sig. (2-tailed)	,000	,000	,000	,000	,000	,000	,000	,002	,000	,239	,018	
	N	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32
*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).													
**. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).													

Pengaruh Sosial (X3)

Correlations											
		X3.1	X3.2	X3.3	X3.4	X3.5	X3.6	X3.7	X3.8	X3.9	Total
X3.1	Pearson Correlation	1	.429*	,250	.414*	,232	,047	,128	,173	,061	.517**
	Sig. (2-tailed)		,014	,167	,019	,202	,799	,485	,344	,739	,002
	N	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32
X3.2	Pearson Correlation	.429*	1	.408*	.511**	,293	,271	.403*	,207	.386*	.717**
	Sig. (2-tailed)	,014		,020	,003	,103	,133	,022	,256	,029	,000
	N	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32
X3.3	Pearson Correlation	,250	.408*	1	,240	,185	,204	.530**	,085	.546**	.633**
	Sig. (2-tailed)	,167	,020		,185	,311	,263	,002	,643	,001	,000
	N	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32
X3.4	Pearson Correlation	.414*	.511**	,240	1	-,077	,295	,196	,148	,221	.552**
	Sig. (2-tailed)	,019	,003	,185		,677	,101	,282	,417	,224	,001
	N	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32
X3.5	Pearson Correlation	,232	,293	,185	-,077	1	,297	,184	,297	,229	.495**
	Sig. (2-tailed)	,202	,103	,311	,677		,098	,315	,099	,206	,004
	N	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32
X3.6	Pearson Correlation	,047	,271	,204	,295	,297	1	,095	.443*	,176	.513**
	Sig. (2-tailed)	,799	,133	,263	,101	,098		,606	,011	,336	,003
	N	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32
X3.7	Pearson Correlation	,128	.403*	.530**	,196	,184	,095	1	.357*	.711**	.673**
	Sig. (2-tailed)	,485	,022	,002	,282	,315	,606		,045	,000	,000
	N	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32
X3.8	Pearson Correlation	,173	,207	,085	,148	,297	.443*	.357*	1	.438*	.582**
	Sig. (2-tailed)	,344	,256	,643	,417	,099	,011	,045		,012	,000
	N	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32

X3.9	Pearson Correlation	,061	.386*	.546**	,221	,229	,176	.711**	.438*	1	.702**
	Sig. (2-tailed)	,739	,029	,001	,224	,206	,336	,000	,012		,000
	N	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32
Total	Pearson Correlation	.517**	.717**	.633**	.552**	.495**	.513**	.673**	.582**	.702**	1
	Sig. (2-tailed)	,002	,000	,000	,001	,004	,003	,000	,000	,000	
	N	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32
*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).											
**. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).											

Kondisi-Kondisi Pemfasilitasi (X4)

Correlations											
		X4.1	X4.2	X4.3	X4.4	X4.5	X4.6	X4.7	X4.8	X4.9	Total
X4.1	Pearson Correlation	1	.417*	,125	,105	,124	,199	.357*	,260	,347	.507**
	Sig. (2-tailed)		,018	,495	,569	,499	,276	,045	,151	,052	,003
	N	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32
X4.2	Pearson Correlation	.417*	1	.379*	,327	.370*	.552**	.383*	,255	,316	.676**
	Sig. (2-tailed)	,018		,032	,067	,037	,001	,030	,159	,079	,000
	N	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32
X4.3	Pearson Correlation	,125	.379*	1	,070	.566**	.489**	.389*	,183	,292	.604**
	Sig. (2-tailed)	,495	,032		,705	,001	,004	,028	,315	,105	,000
	N	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32
X4.4	Pearson Correlation	,105	,327	,070	1	.498**	.371*	,280	,302	.534**	.583**
	Sig. (2-tailed)	,569	,067	,705		,004	,037	,121	,092	,002	,000
	N	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32
X4.5	Pearson Correlation	,124	.370*	.566**	.498**	1	.565**	.464**	,219	.525**	.734**
	Sig. (2-tailed)	,499	,037	,001	,004		,001	,008	,229	,002	,000
	N	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32
X4.6	Pearson Correlation	,199	.552**	.489**	.371*	.565**	1	.472**	,342	.413*	.758**
	Sig. (2-tailed)	,276	,001	,004	,037	,001		,006	,055	,019	,000
	N	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32
X4.7	Pearson Correlation	.357*	.383*	.389*	,280	.464**	.472**	1	.535**	,346	.732**
	Sig. (2-tailed)	,045	,030	,028	,121	,008	,006		,002	,053	,000
	N	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32
X4.8	Pearson Correlation	,260	,255	,183	,302	,219	,342	.535**	1	,199	.579**
	Sig. (2-tailed)	,151	,159	,315	,092	,229	,055	,002		,276	,001
	N	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32

X4.9	Pearson Correlation	,347	,316	,292	.534**	.525**	.413*	,346	,199	1	.667**
	Sig. (2-tailed)	,052	,079	,105	,002	,002	,019	,053	,276		,000
	N	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32
Total	Pearson Correlation	.507**	.676**	.604**	.583**	.734**	.758**	.732**	.579**	.667**	1
	Sig. (2-tailed)	,003	,000	,000	,000	,000	,000	,000	,001	,000	
	N	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32
*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).											
**. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).											

Perilaku Siswa (Y)

Correlations																								
		Y.1	Y.2	Y.3	Y.4	Y.5	Y.6	Y.7	Y.8	Y.9	Y.10	Y.11	Y.12	Y.13	Y.14	Y.15	Y.16	Y.17	Y.18	Y.19	Y.20	Y.21	Y.22	Total
Y.1	Pearson Correlation	1	,319	,334	.358*	,335	,305	.421*	,319	.605**	,164	,055	1.000**	,319	,334	.358*	,335	,305	.421*	,319	.605**	,164	,055	.652**
	Sig. (2-tailed)		,075	,061	,045	,061	,090	,016	,075	,000	,371	,765	0,000	,075	,061	,045	,061	,090	,016	,075	,000	,371	,765	,000
	N	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32
Y.2	Pearson Correlation	,319	1	.361*	.540**	.369*	.381*	.440*	,177	,276	,131	,223	,319	1.000**	.361*	.540**	.369*	.381*	.440*	,177	,276	,131	,223	.625**
	Sig. (2-tailed)	,075		,042	,001	,038	,032	,012	,333	,126	,476	,221	,075	0,000	,042	,001	,038	,032	,012	,333	,126	,476	,221	,000
	N	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32
Y.3	Pearson Correlation	,334	.361*	1	.601**	.480**	.469**	,191	,221	,239	,048	,263	,334	.361*	1.000**	.601**	.480**	.469**	,191	,221	,239	,048	,263	.638**
	Sig. (2-tailed)	,061	,042		,000	,005	,007	,296	,223	,188	,792	,146	,061	,042	0,000	,000	,005	,007	,296	,223	,188	,792	,146	,000
	N	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32

Y.4	Pearson Correlation	.358*	.540**	.601**	1	.570**	.575**	.475**	.455**	,192	-,086	,281	.358*	.540**	.601**	1.000**	.570**	.575**	.475**	.455**	,192	-,086	,281	.744**
	Sig. (2-tailed)	,045	,001	,000		,001	,001	,006	,009	,293	,638	,119	,045	,001	,000	0,000	,001	,001	,006	,009	,293	,638	,119	,000
	N	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32
Y.5	Pearson Correlation	,335	.369*	.480**	.570**	1	.636**	.650**	,305	,255	-,014	,224	,335	.369*	.480**	.570**	1.000**	.636**	.650**	,305	,255	-,014	,224	.741**
	Sig. (2-tailed)	,061	,038	,005	,001		,000	,000	,090	,159	,940	,217	,061	,038	,005	,001	0,000	,000	,000	,090	,159	,940	,217	,000
	N	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32
Y.6	Pearson Correlation	,305	.381*	.469**	.575**	.636**	1	.573**	.362*	,257	-,218	,085	,305	.381*	.469**	.575**	.636**	1.000**	.573**	.362*	,257	-,218	,085	.669**
	Sig. (2-tailed)	,090	,032	,007	,001	,000		,001	,042	,155	,232	,643	,090	,032	,007	,001	,000	0,000	,001	,042	,155	,232	,643	,000
	N	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32
Y.7	Pearson Correlation	.421*	.440*	,191	.475**	.650**	.573**	1	.476**	.516**	,008	,258	.421*	.440*	,191	.475**	.650**	.573**	1.000**	.476**	.516**	,008	,258	.762**
	Sig. (2-tailed)	,016	,012	,296	,006	,000	,001		,006	,002	,964	,154	,016	,012	,296	,006	,000	,001	0,000	,006	,002	,964	,154	,000

	N	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32
Y.8	Pearson Correlation	,319	,177	,221	.455**	,305	.362*	.476**	1	.399*	-,086	-,179	,319	,177	,221	.455**	,305	.362*	.476**	1.000**	.399*	-,086	-,179	.522**
	Sig. (2-tailed)	,075	,333	,223	,009	,090	,042	,006		,024	,640	,327	,075	,333	,223	,009	,090	,042	,006	0,000	,024	,640	,327	,002
	N	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32
Y.9	Pearson Correlation	.605**	,276	,239	,192	,255	,257	.516**	.399*	1	,054	,159	.605**	,276	,239	,192	,255	,257	.516**	.399*	1.000**	,054	,159	.609**
	Sig. (2-tailed)	,000	,126	,188	,293	,159	,155	,002	,024		,769	,384	,000	,126	,188	,293	,159	,155	,002	,024	0,000	,769	,384	,000
	N	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32
Y.10	Pearson Correlation	,164	,131	,048	-,086	-,014	-,218	,008	-,086	,054	1	.442*	,164	,131	,048	-,086	-,014	-,218	,008	-,086	,054	1.000**	.442*	,214
	Sig. (2-tailed)	,371	,476	,792	,638	,940	,232	,964	,640	,769		,011	,371	,476	,792	,638	,940	,232	,964	,640	,769	0,000	,011	,239
	N	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32
Y.11	Pearson Correlation	,055	,223	,263	,281	,224	,085	,258	-,179	,159	.442*	1	,055	,223	,263	,281	,224	,085	,258	-,179	,159	.442*	1.000**	.415*
	Sig. (2-	,765	,221	,146	,119	,217	,643	,154	,327	,384	,011		,765	,221	,146	,119	,217	,643	,154	,327	,384	,011	0,000	,018

	tailed)																							
	N	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32
Y.12	Pearson Correlation	1.000**	,319	,334	.358*	,335	,305	.421*	,319	.605**	,164	,055	1	,319	,334	.358*	,335	,305	.421*	,319	.605**	,164	,055	.652**
	Sig. (2-tailed)	-	,075	,061	,045	,061	,090	,016	,075	,000	,371	,765		,075	,061	,045	,061	,090	,016	,075	,000	,371	,765	,000
	N	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32
Y.13	Pearson Correlation	,319	1.000**	.361*	.540**	.369*	.381*	.440*	,177	,276	,131	,223	,319	1	.361*	.540**	.369*	.381*	.440*	,177	,276	,131	,223	.625**
	Sig. (2-tailed)	,075	0,000	,042	,001	,038	,032	,012	,333	,126	,476	,221	,075		,042	,001	,038	,032	,012	,333	,126	,476	,221	,000
	N	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32
Y.14	Pearson Correlation	,334	.361*	1.000**	.601**	.480**	.469**	,191	,221	,239	,048	,263	,334	.361*	1	.601**	.480**	.469**	,191	,221	,239	,048	,263	.638**
	Sig. (2-tailed)	,061	,042	0,000	,000	,005	,007	,296	,223	,188	,792	,146	,061	,042		,000	,005	,007	,296	,223	,188	,792	,146	,000
	N	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32
Y.15	Pearson Correlation	.358*	.540**	.601**	1.000**	.570**	.575**	.475**	.455**	,192	-,086	,281	.358*	.540**	.601**	1	.570**	.575**	.475**	.455**	,192	-,086	,281	.744**

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

*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

	Sig. (2-tailed)	,045	,001	,000	0,000	,001	,001	,006	,009	,293	,638	,119	,045	,001	,000		,001	,001	,006	,009	,293	,638	,119	,000
	N	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32
Y. 16	Pearson Correlation	,335	.369*	.480**	.570**	1.000**	.636**	.650**	,305	,255	-,014	,224	,335	.369*	.480**	.570**	1	.636**	.650**	,305	,255	-,014	,224	.741**
	Sig. (2-tailed)	,061	,038	,005	,001	0,000	,000	,000	,090	,159	,940	,217	,061	,038	,005	,001		,000	,000	,090	,159	,940	,217	,000
	N	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32
Y. 17	Pearson Correlation	,305	.381*	.469**	.575**	.636**	1.000**	.573**	.362*	,257	-,218	,085	,305	.381*	.469**	.575**	.636**	1	.573**	.362*	,257	-,218	,085	.669**
	Sig. (2-tailed)	,090	,032	,007	,001	,000	0,000	,001	,042	,155	,232	,643	,090	,032	,007	,001	,000		,001	,042	,155	,232	,643	,000
	N	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32
Y. 18	Pearson Correlation	.421*	.440*	,191	.475**	.650**	.573**	1.000**	.476**	.516**	,008	,258	.421*	.440*	,191	.475**	.650**	.573**	1	.476**	.516**	,008	,258	.762**
	Sig. (2-tailed)	,016	,012	,296	,006	,000	,001	0,000	,006	,002	,964	,154	,016	,012	,296	,006	,000	,001		,006	,002	,964	,154	,000
	N	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32
Y. 19	Pearson	,319	,177	,221	.455**	,305	.362*	.476**	1.000**	.399*	-,086	-,179	,319	,177	,221	.455**	,305	.362*	.476**	1	.399*	-,086	-,179	.522**

	Correlation																							
	Sig. (2-tailed)	,075	,333	,223	,009	,090	,042	,006	0,000	,024	,640	,327	,075	,333	,223	,009	,090	,042	,006		,024	,640	,327	,002
	N	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32
Y.20	Pearson Correlation	.605**	,276	,239	,192	,255	,257	.516**	.399*	1.000**	,054	,159	.605**	,276	,239	,192	,255	,257	.516**	.399*	1	,054	,159	.609**
	Sig. (2-tailed)	,000	,126	,188	,293	,159	,155	,002	,024	0,000	,769	,384	,000	,126	,188	,293	,159	,155	,002	,024		,769	,384	,000
	N	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32
Y.21	Pearson Correlation	,164	,131	,048	-,086	-,014	-,218	,008	-,086	,054	1.000**	.442*	,164	,131	,048	-,086	-,014	-,218	,008	-,086	,054	1	.442*	,214
	Sig. (2-tailed)	,371	,476	,792	,638	,940	,232	,964	,640	,769	0,000	,011	,371	,476	,792	,638	,940	,232	,964	,640	,769		,011	,239
	N	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32
Y.22	Pearson Correlation	,055	,223	,263	,281	,224	,085	,258	-,179	,159	.442*	1.000**	,055	,223	,263	,281	,224	,085	,258	-,179	,159	.442*	1	.415*
	Sig. (2-tailed)	,765	,221	,146	,119	,217	,643	,154	,327	,384	,011	0,000	,765	,221	,146	,119	,217	,643	,154	,327	,384	,011		,018
	N	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32

Total	Pearson Correlation	.652**	.625**	.638**	.744**	.741**	.669**	.762**	.522**	.609**	,214	.415*	.652**	.625**	.638**	.744**	.741**	.669**	.762**	.522**	.609**	,214	.415*	1
	Sig. (2-tailed)	,000	,000	,000	,000	,000	,000	,000	,002	,000	,239	,018	,000	,000	,000	,000	,000	,000	,000	,002	,000	,239	,018	
	N	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32

*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

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

Lampiran 6 : Hasil Uji Reliabilitas

Ekspektansi Kinerja (X1)

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
,896	14

Ekspektansi Usaha (X2)

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
,823	11

Pengaruh Sosial (X3)

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
,771	9

Faktor-Faktor Pemfasilitasi (X4)

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
,825	9

Perilaku Siswa (Y)

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
,916	22

Lampiran 7 : Hasil Uji Statistik Deskriptif

Kategori Ekspektansi Kinerja

Interval	Kategori/Kriteria
1 - 11,2	Sangat Rendah
11,3 – 22,5	Rendah
22,6 – 33,8	Cukup
33,9 – 45,1	Tinggi
45,2 – 56,4	Sangat Tinggi

Deskriptif Statistik Variabel Ekspektansi Kinerja

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Ekspektansi Kinerja	110	46	70	60.14	5.922
Valid N (listwise)	110				

Kategori Ekspektansi Usaha

Interval	Kategori/Kriteria
1 – 8	Sangat Rendah
9 – 16	Rendah
17 – 24	Cukup
25 – 32	Tinggi
33 – 40	Sangat Tinggi

Deskriptif Statistik Variabel Ekspektansi Usaha

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Ekspektansi Usaha	110	33	50	41.37	4.500
Valid N (listwise)	110				

Kategori Pengaruh Sosial

Interval	Kategori/Kriteria
1 - 7,2	Sangat Rendah
7,3 – 14,4	Rendah
14,5 – 21,6	Cukup
21,7 – 28,8	Tinggi
28,9 – 36	Sangat Tinggi

Deskriptif Statistik Variabel Pengaruh Sosial

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pengaruh Sosial	110	30	45	36.22	3.735
Valid N (listwise)	110				

Kategori Kondisi-Kondisi Pemfasilitasi

Interval	Kategori/Kriteria
1 - 7,2	Sangat Rendah
7,3 – 14,4	Rendah
14,5 – 21,6	Cukup
21,7 – 28,8	Tinggi
28,9 – 36	Sangat Tinggi

Deskriptif Statistik Variabel Kondisi-Kondisi Pemfasilitasi

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Kondisi-Kondisi Pemfasilitasi	110	31	45	37.71	3.901
Valid N (listwise)	110				

Kategori Perilaku Siswa

Interval	Kategori/Kriteria
1 – 16	Sangat Rendah
17 – 32	Rendah
33 – 48	Cukup
49 – 64	Tinggi
55 – 80	Sangat Tinggi

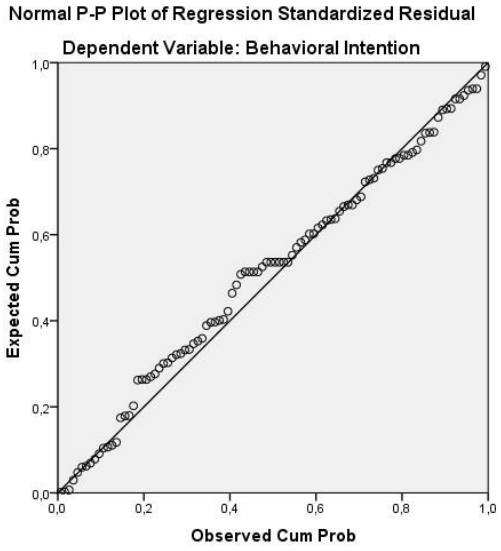
Deskriptif Statistik Variabel Perilaku Siswa

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Perilaku Siswa	110	67	100	82.08	8.215
Valid N (listwise)	110				

Lampiran 8 : Hasil Uji Prasyarat

Uji Normalitas



One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
		Unstandardized Residual
N		50
Normal Parameters[a,b]	Mean	,0000000
	Std. Deviation	3,87129148
Most Extreme Differences	Absolute	,135
	Positive	,091
	Negative	-,135
Test Statistic		,135
Asymp. Sig. (2-tailed)		,230[c]
a. Test distribution is Normal.		
b. Calculated from data.		
c. Lilliefors Significance Correction.		

Lampiran 9 : Hasil Uji Hipotesis

Pengaruh ekspektansi kinerja, ekspektansi usaha, pengaruh social serta kondisi pemfasilitasi terhadap perilaku siswa

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	Change Statistics				
					R Square Change	F Change	df1	df2	Sig. F Change
1	,654[a]	,428	,404	,49678	,428	17,782	4	95	,000

Pengaruh ekspektansi kinerja, ekspektansi usaha, pengaruh social serta kondisi pemfasilitasi terhadap perilaku siswa (Uji-F)

ANOVA[a]

Model		Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	17,554	4	4,389	17,782	,000[b]
	Residual	23,446	95	,247		
	Total	41,000	99			

a. Dependent Variable: Behavioral Intention

b. Predictors: (Constant), Kondisi Pemfasilitasi, Pengaruh Sosial, Ekspektansi Usaha, Ekspektansi Kinerja

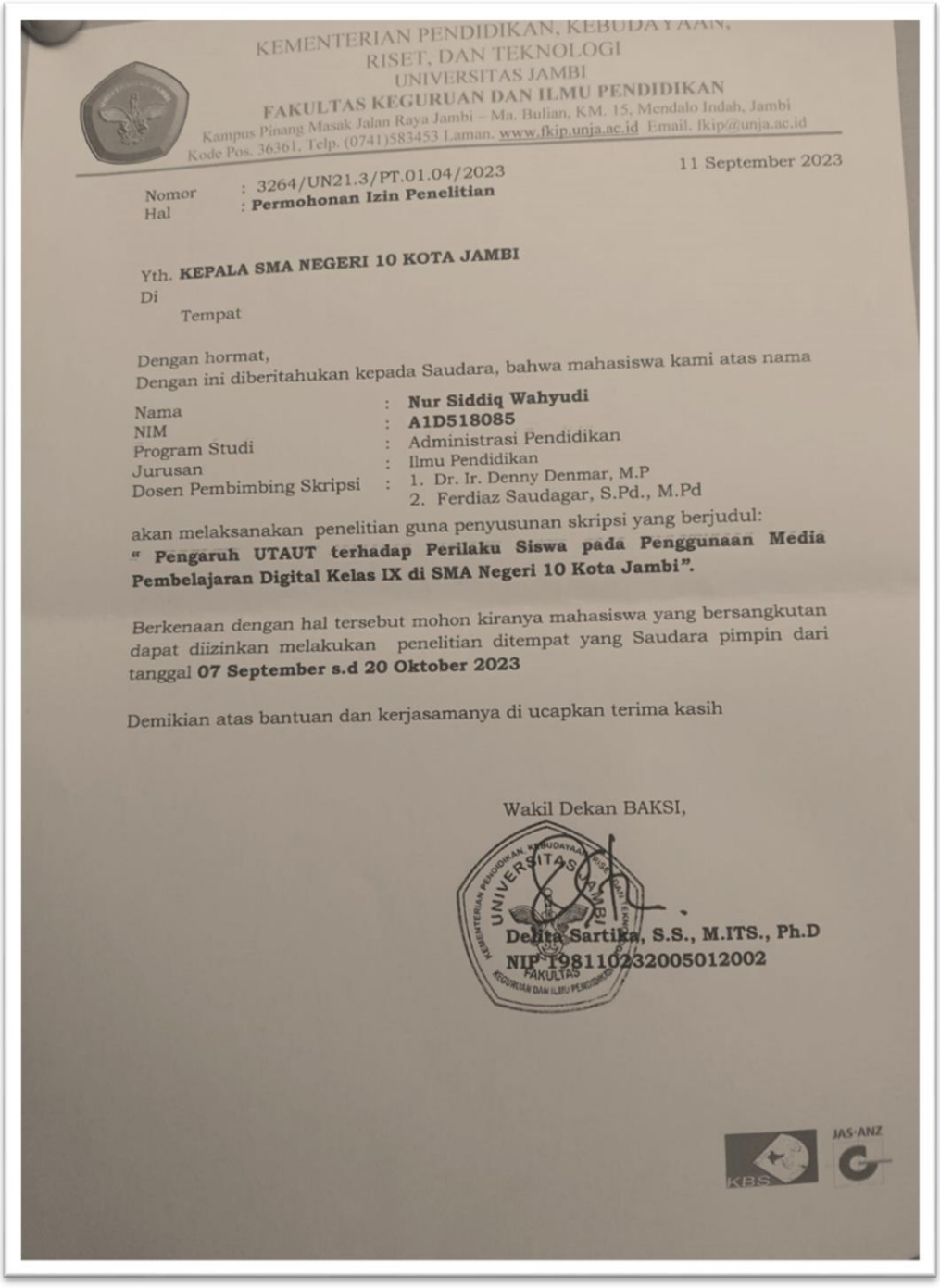
Pengaruh Ekspektansi Kinerja, Ekspektansi Usaha, Pengaruh Social Serta Kondisi Pemfasilitasi Terhadap Perilaku Siswa (Uji-T)

Coefficients[a]

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	-,158	,503		-,314	,755
	Ekspektansi Kinerja	,263	,124	,217	2,123	,036
	Ekspektansi Usaha	,334	,119	,273	2,802	,006
	Pengaruh Sosial	,172	,079	,192	2,177	,032
	Kondisi Pemfasilitasi	,259	,125	,201	2,071	,041

a. Dependent Variable: Niat Perilaku Siswa

Lampiran 10: Surat Keterangan Izin Penelitian



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS JAMBI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Kampus Pinang Masak Jalan Raya Jambi – Ma. Bulian, KM. 15, Mendalo Indah, Jambi
Kode Pos. 36361, Telp. (0741)583453 Laman. www.fkip.unja.ac.id Email. fkip@unja.ac.id

Nomor : 3264/UN21.3/PT.01.04/2023 — 11 September 2023
Hal : **Permohonan Izin Penelitian**

Yth. **KEPALA SMA NEGERI 10 KOTA JAMBI**
Di
Tempat

Dengan hormat,
Dengan ini diberitahukan kepada Saudara, bahwa mahasiswa kami atas nama

Nama	:	**Nur Siddiq Wahyudi**
NIM	:	**A1D518085**
Program Studi	:	Administrasi Pendidikan
Jurusan	:	Ilmu Pendidikan
Dosen Pembimbing Skripsi	:	1. Dr. Ir. Denny Denmar, M.P 2. Ferdiaz Saudagar, S.Pd., M.Pd

akan melaksanakan penelitian guna penyusunan skripsi yang berjudul:
" Pengaruh UTAUT terhadap Perilaku Siswa pada Penggunaan Media Pembelajaran Digital Kelas IX di SMA Negeri 10 Kota Jambi".

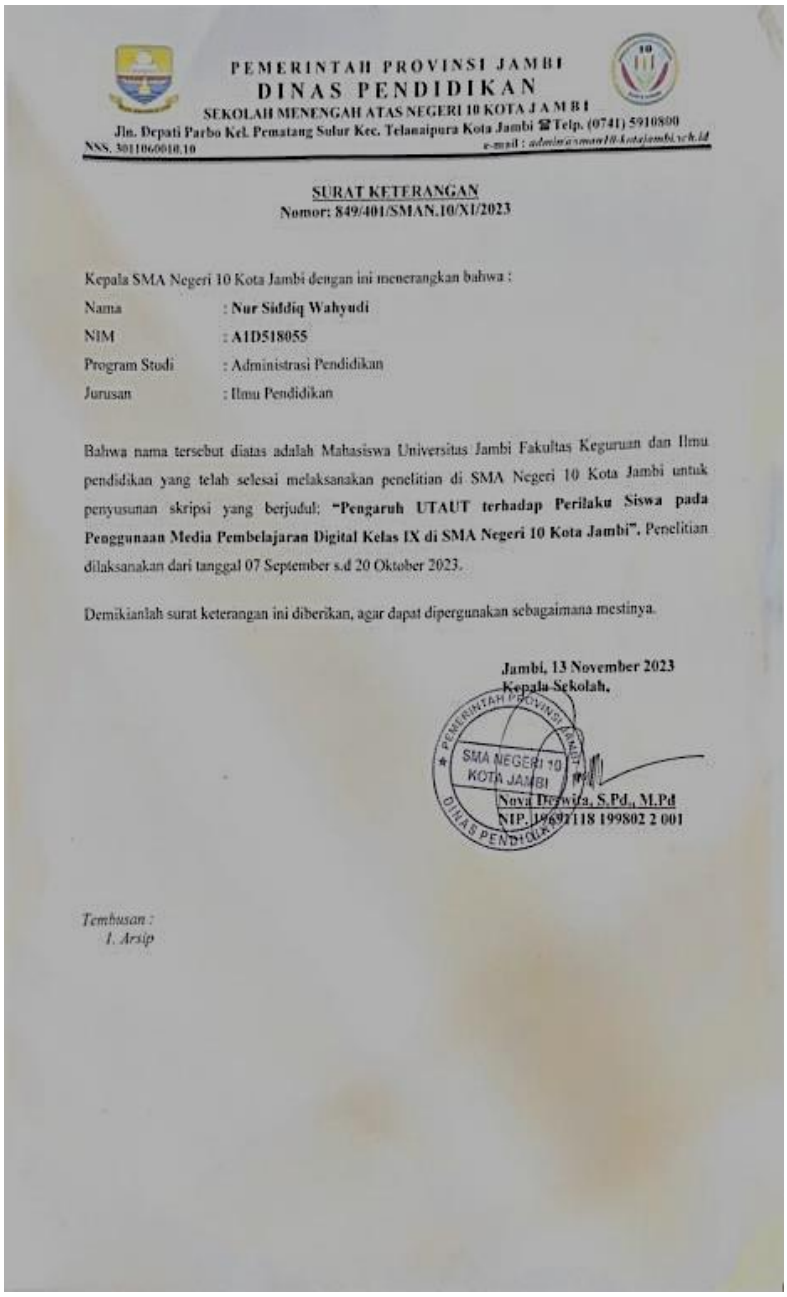
Berkenaan dengan hal tersebut mohon kiranya mahasiswa yang bersangkutan dapat diizinkan melakukan penelitian ditempat yang Saudara pimpin dari tanggal **07 September s.d 20 Oktober 2023**

Demikian atas bantuan dan kerjasamanya di ucapkan terima kasih

Wakil Dekan BAKSI,

Delita Sartika, S.S., M.ITS., Ph.D
NIP. 198110232005012002

Lampiran 11: Surat Keterangan Selesai Penelitian



PEMERINTAH PROVINSI JAMBI
DINAS PENDIDIKAN
SEKOLAH MENENGAH ATAS NEGERI 10 KOTA JAMBI
Jln. Depati Parbo Kel. Pematang Sulur Kec. Telanaipura Kota Jambi ☎ Telp. (0741) 5910800
NSS. 301106001010 e-mail : admin@sman10-kotajambi.sch.id

SURAT KETERANGAN
Nomor: 849/401/SMAN.10/XI/2023

Kepala SMA Negeri 10 Kota Jambi dengan ini menerangkan bahwa :

Nama	: **Nur Siddiq Wahyudi**
NIM	: **A1D518055**
Program Studi	: Administrasi Pendidikan
Jurusan	: Ilmu Pendidikan

Bahwa nama tersebut diatas adalah Mahasiswa Universitas Jambi Fakultas Keguruan dan Ilmu pendidikan yang telah selesai melaksanakan penelitian di SMA Negeri 10 Kota Jambi untuk penyusunan skripsi yang berjudul: **"Pengaruh UTAUT terhadap Perilaku Siswa pada Penggunaan Media Pembelajaran Digital Kelas IX di SMA Negeri 10 Kota Jambi"**. Penelitian dilaksanakan dari tanggal 07 September s.d 20 Oktober 2023.

Demikianlah surat keterangan ini diberikan, agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Jambi, 13 November 2023
Kepala Sekolah,

PEMERINTAH PROVINSI JAMBI
SMA NEGERI 10 KOTA JAMBI
DINAS PENDIDIKAN

Nova Derwita, S.Pd., M.Pd
NIP. 19692118 199802 2 001

Tembusan :
1. Arsip