

ANALISA MINAT SISWA MI MUHAMMADIYAH SUMILIR TERHADAP GAME ONLINE MENGGUNAKAN TAM

Fanny Fatma Wati^{*1}, Ratna Kurnia Sari², Recha Abriana Anggraini³

^{1,2}Prodi Sistem Informasi Akuntansi, Universitas Bina Sarana Informatika

³Prodi Sistem Informasi, Universitas Bina Sarana Informatika

Email: ¹fanny.ffw@bsi.ac.id, ²ratna.rus@bsi.ac.id, ³recha.rcb@bsi.ac.id

Abstrak

Teknologi informasi dan komunikasi ini banyak sekali memiliki peranan dan dampaknya dalam berbagai bidang, terutama gadget. Meningkatnya penggunaan gadget atau alat-alat yang dapat dengan mudah terkoneksi internet ini, mengalami peningkatan dari waktu ke waktu. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui minat siswa terhadap game online menggunakan Technology Acceptance Model. Metode penelitian yang digunakan yaitu Technology Acceptance Model dengan 3 variabel = Perceived Usefulness, Perceived Ease Of Use dan Attitude Toward Using. Populasi pada penelitian ini adalah siswa MI Muhammadiyah Sumilir, dengan sampel seluruh siswa kelas 5 dan 6. Berdasarkan hasil penelitian dan pengujian hipotesis menggunakan SPSS 25, analisis data dengan menggunakan Independent Sample T-Test untuk uji pihak kanan pada angket dengan $\alpha = 0,05$. Pada pengujian Uji F diperoleh fhitung sebesar 12.599, kemudian pada uji Independent Sample T-Test diperoleh nilai Sig. sebesar 0,000 karena $0,000 < 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak. Dari hasil dua pengujian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan Technology Accepted Model dapat mempengaruhi Minat Siswa MI Muhammadiyah Sumilir Terhadap Game Online.

Kata kunci: *Minat, Game Online, Technology Acceptance Model*

Abstract

Information and communication technology has a lot of roles and impacts in various fields, especially gadgets. The increasing use of gadgets or tools that can be easily connected to the internet has increased from time to time. This research was conducted to determine students' interest in online games using the Technology Acceptance Model. The research method used is the Technology Acceptance Model with 3 variables = Perceived Usefulness, Perceived Ease Of Use and Attitude Toward Using. The population in this study were students of MI Muhammadiyah Sumilir, with a sample of all students in grades 5 and 6. Based on the results of the research and hypothesis testing using SPSS 25, data analysis used the Independent Sample T-Test to test the right side of the questionnaire with $\alpha = 0.05$. In the F test, the fcount was obtained for 12,599, then in the Independent Sample T-Test the Sig value was obtained. of 0.000 because $0.000 < 0.05$, so it can be concluded that H_0 is rejected. From the results of the two tests that have been carried out, it can be concluded that using the Technology Accepted Model can affect the Interest of MI Muhammadiyah Sumilir Students in Online Games.

Keywords: *Interest, Online Game, Technology Acceptance Model*

1. PENDAHULUAN

Teknologi informasi pada saat ini telah mengalami perkembangan yang sangat pesat, dari perusahaan besar, menengah, instansi dan lembaga ikut menggunakan teknologi informasi sebagai pendukung segala aktivitas dan untuk membantu dalam mengembangkan usaha mereka. Teknologi informasi dan komunikasi ini banyak sekali memiliki peranan dan dampaknya dalam berbagai bidang, terutama gadget. Meningkatnya penggunaan gadget atau alat-alat yang dapat dengan mudah terkoneksi internet ini, mengalami peningkatan dari waktu ke waktu. Saat ini kurang lebih 45 juta menggunakan internet, dimana sembilan juta diantaranya menggunakan ponsel untuk mengakses internet (Hidayat & Junianto, 2017). Dengan adanya internet semakin memberi kemudahan manusia dalam melakukan berbagai hal, tidak

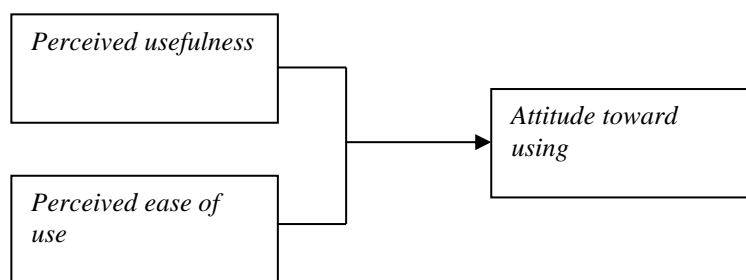
terkecuali dalam dunia game online. Game online muncul di Indonesia pada tahun 2001 yang pertama kali diperkenalkan oleh Nexian Online dalam bentuk game online yang masih sangat sederhana dan mudah (Prasetio, Ramdhani, Anshory, Rismayadi, & Mubarak, 2018)

Game online sendiri merupakan Game online adalah sebuah game atau permainan yang dimainkan secara online via internet, bisa menggunakan PC (personal computer) atau konsol game biasa seperti PS2 X-Box dan sejenisnya (Latubessy & Ahsin, 2016). Game online tidak hanya menjamur di kota-kota besar tetapi juga telah merambah di pelosok pedesaan, hal ini terlihat dari banyaknya jumlah game center yang muncul dengan pelanggan yang sering kali lebih banyak daripada pengunjung warung internet (Fauziah, 2013). Technology Acceptance Model (TAM) merupakan suatu model penerimaan sistem teknologi informasi yang dapat digunakan untuk mengukur sikap manusia sebagai pengguna terhadap sistem teknologi informasi yang baru, dalam hal ini ialah e-faktur (Hidayat & Junianto, 2017). Penggunaan Technology Acceptance Model (TAM) dalam penelitian ini terkait dengan penerimaan penggunaan teknologi yang sudah dilakukan oleh beberapa peneliti di negara yang berbeda dan penerapan teknologi yang berbeda pula untuk menguji keakuratan TAM (Akram, Animah, & Basuki, 2017). Di TAM terdapat dua indikator, yaitu: Persepsi kegunaan (Perceived usefulness) dan Persepsi kemudahan penggunaan (Perceived Ease of Use) (Prasetio et al., 2018).

Penelitian sebelumnya dilakukan dengan menggunakan metode statistik kualitatif. Hasil analisa statistik didapatkan nilai persentase minat siswa terhadap permainan Tee Ball pada siswa kelas V Se-Gugus V Kecamatan Ponorogo Kabupaten Ponorogo yang tergolong minat sangat tinggi sejumlah 99 siswa dengan persentase 57,23% sedangkan yang tergolong minat tinggi sejumlah 74 siswa dengan persentase 42,77% dan yang tergolong minat sedang, rendah dan sangat rendah tidak ada (Hardiansyah & Hartati, 2017). Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis terhadap Minat Siswa MI Muhammadiyah Sumilir Terhadap Game Online Menggunakan Technology Acceptance Model .

2. METODE PENELITIAN

Kerangka pemikiran dalam penelitian ini sebagai berikut:



Gambar 1. Kerangka Pemikiran

- H1. Analisa persepsi manfaat (perceived usefulness) terhadap sikap pengguna (attitude toward using) dari minat siswa MI Muhammadiyah Sumilir terhadap game online.
- H2. Analisa persepsi pengguna penggunaan (perceived ease of use) terhadap sikap pengguna (attitude toward using) dari minat siswa MI Muhammadiyah Sumilir terhadap game online.
- H3. Persepsi manfaat (perceived usefulness) dan persepsi pengguna penggunaan (perceived ease of use) terhadap sikap pengguna (attitude toward using) dari minat siswa MI Muhammadiyah Sumilir terhadap game online.

2.1. Pengumpulan Sampel dan Data

Metode pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini dengan metode survai, yaitu menggunakan kuisioner yang di sebar kepada siswa-siswi di MI Muhammadiyah Sumilir dan melakukan tanya-jawab dengan pihak-pihak yang terkait yaitu dengan mewawancarai siswa, guru, kepala sekolah dan menanyakan langsung bagaimana minat siswa MI Muhammadiyah Sumilir terhadap game online.

Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini yaitu dengan menggunakan pendekatan non probability sampling dengan teknik purposive sampling merupakan metode pengambilan sampel yang ditentukan melalui kriteria-kriteria tertentu oleh peneliti (Sari & Priyadi, 2016) Dalam penelitian ini syarat untuk menjadi sampel adalah siswa-siswi MI Muhammadiyah Sumilir yang bermain game online. Jumlah responden yang mengisi kuesioner sebanyak 55 siswa.

2.2. Pengembangan Pengukuran

Metode pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini menggunakan kuesioner. Kuesioner di bagi menjadi 3 variabel yang merupakan modifikasi dari penelitian sebelumnya, yaitu Perceived usefulness (X1) terhadap Attitude Toward Using (Y), perceived Ease of Use (X2) terhadap Attitude Toward Using (Y) serta Perceived usefulness (X1) dan Attitude Toward Using (Y) terhadap Attitude Toward Using (Y). Sedangkan metode pengukurannya dengan metode angket menggunakan skala likert. Untuk skala pengukuran kuesioner, pertanyaan dibuat dengan mengadopsi skala Likert 4 point, yaitu 1 = Sangat Setuju; 2 = Setuju, 3 = Cukup Setuju dan 4 = Sangat Tidak Setuju. Teknik analisis data menggunakan teknik analisis deskriptif dengan uji regresi linier berganda, uji t, uji F, uji Rsquare dan uji koefisien determinasi yang dilakukan dengan menggunakan program SPSS.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Data Demografi

Data Demografi responden pada penelitian ini, di klasifikasikan berdasarkan :

1. Jenis Kelamin

Tabel 1. Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

Jenis Kelamin	Frekuensi	Presentasi (%)
Laki-Laki	28	56%
Perempuan	22	44%
Jumlah	50	100%

Sumber: Data Responden

Berdasarkan tabel 1. dapat dilihat bahwa dari total 50 orang responden, kelompok berjenis kelamin laki-laki sebanyak 28 orang (56%) dan responden yang berjenis kelamin perempuan sebanyak 22 orang (44%). Berdasarkan data diatas dapat diketahui bahwa minat siswa terhadap *game online* lebih banyak digunakan oleh responden yang berjenis kelamin laki-laki.

2. Tingkat Kelas

Tabel 2. Karakteristik Responden Berdasarkan Kelas

Kelas	Frekuensi	Presentasi (%)
Kelas V	23	46%
Kelas VI	27	54%
Jumlah	50	100%

Sumber: Data Responden

Berdasarkan tabel 2. dapat dilihat bahwa dari total 50 orang responden, kelompok responden dengan tingkat kelas V sebanyak 23 orang (46%) dan responden dengan tingkat kelas VI sebanyak 27 orang (54%). Berdasarkan data diatas dapat diketahui bahwa minat siswa terhadap *game online* lebih banyak digunakan oleh responden kelas VI.

3.2. Uji Validitas

Uji validitas digunakan untuk mengukur valid atau tidaknya suatu kuesioner. Pengujian validitas dilakukan dengan melihat tabel *correlation* hasil dari pengolahan data dengan SPSS 25. Pengujian validitas dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 3. Hasil Uji Validitas

Variabel	Indikator	Sig.	Analisis Data	Kesimpulan
Perceived Usefulness	X1.1	0,003	Nilai Sig. < 0,05	Valid
	X1.2	0,009	Nilai Sig. < 0,05	Valid
	X1.3	0,008	Nilai Sig. < 0,05	Valid

	X1.4	0,019	Nilai Sig. < 0,05	Valid
	X1.5	0,003	Nilai Sig. < 0,05	Valid
	X1.6	0,028	Nilai Sig. < 0,05	Valid
	X1.7	0,040	Nilai Sig. < 0,05	Valid
	X1.8	0,005	Nilai Sig. < 0,05	Valid
	X1.9	0,022	Nilai Sig. < 0,05	Valid
	X1.10	0,008	Nilai Sig. < 0,05	Valid
	X2.1	0,000	Nilai Sig. < 0,05	Valid
	X2.2	0,003	Nilai Sig. < 0,05	Valid
	X2.3	0,038	Nilai Sig. < 0,05	Valid
	X2.4	0,000	Nilai Sig. < 0,05	Valid
	X2.5	0,013	Nilai Sig. < 0,05	Valid
	X2.6	0,018	Nilai Sig. < 0,05	Valid
	X2.7	0,038	Nilai Sig. < 0,05	Valid
	X2.8	0,000	Nilai Sig. < 0,05	Valid
Perceived Ease Of Use	X2.9	0,003	Nilai Sig. < 0,05	Valid
	X2.10	0,000	Nilai Sig. < 0,05	Valid
	X2.11	0,003	Nilai Sig. < 0,05	Valid
	X2.12	0,013	Nilai Sig. < 0,05	Valid
	X2.13	0,002	Nilai Sig. < 0,05	Valid
	X2.14	0,000	Nilai Sig. < 0,05	Valid
	X2.15	0,000	Nilai Sig. < 0,05	Valid
	X2.16	0,003	Nilai Sig. < 0,05	Valid
	X2.17	0,017	Nilai Sig. < 0,05	Valid
	X2.18	0,002	Nilai Sig. < 0,05	Valid
	X2.19	0,020	Nilai Sig. < 0,05	Valid
	Y.1	0,001	Nilai Sig. < 0,05	Valid
	Y.2	0,004	Nilai Sig. < 0,05	Valid
	Y.3	0,006	Nilai Sig. < 0,05	Valid
	Y.4	0,011	Nilai Sig. < 0,05	Valid
Attitude Toward Using	Y.5	0,003	Nilai Sig. < 0,05	Valid
	Y.6	0,033	Nilai Sig. < 0,05	Valid
	Y.7	0,027	Nilai Sig. < 0,05	Valid
	Y.8	0,034	Nilai Sig. < 0,05	Valid
	Y.9	0,024	Nilai Sig. < 0,05	Valid
	Y.10	0,002	Nilai Sig. < 0,05	Valid
	Y.11	0,007	Nilai Sig. < 0,05	Valid

Sumber: Data diolah penulis dengan IBM SPSS versi 25

Berdasarkan tabel 3. dengan tingkat signifikan 0,05 dapat disimpulkan bahwa semua pertanyaan dalam kuesioner adalah valid artinya kuesioner atau angket dapat digunakan.

3.3. Uji Realibilitas

Pengujian reliabilitas dilakukan dengan melihat nilai *Cronbach Alpha* pada tabel *Reliability Statistic* yang sudah diolah menggunakan SPSS 25. Pengujian reliabilitas dapat dilihat pada tabel 4.

Tabel 4. Hasil Uji Realibilitas

Variabel	<i>Cronbach Alpha</i>	Standar <i>Alpha</i>	Keterangan
<i>Perceived Usefulness</i>	0.747	0.70	Reliabel
<i>Perceived Ease Of Use</i>	0.758	0.70	Reliabel
<i>Attitude Toward Using</i>	0.751	0.70	Reliabel

Berdasarkan tabel 4. diatas dinyatakan bahwa nilai *Cronbach Alpha* > 0.60 dan dapat disimpulkan semua variabel atau konstruk dalam penelitian adalah reliabel.

3.4. Hasil Uji Regresi Linear Berganda

Analisis regresi Linear Berganda digunakan untuk mengathuai aakah varibael independen X1, X2 secara bersama-sama berpengaruh secara signifikan terhadap Variabel Dependen Y.

1. Dependent Variable: *Attitude Toward Using*

Tabel 5. Hasil Analisis Regresi Liner Berganda Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	Collinearity Statistics	
	B	Std. Error	Beta			Tolerance	VIF
(Constant)	6.637	6.659		.997	.324		
1 <i>Perceived Usefulness</i>	.628	.201	0.430	3.122	.003	.732	1.365
<i>Perceived Ease Of Use</i>	.166	.095	0.240	1.741	.088	.732	1.365

Dari Tabel diatas dihasilkan bahwa:

- Koefisien *perceived Usefulness* yang secara langsung mempengaruhi *Attitude Toward Using* sebesar 0.430 = 0.430 atau 43%.
- Koefisien *Perceived Ease Of Use* yang secara langsung mempengaruhi *Attitude Toward Using* sebesar 0.240 = 0.240 atau 24%.

Tabel Koefisien 6 Model Summary^b

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	Durbin-Watson
1	.590 ^a	.348	.321	4.972	2.312

Berdasarkan tabel 6. Analisis yang digunakan untuk mengetahui seberapa kontribusi variabel X1 dan x mempengaruhi variabel Y secara simultan. Koefisien yang terdapat pada persamaan diatas dapat diketahui bahwa besarnya R square sebesar 0.348 atau 34.8%. mempunyai arti bahwa pengaruh *Perceived Usefulness* (X1) dan *Perceived Ease Of Use* (X2) secara simultan (bersama-sama) terhadap *Attitude Toward Using* (Y) adalah sebesar 34,8% dan sisanya adalah pengaruh yang diberikan oleh variabel lain diluar penelitian ini.

3.5. Hasil Uji Hipotesis

1. Hasil Uji F

Uji f bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh simultan yang diberikan variabel bebas (X) terhadap Variabel Terikat (Y).

Perumusan Hipotesis 3 sebagai berikut:

H₀: Tidak terdapat pengaruh signifikan antara *Perceived Usefulness* dan *Perceived Ease Of Use* terhadap *Attitude Toward Using*

H₁: Terdapat pengaruh signifikan antara *Perceived Usefulness* dan *Perceived Ease Of Use* terhadap *Attitude Toward Using*

Tabel 7. Distribusi Nilai Tabel f

Df	1	2	3	4
46	4.05	3.20	2.81	2.57
47	4.05	3.20	2.80	2.57
48	4.04	3.19	2.80	2.57
49	4.04	3.19	2.79	2.56
50	4.03	3.18	2.79	2.56

Hasil uji f pada penelitian ini dapat dilihat dari tabel dibawah ini :

Tabel 8. Pengujian F Simultan ANOVA^a

Model	Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
1 Regression	620.824	2	310.412	12.559	.000 ^b
Residual	1161.676	47	24.717		
Total	1782.500	49			

Sumber: Data diolah penulis dengan IBM SPSS versi 25

Pengujian berdasarkan tabel 8 diketahui nilai signifikan untuk pengaruh X_1 dan X_2 secara simultan terhadap Y adalah sebesar $0,00 < 0,05$ dan nilai F hitung $12,599 > f$ tabel $3,20$ sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, sehingga hipotesis berbunyi terdapat pengaruh signifikan antara variabel *Perceived Usefulness* (X_1) dan *Perceived Ease Of Use* (X_2) terhadap *Attitude Toward Using* (Y) secara simultan (bersama-sama).

2. Hasil Uji t

Uji t bertujuan untuk mengetahui adanya pengaruh Variabel bebas (X) terhadap Variabel terikat (Y):

Tabel 9. Distribusi Nilai Tabel t

df	t 0,10	t 0,05	t 0,025	t 0,01	t 0,005
45	1.301	1.679	2.014	2.412	1.690
46	1.300	1.679	2.013	2.410	2.687
47	1.300	1.678	2.012	2.408	2.685
48	1.299	1.677	2.011	2.407	2.682
49	1.299	1.677	2.010	2.405	2.680
50	1.299	1.676	2.009	2.403	2.678

a. Pengujian hipotesis pengaruh *Perceived Usefulness* terhadap *Attitude Toward*

Pada pengujian ini akan diuji pengaruh *Perceived Usefulness* terhadap *Attitude Toward Using* dan *Perceived Ease Of Use* terhadap *Attitude Toward Using* secara parsial. Nilai tabel diperoleh dari tabel tingkat kepercayaan $\alpha = 0.05$ (5%) dengan hipotesis sebagai berikut:

H_0 : Tidak terdapat pengaruh signifikan antara *Perceived Usefulness* terhadap *Attitude Toward Using*

H_a : Terdapat pengaruh signifikan antara *Perceived Usefulness* terhadap *Attitude Toward Using*.

Tabel 10. Hasil uji signifikan parsial (uji t) *Perceived Usefulness* Terhadap *Attitude Toward Using* Coefficients

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	Collinearity Statistics	
	B	Std. Error	Beta			Tolerance	VIF
(Constant)	6.637	6.659		.997	.324		
1 <i>Perceived Usefulness</i>	.628	.201	.430	3.122	.003	.732	1.365
<i>Perceived Ease Of Use</i>	.166	.095	.240	1.741	.088	.732	1.365

Berdasarkan tabel 7. tersebut diketahui nilai signifikan untuk pengaruh *Perceived Usefulness* terhadap *Attitude Toward Using* adalah sebesar $0.003 < 0,05$ dan terlihat nilai hitung sebesar $3.122 > t$ tabel 1.678 . maka H_0 ditolak dan H_a diterima sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 diterima yang bearti terdapat pengaruh X_1 terhadap Y .

b. Pengujian Hipotesis Pengaruh *Perceived Ease Of Use* Terhadap *Attitude Toward Using*

Berdasarkan tabel 10 tersebut diketahui nilai signifikan untuk pengaruh *Perceived Ease Of Use* terhadap *Attitude Toward Using* adalah sebesar $0.088 < 0,05$ dan terlihat nilai hitung sebesar $1.741 > t$ tabel 1.678 . maka H_0 ditolak dan H_a diterima sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 diterima yang bearti terdapat pengaruh X_1 terhadap Y .

H_0 : Tidak terdapat pengaruh signifikan antara *Perceived Ease Of Use* terhadap *Attitude Toward Using*

H_a : Terdapat pengaruh signifikan antara *Perceived Ease Of Use* terhadap *Attitude Toward Using*

3.6. Pembahasan

Setelah nilai dari model secara keseluruhan diketahui dan hubungan kausalitas seperti yang dihipotesiskan sudah diuji, maka dilakukan pembahasan dari hasil penelitian sebagai berikut:

1. Analisis Pengaruh *Perceived Usefulness* terhadap *Attitude Toward Using*

Tabel 11. Pengaruh *Perceived Usefulness* terhadap *Attitude Toward Using* Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	Collinearity Statistics	
	B	Std. Error	Beta			Tolerance	VIF
(Constant)	6.637	6.659		.997	.324		
1 <i>Perceived Usefulness</i>	.628	.201	.430	3.122	.003	.732	1.365
<i>Perceived Ease Of Use</i>	.166	.095	.240	1.741	.088	.732	1.365

Sumber: Data diolah penulis dengan IBM SPSS versi 25

Berdasarkan Tabel 11 diketahui bahwa persepsi kemanfaatan (*Perceived Usefulness*) berpengaruh signifikan positif terhadap sikap pengguna (*Attitude Toward Using*) dengan tingkat hubungan 0.430 = 43%. Dan setelah pengujian hipotesis dinyatakan signifikan sehingga kesimpulannya adalah semakin baik persepsi kemanfaatan (*Perceived Usefulness*) maka dapat meningkatkan penggunaan (*Attitude Toward Using*).

2. Analisis Pengaruh *Perceived Ease Of Use* terhadap *Attitude Toward Using*

Berdasarkan Tabel 11 diketahui bahwa persepsi penggunaan (*Perceived Ease Of Use*) berpengaruh signifikan positif terhadap sikap pengguna (*Attitude Toward Using*) dengan tingkat hubungan 0.240 atau 2,4%. Dan setelah pengujian hipotesis dinyatakan signifikan sehingga kesimpulannya adalah semakin baik persepsi penggunaan (*Perceived Ease Of Use*) maka dapat meningkatkan penggunaan (*Attitude Toward Using*).

3. Analisis *Perceived Usefulness* dan Pengaruh *Perceived Ease Of Use* terhadap *Attitude Toward Using*

Tabel 12. Pengaruh X_1 dan X_2 terhadap Y

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	Durbin-Watson
1	.590 ^a	.348	.321	4.972	2.312

Sumber: Data diolah penulis dengan IBM SPSS versi 25

Berdasarkan tabel 12 diketahui bahwa persepsi kemanfaatan (*Perceived Usefulness*), persepsi penggunaan (*Perceived Ease Of Use*) berpengaruh signifikan positif terhadap sikap pengguna (*Attitude Toward Using*) dengan tingkat hubungan $R^2square = 0.348 = 34.8\%$. Dan setelah pengujian hipotesis dinyatakan signifikan sehingga kesimpulannya adalah semakin baik persepsi kemanfaatan (*Perceived Usefulness*), persepsi penggunaan (*Perceived Ease Of Use*) maka dapat meningkatkan penggunaan (*Attitude Toward Using*).

3.7. Hasil Analisa

Berdasarkan perhitungan SPSS diketahui bahwa persepsi kemanfaatan (*Perceived Usefulness*) berpengaruh signifikan positif terhadap sikap pengguna (*Attitude Toward Using*) dengan tingkat hubungan 0.430 = 43% Dan setelah pengujian hipotesis dinyatakan signifikan sehingga kesimpulannya adalah semakin baik persepsi kemanfaatan (*Perceived Usefulness*) maka dapat meningkatkan penggunaan (*Attitude Toward Using*). Persepsi penggunaan (*Perceived Ease Of Use*) berpengaruh signifikan positif terhadap sikap pengguna (*Attitude Toward Using*) dengan tingkat hubungan 0.240 atau 2,4%. Dan setelah pengujian hipotesis dinyatakan signifikan sehingga kesimpulannya adalah semakin baik persepsi penggunaan (*Perceived Ease Of Use*) maka dapat meningkatkan penggunaan (*Attitude Toward Using*). Persepsi kemanfaatan (*Perceived Usefulness*), persepsi penggunaan (*Perceived Ease Of Use*) berpengaruh signifikan positif terhadap sikap pengguna (*Attitude Toward Using*) dengan tingkat hubungan $R^2square = 0.348 = 34.8\%$. Dan setelah pengujian hipotesis dinyatakan signifikan sehingga kesimpulannya adalah semakin baik persepsi kemanfaatan (*Perceived Usefulness*), persepsi penggunaan (*Perceived Ease Of Use*) maka dapat meningkatkan penggunaan (*Attitude Toward Using*).

4. KESIMPULAN

Hasil pengujian atas model yang diajukan menunjukkan hasil yang baik. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan pada siswa MI Muhammadiyah Sumilir mengenai pengujian Minat Siswa MI Muhammadiyah Sumilir Terhadap Game Online, maka dapat diambil kesimpulan bahwa Semakin baik persepsi kemanfaatan (Perceived Usefulness) maka dapat meningkatkan penggunaan (Attitude Toward Using). Semakin baik persepsi penggunaan (Perceived Ease Of Use) maka dapat meningkatkan penggunaan (Attitude Toward Using). Semakin baik persepsi kemanfaatan (Perceived Usefulness), persepsi penggunaan (Perceived Ease Of Use) maka dapat meningkatkan penggunaan (Attitude Toward Using). Dari kesimpulan tersebut dapat diinterpretasikan bahwa Technology Acceptance Model berpengaruh terhadap minat siswa MI Muhammadiyah Sumilir terhadap game online.

REFERENSI

- Akram, Animah, & Basuki, P. (2017). Pengaruh Kualitas Sistem Informasi, Kualitas Informasi, Kepuasan Pengguna, Dan Kompetensi Sumber Daya Manusia Terhadap Penggunaan Sistem Erp (Enterprise Resource Planning) Berbasis Tam (Technology Acceptance Model). *Jurnal Magister Manajemen*, 6(1), 1–16. Retrieved from <http://jmm.unram.ac.id/index.php/jurnal/article/viewFile/235/209>
- Fauziah, E. R. (2017). Pengaruh Game Online Terhadap Perubahan Perilaku Anak Smp Negeri 1 Samboja. *E-Journal Ilmu Komunikasi*, 1(3), 1–16. Retrieved from [https://www.ejournal.ilkom.fisip-unmul.ac.id/site/wp-content/uploads/2013/07/ejournal_eka_RF_\(07-01-13-03-45-59\).pdf](https://www.ejournal.ilkom.fisip-unmul.ac.id/site/wp-content/uploads/2013/07/ejournal_eka_RF_(07-01-13-03-45-59).pdf)
- Gerhana, Y. A., Irfan, M., & Slamet, C. (2017). Implementasi Technology Acceptance Model Untuk Mengukur Penerimaan Guru Terhadap Inovasi Pembelajaran (Studi Kasus Model Pembelajaran Cbr Di Smk). *Jurnal Teknik Informatika*, X(2), 1–18. Retrieved from https://scholar.google.co.id/scholar?hl=id&as_sdt=0%2C5&q=4.%09Gerhana%2C+Yana+Aditia.%2C+Irfan%2C+M.%2C+%26+Slamet%2C+C.+%282017%29.+Implementasi+Technology+Acceptance+Model+Untuk+Mengukur+Penerimaan+Guru+Terhadap+Inovasi+%28Studi+Kasus+Model+Pembelajaran+Cbr+Di+Smk%29%2C+&btnG=
- Hamrul, H., Soedijono, B., & Ambarowati, A. (2018). Mengukur Kesuksesan Penerapan Sistem Informasi Akademik (Studi Kasus Penerapan Sistem Informasi Stmik Dipanegara Makassar). *Seminar Nasional Informatika 2013, 2013(semnasIF)*, 140–146. Retrieved from <http://jurnal.upnyk.ac.id/index.php/semnasif/article/viewFile/852/746>
- Hardiansyah, F. F., & Hartati, S. C. Y. (2017). Analisa Minat Siswa Terhadap Permainan Tee Ball Pada Siswa Kelas V SD Segugus V Kecamatan Ponorogo Kabupaten Ponorogo. *Jurnal Pendidikan Jasmani*, 5, 425–429. Retrieved from <http://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-jasmani/article/viewFile/19604/17921>
- Hidayat, A. R., & Junianto, E. (2017). Pengaruh Gadget Terhadap Prestasi Siswa SMK Yayasan Islam Tasikmalaya Dengan Metode TAM. *Jurnal Informatika*, 4(2), 163–173. Retrieved from <http://ejournal.bsi.ac.id/ejournal/index.php/ji/article/view/2096>
- Latubessy, A., & Ahsin, M. N. (2017). Hubungan Antara Adiksi Game Terhadap Keaktifan Pembelajaran Anak Usia 9-11 Tahun. *Simetris: Jurnal Teknik Mesin, Elektro Dan Ilmu Komputer*, 7(2), 687. <https://doi.org/10.24176/simet.v7i2.782>
- Nasution, L. M. (2017). Statistik Deskriptif. *Jurnal Hikmah*, 14(1), 49–55.
- Prasetyo, R. T., Ramdhani, Y., Anshory, I. F., Rismayadi, A. A., & Mubarak, A. (2018). Analisis Penerimaan Microsoft Office dengan Pendekatan Technology Acceptance Model pada Warga Desa Karyamukti Kecamatan Cililin. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(3), 494–502. Retrieved from <https://ejournal.bsi.ac.id/ejournal/index.php/abdimas/article/view/4142>
- Rahman, A., & Dewantara, R. Y. (2017). Pengaruh Kemudahan Penggunaan dan Kemanfaatan Teknologi Informasi Terhadap Minat Menggunakan Situs Jual Beli Online. *Jurnal Admonistrasi Bisnis*, 52(1), 1–7. Retrieved from <http://administrasibisnis.studentjournal.ub.ac.id/index.php/jab/article/viewFile/2149/2541>
- Santosa, S. (2018). *Panduan Lengkap SPSS Versi 23*. Jakarta.
- Sari, R. A. I., & Priyadi, M. P. (2019). Pengaruh Leverage , Profitabilitas , Size , Dan Growth Opportunity Terhadap Nilai Perusahaan. *Jurnal Ilmu Dan Riset Manajemen*, 5(10), 2–17. Retrieved from <https://ejournal.stiesia.ac.id/jirm/article/viewFile/2640/2357>
- Susilo, M. A., & Susanto, A. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Audio Video Sistem Rem Sepeda Motor Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Smk Puspa Jati Buluspesantren Kebumen. *Auto Tech: Jurnal Pendidikan Teknik Otomotif Universitas Muhammadiyah Purworejo*,

-
- 12(02), 108. Retrieved from
<http://ejournal.umpwr.ac.id/index.php/autotext/article/viewFile/4880/4484>
- Wiguna, W., & Riana, D. (2019). Pengaruh Adopsi ASTRA Dealer Management System menggunakan Technology Acceptance Model Terhadap Kinerja Layanan Purna Jual Kendaraan Daihatsu. *Simposium Nasional Ilmu Pengetahuan Dan Teknologi (SIMNASIPTEK)*, 5(1), 16–24. Retrieved from <http://seminar.bsi.ac.id/simnasiptek/index.php/simnasiptek-2014/article/view/23>
- Yuliyani, Budiman, A., & Dewi, M. S. (2019). Generasi Y dan Adopsi Terhadap Internet Banking pada Nasabah di Indonesia Menggunakan Kerangka Technology Acceptance Model (TAM). *Jurnal Wawasan Manajemen*, 4(3), 231–245. Retrieved from <http://jwm.ulm.ac.id/id/index.php/jwm/article/view/97>