

Pengaruh Gadget Terhadap Prestasi Siswa SMK Yayasan Islam Tasikmalaya Dengan Metode TAM

Arif Rifan Hidayat¹, Erfian Junianto²

¹Universitas BSI
e-mail: arif.rifan.hidayat@gmail.com

²Universitas BSI
e-mail: erfian.ejn@bsi.ac.id

Abstrak

Gadget merupakan suatu barang dengan berbagai aplikasi yang dapat menyajikan berbagai media berita, jejaring sosial, hobi, bahkan hiburan. Prestasi belajar adalah hasil atau taraf kemampuan yang telah dicapai siswa setelah mengikuti proses belajar mengajar dalam waktu tertentu, baik berupa perubahan tingkah laku, keterampilan, dan pengetahuan. Kemudian akan diukur dan dinilai dalam angka atau pernyataan. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh gadget terhadap prestasi siswa di SMK Yayasan Islam Tasikmalaya. Metode penelitian yang digunakan yaitu dengan metode *Technology Acceptance Model (TAM)* dengan 3 konstruk, yaitu persepsi pengguna terhadap manfaat (*perceived usefulness*), persepsi pengguna terhadap penggunaan (*perceived ease of use*) dan persepsi sikap terhadap penggunaan (*attitude toward using*). Populasi penelitian ini adalah Siswa kelas X dan XI SMK Yayasan Islam Tasikmalaya sebanyak 100 orang. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuesioner. Berdasarkan hasil penelitian dan pengujian hipotesis didapatkan hasil pengujian *t*-hitung adalah 1,157. Persamaan hipotesis menyatakan bahwa nilai signifikasinya sebesar $0,319 > \alpha 0,05$ lebih besar dari *t*-tabel. Dengan demikian dikatakan bahwa H_0 diterima dan H_a ditolak, sehingga hipotesis berbunyi terdapat pengaruh yang signifikan antara variabel *perceived usefulness (X1)*, dan *perceived ease of use (X2)* terhadap *Attitude Toward Using (Y)* secara simultan. Pengaruh *Perceived Usefulness (X1)* dan *Perceived Ease Of Use (X2)* secara bersama-sama terhadap *Attitude Toward Using (Y)* adalah sebesar 2,3%, dan sisanya sebesar 97,7% merupakan pengaruh yang diberikan oleh variabel lain diluar model atau penelitian ini.

Kata Kunci: TAM, Gadget, Prestasi.

Abstract

*Gadgets are an item with various applications that can present various news media, social networking, hobbies, even entertainment. Learning achievement is the result or level of ability that has been achieved by students after following the teaching and learning process within a certain time, either in the form of behavior change, skill, and knowledge. It will then be measured and assessed in numbers or statements. The purpose of this study to determine the effect of gadgets on student achievement at SMK Yayasan Islam Tasikmalaya. The research method used is Technology Acceptance Model (TAM) with 3 constructs, namely perceived usefulness, perceived ease of use and attitude toward using. The population of this study are students of class X and XI SMK Yayasan Islam Tasikmalaya as many as 100 people. The instrument used in this study is a questionnaire. Based on the results of research and hypothesis testing obtained test results *t*-hitung is 1.157. The hypothesis equation states that the significance value of $0.319 > \alpha 0.05$ is greater than *t*-table. Thus it is said that H_0 is accepted and H_a is rejected, so the hypothesis reads that there is a significant influence between perceived usefulness (X1) variable, and perceived ease of use (X2) on Attitude Toward Using (Y) simultaneously. The influence of Perceived Usefulness (X1) and Perceived Ease Of Use (X2) simultaneously to Attitude Toward Using (Y) is 2,3%, and the rest of 97,7% is influence given by other variable outside model or on this research.*

Keywords: TAM, Gadgets, Student Achievement.

1. Pendahuluan

Pendidikan dan pelatihan merupakan salah satu aspek penting yang harus diperhatikan dalam perolehan suatu instansi/organisasi, jika ingin bertahan dalam persaingan bisnis dewasa ini. Banyak instansi yang mengalami kegagalan dalam mencapai tujuan yang diharapkan, disebabkan para karyawan tidak mampu lagi bekerja secara efektif (berhasil guna) dan efisien (berdaya guna). Pada hakekatnya, program pendidikan dan pelatihan diberikan sebagai tambahan bagi upaya memelihara dan mengembangkan kemampuan serta kesiapan karyawan dalam melaksanakan segala bentuk tugas maupun tantangan kerja yang dihadapinya. Untuk itu, suatu organisasi atau instansi sebaiknya melakukan evaluasi secara kontinyu terhadap kebutuhan diselenggarakannya program pendidikan atau pelatihan tertentu bagi karyawan dalam lingkungan kerjanya (Turere, 2013).

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. Padahal pada tahun 2001, jumlah pengguna internet di Indonesia hanya setengah juta penduduk. Jumlah ini semakin bertambah karena semakin mudah di dapat serta terjangkau harga dari ponsel cerdas (Manumpil, 2015).

Handphone atau *gadget* bukan lagi sekadar alat untuk berkomunikasi, namun juga sebagai gaya hidup, penampilan, dan tren. Handphone pada awalnya hanya digunakan oleh orang-orang yang memang benar-benar membutuhkannya, seperti para pekerja kantor, pebisnis, pejabat atau guru. Namun, sekarang Handphone tidak hanya digunakan oleh orang-orang penting saja tetapi juga anak-anak usia sekolah. Penggunaan Handphone dalam dunia pendidikan merupakan sebuah permasalahan yang perlu dikaji secara mendalam karena dalam pikiran seperti Handphone hanya berguna untuk menyampaikan *Short Message Service* (SMS), mendengarkan musik, menonton tayangan audiovisual, dan game (Nikmah, 2013).

Technology Acceptance Model (TAM) merupakan metode yang digunakan untuk memahami sikap pengguna terhadap

teknologi yang digunakan. TAM dibuat khusus untuk pemodelan adopsi pengguna sistem informasi. TAM menganggap bahwa dua keyakinan variabel perilaku utama dalam mengadopsi sistem informasi, yaitu persepsi pengguna terhadap manfaat (*perceived usefulness*) dan persepsi pengguna terhadap penggunaan (*perceived ease of use*) (Srinadi, 2015).

Penelitian sebelumnya yang dilakukan yaitu penelitian bersifat survey analitik dengan pendekatan *Crosssectional*, sampel diambil dengan teknik sampling *purposive* dan uji statistik menggunakan *Chi-Square test*. Untuk mengetahui hubungan pengguna *gadget* dengan tingkat prestasi belajar siswa di SMA Negeri 9 Manado (Manumpil dkk., 2015).

Penelitian ini menggunakan 3 (tiga) konstruk yaitu persepsi pengguna terhadap manfaat (*perceived usefulness*) persepsi pengguna terhadap penggunaan (*perceived ease of use*) dan Sikap pengguna (*Attitude Toward Using*).

Technology Acceptance Model (TAM) merupakan metode yang digunakan untuk memahami sikap pengguna terhadap teknologi yang digunakan. TAM dibuat khusus untuk pemodelan adopsi pengguna sistem informasi. TAM menganggap bahwa dua keyakinan variabel perilaku utama dalam mengadopsi sistem informasi, yaitu persepsi pengguna terhadap manfaat (*perceived usefulness*) dan persepsi pengguna terhadap penggunaan (*perceived ease of use*) (Srinadi, 2015).

Konsep TAM dikembangkan oleh Davis (1989), menawarkan sebuah teori sebagai landasan untuk mempelajari dan memahami perilaku pemakai dalam menerima dan menggunakan sistem informasi (Handayani, 2007). Model ini memiliki tujuan untuk menjelaskan faktor-faktor kunci dari perilaku pengguna teknologi informasi terhadap penerimaan pengadopsian teknologi informasi tersebut (Ferda dkk, 2011). Perluasan konsep TAM diharapkan akan membantu memprediksi sikap dan penerimaan seseorang terhadap teknologi dan dapat memberikan informasi mendasar yang diperlukan mengenai faktor-faktor yang menjadi pendorong sikap individu tersebut (Rose, 2006; Lee, 2010).

a. Persepsi Kemanfaatan Pengguna (*Perceived Usefulness*)

Persepsi terhadap kemanfaatan didefinisikan sebagai suatu ukuran dimana penggunaan suatu teknologi dipercaya akan

mendatangkan manfaat bagi orang yang menggunakannya. Davis (1989) mendefinisikan kemanfaatan (*usefulness*) sebagai suatu tingkatan dimana seseorang percaya bahwa penggunaan suatu subyek tertentu akan dapat meningkatkan prestasi kerja orang tersebut. Berdasarkan definisi tersebut dapat diartikan bahwa kemanfaatan dari penggunaan komputer dapat meningkatkan kerja, prestasi kerja orang yang menggunakannya.

b. Persepsi Kemudahan Penggunaan (*Perceived Ease of Use*)

Davis (1989) mendefinisikan kemudahan penggunaan (*ease of use*) sebagai suatu tingkatan dimana seseorang percaya bahwa komputer dapat dengan mudah dipahami. Menurut Adam dkk (1992) menyatakan bahwa intensitas penggunaan dan interaksi pengguna (*user*) dengan sistem juga dapat menunjukkan kemudahan penggunaan. Sistem yang lebih sering digunakan menunjukkan bahwa sistem tersebut lebih dikenal, lebih mudah dioperasikan dan lebih mudah digunakan oleh penggunanya. Berdasarkan definisi diatas dapat disimpulkan bahwa kemudahan penggunaan akan mengurangi usaha (baik waktu dan tenaga) seseorang didalam mempelajari komputer. Perbandingan kemudahan tersebut memberikan indikasi bahwa orang yang menggunakan TI bekerja lebih mudah dibandingkan dengan orang yang bekerja tanpa menggunakan TI (secara manual). Pengguna TI mempercayai bahwa TI yang lebih fleksibel, mudah dipahami dan mudah pengoperasiannya (*compatibel*) sebagai karakteristik kemudahan penggunaan.

c. Persepsi Sikap Pengguna (*Attitude Toward Using*)

Wibowo (2006) menyatakan bahwa *Attitude Toward Using* dalam TAM dikonsepsikan sebagai sikap terhadap penggunaan sistem yang berbentuk penerimaan atau penolakan sebagai dampak bila seseorang menggunakan suatu teknologi dalam pekerjaannya.

d. Gadget

Gadget merupakan barang canggih yang diciptakan dengan berbagai aplikasi yang dapat menyajikan berbagai media berita, jejaring sosial, hobi, bahkan hiburan. Barang canggih ini yang dilihat dari segi harga yang tidak bisa dibilang murah tidak hanya sekedar dijadikan media hiburan semata tapi dengan aplikasi yang terus diperbaharui *gadget* wajib digunakan oleh

orang-orang yang memiliki kepentingan bisnis, atau pengerjaan tugas kuliah dan kantor, akan tetapi pada faktanya *gadget* tak hanya digunakan oleh orang dewasa atau lanjut usia (22 tahun keatas), remaja (12-21 tahun), tapi pada anak-anak (7-11 tahun), dan lebih ironisnya lagi *gadget* digunakan untuk anak usia (3-6 tahun), yang seharusnya belum layak untuk menggunakan *gadget* (Widiawati & Sugiman, 2014).

2. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan beberapa tahapan dan juga sampel data untuk penelitian, berikut uraiannya.

a. Tahapan Penelitian

Tahapan penelitian yang di lakukan penulis adalah tahapan penelitian deskriptif yang bertujuan untuk membuat secara sistematis, faktual, dan akurat mengenai fakta-fakta dan sifat-sifat populasi atau daerah tertentu. Tahapan penelitiannya yaitu:



Gambar 2.1. Tahapan Penelitian

b. Intrument Penelitian

1) Variabel Penelitian

Menurut Sugiyono (2006) mengemukakan bahwa "Variabel penelitian adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut kemudian ditarik kesimpulannya".

Menurut Sugiyono (2006) berdasarkan hubungan antara satu variabel dengan variabel yang lain maka macam-macam variabel dalam penelitian yaitu variabel independen, variabel dependen, variabel moderator, variabel intervening dan variabel kontrol. Dalam penelitian ini variabel yang digunakan meliputi:

a) Variabel Independen

Variabel ini sering disebut sebagai variabel *stimulus*, *prediktor*, *antecedent*. Dalam Bahasa Indonesia sering disebut sebagai variabel bebas. Variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat) (Sugiyono, 2013). Dalam penelitian ini yang menjadi variabel bebas adalah *Perceived Usefulness* (X_1) dan *Perceived Ease of Use* (X_2).

b) Variabel Dependen

Variabel ini sering disebut dengan variabel output, kriteria, konsekuen. Dalam

Bahasa Indonesia sering disebut variabel terikat. Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas (Sugiyono, 2013). Dalam penelitian ini yang menjadi variabel terikat adalah *Attitude Toward Using* (Y).

2) Operasionalisasi Variabel

Tahap ini berhubungan dengan pengembangan hipotesis (berdasarkan teori) sebagai dasar dalam menghubungkan variabel laten lainnya dan juga dengan indikator-indikatornya. Dengan kata lain, model yang dibentuk adalah persepsi kita mengenai bagaimana variabel laten dihubungkan berdasarkan teori dan bukti yang diperoleh dari disiplin ilmu. Konseptual model ini juga harus merefleksikan pengukuran variabel laten melalui berbagai indikator yang dapat diukur (Ghozali, 2008).

Tabel 2.1. Operasional Variabel

Variabel	Dimensi dan Indikator	Ukuran	No Kuesioner
Variabel Bebas (Variabel Independen) (X_1)			
Variabel <i>Perceived Usefulness</i> mendefinisikan kemanfaatan sebagai derajat keyakinan seseorang bahwa menggunakan suatu sistem akan meningkatkan pencapaian di dalam pekerjaan. Vankatesh & Davis (2000)	<ul style="list-style-type: none"> Menggunakan <i>gadget</i> meningkatkan produktivitas dalam pembelajaran Belajar menggunakan <i>gadget</i> memudahkan saya untuk belajar kapanpun dan dimanapun <i>Gadget</i> meningkatkan efektifitas saya dalam belajar 	<ul style="list-style-type: none"> Tingkat menggunakan <i>gadget</i> meningkatkan produktivitas dalam pembelajaran Tingkat belajar Menggunakan <i>gadget</i> memudahkan saya untuk belajar kapanpun dan dimanapun Tingkat <i>Gadget</i> meningkatkan efektifitas saya dalam belajar 	A1
			A2
			A3
Variabel Bebas (Variabel Independen) (X_2)			
Variabel <i>Perceived Ease Of Use</i> kemudahan penggunaan persepsian (<i>perceived ease of use</i>) didefinisikan sejauh mana seseorang percaya bahwa menggunakan suatu teknologi akan bebas dari usaha. Alfin Lutfi Aziz, dkk (2013)	<ul style="list-style-type: none"> Melakukan pembelajaran menggunakan <i>gadget</i> tidak asing saat mencoba pertama kali <i>Gadget</i> mempermudah saya dalam proses pembelajaran Mudah bagi saya mengoperasikan <i>gadget</i> Secara keseluruhan <i>gadget</i> mudah digunakan dalam proses pembelajaran 	<ul style="list-style-type: none"> Tingkat melakukan pembelajaran menggunakan <i>gadget</i> tidak asing saat mencoba pertama kali Tingkat <i>gadget</i> mempermudah saya dalam proses pembelajaran Tingkat mudah bagi saya mengoperasikan <i>gadget</i> Tingkat secara keseluruhan <i>gadget</i> mudah digunakan dalam proses pembelajaran 	B1
			B2
			B3
			B4
Variabel Bebas (Variabel dependent) (Y)			
Variabel <i>Attitude Toward Using</i> adalah Sikap (<i>attitude</i>) adalah evaluasi kepercayaan (<i>belief</i>) atau perasaan positif atau negatif dari seseorang jika akan melakukan perilaku yang akan ditentukan. Alfin Lutfi Aziz, dkk (2013)	<ul style="list-style-type: none"> <i>gadget</i> mudah digunakan pembelajaran melalui <i>gadget</i> meningkatkan motivasi/ semangat belajar pembelajaran melalui <i>gadget</i> memberikan rasa senang/ puas 	<ul style="list-style-type: none"> Tingkat <i>gadget</i> mudah digunakan Tingkat pembelajaran melalui <i>gadget</i> meningkatkan motivasi/ semangat belajar tingkat pembelajaran melalui <i>gadget</i> memberikan rasa senang/ puas 	C1
			C2
			C3

Skala : Ordinal

Skala yang digunakan dalam penelitian ini adalah Skala *Likert*. Skala *Likert* digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial. Dalam penelitian, fenomena sosial ini telah ditetapkan secara spesifik oleh peneliti, yang selanjutnya disebut sebagai variabel penelitian.

Jawaban setiap item instrumen yang menggunakan Skala *Likert* mempunyai gradasi dari sangat positif sampai sangat negatif, yang dapat berupa kata-kata antara lain:

- | | |
|------------------------|------------------|
| a. Sangat Setuju | a. Selalu |
| b. Setuju | b. Sering |
| c. Cukup setuju | c. Kadang-kadang |
| d. Tidak Setuju | d. Tidak Pernah |
| e. Sangat Tidak Setuju | |

Dalam penelitian ini, digunakan lima kategori penilaian dimana masing-masing pertanyaan diberi skor 1-5 sebagai berikut:

Tabel 2.2. Skala Likert

Jawaban	Skor
Sangat Setuju	5
Setuju	4
Cukup setuju	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

c. Metode Pengumpulan Data, Populasi dan Sampel Penelitian

1) Metode Pengumpulan Data

Menurut Sugiyono (2006) Pengumpulan data dapat dilakukan dalam berbagai *setting*, berbagai *sumber*, dan berbagai *cara*. Bila dilihat dari *setting*-nya, data dapat dikumpulkan pada *setting* alamiah (*natural setting*). Bila dilihat dari sumber datanya, maka pengumpulan data dapat menggunakan *sumber primer*, dan *sumber sekunder*. Selanjutnya bila dilihat dari segi cara atau teknik pengumpulan data, maka teknik pengumpulan data dapat dilakukan dengan *interview* (wawancara), *kuesioner* (angket), *observasi* (pengamatan), dan gabungan ketiganya.

Menurut Sedarmayanti & Hidayat (2011) Berdasarkan cara pengumpulan data, maka cara pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi:

a) Observasi

Observasi merupakan suatu cara untuk mengumpulkan data penelitian. Namun observasi jarang digunakan oleh para ahli dalam penelitian.

b) Wawancara

Mengajukan pertanyaan untuk mendapatkan jawaban yang benar merupakan pekerjaan yang cukup sulit, wawancara merupakan cara yang umum dan ampuh untuk memahami suatu keinginan/kebutuhan. Wawancara termasuk bagian yang terpenting dalam sosiologi, karena wawancara merupakan studi tentang interaksi antara manusia, sehingga wawancara dapat merupakan alat sekaligus obyek yang mampu mensosialisasikan kedua belah pihak yang mempunyai status yang sama.

c) Catatan Lapangan

Pengertian dan kegunaan catatan lapangan ini menurut Moleong (2004) adalah bahwa catatan yang tertulis merupakan sesuatu yang didengar, dilihat, dialami dan dipikirkan dalam rangka pengumpulan data dan seleksi terhadap data dalam penelitian kualitatif.

d) Dokumen

Dokumen merupakan salah satu alat yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian kualitatif. Dokumen adalah catatan tertulis yang isinya merupakan setiap pernyataan tertulis yang disusun oleh seseorang atau lembaga untuk keperluan pengujian suatu peristiwa atau menyajikan akunting (Moleong, 2004), dan berguna bagi sumber data, bukti, informasi kealiamahan yang sukar diperoleh, sukar ditemukan dan membuka kesempatan untuk lebih memperluas tubuh pengetahuan terhadap sesuatu yang diselidiki.

e) Tes (test)

Tes (test) merupakan salah satu metoda untuk mengukur tingkat kinerja individu. Pemanfaatan metoda ini lebih efisien dan lebih sederhana terutama bila digunakan untuk mengukur kinerja pegawai dalam jumlah yang cukup banyak.

2) Populasi Penelitian

Menurut Sedarmayanti & Hidayat (2011) Populasi adalah himpunan keseluruhan karakteristik dari objek yang diteliti. Pengertian lain dari populasi adalah keseluruhan atau totalitas objek psikologis yang dibatasi kriteria tertentu. Berdasarkan pada obyek yang ada dalam populasi, maka dikenal dua macam ukuran populasi yaitu:

a) Populasi Tak Hingga

Maksudnya adalah sebuah populasi yang didalamnya terdapat tak hingga banyak obyek. Semua pengamatan mengenai proses yang berjalan secara terus menerus dibawah kondisi yang sama adalah sebuah contoh macam populasi ini.

b) Populasi Terhingga

Adalah semua populasi dimana terdapat obyek yang terhingga banyaknya.

Berdasarkan pengertian populasi tersebut, populasi dalam penelitian ini adalah siswa-siswi SMS Yayasan Islam Tasikmalaya kelas X dan XI.

Tabel 2.3. Jumlah Populasi

Komp.Keahlian	2013/2014			2014/2015			2015/2016		
	L	P	Jml	L	P	Jml	L	P	Jml
Jasa Boga	32	44	76	24	39	63	18	45	63
Busana Butik	17		17	17		17		17	17
Pemasaran	13	35	48	12	34	46	5	40	45
Adm. Perkantoran	12	20	32	11	24	35	8	36	44
Teknik Komputer Jaringan							5	10	15
Teknik Sepeda Motor							14		14
Jumlah	74	99	173	64	97	161	50	148	198

Sumber : SMK Yayasan Islam Tasikmalaya

3) Sampel Penelitian

Menurut Sugiyono (2006) Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Menurut sedarmayanti & Hidayat (2011) sampel adalah kelompok kecil yang diamati dan merupakan bagian dari populasi sehingga sifat dan karakteristik populasi juga dimiliki oleh sampel. Ferguson (1976) mendefinisikan sampel adalah "beberapa bagian kecil atau cuplikan yang ditarik dari populasi".

Dalam penelitian ini menggunakan teknik *nonprobability sampling* dengan pendekatan *sampling purposive*. Menurut Sugiyono (2006) menyatakan bahwa "*Nonprobability sampling* adalah teknik pengambilan sampel yang tidak memberi peluang/kesempatan sama bagi setiap unsur atau anggota populasi untuk dipilih menjadi sampel". Sedangkan *sampling purposive* adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu (Sugiyono, 2006). Penarikan sampel dilakukan dengan

pertimbangan jumlah populasi yang terlalu banyak, serta adanya keterbatasan kemampuan, waktu dan biaya. Yang menjadi sampel dalam penelitian ini adalah siswa SMK Yayasan Islam Tasikmalaya kelas X dan XI yang menggunakan *gadget*.

Dalam penelitian ini, tidak mungkin semua populasi dapat penulis teliti. Hal ini disebabkan beberapa faktor, diantaranya keterbatasan biaya, keterbatasan tenaga, dan keterbatasan waktu yang tersedia. Oleh karena itu, peneliti diperkenankan mengambil sebagian dari objek populasi yang ditentukan dengan catatan bagian yang diambil tersebut mewakili yang lain yang tidak diteliti. Seperti pendapat Sugiyono (2014) yang menyatakan bahwa bila populasi besar dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, misalnya karena keterbatasan dana, tenaga dan waktu, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi itu. Apa yang dipelajari dari sampel itu, kesimpulannya akan diberlakukan untuk populasi. Untuk itu, sampel dari populasi harus betul-betul representatif (mewakili). Maka dari itu, dalam menentukan jumlah sampel dalam penelitian ini digunakan rumus Slovin sebagai berikut:

$$n = \frac{N}{1 + (Nxe^2)}$$

n = Ukuran sampel
 N = Ukuran populasi

e^2 = Kelonggaran ketelitian karena kesalahan sampel yang dapat ditolerir
 40

$$e = 10\% = 0,1$$

Dengan demikian, dapat dihitung ukuran sampel sebagai berikut:

$$n = \frac{N}{1 + (Nxe^2)}$$

$$n = \frac{532}{1 + (532 \times 0,01)}$$

$$n = \frac{532}{6,4}$$

$$n = 83,12$$

Dari perhitungan tersebut, dapat ditemukan jumlah sampel minimal sebesar 83,12 atau dibulatkan menjadi 83. Sementara itu, peneliti mengambil

sampel sebesar 100 untuk dijadikan responden.

d. Metode Analisa Data

Menurut Misbahuddin & Hasan (2013) mengemukakan bahwa analisis data dapat diartikan sebagai berikut:

- Membandingkan dua hal atau dua nilai variabel untuk mengetahui selisihnya atau rasionya kemudian diambil kesimpulannya ($X-Y$) = selisih, X/Y = rasio.
- Menguraikan atau memecahkan suatu keseluruhan menjadi bagian-bagian atau komponen-komponen yang lebih kecil.
- Memperkirakan atau dengan menentukan besarnya pengaruh secara kuantitatif dari perubahan suatu (beberapa) kejadian terhadap sesuatu (beberapa) kejadian lainnya, serta memperkirakan/meramalkan kejadian lainnya.

Tujuan dari analisis data ini menurut Misbahuddin & Hasan (2013), antara lain:

- Memecahkan masalah-masalah penelitian
- Memperlihatkan hubungan antara fenomena yang terdapat dalam penelitian
- Memberikan jawaban terhadap hipotesis yang diajukan dalam penelitian
- Bahan untuk membuat kesimpulan, serta implikasi dan saran-saran yang berguna untuk kebijakan penelitian selanjutnya.

1) Analisis Deskriptif

Analisis deskriptif merupakan bentuk analisis data untuk menguji generalisasi hasil penelitian yang didasarkan atas satu sampel. Analisis deskriptif ini dilakukan melalui pengujian hipotesis deskriptif. Hasilnya adalah apakah hipotesis penelitian dapat digeneralisasikan atau tidak. Jika hipotesis nol (H_0) diterima, berarti hasil penelitian dapat digeneralisasikan (Misbahuddin & Hasan, 2013). Analisis deskriptif karakteristik responden pada penelitian ini digunakan untuk mengetahui bagaimana gambaran karakteristik konsumen di SMK Yayasan Islam Tasikmalaya berdasarkan, jenis kelamin, usia, tingkat kelas dan jurusannya. Analisis deskriptif tanggapan responden merupakan pemberian skor pada setiap alternatif jawaban yang diberikan oleh responden

sesuai dengan bobot yang telah ditetapkan. Setiap pernyataan dalam ketiga variabel memiliki 4 (empat) kriteria jawaban dengan pemberian skor dimulai dari 1, 2, 3, 4, dan 5. Data yang diperoleh melalui penyebaran kuesioner terhadap siswa SMK Yayasan Islam Tasikmalaya diolah secara statistika deskriptif untuk mengetahui tanggapan responden terhadap pengaruh *gadget* terhadap prestasi siswa. Tanggapan responden tersebut dikategorikan ke dalam 5 (lima) tingkatan yang terdiri dari "Sangat Tidak Baik", "Tidak Baik", "Cukup Baik", "Baik", dan "Sangat Baik" dengan perhitungan dasar sebagai berikut:

$$\text{panjang kelas} = \frac{\text{data terbesar} - \text{data terkecil}}{\text{jumlah kelas interval}}$$

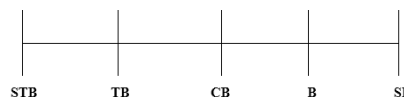
Sumber: (Sugiyono, 2013)

Sedangkan, jika diaplikasikan pada penelitian ini, maka perhitungan statistik deskriptif tersebut sebagai berikut:

$$\text{interval skor kategori} = \frac{\text{Sit} - \text{Sir}}{\text{jumlah kategori}}$$

Keterangan:

- Sit (skor ideal item tertinggi) = skor tertinggi x jumlah sampel x jumlah pernyataan
- Sir (skor ideal item terendah) = skor terendah x jumlah sampel x jumlah pernyataan



Gambar 2.2. Garis Kontinum

Keterangan :

- STB = Sangat Tidak Baik
 TB = Tidak Baik
 CB = Cukup Baik
 B = Baik
 SB = Sangat Baik

2) Analisis Statistik

Alat utama yang sering digunakan dalam analisis data adalah metode statistik. Penggunaan statistik dalam analisis data memiliki beberapa kelebihan menurut Misbahuddin & Hasan (2013), sebagai berikut:

- Dengan statistik memungkinkan mendeskripsikan tentang sesuatu secara eksak. Simbol-simbol verbal lebih efisien daripada bahasa verbal.
- Dengan statistik memungkinkan seseorang untuk bekerja secara

- eksak dalam proses dan cara berpikir.
- c) Peneliti dapat memberikan rangkuman hasil penelitian dalam bentuk yang lebih berarti dan lebih ringkas karena memberikan aturan-aturan tertentu.
 - d) Dapat menarik kesimpulan umum (membentuk konsep-konsep dan generalisasi).
 - e) Memungkinkan untuk mengadakan ramalan.

Model regresi linier berganda dapat disebut sebagai model yang baik jika memenuhi asumsi normalitas data dan bebas dari asumsi klasik statistik baik itu multikolinieritas, autokorelasi, dan heteroskedastisitas. Maka dari itu dalam penelitian ini terdiri dari uji normalitas, uji multikolinieritas, uji autokorelasi, dan uji heteroskedastisitas.

a) Uji Normalitas

Uji normalitas data adalah uji prasyarat tentang kelayakan data untuk analisis dengan menggunakan statistik parametrik atau statistik nonparametrik. Melalui uji ini, sebuah data hasil penelitian dapat diketahui bentuk distribusi data tersebut, yaitu berdistribusi normal atau tidak normal (Misbahuddin dan Hasan, 2013). Pengujian normalitas dilakukan dengan menggunakan *P Plot Test*. Pengujian normalitas dapat dideteksi dengan melihat penyebaran data (titik) pada sumbu diagonal dari grafik distribusi normal. Dasar pengambilan keputusannya adalah :

- (1) Jika data menyebar disekitar garis diagonal dan mengikuti arah garis diagonalnya, maka model regresi memenuhi asumsi normalitas.
- (2) Jika data menyebar jauh dari garis diagonal dan atau tidak mengikuti arah garis diagonal, maka model regresi tidak memenuhi asumsi normalitas.

b) Uji Multikolinieritas

Uji multikolinieritas dengan menggunakan VIF. Uji multikolinieritas diperlukan untuk mengetahui ada tidaknya variabel independen yang memiliki kemiripan antar variabel independen dalam suatu model. Kemiripan antar variabel independen akan mengakibatkan korelasi yang kuat. Uji ini juga untuk menghindari

kebiasaan dalam proses pengambilan keputusan mengenai pengaruh pada uji parsial masing-masing variabel independen terhadap variabel dependen. Jika VIF yang dihasilkan diantara 1-10 maka tidak terjadi multikolinieritas (Sujarweni, 2015).

c) Uji Autokorelasi

Menguji autokorelasi dalam suatu model bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya korelasi antara variabel pengganggu pada periode tertentu dengan variabel sebelumnya. Untuk data *time series* autokorelasi sering terjadi. Tapi untuk data *crosssection* jarang terjadi karena variabel pengganggu satu berbeda dengan yang lain. Kriteria menggunakan nilai Durbin Watson (dl dan du) adalah jika $dl < d < du$ hitung $< 4-du$ maka tidak terjadi autokorelasi (Sujarweni, 2015). Atau dapat menggunakan patokan sebagai berikut:

- (1) Angka D-W di bawah - 2 berarti ada autokorelasi positif.
- (2) Angka D-W di antara - 2 sampai +2, berarti tidak ada autokorelasi.
- (3) Angka D-W di atas +2, berarti ada autokorelasi negatif.

d) Uji Heteroskedastisitas

Heteroskedastisitas menguji terjadinya perbedaan variance residual suatu periode pengamatan ke periode pengamatan yang lain (Sujarweni, 2015:187) adalah:

- (1) Titik-titik data menyebar diatas dan dibawah atau disekitar 0.
- (2) Titik-titik data tidak mengumpul hanya diatas atau dibawah saja.
- (3) Penyebaran titik-titik data tidak membentuk pola bergelombang melebar kemudian menyempit dan melebar kembali.
- (4) Penyebaran titik-titik data tidak berpola.

e) Analisis Regresi Linier Berganda

Analisis regresi linier berganda adalah regresi yang memiliki satu variabel dependen dan lebih dari satu variabel independen (Sujarweni, 2015:149). Persamaannya adalah sebagai berikut:

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

Keterangan:

Y = Variabel dependen (bila yang diprediksikan)

X_1 dan X_2 = Variabel independen

a = Nilai konstanta

b = Koefisien regresi (nilai peningkatan ataupun penurunan)

Uji ini digunakan untuk mengetahui apakah variabel independen X_1 , X_2 secara bersama-sama berpengaruh secara signifikan terhadap variabel dependen Y. Atau untuk mengetahui apakah model regresi dapat digunakan untuk memprediksi variabel dependen atau tidak. Langkah-langkah pengujiannya adalah sebagai berikut:

(1) Menentukan Formulasi Hipotesis

- $H_0 : \beta_1 = \beta_2 = 0$, artinya variabel X_1 , $X_2 \dots X_n$ tidak mempunyai pengaruh yang signifikan secara simultan terhadap variabel Y.
- $H_0 : \beta_1 \neq \beta_2 \neq 0$, artinya variabel X_1 , $X_2 \dots X_n$ mempunyai pengaruh yang signifikan secara simultan terhadap variabel Y.

(2) Menentukan derajat kepercayaan 95% ($\alpha=0,05$)

(3) Menentukan signifikansi

- Nilai signifikansi (*P Value*) $< 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima.
- Nilai signifikansi (*P Value*) $> 0,05$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak.

(4) Persamaan berdasarkan t_{hitung} dengan t_{tabel}

- Nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima.
- Nilai $t_{hitung} < t_{tabel}$, maka H_0 diterima dan H_a ditolak.

(5) Membuat kesimpulan

- Bila (*P Value*) $< 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya variabel independen secara simultan (bersama-sama) mempengaruhi variabel dependen.
- Bila (*P Value*) $> 0,05$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak. Artinya variabel independen secara simultan (bersama-sama) tidak mempengaruhi variabel dependen.

Selanjutnya dilakukan pengujian sub-hipotesis dengan menggunakan uji t. Uji t digunakan untuk mengetahui pengaruh masing-masing variabel bebas terhadap variabel terikat.

Pengujian signifikan koefisien korelasi, dihitung dengan uji t dengan menggunakan rumus Sugiyono (2013). Rumus yang digunakan adalah:

$$t = \frac{r\sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}}$$

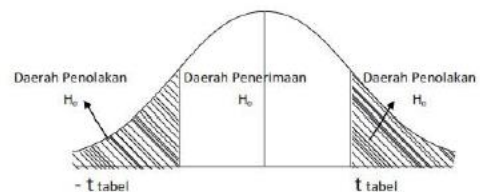
Keterangan:

r : Koefisien korelasi

n : Banyaknya Sampel

Dengan kriteria sebagai berikut:

1. Taraf signifikansi 0,05 dengan derajat kebebasan (dk) - N2
2. Apabila $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_1 diterima dan H_0 ditolak
3. Apabila $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka H_1 ditolak dan H_0 diterima



Gambar 2.3. Koefisien Kolerasi

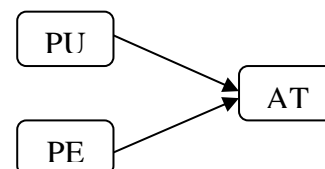
Selanjutnya untuk mengetahui seberapa besar pengaruh variabel (X_1), (X_2) terhadap variabel (Y), maka digunakan koefisien determinasi dengan rumus sebagai berikut:

$$KD = r^2 \cdot 100\%$$

KD = Seberapa jauh perubahan variabel terkait.

r^2 = Kuadrat koefisien korelasi.

Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh secara parsial per sub-variabel (X_1) dan (X_2) terhadap variabel Y, maka dapat diketahui dengan cara mengkalikan nilai *standardized coefficients beta* dengan *correlations (zero order)*, yang mengacu pada hasil perhitungan dengan menggunakan SPSS. Berdasarkan penjelasan diatas, maka model penelitian ini dapat digambarkan seperti gambar berikut.



Gambar 2.4.
Diagram Tahapan Penelitian

3) Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis adalah suatu prosedur yang akan menghasilkan suatu keputusan, yaitu keputusan dalam menerima atau menolak hipotesis ini. Dalam pengujian ini, keputusan yang dibuat mengandung ketidakpastian, artinya keputusan bisa benar atau salah (Misbahuddin & Hasan, 2013). Uji hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini adalah Uji t atau distribusi t, melalui langkah-langkah sebagai berikut:

Hipotesis 1

H_0 : Diduga penerimaan *Perceived Usefulness* terhadap *Attitude Toward Using* dari pengaruh *gadget* tidak terdapat pengaruh yang signifikan.

H_1 : Diduga penerimaan *Perceived Usefulness* terhadap *Attitude Toward Using* dari pengaruh *gadget* terdapat pengaruh yang signifikan.

Hipotesis 2

H_0 : Diduga penerimaan *Perceived Ease of Use* terhadap *Attitude Toward Using* dari pengaruh *gadget* tidak terdapat pengaruh yang signifikan.

H_1 : Diduga penerimaan *Perceived Ease of Use* terhadap *Attitude Toward Using* dari pengaruh *gadget* terdapat pengaruh yang signifikan.

3. Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengujian hipotesis dengan menggunakan SPSS versi 20, penulis dapat menyimpulkan hasil penelitian sebagai berikut: Pengujian fhitung adalah 1,157. Dan dapat dilihat persamaan hipotesis dari hasil SPSS versi 20 menyatakan bahwa nilai signifikasinya sebesar $0,319 > \alpha 0,05$ lebih besar dari ftabel. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa H_0 diterima dan H_a ditolak, sehingga hipotesis berbunyi terdapat pengaruh yang signifikan antara variabel *perceived usefulness* (X1), dan *perceived ease of use* (X2) terhadap *Attitude Toward Using* (Y) secara simultan. Pengaruh *Perceived Usefulness* (X1) dan *Perceived Ease Of Use* (X2) secara bersama-sama terhadap *Attitude Toward Using* (Y) adalah sebesar 2,3% dan sisanya sebesar 97,7% adalah pengaruh yang diberikan oleh variabel lain diluar model atau penelitian ini. Kesimpulan dari penelitian ini yaitu ada pengaruh *gadget* terhadap prestasi siswa di SMK Yayasan Islam tasikmalaya.

4. Kesimpulan

Hasil pengujian atas model yang diajukan menunjukkan hasil yang baik. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan pada siswa SMK Yayasan Islam Tasikmalaya, mengenai pengujian Pengaruh *Gadget* Terhadap Prestasi Siswa SMK Yayasan Islam Tasikmalaya, maka dapat diambil kesimpulan-kesimpulan sebagai berikut:

- Variabel *Perceived Usefulness* mempengaruhi variabel *Attitude Toward Using*, dikarenakan nilainya sama baik dan mempunyai hubungan yang positif.
- Variabel *Perceived Ease Of Use* mempengaruhi variabel *Attitude Toward Using* dikarenakan nilainya sama baik dan mempunyai hubungan yang positif.
- Variabel *Perceived Usefulness* dan *Perceived Ease Of Use* mempengaruhi variabel *Attitude Toward Using* dikarenakan nilainya sama baik dan mempunyai hubungan yang positif.

Untuk meningkatkan prestasi siswa penulis menyarankan, agar hasil penelitian ini dapat dijadikan tolak ukur dan dapat digunakan sebagai alternatif bentuk latihan atau pembelajaran dalam rangka peningkatan prestasi siswa. Bagi penelitian selanjutnya dilakukan penelitian terkait dengan model lain guna memperoleh perbandingan hasil dari pengaruh *gadget* di sekolah tersebut.

Referensi

- Adam, D., R. Nelson, dan T. Peter. (1992), *Perceived Usefulness, ease of use, and Usage of Information Technology: A Replication, Management Information System Quarterly*, Vol.21(3).
- Davis, F.D. (1989). *Perceived Usefulness, Perceived Ease of Use, and Acceptance of Information System Technology*. *MIS Quarterly*, 13(3), pp: 319- 339.
- Ferda, Ahmed., Serkan Benk & Tamer Budak. (2011). *The Acceptance of Tax Office Automation System (VEDOP) By Employees: Factorial Validation of Turkish Adapted Technology Acceptance Model (TAM)*. *Internasional Journal of Economics and Finance*, 3(6), pp: 107-116

- Ghozali, Imam. (2008). Model Persamaan: Konsep dan Aplikasi dengan Program AMOS 16 Semarang: Badan Penerbit UNIP.
- Handayani, Rini. (2007). Analisis Faktor-faktor yang Mempengaruhi Minat Pemanfaatan Sistem Informasi dan Penggunaan Sistem Informasi (Studi Empiris Pada Perusahaan Manufaktur di Bursa Efek Jakarta). Simposium Nasional Akuntansi X, Unhas Makassar, 26-28 Juli 2007.
- Lee, Y., Kozar, K.A., dan Lrsenm, K.R.T. (2010), 'The technology Acceptance Model: Past, Presents, and Future' in *Communication of the Association for Information System*, pp. 752-780.
- Manumpil, Beauty. Yudi Ismanto. Franly Onibala. (2015). Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Tingkat Prestasi Siswa Di Sma Negeri 9 Manado. *ejournal Keperawatan (e-Kep) Volume 3. Nomor 2. April 2015.*
- Misbahuddin, Iqbal Hasan, (2013), Analisis Data Penelitian Dengan Statistik, Jakarta, Bumi Aksara.
- Moleong, Lexy. J. 2004. *Metode Penelitian Kualitatif*. Remaja Rosdakarya. Bandung.
- Nikmah, Astin. (2010). Dampak Penggunaan Hand Phone Terhadap Prestasi Siswa. *E-Jurnal Dinas Pendidikan Kota Surabaya*; Volume 5: ISSN : 2337-3253.
- Rose, Janelle and Gerard Fogarty. (2006). Determinants of perceived usefulness and perceived ease of use in The Technology Acceptance Model: Senior Consumers Adoption of Self-Serving Banking Technologies. *Academy of World Business, Market-ing & Management Development Conference Proceedings*, 2(10),pp: 122-129.
- Sedarmayanti & Hidayat, Syarifudin. (2011). Metodologi Penelitian. Bandung : Mandar Maju.
- Srinadi, Ni Luh Putri. (2015). Analisis Pengaruh Penggunaan Teknologi Informasi Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Siswa. Konferensi Nasional Sistem & Informatika 2015 STMIK STIKOM Bali, 9 – 10 Oktober 2015.
- Sugiyono. (2006). Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif & RND. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung : Alfabeta
- Sujarweni, V., Wiratna. (2015). Metodologi Penelitian Bisnis & Ekonomi. Yogyakarta: Pustaka Baru Press.
- Turere, Verra Nitta. (2013). Pengaruh Pendidikan Dan Pelatihan Terhadap Peningkatan Kinerja Karyawan Pada Balai Pelatihan Teknis Pertanian Kalasey. Vol.1 No.3: 2303-1174.
- Wibowo, Arief. (2006). Kajian Tentang Perilaku Pengguna Sistem Informasi dengan Pendekatan Technology Acceptance Model (TAM). Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Budi Luhur
- Widiawati, I., Sugiman, H., & Edy. (2014). Pengaruh penggunaan gadget terhadap daya kembang anak. Jakarta : Universitas Budi Luhur. <http://stmikglobal.ac.id/wpcontent/uploads/2014/05/ARTIKELIIS.pdf>. Diakses 12 September 2014.