

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Salah satu ciri interaksi belajar menurut Titin dalam Holil (2009) adalah unsur penilaian. Unsur penilaian adalah unsur yang amat penting, karena berhubungan dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Untuk mengetahui ketercapaian dari tujuan proses belajar-mengajar (interaksi edukatif), diperlukan suatu kegiatan penilaian. Unsur penilaian inilah yang biasa kita sebut dengan ujian. Ujian merupakan salah satu cara untuk mengevaluasi proses belajar. Dalam dunia pendidikan ujian dimaksudkan untuk mengukur taraf pencapaian suatu tujuan pengajaran oleh peserta didik, sehingga peserta didik dapat mengetahui tingkat kemampuannya dalam memahami mata peserta didikan tertentu. Bila ternyata hasilnya belum maksimal, maka proses belajar harus ditingkatkan baik kualitas maupun kuantitas.

Dalam usaha untuk meraih keberhasilan mendapatkan nilai yang baik dalam ujian, ada peserta didik yang belajar dengan tekun dan ada pula peserta didik yang tidak belajar, akan tetapi mengandalkan teman atau berbuat curang, misalnya menyontek saat mengikuti ujian. Curang menurut Hartoto (2009), adalah perbuatan yang menggunakan cara-cara yang tidak sah untuk tujuan yang sah atau terhormat yaitu mendapatkan keberhasilan akademis atau menghindari kegagalan akademis. Salah satu bentuk perilaku curang dalam

dunia pendidikan adalah menyontek. Menyontek menurut Sujiana dan Ratna (dalam Sukarsih, 1998) merupakan tindak kecurangan dalam tes melalui pemanfaatan informasi yang berasal dari luar secara tidak sah.

Beberapa aspek perbuatan yang dapat dikategorikan dalam perilaku menyontek pada saat ujian menurut Deighton dalam Alhadza (2004), yaitu meniru pekerjaan teman, bertanya langsung pada teman ketika sedang mengerjakan ujian, membawa catatan pada kertas pada anggota badan atau pada pakaian ke ruang ujian, menerima jawaban dari pihak luar, saling bertukar jawaban, menyuruh atau meminta bantuan orang lain dalam menyelesaikan tugas ujian di kelas atau tugas penulisan paper dan *take home test*.

Kebiasaan menyontek ini berdampak negatif pada peserta didik, karena dengan menyontek peserta didik tidak dapat mengetahui seberapa besar kemampuan dirinya dalam memahami atau menguasai mata pelajaran yang sudah diajarkan (Hamalik, 2005:105). Selain hal tersebut, dampak menyontek dapat mempengaruhi masa depan peserta didik itu sendiri yaitu ketika berada di dunia kerja peserta didik yang sering menyontek saat sekolah akan mengalami kemerosotan kehidupan moralnya terutama dalam berkurangnya nilai kejujuran, kerja keras dan kemandirian, serta wawasan yang berguna dalam kehidupan nyata.

Berdasarkan survei yang telah dilakukan Andi (2007) Survei Litbang Media Group menunjukkan mayoritas anak didik, baik di bangku sekolah dan pertengahan pendidikan tinggi melakukan kecurangan akademik dalam bentuk

menyontek. Demikian yang terungkap dalam Survei Litbang Media Group yang dilakukan 19 April 2007 di enam kota besar di Indonesia yaitu: Makassar, Surabaya, Yogyakarta, Bandung, Jakarta, dan Medan. Survei dilakukan dengan wawancara terstruktur dengan kuisioner melalui pesawat telepon kepada masyarakat di enam kota besar di Indonesia. Mencakup 480 responden dewasa. Survei dilakukan untuk mencoba mengungkap maraknya kecurangan akademik di institusi pendidikan. Selain itu, survei dilakukan untuk menjawab pertanyaan yang akhir-akhir ini muncul adanya kecurangan sebelum dan setelah Ujian Nasional (UN). Hasil survei menyebutkan hampir 70% responden yang ditanya apakah pernah menyontek ketika masih sekolah atau kuliah menjawab pernah. Berarti, mayoritas responden pernah melakukan kecurangan akademik berupa menyontek.

Perilaku menyontek dipengaruhi oleh banyak variabel seperti yang dikemukakan oleh Haryono dkk (2001) bahwa peserta didik menyontek karena berbagai alasan. Ada yang menyontek karena malas belajar, ada yang takut karena mengalami kegagalan, ada pula yang dituntut orang tuanya untuk memperoleh nilai yang baik. Oleh sebab itu para peserta didik hanya memfokuskan pada nilai yang baik, seperti yang dikemukakan oleh Coleman (dalam Sarwono, 2000) bahwa ada beberapa kelompok peserta didik yang menekankan pada prestasi sekolah. Di kelompok ini ditemukan bahwa nilai yang dominan di antara mereka adalah nilai-nilai ulangan semata. Terjadi persaingan untuk mendapat nilai bagus dan hanya yang terbaik dalam angka ulangan yang mendapat penghargaan dari kawan-kawannya.

Sundari dalam Supriyantini (2010:9), membagi macam-macam kecemasan menjadi tiga, yaitu:

1. Kecemasan karena merasa berdosa atau bersalah. Misalnya seseorang melakukan sesuatu yang bertentangan dengan hati nuraninya atau keyakinannya. Seorang peserta didik menyontek, pada waktu pengawas ujian lewat di depannya, ia berkeringat dingin karena takut diketahui. Kecemasan ini dirasakan oleh peserta didik yang tidak siap dalam menghadapi ujian, bisa jadi karena malas belajar, atau alasan lainnya yang menyebabkan dia tidak siap dalam pelaksanaan ujian. Berbeda dengan peserta didik yang memiliki persiapan dalam pelaksanaan ujian, dia tidak akan merasa cemas atau takut dengan pengawasan seketat apapun.
2. Kecemasan karena akibat melihat dan mengetahui bahaya yang mengancam dirinya. Misalnya kendaraan yang dinaiki remnya macet, menjadi cemas kalau terjadi tabrakan beruntun dan ia sebagai penyebabnya.
3. Kecemasan dalam bentuk yang kurang jelas, apa yang ditakuti tidak seimbang, bahkan yang ditakuti itu hal/benda yang tidak berbahaya. Phobia adalah rasa takut yang sangat atau berlebihan terhadap sesuatu yang tidak diketahui lagi penyebabnya.

Hartoto (2010) menjelaskan bahwa ada empat faktor yang menjadi penyebab kecurangan dalam ujian yaitu: (1) Faktor individual atau pribadi, (2) faktor lingkungan atau pengaruh kelompok, (3) faktor sistem evaluasi dan, (4) faktor tenaga pendidik atau penilai.

Berkenaan dengan faktor tersebut, ditegaskan bahwa yang terpenting dalam pendidikan moral adalah bagaimana menciptakan faktor kondisional yang dapat mengundang dan memfasilitasi seseorang untuk selalu berbuat secara moral dalam ujian (tidak melakukan kecurangan) maka caranya adalah mengkondisikan keempat faktor tersebut ke arah yang mendukung untuk mereduksi kecurangan, yaitu sebagai berikut:

1. Faktor pribadi dari (peserta didik yang melakukan kecurangan)
 - a. Bangkitkan rasa percaya diri
 - b. Arahkan *self concept* mereka ke arah yang lebih proporsional
 - c. Biasakan mereka berpikir lebih realistis dan tidak ambisius
 - d. Tumbuhkan kesadaran hati nurani yang mampu mengontrol naluri beserta desakan logis rasionalitas jangka pendek yang bermuara kepada perilakunya.
2. Faktor lingkungan dan kelompok

Ciptakan kesadaran disiplin dan kode etik kelompok yang sarat dengan pertimbangan moral.
3. Faktor sistem evaluasi
 - a. Buat instrumen evaluasi yang valid dan reliable (yang tepat dan tetap)
 - b. Terapkan cara pemberian skor yang benar-benar objektif
 - c. Lakukan pengawasan yang ketat
 - d. Bentuk soal disesuaikan dengan perkembangan kematangan peserta didik dan dengan mempertimbangkan prinsip *pedagogi* serta prinsip *andragogi*.

4. Faktor tenaga pendidik (Guru/ Dosen)

- a. Berlaku objektif dan terbuka dalam pemberian nilai.
- b. Bersikap rasional dan tidak melakukan kecurangan dalam memberikan tugas ujian/tes.
- c. Tunjukkan keteladanan dalam perilaku moral.
- d. Berikan umpan balik atas setiap penugasan.

Seiring dengan semakin majunya perkembangan teknologi, maka untuk menghindari dan mereduksi tingkat kecurangan dalam ujian, sekaligus untuk meningkatkan kualitas dalam pelaksanaan ujian, maka dibutuhkanlah sebuah media evaluasi pembelajaran yang bisa menjawab kebutuhan peserta didik dan tenaga pendidik dalam pelaksanaan ujian. Menurut Soeparno (1987:8) menyebutkan ada beberapa alasan memilih media dalam proses belajar mengajar, yaitu:

1. Ada berbagai macam media yang mempunyai kemungkinan dapat kita pakai di dalam proses belajar mengajar.
2. Ada media yang mempunyai kecocokan untuk menyampaikan informasi tertentu.
3. Ada perbedaan karakteristik setiap media.
4. Ada perbedaan pemakai media tersebut.
5. Ada perbedaan situasi dan kondisi tempat media dipergunakan.

Penggunaan media pembelajaran yang berbasis TIK merupakan hal yang tidak mudah. Dalam menggunakan media tersebut harus memperhatikan beberapa teknik agar media yang dipergunakan itu dapat dimanfaatkan dengan

maksimal dan tidak menyimpang dari tujuan media tersebut, Sadiman (1996:83) mengatakan bahwa :

Ditinjau dari kesiapan pengadaannya, media dikelompokkan dalam dua jenis, yaitu media jadi karena merupakan komoditi perdagangan yang terdapat di pasaran luas dalam keadaan siap pakai (media by utilization) dan media rancangan yang perlu dirancang dan dipersiapkan secara khusus untuk maksud dan tujuan pembelajaran tertentu.

Dari pernyataan Sadiman (1996:83) tersebut dapat dikategorikan bahwa media komputer merupakan media rancangan yang mana di dalam penggunaannya sangat diperlukan perancangan khusus dan didesain sedemikian rupa agar dapat dimanfaatkan.

Walter (2006) menyebutkan bahwa hampir setiap negara sedang mempertimbangkan ujian secara *online*, setidaknya beberapa bagian dari program penilaian K-12 (setara dengan tahun pertama di Universitas). Penelitian pendidikan di K-12 menunjukkan bahwa siswa menggunakan komputer di sekolah mereka untuk kegiatan pembelajaran mereka sehari-hari (US Department of Commerce, 2002). Selain itu, kesenjangan akses komputer di kalangan K-12 siswa telah terbukti diabaikan selama lima tahun terakhir (Peak 2005). Oleh karena itu, diprediksi kedepannya hampir setiap aspek pendidikan akan mempergunakan dan memanfaatkan teknologi, termasuk pengujian secara *online*.

Rully Handri (2010), mahasiswa Fakultas Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam jurusan Ilmu Komputer Universitas Pendidikan Indonesia, merancang dan mengembangkan sebuah software untuk mereduksi permasalahan-permasalahan dalam pelaksanaan ujian. Software ini yang

dikenal dengan *sistem ujian online yang teroptimisasi oleh remote desktop* (SUOT-RD), dengan beberapa fitur utama yaitu sebagai berikut:

1. Soal akan disajikan secara *Shuffle & Various type* (Soal Random & Banyak Tipe) sehingga antara satu peserta didik dengan peserta didik lain sangat kecil kemungkinan akan mendapatkan soal yang sama persis. Fitur ini dapat mereduksi kecurangan pada ujian.
2. Skoring dimana masing-masing soal mempunyai bobot nilai, selain itu juga akan dipakai ketercapaian batas lulus dengan keterangan LULUS/TIDAK LULUS. Peserta didik tidak perlu menunggu lama untuk mengetahui nilai dari hasil ujiannya, sehingga penilaian lebih objektif. Menurut Nur (2010), benar ujian dilakukan dengan objektif, yaitu soal objektif, koreksi awal (nilai mentah juga objektif, karena dikoreksi silang), namun itu saja tidak menjamin nilai akhirnya akan objektif. Hal itu bisa terjadi jika tenaga pendidik tidak berlaku objektif dalam memutuskan nilai akhir anak.
3. Sistem ujian akan dapat melakukan sinkronisasi kelas dengan *remote desktop* untuk mewujudkan *Classroom Layout*, selain fungsi utamanya sebagai pengawasan/pemantauan siswa. Tenaga pendidik tidak melakukan pengawasan dengan cara berkeliling kelas untuk mengamati peserta didiknya karena *SUOT-RD* ini menyediakan sebuah fitur agar tenaga pendidik dapat mengamati kegiatan apa saja yang dilakukan peserta didik di komputernya masing-masing selama pelaksanaan ujian. Fitur ini juga dapat mereduksi kecurangan pada pelaksanaan ujian, dan mengurangi

tingkat kecemasan peserta didik karena tenaga pendidik tidak perlu lagi lalu lalang di depan peserta didik dalam pengawasan ujian.

Sistem ujian online terintegrasi (SUOT) bukanlah hal baru di dunia pendidikan, beberapa Perguruan Tinggi di Indonesia sudah ada yang menggunakan SUOT dalam pelaksanaan ujian seperti di Universitas Muhammadiyah Malang jurusan Teknik Informatika dan Universitas Pendidikan Indonesia jurusan Ilmu Komputer, dan beberapa Universitas lainnya. Hal tersebut menunjukkan bahwa SUOT mulai digunakan untuk mengatasi keterbatasan dan mengoptimalkan pelaksanaan ujian yang masih dilakukan secara konvensional. Dengan adanya SUOT, dapat memudahkan tenaga pendidik untuk mengoreksi ujian dan mengawasi ujian, serta mengurangi penggunaan kertas dalam pelaksanaan ujian.

Pada tanggal 20 Desember 2010, telah dilakukan uji coba *SUOT-RD* di SMA Pasundan 3 Bandung kepada 39 peserta didik. Dari hasil uji coba tersebut diperoleh informasi bahwa peserta didik rata-rata memperoleh nilai di bawah Standar Ketuntasan Belajar Minimal (SKBM) yang telah ditetapkan yaitu 60. Apakah ketidaktuntasan peserta didik ini berkaitan dengan teknologi yang digunakan, atau memang dari diri peserta didiknya yang tidak siap dalam pelaksanaan ujian pada saat itu? Hal inilah yang mendorong penulis untuk melakukan kajian berkenaan dengan bagaimana tingkat penerimaan peserta didik terhadap penggunaan *SUOT-RD* pada pelaksanaan ujian tersebut. Kajian ini perlu dilakukan mengingat keberadaan *SUOT-RD* sebagai suatu bentuk teknologi yang digunakan dalam proses evaluasi pembelajaran tentu harus

dapat diterima oleh penggunanya, dalam hal ini peserta didik sebagai pembelajar yang membutuhkan media evaluasi pembelajaran yang baik serta sesuai dengan kebutuhannya.

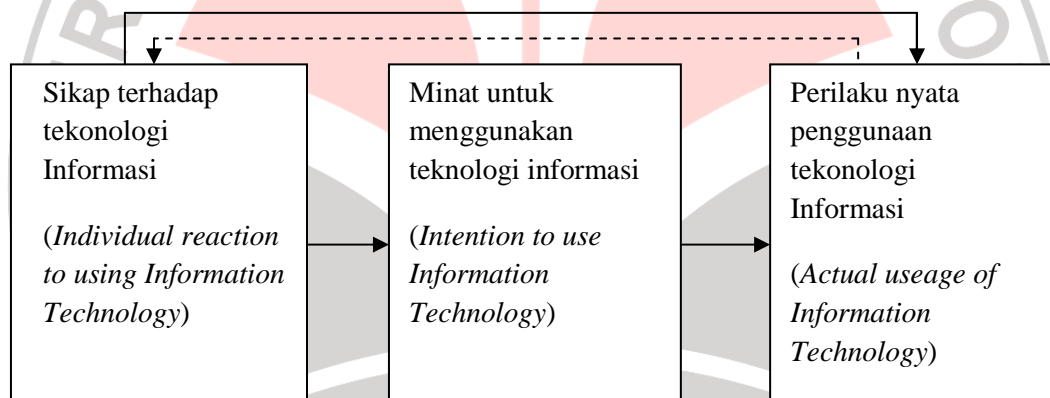
Penerimaan pengguna didefinisikan sebagai keinginan sebuah grup pengguna dalam memanfaatkan teknologi informasi yang dirancang untuk membantu pekerjaan mereka (Dillon 2001) sehingga penerimaan pengguna akan sangat berpengaruh terhadap keberhasilan implementasi dari suatu teknologi yang diterapkan, dalam hal ini *SUOT-RD*.

Dalam *Standards for Technological Literacy* (ITEA, 2007) dijelaskan bahwa terdapat 3 ciri orang yang paham teknologi yaitu dapat memahami, menggunakan, dan mengelola teknologi yang ada. Seseorang akan menjadi paham teknologi apabila ia sudah memahami konsep teknologi serta dapat menggunakan dan mengelola teknologi yang ada. Hal ini dapat dicapai jika ia mulai membiasakan diri untuk menerima dan menggunakan teknologi sesuai dengan fungsi dan tujuan penggunaannya.

Sikap (*attitude*) pengguna dalam hal ini peserta didik merupakan salah satu aspek yang mempengaruhi perilaku individual mereka terhadap teknologi yang digunakan. Sikap tersebut terdiri dari cara pandang (*cognitive*), afektif (*affective*), dan komponen-komponen yang berkaitan dengan perilaku (*behavioral component*). Tingkat penggunaan suatu teknologi oleh pengguna dapat diprediksi dari sikap perhatiannya terhadap teknologi tersebut misalnya keinginan menambah *peripheral* pendukung, motivasi untuk tetap menggunakan, serta keinginan untuk memotivasi pengguna lain. Seseorang

akan merasa puas menggunakan suatu teknologi jika mereka meyakini bahwa teknologi tersebut mudah digunakan dan akan meningkatkan produktivitas mereka.

Menurut studi Interaksi Manusia Komputer (IMK) *user-user* yang berbeda akan membentuk konsepsi-konsepsi atau model-model mental yang berbeda mengenai cara mereka berinteraksi, belajar dan menyimpan pengetahuan serta keahlian. Oleh karena itu perlu diketahui sikap dan perilaku pengguna terhadap suatu teknologi yang digunakan. Berikut ini konsep dasar dari model penerimaan pengguna yang diungkapkan Venkatesh (2003) :

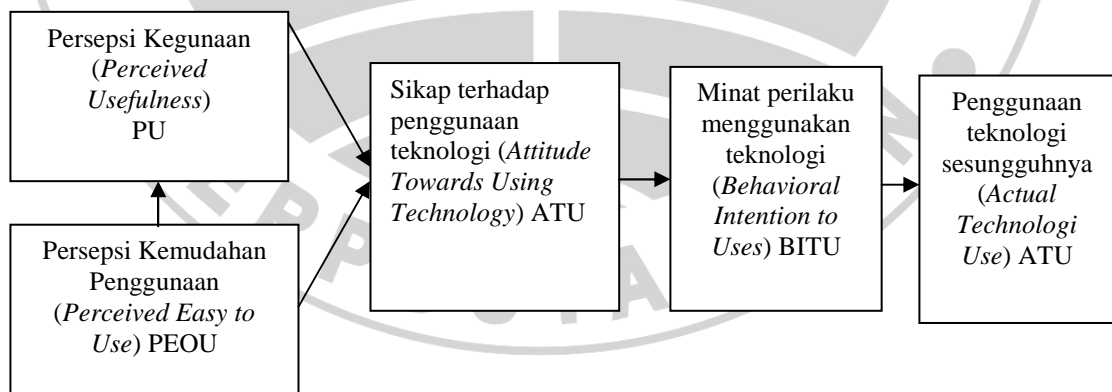


Gambar 1.1 Konsep Dasar *User Acceptance Model*

Penelitian mengenai penerimaan pengguna terhadap teknologi informasi telah dikenal sejak pertengahan tahun 1980-an, karena penerimaan teknologi merupakan prasyarat dalam penggunaan teknologi. Berbagai uji coba dan teori dikembangkan dalam mempelajari penerimaan teknologi ini seperti *Innovation Diffusion Theory*, Model Pemanfaatan PC (*The PC Utilization Model*), dan *Social Cognitive Theory*. Dari berbagai teori penerimaan teknologi, teori-teori yang paling penting dan berpengaruh serta

banyak digunakan adalah TRA (*Theory of Reasoned Action*), TAM (*Technology Accepted Model*), TAM2 (*Extended Theory Accepted Model*).

Mengingat pentingnya mengetahui tingkat penerimaan pengguna terhadap suatu teknologi maka penelitian sejenis ini sudah mulai dilakukan oleh beberapa pihak yang ingin mengetahui apa saja yang mempengaruhi seseorang untuk menggunakan suatu teknologi guna mencari inovasi dan pengembangan yang sesuai dengan kebutuhan pengguna. Dalam penelitian ini peneliti akan menerapkan media *SUOT-RD* dalam pelaksanaan ujian kemudian meneliti penerimaan peserta didik terhadap *SUOT-RD* tersebut. Teori yang akan digunakan untuk mengetahui penerimaan penggunaan *SUOT-RD* dalam pelaksanaan ujian pada penelitian ini adalah *Technology Accepted Model* (TAM). Berikut ini konsep dasar dari *Technology Accepted Model* tersebut menurut Davis et. al (1989), Venkatesh et. al (2003) :



Gambar 1.2 Model *Technology Accepted Model*

Model tersebut akan digunakan dalam penelitian sehingga konstruksi dari TAM ini akan dianggap sebagai faktor-faktor penerimaan teknologi *SUOT-RD*, data yang diperoleh akan digunakan untuk melihat tingkat penerimaan pengguna teknologi tersebut. Penelitian ini dilakukan di SMA Pasundan 3 Bandung.

TAM merupakan salah satu model penerimaan pengguna terhadap teknologi yang paling sesuai sampai sekarang, hal ini dikemukakan oleh Davis dalam *Khosrow-Pour* (2006: 209). Penelitian-penelitian yang ada menunjukkan bahwa kebenaran TAM atas berbagai macam sistem penggunaan teknologi informasi pada berbagai jenis instansi dan perusahaan telah diakui oleh para peneliti di dunia (Vaidyanathan, 2005).

TAM menganggap bahwa tingkat penggunaan nyata atau penerimaan pemakai atas suatu teknologi dipengaruhi oleh faktor-faktor yaitu persepsi kegunaan, persepsi kemudahan penggunaan, serta sikap dan minat untuk menggunakannya. Faktor-faktor tersebut saling berkaitan antara satu dengan yang lainnya dan TAM digunakan untuk mengetahui faktor mana yang paling berpengaruh.

Oleh karena itu, dalam penelitian ini akan memfokuskan pada pemanfaatan TAM sebagai kerangka teoritis untuk menyelidiki pengaruh faktor atau konstruksi TAM terhadap penerimaan media *SUOT-RD* dalam pelaksanaan ujian.

1.2 Perumusan Masalah

Media yang digunakan dalam penelitian ini adalah *SUOT-RD*. Peneliti menerapkan media ini dalam pelaksanaan ujian siswa Sekolah Menengah Atas (SMA) kelas X dalam mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi, lalu bagaimana penerimaan peserta didik sebagai pengguna teknologi tersebut.

Pertanyaan-pertanyaan penelitiannya dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Apa bentuk pengaruh dari faktor-faktor TAM terhadap penggunaan *SUOT-RD* sebagai salah satu media evaluasi pembelajaran?
2. Bagaimana bentuk hubungan faktor-faktor TAM yang mempengaruhi penerimaan *SUOT-RD* sebagai salah satu media evaluasi pembelajaran?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan utama penelitian ini adalah untuk mengetahui tingkat penerimaan *SUOT-RD* sebagai salah satu media evaluasi pembelajaran. Adapun tujuan khusus dari penelitian ini adalah :

1. Mengetahui pengaruh TAM dalam penggunaan *SUOT-RD* sebagai salah satu media evaluasi pembelajaran.
2. Mengetahui hubungan antara faktor-faktor TAM yang mempengaruhi penerimaan *SUOT-RD* sebagai salah satu media evaluasi pembelajaran.

1.4 Manfaat Penelitian

Ada beberapa manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini antara lain :

1. Bagi peserta didik (pengguna)

Diharapkan *SUOT-RD* ini dapat mereduksi tingkat kecurangan peserta didik dalam pelaksanaan ujian. Sehingga peserta didik dituntut untuk selalu siap dalam setiap pelaksanaan ujian.

2. Bagi Tenaga pendidik (pengguna)

Diharapkan *SUOT-RD* ini dapat menjadi solusi untuk memberikan kemudahan kepada tenaga pendidik dalam pelaksanaan ujian yang selama ini mengalami kendala dalam hal kecurangan peserta didik dan proses penilaian yang tidak objektif. Sehingga dengan pemanfaatan *SUOT-RD* ini pelaksanaan ujian menjadi lebih optimal.

3. Bagi Peneliti lain

Mengetahui kelebihan, kekurangan dan rekomendasi penggunaan *SUOT-RD*, dan mengetahui sejauh mana dampak pengembangan dan tingkat penerimaan *SUOT-RD* ini mampu mengoptimalkan pelaksanaan ujian.

4. Bagi dunia pendidikan, diharapkan hadirnya *SUOT-RD* ini mampu mengoptimalkan pelaksanaan ujian terutama dalam mereduksi tingkat kecurangan peserta didik.

1.5 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Peneliti akan menganalisis perilaku pengguna (*user*) terhadap penggunaan teknologi dalam pelaksanaan ujian. Dalam hal ini pengguna (*user*) yang dimaksud adalah peserta didik yang mendapat perlakuan penggunaan media *SUOT-RD* dan teknologi yang digunakan dalam pelaksanaan ujian tersebut adalah *SUOT-RD* rancangan Rully Handri (2010) Mahasiswa FPMIPA jurusan Ilmu Komputer Universitas Pendidikan Indonesia.
2. Konstruksi penerimaan yang digunakan adalah konstruksi murni dari *Technology Accepted Model* tanpa ditambahkan variabel baru dan peneliti akan menguji kecocokan model tersebut dalam kasus penggunaan *SUOT-RD* dalam pelaksanaan ujian.
3. Software *SUOT-RD* yang digunakan sebagai media dalam pelaksanaan ujian ini terbatas hanya pada soal yang bersifat objektif (pilihan ganda).
4. Software *SUOT-RD* beroperasi dengan baik dengan kebutuhan spesifikasi minimum hardware adalah sebagai berikut :
 - a. *Processor* Intel Pentium 4 1.50 GHz
 - b. RAM 512 MB
 - c. *Harddisk* kosong 10 GB
 - d. Monitor beresolusi
 - e. *Mouse dan keyboard*
 - f. LAN Card

1.6 Hipotesis

Hipotesis adalah alat yang kuat dalam mengambil informasi ilmiah. Hal ini memungkinkan penelitian menghubungkan antara teori ke observasi dan observasi ke teori (Abied 2010).

Hipotesis dari penelitian ini adalah faktor-faktor dari model penerimaan yang digunakan berpengaruh secara signifikan terhadap penerimaan pengguna *SUOT-RD* sebagai salah satu media evaluasi pembelajaran.

Pengembangan hipotesis berdasarkan konstruksi-konstruksi *Technology Accepted Model* (TAM) adalah sebagai berikut :

$H_{1,1}$ = kemudahan penggunaan (PEOU) berpengaruh terhadap persepsi kegunaan (PU)

$H_{2,1}$ = kemudahan penggunaan (PEOU) berpengaruh terhadap sikap penggunaan (ATU)

$H_{3,1}$ = persepsi kegunaan (PU) berpengaruh terhadap sikap penggunaan (ATU)

$H_{4,1}$ = sikap penggunaan (ATU) berpengaruh terhadap minat penggunaan (BITU)

$H_{5,1}$ = sikap penggunaan (BITU) berpengaruh terhadap minat penggunaan (AU)

1.7 Penjelasan Istilah

Supaya tidak terjadi perbedaan persepsi, maka akan dijelaskan beberapa istilah yang digunakan dalam penulisan skripsi ini, yaitu sebagai berikut:

1. *Sistem ujian online terintegrasi* adalah sistem ujian yang dibangun secara komputerisasi, dimana peserta uji langsung mendapat dan menjawab soal ujian melalui komputer. Pemeriksaan ujian dilakukan langsung oleh sistem, dan peserta akan mendapatkan laporan hasil ujian secara langsung. Untuk selanjutnya *sistem ujian online terintegrasi* ini disingkat menjadi SUOT.
2. *Sistem ujian online terintegrasi yang teroptimisasi oleh remote desktop* adalah sistem ujian yang dibangun secara komputerisasi dimana peserta uji langsung mendapat dan menjawab soal ujian melalui komputer. Pemeriksaan ujian dilakukan langsung oleh sistem, dan peserta akan mendapatkan laporan hasil ujian secara langsung. Sistem ujian online terintegrasi yang dikolaborasikan dengan *remote desktop* ini berperan untuk optimalisasi dalam ujian online untuk melakukan pemantuan/pengamatan langsung kepada peserta didik. *Remote Desktop* dapat mengendalikan komputer dan menampilkan salinan gambar yang diterima dari tampilan layar komputer yang dikendalikan itu. Untuk selanjutnya *sistem ujian online terintegrasi yang teroptimisasi oleh remote desktop* ini disingkat menjadi SUOT-RD.
3. *Technology Acceptance Model (TAM)* merupakan salah satu model yang dibangun untuk menganalisis dan memahami faktor-faktor yang mempengaruhi diterimanya penggunaan teknologi. TAM memiliki lima buah konstruksi yaitu Persepsi kemudahan penggunaan (*perceived ease of use*),

didefinisikan sebagai sejauh mana seorang percaya bahwa menggunakan suatu teknologi akan bebas dari usaha. Persepsi kegunaan (*perceived usefulness*), didefinisikan sebagai sejauh mana seorang percaya bahwa menggunakan suatu teknologi akan meningkatkan kinerjanya. Sikap terhadap penggunaan teknologi (*attitude toward using technology*), didefinisikan sebagai evaluasi dari pemakai tentang ketertarikannya dalam menggunakan teknologi. Minat perilaku menggunakan teknologi (*behavioral intention to use*), didefinisikan sebagai minat (keinginan) seseorang untuk melakukan perilaku tertentu. Penggunaan teknologi sesungguhnya (*actual use*) dapat diukur melalui kepuasan pengguna serta jumlah waktu yang digunakan untuk berinteraksi dengan teknologi atau frekuensi penggunaan teknologi tersebut.

4. Structural Equation Model (SEM) adalah sebuah model statistik yang memberikan perkiraan perhitungan dari kekuatan hubungan hipotesis di antara variabel dalam sebuah model teoritis, baik secara langsung atau melalui variabel antara (*intervening or mediating variables*). SEM adalah model yang memungkinkan penyajian sebuah rangkaian yang relatif rumit. SEM merupakan teknik analisis multivariat yang dikembangkan guna menutupi keterbatasan yang dimiliki oleh model-model analisis sebelumnya yang telah digunakan secara luas dalam penelitian statistik. Model-model yang dimaksud diantaranya adalah *regression analysis* (analisis regresi), *path analysis* (analisis jalur), dan *confirmatory factor analysis* (analisis faktor konfirmatori).