

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Penelitian ini telah diperoleh hasil akhir penelitian yang menggambarkan variabel-variabel yang signifikan mempengaruhi penerimaan user pada S2DLS Vers.2. Adapun kesimpulan dari penelitian ini ialah sebagai berikut :

1. Faktor-faktor yang dominan dan saling berhubungan serta berpengaruh terhadap tingkat penerimaan media pembelajaran S2DLS Vers.2 adalah: adanya Perbedaan Individu Pengguna (*Individual Differences (ID)*) berpengaruh terhadap Persepsi Kemudahan Penggunaan (*Perceived Ease Of Use (PEoU)*). Organisasi Bahan Ajar Elektronik (*E-resources Organization (ErO)*) dan Persepsi Kemudahan Penggunaan (*Perceived Ease Of Use (PEoU)*) berpengaruh terhadap Persepsi Kemanfaatan Penggunaan (*Perceived Usefulness (PU)*). Selain itu diketahui pula bahwa Persepsi Kemudahan Penggunaan (*Perceived Ease Of Use (PEoU)*) dan Persepsi Kemanfaatan Penggunaan (*Perceived Usefulness (PU)*) berpengaruh terhadap Minat Penggunaan (*Behavioral Intention To Use (ITU)*), dan Minat Penggunaan (*Behavioral Intention To Use (ITU)*) berpengaruh terhadap Kondisi Nyata Penggunaan (*Actual System Usage (ASU)*).

Andri Irawan, 2012

Analisis Perilaku Penggunaan media Pembelajaran Sony Sugema-Digital Learning System (S2DLS Vers. 2) Dengan Pendekatan Technology Acceptance Model (TAM)



Andri Irawan, 2012

Analisis Perilaku Penggunaan media Pembelajaran Sony Sugema-Digital Learning System (S2DLS Vers. 2) Dengan Pendekatan Technology Acceptance Model (TAM)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

2. Pengguna (*user*) baik dari kalangan peserta didik ataupun guru yang sudah memahami kemudahan menggunakan media pembelajaran S2DLS Vers.2 tersebut (PEoU) dan manfaat menggunakannya (PU), maka akan mempunyai niat dan minat untuk menggunakan media pembelajaran S2DLS Vers.2 (ITU). Dari minat penggunaan tersebut maka para pengguna akan senantiasa secara nyata menggunakan S2DLS Vers.2 sebagai bagian dari sumber dan media pembelajaran sehari-hari.
3. Pahaman akan manfaat penggunaan (PU) sangat dipengaruhi oleh faktor di luar pengguna yakni Organisasi Bahan Ajar Elektronik (ErO) yang dimiliki oleh media pembelajaran S2DLS Vers.2 tersebut. Lain halnya untuk pahaman akan adanya kemudahan menggunakan media pembelajaran S2DLS Vers.2 (PEoU) yang sangat dipengaruhi oleh faktor luar bagi media pembelajaran tersebut yakni kondisi dari Perbedaan Individu Pengguna (ID).
4. Bentuk model penerimaan sebuah teknologi informasi baru, yakni berupa suatu media pembelajaran S2DLS Vers.2 yang diterapkan pada MAN Cianjur adalah ErO (relevansi *e-resource* dengan kebutuhan pembelajaran dan aksesibilitas *e-resource* dalam penggunaan) dan ID (visibilitas penggunaan, perkembangan diri atas komputer, pengalaman atas penggunaan komputer, dan pengetahuan akan bahan ajar) sebagai variabel laten eksogen atau variable independen.

Andri Irawan, 2012

Analisis Perilaku Penggunaan media Pembelajaran Sony Sugema-Digital Learning System (S2DLS Vers. 2) Dengan Pendekatan Technology Acceptance Model (TAM)

5. Sedangkan PEOU (kemudahan untuk dipelajari/dipahami, kemudahan untuk digunakan, dan frekuensi penggunaan dalam pembelajaran), PU (kemudahan untuk meningkatkan keterampilan pembelajaran SKL dan ujian saringan masuk perguruan tinggi, mempertinggi efektifitas pembelajaran, menjawab kebutuhan pembelajaran, meningkatkan hasil pencapaian pembelajaran, meningkatkan efisiensi pembelajaran, dan memungkinkan adanya pengembangan cara pembelajaran) sebagai variabel endogen atau variabel dependen. Adapun ITU (penambahan *software/plugin* pendukung, motivasi untuk tetap menggunakan dalam pembelajaran, dan memotivasi pengguna lain) dan ASU (lama penggunaan dalam pembelajaran dan kepuasan penggunaan dalam pembelajaran) sebagai variabel endogen atau variabel dependen lainnya.
6. Kelebihan karakteristik sistem media pembelajaran S2DLS Vers.2 yaitu a) pengorganisasian materi ajar sudah mengadopsikan model *exploratory tutorial* sehingga memungkinkan fleksibilitas dalam pengaksesan acak akan bahan ajar, b) struktur navigasi yang digunakan mengadopsi struktur navigasi campuran, tepatnya campuran dari struktur navigasi *linear* dan *hirarki*, c) telah mengadopsikan konsep perancangan media berbasis TIK yang berbasiskan *cognitive flexibility theory*, *Adaptive Learning Theory*, dan *Preferred Modality Theory* sehingga pemanfaatan bahan ajar yang

Andri Irawan, 2012

Analisis Perilaku Penggunaan media Pembelajaran Sony Sugema-Digital Learning System (S2DLS Vers. 2) Dengan Pendekatan Technology Acceptance Model (TAM)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

ada dapat dilakukan secara efektif dan efisien, d) *interface* yang ada sudah memuat nilai estetika dan presentasinya akan kandungan informasi dan pengetahuan dari bahan ajar sehingga dapat menarik dan mempertahankan ketertarikan pengguna.

7. Kekurangan karakteristik sistem media pembelajaran S2DLS Vers.2 yaitu a) struktur navigasi campuran yang digunakan masih belum mengadopsi alur yang *non-linear*, b) masih adanya teks atau tulisan yang kurang jelas dalam halaman dan kurang terpenuhinya kebutuhan akan petunjuk penggunaan pada *menu help & support* (atau *manual book*) sebagai rujukan *problem solving* penggunaan, c) Kurang adanya umpan balik yang cukup karena belum teradopsinya teknologi rekam jejak dalam mengakses halaman (*historical of linked-page*) dan fitur pencarian informasi (*searching*), e) Belum adanya modul aplikasi yang menangani penyimpanan data profil pengguna, rekam jejak dan perkembangan aktivitas pembelajaran ataupun evaluasinya (buku raport).

Andri Irawan, 2012

Analisis Perilaku Penggunaan media Pembelajaran Sony Sugema-Digital Learning System (S2DLS Vers. 2) Dengan Pendekatan Technology Acceptance Model (TAM)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

5.2. Saran

Adapun saran yang dapat diajukan dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Mengingat penggunaan media pembelajaran S2DLS Vers.2 dipengaruhi oleh faktor-faktor kemudahan menggunakannya, seperti kemudahan untuk dipelajari/dipahami, kemudahan untuk digunakan, dan frekuensi penggunaan dalam pembelajaran. Dalam pengupayaannya diutamakan pada faktor mempegaruhinya yaitu faktor kondisi perbedaan individu masing-masing calon dan pengguna aktual melalui indikator visibilitas penggunaan, perkembangan diri atas komputer, pengalaman atas penggunaan komputer, dan pengetahuan akan bahan ajar.
2. Kemudahan penggunaan dalam perbedaan individu pengguna tersebut dapat didorong oleh bentuk sosialisasi dan pelatihan-pelatihan yang terkait dengan pendekatan pada pemahaman dan petunjuk penggunaan yang tepat, aman dan nyaman. Baik secara langsung maupun tidak langsung, seperti tata cara penggunaan komputer dan jaringan serta tata cara pemasangan aplikasi dengan perawatannya. Maupun melalui penyediaan petunjuk penggunaan (menu Help, manual book, dll) serta pemecahan masalah penggunaan secara *offline* dan *online* (menu Trouble Solving, konsultasi konsumen, dll) sebagai bagian dari kegiatan marketing dan promosi serta layanan purna jualnya.

Andri Irawan, 2012

Analisis Perilaku Penggunaan media Pembelajaran Sony Sugema-Digital Learning System (S2DLS Vers. 2) Dengan PendekatanTechnology Acceptance Model (TAM)

3. Selain itu mengingat penggunaan media pembelajaran S2DLS Vers.2 ini dipengaruhi pula oleh faktor-faktor manfaat menggunakannya. Seperti kemudahan untuk meningkatkan keterampilan pembelajaran SKL dan ujian saringan masuk perguruan tinggi, mempertinggi efektifitas pembelajaran, menjawab kebutuhan pembelajaran, meningkatkan hasil pencapaian pembelajaran, meningkatkan efisiensi pembelajaran, dan memungkinkan adanya pengembangan cara pembelajaran. Maka pengupayaan S2DLS yang dapat dilakukan ialah pada hal-hal yang berkaitan dengan manfaat yang dapat diperoleh pengguna dalam menggunakan media pembelajaran tersebut. Seperti lebih memperhatikan pengaruh dari organisasi bahan ajar elektronik yang dimiliki yaitu relevansi *e-resource* dengan kebutuhan pembelajaran dan aksesibilitas *e-resource* dalam penggunaan.
4. Untuk menarik minat yang lebih dari pengguna, pihak Perusahaan Sony Sugema Collage dapat memperhatikan faktor kemudahan dan kemanfaatan yang aktual dan relevan bagi lingkungan pendidikan dan pembelajaran. Selain itu mengingat faktor-faktor yang membentuk minat penggunaan seperti penyediaan untuk penambahan *software/plugin* pendukung secara mudah dan cuma-cuma, menciptakan ruang layanan konsultasi dan pengaduan, *e-collaborative* dalam jaringan sosial dan lain sebagainya. Dapat dijadikan sebagai wahana untuk memotivasi pengguna agar tetap setia dalam

Andri Irawan, 2012

Analisis Perilaku Penggunaan media Pembelajaran Sony Sugema-Digital Learning System (S2DLS Vers. 2) Dengan Pendekatan Technology Acceptance Model (TAM)

penggunaan dan berpeluang untuk menciptakan situasi yang saling memotivasi antara pengguna yang satu dengan pengguna lainnya.

5. Diadopsinya teknologi navigasi *non-linear*, fasilitas *menu help & support* interaktif, teknologi rekam jejak dalam mengakses halaman (*historical of linked-page*) dan *fitur* pencarian informasi (*searching*), serta modul aplikasi yang menangani penyimpanan data profil pengguna, rekam jejak dan perkembangan aktivitas pembelajaran ataupun evaluasinya (buku raport).
6. Pada penelitian selanjutnya, penulis mengharapkan dapat dikembangkan lagi indikator-indikator atau kisi-kisi pertanyaan yang ada, yang dapat dipergunakan untuk menganalisa lebih dalam dan lebih tepat lagi mengenai model penerimaan teknologi, khususnya untuk menganalisa model untuk penerimaan teknologi informasi berupa media pembelajaran berbasis komputer (*Computer-Based Media*), seperti media pembelajaran S2DLS Vers.2 ini.

Andri Irawan, 2012

Analisis Perilaku Penggunaan media Pembelajaran Sony Sugema-Digital Learning System (S2DLS Vers. 2) Dengan Pendekatan Technology Acceptance Model (TAM)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu