

**IMPLEMENTASI *TECHNOLOGY ACCEPTANCE MODEL* UNTUK  
MENGUKUR PENERIMAAN GURU TERHADAP  
INOVASI PEMBELAJARAN  
(Studi Kasus Model Pembelajaran *CBR* Di SMK)**

Yana Aditia Gerhana<sup>1</sup>, M. Irfan<sup>2</sup>, Cepy Slamet<sup>3</sup>.

1, 2, 3 Teknik Informatika UIN Sunan Gunung Djati Bandung

[yanagerhana@uinsgd.ac.id](mailto:yanagerhana@uinsgd.ac.id), [irfanbahf@uinsgd.ac.id](mailto:irfanbahf@uinsgd.ac.id), [cepylucky@uinsgd.ac.id](mailto:cepylucky@uinsgd.ac.id)

Abstrak

Penelitian bertujuan untuk mengetahui tingkat penerimaan guru terhadap inovasi pembelajaran model *CBR*. Metode penelitian yang digunakan adalah metode survey. Subjek penelitian ini adalah 8 orang guru dari 7 SMK dengan program keahlian TKJ. Hasil penelitian menunjukkan baik ditinjau dari faktor internal maupun faktor eksternal, penerimaan guru terhadap model pembelajaran *CBR* positif dan signifikan, dengan rerata nilai koefisien korelasi sebesar 78,98%.

## 1. Pendahuluan

Secara prinsip upaya peningkatan mutu pendidikan, khususnya SMK telah ditetapkan oleh para pemangku kebijakan. Guru wajib meningkatkan dan mengembangkan kualifikasi akademik dan kompetensinya secara berkelanjutan sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni. Peningkatan dan pengembangan kemampuan kompetensi guru, mencakup kemampuan dalam mengoptimalkan teknologi informasi dan komunikasi (TIK), dalam menunjang proses pembelajaran. Sa'ud (2008, hlm 1) mengemukakan bahwa “perkembangan teknologi informasi

dan komunikasi yang cepat dalam berbagai aspek kehidupan termasuk dalam bidang pendidikan, merupakan suatu upaya untuk menjembatani masa sekarang dan masa yang akan datang, dengan jalan memperkenalkan pembaharuan-pembaharuan yang cenderung mengejar efisiensi dan efektivitas”. Sambung Sa'ud (2008, hlm.14-20), “pembaharuan yang efektif dan efisien tersebut disebut sebagai modernisasi yang di dalamnya mengupayakan inovasi atau cara baru melalui berbagai ide, gagasan, metode untuk mencapai tujuan, yang diharapkan dapat memecahkan berbagai persoalan yang dihadapi

oleh manusia termasuk dalam bidang pendidikan”. Sebagai bagian dari inovasi, TIK menjadi komponen penting, yang bisa dioptimalkan manfaatnya dalam mengembangkan kemampuan pemecahan masalah siswa. Namun demikian banyak penelitian yang mengungkapkan tentang kegagalan penerapan TIK. Jogyanto (2008, hlm. 1-2) berpendapat “Penyebab kegagalan teknologi informasi tersebut lebih pada aspek keperilakuannya (*behavioral*), karena perilaku pengguna dari suatu teknologi informasi menjadi salah satu faktor utama dari keberhasilan penerapan suatu sistem informasi/teknologi informasi”. Sementara Albury (dalam McClory, 2009. hlm. 1-5), menjelaskan “terdapat delapan faktor penghambat dalam sebuah inovasi, salah satunya budaya *risk aversion* adalah budaya yang tidak menyukai risiko. Hal ini berkenaan terhadap sifat inovasi yang memiliki segala risiko termasuk risiko gagal. Pegawai cenderung enggan berhubungan dengan risiko dan memilih untuk melaksanakan pekerjaan secara prosedural-administratif dengan risiko minimal”.

## 2. Inovasi Pembelajaran

Inovasi berasal dari kata “*innovation*” yang diterjemahkan sebagai hal baru atau pembaharuan. Inovasi berkaitan dengan penemuan. Kata penemuan juga berkaitan dengan kata diskoveri dan invensi. Baik inovasi, diskoveri maupun invensi ketiganya berkaitan dengan penemuan sesuatu yang baru. Oleh sebab itu, untuk memahami pengertian inovasi dengan jelas maka ketiga kata tersebut perlu didefinisikan terlebih dahulu.

- 1) Diskoveri adalah penemuan tentang suatu hal atau benda yang sebenarnya sudah ada namun belum diketahui orang.
- 2) Invensi adalah penemuan suatu hal atau benda yang benar-benar baru atau penemuan hal atau benda yang sebelumnya tidak ada.
- 3) Inovasi adalah penemuan sesuatu yang dianggap baru bagi seseorang atau sekelompok orang untuk mencapai suatu tujuan atau untuk memecahkan masalah tertentu.

Zaltman, dkk (dalam Ibrahim, 1988, hlm. 41) berpendapat bahwa istilah inovasi sering digunakan

dalam tiga konteks yang berbeda. Pada satu konteks, inovasi bersinonim dengan invensi yaitu proses kreatif dengan cara mengkombinasikan dua konsep atau lebih dalam cara yang baru untuk menghasilkan sesuatu yang belum diketahui sebelumnya. Rogers (dalam Ibrahim, 1988, hlm. 41) mengemukakan bahwa inovasi merupakan ide, praktik, atau objek yang diterima sebagai sesuatu yang baru bagi seseorang atau sekelompok orang. Dengan demikian inovasi dapat diartikan sebagai suatu gagasan, hal yang praktis, cara, metode atau benda ciptaan manusia yang dianggap baru bagi orang/sekelompok orang tertentu. Hal baru tersebut diperoleh dari hasil invensi dan diskoveri yang bertujuan untuk memecahkan masalah atau mencapai tujuan tertentu. Inovasi diciptakan dan digunakan untuk mencapai suatu tujuan tertentu atau untuk memecahkan suatu masalah. Agar tujuan inovasi tersebut dapat tercapai secara efektif dan efisien, maka diperlukan adanya suatu pengelolaan terhadap inovasi tersebut (manajemen inovasi). Pelaksanaan manajemen inovasi tidak terlepas dari

pengetahuan tentang tahapan proses inovasi.

## **2.1 Faktor Pendukung Inovasi Pembelajaran melalui Teknologi Informasi**

Peningkatan mutu pendidikan menjadi salah satu agenda penting dalam proses pembangunan nasional dewasa ini. Upaya perbaikan kualitas produk pendidikan menjadi isu penting dalam mempersiapkan generasi pembangunan bangsa di masa yang akan datang, yang mampu bersaing baik pada tatanan lokal, regional maupun internasional. Transformasi dalam proses pendidikan perlu dilakukan dengan memanfaatkan teknologi, khususnya dalam menunjang proses pembelajaran.

Teknologi informasi saat ini telah menjadi salah satu unsur penting dalam proses pembelajaran. Pembelajaran melalui teknologi menyediakan proses pembelajaran yang lebih fleksibel, sehingga pembelajaran bisa terlaksana lebih efektif dan efisien. Namun demikian pemanfaatan teknologi informasi dalam proses pembelajaran dirasa belum optimal. Terdapat berbagai kendala yang menghambat

pemanfaatan teknologi informasi dalam proses pembelajaran, baik kendala teknis maupun nonteknis. Sa'ud (2014, hlm.190-195) menjelaskan faktor-faktor apa saja yang mendukung terlaksananya pembelajaran memanfaatkan teknologi informasi yang efektif, terdiri dari:

- 1) Institusi yang diwujudkan dalam bentuk kebijakan dan komitmen. Kebijakan dan komitmen terkait dalam penyediaan dan pengembangan infrastruktur teknologi informasi dalam menunjang pembelajaran. Termasuk memberikan kesadaran (*awareness*) baik kepada guru maupun siswa tentang optimalisasi perangkat teknologi informasi sebagai media pembelajaran.
- 2) Masyarakat yang merupakan lingkungan keluarga siswa yang memberikan dorongan dan motivasi dalam menggunakan teknologi informasi.
- 3) Guru atau instruktur yang juga berperang sebagai fasilitator dan motivator dalam mengoptimalkan pemanfaatan teknologi informasi dalam proses pembelajaran.
- 4) Siswa, perbedaan karakteristik, sikap dan perilaku siswa yang dimilikinya membutuhkan pendekatan atau strategi agar implementasi pembelajaran berbantuan teknologi berhasil. Keberhasilan tujuan pembelajaran berbantuan teknologi informasi, salah satunya ditentukan oleh sejauhmana kita mengenali sasaran didik kita.
- 5) Teknologi, ketersediaan teknologi yang diperlukan dalam mendukung terwujudnya pembelajaran berbantuan teknologi informasi baik teknologi perangkat lunak atau perangkat keras.

## **2.2 Pembelajaran Berbantuan Teknologi Informasi dan Komunikasi**

Sebuah terminologi yang sama tentang pembelajaran yang memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi termasuk di antaranya *CAL (komputer Assisted Learning)*, *CAI (komputer Assisted Intructional)*, *CBL (komputer Based Learning)*, *CBE (komputer Based Education)*, dan *CBT (komputer Based Training)*. Pembelajaran

berbantuan teknologi informasi dan komunikasi merupakan pembelajaran yang memanfaatkan perangkat lunak atau perangkat keras dalam proses pembelajaran baik secara individual maupun dalam pembelajaran berkelompok. Heinich dkk (dalam Rusman dkk, 2011, hlm. 97) menjelaskan bahwa yang dimaksud dengan pembelajaran berbasis komputer adalah “ sistem komputer dapat menyampaikan pembelajaran secara individual dan langsung kepada para siswa dengan cara berinteraksi dengan mata pelajaran yang diprogramkan ke dalam sistem komputer”.

Prinsip pembelajaran berbantuan komputer menurut Rusman dkk (2011, hlm. 98)), terdiri dari:

- 1) *Berorientasi pada tujuan pembelajaran*, baik pada standar kompetensi, kompetensi dasar, dan indikator capaian kegiatan pembelajaran.
- 2) *Berorientasi pada pembelajaran individual*, pembelajaran harus memberikan keleluasaan penggunaan waktu dalam belajar.

- 3) *Berorientasi pada pembelajaran mandiri*, siswa dapat menyelesaikan semua pengalaman belajarnya, baik berupa pemahaman materi dan pengerjaan evaluasi yang harus diselesaikan dengan benar.

Model-model pembelajaran berbantuan komputer terdiri dari model drills, model tutorial, model simulasi, dan model games (Munir, 2009, hlm. 67-69).

- 1) *Model drills*, merupakan strategi pembelajaran yang bertujuan memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret melalui penyediaan latihan-latihan soal, yang bertujuan untuk menguji *performance* siswa melalui kecepatan penyelesaian soal-soal latihan yang diberikan oleh program.
- 2) *Model tutorial*, bertujuan sebagai pengganti sumber belajar, di mana proses pembelajarannya diberikan dalam bentuk teks, grafik, animasi, dan audio yang tampak dalam layar yang menyajikan pengorganisasian materi, soal-soal latihan, dan pemecahan

masalah. Jika respons siswa benar maka akan melanjutkan materi berikutnya dan jika salah maka akan mengulang kembali.

- 3) *Model simulasi*, merupakan strategi pembelajaran yang mampu memberikan pengalaman belajar yang konkret melalui tiruan-tiruan yang mendekati suasana sesungguhnya, baik fisik, situasi, prosedur dan proses di mana masing-masing kategori tersebut digunakan sesuai dengan kepentingan tertentu.
- 4) *Model games*, pembelajaran yang didesain seolah-olah siswa mengikuti permainan yang disajikan melalui simulasi-simulasi tertentu yang dibutuhkan agar siswa mampu menerapkan semua pengalaman belajarnya dalam penyelesaian masalah yang dimaksud.

### **2.3 Case-Based Reasoning (CBR)**

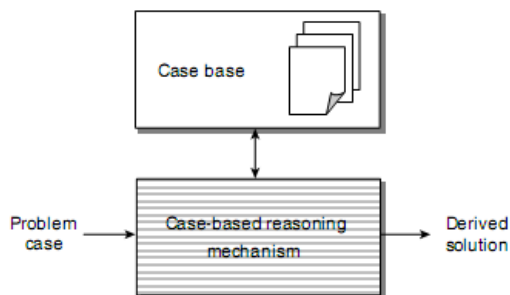
*Case-based reasoning (CBR)* merupakan sebuah cara penyelesaian masalah dengan memanfaatkan pengalaman sebelumnya pada domain pengetahuan tertentu. Maher, dkk (1995, hlm. 3) mengungkapkan bahawa “*CBR* adalah suatu

pendekatan untuk pemecahan masalah yang menggunakan basis data atau kasus masalah sebelumnya yang diselesaikan ketika memecahkan masalah baru di mana basis data adalah kumpulan data yang disimpan dalam komputer”. Hal yang sama diungkapkan oleh Riesbeck dan Schank (dalam Watson, 2012, hlm. 15) bahwa ‘*CBR* merupakan sebuah cara baru penyelesaian dengan cara menggunakan penyelesaian masalah masa lampau’. Sementara Montani dan Jain (2010, hlm. 8) menjelaskan bahwa “*CBR* merupakan metode pemecahan masalah yang memberikan prioritas penggunaan pengalaman masa lalu untuk memecahkan masalah saat ini, solusi untuk masalah saat ini dapat ditemukan dengan menggunakan kembali atau mengadopsi solusi untuk masalah yang telah diselesaikan saat ini”. Pengertian sederhana tentang *CBR* juga diungkapkan oleh Aamodt dan Plaza (1994, hlm. 2) bahwa pada dasarnya “*CBR* digunakan untuk mengatasi sebuah permasalahan baru dengan cara mengingat situasi/masalah yang sama sebelumnya dan menggunakan

informasi dan situasi tersebut untuk menyelesaikan masalah”.

Pal dan Shiu (2004, hlm. 3), *CBR* diabstraksikan seperti sebuah kotak hitam, yang mencakup mekanisme penalaran dan aspek internal yang meliputi:

- 1) Spesifikasi masukan atau kasus dari sebuah permasalahan
- 2) Solusi permasalahan yang diharapkan sebagai luaran
- 3) Kasus-kasus sebelumnya yang telah tersimpan sebagai rujukan dari mekanisme penalaran



Gambar 1 Sistem *CBR*  
(Pal dan Shiu 2004, hlm. 3)

Siklus penyelesaian masalah dalam sistem *CBR* oleh Aamodt dan Plaza (1994, hlm. 7) dijelaskan pada gambar 2 dan secara umum siklus proses pada *CBR* adalah sebagai berikut:

### 1) *Retrieve*

Mendapatkan/memperoleh kembali kasus yang paling menyerupai/relevan (*similar*) dengan kasus yang baru. Tahap *retrieval* ini dimulai dengan menggambarkan/menguraikan sebagian masalah, dan diakhiri jika ditemukannya kecocokan terhadap masalah sebelumnya yang tingkat kecocokannya paling tinggi. Bagian ini mengacu pada segi identifikasi, kecocokan awal, pencarian dan pemilihan serta eksekusi.

### 2) *Reuse*

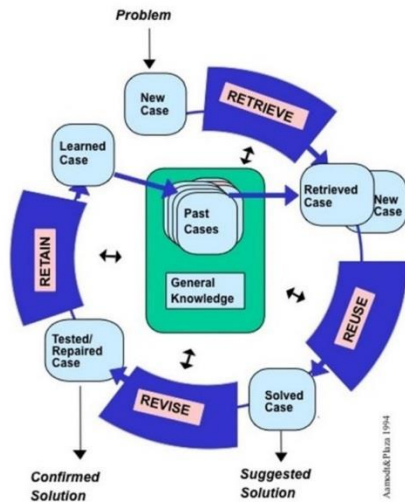
Memodelkan/menggunakan kembali pengetahuan dan informasi kasus lama berdasarkan bobot kemiripan yang paling relevan ke dalam kasus yang baru, sehingga menghasilkan usulan solusi di mana mungkin diperlukan suatu adaptasi dengan masalah yang baru tersebut.

### 3) *Revise*

Meninjau kembali solusi yang diusulkan kemudian mengujinya pada kasus nyata (simulasi) dan jika diperlukan memperbaiki solusi tersebut agar cocok dengan kasus yang baru.

#### 4) *Retain*

Mengintegrasikan/menyimpan kasus baru yang telah berhasil mendapatkan solusi agar dapat digunakan oleh kasus-kasus digunakan, dan mengujinya lagi.



Gambar 2 Siklus CBR

(Aamodt dan Plaza 1994, hlm. 8)

### 2.4 *Technology Acceptance Model (TAM)*

Salah satu teori penerimaan individual terhadap penggunaan teknologi informasi/sistem adalah model penerimaan teknologi (*Technology Acceptance Model* atau *TAM*). Teori ini pertama kali dikenalkan oleh Davis tahun 1989. Teori ini dikembangkan dari *Theory of Reasoned Action* atau *TRA* oleh Ajzen dan Fishbein tahun 1980. Model penerimaan teknologi (*TAM*) merupakan suatu model penerimaan

selanjutnya yang mirip dengan kasus tersebut. Tetapi Jika solusi baru tersebut gagal, maka menjelaskan kegagalannya, memperbaiki solusi yang

sistem teknologi informasi yang akan digunakan oleh pemakai. Model *TAM* dikembangkan berdasarkan model *TRA*. “Model *TRA* dapat diterapkan karena keputusan yang dilakukan oleh individu untuk menerima suatu teknologi informasi merupakan tindakan sadar yang dapat dijelaskan dan diprediksi oleh niat perilakunya” (Jogiyanto, 2013, hlm. 111) . *TAM* menambahkan dua konstruk utama ke dalam model *TRA*. Dua konstruk utama ini adalah kegunaan persepsian (*perceived usefulness*) dan kemudahan penggunaan persepsian (*perceived ease of use*). *TAM* berargumentasi bahwa penerimaan individual terhadap sistem teknologi informasi ditentukan oleh dua konstruk tersebut.

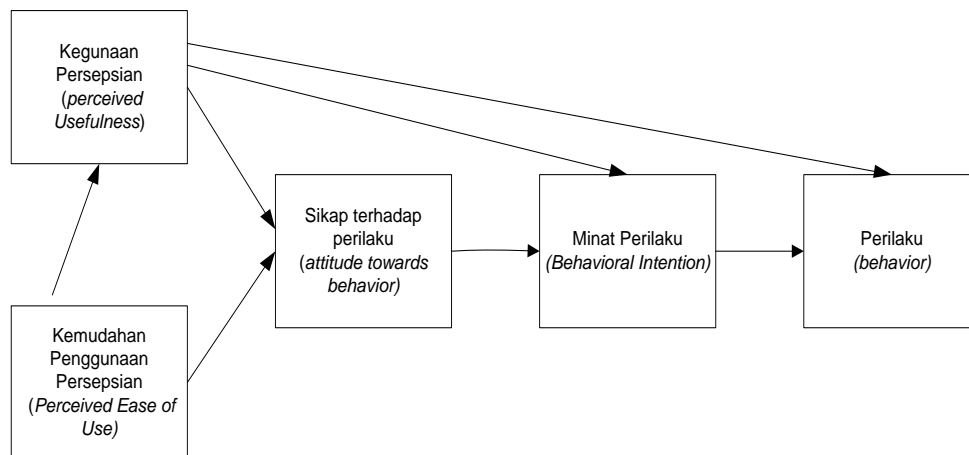
Kegunaan persepsian (*perceived usefulness*) dan kemudahan penggunaan persepsian (*perceived ease of use*) keduanya mempunyai pengaruh ke niat perilaku (*behavioral intention*). Pemakai



teknologi akan mempunyai niat menggunakan teknologi (niat perilaku) jika merasa sistem teknologi bermanfaat dan mudah digunakan. Kemudahan penggunaan persepsian (*perceived ease of use*) memengaruhi kegunaan persepsian (*perceived usefulness*).

Pemakai sistem akan menggunakan sistem jika pertama merasa bahwa sistem tersebut mudah digunakan.

Model dari *TAM* dapat dilihat pada gambar 2.9 berikut ini.



Gambar 3 Gambar *Technology Acceptance Model*(*TAM*)  
(Davis, 1989)

Karena *TAM* dimaksudkan untuk penggunaan teknologi, maka perilaku (*behavior*) di *TAM* dimaksudkan sebagai perilaku menggunakan teknologi. *Technology Acceptance Model* (*TAM*) yang pertama yang belum dimodifikasi menggunakan lima konstruk utama. Kelima konstruk ini adalah sebagai berikut:

- 1) Kegunaan persepsian (*perceived usefulness*)

Kegunaan persepsian (*perceived usefulness*) didefinisikan sebagai sejauh mana seseorang percaya bahwa menggunakan suatu teknologi akan meningkatkan kinerja pekerjaannya (“*as the extent to which a person believes that using a technology will enhance her or his performance*”).

Berdasarkan definisi tersebut, diketahui bahwa kegunaan

persepsian (*perceived usefulness*) merupakan suatu kepercayaan (*belief*) tentang pengambilan keputusan. Kegunaan persepsian (*perceived usefulness*) merupakan konstruk yang paling banyak signifikan dan penting yang memengaruhi sikap (*attitude*), niat (*behavioral intention*), dan perilaku (*behavior*) di dalam menggunakan teknologi dibandingkan dengan konstruk yang lainnya.

- 2) Kemudahan penggunaan persepsian (*perceived ease of use*)  
Kemudahan penggunaan persepsian (*perceived ease of use*) didefinisikan sejauh mana seseorang percaya bahwa menggunakan suatu teknologi akan bebas dari usaha (“*is the extent to which a person believes that using a technology will be free of effort*”). Berdasarkan definisi tersebut diketahui bahwa konstruk kemudahan penggunaan persepsian (*perceived ease of use*)

merupakan suatu kepercayaan (*belief*) tentang proses pengambilan keputusan. Penelitian-penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa konstruk kemudahan penggunaan persepsian (*perceived ease of use*) memengaruhi kegunaan persepsian (*perceived usefulness*), sikap (*attitude*), niat (*behavioral intention*), dan penggunaan sesungguhnya (*behavior*).

- 3) Sikap terhadap perilaku (*attitude towards behavior*)  
Sikap terhadap perilaku (*attitude towards behavior*) didefinisikan oleh Davis dkk (Jogiyanto. 2008, hlm. 265) sebagai perasaan-perasaan positif atau negatif dari seseorang jika harus melakukan perilaku yang akan ditentukan (“*an individual’s positive or negative feelings about performing the target behavior*”). Sikap terhadap perilaku (*attitude towards behavior*) juga didefinisikan oleh Mathieson (Jogiyanto,

2008, hlm 266-267) sebagai evaluasi pemakai tentang ketertarikannya menggunakan sistem (“*the user’s evaluation of the desirability of his or her using the system*”). Hasil penelitian-penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa sikap (*attitude*) ini berpengaruh secara positif ke niat perilaku (*behavioral intention*). Akan tetapi beberapa penelitian juga menunjukkan bahwa sikap (*attitude*) ini mempunyai pengaruh yang signifikan ke niat perilaku (*behavioral intention*). Oleh karena itu, beberapa penelitian yang menggunakan *TAM* tidak memasukkan konstruk sikap (*attitude*) di dalam modelnya.

4) Niat Perilaku (*behavioral intention*)

Niat perilaku (*behavioral intention*) adalah suatu keinginan (niat) seseorang untuk melakukan suatu

perilaku yang tertentu. Hasil penelitian-penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa niat perilaku (*behavioral intention*) merupakan prediksi yang baik dari penggunaan teknologi oleh pemakai sistem.

5) Perilaku (*behavior*)

Perilaku (*behavior*) adalah tindakan yang dilakukan oleh seseorang. Dalam konteks penggunaan sistem teknologi informasi, perilaku (*behavior*) adalah penggunaan sesungguhnya (*actual usage*) dari teknologi.

Lima konstruk di atas disebut juga variabel-variabel internal dalam model *TAM*. Selain variabel internal terdapat juga variabel-variabel eksternal yang memengaruhi penerimaan seseorang terhadap teknologi. Tabel 1 menjelaskan contoh variabel-variabel eksternal model *TAM* hasil penelitian, beberapa orang peneliti (Jogiyanto, 2013, hlm. 129-132)

Tabel 1 Contoh variabel-variabel eksternal *TAM*

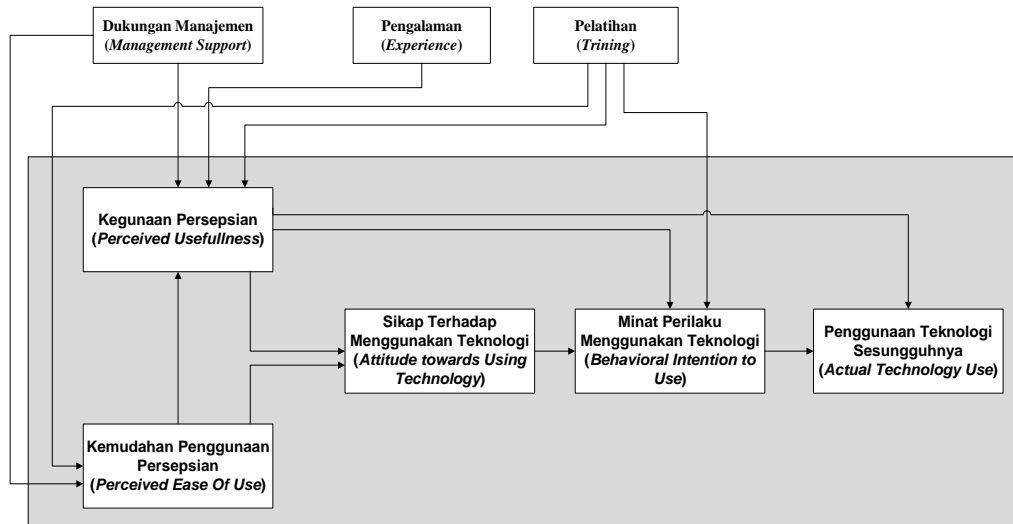
Variabel	Definisi	Peneliti
Pengalaman	Bagaimana sebuah pengalaman sebelumnya dapat menuntun penggunaan	Gardner dan Amoroso (2004)

Variabel	Definisi	Peneliti
	sebuah inovasi.	
Dukungan Manajemen	Dukungan nyata dari manajemen untuk memastikan alokasi sumber daya yang cukup dan bertindak sebagai agen perubahan untuk menciptakan lingkungan yang lebih kondusif bagi keberhasilan SI/TI	Kim dan Mannino (2009).
Pelatihan	Sejauh mana sebuah inovasi dapat diuji coba terlebih dahulu sebelum diadopsi.	Lee dan Hsieh (2011)

### 3. Penerimaan Guru Terhadap Model Pembelajaran CBR

Guru sebagai aktor utama memiliki peranan penting dalam keberhasilan implementasi sebuah model pembelajaran. Sebagai sebuah model pembelajaran berbasis teknologi informasi, dibutuhkan perubahan sikap guru agar implementasi model pembelajaran CBR berjalan dengan efektif. Sikap tersebut terwujud dalam bentuk penerimaan terhadap model tersebut. *Technology Acceptance Model (TAM)* mendeskripsikan faktor-faktor yang secara dominan

mempengaruhi penerimaan sebuah teknologi. Selain konstruk-*TAM* yang telah dijelaskan sebelumnya, peneliti mengembangkan *TAM* dengan menambah tiga variabel eksternal untuk digunakan dalam penelitian penerimaan model pembelajaran CBR. Tiga variabel eksternal tersebut peneliti adopsi dari beberapa penelitian sebelumnya, di antaranya dukungan manajemen (*management support*), pengalaman (*experience*) dan pelatihan (*training*). Model *TAM* hasil pengembangan dijelaskan pada Gambar 4 berikut



Gambar 4 TAM Hasil Pengembangan

(Davis, 1989. Gardner dan Amoroso, 2004. Kim dan Mannino 2009. Lee dan Hsieh, 2011)

Tabel 2 menjelaskan ringkasan hasil pengukuran faktor-faktor yang memengaruhi penerimaan guru terhadap model pembelajaran CBR. Item-item pengukuran konstruk-konstruk TAM diadopsi dari penelitian Gardner dan Amoroso

(dalam Jogiyanto 2008:180-181). Pengukuran hubungan setiap variabel pada TAM menggunakan uji regresi linear sederhana, dengan analisis data menggunakan Anova. Ringkasan hasil pengujian variabel TAM disajikan dalam tabel 4.29.

Tabel 1 Ringkasan Hasil Pengujian Variabel TAM

Variabel	Hubungan Setiap Variabel	R	R <sub>sequer</sub>	F <sub>hitung</sub>	Sig.
Internal	PEOU terhadap PU	0,826	68,6%.	13,089	0,011
	PEOU dan PU terhadap ATUT	0,930	86,5%	16,058	0,007
	PU dan ATUT terhadap BITU	0,931	86,7%	16,276	0,006
	PU dan BITU terhdap ATU	0,901	81,2%	10,822	0,015
Eksternal	T terhadap PEOU	0,838	70,3%	14,177	0,009
	T terhadap PU	0,929	86,3%	37,677	0,001
	T terhadap BITU	0,842	70,9%	14,634	0,009
	MS terhadap PEOU	0,961	92,4%	72,755	0,000

Variabel	Hubungan Setiap Variabel	R	R <sub>sequer</sub>	F <sub>hitung</sub>	Sig.
	MS terhadap PU	0,839	70,4%	14,256	0,009
	E terhadap PU	0,875	76,5%	19,531	0,004

Mengacu pada tabel 2, tentang ringkasan hasil pengujian setiap variabel TAM, maka hasil pengujian setiap variabel dapat dijelaskan sebagai berikut.

- 1) Pengaruh kemudahan penggunaan (*Perceived Ease of Use/PEOU*) terhadap kegunaan persepsian (*Perceived Usefulness/PU*)

Hasil pengukuran pengaruh *PEOU* terhadap *PU*, dari *output* pertama Nilai koefisien korelasi (R) = 0,826 dengan koefisien diterminasi (R Square) = 0,686 = 68,6%. Keberartian nilai koefisien korelasi ditujukan oleh *output* kedua, yaitu uji ANOVA yang menghasilkan pengujina  $F_{hitung} = 13,089$  dengan nilai Sig = 0,011. Kriteria pengujian adalah jika nilai Sig <  $\alpha$  maka koefisien korelasi tersebut signifikan. Kerena nilai Sig = 0.011 < 0,05 maka koefisien korelasi untuk persoalan di atas signifikan, dengan besar pengaruh sebesar 68,6%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa

*Perceived Ease of Use (PEOU)* berpengaruh secara signifikan terhadap *Perceived Usefulness (PU)* sebesar 68.6%.

- 2) Pengaruh *Perceived Ease of Use (PEOU)* dan *Perceived Usefulness (PU)* terhadap sikap menggunakan teknologi (*Attitude Towards Using Technology /ATUT*)

Hasil pengukuran pengaruh *PEOU* dan *PU* terhadap *ATUT*, dari *output* pertama dihasilkan nilai koefisien korelasi (R) = 0,930 dengan koefisien diterminasi (R Square) = 0,865 = 86,5%. Keberartian nilai koefisien korelasi ditujukan oleh *output* kedua, yang menghasilkan pengujina  $F_{hitung} = 16,058$  dengan nilai Sig = 0,007. Berkenaan dengan nilai Sig <  $\alpha$  maka koefisien korelasi tersebut signifikan. Dengan besar pengaruh sebesar 86,5%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa *Perceived Ease of Use (PEOU)* dan *Perceived Usefulness (PU)* berpengaruh secara signifikan

terhadap *Attitude Towards Using Technology (ATUT)* sebesar 86.5%.

3) Pengaruh *Perceived Usefulness (PU)* dan *Attitude Towards Using Technology (ATUT)* terhadap niat perilaku menggunakan teknologi (*Behavioral Intention to Use/BITU*)

Hasil pengukuran pengaruh *PU* terhadap *BITU*, dari *output* pertama dihasilkan nilai koefisien korelasi ( $R$ ) = 0,931 dengan koefisien determinasi ( $R$  Square) = 0,867 = 86,7%. Keberartian nilai koefisien korelasi ditunjukkan oleh *output* kedua, yang menghasilkan pengujian  $F_{hitung} = 16,276$  dengan nilai  $Sig = 0,006$ . Berkenaan dengan nilai  $Sig < \alpha$  maka koefisien korelasi tersebut signifikan. Dengan besar pengaruh sebesar 86,7%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa *Perceived Usefulness (PU)* dan *Attitude Towards Using Technology (ATUT)* berpengaruh secara signifikan terhadap *Behavioral Intention to Use (BITU)* sebesar 86.7%.

4) Pengaruh *Perceived Usefulness (PU)* dan *Behavioral Intention to Use (BITU)* terhadap penggunaan teknologi

sesungguhnya (*Actual Technology Uses/ATU*)

Hasil pengukuran pengaruh *PU* dan *BITU* terhadap *ATU*, dari *output* pertama dihasilkan nilai koefisien korelasi ( $R$ ) = 0,901 dengan koefisien determinasi ( $R$  Square) = 0,812 = 81,2%. Keberartian nilai koefisien korelasi ditunjukkan oleh *output* kedua, yang menghasilkan pengujian  $F_{hitung} = 10,822$  dengan nilai  $Sig = 0,015$ . Berkenaan dengan nilai  $Sig < \alpha$  maka koefisien korelasi tersebut signifikan. Dengan besar pengaruh sebesar 81,2%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa *Perceived Usefulness (PU)* dan *Attitude Towards Using Technology (ATUT)* berpengaruh secara signifikan terhadap *Behavioral Intention to Use (BITU)* sebesar 81,2%.

5) Pengaruh *Training (T)* terhadap *Perceived Ease of Use (PEOU)*

Hasil pengukuran pengaruh *Training* terhadap *Perceived Ease of Use*, dari *output* pertama dihasilkan nilai koefisien korelasi ( $R$ ) = 0,838 dengan koefisien determinasi ( $R$  Square) = 0,703 = 70,3%. Keberartian nilai koefisien korelasi

ditunjukkan oleh *output* kedua, yang menghasilkan pengujian  $F_{hitung} = 14,177$  dengan nilai  $Sig = 0,009$ . Berkenaan dengan nilai  $Sig < \alpha$  maka koefisien korelasi tersebut signifikan. Dengan besar pengaruh sebesar 70,3%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa *Training (T)* berpengaruh secara signifikan terhadap *Perceived Ease of Use (PEOU)* sebesar 70,3%.

6) Pengaruh *Training (T)* terhadap *Perceived Usefulness (PU)*

Hasil pengukuran pengaruh *Training (T)* terhadap *Perceived Usefulness (PU)*, dari *output* pertama dihasilkan nilai koefisien korelasi  $(R) = 0,929$  dengan koefisien determinasi (*R Square*) =  $0,863 = 86,3\%$ . Keberartian nilai koefisien korelasi ditunjukkan oleh *output* kedua, yaitu uji ANOVA yang menghasilkan pengujian  $F_{hitung} = 37,677$  dengan nilai  $Sig = 0,001$ . Berkenaan dengan nilai  $Sig < \alpha$  maka koefisien korelasi tersebut signifikan. Dengan besar pengaruh sebesar 86,3%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa *Training (T)* berpengaruh secara signifikan terhadap *Perceived Usefulness (PU)* sebesar 86,3%.

7) Pengaruh *Training (T)* terhadap *Behavioral Intention to Use (BITU)*

Hasil pengukuran pengaruh *Training* terhadap *Perceived Behavioral Intention to Use*, dari *output* pertama dihasilkan nilai koefisien korelasi  $(R) = 0,842$  dengan koefisien determinasi (*R Square*) =  $0,709 = 70,9\%$ . Keberartian nilai koefisien korelasi ditunjukkan oleh *output* kedua, yang menghasilkan pengujian  $F_{hitung} = 14,634$  dengan nilai  $Sig = 0,009$ . Berkenaan dengan nilai  $Sig < \alpha$  maka koefisien korelasi tersebut signifikan. Dengan besar pengaruh sebesar 70,9%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa *Training (T)* berpengaruh secara signifikan terhadap *Behavioral Intention to Use (BITU)* sebesar 70,9%.

8) Pengaruh *Management Support (MS)* terhadap *Perceived Ease of Use (PEOU)*

Hasil pengukuran pengaruh *Management Support* terhadap *Perceived Behavioral Intention to Use*, dari *output* pertama dihasilkan nilai koefisien korelasi  $(R) = 0,961$  dengan koefisien determinasi (*R Square*) =  $0,924 = 92,4\%$ .



Keberartian nilai koefisien korelasi ditunjukkan oleh *output* kedua, yaitu uji ANOVA yang menghasilkan pengujian  $F_{hitung} = 72,755$  dengan nilai  $Sig = 0,000$ . Berkenaan dengan nilai  $Sig < \alpha$  maka koefisien korelasi tersebut signifikan. Dengan besar pengaruh sebesar 92,4%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa *Management Support (MS)* berpengaruh secara signifikan terhadap *Perceived Ease of Use (PEOU)* sebesar 92,4%.

9) Pengaruh *Management Support (MS)* terhadap *Perceived Usefulness (PU)*

Hasil pengukuran pengaruh *Management Support* terhadap *Perceived Usefulness*, dari *output* pertama dihasilkan nilai koefisien korelasi  $(R) = 0,839$  dengan koefisien determinasi (*R Square*) =  $0,704 = 70,4\%$ . Keberartian nilai koefisien korelasi ditunjukkan oleh *output* kedua, yaitu uji ANOVA yang menghasilkan pengujian  $F_{hitung} = 14,256$  dengan nilai  $Sig = 0,009$ . Berkenaan dengan nilai  $Sig < \alpha$  maka koefisien korelasi tersebut signifikan. Dengan besar pengaruh sebesar 70,4%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa *Management Support (MS)*

berpengaruh secara signifikan terhadap *Perceived Usefulness (PU)* sebesar 70,4%.

10) Pengaruh *Experience(E)* terhadap *Perceived Usefulness (PU)*

Hasil pengukuran pengaruh *experience* terhadap *Perceived Usefulness*, dari *output* pertama dihasilkan nilai koefisien korelasi  $(R) = 0,875$  dengan koefisien determinasi (*R Square*) =  $0,765 = 76,5\%$ . Keberartian nilai koefisien korelasi ditunjukkan oleh *output* kedua, yaitu uji ANOVA yang menghasilkan pengujian  $F_{hitung} = 19,531$  dengan nilai  $Sig = 0,004$ . Berkenaan dengan nilai  $Sig < \alpha$  maka koefisien korelasi tersebut signifikan. Dengan besar pengaruh sebesar 76,5%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa *experience* berpengaruh secara signifikan terhadap *Perceived Usefulness (PU)* sebesar 76,5%.

#### 4. Kesimpulan

Penerimaan guru SMK terhadap inovasi pendidikan model pembelajaran *CBR* secara umum positif dan signifikan. Sikap guru yang terbuka terhadap model terhadap teknologi informasi menjadi

kunci sukses dalam implementasi inovasi dalam pembelajaran.

### Daftar Pustaka

- Aamodt, A. & Plaza E. (1994). *Case-Based Reasoning: Foundational Issues, Methodological Variations, and System Approaches*. Journal of Case-Based Reasoning: Foundational Issues, Methodological Variations, and System Approaches. AI Communications. IOS Press, Vol VII No I, 1994, hlm. 39-59.
- Abdulhak, I. (2002). *Pelaksanaan Inovasi Pendidikan, dalam Pengantar Pendidikan*. Jakarta. Pusat Penerbitan Universitas Terbuka.
- Ibrahim. (1988). *Inovasi Pendidikan*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Jogiyanto, HM. (2008). *Sistem Informasi Keperilakuan (edisi revisi)*. Yogyakarta: Andi Yogya.
- Kim, H, J. Mannino, M. Nieschwietz, R, J. (2009). *Information Technology Acceptance In The Internal Audit: Impact of Technology Feature and Complexity*. Elseiver. International Journal of Accounting Information Systems. Vol 10, 15 September 2009, hlm 214-228.
- Lee, Y, H. Hsien, Y, C. Hsu, C, N. (2011). *Adding Innovation Diffusion Theory to the Technology Acceptance Model: Supporting Employees' Intentions to use E-Learning Systems*: Journal of Educational Technology & Society, Volume 14 (4), hlm. 124–137.
- Maher L M., Balachandran B M., & Zhang, M, D (1995). *Case-Based Reasoning in Design*. Australia. Psychology Press.
- McClory, J. (2009). *Managing Public Expenditur In A Time of Piscal Constraint*. LSE PPG Seminar Series: Institute for Government
- Montani, S., & Jain, L. C. (2010). *Successful Case-Based Reasoning Applications – I*. Berlin: Springer.
- Munir., (2009). *Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis TIK*. Bandung: Alfabeta.
- Pal, S. K dan. Shiu, C.K S., (2004). *Foundation of Soft Case-Based Reasoning*. New Jersey: John Wiley & Sons, Inc.
- Rusman., (2013). *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*. Bandung: Alfabeta.
- Sa'ud, U.S. (2014). *Inovasi Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Watson, I. (eds). (2012). *Case-Based Reasoning Research and Development: 20th International Conference, ICCBR 2012 Lyon, France, September 3-6, 2012*. Berlin: Springer.