

# PENGEMBANGAN MODEL PENERIMAAN TEKNOLOGI VIRTUAL LEARNING ENVIRONMENT BAGI SISWA SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN

Sapto Haryoko

Jurusan Pendiidkan Teknik Elektronika FT UNM

[sapto.haryoko@unm.ac.id](mailto:sapto.haryoko@unm.ac.id)

## Abstrak

Tujuan yang dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui: 1) Bagaimana model penerimaan penggunaan virtual learning environment (VLE) siswa SMK di Makassar; 2) Bagaimana kecocokan model penerimaan (Technology Acceptance Model) dalam menilai penerimaan pengguna terhadap virtual learning environment (VLE) siswa SMK di Makassar; 3) Faktor-faktor apa sajakah yang mempengaruhi penerimaan teknologi virtual learning environment (VLE) siswa SMK di Makassar. Model analisis dalam penelitian dimana digambarkan hubungan-hubungan yang akan dianalisis sedangkan skala pengukuran yang digunakan pada penelitian adalah Skala Likert (Licert scale). Metode pengumpulan data yang akan dipakai adalah dengan menyebar kuesioner secara langsung kepada para siswa SMK (direct survey) Karakteristik dan batasan populasi untuk mengumpulkan data yang diperlukan dalam penelitian ini adalah semua siswa SMK Jurusan TKJ. Sesuai dengan model analisis, maka pengolahan dan analisis data dilakukan dengan menggunakan teknik multivariat Struktural Equation Model (SEM). Sebagai alat bantu, digunakan perangkat lunak (software) LISREL 8.30. Berdasarkan hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa: 1) Faktor-faktor yang mempengaruhi penerimaan teknologi Teknologi Virtual Learning Environment bagi siswa SMK adalah faktor Persepsi Kegunaan, persepsi kemudahan penggunaan, sikap terhadap penggunaan, dan minat perilaku menggunakan Teknologi Virtual Learning Environment; 2) Model TAM harus sedikit disempurnakan untuk memodelkan penerimaan penggunaan Teknologi Virtual Learning Environment bagi siswa SMK.; 3) Konstruk yang memiliki pengaruh terhadap penggunaan sesungguhnya adalah behavioral intention to use, yakni minat perilaku menggunakan virtual learning environment (laboratorium virtual).

**Kata Kunci :** TAM, Virtual Learning Environment, virtual Lab.

## Abstract

The objectives achieved in this study were to find out: 1) How the acceptance model of the use of virtual learning environment (VLE) of SMK students in Makassar; 2) How is the acceptance model (Technology Acceptance Model) in assessing user acceptance of the virtual learning environment (VLE) of SMK students in Makassar; 3) What factors influence the acceptance of virtual learning environment (VLE) technology of vocational students in Makassar. The analysis model in the study which described the relationships to be analyzed while the measurement scale used in the study is a Likert Scale. Data collection method that will be used is by distributing questionnaires directly to vocational students (direct survey) Characteristics and population limits to collect the data needed in this study are all vocational students at TKJ Department. In accordance with the analysis model, data processing and analysis is performed using multivariate Structural Equation Model (SEM) techniques. As a tool, use LISREL 8.30 software. Based on the results of this study it can be concluded that: 1) Factors affecting the acceptance of Virtual Learning Environment Technology technology for Vocational students are Perception of Use, perceived ease of use, attitudes toward use, and interest in behavior using Virtual Learning Environment Technology; 2) The TAM model must be slightly refined to model the acceptance of the use of Virtual Learning Environment Technology for SMK students; 3) The construct that has an influence on actual use is behavioral intention to use, namely the behavioral interest in using a virtual learning environment (virtual laboratory).

**Keywords:** TAM, Virtual Learning Environment, Virtual Lab

## PENDAHULUAN

Perkembangan dunia pendidikan saat ini sedang memasuki era yang

ditandai dengan gencarnya inovasi teknologi, sehingga menuntut adanya penyesuaian sistem pendidikan yang

selaras dengan tuntutan dunia kerja. Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) dirancang untuk menyiapkan peserta didik atau siswa yang siap memasuki dunia kerja dan mampu mengembangkan sikap profesional dibidang kejuruan, serta harus mampu menyediakan kompetensi atau skill yang dapat meningkatkan mutu lulusan untuk meraih kesuksesan.

Kesuksesan menurut ukuran SMK tidak lepas dari yang namanya proses belajar mengajar dan proses praktikum. Beberapa mata pelajaran praktikum selain harus mengetahui konsep dasar dan teori-teori penunjangnya, juga harus melakukan eksperimen/percobaan di laboratorium untuk memahami suatu konsep tertentu atau teori-teori dasar yang telah dipelajari agar mempunyai tingkat pemahaman yang lebih luas. Untuk melaksanakan suatu kegiatan praktikum maka diperlukan beberapa faktor diantaranya ruang laboratorium sesuai dengan mata pelajaran praktek, fasilitas peralatan, dan bahan praktek yang lengkap.

Sekolah menengah kejuruan yang disingkat SMK diharapkan akan menjadi *training ground* atau menjadi sebuah miniature dari sebuah dunia industri bagi siswa, dimana di dalamnya materi-materi pada mata pelajaran dan semua kegiatan yang ada di SMK merupakan cerminan dari sebuah *factory* atau *industry* yang sesungguhnya. Pembekalan-pembekalan baik materi pembelajaran normatif, adaptif dan produktif serta praktik harus relevan dengan kompetensi yang dibutuhkan oleh dunia industri supaya, dilakukan dalam sebuah proses yang nyata (*real learning*) dengan tujuan supaya tidak terjadi kesenjangan antara sistem pendidikan di sekolah dengan dunia kerja atau dunia industri. Reposisi ini ditujukan untuk menata ulang sistem pendidikan kejuruan agar menjadi sistem pendidikan yang *permeable* dan *flexible*, dengan pola pembelajarannya yang berbasis kompetensi, untuk menata ulang bidang atau program keahlian yang lebih

menekankan pada kebutuhan pasar. Perubahan paradigma penyelenggaraan pendidikan kejuruan pasca reformasi, misalnya adalah berubahnya orientasi pendidikan kejuruan yang dikembangkan dari yang bersifat *supply driven* menjadi *demand driven*. Sistem pengelolaan yang tadinya bersifat sentralistik, berubah menjadi desentralisasi. Pendekatan pembelajarannya pun bergeser, dari pendekatan mata pelajaran menjadi pembelajaran berbasis kompetensi. Salah satu metode pembelajaran yang dapat meningkatkan kompetensi siswa dalam memahami mata pelajarannya adalah dengan menggunakan pembelajaran virtual (Teresa, 2010:199). Penelitian yang telah dilaksanakan pada Tahun 2018 telah mengembangkan model Pembelajaran *Virtual learning Environment* beserta prangkat dan Media Pembelajarannya (Sapto, 2018).

Dampak yang perlu dikaji dari kehadiran teknologi informasi dan komunikasi khususnya yang berkaitan dalam *Virtual learning Environment* adalah terjadinya perubahan di beberapa hal antara lain cara belajar maupun proses pendidikan. Perubahan ini antara lain dapat direpresentasikan misalnya peningkatan pengetahuan dan keterampilan pada saat belum menggunakan *Virtual learning* jika menggunakan teknologi informasi dan komunikasi dalam pendidikan dapat digantikan dengan berbasis CD-ROM. Faktor utama yang menentukan keberhasilan dari penerapan teknologi *Virtual learning* dalam proses pembelajaran adalah sumberdaya manusia. Sumberdaya manusia khususnya adalah pengguna dari *Virtual learning* tersebut dalam hal ini mahasiswa. Kunci awal dari keberhasilan penerapan *Virtual learning* dalam proses praktikum adalah kemauan pengguna untuk menerima teknologi informasi dan komunikasi tersebut.

Salah satu teori yang menjelaskan tentang model pendekatan penerimaan

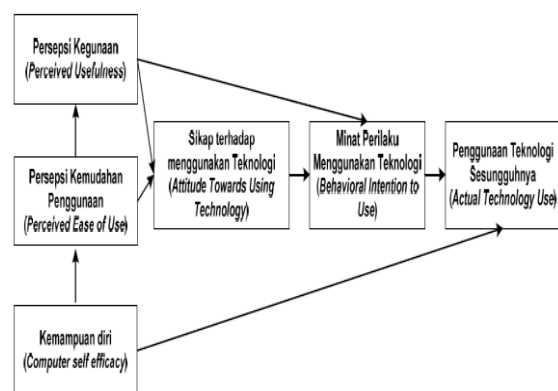
teknologi adalah *technology acceptance model*. *Technology Acceptance Model* (TAM) dapat digunakan untuk mengukur tingkat penerimaan pengguna terhadap teknologi. TAM mendefinisikan terdapat dua faktor yang mempengaruhi penerimaan pengguna terhadap teknologi yaitu persepsi akan manfaat teknologi dan persepsi akan kemudahan dalam menggunakan teknologi. Untuk itu perlu dilakukan usaha-usaha untuk mengetahui faktor-faktor apa yang berpengaruh atas penerimaan pemakai terhadap Virtual learning. Salah satu model penerimaan pemakai terhadap teknologi yang paling sesuai sampai sekarang adalah model *technology acceptance model* (TAM) yang dikemukakan oleh Davis dalam Khosrow-Pour (2006: 209). Untuk mengatasi permasalahan tersebut, dalam penelitian ini akan dikembangkan sebuah model penerimaan teknologi *virtual learning environment* (VLE) yang berorientasi pada industri sehingga dapat mengetahui seberapa besar dan faktor apa saja yang mempengaruhi penerimaan teknologi VLE di SMK.

**METODE PENELITIAN**

Model analisis dalam penelitian dapat dilihat pada gambar 3.1, dimana digambarkan hubungan-hubungan yang akan dianalisis sedangkan skala pengukuran yang digunakan pada penelitian adalah Skala Likert (*Licert scale*) 5 poin dengan (1) “Sangat Tidak Setuju” sampai (5) “Sangat Setuju”. Instrumen yang dipakai untuk mengumpulkan data adalah daftar pertanyaan berupa kuesioner (*questionnaire*) yang akan disebar kepada para siswa SMK. Metode pengumpulan data yang akan dipakai adalah dengan menyebarkan kuesioner secara langsung kepada para siswa SMK (*direct survey*) Karakteristik dan batasan populasi untuk mengumpulkan data yang diperlukan dalam penelitian ini adalah

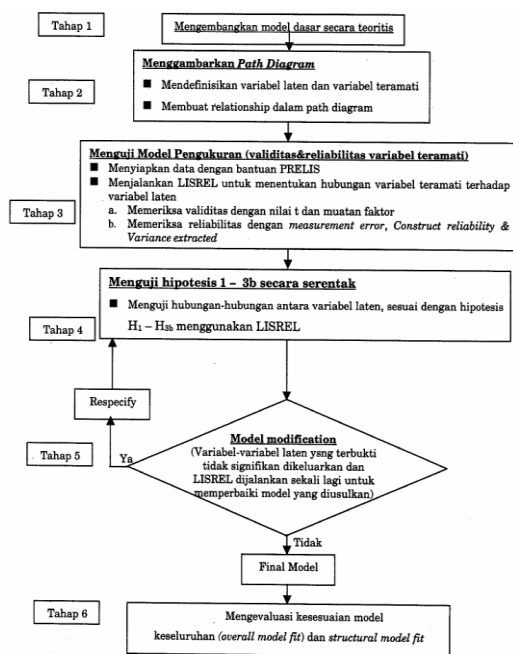
semua siswa SMK Jurusan TKJ. Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah *simple random sampling* dimana pengambilan sampel dilakukan secara acak sehingga seluruh anggota populasi mempunyai kesempatan yang sama untuk dijadikan sampel. Sesuai dengan model analisis, maka pengolahan dan analisis data dilakukan dengan menggunakan teknik multivariat *Struktural Equation Model* (SEM). Sebagai alat bantu, digunakan perangkat lunak (*software*) LISREL 8.30. Tahap-tahap pengolahan data dengan bantuan software LISREL 8.30 dapat dilihat pada Gambar 3.

Dalam penelitian ini ke lima konstruk TAM digunakan semuanya, ditambah dengan satu konstruk *self efficacy* (kemampuan diri) dimasukkan sebagai konstruk tambahan untuk memprediksi penggunaan teknologi informasi. Konstruk *self efficacy* ditambahkan karena beberapa penelitian yang telah dilaksanakan (Chau, P. Y. K., 2001, Compeau, D., Higgins, C. A., & Huff S., 1999, Kripanont., N, 2007) konstruk ini memegang peranan penting dalam model penerimaan penggunaan teknologi.



Gambar 5.1. Model konseptual penelitian

Gambar 5.2, di bawah ini menunjukkan tahap-tahap analisis data dengan menggunakan LISRELL 8.30.



Gambar 5.2 Tahap-tahap Analisis dengan Menggunakan LISREL 8.30

## HASIL DAN PEMBAHASAN Model TAM Yang Diusulkan

Beberapa model yang dibangun untuk menganalisis dan memahami faktor-faktor yang mempengaruhi diterimanya penggunaan teknologi komputer, di antaranya yang tercatat dalam berbagai literatur dan referensi hasil riset dibidang teknologi informasi adalah seperti *Theory of Reasoned Action (TRA)*, *Theory of Planned Behaviour (TPB)*, dan *Technology Acceptance Model (TAM)*.

Model TAM yang dikembangkan dari teori psikologis, menjelaskan perilaku pengguna komputer yaitu berlandaskan pada kepercayaan (*belief*), sikap (*attitude*), keinginan (*intention*), dan hubungan perilaku pengguna (*user behaviour relationship*). Tujuan model ini untuk menjelaskan faktor-faktor utama dari perilaku pengguna terhadap penerimaan pengguna teknologi. Secara lebih terinci menjelaskan tentang penerimaan TI dengan dimensi-dimensi tertentu yang dapat mempengaruhi diterimanya TI oleh pengguna (*user*). Model ini menempatkan faktor sikap dari tiap-tiap perilaku pengguna dengan dua

variabel yaitu : 1) kemudahan penggunaan (*ease of use*), 2) kemanfaatan (*usefulness*).

Langkah awal yang harus dilakukan sebelum menerapkan berbagai upaya solusi dalam mengintegrasikan teknologi dalam hal ini sebuah konsep laboratorium berbasis virtual ke perguruan tinggi dengan objek target mahasiswa adalah melakukan penelitian TAM terhadap pengguna. Berdasarkan hasil penelitian maka dapat diterapkan langkah-langkah untuk mengantisipasi penolakan pengguna terhadap teknologi yang akan diadopsi. Salah satu faktor penting yang perlu diteliti adalah pengalaman pengguna menggunakan teknologi.

Upaya-upaya yang dapat dilakukan untuk memperbaiki persepsi pengguna dapat dibagi menjadi dua kelompok besar yaitu upaya untuk membangun persepsi positive terhadap manfaat Teknologi Virtual Learning Environment dan upaya untuk membangun persepsi positive terhadap kemudahan menggunakan Teknologi Virtual Learning Environment.

Upaya pertama yaitu untuk membangun persepsi positive terhadap manfaat Teknologi Virtual Learning Environment adalah sebagai berikut:

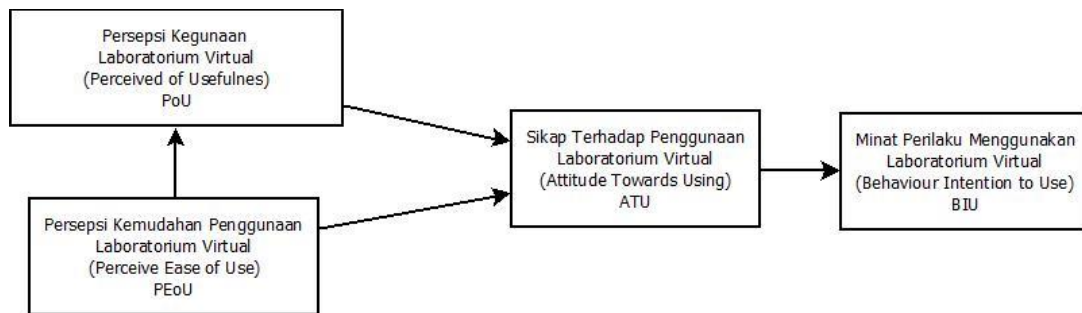
- a. Teknologi Virtual Learning Environment yang diberikan adalah merupakan teknologi baru dalam bidang pemultimedia pembelajaran untuk itu Teknologi Virtual Learning Environment ini akan menjelaskan mengenai posisi dan manfaat teknologi baru yang dilengkapi dengan panduan dan demonstrasi teknologi.
- b. Teknologi Virtual Learning Environment yang diberikan kepada siswa SMK terlebih dahulu dijelaskan prinsip dan konsepnya serta kemanfaatannya dalam rangka mendukung kegiatan laboratorium riil.

- c. Teknologi Virtual Learning Environment yang diberikan kepada siswa SMK telah dilengkapi dengan data dan informasi yang relevan dalam rangka kegiatan praktek
- d. Teknologi Virtual Learning Environment yang diberikan kepada siswa SMK merupakan teknologi yang penting untuk fasilitas praktikum. Dengan adanya Teknologi Virtual Learning Environment dapat melengkapi kekurangan peralatan.

Upaya kedua adalah untuk membangun persepsi positive siswa SMK terhadap kemudahan penggunaan Teknologi Virtual Learning Environment. Upaya ini merupakan upaya yang penting karena kegagalan pengembangan persepsi positive terhadap kemudahan penggunaan

Teknologi Virtual Learning Environment akan mempengaruhi integrasi teknologi kedalam pendidikan.

Penelitian ini menggunakan 5 (lima) konstruk yang telah dimodifikasi dari model penelitian TAM yaitu: Persepsi tentang kemudahan penggunaan (*Perceived Ease Of Use*), persepsi terhadap kemanfaatan (*Perceived Usefulness*), sikap penggunaan (*Attitude Toward Using*), perilaku untuk tetap menggunakan (*Behavioral Intention To Use*), dan kondisi nyata penggunaan sistem (*Actual System Usage*). Untuk itu digambarkan model TAM yang diusulkan dalam menggunakan teknologi Teknologi Virtual Learning Environment disajikan pada Gambar 4.1.



Gambar 4.1

Model Penerimaan Teknologi Menggunakan Teknologi Virtual Learning Environment

Perceived Ease of Use PEOU (Persepsi Kemudahan Penggunaan Laboratorium Virtual)

Terdapat 202 Responden siswa SMK yang dilibatkan dalam pengambilan

data untuk melihat bagaimana Model Penerimaan Teknologi Virtual Learning Environment, dapat disajikan pada Tabel Berikut:

Tabel. Perceived of Usefulness PoU TEKNOLOGI VIRTUAL LEARNING ENVIRONMENT (Laboratorium Virtual))

NO.	Pernyataan	SS		S		N		TS		STS	
		F	%	F	%	F	%	F	%	F	%
	<i>Perceived Usefulness</i>										
1	Penggunaan Lab Virtual meningkatkan efektivitas saya dalam mengerjakan tugas-tugas kuliah	43	21,2871	100	49,505	52	25,7426	3	1,48515	4	1,9802

NO.	Pernyataan	SS		S		N		TS		STS	
		F	%	F	%	F	%	F	%	F	%
	<i>Perceived Usefulness</i>										
2	Penggunaan Lab Virtual meminimalkan hilangnya informasi teori dalam pengerjaan tugas sekolah	31	15,3465	61	30,198	74	36,6337	28	13,8614	8	3,9604
3	Melalui Lab Virtual saya mendapatkan kegiatan praktek yang seperti kenyataannya	50	24,7525	81	40,099	58	28,7129	8	3,9604	5	2,47525
4	Melalui Lab Virtual saya mendapatkan fitur 3-dimensi yang menarik	43	21,2871	83	41,0891	67	33,1683	8	3,9604	1	0,49505
5	Dengan Lab Virtual memungkinkan saya lebih cepat dalam mengerjakan tugas-tugas praktek	42	20,7921	92	45,5446	65	32,1782	3	1,48515	0	0
6	Dengan Lab Virtual memungkinkan saya lebih mudah dalam mengerjakan tugas-tugas praktek	55	27,2277	96	47,5248	57	28,2178	11	5,44554	8	3,9604
7	Saya menghemat waktu dalam melakukan kegiatan praktek karena tidak perlu lagi pindah tempat dan membuka lemari untuk mengambil alat dan bahan	35	17,3267	87	43,0693	59	29,2079	19	9,40594	2	0,9901
8	Saya menghemat biaya dalam menggunakan Lab Virtual, karena tidak perlu lagi mengeluarkan biaya transportasi untuk ke laboratorium dan tidak perlu lagi mengeluarkan biaya untuk mengganti komponen yang rusak	37	18,3168	83	41,0891	63	31,1881	14	6,93069	5	2,47525

### Attitude Toward Using (sikap penggunaan Laboratorium Virtual)

Terdapat 202 Responden siswa SMK yang dilibatkan dalam pengambilan data untuk melihat bagaimana Model Penerimaan Teknologi Virtual Learning Environment, dapat disajikan pada Tabel Berikut:

Tabel. Attitude Toward Using TEKNOLOGI VIRTUAL LEARNING ENVIRONMENT

NO.	Pernyataan	SS		S		N		TS		STS	
		F	%	F	%	F	%	F	%	F	%
	<i>Attitude Toward Using</i>										
1	Saya menerima model Lab Virtual dapat digunakan untuk kegiatan praktek	30	14,9	106	52,5	56	27,7	6	2,97	4	1,98
2	Saya menerima desain model 3-dimensi yang digunakan dalam Lab Virtual	27	13,4	85	42,1	79	39,1	8	3,96	3	1,49

NO.	Pernyataan	SS		S		N		TS		STS	
		F	%	F	%	F	%	F	%	F	%
3	Saya senang berinteraksi dengan komponen yang ada di Lab Virtual	35	17,3	93	46,0	68	33,7	5	2,48	1	0,50
4	Saya bosan dengan interface/tampilan Lab Virtual	40	19,8	86	42,6	66	32,7	17	8,42	8	3,96

**Behavioral Intention To Use (perilaku untuk tetap menggunakan Laboratorium Virtual)**

Terdapat 202 Responden siswa SMK yang dilibatkan dalam pengambilan data untuk melihat bagaimana Model Penerimaan Teknologi Virtual Learning Environment, dapat disajikan pada Tabel Berikut:

Tabel. Behavioral Intention To Use TEKNOLOGI VIRTUAL LEARNING ENVIRONMENT

NO.	Pernyataan	SS		S		N		TS		STS	
		F	%	F	%	F	%	F	%	F	%
<i>Behavioral Intention to Use</i>											
1	Saya akan memasang teori agar bisa mendapatkan informasi dengan lebih baik dari Lab Virtual	18	8,9	93	46,0	81	40,1	9	4,46	1	0,50
2	Saya akan memasang software antivirus agar mendapatkan keamanan di Lab Virtual	31	15,3	86	42,6	74	36,6	10	4,95	1	0,50
3	Sekalipun saya telah lulus, saya akan tetap menggunakan Lab Virtual untuk menjadikan bahan pengajaran di sekolah SMK	38	18,8	83	41,1	73	36,1	6	2,97	2	0,99
4	Saya akan menyarankan penggunaan Lab Virtual kepada teman yang belum menggunakan	46	22,8	95	47,0	57	28,2	2	0,99	2	0,99
5	Saya akan mengajak teman untuk melakukan kegiatan praktek melalui Lab Virtual	34	16,8	95	47,0	70	34,7	2	0,99	1	0,50

**Actual Usage Behavior (Perilaku Penggunaan Aktual Laboratorium Virtual)**

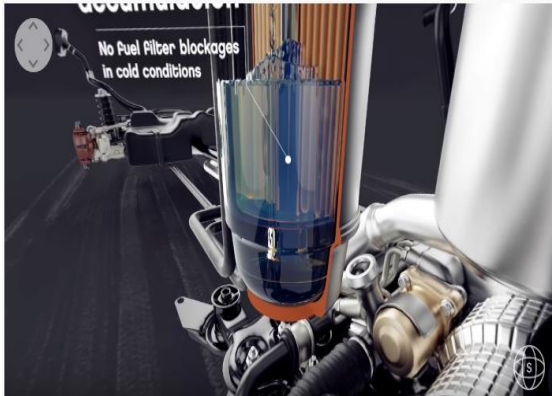
Terdapat 202 Responden siswa SMK yang dilibatkan dalam pengambilan data untuk melihat bagaimana Model Penerimaan Teknologi Virtual Learning Environment, dapat disajikan pada Tabel Berikut:

Tabel. Actual Usage Behavior To Use TEKNOLOGI VIRTUAL LEARNING ENVIRONMENT

NO.	Pernyataan	SS		S		N		TS		STS	
		F	%	F	%	F	%	F	%	F	%
<i>Actual Usage Behavior</i>											
1	Saya menggunakan Lab Virtual selama hari-hari praktikum termasuk waktu liburan dirumah	15	7,4	41	20,3	106	52,5	36	17,82	4	1,98
2	Setiap praktikum perkuliahan di laboratorium, saya menggunakan Lab Virtual	23	11,4	73	36,1	90	44,6	13	6,44	3	1,49
3	Saya berniat untuk menggunakan Lab Virtual setiap hari	18	8,9	63	31,2	91	45,0	26	12,87	4	1,98

4	Secara keseluruhan saya merasa puas dengan Aplikasi Lab Virtual	39	19,3	74	36,6	79	39,1	5	2,48	5	2,48
5	Saya menyampaikan kepuasan terhadap Lab Virtual, kepada sesama teman mahasiswa	27	13,4	92	45,5	77	38,1	5	2,48	1	0,50

Pada Gambar 4.2 diperlihatkan tampilan utama Teknologi Virtual Learning Environment.



Gambar 4.2 Virtual Learning Environment

Mahasiswa dapat menjalankan Virtual Learning Environment ini walau tanpa bimbingan Guru. Dengan kata lain bahwasanya media ini dapat digunakan

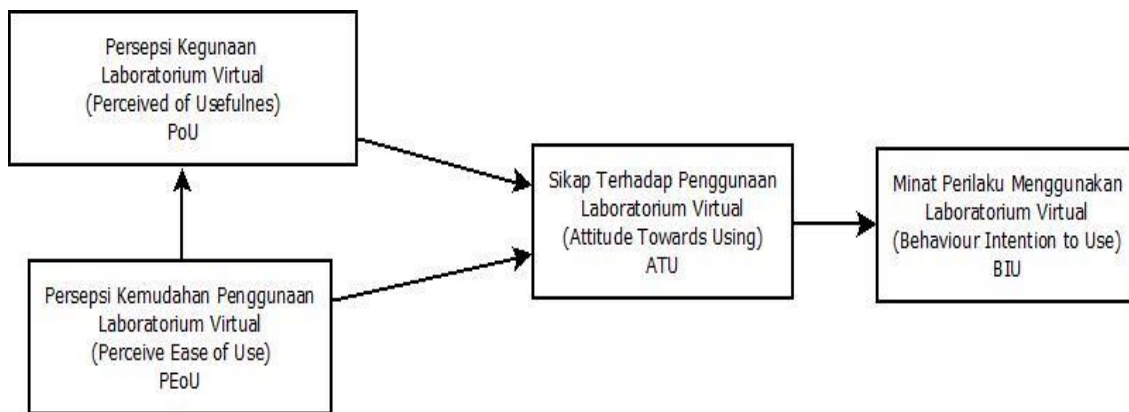
oleh siswa dimanapun dan kapan saja ingin melakukan kegiatan praktek. Teknologi Virtual Learning Environment ini didesain dalam bentuk 3D dengan tujuan agar komponen yang divisualisasikan tampak seperti komponen nyata-nya.

**Ujicoba Technology Acceptance Model Teknologi Virtual Learning Environment dengan Lisrel**

Ujicoba TAM Teknologi Virtual Learning Environment dapat dilakukan analisis dengan menggunakan lisrel

Variabel Penelitian :

- Perceived of Usefulness* (PoU)
- Perceive Ease of Use* (PEoU)
- Attitude Toward Using* (ATU)
- Behaviour Intention to Use* (BIU)



Rumusan Masalah :

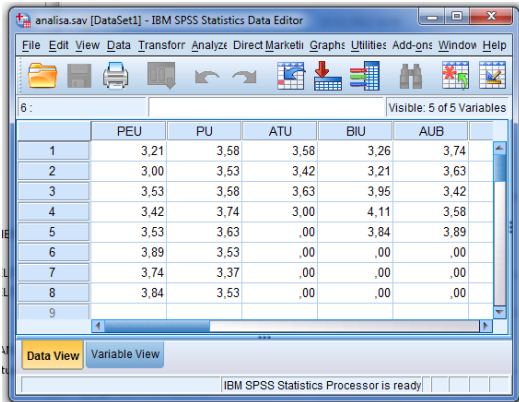
Pengaruh *Perceive Ease of Use* (PEoU) terhadap *Perceived of Usefulness* (PoU), pengaruh *Ease of Use* (PEoU) dan *Perceived of Usefulness* (PoU) terhadap *Attitude Toward Using* (ATU), pengaruh *Attitude Toward Using* (ATU) terhadap *Behaviour Intention to Use* (BIU).

1. MEMPERSIAPKAN DATA

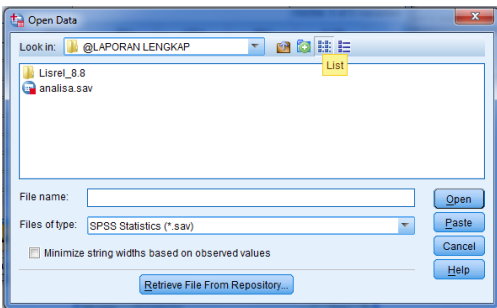
Data yang akan kita import ke PRELIS adalah data dalam bentuk SPSS

(.SAV). Jumlah sampel sebanyak 202 orang mahasiswa.

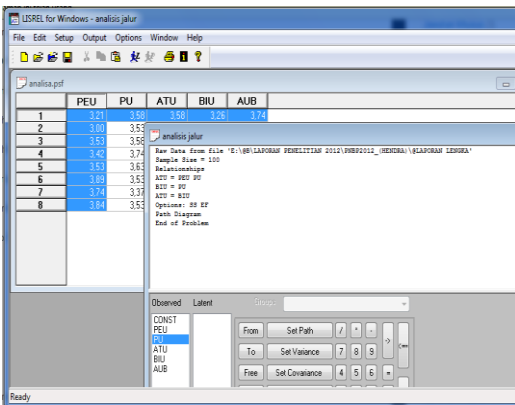




2. Klik FILE – IMPORT DATA IN FREE FORMAT.  
Disini..posisi File saya ada di Data(E):/@BLAPORAN PENELITIAN 2012/PNBP2012\_(HENDRA)/@LA PORAN LENGKAP\LISREL\LATIHAN4\DA TAPATH1



Tampilan PRELIS



Simpan data PRELIS dengan nama : LATIHAN1.PSF

3. MENENTUKAN JENIS DATA  
Klik DATA – DEFINE VARIABLES

Klik VARIABLE TYPE – Pilih CONTINUES dan Klik APPLY to ALL

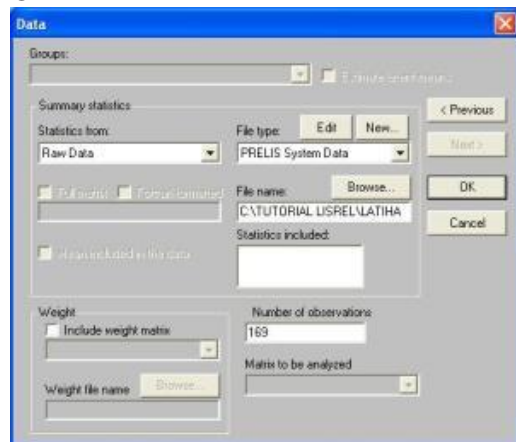
4. MEMBUAT SIMPLIS PROJECT  
Klik FILE – NEW – Lalu Pilih SIMPLIS PROJECT  
Beri Nama “ANALISIS JALUR”
5. MEMANGGIL DATA PRELIS  
Klik SET UP – pilih VARIABLES  
maka akan tampil sbb :



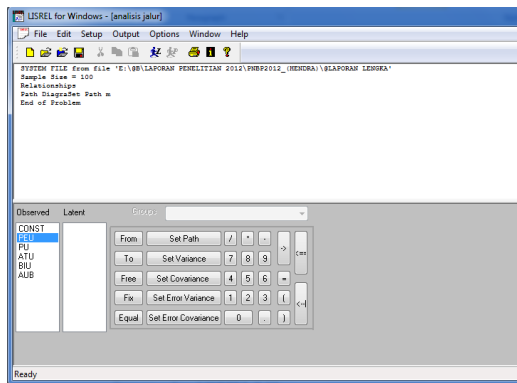
Pada box Observed Variables..pilih Add/Read Variables

Pilih PRELIS System File, lalu cari dimana anda menyimpan file LATIHAN1.PSF

Klik NEXT, lalu pada kotak Number of Observation..masukkan jumlah observasi (dalam contoh ini adalah 169), lalu klik OK



6. MEMBUAT SIMPLIS SYNTAX  
Klik SETUP lalu pilih BUILD SIMPLIS SYNTAX  
Maka akan tampil otomatis Syntax berikut ini :



Tambahkan Syntax Sbb sehingga secara lengkap Sbb :

====

Raw Data from file  
 'Data(E):-/@BLAPORAN  
 PENELITIAN  
 2012/PNBP2012\_(HENDRA)/@LA  
 PORAN'  
 Sample Size = 169  
 Relationships  
 Perform = PEU  
 Jobsatis = Achmot Verbitel Perform  
 Options: SS EF  
 Path Diagram  
 End of Problem

====

7. EKSEKUSI PROGRAM
8. MEMBUAT SIMPLIS SYNTAX

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa

1. Faktor-faktor yang mempengaruhi penerimaan teknologi Teknologi Virtual Learning Environment bagi siswa SMK adalah faktor Persepsi Kegunaan, persepsi kemudahan penggunaan, sikap terhadap penggunaan, dan minat perilaku menggunakan Teknologi Virtual Learning Environment.
2. Model TAM harus sedikit disempurnakan untuk memodelkan penerimaan penggunaan Teknologi Virtual Learning Environment bagi siswa SMK.
3. Konstruk yang memiliki pengaruh terhadap penggunaan sesungguhnya adalah behavioral intention to use,

yakni minat perilaku menggunakan virtual learning environment (laboratorium virtual).

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdalla, I., (2005), Evaluating Effectiveness of E-Blackboard System Using TAM Framework, diakses dari [www.editlib.org/index.cfm/files/paper\\_21805.pdf?fuseaction=Reader.Download](http://www.editlib.org/index.cfm/files/paper_21805.pdf?fuseaction=Reader.Download) adFullText&paper\_id=21805, tanggal 2 Januari 2008
- Depdiknas. (2002). Pendekatan Kontekstual (Contekstual Teaching Learning/CTL). Jakarta: Depdiknas
- Dick, Walker & Carey. Lou, Carey., James O. (2001). *The systematic design of Instruction (5<sup>th</sup> Ed)*. New York. Longman
- Gagne, R, M. & Briggs L.J. (1974). *Principle of Instructional Design*. New york: Holt, Rinehart & Winston.
- Gall, D. Meredith., Borg., Walter R.(2003). *Education Research : an Introduction. (7<sup>th</sup> Edition)*. Allyn and Bacon.
- Kripanont., N, (2007), Examining a Technology Acceptance Model of Internet Usage by Academic within Thai Business Schools, (Disertasi Doktor, Victoria University Melbourne, Australia, 2007)
- Sapto Haryoko .2009. Metodologi Penelitian Pendidikan, dengan pendekatan kuantitatif penerbit Makassar State University Press;
- Teresa Guasch, Ibis Alvarez, Anna Espasa. 2010. *University teacher competencies in a virtual teaching/learning environment: Analysis of a teacher training experience*. Teaching and Teacher Education 26 (2010) 199–206