

ANALISIS PERSEPSI MOBILE LEARNING READINESS DENGAN MENGGUNAKAN TECHNOLOGY ACCEPTANCE MODEL DALAM PEMBELAJARAN BAHASA JAWA

Sulih Aji Pangestu, Punaji Setyosari, Dedi Kuswandi

*Departemen Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Malang,
Jl. Semarang No.5, Malang, Jawa Timur*
Pangestusulihaji@gmail.com

Article History

Received: 04 Juni 2023, Accepted: 22 Juli 2023, Published: 10 Agustus 2023

Abstrak

Perkembangan teknologi pada era sekarang yang semakin berkembang pesat. Inovasi secara disruptif dari perkembangan teknologi ini merambah pada kebutuhan manusia dalam berbagai bidang khususnya dibidang pendidikan. Regulasi pada perkembangan teknologi dalam bidang pendidikan menjadi inovasi pembelajaran agar tetap efektif dan efisien dalam pemanfaatannya. Penerapan *Mobile Learning* ini membutuhkan analisis kesiapan yang harus diperhatikan dari variabel *Perceived Ease of Use* dan *Perceived Usefulness*. Penelitian ini merupakan penelitian eksploratif dengan model penerimaan teknologi (*TAM*). Tujuan untuk mengetahui sejauh mana tingkat penerimaan pada penggunaan media khususnya di tingkatan pendidikan Sekolah Menengah Pertama. Pada perolehan data hasil keseluruhan ditinjau dari beberapa aspek yakni *Student Readiness*, *Perceived Ease of Use* dan *Usefulness* mendapatkan penerimaan yang sangat baik dari para pebelajar. Hal ini terbukti bahwa penggunaan media dapat diterima oleh pebelajar yang sesuai dengan kebutuhan. Selanjutnya penting bagi institusi pendidikan dan pengajar untuk memperhatikan persepsi pebelajar tentang *Ease of Use* dan *Usefulness* pada penggunaan *Mobile Learning*. Dukungan yang tepat dan penyediaan konten yang relevan dan bermanfaat dapat membantu tingkat kesiapan pebelajar dalam mengadopsi dan memanfaatkan *Mobile Learning* secara efektif dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: Persepsi Kemudahan; Persepsi Kegunaan; Kesiapan Siswa; TAM; *Mobile Learning*; SMP

Abstract

Technological developments in the current era are growing rapidly. Disruptive innovation from this technological development penetrates human needs in various fields, especially in the field of education. Regulations on technological developments in the field of education become learning innovations to remain effective and efficient in their utilization. The application of Mobile Learning requires a readiness analysis that must be considered from the Perceived Ease of Use and Perceived Usefulness variables. This research is an exploratory study with the technology acceptance model (TAM). The aim is to find out the extent of the level of acceptance of the use of media, especially at the junior high school education level. In the acquisition of overall results data reviewed from several aspects namely Student Readiness, Perceived Ease of Use and Usefulness get very good acceptance from the learners. It is proven that the use of media can be accepted by learners who are in accordance with the needs. Furthermore, it is important for educational institutions and teachers to pay attention to learners' perception of Ease of Use and Usefulness on the use of Mobile Learning. Proper support and provision of relevant and useful content can help learners' readiness level in adopting and utilizing Mobile Learning effectively in the learning process.

Keyword: *Perceived Ease Of Use; Perceived Usefulness; Student Readiness; TAM; Mobile Learning; Middle High School*

To cite this article:

Pangestu, S. A., Setyosari, P., & Kuswandi, D. (2023). Analisis Persepsi Mobile Learning Readiness dengan Menggunakan Technology Acceptance Model dalam Pembelajaran Bahasa Jawa. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 6(3), 152–162. doi: [10.17977/um038v6i32023p152](https://doi.org/10.17977/um038v6i32023p152)

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi pada era 4.0 di abad-21 yang semakin berkembang pesat. Inovasi secara disruptif dari perkembangan teknologi ini merambah pada kebutuhan manusia dalam berbagai bidang khususnya di bidang pendidikan (Nastiti et al., 2022). Regulasi perkembangan teknologi dalam bidang pendidikan menjadi inovasi pembelajaran agar tetap efektif dan efisien dalam pemanfaatannya (Fujiawati & Raharja, 2019).

Kompetensi pedagogik secara tidak langsung menjadi ikut berkembang selaras dengan perkembangan teknologi. Para pembelajar dituntut untuk meningkatkan kompetensinya terhadap model, strategi dan alat bantu pembelajaran yang menunjang keberhasilan proses pembelajaran (Purnasari & Sadewo, 2020). Perkembangan teknologi tersebut, memungkinkan dalam pengembangan layanan informasi yang lebih baik. Seperti media pembelajaran *E-Learning* yang sering digunakan dalam pembelajaran untuk menciptakan strategi pembelajaran yang efektif dan efisien berbantuan teknologi (Anggraeny et al., 2020).

Pemanfaatan teknologi sebagai alat bantu pembelajaran memiliki hubungan kausalitas dan tidak dapat dipisahkan. Yang mana media pembelajaran banyak membantu para pembelajar dan guru untuk membuat pembelajaran yang lebih efektif (Suminar, 2019). Pemanfaatan teknologi inilah yang nantinya akan membawa perubahan dalam dunia pendidikan dan menjadikan bangsa yang terdepan dalam hal industri internasional berteknologi tinggi dan dunia kerja seperti yang dikatakan oleh pakar manajemen modern dan inovator dalam entrepreneurship yaitu Peter F. Drucker yang dikemukakan oleh David M. Dryden dan J.A. Vos di penelitiannya tahun 2003 (Suryadi, 2007).

Teknologi *E-Learning* di dunia pendidikan dapat berupa sebuah *software* aplikasi dengan berisikan konten materi pembelajaran yang didistribusikan melalui sebuah ponsel genggam (Smartphone) atau biasa disebut dengan *Mobile Learning*. Oleh karena itu *Mobile Learning* sebagai bagian dari *E-learning* yang digunakan oleh pembelajar maupun pembelajar tanpa batas waktu dan tempat, sehingga dapat menjawab persoalan tentang *gap* pembelajaran waktu di kelas yang lebih efektif dan efisien (Samsinar, 2020).

Mobile Learning banyak berbagai definisi dari kalangan para ahli, salah satunya adalah konsep yang dikemukakan oleh Dermawan yakni sistem layanan pembelajaran yang dapat dikerjakan dimanapun dan kapanpun (Aripin Ipin, 2018). Clark Quinn memaparkan bahwa *Mobile Learning* sebagai perpaduan antara komputasi dan sistem *E-Learning* dengan sumber daya yang dapat diakses tidak bergantung pada lokasi dalam ruang dan waktu, kemampuan pencarian dengan kapabilitas yang tinggi juga dukungan kuat untuk pembelajaran yang efektif melalui proses penilaian berbasis kinerja (Irwan & Nasution, 2016). Mengacu pandangan dari Alexander pada tahun 2004 *Mobile Learning* merupakan sebuah konsep pembelajaran yang mengacu pada penggunaan komputasi pendidikan jarak jauh dengan fokus pada seluruh konteks pembelajaran menggunakan perangkat seluler (Zhang, 2015). Interpretasi konsep *Mobile Learning* dari berbagai para ahli yang telah dipaparkan di atas yakni *Mobile Learning* merupakan sistem pembelajaran dengan menggunakan komputasi jarak jauh yang dapat diakses oleh siapapun dan dimanapun dimana di dalamnya terdapat konteks materi yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Penelitian mengenai penggunaan *Mobile Learning* kepada para pembelajar telah banyak meningkat dari segala jenjang pendidikan. Beberapa penelitian terdahulu sudah mulai melakukan penilaian terhadap masif nya adopsi *Mobile Learning* dalam pembelajaran terkait penerimaan (*Acceptance*), Kesiapan (*Readiness*), Kepuasan (*satisfying*) (Faslah & Santoso, 2017). Perkembangan teknologi dibidang pendidikan tak semata-mata meninggalkan dampak yang selalu positif. Oleh karena itu, memanfaatkan dan menggunakan secara bijak teknologi informasi ini

akan mencegah adanya kerugian terhadap penggunanya kelak (Novi Yona Sidratul Munti & Dwi Asril Syaifuddin, 2020). Analisis terkait faktor yang mempengaruhi pengguna teknologi informasi dalam bidang pendidikan ini menggunakan model dasar yakni TAM (Chen et al., 2012).

Struktur model TAM ini memiliki beberapa variabel yakni *Perceived Ease of Use* (persepsi kemudahan penggunaan), *Perceived Usefulness* (Persepsi kegunaan), *Attitude* (Sikap), *Intention to Use* (Niat untuk Penggunaan), *Use* (Penggunaan) yang diusulkan oleh Davis (1989). Model TAM ini merupakan sebuah model yang paling baik dengan menonjolkan dua variabel utama yakni persepsi kegunaan dan persepsi kemudahan penggunaan. Oleh karena itu, Model TAM ini digunakan menjawab premis-premis berkaitan dengan sikap penerimaan sistem tertentu yang mana dapat meningkatkan kinerja pekerjaannya (Marangunić & Granić, 2015). TAM merupakan pertama kali digunakan untuk memverifikasi bahwa persepsi kemudahan penggunaan dan kegunaan yang dirasakan oleh penggunaan suatu sistem informasi menentukan niat dan perilaku pengguna untuk menggunakan sistem tersebut. Beberapa penelitian yang telah dilakukan seperti penelitian dengan judul “*User Acceptance of E-Collaboration Technology: An Extension of the Technology Acceptance Model*” menyebutkan bahwa Penerimaan teknologi *E-Collaboration* membawa dampak yang positif terhadap persepsi kegunaan dan kemudahan penggunaan yang telah diterapkan sesuai dengan sistem *WEB Environment* yang baru (Dasgupta et al., 2002).

Penelitian analisis sikap penerimaan *Mobile Learning* dalam mata pelajaran Bahasa Jawa sangat jarang ditemukan di penelitian sebelumnya. Oleh karena itu, analisis kesiapan dalam penerapan *Mobile Learning* pada mata pelajaran Bahasa Jawa penting untuk dilakukan sebuah penelitian, demi mengetahui apakah para pengguna telah siap dan menerima sistem teknologi informasi yang tepat bagi para pebelajar. Seperti yang ditunjukkan dalam penelitian Erlich et al. (2005) mengatakan pebelajar yang terbiasa menggunakan teknologi akan sedikit mengalami kecemasan dan frustrasi dibandingkan dengan pebelajar tidak terbiasa menggunakan teknologi khususnya *mobile* (Iqbal & Ahmed Bhatti, 2015).

Penerapan *Mobile Learning* ini membutuhkan analisis kesiapan yang harus diperhatikan dari variabel *Perceived Ease of Use* dan *Perceived Usefulness* (Sulistyaningsih & Nugraha, 2022). Berbicara kesiapan yang dimaksud merupakan tentang infrastruktur dan pengorganisasian yang jelas sebelum dilakukannya penggunaan *Mobile Learning*. Analisis yang dilakukan terhadap penerapan *Mobile Learning* di jenjang Sekolah Menengah Pertama di Kota Gresik ini yang nantinya dapat diketahui tingkat kesiapan dari pihak pebelajar. Mengidentifikasi apa saja kesiapan yang harus diperhatikan, nantinya akan berpengaruh pada kebijakan atau strategi seperti apa yang akan dilakukan oleh pembelajar di kelas. Dengan alasan itulah, perlu adanya analisis kesiapan dari institusi Sekolah Menengah Pertama (SMP) di Kota Gresik khususnya di SMPN 10 Gresik terhadap pengembangan tahapan penggunaan *Mobile Learning* dengan Model analisis TAM.

Berdasarkan beberapa hasil temuan terdahulu menunjukkan bahwa adanya persepsi seseorang berpengaruh terhadap penerimaan dan penggunaan teknologi yaitu persepsi manfaat, persepsi kemudahan pemakaian, sikap dan kondisi pemakaian (Mulyani & Kurniadi, 2015). Oleh karenanya tujuan ini dilakukan untuk mengetahui kesiapan penggunaan teknologi yang masih kurang diteliti di Indonesia, khusus pada *penerimaan Mobile Learning* yang digunakan pada jenjang pendidikan Sekolah Menengah Pertama yakni SMPN 10 Gresik.

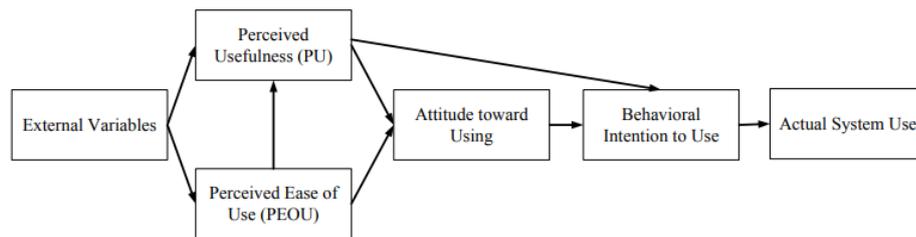
METODE

Penelitian ini merupakan penelitian eksploratif dengan model penerimaan teknologi TAM. Penelitian ini dimaksudkan untuk menganalisis sejauh mana kesiapan seorang pebelajar dalam penerapan media perangkat *mobile*. Penelitian ini menganalisis persepsi dari beberapa variabel yakni variabel *Perceived Ease Of Use*, *Perceived Usefulness* dan *Students Readiness* pada

penggunaan *Mobile Learning* yang dinamakan SINAU. Penelitian ini akan menggunakan *Sample* yang melibatkan beberapa pebelajar pada mata pelajaran Bahasa Jawa di kelas VIII SMPN 10 Gresik. Semua pelajar berjumlah 36 pebelajar telah diambil sampel sebagai kajian penelitian.

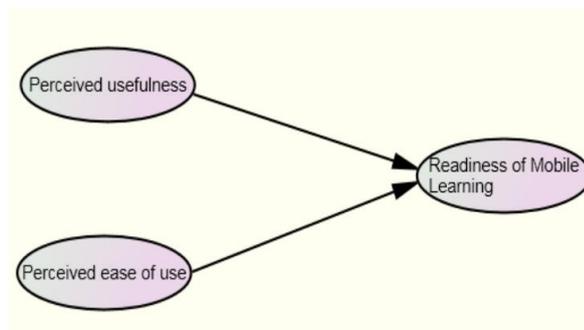
Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan kuesioner (angket) (Astuti et al., 2018). Angket atau kuesioner yang digunakan merupakan angket tertutup. Skala yang digunakan pada kuesioner ini menggunakan skala *Rating Scale*.

Penelitian ini mengintegrasikan model TAM untuk menyelidiki persepsi kesiapan pebelajar terhadap penggunaan *Mobile Learning*. Instrumen yang digunakan beberapa butir pernyataan yang berkaitan dengan beberapa variabel yang ada pada model TAM yaitu *Perceived ease of use*, *Perceived Usefulness* (Trihandayani & Abdillah, 2018).



Gambar 1. Technology Acceptance Model (Davis 1989)

Sharp dalam penelitiannya menyebutkan bahwa TAM dalam penerapannya mengalami pengembangan yang ada pada konstruk domain utama model TAM itu sendiri. Seperti halnya penelitian *Faculty's Acceptance of Computer Based Technology: Cross-Validation of an Extended Model* (Ahmad et al., 2010). Penelitian ini memodifikasi TAM dengan menghilangkan beberapa determinan seperti pada Gambar 2 dibawah ini untuk menilai kesiapan para peserta terhadap pembelajaran *mobile*.



Gambar 2. The Hypothesized Mobile Learning Readiness Model

Kesiapan pebelajar dalam dua aspek determinan utama (*perceived Usefulness & Perceived Ease of Use*) juga sangat penting. Dua aspek determinan ini dalam kesiapan pebelajar yang melibatkan penerimaan dan dalam penelitian di Sekolah Menengah Pertama di kota Gresik ini, dirasa perlu untuk menentukan bagaimana pebelajar akan menerima pembelajaran *m-learning* sebagai model pembelajaran tambahan selama masa proses pembelajaran.

Dengan pemikiran ini, survei kesiapan *M-learning* dilakukan diantara siswa SMPN 10 Gresik untuk menentukan seberapa siap pebelajar dalam bidang teknologi, kesiapan untuk inovasi pembelajaran baru serta kapan dan materi pembelajaran seperti apa yang diterima melalui perangkat *mobile* penggunaan. Ada beberapa kriteria pada indeks kesiapan teknologi yang dikembangkan oleh Parasuraman dan Colby (2021) terdiri dari empat domain, yaitu optimism, inovasi, ketidaknyamanan (*discomfort*), dan rasa tidak aman (Jemson et al., 2019)

Sebelum melakukan analisis data, terlebih dahulu dilakukan uji validitas kuesioner kepada ahli. setelah kuesioner disesuaikan terhadap responden kuesioner tersebut dilakukan uji reliabilitas untuk mengetahui konsistensi internal terhadap butir pernyataan yang telah dimodifikasi dan divalidasi. SPSS yang digunakan untuk menghitung *Cronbach's Alpha* di setiap variabel kuesioner dan reliabilitas jika nilai yang diterima minimum adalah $> 0,6$. Uji Reliabilitas mendapatkan skor sebesar 0,813 dengan total butir pernyataan sebesar 14 item. Hal ini membuktikan bahwa uji reliabilitas dapat diterima dengan nilai minimum lebih dari $> 0,6$.

Penyebaran kuesioner dilakukan di kelas untuk mengumpulkan semua tanggapan pebelajar. Statistik deskriptif responden ditampilkan dalam bentuk tabel dalam bentuk persentase setiap aspek yang ada. Statistik deskriptif menyajikan ringkasan jawaban responden untuk setiap butir pernyataan serta ukuran variabilitas melalui SPSS (*Statistical Product and Service Solution*).

HASIL

Pada bagian ini menjelaskan tentang beberapa perolehan data pada setiap variabel. Perolehan ini yang akan menjelaskan tentang bagaimana persepsi pebelajar terkait penerimaan penggunaan *Mobile Learning* dalam proses pembelajaran. Dengan jumlah responden 31 siswa dari kelas 8 di SMPN 10 Gresik diperoleh hasil pada angket dengan jumlah skor setiap aspek variabel yakni *Perceived Ease of Use*, *Perceived Usefulness* dan *Student Readiness*.

Tabel.2 Pola Kesiapan Penggunaan *Mobile Learning*

	<i>Perceived Ease Of Use (PEOU)</i>	<i>Perceived Usefulness (PU)</i>	<i>Student Readiness (SR)</i>
Rata-rata	19,26	17,13	10,58
Median	19	17	11
Modus	19	15	12
Standar Deviasi	3,02	1,78	1,25
Nilai maksimal	24	20	12
Nilai minimal	12	14	7
Jumlah	597	531	328

Dilihat dari table 2 di atas, dapat disimpulkan distribusi data pola kesiapan penggunaan *Mobile Learning* pada pebelajar yakni aspek PEOU dapat dideskripsikan bahwa rata-rata 19,26, nilai median 19, nilai sering muncul (mean) 19, skor standar deviasi 3,02, nilai maksimum 24 sedangkan nilai minimal 12 dan jumlah total skor keseluruhan sebesar 597. Aspek PU mendapatkan skor rata-rata 17,13, median mendapatkan 17, nilai modus 15, skor standar deviasi 1,78, nilai maksimum sebesar 20 sedangkan minimum 14 dan jumlah total skor keseluruhan sebesar 531. Aspek SR mendapatkan skor rata-rata 10,58, median sebesar 11, nilai modus 12, skor standar deviasi sebesar 1,25, nilai maksimum sebesar 12 sedangkan nilai minimum sebesar 7 dan jumlah skor keseluruhan mendapatkan 328.

Tabel 3. Segmen Profil Pebelajar

Gender	Mean	N	Standar Deviasi
Laki-laki	18,44	16	3,306
Perempuan	20,13	15	2,503

Berdasarkan Tabel 3 di atas dapat disimpulkan bahwa rata-rata skor paling besar didapatkan dari perempuan yakni dengan skor sebesar 20,13 sedangkan nilai skor laki-laki mendapatkan hanya 18,44. Hal ini dapat disimpulkan bahwa gender perempuan dapat dikatakan lebih siap dengan penerapan media *mobile learning* dari pada laki-laki.

Tabel 3. Persepsi Pebelajar ditinjau dari aspek *Perceived Ease of Use*

Kategori	Interval	Frekuensi	Persentase %
Sangat Baik	>22,28	2	6,5
Baik	19,26 – 22,28	13	41,9
Kurang	16,24 – 19,26	11	35,5
Sangat Kurang	<16,24	5	16,1
JUMLAH		31	100

Perceived Ease of Use berdasarkan pada Tabel 2. Menunjukkan bahwa jumlah pebelajar yang menjawab dalam kategori “Sangat Baik” berjumlah 2 pebelajar dengan persentase 6,5%. kemudian dilanjutkan perolehan jawaban yakni kategori “Baik” dengan jumlah 13 pebelajar dengan persentase 41,9%. Perolehan dalam kategori “Kurang” berjumlah 11 pebelajar dengan persentase 35,5% dilanjutkan dengan perolehan kategori “Sangat Kurang” berjumlah 5 pebelajar dengan nilai persentase 16%. Pada perolehan hasil keseluruhan ditinjau dari aspek *Perceived Ease of Use* menunjukkan bahwa penerapan *Mobile Learning* pada pebelajar mendapatkan hasil yang “Baik” dengan jumlah paling banyak menjawab sebesar 13 pebelajar.

Tabel 3. Persepsi Pebelajar ditinjau dari aspek *Perceived Usefulness*

Kategori	Interval	Frekuensi	Persentase %
Sangat Baik	>18,55	8	25,8
Baik	16,35 - 18,55	12	38,7
Kurang	14,16 - 16,35	10	32,3
Sangat Kurang	<14,16	1	3,2
JUMLAH		31	100

Perceived Usefulness berdasarkan pada Tabel 3. Menunjukkan bahwa jumlah pebelajar yang menjawab dalam kategori “Sangat Baik” berjumlah 8 pebelajar dengan persentase 25,8%. Kemudian dilanjutkan perolehan jawaban kategori “Baik” dengan jumlah 12 pebelajar dengan persentase 38,7%. Perolehan dalam kategori “Kurang” berjumlah 10 pebelajar dengan persentase 32,3% dilanjutkan dengan perolehan kategori “Sangat Kurang” berjumlah 1 pebelajar dengan nilai persentase 3,2%. Pada perolehan hasil keseluruhan ditinjau dari aspek *Perceived Usefulness* menunjukkan bahwa penerapan *Mobile Learning* pada pebelajar mendapatkan hasil “Baik” dengan jumlah paling banyak menjawab sebesar 12 pebelajar.

Tabel 4. Persepsi Pebelajar Ditinjau dari Aspek *Perceived Student Readiness*

Kategori	Interval	Frekuensi	Persentase %
Sangat Baik	>11,59	9	29,0
Baik	10,39 - 11,59	8	25,8
Kurang	9,18 - 10,39	8	25,8
Sangat Kurang	<9,18	6	19,4
JUMLAH		31	100

Student Readiness atau kesiapan siswa berdasarkan pada Tabel 4. Menunjukkan bahwa jumlah pebelajar yang menjawab dalam kategori “Sangat Baik” paling banyak berjumlah 9 pebelajar dengan persentase 29% kemudian dilanjutkan perolehan jawaban kategori “Baik” dengan jumlah 8 pebelajar dengan persentase 25,8%. Perolehan dalam kategori “Kurang” berjumlah 8 pebelajar dengan persentase 25,8% dilanjutkan dengan perolehan kategori “Sangat Kurang” berjumlah 6 pebelajar dengan nilai persentase 19,4%. Pada perolehan data hasil keseluruhan ditinjau dari aspek *Student Readiness* menunjukkan bahwa penerapan *Mobile Learning* pada pebelajar mendapatkan hasil “Sangat Baik” dengan jumlah paling banyak menjawab sebesar 9 pebelajar.

PEMBAHASAN

Era digitalisasi seperti sekarang, pebelajar hidup berdampingan dengan masif nya perkembangan dunia digital. Maka selain pebelajar, seorang pembelajar harus mengikuti arus perkembangan pendidikan yang berintegrasikan dengan digitalisasi seperti sekarang (Rahayu et al., 2022).

Penggunaan mobile dan internet pada dunia pendidikan mengubah cara pandang dunia konvensional menjadi lebih interaktif dan terhubung. Seperti yang dikemukakan oleh Saidah (2013) pembelajaran menggunakan mobile berdampak besar pada kolaboratif, mobilitas bahkan sampai kepada motivasi pebelajar. Hal ini memberikan kesempatan bagi pebelajar untuk belajar secara fleksibel dan mandiri dan meningkatkan aksesibilitas bagi pebelajar yang sebelumnya terbatas, membuka peluang belajar sepanjang hayat.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana kesiapan pebelajar dalam penggunaan mobile berpengaruh terhadap implementasi *Mobile Learning*. Diketahui bahwa kesiapan para pebelajar tergantung pada bagaimana media yang digunakan dinilai mudah dan bermanfaat. Selain itu, implementasi media terhadap pembelajaran menumbuhkan motivasi pebelajar untuk mengerjakan soal yang telah disediakan pada media sehingga lebih cepat untuk menyelesaikannya. Pada penelitian dari Aziz (2020) mengemukakan bahwa untuk mengoptimalkan motivasi pebelajar perlu dilakukannya pengembangan media sejenis pada beberapa materi bahkan mata pelajaran lain (Ardiansyah & Nana, 2020).

Perolehan data pada persepsi kesiapan pebelajar (*Student Readiness*) menunjukkan hasil bahwa pebelajar memiliki kesiapan dengan kategori “sangat baik”. Skor jumlah persentase kesiapan siswa sebesar 29% dengan jumlah pebelajar yang menjawab pada interval >11,59 tergolong pada indikator Sangat Baik sebanyak 9 pebelajar. Hal ini selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh Zulhasnan (2019) kesediaan pelajar pada penggunaan *Mobile Learning* pada *Kolej Community Tawau* memperoleh tahap yang tinggi (Zulhasnan Mat Kolej Komuniti Tawau et al., 2019). Kesiapan pebelajar dalam implementasi *mobile* dapat mencapai keberhasilan bergantung pada kualitas pribadi pebelajar itu sendiri. Kualitas pribadi dibutuhkan adopsi teknologi baru dapat dibagi empat kategori menurut Erlich (2005) yakni keterampilan teknis, preferensi pembelajaran, sikap terhadap teknologi dan efikasi diri terhadap teknologi (Iqbal & Ahmed Bhatti, 2015). Pebelajar yang memiliki keterampilan teknis yang dibutuhkan untuk terlibat langsung dalam penggunaan teknologi akan lebih baik daripada pebelajar yang tidak memiliki keterampilan tersebut.

Kesiapan pebelajar pada penggunaan *Mobile* pada pembelajaran *Mobile Learning* diketahui dari persepsi pebelajar pada variabel *perceived ease of use*. Kemudahan (*Perceived Ease of Use*) merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi kesiapan pebelajar (*Student Readiness*) untuk menggunakan media *Mobile Learning*. Semakin tinggi kemudahan untuk menggunakan media maka semakin tinggi juga tingkat kesiapan pebelajar dalam implementasi *Mobile Learning*. Butir pernyataan “kemudahan untuk mengakses dan mengoperasikan serta tidak membutuhkan upaya berlebihan pada media *Mobile Learning* bahasa jawa, tergolong indikator *Ease of access* yang mana para pengguna nya mampu mengakses media dimana saja dan digunakan untuk belajar secara mandiri dengan mudah. Hal ini sejalan dengan penelitian Seppala & Alamaki (2003) bahwa prospek dari implementasi *Mobile Learning* memungkinkan pebelajar untuk dapat belajar di luar kelas melalui *mobile* dengan harapan diterimanya sebagai bentuk sempurna dari pembelajaran yang fleksibel dan pembelajaran secara mandiri (Rif’ati D, 2016).

Selanjutnya pada pernyataan “Navigasi dalam menggunakan *Mobile Learning* mudah dipahami” tergolong pada indikator *Controllable* yang mana tombol dan icon navigasi pada media *Mobile Learning* berfungsi dengan baik dan tidak menimbulkan persepsi lain pada penggunaannya. Selaras dengan penelitian Venkatesh (2003) menuturkan bahwa faktor objektif yang ditemukan implementasi *Mobile Learning* oleh pengamat membuat suatu tindakan mudah dilakukan bagi pengguna dibutuhkannya infrastruktur yang baik agar terhindar dari kasus kesulitan penggunaan teknologi (Dolawattha et al., 2019). Pengembangan sebuah media yang selaras dengan jalan

pikiran pebelajar perlu dilakukan untuk terhindarnya kesulitan dalam penggunaan media pada pebelajar.

Pada indikator *Clear and Understandable* yang berarti secara teknis media yang digunakan memiliki fasilitas dan fitur yang jelas dan tidak menimbulkan persepsi pada penggunanya. Merujuk pada pernyataan yakni “Jenis dan ukuran Teks pada *Mobile Learning* jelas dan terstruktur”. Media dengan antarmuka yang baik dapat memberikan dampak kepada penggunanya agar dapat mudah memahami dan nyaman untuk digunakan. Faktor penting ini menciptakan persepsi pebelajar tentang *Ease of Use* (Kemudahan). Hal ini selaras dengan hasil dari penelitian sebelumnya bahwa antusias pebelajar ditunjukkan dari antarmuka dan fasilitas yang sesuai dengan konsep *E-learning* dalam menunjang pembelajaran (Yodha et al., 2019).

Secara keseluruhan, persepsi pebelajar terhadap *perceived ease of use* dalam penerapan *Mobile Learning* sangat penting dalam meningkatkan kesiapan belajar. Antarmuka pengguna yang jelas, infrastruktur dapat dipahami dengan mudah, bantuan yang lengkap, tampilan visual yang menarik, dan akses yang mudah adalah beberapa faktor yang berkontribusi terhadap persepsi positif oleh pebelajar. Dengan memberikan perhatian khusus pada aspek-aspek ini, institusi pendidikan dapat memastikan bahwa siswa merasa nyaman dan siap dalam menggunakan *Mobile Learning* untuk meningkatkan pengalaman pembelajaran.

Persepsi pebelajar dalam menggunakan *Mobile Learning* melibatkan penilaian terhadap sejauh mana manfaat dan nilai tambah pada teknologi ini dalam proses pembelajaran. Pentingnya persepsi siswa terhadap kegunaan *Mobile Learning* yakni memberikan persepsi yang positif dimana dapat meningkatkan motivasi dan minat pebelajar dalam menggunakan teknologi ini.

Berdasarkan pada hasil survei angket untuk pebelajar di salah satu Sekolah Menengah Pertama bahwa penerapan *Mobile Learning* sebagian besar mendapatkan hasil “Baik”, hal tersebut menunjukkan kegunaan *Mobile Learning* memberikan persepsi positif pada pebelajar. Melalui beberapa fitur yang terdapat dalam *Mobile Learning* dapat digunakan oleh pebelajar sebagai sarana yang efektif untuk mengakses materi yang tanpa batas ruang dan waktu. Selain itu, pebelajar dapat melakukan latihan soal secara mandiri dan efisien. Hal ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang memaparkan bahwa persepsi kebermanfaatan memberikan efek positif dan meningkatkan produktivitas terhadap pemakaian teknologi khususnya mobile app (Sari et al., 2022)

Perceived Usefulness dapat dipengaruhi banyak faktor salah satunya adalah fleksibilitas. Dengan penggunaan *Mobile Learning*, pebelajar dapat mengakses materi kapanpun dan dimanapun dengan sesuai kebutuhan. Fleksibilitas ini memungkinkan pebelajar dapat belajar secara mandiri dengan mengetahui kemampuan mereka pada materi yang telah dipilih. Tidak sama halnya dengan pembelajaran yang tanpa menggunakan media pembelajaran yang terputus pada waktu dan jam pelajaran yang telah ditetapkan. Adanya *Mobile Learning* ini dapat menyelesaikan gap terhadap waktu pembelajaran di kelas. Dalam konteks yang sibuk dan padat nya pembelajaran, pebelajar dapat mengakses materi pembelajaran dengan mudah dan cepat melalui perangkat *mobile* yang menjadi faktor penting dalam meningkatkan persepsi pebelajar terhadap *perceived usefulness*.

Mobile Learning telah membantu pebelajar dalam mengetahui atau mengukur sejauh mana kegiatan belajar yang artinya ketika membuka materi yang telah dipaparkan pada fitur “aktivitasku” dapat mengetahui berapa persen pengguna menyelesaikan materi yang telah dibaca. Dengan demikian, *Mobile Learning* dapat memberikan manfaat secara efektif dan efisien kepada pebelajar. Selain itu, niat pebelajar untuk menggunakan *Mobile Learning* ini sangat tinggi. Ini

dibuktikan pada butir pernyataan angket yang menyebutkan bahwa meskipun rasio layar *mobile* pengguna kecil, pebelajar masih menginginkan untuk menggunakan *Mobile Learning*. Pada penelitian sebelumnya menyebutkan bahwa *perceived usefulness* berpengaruh terhadap niat belajar. Oleh karena itu, niat belajar meningkat akibat dari kesesuaian penggunaan *Mobile Learning* pada pebelajar sebagai penentu penerimaan (Ali et al., 2022).

Secara keseluruhan pengintegrasian *mobile app* pada pembelajaran terhadap persepsi pebelajar kategori *perceived usefulness* dapat dipengaruhi fakto-faktor seperti fleksibilitas, kemudahan penggunaan, kemampuan untuk memperluas pengalaman belajar dan efisiensi dalam penggunaan *Mobile Learning* itu sendiri. Dalam mengimplementasikan *Mobile Learning*, penting bagi lembaga pendidikan dan pebelajar untuk mempertimbangkan faktor-faktor ini dan menyediakan dukungan dan analisis kebutuhan yang tepat agar pebelajar dapat merasakan manfaat yang nyata dari penggunaan teknologi terbarukan pada proses belajar.

SIMPULAN

Persepsi tentang *Ease of Use* dan *Usefulness* pada *technology acceptance model* yang dirasakan saling terkait dan mempengaruhi kesiapan pebelajar dalam menggunakan *Mobile Learning* khususnya pada tingkatan sekolah menengah pertama. Pebelajar dengan gender perempuan pada penerapan media dirasakan lebih siap dibandingkan dengan pebelajar dengan gender laki-laki. Total hasil tanggapan pebelajar dari kelas 8 diketahui rata-rata mendapatkan hasil yang sangat baik secara keseluruhan baik dilihat dari *perceived ease of use*, *perceived usefulness* maupun *student readiness*. Hal ini dapat disimpulkan bahwa penerapan media *mobile learning* pada tingkatan pendidikan Sekolah Menengah Pertama secara tidak langsung sudah siap dan dapat diimplementasikan sesuai dengan analisis kebutuhan. Implementasi ini yang nantinya akan menjadi pertimbangan lebih lanjut terhadap penggunaan media *mobile learning* pada proses pembelajaran untuk mengetahui pengaruh media terhadap hasil belajar dan seberapa tingkat efektivitasnya.

DAFTAR RUJUKAN

- Ahmad, T. B. T., Madarsha, K. B., Zainuddin, A. M., Ismail, N. A. H., & Nordin, M. S. (2010). Faculty's acceptance of computer based technology: Cross-validation of an extended model. *Australasian Journal of Educational Technology*, 26(2), 268–279. <https://doi.org/10.14742/ajet.1095>
- Ali, H., Hamdan, H., & Mahaputra, M. R. (2022). Faktor Eksternal Perceived Ease of Use dan Perceived Usefulness pada Aplikasi Belanja Online : Adopsi Technology Accepted Model. *Jurnal Ilmu Multidisiplin*, 1(3), 587–604.
- Anggraeny, D., Nurlaili, D. A., & Mufidah, R. A. (2020). Analisis Teknologi Pembelajaran dalam Pendidikan Sekolah Dasar. *FONDATIA*, 4(1), 150–157. <https://doi.org/10.36088/fondatia.v4i1.467>
- Ardiansyah, A. A., & Nana. (2020). Peran Mobile Learning Sebagai Inovasi Dalam Pembelajaran Di Sekolah. *Indonesian Journal of Education Research and Review*, 3(1), 47–56. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IJERR/article/view/24245/pdf>
- Aripin Ipin. (2018). Konsep dan Aplikasi Mobile Learning dalam Pembelajaran Biologi. *Jurnal Bio Educatio*, 3(April 2018), 01–09.
- Astuti, R. I. P., Toenlloe, A. J. ., & Husna, A. (2018). Persepsi Mahasiswa Teknologi Pendidikan Angkatan 2016 Terhadap Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Proyek (Project-Based Learning) pada Matakuliah Pengembangan Media Foto (Fotografi). *Jktp*, 1(1), 43–52.
- Chen, S.-C., Li, S.-H., & Li, C.-Y. (2012). Recent Related Research in Technology Acceptance Model: a Literature Review. *Australian Journal of Business and Management Research*, 01(09), 124–127. <https://doi.org/10.52283/nswrca.ajbmr.20110109a14>

- Dasgupta, S., Granger, M., & McGarry, N. (2002). User acceptance of e-collaboration technology: An extension of the technology acceptance model. *Group Decision and Negotiation*, 11(2), 87–100. <https://doi.org/10.1023/A:1015221710638>
- Dolawattha, D. D. M., Jayewardeneperu, S., & Lanka, S. (2019). The Impact Model : Teachers ' Mobile Learning Adoption in Higher Education H . K . Salinda Pramadasa Sabaragamuwa University of Sri Lanka , Sri Lanka Prasad M . Jayaweera. *International Journal of Education and Development Using Information and Communication Technology*, 15(4), 71–88.
- Faslah, R., & Santoso, H. B. (2017). Analisis Kesiapan Implementasi E-Learning Menggunakan E-Learning Readiness Model. *POSITIF : Jurnal Sistem Dan Teknologi Informasi*, 3(2), 113. <https://doi.org/10.31961/positif.v3i2.431>
- Fujiawati, F. S., & Raharja, R. M. (2019). Analisis Kesiapan Mahasiswa Pendidikan Seni Mengaplikasikan Pembelajaran Berbasis Online (E-Learning & Mobile Learning). *Pendidikan Dan Kajian Seni*, 4(2), 150–164.
- Iqbal, S., & Ahmed Bhatti, Z. (2015). An Investigation of University Student Readiness towards M-learning using Technology Acceptance Model. *International Review of Research in Open and Distributed Learning*. *International Review of Research in Open and Distributed Learning*, 16(4), 83–103.
- Irwan, M., & Nasution, P. (2016). Mobile Learning Pada Sekolah Dasar. *Jurnal Perpustakaan Dan Informasi*, 10(01), 1–14.
- Jemson, D. J., Sharif, S., Singh, S., & Singh, A. L. B. (2019). Penerimaan Penggunaan Mobile Learning di kalangan Pelajar Tingkatan 6 dalam Abstrak The Acceptance of Mobile Learning for the Subject of Geography among Pre University Students (Form 6) Abstract Pengenalan. *Malaysian Journal of Social Sciences and Humanities*, 4(6), 101–107.
- Karnaningsih, S., Sulton, S., & Husna, A. (2021). Hubungan Kompetensi Guru dengan Hasil Belajar IPS di Sekolah Menengah Atas. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 4(1), 51–59. <https://doi.org/10.17977/um038v4i12021p051>
- Marangunić, N., & Granić, A. (2015). Technology acceptance model: a literature review from 1986 to 2013. *Universal Access in the Information Society*, 14(1), 81–95. <https://doi.org/10.1007/s10209-014-0348-1>
- Mulyani, A., & Kurniadi, D. (2015). Analisis Penerimaan Teknologi Student Information Terminal (S-It) Dengan Menggunakan Technology Acceptance Model (TAM). *Jurnal Wawasan Ilmiah*, 7.
- Nastiti, F. E., Ni'mal 'abdu, A. R., & Kajian, J. (2022). Kesiapan Pendidikan Indonesia Menghadapi era society 5.0. *Edcomtech*, 5(1), 61–66.
- Novi Yona Sidratul Munti, & Dwi Asril Syaifuddin. (2020). Analisa Dampak Perkembangan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Bidang Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(2), 1799–1805. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/655>
- Prof. Dr. Suryana, Ms. (2012). Metodologi Penelitian : Metodologi Penelitian Model Praktis Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif. *Universitas Pendidikan Indonesia*, 1–243. <https://doi.org/10.1007/s13398-014-0173-7.2>
- Purnasari, P. D., & Sadewo, Y. D. (2020). Pemanfaatan Teknologi Dalam Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kompetesnsi Pedagogik. *Publikasi Pendidikan*, 10(3), 189. <https://doi.org/10.26858/publikan.v10i3.15275>
- Rahayu, R., Iskandar, S., & Abidin, Y. (2022). Inovasi Pembelajaran Abad 21 dan Penerapannya di Indonesia. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2099–2104. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2082>
- Rif'ati D, H. (2016). *Developing Of Electronic Teaching Material Based On Mobile Learning In*

- The Wave Subjects*. 12(1), 65–76. <https://doi.org/10.15294/jpfi>
- Rosiva, S. S., Kuswandi, D., & Soepriyanto, Y. (2022). Readiness toward M-Learning Implementation During Pandemic COVID-19: Secondary High School Teachers and Students Perception in Indonesia. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, 15(2), 128–136. <https://journal.uny.ac.id/index.php/jpip/article/view/47594>
- Samsinar. (2020). Mobile Learning: Inovasi pembelajaran Di Masa Pandemi Covid-19. *Al Gurfah, Volume 1*,(1), 41–57. <file:///C:/Users/user/Downloads/372-3544-1-PB.pdf>
- Sari, I. K., Astari, A. A. E., & Indiani, N. L. (2022). Pengaruh Perceived Usefulness dan Perceived Ease to Use pada Niat Menggunakan Aplikasi TikTok di Masa Pandemi (Studi pada Generasi Z di Bali). *Jurnal Ekonomi, Manajemen, Bisnis Dan Akuntansi*, 5(1), 827–842.
- Sulistyaningsih, I., & Nugraha, J. (2022). Analisis Penerimaan Pengguna Platform Pembelajaran Virtual Learning Unesa (Vinesa) Menggunakan Task Technology Fit (TTF) Dan Technology Acceptance Model (TAM) Di Masa Pandemi COVID-19. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 10(1), 107–123. <https://doi.org/10.26740/jpap.v10n1.p107-123>
- Suminar, D. (2019). Penerapan Teknologi Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Sosiologi. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1), 774–783. <https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/psnp/article/viewFile/5886/4220>
- Suryadi, A. (2007). Pemanfaatan Ict Dalam Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Terbuka Jarak Jauh*, 8(1), 83–98.
- Trihandayani, A., & Abdillah, L. A. (2018). Analisis Penerimaan Pengguna Dalam Memanfaatkan Media Sosial Terhadap Usaha Kecil Menengah Menggunakan Metode Technology Acceptance Model (TAM). *Bina Darma Conference on Computer Science*. september, 2214–2221.
- Wibasuri, A., & Alfian, F. Y. (2022). Sikap Konsumen Dengan Penerimaan Teknologi (TAM) Terhadap Penggunaan Marketplace Online Di Indonesia. *Prosiding Seminar Nasional ...*, 1–8. <https://jurnal.darmajaya.ac.id/index.php/PSND/article/view/3213%0Ahttps://jurnal.darmajaya.ac.id/index.php/PSND/article/download/3213/1418>
- Yodha, S., Abidin, Z., & Adi, E. (2019). Persepsi Mahasiswa Terhadap Pelaksanaan E-Learning Dalam Mata Kuliah Manajemen Sistem Informasi Mahasiswa Jurusan Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Malang. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 2(3), 181–187. <https://doi.org/10.17977/um038v2i32019p181>
- Zhang, Y. A. (2015). Handbook of mobile teaching and learning. *Handbook of Mobile Teaching and Learning, August 2020*, 1–1020. <https://doi.org/10.1007/978-3-642-54146-9>
- Zulhasnan Mat Kolej Komuniti Tawau, M., Bacho Kolej Komuniti Tawau, F., & Rapin Kolej Komuniti Tawau, S. (2019). Kesiediaan Pelajar dalam M-Pembelajaran bagi Pengajaran dan Pembelajaran di Kolej Komuniti Tawau, Sabah. *Politeknik & Kolej Komuniti Journal of Life Long Learning*, 3(1), 2600–7738.