

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Penerimaan Teknologi dalam Konteks Pendidikan

Penerimaan teknologi dapat didefinisikan sebagai keputusan individu atau kelompok untuk menerima atau menolak teknologi tertentu, yang didorong oleh berbagai faktor, seperti persepsi terhadap manfaat teknologi, kemudahan penggunaannya, dan pengaruh sosial. Model *Technology Acceptance Model (TAM)*, yang diperkenalkan oleh Davis (1989), menjadi salah satu teori utama yang digunakan untuk memahami proses penerimaan teknologi oleh individu. *Technology Acceptance Model* menyatakan bahwa dua faktor utama yang mempengaruhi penerimaan teknologi adalah *perceived usefulness (PU)*, *perceived ease of use (PEU)* dan *Perceived Enjoyment (PE)* [8].

Faktor-faktor yang mempengaruhi penerimaan teknologi di dunia pendidikan melibatkan aspek individu, seperti sikap terhadap teknologi, keterampilan digital, dan motivasi untuk belajar, serta faktor-faktor eksternal seperti dukungan dari institusi pendidikan dan infrastruktur yang memadai. Selain itu, karakteristik sosial juga memainkan peran penting dalam penerimaan teknologi, di mana pengaruh teman sejawat, guru, dan masyarakat sekitar dapat memperkuat atau menghambat adopsi teknologi oleh individu [9].

Dalam konteks pendidikan, berbagai model penerimaan teknologi telah diterapkan untuk mengevaluasi faktor-faktor yang mempengaruhi

penerimaan teknologi. Salah satunya adalah model *Technology Acceptance Model*, yang berfokus pada persepsi pengguna terhadap *Perceived Usefulness*, *Perceived Ease of Use* dan *Perceived Enjoyment* dari teknologi tersebut. Selain itu, beberapa model lain seperti *Task-Technology Fit (TTF)* juga digunakan untuk mengevaluasi sejauh mana teknologi yang diimplementasikan sesuai dengan kebutuhan tugas yang ada dalam konteks pendidikan [10]. *Task-Technology Fit* menekankan pada *Task Characteristics*, *Technology Characteristics* dan *Social Characteristics* dengan teknologi yang digunakan, yang dapat mempengaruhi *Student Satisfaction* dan *Academic Performance* [11].

Dalam penelitian ini, penerimaan aplikasi Pijar Sekolah di SMKN 2 Bandar Lampung menggunakan gabungan model *Technology Acceptance Model* dan *Task-Technology Fit*, yang memungkinkan untuk mengidentifikasi berbagai faktor yang mempengaruhi niat penggunaan aplikasi tersebut oleh siswa dan guru. Faktor-faktor seperti *Perceived Usefulness*, *Perceived Ease of Use*, *Perceived Enjoyment* dan *Task Characteristics*, *Technology Characteristics* dan *Social Characteristics* akan dianalisis untuk mengetahui pengaruhnya terhadap penerimaan dan penggunaan aplikasi dalam kegiatan belajar-mengajar [12].

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa faktor-faktor seperti *perceived usefulness* (kebermanfaatan yang dirasakan), *perceived ease of use* (kemudahan penggunaan), serta *perceived enjoyment* (kenikmatan yang dirasakan) memainkan peran penting dalam penerimaan teknologi di pendidikan. Siswa dan guru cenderung lebih terbuka terhadap teknologi

yang mereka anggap bermanfaat dan mudah digunakan. Selain itu, faktor *Task Characteristics*, *Technology Characteristics* dan *Social Characteristics* juga mempengaruhi bagaimana teknologi diterima dalam pendidikan, karena teknologi yang sesuai dengan tugas-tugas pendidikan dan mendukung interaksi sosial dapat meningkatkan penerimaan [13].

2.2 Technology Acceptance Model (TAM)

Technology Acceptance Model (TAM) adalah sebuah model yang dikembangkan oleh *Davis* (1989) untuk menjelaskan dan memprediksi faktor-faktor yang mempengaruhi penerimaan teknologi oleh pengguna. Model ini berfokus pada dua faktor utama yang mempengaruhi niat pengguna dalam mengadopsi teknologi, yaitu *perceived usefulness*, *perceived ease of use*, dan *perceived enjoyment*. Ketiga faktor ini diharapkan dapat menjelaskan bagaimana pengguna menerima dan menggunakan teknologi. Dalam perkembangan selanjutnya, model ini diperluas dengan memasukkan faktor-faktor lain yang mempengaruhi penerimaan teknologi, salah satunya adalah *perceived enjoyment*, yang memberikan perspektif tambahan terkait aspek emosional dan psikologis dalam penggunaan teknologi [14].

Komponen Utama dalam *Technology Acceptance Model*:

1. *Perceived Usefulness (PU)* merujuk pada sejauh mana seseorang merasa bahwa menggunakan teknologi tertentu dapat meningkatkan kinerja atau produktivitas mereka. Dalam konteks pendidikan, jika pengguna merasa bahwa aplikasi seperti Pijar Sekolah dapat membantu mereka dalam mencapai tujuan belajar secara lebih efektif, maka *Perceived Usefulness*

akan lebih tinggi. Hal ini akan mempengaruhi *Behavioral Intention to Use (BIU)*, karena semakin berguna aplikasi tersebut, semakin besar keinginan pengguna untuk menggunakannya [15].

2. *Perceived Ease of Use (PEU)* adalah persepsi pengguna mengenai seberapa mudah aplikasi atau teknologi dapat digunakan tanpa memerlukan usaha yang berlebihan. Aplikasi yang mudah digunakan, dengan antarmuka yang intuitif dan jelas, akan meningkatkan kenyamanan pengguna dan mengurangi hambatan dalam penggunaannya. Hal ini juga memengaruhi *Behavioral Intention to Use (BIU)*, di mana pengguna akan lebih cenderung untuk menggunakan teknologi yang dirasa mudah dipahami dan dioperasikan [16].
3. *Perceived Enjoyment (PE)* merupakan faktor tambahan dalam *Technology Acceptance Model* yang mencerminkan sejauh mana seseorang merasa menikmati penggunaan teknologi tersebut. Berbeda dengan PU dan PEU, yang berfokus pada efisiensi dan kemudahan, PE lebih mengarah pada aspek emosional dan pengalaman pengguna. Pengalaman yang menyenangkan dalam menggunakan teknologi dapat meningkatkan motivasi pengguna untuk melanjutkan penggunaannya. Dalam konteks aplikasi pendidikan, jika siswa atau guru merasa puas dan senang saat menggunakan aplikasi Pijar Sekolah, maka *Perceived Enjoyment* akan meningkatkan *Behavioral Intention to Use (BIU)* mereka secara positif [17].

Perceived Enjoyment telah diakui sebagai faktor penting dalam penelitian penerimaan teknologi, terutama dalam aplikasi yang dirancang

untuk pengalaman interaktif. *Venkatesh dan Bala (2008)* mengembangkan model *Unified Theory of Acceptance and Use of Technology (UTAUT)*, yang memasukkan elemen *Perceived Enjoyment* dalam memahami faktor-faktor yang mempengaruhi niat penggunaan teknologi. Pengalaman menyenangkan saat menggunakan aplikasi atau sistem dapat memberikan motivasi intrinsik bagi pengguna untuk terus berinteraksi dengan teknologi tersebut, bahkan tanpa mempertimbangkan aspek fungsional atau kegunaannya secara langsung [18]. Faktor ini juga memengaruhi *Behavioral Intention to Use*, di mana semakin menyenangkan aplikasi tersebut, semakin besar niat untuk menggunakannya, meskipun faktor lainnya juga dapat berperan penting dalam keputusan pengguna.

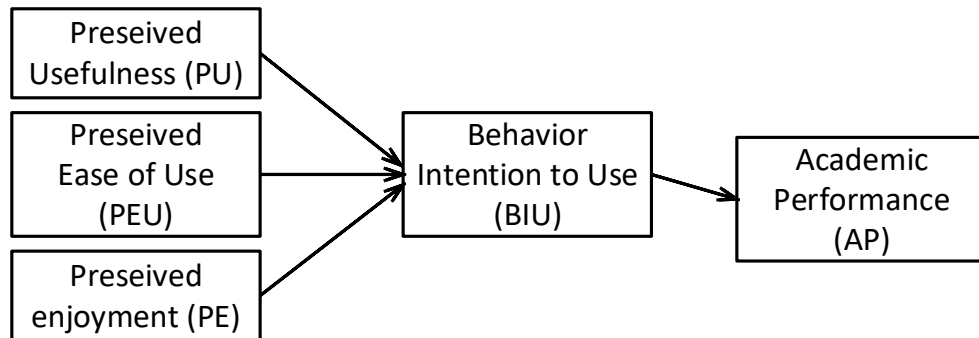
Dalam konteks aplikasi pendidikan, seperti aplikasi Pijar Sekolah, pengalaman pengguna yang menyenangkan dapat mencakup fitur-fitur seperti gamifikasi, antarmuka yang ramah pengguna, atau konten yang menarik. Hal ini diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan guru dalam proses belajar, yang pada gilirannya meningkatkan penggunaan aplikasi secara berkelanjutan. Fitur-fitur yang menarik ini dapat meningkatkan minat pengguna untuk terus menggunakan aplikasi, yang berdampak pada adopsi teknologi dalam jangka panjang. Dalam penelitian ini menyatakan bahwa *Perceived Enjoyment* berpengaruh terhadap *Behavioral Intention to Use* dalam penggunaan aplikasi Pijar Sekolah di SMKN 2 Bandar Lampung. Sejalan dengan konsep *Technology Acceptance Model*, jika pengguna merasa menikmati penggunaan aplikasi, mereka akan lebih cenderung untuk terus menggunakannya. Pengalaman positif yang

dirasakan oleh pengguna akan memperkuat niat mereka untuk mengadopsi teknologi tersebut, meskipun mungkin ada faktor lain yang juga mempengaruhi keputusan mereka. Sari (2015) menunjukkan bahwa aspek *Perceived Enjoyment* menjadi elemen penting dalam meningkatkan minat pengguna untuk terus menggunakan aplikasi teknologi dalam pendidikan [19].

Penelitian yang dilakukan oleh *Hsu et al.* (2008) menunjukkan bahwa *Perceived Enjoyment* dapat mempengaruhi niat penggunaan teknologi dalam konteks pendidikan. Mereka menemukan bahwa ketika pengguna merasa senang saat menggunakan aplikasi, mereka akan lebih terbuka terhadap adopsi teknologi tersebut, yang berdampak pada penggunaan jangka panjang. Oleh karena itu, pengembangan aplikasi pendidikan seperti Pijar Sekolah yang menyenangkan dapat menjadi kunci untuk meningkatkan tingkat penggunaan aplikasi tersebut di kalangan siswa dan guru. Dengan demikian, penting untuk mempertimbangkan desain aplikasi yang dapat menciptakan pengalaman yang menyenangkan, agar pengguna lebih cenderung untuk terus menggunakan aplikasi secara berkelanjutan.

Perceived Enjoyment sebagai bagian dari *Technology Acceptance Model* (TAM) memberikan wawasan penting dalam memahami penerimaan teknologi, terutama dalam konteks aplikasi pendidikan. Meskipun *Perceived Usefulness* (PU) dan *Perceived Ease of Use* (PEU) tetap menjadi faktor utama yang mempengaruhi *Behavioral Intention to Use* (BIU), elemen *Perceived Enjoyment* (PE) menambah dimensi emosional yang tidak kalah penting. Dalam hal ini, aplikasi seperti Pijar Sekolah perlu didesain dengan

mempertimbangkan faktor-faktor yang meningkatkan kesenangan pengguna, agar pengguna lebih cenderung untuk terus menggunakan aplikasi tersebut dan ditunjukkan pada gambar 2.1 [20].



Gambar 2.1 Model Technology Acceptance Model (TAM)

2.3 Task-Technology Fit (TTF)

Task-Technology Fit (TTF) adalah konsep yang menggambarkan sejauh mana teknologi dapat mendukung atau memenuhi kebutuhan tugas yang dihadapi pengguna. Jika teknologi yang digunakan sesuai dengan tugas yang dihadapi, maka teknologi tersebut akan lebih efektif dalam membantu penyelesaian tugas, yang akhirnya meningkatkan kinerja dan kepuasan pengguna. *Goodhue dan Thompson (1995)* pertama kali memperkenalkan konsep *Task-Technology Fit* untuk menjelaskan bagaimana kecocokan antara tugas dan teknologi dapat meningkatkan kinerja individu dalam konteks pekerjaan atau tugas sehari-hari.

Menurut *Goodhue dan Thompson (1995)*, *Task-Technology Fit* merujuk pada kecocokan antara karakteristik tugas yang harus diselesaikan dan karakteristik teknologi yang digunakan. Ketika teknologi cocok dengan tugas, pengguna akan merasa bahwa teknologi tersebut sangat berguna dan dapat meningkatkan kinerja mereka. Sebaliknya, jika teknologi yang digunakan tidak sesuai dengan tugas yang harus diselesaikan, maka

penggunaan teknologi tersebut akan kurang efektif dan tidak efisien [21]. Dalam konteks aplikasi seperti Pijar Sekolah, *Task-Technology Fit* dapat dilihat dari bagaimana aplikasi tersebut mendukung berbagai tugas akademik yang dihadapi oleh siswa dan guru.

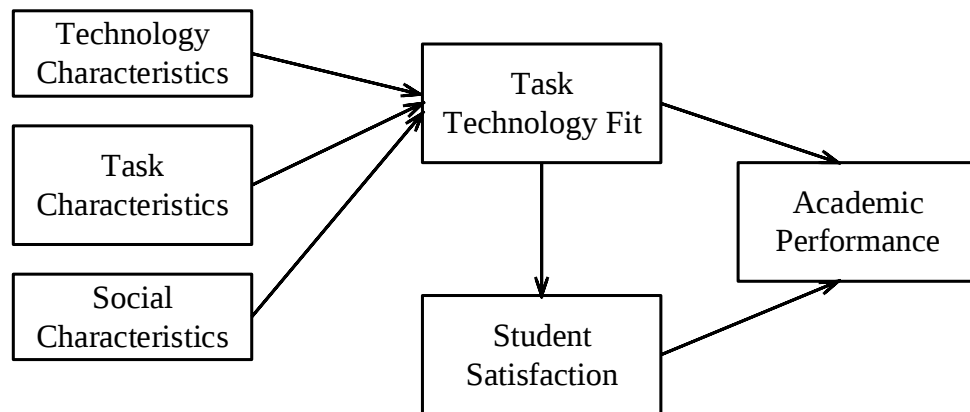
Beberapa faktor yang mempengaruhi *Task-Technology Fit* antara lain:

1. *Task Characteristics (TAC)*, karakteristik tugas yang dihadapi oleh pengguna mempengaruhi sejauh mana teknologi dapat mendukung atau menyelesaikan tugas tersebut. Tugas-tugas seperti kompleksitas, tujuan yang ingin dicapai, serta keterampilan yang dibutuhkan sangat mempengaruhi kecocokan teknologi dengan tugas tersebut. Dalam aplikasi Pijar Sekolah, contoh tugas yang harus didukung oleh teknologi antara lain pengelolaan materi pelajaran, ujian online, serta interaksi antara siswa dan guru.
2. *Technology Characteristics (TEC)*, Karakteristik teknologi itu sendiri, seperti kemudahan penggunaan, kecepatan akses, dan kecocokan fitur dengan tugas yang harus diselesaikan, berperan penting dalam menentukan tingkat kecocokan teknologi dengan tugas. Dalam aplikasi Pijar Sekolah, fitur-fitur seperti antarmuka yang user-friendly, kecepatan akses, serta relevansi fitur dengan kebutuhan tugas pengguna akan meningkatkan *Task-Technology Fit* aplikasi tersebut.
3. *Social Characteristics (SOC)*, Karakteristik sosial mencakup faktor-faktor sosial yang mempengaruhi penerimaan dan penggunaan teknologi, seperti norma sosial, pengaruh teman sebaya, serta interaksi sosial antar pengguna. Dalam konteks aplikasi pendidikan seperti Pijar

Sekolah, interaksi sosial antara siswa, guru, dan orang tua sangat penting untuk meningkatkan tingkat penerimaan teknologi. Aplikasi yang mendukung komunikasi yang mudah antara pihak-pihak yang terlibat dalam proses pembelajaran akan memiliki *Task-Technology Fit* yang lebih tinggi, yang berpotensi meningkatkan efektivitas dan kepuasan pengguna.

Task-Technology Fit yang tinggi akan berpengaruh terhadap *Perceived Usefulness* dan *Perceived Ease of Use* dalam model *Technology Acceptance Model*. Ketika *Task-Technology Fit* tinggi, yaitu ketika teknologi sangat cocok dengan tugas yang dihadapi, pengguna akan merasa bahwa teknologi tersebut berguna *Perceived Usefulness* dan mudah digunakan *Perceived Ease of Use*. Hal ini akan meningkatkan *Behavioral Intention to Use* dan pada gilirannya akan mendorong adopsi teknologi tersebut oleh pengguna [22].

Task-Technology Fit merupakan faktor penting dalam penerimaan dan penggunaan teknologi. Kecocokan antara tugas yang dihadapi dengan teknologi yang digunakan dapat meningkatkan efektivitas penggunaan teknologi tersebut, yang akhirnya berdampak pada peningkatan kinerja dan kepuasan pengguna. Dalam aplikasi Pijar Sekolah, faktor-faktor seperti karakteristik tugas, karakteristik teknologi, dan karakteristik sosial menjadi elemen-elemen kunci yang menentukan *Task-Technology Fit* ditunjukkan pada gambar 2.2, yang pada gilirannya mempengaruhi penerimaan dan penggunaan aplikasi ini oleh siswa dan guru di SMKN 2 Bandar Lampung.



Gambar 2.2. Model Task-Technology Fit (TTF)

2.4 Integrasi Model TAM dan TTF

Integrasi antara *Technology Acceptance Model (TAM)* dan *Task-Technology Fit (TTF)* berfokus pada bagaimana kedua model ini saling melengkapi dalam menjelaskan adopsi dan penggunaan teknologi oleh individu atau organisasi, khususnya dalam konteks aplikasi pendidikan. *Technology Acceptance Model* dan *Task-Technology Fit* memiliki fokus yang sedikit berbeda, namun keduanya sangat relevan dan dapat saling memperkuat pemahaman mengenai faktor-faktor yang mempengaruhi penerimaan dan penggunaan teknologi.

Technology Acceptance Model (TAM), yang dikembangkan oleh Davis, menyarankan bahwa *Perceived Usefulness (PU)* dan *Perceived Ease of Use (PEU)* dan *Perceived Enjoyment (PE)* adalah tiga faktor utama yang mempengaruhi *Behavioral Intention to Use (BIU)*, yang pada akhirnya mempengaruhi penggunaan teknologi. Model ini menganggap bahwa semakin tinggi PU, PEU dan PE, semakin besar kemungkinan seseorang akan mengadopsi dan menggunakan teknologi. Model ini lebih fokus pada persepsi individu terhadap manfaat dan kemudahan penggunaan teknologi.

Di sisi lain, *Task-Technology Fit (TTF)*, yang dikembangkan oleh *Goodhue dan Thompson (1995)*, berfokus pada kesesuaian antara karakteristik tugas dan karakteristik teknologi. *Task-Technology Fit* menyarankan bahwa kecocokan antara tugas yang harus diselesaikan dan teknologi yang digunakan akan meningkatkan efektivitas penggunaan teknologi. Jika teknologi tidak sesuai dengan tugas, maka meskipun teknologi tersebut mudah digunakan atau bermanfaat, penggunaannya mungkin tidak optimal.

Pengintegrasian *Technology Acceptance Model* dan *Task-Technology Fit* dapat memberikan pemahaman yang lebih komprehensif mengenai adopsi dan penggunaan teknologi. Berikut adalah beberapa alasan mengapa pengintegrasian kedua model ini penting:

1. Persepsi terhadap kesesuaian tugas-teknologi *Task-Technology Fit* dan Niat untuk Menggunakan *Behavioral Intention to Use*, dalam integrasi ini *Task-Technology Fit* dapat mempengaruhi *Behavioral Intention to Use (BIU)* yang ada dalam *Technology Acceptance Model*. *Task-Technology Fit* menilai apakah teknologi tersebut cocok untuk menyelesaikan tugas yang dihadapi pengguna, sementara *Technology Acceptance Model* menjelaskan bahwa persepsi terhadap kemudahan dan manfaat dari teknologi akan mempengaruhi niat pengguna untuk menggunakannya. Jika pengguna merasa bahwa teknologi yang digunakan sangat cocok untuk menyelesaikan tugas mereka, maka persepsi tentang manfaat dan kemudahan penggunaan akan meningkat, yang pada gilirannya memperkuat niat untuk menggunakan teknologi.

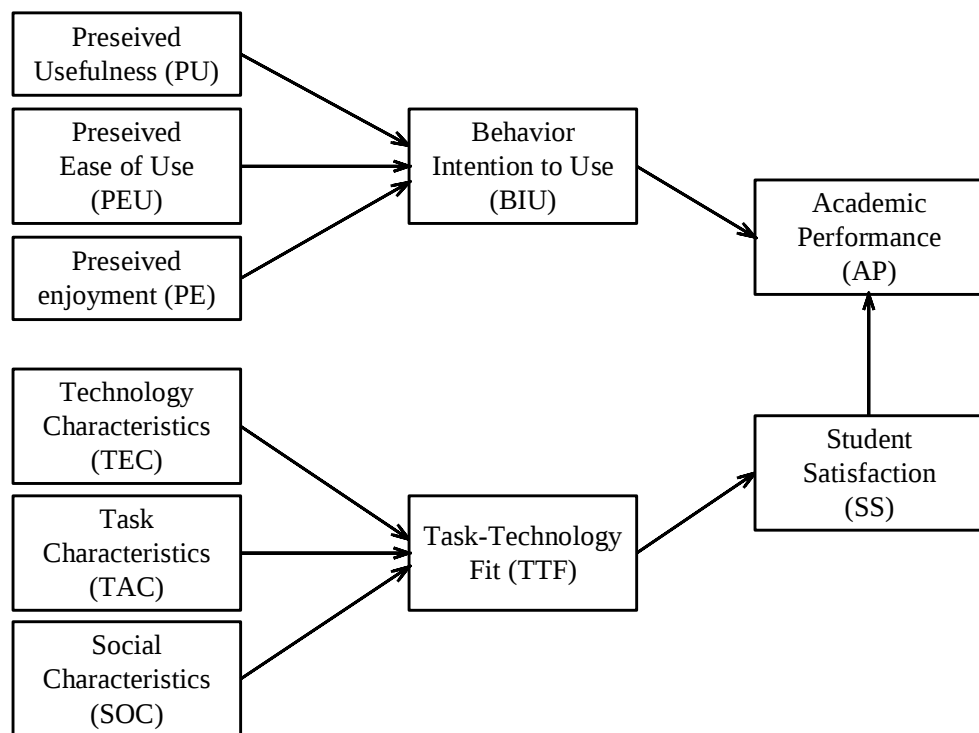
2. Pengaruh Karakteristik Tugas terhadap Persepsi Manfaat dan Kemudahan Penggunaan, karakteristik tugas yang lebih kompleks atau lebih terstruktur mungkin mempengaruhi persepsi pengguna tentang seberapa mudah atau bermanfaat aplikasi teknologi tersebut. Misalnya, aplikasi dengan fitur yang lebih relevan dan sesuai dengan tugas akademik akan meningkatkan *Perceived Usefulness (PU)*, *Perceived Ease of Use (PEU)* dan *Perceived Enjoyment (PE)* dalam *Technology Acceptance Model*. Oleh karena itu, Task Characteristics dalam *Task-Technology Fit* mempengaruhi bagaimana pengguna menilai teknologi berdasarkan seberapa baik teknologi tersebut mendukung tugas yang mereka lakukan.
3. Pengaruh Karakteristik Sosial (*Social Characteristics*) dalam Penggunaan *Task-Technology Fit* juga dapat mempengaruhi bagaimana persepsi pengguna terhadap teknologi dibentuk. Misalnya, dukungan sosial dari teman sebaya atau pengaruh sosial dalam komunitas pendidikan dapat memperkuat persepsi positif terhadap *Perceived Usefulness (PU)* dan *Perceived Ease of Use (PEU)* dan *Perceived Enjoyment (PE)* dalam *Technology Acceptance Model*. Oleh karena itu, *Social Characteristics* dapat berfungsi sebagai faktor eksternal yang meningkatkan penerimaan teknologi berdasarkan norma sosial atau pengalaman sosial yang dibagikan oleh individu dalam komunitas tersebut.

Integrasi *Technology Acceptance Model* dan *Task-Technology Fit* memberikan beberapa manfaat, khususnya dalam konteks adopsi teknologi

di pendidikan, yaitu; dengan menggabungkan kedua model ini, kita dapat melihat bagaimana kecocokan teknologi dengan tugas yang dihadapi pengguna *Task-Technology Fit* mempengaruhi persepsi terhadap manfaat dan kemudahan penggunaan *Technology Acceptance Model*. Hal ini memberikan pemahaman yang lebih dalam tentang faktor-faktor yang mendorong atau menghambat penggunaan teknologi [23], dan dengan mempertimbangkan baik faktor *Technology Acceptance Model* maupun faktor *Task-Technology Fit* seperti kesesuaian antara tugas dan teknologi, kita dapat merancang aplikasi yang tidak hanya mudah digunakan tetapi juga sangat cocok untuk menyelesaikan tugas yang dihadapi oleh penggunanya, serta dengan Integrasi model ini juga memberikan wawasan tentang bagaimana pengaruh sosial dan karakteristik tugas dapat meningkatkan penerimaan teknologi. Pemahaman ini sangat berguna untuk pengembangan strategi pengenalan dan pelatihan teknologi yang efektif di lingkungan pendidikan.

Dalam konteks penelitian ini, integrasi *Technology Acceptance Model* dan *Task-Technology Fit* digunakan untuk menganalisis penerimaan aplikasi Pijar Sekolah di SMKN 2 Bandar Lampung. *Task Characteristics* seperti kompleksitas tugas siswa dan relevansi fitur aplikasi dengan tugas-tugas akademik mereka mempengaruhi *Perceived Usefulness*, *Perceived Ease of Use* dan *Perceived Enjoyment* dalam *Technology Acceptance Model*. Selain itu, faktor sosial, seperti pengaruh guru dan teman sebaya, turut memperkuat niat untuk menggunakan aplikasi tersebut, yang pada akhirnya meningkatkan *Behavioral Intention to Use (BIU)*. Dengan demikian, integrasi antara

Technology Acceptance Model dan *Task-Technology Fit* memberikan gambaran yang lebih jelas tentang faktor-faktor yang mempengaruhi penerimaan teknologi dalam konteks pendidikan [24]. Integrasi antara *Technology Acceptance Model (TAM)* dan *Task-Technology Fit (TTF)* memberikan pendekatan yang lebih komprehensif dalam memahami adopsi dan penggunaan teknologi. Sementara *Technology Acceptance Model* menekankan pada persepsi individu terhadap manfaat dan kemudahan teknologi, *Task-Technology Fit* menekankan pada kecocokan antara tugas dan teknologi. Dengan menggabungkan kedua model ini, kita dapat mengidentifikasi faktor-faktor yang mendorong penerimaan teknologi dalam konteks tugas yang lebih konkret dan sosial, yang memungkinkan penerapan strategi yang lebih efektif untuk meningkatkan penggunaan aplikasi teknologi ditunjukkan pada gambar 2.3.



Gambar 2.3. Integrasi TAM dengan TTF

2.5 Pijar Sekolah sebagai Aplikasi Pendidikan

Pijar Sekolah adalah sebuah aplikasi yang dirancang khusus untuk mendukung proses administrasi dan pembelajaran di lingkungan sekolah. Aplikasi ini bertujuan untuk meningkatkan efisiensi operasional di sekolah serta memfasilitasi interaksi yang lebih baik antara berbagai pihak yang terlibat dalam kegiatan pendidikan, seperti siswa, guru, dan orang tua.

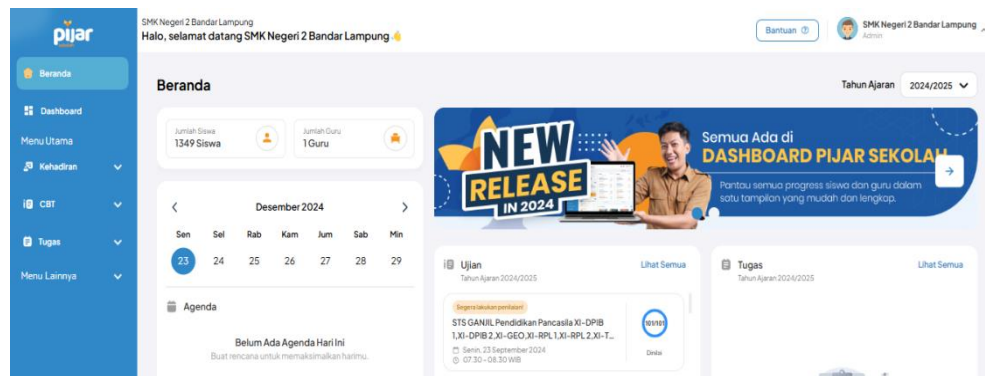
Selain menciptakan suasana pembelajaran yang efektif dan menyenangkan, Pijar Sekolah hadir untuk membantu pihak sekolah dalam melakukan pelaksanaan ujian. Melalui Pijar Sekolah, pihak sekolah dengan mudah melaksanakan Ujian Sekolah Berbasis Aplikasi (USBA), dan memudahkan para guru dalam membuat soal, melakukan penjadwalan ujian, mengawasi ujian, dan memeriksa hasil ujian [25].

Melalui fitur ini tentu akan memudahkan pihak sekolah, khususnya guru dalam melakukan reporting data yang dibutuhkan. Report absensi, hingga nilai siswa semuanya bisa dengan mudah diolah melalui fitur ini.



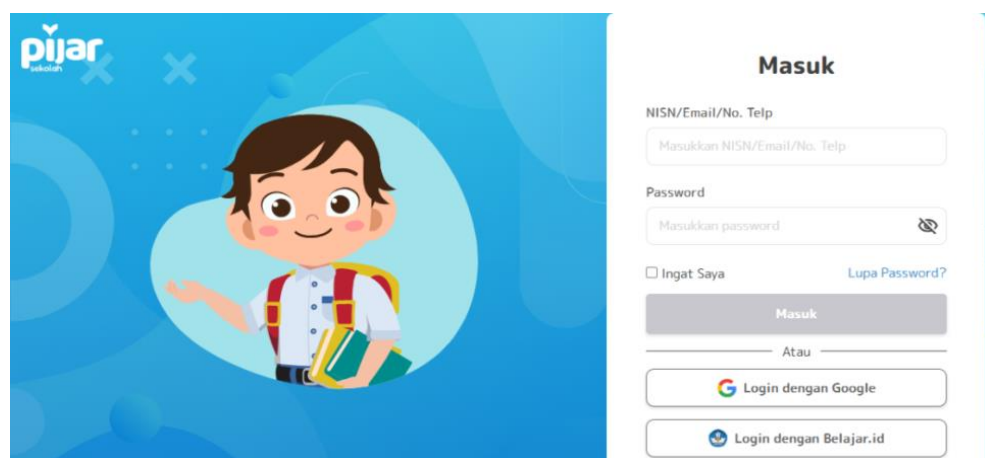
Gambar 2.4. Tampilan Awal Aplikasi Pijar Sekolah

Pada tampilan awal Aplikasi Pijar sekolah akan memuat informasi tentang cara atau langkah yang diambil saat kita akan melakukan login kedalam aplikasi pijar sekolah. Terdapat dua pilihan login yaitu sekolah dan siswa. Untuk login sekolah digunakan bagi admin sekolah dan pihak guru sedangkan login siswa khusus hanya untuk siswa.



Gambar 2.5. Tampilan Login Sim Sekolah

Menu Beranda yang berisi informasi seperti notifikasi profil pengguna, informasi ujian, informasi tugas dan latihan siswa, serta kalender kegiatan dan agenda akan berbeda dalam konteks pengguna yang menggunakan aplikasi ini sebagai administrator sekolah, seperti guru, administrator, atau pihak sekolah. Berikut adalah analisis mengenai fitur Menu Beranda jika login sebagai SIM Sekolah.



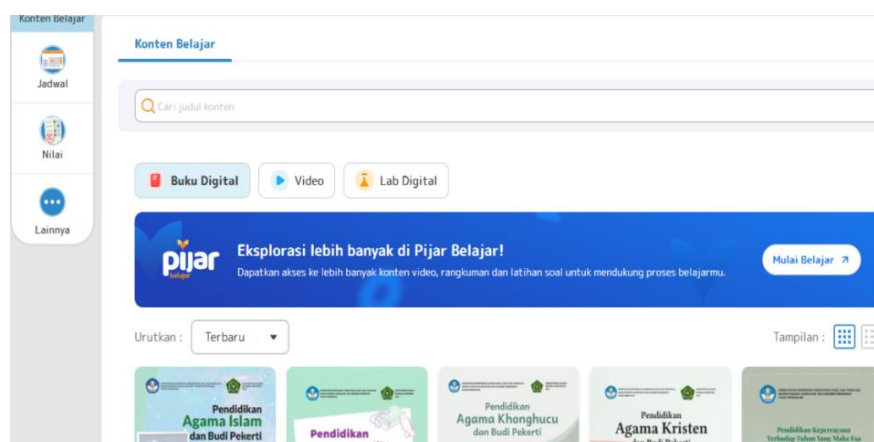
Gambar 2.6. Menu Login Siswa

Tampilan ini siswa diminta untuk memasukkan Username dan Password yang telah didaftarkan oleh admin sekolah.



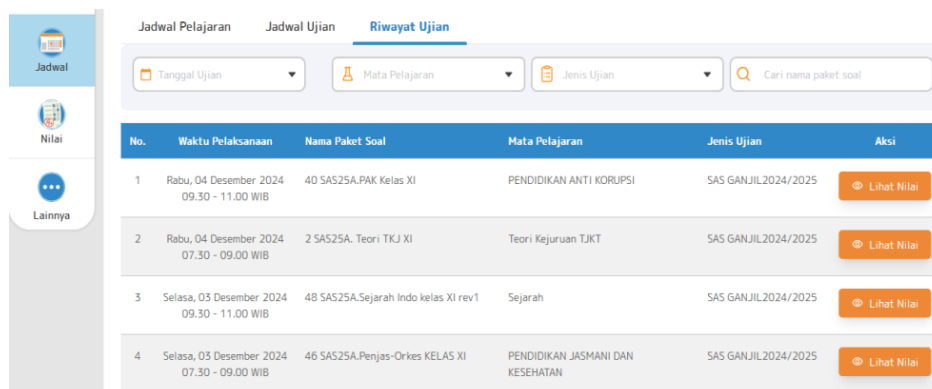
Gambar 2.7. Menu Beranda Siswa

Menu Beranda pada aplikasi Pijar Sekolah berisi berbagai informasi seperti notifikasi profil pengguna yaitu Menyediakan informasi yang relevan kepada siswa mengenai status akun mereka atau pembaruan penting terkait aplikasi, informasi ujian yaitu Memberikan informasi mengenai ujian yang akan datang, seperti jadwal ujian, materi yang diujikan, dan hasil ujian, informasi tugas dan latihan siswa yang mempermudah siswa melacak agenda penting di sekolah, seperti; ujian, rapat, kegiatan ekstrakurikuler, atau liburan.



Gambar 2.8. Menu Konten Belajar

Menu Konten Belajar Siswa dalam aplikasi seperti Pijar Sekolah biasanya berfungsi sebagai pusat materi pembelajaran yang dapat diakses oleh siswa untuk mendukung kegiatan belajar mereka. Menu ini berisi berbagai jenis materi atau konten pembelajaran yang relevan dengan kurikulum yang diajarkan di sekolah. Beberapa fitur dan informasi yang umum ditemukan di dalam Menu Konten Belajar Siswa dan cara menilai efektivitasnya yaitu, Materi Pembelajaran, Tugas dan Latihan, Kuis atau Ujian, Forum Diskusi atau Tanya Jawab, Progress Pembelajaran, Pembelajaran Interaktif.

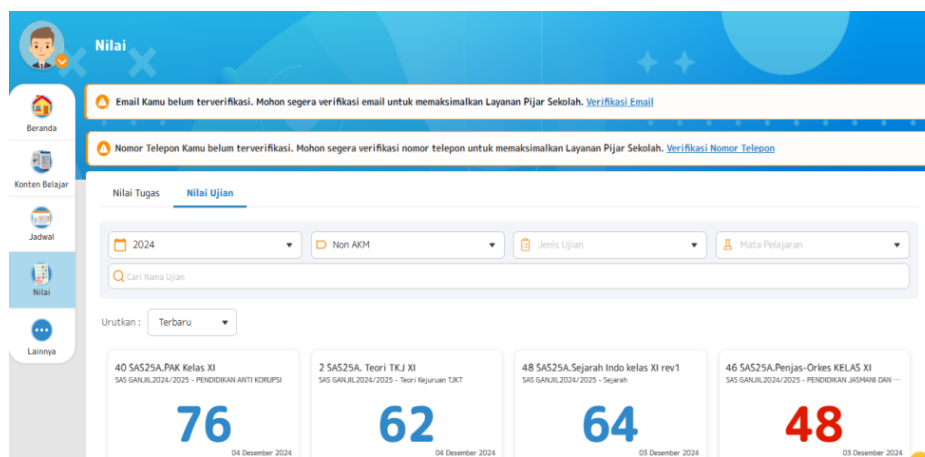


No.	Waktu Pelaksanaan	Nama Paket Soal	Mata Pelajaran	Jenis Ujian	Aksi
1	Rabu, 04 Desember 2024 09.30 - 11.00 WIB	40 SAS25A.PAK Kelas XI	PENDIDIKAN ANTI KORUPSI	SAS GANJIL2024/2025	Lihat Nilai
2	Rabu, 04 Desember 2024 07.30 - 09.00 WIB	2 SAS25A. Teori TKJ XI	Teori Kejuruan TJKT	SAS GANJIL2024/2025	Lihat Nilai
3	Selasa, 03 Desember 2024 09.30 - 11.00 WIB	48 SAS25A.Sejarah Indo kelas XI rev1	Sejarah	SAS GANJIL2024/2025	Lihat Nilai
4	Selasa, 03 Desember 2024 07.30 - 09.00 WIB	46 SAS25A.Penjas-Orkes KELAS XI	PENDIDIKAN JASMANI DAN KESEHATAN	SAS GANJIL2024/2025	Lihat Nilai

Gambar 2.9. Menu Jadwal

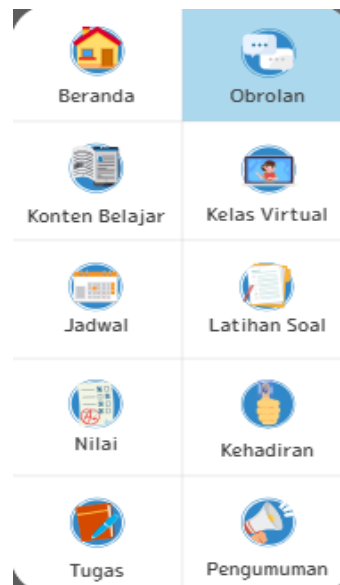
Menu Jadwal dalam aplikasi Pijar Sekolah menyediakan informasi terkait jadwal pelajaran, ujian, kegiatan sekolah, kegiatan ekstrakurikuler, dan kalender akademik yang memudahkan siswa dan guru dalam mengatur waktu dan aktivitas. Fitur ini memungkinkan pengguna untuk mengakses jadwal pelajaran harian atau mingguan, mengetahui waktu dan tempat ujian, serta mendapatkan informasi tentang kegiatan sekolah seperti rapat atau acara penting. Selain itu, terdapat juga fitur pengingat atau notifikasi untuk memastikan pengguna tidak melewatkan jadwal yang telah ditentukan. Evaluasi efektivitas Menu Jadwal dapat dilakukan melalui metode kuantitatif

dengan survei atau kuesioner untuk mengukur tingkat kepuasan dan kemudahan akses, serta metode kualitatif melalui wawancara atau diskusi kelompok untuk mendapatkan wawasan lebih dalam mengenai pengalaman pengguna dan saran perbaikan. Kedua metode ini dapat memberikan gambaran komprehensif mengenai sejauh mana Menu Jadwal membantu pengguna dalam merencanakan dan mengelola kegiatan di sekolah.



Gambar 2.10. Menu Nilai

Menu Nilai dalam aplikasi Pijar Sekolah berfungsi untuk memberikan informasi terkait dengan hasil evaluasi akademik siswa, termasuk nilai ujian, tugas, dan perkembangan belajar secara keseluruhan. Fitur ini memungkinkan siswa untuk melihat dan memantau nilai-nilai yang telah diperoleh dalam setiap mata pelajaran, serta memberikan gambaran mengenai sejauh mana kemajuan akademik mereka. Evaluasi efektivitas Menu Nilai dapat dilakukan dengan menggunakan metode kuantitatif melalui survei untuk menilai kepuasan siswa terhadap kemudahan akses dan pemahaman terhadap hasil nilai, serta metode kualitatif melalui wawancara untuk menggali pengalaman dan tantangan yang dihadapi dalam penggunaan fitur ini.



Gambar 2.11. Menu Lainnya

Menu Lainnya dalam aplikasi Pijar Sekolah berisi berbagai fitur tambahan yang mendukung pengalaman belajar dan administrasi, seperti pengaturan akun pengguna, informasi sekolah, serta akses ke berbagai layanan penting lainnya. Fitur yang umum ada dalam menu ini antara lain pengaturan profil, dimana siswa atau guru dapat memperbarui data pribadi atau mengubah preferensi aplikasi, serta notifikasi dan pengingat terkait dengan jadwal kegiatan atau tugas. Evaluasi efektivitas Menu Lainnya dapat dilakukan dengan metode kuantitatif melalui survei untuk mengukur kepuasan pengguna terhadap kemudahan navigasi dan kegunaan fitur tambahan, serta metode kualitatif dengan wawancara untuk mendapatkan umpan balik tentang fitur apa yang perlu diperbaiki atau ditambahkan agar lebih mendukung aktivitas pengguna dalam aplikasi.

2.6 Penelitian Terkait

Dalam melakukan penelitian ini terdapat penelitian yang telah dilakukan sebelumnya yang menjadi bahan referensi bagi peneliti. Berikut

adalah penelitian terdahulu yang digunakan sebagai referensi, dapat dilihat pada tabel 2.1.

Tabel 2.1 Tabel Penelitian Terkait

No.	Judul	Deskripsi
1.	Analisis Model TAM / TTF sebagai Dasar Usulan Perbaikan untuk Pelaku Bisnis <i>E-Commerce</i> Ceicalia Tesavrita dan Reno Dharsono (2009)	Setelah melakukan pengolahan data dapat ditarik kesimpulan bahwa Faktor-faktor yang memiliki pengaruh terhadap penerimaan teknologi <i>online shopping</i> adalah <i>Task-Technology Fit</i> dan <i>perceived usefulness</i> , sedangkan untuk <i>perceived ease of use</i> ternyata tidak memiliki pengaruh terhadap penerimaan teknologi <i>online shopping</i> dan faktor-faktor yang berpengaruh terhadap penggunaan teknologi <i>online shopping</i> (<i>actual usage</i>) adalah <i>task-technology fit</i> yang memberikan pengaruh sebesar 1.1653 memberikan pengaruh sebesar 0.50. Usulan perbaikan yang diusulkan berkaitan dengan faktor <i>perceived usefulness</i> dibuat berdasarkan prioritas.
2.	Persepsi Mahasiswa Terhadap Sistem Aplikasi SIMPKL Pada Implementasi Kegiatan Praktek Kerja Lapangan Menggunakan Analisis TAM Putriaji Hendikawati, Nur Hidayati (2019)	Simpulan yang diperoleh dalam penelitian ini adalah pengguna simpKL merasa bahwa sistem simpKL yang digunakan dalam proses kegiatan Praktek Kerja Lapangan mulai dari persiapan, pelaksanaan sampai pelaporan dapat membantu mahasiswa dalam proses PKL, namun belum dapat secara maksimal dirasakan kemudahan (PEU) dan kemanfaatannya (PU), hal ini terlihat dari skor persepsi pengguna yang masih berada dalam kriteria sedang dan belum sampai pada tahap memuaskan
3.	Pengaruh Penggunaan IFS terhadap Kinerja dan Kreativitas Karyawan PT PAL Indonesia (Persero) dengan Pendekatan Task-Technology Fit (TTF) dan Technology Acceptance Model (TAM) Evita Dhany, Syarifa Hanoum, dan Muniroh Soemarsono (2020)	Hasil analisis untuk mengetahui apakah penggunaan IFS dapat memengaruhi kinerja karyawan dengan pendekatan <i>Technology Acceptance Model (TAM)</i> dan <i>Task-Technoogy Fit (TTF)</i> dapat dilihat langsung melalui uji hipotesis yang telah dilakukan. Terdapat 10 hipotesis yang diuji sebagai jawaban untuk mengetahui penggunaan IFS terhadap kinerja karyawan. Hipotesis yang diterima berjumlah 8 yaitu; H2, H4, H5, H6, H8a, H8b, H9, H10 dan terdapat

		2 hipotesis yang ditolak yaitu H3 dan H7. informasi IFS. Hasil analisis yang kedua untuk mengetahui apakah kinerja karyawan dapat memengaruhi kreativitas karyawan PT PAL Indonesia (Persero) dalam konteks penggunaan IFS. Untuk mengetahui hasil analisis dapat dilakukan dengan melihat hasil hipotesis pertama. Hasil uji hipotesis yang pertama memiliki keterangan dapat diterima. Hipotesis pertama menyatakan bahwa kinerja berhubungan positif terhadap kreativitas karyawan dengan menggunakan pendekatan TAM dan TTF
4.	Faktor Penentu Pengguna Mengadopsi DAPODIK PAUD Menggunakan Metode TTF dan TAM Arie Kusumawati dan Nuraini Purwandari (2019)	Hasil Penelitian yang didapatkan yaitu terdapat 2 konstruk hipotesis (H3 dan H8) yang tidak didukung dari 9 konstruk hipotesis. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa sistem DAPODIK PAUD memiliki manfaat yang dirasakan terhadap sikap dari penggunaan sistem. Persepsi kemudahan penggunaan dan teknologi terhadap tugas memberikan pengaruh terhadap manfaat. Kemudian, bukan hanya alat yang digunakan nampaknya teknologi terhadap tugas dan juga fungsional dari alat memberikan kontribusi terhadap kemudahan penggunaan yang dapat dirasakan oleh pengguna sistem. Lebih dalam mengenai fungsional dari alat yang berkaitan dengan kemudahan penggunaan dan teknologi terhadap tugas.
5.	Analisis Penerimaan Pengguna Platform Pembelajaran <i>Virtual Learning Unesa (Vinesa)</i> Menggunakan <i>Task Technology Fit (TTF)</i> Dan <i>Technology Acceptance Model (TAM)</i> Di Masa Pandemi COVID-19 Indra Sulistyaningsih, Jaka Nugraha (2022)	Dari hasil tersebut karakteristik teknologi dan kesesuaian tugas-teknologi dapat memprediksi sikap pengguna terhadap Vinesa dalam konteks pembelajaran online. Ini berarti bahwa mahasiswa dan dosen menggunakan platform pembelajaran yang sesuai dengan tugas-teknologi mereka selama proses pembelajaran online berlangsung. Selain itu, hubungan antara minat perilaku dalam menggunakan Vinesa, persepsi kegunaan, dan persepsi kemudahan penggunaan Vinesa mengacu pada hasil uji statistik yang dapat disimpulkan

		bahwa persepsi manfaat dan persepsi kemudahan penggunaan platform pembelajaran Vinesa memiliki dampak positif dan berpengaruh signifikan terhadap minat perilaku mahasiswa Pendidikan Administrasi Perkantoran Universitas Negeri Surabaya pada saat melakukan pembelajaran online di masa pandemi COVID-19
--	--	---

Berdasarkan beberapa penelitian di atas, maka yang menjadi keunikan dari penelitian ini terletak pada kasus dan hasil penelitian yang berbeda. Dimana pada penelitian ini digunakan untuk mengukur dengan model *Technology Acceptance Model* dan *Task-Technology Fit* aplikasi Aplikasi Pijar Sekolah di SMKN 2 Bandar Lampung.

2.7 Rancangan Sistem dan Hipotesis Penelitian

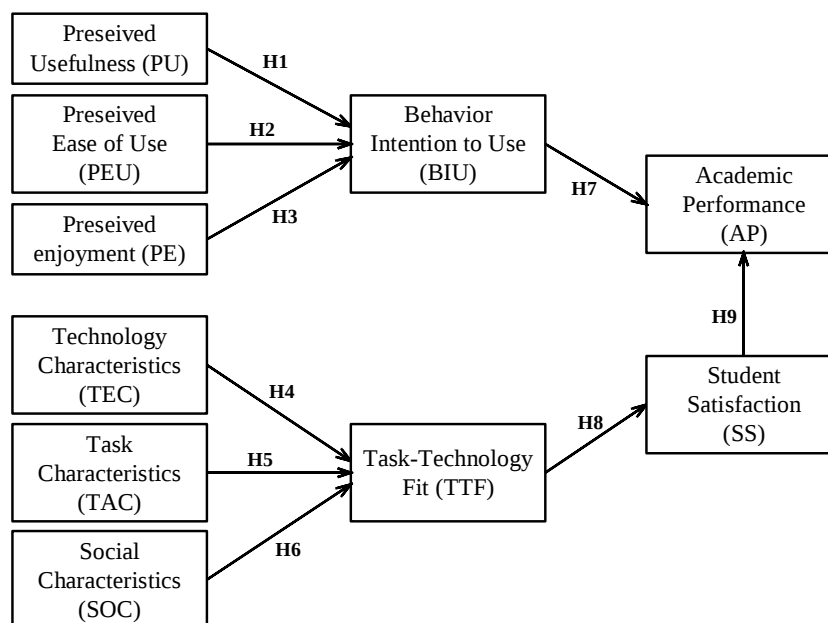
Pada subbab ini, akan dibahas mengenai rancangan sistem yang digunakan dalam penelitian ini serta hipotesis yang diuji untuk mengetahui hubungan antara variabel-variabel yang terlibat. Penelitian ini mengadopsi pendekatan gabungan dari *Technology Acceptance Model (TAM)* dan *Task-Technology Fit (TTF)* untuk menganalisis penerimaan aplikasi Pijar Sekolah di SMKN 2 Bandar Lampung [26].

2.7.1 Rancangan Sistem Penelitian

Rancangan sistem yang digunakan dalam penelitian ini berfokus pada penerapan model *Technology Acceptance Model* dan *Task-Technology Fit* dalam konteks aplikasi Pijar Sekolah yang digunakan oleh siswa dan guru di SMKN 2 Bandar Lampung. Sistem ini bertujuan untuk menganalisis berbagai faktor yang mempengaruhi adopsi dan penggunaan aplikasi tersebut. Adapun elemen-elemen

utama dalam rancangan sistem ini yaitu; *Perceived Usefulness (PU)*, *Perceived Ease of Use (PEU)*, *Perceived Enjoyment (PE)*, *Behavioral Intention to Use (BIU)*, *Task Characteristics (TEC)*, *Task-Technology Fit (TTF)*, *Social Characteristics (SOC)*, *Academic Performance (AP)*, *Student Satisfaction (SS)* [27].

Data yang digunakan dalam penelitian ini diambil melalui survei dengan menggunakan kuesioner skala *Likert* 1-7 untuk mengukur persepsi pengguna terhadap faktor-faktor yang ada dalam *Technology Acceptance Model* dan *Task-Technology Fit*. Data yang diperoleh dari kuesioner akan dianalisis menggunakan teknik statistik, yaitu *Structural Equation Modeling (SEM)*, untuk menguji hubungan antara variabel-variabel dalam model *Technology Acceptance Model* dan *Task-Technology Fit* serta pengaruhnya. Hasil analisis ini akan memberikan gambaran mengenai faktor-faktor yang mempengaruhi adopsi dan penggunaan aplikasi [28] dan disajikan pada gambar 2.12.



Gambar 2.12. Rancangan sistem

2.7.2 Hipotesis Penelitian

Untuk memahami faktor-faktor yang memengaruhi penerimaan teknologi adalah *Technology Acceptance Model* (TAM), yang menekankan pada persepsi kegunaan dan kemudahan penggunaan sebagai determinan utama. Lebih lanjut, memperluas kerangka ini dengan menambahkan pengaruh sosial dan karakteristik tugas sebagai variabel penting yang turut menentukan penerimaan teknologi dalam konteks pendidikan.

1. Kegunaan yang dipersepsikan (PU), model adopsi teknologi menunjukkan bahwa daya tarik terbesar untuk menggunakan teknologi informasi adalah kegunaan yang dipersepsikan, sesuai dengan Davis [26], kegunaan yang dipersepsikan memiliki pengaruh paling penting terhadap niat perilaku seseorang untuk menggunakan teknologi informasi secara umum dan juga tampaknya menjadi pendorong utama adopsi media sosial dalam pengaturan pendidikan. Mereka menggambarkan kegunaan yang dipersepsikan sebagai salah satu faktor yang membentuk keyakinan siswa terhadap kegunaan media sosial yang kemudian memengaruhi sikap siswa, khususnya dalam hal pembelajaran partisipatif [29], kegunaan yang dipersepsikan menunjukkan sejauh mana siswa merasa bahwa media sosial akan meningkatkan hasil pembelajaran mereka. Setelah menyadari bahwa teknologi itu berguna, siswa kemudian merencanakan implementasi yang akan memfasilitasi penggunaan yang paling sesuai. Secara konsisten diidentifikasi sebagai faktor utama

dalam niat perilaku seseorang untuk menggunakan suatu sistem. Korelasi penting telah ditemukan dalam penelitian sebelumnya antara kegunaan yang dipersepsikan dan niat perilaku untuk menggunakan sesuatu. Media sosial untuk pembelajaran di pendidikan tinggi sangat memengaruhi niat perilaku. Mempelajari penggunaan sistem manajemen pembelajaran dan mengonfirmasi hubungan signifikan antara niat perilaku dan kegunaan yang dipersepsikan. Berdasarkan temuan ini dalam literatur sebelumnya, para peneliti menganggap kegunaan yang dipersepsikan sangat penting untuk mendefinisikan niat siswa untuk mengintegrasikan media sosial sebagai alat untuk studi mereka. Berdasarkan diskusi di atas, para peneliti mengusulkan hipotesis berikut:

H1: Mempengaruhi secara signifikan antara PU dan BIU

2. Kemudahan penggunaan yang dipersepsikan (PEU), Salah satu definisi "kemudahan penggunaan yang dipersepsikan" adalah apa yang dianggap seseorang sebagai tingkat kemampuan yang diperlukan untuk memfasilitasi tugas dengan menggunakan sistem tertentu [30]. Menganggap struktur ini sebagai elemen kunci untuk menggambarkan perilaku pengguna terhadap teknologi. Meskipun ada kesepakatan umum bahwa kemudahan penggunaan dan nilai yang dipersepsikan memiliki dampak positif terhadap sikap pengguna terhadap media sosial, para peneliti masih belum menentukan mana yang lebih dahulu untuk

menjelaskan posisi pengguna terkait media sosial dalam komunitas pendidikan. Salah satu asumsi perilaku yang paling penting yang memengaruhi niat pengguna untuk mengadopsi teknologi tertentu adalah kemudahan penggunaannya. Banyak peneliti yang menyatakan bahwa ini adalah faktor utama dalam menentukan sikap manusia terhadap teknologi. Selain itu, kemudahan penggunaan yang dipersepsikan telah dilaporkan penting dalam hal sikap. Mencatat bahwa kemudahan penggunaan yang dipersepsikan memengaruhi sikap siswa terhadap perilaku dalam menggunakan *e-learning Libya* di pendidikan tinggi. Ini konsisten dengan *Venkatesh dan Davis* [8] yang menemukan bahwa kemudahan penggunaan yang dipersepsikan memiliki pengaruh yang luar biasa terhadap kecenderungan menggunakan sistem manajemen pembelajaran. Studi terbaru mendefinisikan kemudahan penggunaan yang dipersepsikan sebagai persepsi siswa terhadap jumlah usaha yang diperlukan untuk menggunakan teknologi media untuk kegiatan pembelajaran. Para peneliti saat ini juga telah menentukan bahwa niat perilaku dipengaruhi oleh kemudahan penggunaan yang dipersepsikan. Berdasarkan diskusi di atas, para peneliti mengusulkan hipotesis berikut:

H2: Mempengaruhi secara signifikan antara PEU dan BIU.

3. Kesenangan yang dipersepsikan sebagai tingkat atau tingkat yang dianggap menyenangkan siswa saat terlibat dalam kegiatan

media sosial. Ini adalah indikator penting dari penerimaan pengguna terhadap teknologi dan prediktor penggunaan yang dimaksudkan dari suatu sistem atau platform [26]. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa kesenangan yang dipersepsikan memengaruhi sikap. Jika aktivitas tertentu menyenangkan bagi pengguna, mereka akan menunjukkan sikap positif terhadap penggunaannya. Beberapa peneliti menggambarkan media sosial sebagai sistem informasi yang menawarkan keterlibatan yang terus menerus dan termotivasi berdasarkan penggunaan yang menyenangkan. Penggunaan media sosial yang meluas juga sangat dipengaruhi oleh persepsinya sebagai stimulant. Juga ditemukan peningkatan tingkat kesenangan saat teknologi digunakan dengan cara yang bermanfaat meskipun ada masalah kinerja potensial. Jika pengguna media sosial ditemukan menikmati suatu layanan dalam setting empiris, mereka lebih cenderung merasa lebih tertarik. Berdasarkan diskusi di atas, para peneliti mengusulkan hipotesis berikut:

H3: Mempengaruhi secara signifikan antara PE dan BIU

4. Sifat teknologi berkaitan dengan sejauh mana teknologi memiliki karakteristik untuk mencapai kecocokan yang dianggap tepat [10]. Kami memeriksa bagaimana komunikasi dengan orang lain memerlukan penggunaan media memiliki dampak positif terhadap kinerja tugas. Sejauh mana integrasi alat dalam hal kualitas informasi dan sistem memengaruhi hasil yang

diharapkan dianalisis. Model *Task-Technology Fit* untuk mempelajari faktor-faktor yang memengaruhi kinerja individu dalam perencanaan sumber daya mengidentifikasi pengaruh *Task-Technology Fit* dan pembagian kinerja tim terhadap tugas yang berulang. Kerangka mereka menggunakan dua jenis fitur teknologi. Berdasarkan diskusi di atas, para peneliti mengusulkan hipotesis berikut:

H4: Mempengaruhi secara signifikan antara TEC dan TTF

5. Menurut *Al-Maatouk et al* [10], tugas adalah persyaratan perilaku untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan yang disediakan melalui proses penggunaan informasi tertentu; yaitu, suatu tugas melibatkan serangkaian kegiatan dan perilaku yang harus diselesaikan untuk mencapai tujuan tertentu. Dalam konteks organisasi, tugas utama admin adalah memutar input yang dapat menghubungkan masalah bisnis ke *output* yang tepat untuk mencari solusi bagi masalah mereka. Dalam penelitian sebelumnya, tugas didefinisikan sebagai “penugasan tugas” dalam skenario organisasi. Karakteristik tugas umumnya ditentukan sebagai tindakan yang diambil orang untuk mengubah input menjadi output. Tugas juga dapat didefinisikan sebagai tindakan yang dilakukan seseorang untuk mencapai tujuan melalui serangkaian tindakan. Berdasarkan diskusi di atas, para peneliti mengusulkan hipotesis berikut:

H5: Mempengaruhi secara signifikan antara TAC dan TTF

6. Pengaruh sosial dan modal sosial adalah contoh karakteristik sosial (SOC) yang telah digunakan sebagai perantara dalam penelitian media sosial sebelumnya untuk menyelidiki kausalitas antara variabel input dan output. Secara khusus, *Al-Maatouk et al* [10] menggunakan pengaruh sosial sebagai mediator untuk menyelidiki kontribusi pengguna dalam berbagai masyarakat virtual. Studi lain menggunakan modal sosial sebagai mediator untuk menggambarkan tujuan dan perilaku pengguna. Misalnya, menyelidiki peran "kepercayaan" dalam membangun kemauan pengguna untuk menerima sesuatu atau seseorang, menggunakan pengaruh sosial sebagai mediator untuk menyelidiki kontribusi pengguna dalam masyarakat virtual. Berdasarkan diskusi di atas, para peneliti mengusulkan hipotesis berikut:

H6: Mempengaruhi secara signifikan antara SOC dan TTF.

7. Penelitian terbatas telah mengidentifikasi faktor ekstrinsik lebih lanjut (misalnya, kesenangan yang dipersepsikan dari platform yang kuat) yang relevan dengan konstruksi *Technology Acceptance Model* utama lainnya untuk memperkuat tujuan implementasi teknologi. Persepsi umum dari niat perilaku adalah bahwa itu merupakan bagian dari sikap. Niat seseorang untuk bereaksi dengan cara tertentu terhadap seseorang atau sesuatu disebut niat perilaku [31]. Seperti yang ditunjukkan dalam berbagai penelitian, niat perilaku untuk terlibat dalam penggunaan langsung dan signifikan akan memengaruhi

penggunaan sistem media sosial yang sebenarnya. Dijelaskan sebagai niat siswa untuk terus menggunakan media sosial dan menerima penggunaan aplikasi secara berkelanjutan di masa depan. Niat perilaku dari studi tersebut terkait dengan sejauh mana siswa menggunakan platform media sosial untuk pembelajaran kolaboratif berkelanjutan. Pengaruh langsung dari niat perilaku terhadap penggunaan media sosial untuk pembelajaran partisipatif. Berdasarkan diskusi di atas, para peneliti mengusulkan hipotesis berikut:

H7: Mempengaruhi secara signifikan antara BIU dan AP.

8. *Task-Technology Fit* menggambarkan sejauh mana teknologi tertentu mendukung upaya seseorang untuk melaksanakan portofolio pekerjaan yang diberikan. Secara umum, hal ini dapat digunakan dalam kondisi atau situasi di mana orang menggunakan teknologi untuk melaksanakan tugas-tugas tertentu [10]. Kecocokan fungsi teknologi dengan kebutuhan tugas atau serangkaian tugas yang sesungguhnya menentukan kegunaan teknologi tersebut. Pengguna yang berpengalaman dan logis akan memilih alat dan teknik yang menawarkan keuntungan bersih tertinggi untuk membantu mereka menjalankan pekerjaan mereka. Teknologi yang gagal memberikan nilai yang memadai (misalnya, meningkatkan produktivitas atau hasil yang lebih baik) akan ditinggalkan. *Task-Technology Fit* memprediksi bahwa hasil tim akan memengaruhi secara positif sejauh mana

teknologi digunakan untuk melaksanakan tugas dengan persyaratan pemrosesan informasi yang spesifik dan koordinasi tugas. Sebenarnya, *Task-Technology Fit* sering digunakan ketika mengembangkan sistem pendukung tim. Dalam model *Task-Technology Fit*, penggunaan teknologi bergantung pada pengamatan terhadap teknologi yang terkait dengan tugas yang didukung. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa persepsi *Task-Technology Fit* dapat memengaruhi secara signifikan penggunaan sistem manajemen pengetahuan. Oleh karena itu, diasumsikan bahwa *Task-Technology Fit* adalah pemimpin dalam penggunaan media sosial. Berdasarkan diskusi di atas, para peneliti mengusulkan hipotesis berikut:

H8: Mempengaruhi secara signifikan antara TTF dan SS.

9. Kepuasan siswa didefinisikan sebagai sejauh mana media sosial dapat memberikan informasi yang dibutuhkan siswa. Sebagian besar peneliti telah menemukan bahwa perasaan pengguna akan memengaruhi kepuasan mereka setelah menggunakan sistem [16]. Penelitian sebelumnya menunjukkan dampak signifikan dari kepuasan siswa terhadap kinerja akademik mereka dalam studi adopsi media sosial. Terdapat korelasi positif antara kinerja pembelajaran siswa dan kepuasan siswa melalui penggunaan media sosial sebagai sarana pembelajaran berbasis kolaborasi. Berdasarkan temuan serupa, media sosial telah terbukti meningkatkan pengalaman pembelajaran siswa dengan

memaksimalkan motivasi mereka, keterlibatan, interaksi antar siswa, dan komunikasi antara siswa dan guru melalui penyediaan dan pemberdayaan siswa dengan keterampilan yang diperlukan untuk perekrutan pekerjaan serta untuk memaksimalkan kepuasan mereka. Berdasarkan diskusi di atas, para peneliti mengusulkan hipotesis berikut:

H9: Mempengaruhi secara signifikan antara SS dan AP.