

Penerapan *Technology Acceptance Model* pada *Aplikasi Canva* untuk mendukung proses pembelajaran di SMK TRIGUNA 1956

**Fhitri Mawartini¹, Ririn Muchzawarni², Putri Palentina Kristyani³
Mutmainnah⁴**

Program Magister Manajemen, Universitas Budi Luhur
Email: fhitrimawarti@gmail.com ririnmuchzawarni@gmail.com
putripalen@gmail.com.com af.muth98@gmail.com

Abstrak

Pasca pandemi Covid-19, terjadi perubahan yang cukup drastis dalam pembelajaran di sekolah. Beberapa pengamatan yang dilakukan oleh guru berkaitan dengan siswa yang tidak cukup siap secara mental untuk tingkat pendidikan mereka. Oleh karena itu, guru dituntut untuk berinovasi dalam pembelajaran melalui penggunaan teknologi yang berkembang untuk membuat proses belajar menjadi mudah, menyenangkan dan memberikan pengalaman kepada siswa. Hasil dari pengembangan teknologi yaitu hadirnya aplikasi Canva yang digunakan untuk mendukung proses belajar mengajar dikelas. Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui apakah kebermanfaatan penggunaan *aplikasi canva*, kemudahan penggunaan *aplikasi canva*. Sikap terhadap penggunaan *aplikasi canva*, kecenderungan penggunaan *aplikasi canva*, diukur dari seberapa besar pengaruh terhadap kondisi nyata penggunaan *aplikasi canva*. Metode yang digunakan untuk mengukur apakah aplikasi canva dapat mendukung proses pembelajaran adalah dengan menggunakan TAM. Pada penelitian ini responden yang digunakan adalah 72 siswa yang memakai aplikasi Canva. Dapat disimpulkan dari hasil analisis yang dilakukan bahwa 94,2% dari keempat variabel yaitu kebermanfaatan penggunaan *aplikasi canva*, kemudahan penggunaan *aplikasi canva*. Sikap terhadap penggunaan *aplikasi canva*, kecenderungan penggunaan *aplikasi canva* mempengaruhi kondisi nyata penggunaan *aplikasi canva*. Berdasarkan hasil survey seluruh responden terhadap pernyataan yang diteliti menyatakan bahwa 20,5% sangat setuju dengan hasil TAM dan 36,72% setuju.

Kata kunci: Metode TAM, aplikasi canva

Abstract

Education has changed significantly since the COVID-19 pandemic. Some observations made by teachers are related to students who are not adequately prepared for their level of education. Teachers are therefore challenged to use evolving technologies to innovate learning, make the learning process easy and enjoyable, and provide experiences for their students. Technology developments have resulted in Canva application used to support the teaching and learning process in the classroom. Thus, this study aims to determine the usefulness of using Canva application and how easy it used. The degree to which attitudes toward using the Canva application, or tendency to use it, influence actual Canva application use serves as a measure of those attitudes. In order to measure whether the Canva application can support learning, TAM is used. This study involved 72 students using the Canva application. From the analysis results, it can be concluded that 94.2% of the four variables are the usefulness of using the Canva

application, the easiness of using the Canva application, the attitude towards the use of the Canva application, the tendency to use the Canva application affects the actual conditions of use of the Canva application. Then, according to the survey results, 20.5% of all the respondents to the surveyed statement agreed completely with the TAM's conclusions, while 36.72% agreed partially.

Keywords: TAM Model, Canva app

Pendahuluan

Pada permulaan Maret 2020 Indonesia dihebaohkan dengan masuknya virus corona yang mengakibatkan aktivitas yang dilakukan di kantor, sekolah dan tempat lainya terhenti, termasuk akivitas belajar mengajar di sekolah (Amalia & Dianingati, 2022). Proses belajar mengajar berubah menjadi Pembelajaran di Rumah atau Dalam Jaringan (*Daring*) (Arief Wibowo, 2008). Karena hal ini memaksa semua orang yang melakukan aktivitas diluar rumah baik yang bekerja di sekolah, kantor atau di tempat lainnya untuk beradaptasi dengan teknologi dan menjadi akrab dengan teknologi. Hampir selama 2 tahun, proses belajar mengajar dilakukan secara daring. Namun, pada awal tahun 2022, kegiatan belajar mengajar sudah mulai kembali ke kelas meskipun masih secara bergantian (Davis, 1989). Hal ini tidak terduga bagi pendidik dan siswa yang seharusnya sudah siap secara mental untuk memasuki Sekolah Menengah Kejuruan (Handayani & Harsono, 2016). Pembelajaran daring yang dilakukan selama 2 tahun terakhir oleh siswa ternyata mengalami kekosongan pada figure seorang pendidik, yang menyebabkan belum matangnya mental peserta didik pada jenjang Pendidikan yang ditempuhnya (Nadia, Murni, Fatmawati, Mariam, & Dila Fadillah, 2021). Untuk mengatasi hal itu, pendidik sebelum memulai proses pembelajaran, guru melakukan asesmen diagnostik untuk mengetahui kesiapan peserta didik baik secara mental maupun pengetahuan. Untuk mengatasi permasalahan yang ditemukan dari hasil asesmen diagnostik tersebut, setiap pendidik harus kreatif dalam memodifikasikan pembelajaran yang dilaksanakan di kelas (Rahmadayanti & Hartoyo, 2022). Beragam cara yang dapat dipraktikkan oleh pendidik untuk memodifikasikan tekhnologi yang akan diterapkan dalam pembelajaran (Irawati, Rimawati, & Pramesti, 2019). Ada banyak aplikasi yang dapat dipakai untuk mendukung proses belajar, seperti Quiziz, Kahoot, Canva, Jamboard, dan lain-lain. Pendidik dan peserta didik harus beradaptasi dengan perkembangan teknologi informasi dan menggunakannya dalam proses pembelajaran agar proses pembelajaran yang diterima oleh siswa menjadi bermakna, menarik, dan memberikan pengalaman baru bagi peserta didik. Pembelajaran di Sekolah Menengah Kejuruan lebih difokuskan pada 70% praktik dan 30% teori (Jogiyanto, 2000). Karena SMK lebih mengedepankan Praktik didalam pembelajaran, maka guru dan siswa harus mampu beradaptasi dengan kemajuan teknologi serta memanfaatkannya untuk untuk mendukung proses pembelajaran (Pranoto, 2009).

Canva diluncurkan pada tahun 2013 sebagai *platform online* untuk desain dan komunikasi visual dengan tujuan memberdayakan orang di seluruh dunia untuk membuat dan mempublikasikan desain mereka di mana saja. *Aplikasi Canva* hadir

Penerapan *Technology Acceptance Model* pada *Aplikasi Canva* untuk mendukung proses pembelajaran di SMK TRIGUNA 1956

sebagai solusi online yang mudah dan praktis untuk membuat desain, memberikan bantuan bagi pemula yang ingin membuat desain tanpa harus menggunakan aplikasi yang rumit (Winarni, n.d.). Hal ini membuat Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi membuat *Canva Edu* menjadi solusi bagi tenaga pengajar dalam mendukung proses belajar agar dapat berbasis digital. Aplikasi ini hadir di era digital untuk memudahkan guru dalam mengaplikasikan teknologi dalam mendukung proses belajar di kelas dan memungkinkan siswa untuk mengaplikasikan materi yang mereka pelajari menggunakan *aplikasi Canva* (Mardhiyah, Rusydi, & Azwari, 2021).

Technology Acceptance Model (TAM) merupakan teori yang berhubungan dengan penggunaan sistem teknologi informasi yang dianggap memiliki pengaruh dan dapat dijelaskan untuk penerimaan individu terhadap penggunaan teknologi informasi (Sayekti & Putarta, 2016). Dalam TAM terdapat beberapa variable yang digunakan untuk mengukur hasil dari kemudahan penggunaan teknologi informasi yaitu: Kebermanfaatan Penggunaan (*Perceived Usefulness*), Sikap terhadap penggunaan (*Attitude toward Using*), dan Penerimaan Pengguna (*Acceptance of user*) sebagai Langkah - langkah dalam proses penggunaan aplikasi canva agar individu dapat melihat manfaat kemudahan penggunaan aplikasi canva tersebut (Susanto Wibowo, Sutandi, Andy, & Hidayat, 2022). Menggunakan teknologi membuat aktivitas manusia menjadi lebih mudah, hal tersebut agar manusia dapat menerima kegunaan dari teknologi informasi yang terbaru sesuai dengan perkembangan zaman (Muhasim, 2017). pernyataan ini diperkuat dengan teori yang dituliskan oleh Davis yang menjelaskan "Model Penerimaan Teknologi (TAM) adalah model untuk memprediksi dan menjelaskan bagaimana pengguna akan menerima dan menggunakan teknologi di lingkungan pekerjaan."

Perceived Usefulness dapat diartikan sebagai tingkat keyakinan individu bahwa aplikasi *canva* dapat memudahkan dalam mempelajari atau menyelesaikan tugas tertentu (Rahmawati Rahmawati, Jihad, & Zainab, 2023). Sedangkan *Preceived Ease of Use* dapat dijelaskan sebagai individu percaya bahwa *aplikasi canva* mudah digunakan dan tidak memerlukan usaha yang cukup lama dalam menggunakannya dan mempelajarinya (Mulyanto, Sumarsono, Niyartama, & Syaka, 2020).

Metode

Penentuan Tema Penelitian

Pada fase ini, setelah memahami tujuan dari penelitian dan jurnal sebelumnya, pada kesempatan ini membahas masalah Penerapan *Technology Acceptance Model* pada *Aplikasi Canva* untuk mendukung proses pembelajaran. Setelah menetapkan tema penelitian ini, peneliti mengidentifikasi beberapa masalah yang muncul dari pembelajaran daring selama covid (Warsito, Winingsih, Setiawati, & Naqiyah, 2022). Sebuah masalah diperlukan dalam merumuskan Teknik yang diidentifikasi dan diselesaikan menggunakan kuesioner (Riski Nurida Rahmawati & Narsa, 2019).

Hasil dan Pembahasan

Hipotesis

Kajian ini dikembangkan berdasarkan teori *Technology Acceptance Model* (TAM) yang dijelaskan di atas, untuk mengevaluasi penggunaan aplikasi *canva* yang selanjutnya dikembangkan menjadi hipotesis sebagai berikut:

Tabel 1. Hipotesis penelitian

1	Kebermanfaatan (<i>Perceived Usefulness</i>) aplikasi Canva berpengaruh terhadap kondisi nyata pengguna <i>canva</i> (<i>actual usage canva</i>)
2	Kemudahan penggunaan (<i>Perceived Ease of Use</i>) aplikasi Canva berpengaruh terhadap kondisi nyata pengguna <i>canva</i> (<i>actual usage canva</i>)
3	Sikap terhadap penggunaan (<i>Attitude toward Using</i>) aplikasi Canva berpengaruh terhadap kondisi nyata pengguna <i>canva</i> (<i>actual usage canva</i>)
4	Kecendrungan Penggunaan (<i>behavioral intention to use</i>) aplikasi Canva berpengaruh terhadap kondisi nyata pengguna <i>canva</i> (<i>actual usage canva</i>)

Penentuan Responden

Populasi dan Sampel

Untuk mengidentifikasi responden, peneliti terlebih dahulu mengidentifikasi populasi yang dipakai pada kesempatan ini. Responden utama yang dipakai terdiri dari siswa yang menggunakan aplikasi *canva* dalam proses belajar, sampel pada penelitian ini adalah siswa dipilih secara random sampling yaitu dengan memilih anggota populasi secara acak (Santoso & Zusrony, 2020).

Untuk setiap pertanyaan, deskripsi responden dibuat untuk menetapkan identitas responden.

RESPONDEN

Responden yang digunakan adalah sampel random sampling atau sampel acak. Responden merupakan Peserta didik SMK TRIGUNA 1956 yang telah menggunakan aplikasi *canva* yang terdiri dari 253 siswa. Maka dalam sampel dihitung dengan rumus *Slovin* seperti tertulis dibawah ini:

Rumus Solvin:

Penerapan *Technology Acceptance Model* pada Aplikasi *Canva* untuk mendukung proses pembelajaran di SMK TRIGUNA 1956

$$n = \frac{N}{1 + Ne^2}$$

Keterangan:

n = Sampel

N = Populasi

e = Taraf Kesalahan (10%)

Jika Peserta Didik seluruhny adalah 253 Siswa

$$n = \frac{N}{1 + Ne^2} = \frac{253}{1 + 253 (0,1)^2} = \frac{253}{1 + 2,53} = \frac{253}{3,53} = 71,6 \approx 72$$

Jadi sample pada penelitian ini dibulatkan menjadi 72 siswa.

Maka daru perhitungan sampel diatas dapat diartikan bahwa responden yang akan diambil pada penelitian tentang Penerapan *Technology Acceptance Model* pada aplikasi *canva* untuk mendukung proses pembelajaran di SMK TRIGUNA 1956 sebanyak 72 siswa.

Penentuan Metode dan Instrumen Pengumpulan Data

Berdasarkan Langkah – Langkah yang dilakukan, dapat dilihat manfaat penerapan *Technology Acceptance Model* (TAM) pada aplikasi *Canva* untuk mendukung proses pembelajaran. Tujuan dari pengumpulan data yang dilakukan oleh peneliti adalah penyebaran pernyataan dalam bentuk kuesioner. Model instrument yang dipakai adalah skala Likert. Dimana pengukuran Skala Likert untuk melihat tanggapan dar responden kedalam 5 poin dengan interval yang sama, yang dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2. Skala Likert

Keterangan Intensitas Kesetujuan Pernyataan didalam Angket					
Angka	1	2	3	4	5
Keterangan	STS	TS	N	S	SS

Penentuan Variabel dan Indikator Penelitian

Pernyataan disusun pada kuesioner sesuai indicator pada variable yang telah dimodifikasikan pada *Technology Acceptance Model* (TAM)

Penelitian dilakukan dengan menggunakan variable berikut:

1. Variable independen (bebas) yang dipakai terdiri dari 4 variabel yaitu; Kebermanfaatan Pengguna (*Preceived Usefulness*) (X₁), Kemudahan Penggunaan (*Preceived Ease of Use*) (X₂), Sikap terhadap Penggunaan (*Attitude toward Using*) (X₃), dan Kecendrungan Penggunaan (*behavioral intention to use*) (X₄)
2. Variable dependen (terikat) yang dipakai adalah perilaku penggunaan *Canva* (*Actual Usage Canva*) (Y).

Tabel 3. Indikator Penelitian

Variabel	Kode	Indikator Penelitian
Kebermanfaatan Pengguna	(X ₁₁	Menggunakan aplikasi <i>Canva</i>

Perceived Usefulness) (X₁)	X ₁₂	membantu saya lebih cepat menyelesaikan tugas.
	X ₁₃	Menggunakan aplikasi <i>canva</i> membantu saya untuk meningkatkan keefektifan belajar.
	X ₁₄	Menggunakan aplikasi <i>canva</i> membuat saya lebih mudah mengerjakan tugas belajar.
	X ₁₅	Menurut saya aplikasi <i>canva</i> sangat fleksibel untuk berinteraksi sehingga memudahkan untuk menyelesaikan tugas.
		Secara keseluruhan penggunaan aplikasi <i>canva</i> sangat bermanfaat bagi saya.
Kemudahan Penggunaan (Perceived Ease of Use) (X₂),	X ₂₁	Menurut saya aplikasi <i>canva</i> mudah untuk dipelajari.
	X ₂₂	Saya mendapatkan kemudahan dengan menggunakan Aplikasi <i>canva</i> untuk menyelesaikan tugas belajar.
	X ₂₃	Fitur pada aplikasi <i>Canva</i> disusun secara baik dan mudah digunakan
	X ₂₄	Menurut saya aplikasi <i>canva</i> fleksibel untuk berinteraksi.
	X ₂₅	Menurut saya Langkah – langka penggunaan aplikasi <i>Canva</i> mudah dingaat dan digunakan.
Sikap terhadap Penggunaan (Attitude toward Using) (X₃),	X ₃₁	Saya senang menggunakan aplikasi <i>Canva</i> dalam membuat konten pembelajaran
	X ₃₂	Saya merasa nyaman dalam menggunakan aplikasi <i>Canva</i> dalam menyelesaikan tugas belajar.
	X ₃₃	Saya menjadi lebih kreatif setelah menggunakan aplikasi <i>Canva</i> dalam menyelesaikan tugas belajar.
	X ₃₄	Saya merasa senang dalam menggunakan aplikasi <i>canva</i> .
	X ₃₅	Saya menjadi percaya diri dalam mempresentasikan tugas belajar yang

Penerapan *Technology Acceptance Model* pada *Aplikasi Canva* untuk mendukung proses pembelajaran di SMK TRIGUNA 1956

Kecendrungan Penggunaan (<i>behavioral intention to use</i>) (X₄)	X ₄₁	dibuat dengan aplikasi <i>Canva</i>
	X ₄₂	Aplikasi <i>canva</i> dapat mempermudah pengguna dalam menyelesaikan tugas belajar.
	X ₄₃	aplikasi <i>Canva</i> dapat menyimpan secara otomatis untuk tugas yang dikerjakan
	X ₄₄	aplikasi <i>Canva</i> dapat dibagikan dengan pengguna lain dalam membuat tugas belajar secara kelompok.
	X ₄₅	aplikasi <i>Canva</i> menyediakan berbagai <i>template</i> , animasi, picture yang dibutuhkan pengguna. Hasil dari penggunaan aplikasi <i>Canva</i> dapat berpengaruh terhadap pengguna lainnya.
Kondisi Nyata Pengguna <i>Canva</i> (<i>Actual Usage Canva</i>) (Y)	Y ₁	Aplikasi <i>canva</i> tidak pernah mengalami kendala saat digunakan.
	Y ₂	Aplikasi <i>canva</i> dapat diakses dimana saja oleh penggunanya.
	Y ₃	Aplikasi <i>canva</i> memudahkan dalam menyelesaikan tugas belajar.
	Y ₄	Aplikasi <i>canva</i> mempunyai nilai tambah dengan adanya <i>template</i> yang bisa digunakan pengguna.
	Y ₅	Penggunaan Aplikasi <i>canva</i> telah dimanfaatkan oleh banyak penggunanya.

Hasil Penelitian

Pada penelitian ini Siswa/I SMK TRIGUNA 1956 menjadi subjek penelitian sebagai pengguna *aplikasi canva*. Peneliti bertujuan untuk dapat melihat tingkat penerimaan pengguna terhadap *aplikasi canva*. Representasi *aplikasi canva* yang digunakan siswa untuk mendukung proses pembelajaran.



Gambar 2. Tampilan login aplikasi canva

Setelah melakukan login dengan aplikasi tersebut, siswa dapat memilih *template* sesuai dengan kebutuhan dalam proses pembelajaran, karena pada *aplikasi canva* tersedia ribuan *template* yang dapat siswa gunakan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.



Gambar 3. *Template Pada Aplikasi Canva*

Setelah siswa memilih salah satu *template* yang diinginkan sesuai dengan materi atau tugas yang didapat siswa dapat menggunakan berbagai *tools* yang tersedia pada *aplikasi canva* dengan mudah, sehingga dapat menyempurnakan desain yang dibuat oleh siswa.



Gambar 4. *Tools pada Aplikasi Canva*

Berdasarkan pada *aplikasi canva* tersebut penelitian dilakukan untuk mengetahui seberapa berpengaruhnya penggunaan aplikasi canva sebagai penunjang dalam proses pembelajaran. Dasar pengambilang sampel ditujukan kepada siswa/I yang menggunakan *aplikasi canva* dalam proses pembelajaran. Kuisisioner disebar kepada siswa pada tanggal 23 Juni s.d 26 Juni 2023, penyebaran kuisisioner dengan menggunakan aplikasi *google forms*.

Langkah pertama uji TAM adalah menguji setiap item pernyataan dengan memberikan persentase tanggapan dari responden, hasil gabungan tanggapan dari responden ditunjukkan pada tabel 5.

Tabel 5. Hasil Gabungan dari Responden pada setiap variabel

Variabel	Nilai SS	Nilai S	Nilai N	Nilai TS	Nilai STS
X ₁	26,11	33,33	31,11	9,44	0
X ₂	25,83	38,06	28,33	7,78	0
X ₃	21,39	36,94	31,39	10,28	0
X ₄	29,17	35	26,11	9,72	0
Y	25,56	40,28	27,78	6,39	0
Total	102,5	183,61	144,72	43,61	0
Persentase	20,5	36,72	28,94	8,72	0

Pada Tabel 5 dapat disimpulkan semua variabel yang digunakan dalam Penerapan *Technology Acceptance Model* pada aplikasi canva untuk mendukung proses pembelajaran di SMK TRIGUNA 1956, tanggapan responden 20,5%, sangat setuju,

Penerapan *Technology Acceptance Model* pada *Aplikasi Canva* untuk mendukung proses pembelajaran di SMK TRIGUNA 1956

36,72%, responden menjawab setuju, 28,94%, responden menjawab netral, 8,72% responden menjawab tidak setuju dan 0% responden menjawab sangat tidak setuju.

Agar dapat mengetahui sejauh mana tingkat dan mengetahui kualitas data yang digunakan sebagai bahan penelitian, maka perlu adanya pengecekan validitas dan reliabilitas. pengecekan validitas digunakan agar dapat mengetahui valid atau tidaknya nilai instrument penelitian yang dijawab oleh responden. Pengecekan validitas dari pada instrument yang diujikan dapat diukur dari $r_{hitung} > r_{tabel}$ dan hasil validitas terdapat pada Tabel 6.

Tabel 6. Validitas Statistic

Variabel	r hitung	r tabel
X ₁₁	0,576	0,2139
X ₁₂	0,688	0,2139
X ₁₃	0,604	0,2139
X ₁₄	0,731	0,2139
X ₁₅	0,726	0,2139
X ₂₁	0,717	0,2139
X ₂₂	0,764	0,2139
X ₂₃	0,768	0,2139
X ₂₄	0,768	0,2139
X ₂₅	0,693	0,2139
X ₃₁	0,712	0,2139
X ₃₂	0,735	0,2139
X ₃₃	0,572	0,2139
X ₃₄	0,772	0,2139
X ₃₅	0,748	0,2139
X ₄₁	0,652	0,2139
X ₄₂	0,783	0,2139
X ₄₃	0,760	0,2139
X ₄₄	0,712	0,2139
X ₄₅	0,536	0,2139
Y ₁	0,831	0,2139
Y ₂	0,784	0,2139
Y ₃	0,821	0,2139
Y ₄	0,854	0,2139
Y ₅	0,828	0,2139

Sumber: diolah ouput SPSS V.22

Dari proses analisis diatas terlihat bahwa $r_{hitung} > r_{tabel}$. Untuk mengukur konsistensi, akurasi dan prediktabilitas instrument yang digunakan dalam penelitian maka peneliti

menggunkan pengecekan reabilitas. pengecekan reliabitias menggunakan *cronbach's alpha*, dimana *cronbach's alpha* > 0,60. Maka analisis reliabilitas tercantum pada Tabel 7.

Tabel 7. Reliabilitas Statistic

Variabel	<i>cronbach's alpha</i>
X ₁	0,684
X ₂	0,793
X ₃	0,748
X ₄	0,719
Y	0,880

Hasil : diolah ouput SPSS V.22

Pada hasil pengecekan reliabilitas bahwa *cronbach's alpha* pada variable independent dan variable dependen > 0,60. Dapat disimpulkan bahwa pernyataan yang digunakan peneliti reliabel atau baik untuk dilanjutkan pada pengujian berikutnya.

Setelah peneliti mengecek Validitas dan Reliabilitas maka peneliti melanjutkan dengan pengujian hipotesis klasik. Pengujian ini dilakukan terhadap hasil uji regresi. Adapun pengujian asumsi klasik yang digunakan peneliti adalah pengujian normalitas, pengujian multikolineritas, pengujian heteroskedasitas.

Peneliti melakukan pengecekan uji normalitas dengan menggunakan uji satu sampel *Kolmogorov-smirnov test* yang dirancang untuk menguji apakah variabel independen dan variabel dependen berasal dari data yang berdistribusi normal. Adapun hasil validasi uji normalitas ditunjukkan pada tabel dibawah ini.

Tabel 8. Pengujian Normalitas

	Unstandardized Residual
N	72
Normal (mean)	0,0000
Parameter std.Deviation	0,869
Kolmogrov-Smirnov Z	0,102
Asymp Sig (2-tailed)	0,063

Hasil : diolah ouput SPSS V.22

Dari hasil pengujian normalitas pada tabel diatas data berdistribusi normal dengan hasil uji *asympt-sig(2-tailed)* sebesar 0,063 > 0,05. Sementara hasil dari pengujian multikolineritas yang akan diujikan bertujuan untuk menguji hubungan antara keempat variable bebas dengan variabel terikat. Pegujian yang digunakan untuk mengecek uji multikonlinearitas dapat peneliti lihat dari nilai *Variance Inflation Factor (VIF)* dibawah 10 dan nilai *Tolernce Value* > 0,10. hasil dari pengujian terdapat pada tabel 9.

Tabel 9. Pengujian Multikolineritas

Model	Collinearity Statistics	
	Tolerance	VIF
X ₁	0,121	8,236

Penerapan *Technology Acceptance Model* pada Aplikasi *Canva* untuk mendukung proses pembelajaran di SMK TRIGUNA 1956

X ₂	0,144	6,937
X ₃	0,131	7,637
X ₄	0,217	4,601

Hasil : diolah ouput SPSS V.22

Sementara untuk hasil pengujian heteroskedasitas memiliki tujuan melihat suatu model regresi apakah memiliki ketidaksamaan varian. Uji heteroskedasitas dengan menggunakan uji koefisien korelasi *Spearmen/Rank Spearmen*, Hasil uji signifikansi menunjukkan jika nilai uji signifikansi > 0,05 sehingga tidak ada gejala heteroskedasitas, hasi uji heteroskedasitas terdapat pada tabel dibawah.

Tabel 10. Uji Heteroskedasitas

(Constant)	Signifikan
X ₁	0,824
X ₂	0,848
X ₃	0,804
X ₄	0,943

Hasil: diolah ouput SPSS V.22

Pengujian hipotesis klasik telah terpenuhi yaitu dengan pengujian normalitas, pengujian multikolinieritas dan pengujian heteroskedasitas, kemudian peneliti melakukan analisis data dengan pengujian regresi linier berganda, hasil analisis data terdapat pada tabel 11.

Tabel 11. Regeresi Linier berganda

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	-2.069	.663		-3.122	.003
	PU	.233	.097	.203	2.407	.019
	PEU	.232	.083	.216	2.788	.007
	ATU	.413	.091	.369	4.550	.000
	BIU	.255	.070	.229	3.641	.001

a. Dependent Variable: AUC

Hasil: diolah ouput SPSS V.22

Dari hasil analisis data dapat dilihat Regresi Linier berganda yaitu:

$$Y = -2.069 + 0,233 X_1 + 0,232 X_2 + 0,413 X_3 + 0,255 X_4 + e$$

Dapat diartikan bahwa dari hasil analisis dengan melakukan pengecekan pada regresi linier berganda, maka dapat dilihat variable yang memiliki hasil signifikan < 0,05. Adapun yang memiliki hasil kurang dari 0,05 adalah Kebermanfaatan Pengguna (*Preceived Usefulness*) (X₁), Kemudahan Penggunaan (*Preceived Ease of Use*) (X₂), Sikap terhadap Penggunaan (*Attitude toward Using*) (X₃), dan Kecendrungan Penggunaan (*behavioral intention to use*) (X₄). Oleh karena itu dapat diartikan bahwa keempat variabel independ mempunyai pengaruh secara bersamaan terhadap variabel dependen.

Peneliti melakukan pengecekan pada uji determinasi agar dapat mengetahui seberapa besar varibel independen berpengaruh terhadap variabel dependen. Ditunjukkan pada hasil pengujian pada tabel 12.

Tabel 12. Pengujian Determinasi

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	Durbin-Watson
1	.971 ^a	.942	.939	.894	1.590

a. Predictors: (Constant), BIU, PEU, ATU, PU

b. Dependent Variable: AUC

Hasil : diolah ouput SPSS V.22

Pada Tabel Pengujian Determinasi dapat diartikan sebagai berikut. Pada hasil koefisien determinasi (R²) yaitu sebesar 94,2%, dengan mengatakan bahwa keempat variabel bebas tersebut dapat menjelaskan 94,2% dari variabel terikat. Oleh karena itu 5,8% dapat dijelaskan selain pemodelan yang digunakan.

Saat menguji setiap variabel, Pengujian koefisien pada Uji-t digunakan untuk untuk melihat apakah ada pengaruh terpisah dari variabel independen. Pada tabel diatas dapat dilihat bahwa t hitung dari tabel sesuai tingkat signifikansi, nilai pengecekan uji-t selanjutnya terdapat pada tabel 13.

Tabel 13. Koefisien Uji t

Variabel		T hitung	T tabel	Keterangan
Kebermanfaatan Pengguna (<i>Preceived Usefulness</i>) (X ₁)	Pengguna	2,407	1,996	Ho ditolak Ha diterima
Kemudahan Penggunaan (<i>Preceived Ease of Use</i>) (X ₂)		2,788	1,996	Ho ditolak Ha diterima
Sikap terhadap Penggunaan (<i>Attitude toward Using</i>) (X ₃)		4,550	1,996	Ho ditolak Ha diterima
Kecendrungan Penggunaan (<i>behavioral intention to use</i>) (X ₄).	Penggunaan	3,641	1,996	Ho ditolak Ha diterima

Sumber: diolah ouput SPSS V.22

Uji Parsial terdiri dari melakukan uji-t parsial terhadap koefisien regresi linier berganda dan memutuskan apakah akan menerima atau menolak hipotesis dengan membandingkan tabel t hitung > t tabel maka Ho ditolak dan Ha diterima, jika t hitung < t tabel maka Ho diterima dan Ha ditolak. Dari hasil uji-t dapat diartikan bahwa Kebermanfaatan Pengguna (*Preceived Usefulness*) aplikasi canva (X₁), Kemudahan Penggunaan (*Preceived Ease of Use*) aplikasi canva (X₂), Sikap terhadap Penggunaan (*Attitude toward Using*) aplikasi canva (X₃), dan Kecendrungan Penggunaan (*behavioral intention to use*) (X₄) aplikasi canva terdapat pengaruh terhadap kondisi nyata pengguna canva (*actual usage canva*).

Selanjutnya peneliti melakukan pengujian terhadap variabel terkait secara Bersama – sama atau simultan. Peneliti memeriksa uji-F, pengujian ini bertujuan untuk melihat ada atau tidaknya pengaruh Bersama antara variable independent terhadap variable dependen (kondisi nyata pengguna aplikasi canva) dengan perbandingan F hitung dan F tabel. Hasil penelitian terlihat pada tabel 14.

Tabel 14. Pengecekan Uji F

Penerapan *Technology Acceptance Model* pada *Aplikasi Canva* untuk mendukung proses pembelajaran di SMK TRIGUNA 1956

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	873.929	4	218.482	273.248	.000 ^b
	Residual	53.571	67	.800		
	Total	927.500	71			

a. Dependent Variable: AUC

b. Predictors: (Constant), BIU, PEU, ATU, PU

Hasil : diolah ouput SPSS V.22

Pada tabel Uji F diatas dapat diinterpretasikan bahwa F_{hitung} sebesar 273,248 > F_{tabel} 2,509 yang artinya terdapat pengaruh Bersama-sama atau gabungan antara variabel independen yang terdiri dari Kebermanfaatan Pengguna (*Perceived Usefulness*) aplikasi *canva* (X_1), Kemudahan Penggunaan (*Perceived Ease of Use*) aplikasi *canva* (X_2), Sikap terhadap Penggunaan (*Attitude toward Using*) aplikasi *canva* (X_3), dan Kecendrungan Penggunaan (*behavioral intention to use*) (X_4) terhadap variabel dependen yang merupakan kondisi nyata pengguna *canva* (*actual usage canva*) (Tileng, 2015).

Kesimpulan

Berdasarkan hasil survei yang dilakukan serta hasil tanggapan dari responden yang diolah dengan menggunakan SPSS dapat disimpulkan bahwa :

- Pada hasil analisis data yang dilakukan diperoleh tanggapan responden terhadap variabel Kebermanfaatan Pengguna (*Perceived Usefulness*) (X_1), Kemudahan Penggunaan (*Perceived Ease of Use*) (X_2), Sikap terhadap Penggunaan (*Attitude toward Using*) (X_3), dan Kecendrungan Penggunaan (*behavioral intention to use*) (X_4). Hasil uji Penerapan TAM pada aplikasi *canva* diperoleh 20,5% responden menjawab sangat setuju dan 36,72%, responden menjawab setuju. Dari hasil presentasi tanggapan responden adalah rata – rata setuju dengan menggunakan *aplikasi canva* sehingga dapat mendukung proses pembelajaran di dalam kelas.
- Hasil pengolahan data pada analisis regresi linier berganda bahwa variabel independent Kebermanfaatan Pengguna (*Perceived Usefulness*) (X_1), Kemudahan Penggunaan (*Perceived Ease of Use*) (X_2), Sikap terhadap Penggunaan (*Attitude toward Using*) (X_3), dan Kecendrungan Penggunaan (*behavioral intention to use*) (X_4) secara Bersama – sama atau simultan berpengaruh *canva* terhadap kondisi nyata pengguna *canva* (*actual usage canva*).
- Hasil pengolahan data pada nilai R square memiliki nilai 0,942, artinya 94,2% kondisi nyata pengguna aplikasi *canva* dipengaruhi oleh keempat variabel bebas dan 5,8% oleh variabel lain diluar pemodelan yang dipakai.

DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, Rezha Nur, & Dianingati, Ragil Setia. (2022). Pengaruh jumlah responden terhadap hasil uji validitas dan reliabilitas kuesioner pengetahuan dan perilaku swamedikasi. *Generics: Journal of Research in Pharmacy*, 2(1), 9–15.
- Davis, Fred D. (1989). Perceived usefulness, perceived ease of use, and user acceptance of information technology. *MIS Quarterly*, 319–340.
- Handayani, Wahyu Prabawati Putri, & Harsono, Mugi. (2016). Aplikasi technology acceptance model (TAM) pada komputerisasi kegiatan pertanian. *Jurnal Economia*, 12(1), 13–22.
- Irawati, Tri, Rimawati, Elistya, & Pramesti, Nayu Ariloka. (2019). Penggunaan Metode Technology Acceptance Model (TAM) Dalam Analisis Sistem Informasi Alista (Application Of Logistic And Supply Telkom Akses). *@ Is The Best: Accounting Information Systems and Information Technology Business Enterprise*, 4(2), 106–120.
- Jogiyanto, H. M. (2000). Sistem informasi berbasis komputer: konsep dasar dan komponen. *Edisi Ketiga. BPFE. Yogyakarta*.
- Mardhiyah, Nyayu Sakinatul, Rusydi, M., & Azwari, Peni Cahaya. (2021). Analisis technology acceptance model (TAM) terhadap penggunaan aplikasi gojek pada mahasiswa di kota Palembang. *Esensi J. Bisnis Dan Manaj*, 10(2), 173–180.
- Muhasim, Muhasim. (2017). Pengaruh teknologi digital terhadap motivasi belajar peserta didik. *Palapa*, 5(2), 53–77.
- Mulyanto, Agus, Sumarsono, Sumarsono, Niyartama, Thaqibul Fikri, & Syaka, Annisa Khodista. (2020). Penerapan Technology Acceptance Model (TAM) dalam Pengujian Model Penerimaan Aplikasi MasjidLink. *Semesta Teknika*, 23(1), 27–38.
- Nadia, Siti Khofifatun, Murni, Siti, Fatmawati, Siti, Mariam, Siti, & Dila Fadillah, Siti. (2021). *Ekonomi, Pandemi & Keluarga Tangguh Bencana: Dampak Pandemi Covid-19 Terhadap Kondisi Ekonomi Masyarakat*.
- Pranoto, Alvin. (2009). *Sains & teknologi: berbagai ide untuk menjawab tantangan dan kebutuhan* (Vol. 1). PT Gramedia Pustaka Utama.
- Rahmadayanti, Dewi, & Hartoyo, Agung. (2022). Potret kurikulum merdeka, wujud merdeka belajar di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7174–7187.
- Rahmawati, Rahmawati, Jihad, Moh Iqbal Fachrullah Abul, & Zainab, Nurul. (2023). Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Pengembangan Bahan Ajar Mind Mapping dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di SMK Haqqul Yaqin Sampang. *Jurnal Ilmiah AL-Jauhari: Jurnal Studi Islam Dan*

Penerapan *Technology Acceptance Model* pada Aplikasi *Canva* untuk mendukung proses pembelajaran di SMK TRIGUNA 1956

Interdisipliner, 8(2), 202–222.

- Rahmawati, Riski Nurida, & Narsa, I. Made. (2019). Penggunaan e-learning dengan technology acceptance model (TAM). *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 6(2), 127–136.
- Santoso, Budi, & Zusrony, Edwin. (2020). Analisis Persepsi Pengguna Aplikasi Payment Berbasis Fintech Menggunakan Technology Acceptance Model (Tam). *Jurnal Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 11(1), 49–54.
- Sayekti, Fran, & Putarta, Pulasna. (2016). Penerapan Technology Acceptance Model (TAM) dalam pengujian model penerimaan sistem informasi keuangan daerah. *Jurnal Manajemen Teori Dan Terapan*, 9(3), 196–209.
- Tileng, Kartika Gianina. (2015). Penerapan technology acceptance model pada aplikasi Edmodo di Universitas Ciputra Surabaya menggunakan analisis jalur. *Jurnal Informatika Dan Sistem Informasi*, 1(1), 28–37.
- Warsito, Hadi, Winingsih, Evi, Setiawati, Denok, & Naqiyah, Najlatun. (2022). Pembelajaran online pasca pandemi covid 19: identifikasi masalah pembelajaran daring. *Jurnal Ilmu Keperawatan Jiwa*, 5(1), 75–84.
- Wibowo, Arief. (2008). Kajian tentang perilaku pengguna sistem informasi dengan pendekatan technology acceptance model (TAM). *Konferebsi Nasional Sistem Informasi*, 9.
- Wibowo, Susanto, Sutandi, Sutandi, Andy, Andy, & Hidayat, Adrian. (2022). *Komparasi Profitabilitas (Roa) Antara Perusahaan Subsektor Industri, Infrastruktur Dan Energi Sebelum Dan Sesudah Pandemi Covid-19 (Studi Empiris: Perusahaan Yang Terdaftar Di Bei)*.
- Winarni, Sri. (n.d.). Utilization of Technology Training to Improve Digital Skills of Elementary School Students. *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series*, 5(6), 266–271.