

Penerapan Metode TAM dalam Menganalisis Pengaruh Media Sosial terhadap Perkembangan Teknologi pada Siswa SMPIT IQRO'

Halimatussa'diyah Putri ¹, Rahayu Ningsih ², Ahmad Jurnaidi Wahidin ^{3*}

^{1,2,3*} Information Technology Study Program, Universitas Bina Sarana Informatika,
Jakarta, Indonesia

E-mail: ¹ halimatussadiyahpys@gmail.com, ² rahayu.ryh@bsi.ac.id,

^{3*} ahmad.ajn@bsi.ac.id

Article Info

Article history:

Received September 8, 2023

Revised September 30, 2023

Accepted Oktober 02, 2023

Kata Kunci:

Persepsi Kegunaan

Media Sosial

Niat Perilaku

Technology Acceptance Model

ABSTRAK

Penelitian ini menggunakan Technology Acceptance Model untuk mengkaji perkembangan teknologi media sosial dan dampaknya terhadap gaya hidup siswa SMPIT IQRO' di Bekasi., bertujuan untuk menganalisis pengaruh media sosial terhadap perilaku siswa SMPIT IQRO' Bekasi dalam mengadopsi teknologi, khususnya melalui pendekatan Technology Acceptance Model (TAM). Metode yang digunakan adalah penelitian kuantitatif deskriptif dengan melibatkan 35 responden yang dipilih secara acak dari populasi siswa. Data dikumpulkan melalui kuesioner daring yang berisi 58 pernyataan terkait Perceived Usefulness (POU), Perceived Ease of Use (PEU), dan Behavioral Intention to Use (BIU). Analisis data dilakukan menggunakan perangkat lunak IBM SPSS versi 26, dengan uji regresi linier untuk mengukur hubungan antara variabel-variabel tersebut. Hasil penelitian menunjukkan bahwa POU dan PEU berpengaruh positif dan signifikan terhadap BIU, dengan nilai t-statistik yang lebih besar dari t-tabel dan tingkat signifikansi di bawah 0,05. Kesimpulannya, siswa SMPIT IQRO' Bekasi memiliki minat tinggi untuk menggunakan media sosial karena manfaat dan kemudahan yang dirasakan, sehingga media sosial berpotensi mendukung pembelajaran mereka. Namun, penggunaan yang berlebihan memerlukan pemantauan agar dampak negatif dapat diminimalkan.

Keywords:

Behavioral Intention

Perceived Usefulness

Social Media

Technology Acceptance Model

ABSTRACT: This study uses the Technology Acceptance Model to examine the development of social media technology and its impact on the lifestyle of SMPIT IQRO' students in Bekasi. It aims to analyze the influence of social media on the behavior of SMPIT IQRO' students in adopting technology, particularly through the Technology Acceptance Model (TAM) approach. The method used is descriptive quantitative research, involving 35 randomly selected respondents from the student population. Data were collected through an online questionnaire containing 58 statements related to Perceived Usefulness (POU), Perceived Ease of Use (PEU), and Behavioral Intention to Use (BIU). Data analysis was conducted using IBM SPSS version 26, with linear regression tests to measure the relationships between these variables. The results show that both POU and PEU have a positive and significant influence on BIU, with t-statistics values greater than the t-table and a significance level below 0.05. In conclusion, SMPIT IQRO' students have a high interest in using social media due to its perceived usefulness and ease of use, indicating that social media has the potential to support their learning. However, excessive use requires monitoring to minimize negative impacts.

Corresponding Author:

Ahmad Jurnaidi Wahidin,
Information Technology Study Program, Universitas Bina Sarana Informatika,
Jl. Kramat Raya No.98, RT.2/RW.9, Kwitang, Kec. Senen, Kota Jakarta Pusat, Jakarta,
Indonesia.
Email: ahmad.ajn@bsi.ac.id

1. PENDAHULUAN

Indonesia memimpin sebagai negara dengan jumlah pengguna internet terbesar di dunia. Menurut laporan We Are Social pada Januari 2022, dari total populasi Indonesia sebanyak 277,7 juta penduduk, sekitar 204,7 juta orang adalah pengguna internet dan telah mengalami kenaikan sebesar 1,03% dari tahun sebelumnya. Dalam lima tahun terakhir, jumlah pengguna internet di Indonesia meningkat 54,25% [1]. Media sosial juga telah memberikan dampak yang signifikan dalam kehidupan sehari-hari, khususnya di kalangan remaja yang menggunakannya sebagai platform populer untuk berinteraksi, berbagi informasi, dan memperluas jejaring sosial. Sebagai hasilnya, media sosial telah menjadi bagian tak terpisahkan dalam kehidupan remaja [2] termasuk siswa SMPIT IQRO' Bekasi. Berdasarkan usia, penetrasi internet tertinggi di Indonesia berada pada kisar 13-18 tahun dan hampir seluruhnya (99,16%) kelompok usia tersebut terhubung ke internet [3].

Penelitian ini memilih SMPIT IQRO' Bekasi sebagai lokasi penelitian berdasarkan beberapa pertimbangan. Pertama, SMPIT IQRO' adalah sekolah yang menggabungkan pendidikan berbasis agama Islam dengan teknologi [4], sehingga menjadi lingkungan yang menarik untuk meneliti bagaimana teknologi, terutama media sosial, digunakan oleh siswa dalam keseharian mereka. Selain itu, SMPIT IQRO' memiliki karakteristik siswa yang beragam, yang dapat memberikan representasi yang baik tentang bagaimana media sosial mempengaruhi perkembangan teknologi di kalangan remaja pada umumnya.

Technology Acceptance Model (TAM) menjadi konsep yang dipilih yang merupakan suatu kerangka kerja yang dapat memberikan penjelasan yang kuat dan sederhana tentang penerimaan teknologi dan perilaku pengguna yang terkait [5], serta menganalisis data menggunakan SPSS. Pengguna akan cenderung menggunakan suatu sistem apabila sistem tersebut memberikan kemudahan dan manfaat yang dapat langsung dirasakan [6]. Dari penelitian sebelumnya [7], Ada 2 faktor yang memengaruhi penerimaan teknologi informasi, yaitu Perceived Usefulness (POU) yang berkaitan dengan kepercayaan bahwa teknologi informasi dapat membantu dalam menjalankan tugas dengan baik, dan Perceived Ease of Use (PEU) yang berkaitan dengan kepercayaan bahwa teknologi informasi mudah digunakan. Model TAM melihat minat seseorang untuk menggunakan teknologi informasi berdasarkan faktor-faktor POU dan PEU. Pemanfaatan teknologi dalam konteks pendidikan telah menjadi fokus utama di Indonesia [8].

Penelitian sebelumnya menemukan bahwa persepsi kegunaan, kemudahan penggunaan, kenyamanan, serta sikap pengguna secara signifikan mempengaruhi penerimaan teknologi informasi [9]. Media sosial memiliki dampak positif dan signifikan terhadap kesehatan mental siswa, tetapi penggunaan media sosial yang berlebihan menyebabkan kecemasan, stres, depresi, dan kesepian [10]. Teknologi informasi dan komunikasi telah menjadi bagian integral dari kehidupan manusia [11]. Dari penelitian lain [12] dijelaskan bahwa Internet dan media sosial telah membuka gerbang komunikasi global, memungkinkan informasi dan komunikasi menyebar dengan cepat di seluruh dunia. Hal ini dilakukan oleh Siswa SMPIT IQRO' dalam mengikuti perkembangan teknologi untuk memperluas relasi, membantu dalam proses belajar dan juga berkarya, namun dampak positif yang signifikan pada perkembangan teknologi juga memiliki dampak negatif, terutama di kalangan anak-anak dan remaja yang merupakan pengguna utama media sosial. Misalnya, penggunaan media sosial yang berlebihan dapat membuat remaja terlalu terfokus pada aktivitas online dan melupakan tanggung jawabnya sebagai siswa,

serta menumbuhkan rasa malas. Oleh karena itu, dibutuhkan pemantauan dari orang tua agar siswa tidak melampaui batas.

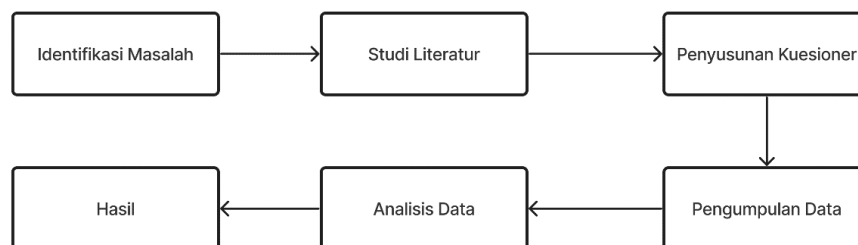
Penelitian ini bertujuan untuk memahami dan menjelaskan bagaimana perkembangan teknologi media sosial mempengaruhi gaya hidup siswa SMPIT IQRO' Bekasi selama masa pertumbuhan mereka, serta untuk mengetahui dampaknya terhadap perilaku remaja akibat penggunaan media sosial. Penelitian ini juga akan menyajikan survei yang dilakukan untuk mengungkap pandangan para remaja mengenai pengaruh media sosial terhadap perkembangan teknologi.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif dengan tujuan utama menganalisis pengaruh media sosial terhadap penggunaan teknologi di kalangan siswa SMPIT IQRO'. Desain penelitian ini disusun untuk menggali faktor-faktor yang mempengaruhi niat siswa dalam memanfaatkan media sosial, dengan acuan pada kerangka Technology Acceptance Model (TAM). Penelitian ini melibatkan serangkaian tahapan dan pengumpulan sampel data sebagai bagian dari proses penelitian, berikut rincian langkah-langkah yang dilakukan.

2.1. Tahapan Penelitian

Tahapan penelitian ini merupakan hasil pengembangan dari kerangka penelitian yang terdiri dari beberapa subbagian atau level yang umum ditemui dalam aktivitas penelitian. Setiap tahapan dilakukan melalui proses yang terorganisir. Pada penelitian ini, metode yang digunakan adalah penelitian deskriptif kuantitatif [13]. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana dan bagaimana dampak penggunaan media sosial terhadap siswa SMPIT IQRO' Bekasi. Metode penelitian berperan sebagai panduan alur yang bertujuan untuk mengumpulkan data yang diperlukan dalam penelitian. Gambar 1 di bawah ini menggambarkan tahapan alur penelitian tersebut.



Gambar 1. Tahapan Penelitian

2.1.1. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah merupakan langkah pertama dalam penelitian yang melibatkan upaya untuk menggambarkan masalah, menyusun penjelasan yang dapat diukur, dan mendefinisikan masalah penelitian. Identifikasi ini juga berarti pengenalan dan inventarisasi masalah yang penting dalam proses penelitian [7]. Perlu diidentifikasi bagaimana perkembangan teknologi berpengaruh pada siswa SMPIT IQRO', terutama dalam hal minat siswa untuk menggunakan media sosial. Selain itu, juga perlu diperhatikan bagaimana persepsi kegunaan berpengaruh terhadap minat perilaku siswa dalam menggunakan media sosial.

2.1.2. Studi Literatur

Studi literatur ini memiliki persiapan yang mirip dengan penelitian lain, namun berbeda dalam hal sumber dan metode pengumpulan data, di mana data diperoleh melalui studi pustaka, yang melibatkan membaca, mencatat, serta mengolah bahan penelitian dari artikel penelitian terkait variabel yang dikaji dalam penelitian ini [14]. Studi literatur

bertujuan untuk memperoleh pemahaman mendalam tentang pengetahuan yang telah ada sebelumnya terkait topik tersebut. Dengan melakukan studi literatur, peneliti dapat mengidentifikasi penelitian-penelitian sebelumnya yang relevan, menemukan teori-teori atau kerangka konseptual yang sesuai, dan memahami hasil penelitian yang telah dilakukan dengan menggunakan metode TAM dalam konteks penggunaan media sosial pada siswa SMPIT IQRO'.

2.1.3. Penyusunan Kuesioner

Penyusunan kuesioner melibatkan sejumlah pertanyaan yang terkait dengan variabel penelitian, dan angket disusun menggunakan Google Form dengan responden yang terdiri dari siswa aktif SMPIT IQRO' yang menggunakan media sosial. Kuesioner terdiri dari 58 pernyataan yang mengacu pada 3 variabel TAM, yaitu *Perceived Usefulness* (POU), *Perceived Ease of Use* (PEU), dan *Behavioral Intention to Use* (BIU).

2.1.4. Pengumpulan Data

Secara sederhana, teknik pengumpulan data dapat dijelaskan sebagai metode yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan informasi tentang "apa" yang terjadi dan "siapa" yang terlibat [15]. Proses pemilihan responden dilakukan secara *simple random sampling*, di mana setiap siswa memiliki peluang yang sama untuk dipilih sebagai responden [16][17]. Teknik pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti yaitu:

- a. Observasi, Populasi yang diteliti mencakup seluruh siswa di SMPIT IQRO', dengan total populasi sebanyak 157 siswa. Dalam menentukan jumlah sampel, digunakan Rumus Slovin [18], yang memperhitungkan margin of error sebesar 20%, karena ukuran populasi yang tergolong kecil [19].

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

$$n = \frac{157}{1 + 157(0.2)^2}$$

$$n = \frac{157}{1 + 157(0.04)}$$

$$n = \frac{157}{7.28}$$

$$n = 21.56 \rightarrow 22$$

Dari perhitungan menggunakan rumus slovin diperoleh hasil sebesar 21.56. Hasil tersebut berupa angka desimal, sehingga jika dibulatkan ke atas, menjadi 22. Dan berdasarkan hasil tersebut, jumlah minimum sampel yang diperlukan untuk penelitian adalah 22 siswa.

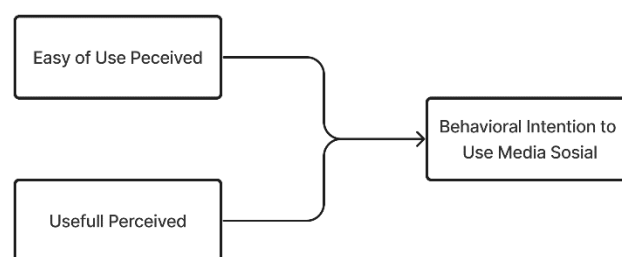
- b. Kuesioner, Pengumpulan data dilakukan melalui kuesioner daring yang dikembangkan menggunakan Google Form, disebarikan kepada siswa aktif pengguna media sosial di sekolah tersebut. Kuesioner ini terdiri dari 58 pertanyaan, yang dirancang untuk mengukur tiga variabel utama berdasarkan TAM, yaitu *Perceived Usefulness* (POU), *Perceived Ease of Use* (PEU), dan *Behavioral Intention to Use* (BIU). Setiap pertanyaan diukur menggunakan Skala Likert 5 poin, dari sangat tidak setuju hingga sangat setuju. Skala Likert banyak digunakan dalam riset dan survey untuk mengukur pendapat seseorang [20].
- c. Pengujian Validitas dan Reliabilitas, Untuk memastikan instrumen penelitian mampu mengukur variabel secara akurat, dilakukan pengujian validitas dengan metode korelasi Pearson, guna menilai hubungan setiap item pertanyaan dengan variabel yang diukur. Hasil uji validitas menunjukkan bahwa seluruh item kuesioner valid. Di samping itu, dilakukan juga pengujian reliabilitas dengan menggunakan Cronbach's Alpha, yang menunjukkan nilai di atas 0,7 untuk setiap variabel. Dengan demikian, instrumen penelitian ini dapat dianggap reliabel dan konsisten.

2.1.5. Analisis Data

Penelitian ini dianalisis menggunakan tiga variabel *Technology Acceptance Model* (TAM). Variabel TAM meliputi perspektif kemanfaatan (*Perceived Usefulness*), perspektif kemudahan penggunaan (*Perceived Ease of Use*), dan minat perilaku penggunaan (*Behavioral Intention to Use*). Data yang diperoleh dari kuesioner dianalisis menggunakan perangkat lunak IBM SPSS versi 26. Langkah pertama adalah melakukan deskripsi data untuk memberikan gambaran umum karakteristik responden. Kemudian, dilakukan analisis regresi linier untuk menguji hubungan antara variabel bebas (POU dan PEU) dengan variabel terikat (BIU). Pengujian hipotesis menggunakan uji t-statistik untuk menentukan pengaruh signifikan kedua variabel bebas tersebut.

2.2. Kerangka Pemikiran

Kerangka pemikiran menguraikan garis besar alur logika penelitian untuk memperlihatkan hubungan antara variabel yang diteliti dan diamati [21]. Dalam penelitian ini, digunakan gambar kerangka pemikiran seperti yang terlihat pada Gambar 2.



Gambar 2. Kerangka Pemikiran

Berdasarkan dari Gambar 2. kerangka pemikiran diatas, maka dapat dirumuskan hipotesis penelitian sebagai berikut:

H1 = *Perceived Usefulness* berpengaruh positif dan signifikan terhadap *Behavior Intention* penggunaan Media Sosial.

H2 = *Perceived Ease of Use* berpengaruh positif dan signifikan terhadap *Behavior Intention* penggunaan Media Sosial.

3. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

3.1. Populasi dan Sampel

Pada Tabel 1 dapat diamati bahwa dari total 35 responden, terdapat 6 orang (17.1%) yang merupakan responden berjenis kelamin laki-laki, sementara 29 orang (82.9%) adalah responden berjenis kelamin perempuan.

Tabel 1. Total Responden

	Jenis Kelamin	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Laki-laki	6	17,1	17,1	17,1
	Perempuan	29	82,9	82,9	100,0
	Total	35	100,0	100,0	

Berdasarkan informasi tersebut, dapat disimpulkan bahwa minat siswa terhadap penggunaan media sosial lebih dominan di kalangan responden berjenis kelamin perempuan. Namun, hal ini juga mungkin dipengaruhi oleh jumlah siswa perempuan yang lebih banyak daripada siswa laki-laki. Berdasarkan Tabel 2, terlihat bahwa dari jumlah total 35 responden, 11 orang (31.4%) berasal dari kelas VII, 17 orang (48.6%) berasal dari kelas VIII, dan 7 orang (20%) berasal dari kelas IX.

Tabel 2. Responden Berdasarkan Kelas

	Kelas	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	7A dan 7B	11	31,4	31,4	31,4
	8A dan 8B	17	48,6	48,6	80,0
	9A dan 9B	7	20,0	20,0	100,0
	Total	35	100,0	100,0	

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa minat siswa terhadap penggunaan media sosial cenderung lebih tinggi di kalangan siswa kelas VIII atau siswa tahun pertama SMP. Berdasarkan Tabel 3, terlihat bahwa dari jumlah total 35 responden, 34 orang (97.1%) lebih sering menggunakan handphone untuk mengakses media sosial, sedangkan hanya 1 siswa (2.9%) yang mengakses media sosial menggunakan Laptop/Komputer.

Tabel 3. Responden Berdasarkan Penggunaan Device

	Device	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Hp	34	97,1	97,1	97,1
	Laptop / Komputer	1	2,9	2,9	100,0
	Total	35	100,0	100,0	

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa siswa lebih dominan mengakses media sosial menggunakan Handphone dibandingkan dengan Laptop/Komputer. Berdasarkan Tabel 4, terlihat bahwa dari total 35 responden, 1 orang (2.9%) bermain media sosial selama < 1 Jam/hari, 5 orang (14.3%) bermain media sosial selama 1-2 Jam/hari, 23 orang (65.7%) bermain media sosial selama 3-8 Jam/hari, dan 6 orang (17.1%) bermain media sosial selama sehari penuh.

Tabel 4. Responden Berdasarkan Rentan Waktu Bermain

	Rentan Waktu	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	< 1 Jam/hari	1	2,9	2,9	2,9
	1-2 Jam/hari	5	14,3	14,3	17,1
	3-8 Jam/hari	23	65,7	65,7	82,9
	Seharian Penuh	6	17,1	17,1	100,0
	Total	35	100,0	100,0	

Dari data tersebut, dapat disimpulkan bahwa mayoritas siswa (28 orang) bermain media sosial selama lebih dari 3 Jam/hari, sementara sisanya (6 orang) bermain media sosial dengan rentang waktu < 1 Jam/hari sampai 2 Jam/hari.

3.2. Uji Validitas

Berdasarkan Tabel 5 dengan tingkat signifikansi 0,05 pertanyaan dalam kuesioner memenuhi kriteria dan dinyatakan valid.

Tabel 5. Uji Validitas Data

Variabel	Pertanyaan	Sig.	Analisis Data	Keterangan
Perceived Usefulness	X1.1	0,000	Nilai Sig.<0.05	Valid
	X1.2	0,001	Nilai Sig.<0.05	Valid
	X1.3	0,000	Nilai Sig.<0.05	Valid
	X1.4	0,000	Nilai Sig.<0.05	Valid
	X1.5	0,000	Nilai Sig.<0.05	Valid
	X1.6	0,000	Nilai Sig.<0.05	Valid
	X1.7	0,000	Nilai Sig.<0.05	Valid
	X1.8	0,000	Nilai Sig.<0.05	Valid
	X1.9	0,000	Nilai Sig.<0.05	Valid
	X1.10	0,000	Nilai Sig.<0.05	Valid
	X1.11	0,000	Nilai Sig.<0.05	Valid
	X1.12	0,001	Nilai Sig.<0.05	Valid
	X1.13	0,000	Nilai Sig.<0.05	Valid
Variabel	Pertanyaan	Sig.	Analisis Data	Keterangan
Perceived Ease of Use	X2.1	0,027	Nilai Sig.<0.05	Valid
	X2.2	0,012	Nilai Sig.<0.05	Valid
	X2.3	0,002	Nilai Sig.<0.05	Valid
	X2.4	0,003	Nilai Sig.<0.05	Valid
	X2.5	0,000	Nilai Sig.<0.05	Valid
	X2.6	0,000	Nilai Sig.<0.05	Valid
	X2.7	0,000	Nilai Sig.<0.05	Valid
	X2.8	0,001	Nilai Sig.<0.05	Valid
	X2.9	0,007	Nilai Sig.<0.05	Valid
	X2.10	0,019	Nilai Sig.<0.05	Valid
	X2.11	0,000	Nilai Sig.<0.05	Valid
	X2.12	0,000	Nilai Sig.<0.05	Valid
	X2.13	0,021	Nilai Sig.<0.05	Valid
	X2.14	0,003	Nilai Sig.<0.05	Valid
	X2.15	0,000	Nilai Sig.<0.05	Valid
	X2.16	0,001	Nilai Sig.<0.05	Valid
	X2.17	0,000	Nilai Sig.<0.05	Valid
	X2.18	0,000	Nilai Sig.<0.05	Valid
	X2.19	0,000	Nilai Sig.<0.05	Valid
	X2.20	0,002	Nilai Sig.<0.05	Valid
Variabel	Pertanyaan	Sig.	Analisis Data	Keterangan
Behaviour intention to use	Y.1	0,004	Nilai Sig.<0.05	Valid
	Y.2	0,009	Nilai Sig.<0.05	Valid
	Y.3	0,001	Nilai Sig.<0.05	Valid
	Y.4	0,000	Nilai Sig.<0.05	Valid
	Y.5	0,001	Nilai Sig.<0.05	Valid
	Y.6	0,002	Nilai Sig.<0.05	Valid
	Y.7	0,000	Nilai Sig.<0.05	Valid
	Y.8	0,000	Nilai Sig.<0.05	Valid
	Y.9	0,000	Nilai Sig.<0.05	Valid
	Y.10	0,001	Nilai Sig.<0.05	Valid
	Y.11	0,000	Nilai Sig.<0.05	Valid
	Y.12	0,000	Nilai Sig.<0.05	Valid
	Y.13	0,000	Nilai Sig.<0.05	Valid
	Y.14	0,000	Nilai Sig.<0.05	Valid
	Y.15	0,009	Nilai Sig.<0.05	Valid
	Y.16	0,000	Nilai Sig.<0.05	Valid
	Y.17	0,000	Nilai Sig.<0.05	Valid
	Y.18	0,000	Nilai Sig.<0.05	Valid
	Y.19	0,000	Nilai Sig.<0.05	Valid

Oleh karena itu, semua pertanyaan yang memenuhi kriteria validitas dalam kuesioner ini dapat tetap digunakan dalam proses analisis data penelitian ini untuk menghasilkan hasil yang lebih akurat dan dapat dipercaya.

3.3. Uji Reabilitas

Setelah menguji tanpa data yang tidak valid, dapat disimpulkan bahwa nilai Cronbach Alpha $> 0,70$. Seperti pada Tabel 6 dibawah ini.

Tabel 6. Uji Reabilitas Data

Variabel	Cronbach Alpha	Standard Alpha	Kesimpulan
Perceived Usefulness	0,907	0,70	Reliable
Perceived Ease of Use	0,874	0,70	Reliable
Behaviour intention to use	0,903	0,70	Reliable

Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa semua variabel atau konstruk dalam penelitian memiliki reliabilitas yang baik. Nilai standar 0,70 didasarkan pada kriteria yang ditetapkan oleh Nunnally [22].

3.4. Uji Hipotesis

3.4.1. Uji Hipotesis 1

Perceived usefulness memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap behavioral intention penggunaan media sosial. Pengujian dilakukan menggunakan uji t, dan hasilnya dibandingkan dengan nilai t tabel sebesar 2,037. Jika nilai uji t lebih kecil dari t tabel, hipotesis ditolak; namun, jika lebih besar, hipotesis diterima. Selanjutnya, tingkat signifikansi dihitung dengan probabilitas 0,05. Hasil perhitungan yang diperoleh melalui aplikasi IBM SPSS 26 dapat dilihat pada tabel 7.

Tabel 7. Uji Hipotesis

Model		Coefficients ^a			t	Sig.
		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients		
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	4,935	8,963		0,551	0,586
	Perceived Usefulness	0,634	0,239	0,429	2,658	0,012
	Perceived Ease of Use	0,419	0,180	0,377	2,334	0,026

a. Dependent Variable: Behaviour intention to use

Hasil pengujian menunjukkan bahwa nilai t-statistik sebesar $2,658 > 2,037$, dengan tingkat signifikansi $0,000 < 0,05$. Hal ini menyiratkan bahwa terdapat pengaruh positif dan signifikan antara *Perceived usefulness* dan *Behavior intention* penggunaan media sosial. Dapat disimpulkan, hipotesis 1 (H1) diterima.

3.4.2. Uji Hipotesis 2

Perceived ease of use memiliki pengaruh yang positif dan signifikan terhadap behavior intention dalam penggunaan media sosial, dan pengujiannya dilakukan dengan metode yang serupa seperti pada hipotesis pertama. Hasil yang disajikan dalam Tabel 7, yang telah dianalisis menggunakan aplikasi IBM SPSS 26, menunjukkan bahwa nilai t-statistik sebesar $2,334 > 2,037$ dengan tingkat signifikansi $0,000 < 0,05$, sehingga hipotesis nol (H_0) ditolak. Ini menegaskan bahwa kemudahan penggunaan yang dirasakan memberikan pengaruh yang signifikan dan positif terhadap niat perilaku dalam

penggunaan Instagram. Dengan demikian, hipotesis kedua (H2) dalam penelitian ini juga terbukti atau diterima.

4. KESIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa perkembangan teknologi pada media sosial di SMPIT IQRO' Bekasi berjalan dengan baik. Penelitian ini mengenai penggunaan media sosial terkait *Perceived Usefulness*, *Perceived Ease of Use*, dan *Behavioral Intention to Use* Instagram. Berdasarkan analisis data, terbukti bahwa *Perceived Usefulness* (POU) memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap *Behavioral Intention* (BEU) penggunaan Instagram, dengan nilai t-statistik $2,658 > 2,037$ dan stg sebesar $0,000 < 0,05$. Selain itu, *Perceived Ease of Use* (PEU) juga memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap *Behavioral Intention* (BEU) penggunaan Instagram, dengan nilai t-statistik $2,334 > 2,037$ dan stg sebesar $0,000 < 0,05$.

Dengan demikian, siswa SMPIT IQRO' mampu mengikuti perkembangan teknologi dengan baik. Kemudahan dan manfaat yang diperoleh dari media sosial menjadi faktor penting dalam meningkatkan minat penggunaannya. Semakin seseorang menganggap bahwa media sosial mudah digunakan, dengan demikian, aplikasi ini dapat mendukung proses pembelajaran siswa, meningkatkan sikap positif terhadap penggunaannya, serta memberikan dampak positif bagi pengguna media sosial, yang pada akhirnya memunculkan minat untuk menggunakan media sosial tersebut.

Penelitian di masa mendatang dapat mempertimbangkan untuk memasukkan variabel tambahan, seperti *Perceived Risk*, *Social Influence*, atau *Habit*, yang mungkin juga berperan penting dalam mempengaruhi perilaku siswa dalam penggunaan media sosial.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] C. M. Annur, "Ada 204,7 Juta Pengguna Internet di Indonesia Awal 2022," Katadata Media Network, 2022. .
- [2] M. Khaidir, "DAMPAK MEDIA SOSIAL TERHADAP PENGEMBANGAN KONSEP DIRI PADA REMAJA DI SMKS HUMANIORA PANTON LABU," vol. 15, no. 1, 2023, doi: <https://doi.org/10.34001/an-nida.v15i1.4825>.
- [3] R. Pahlevi, "Penetrasi Internet di Kalangan Remaja Tertinggi di Indonesia," Katadata Media Network, 2022. .
- [4] Lembaga Pendidikan Yayasan Iqro' Bekasi, "Tentang Kami," iqro.sch.id, 2021. <https://iqro.sch.id/v9/page/tentang-kami.html>.
- [5] E. Leander Hadisaputro, B. Ampar, K. Balikpapan Utara, K. Balikpapan, and K. Timur, "Analisis Kepuasan Pengguna Terhadap Aplikasi Traveloka dengan Menerapkan Metode TAM," J. Inf. Syst. Res., vol. 3, no. 4, pp. 466–471, 2022, doi: 10.47065/josh.v3i4.1778.
- [6] F. F. Purba and Y. I. Kristanto, "Analisis Pengaruh Technology Acceptance Model (Tam) Terhadap Penggunaan Media Sosial Instagram," Researchgate.Net, no. July, pp. 0–6, 2021, doi: <http://dx.doi.org/10.26623/jreb.v12i2.1659>.
- [7] E. Ismawan, D. S. Canta, and E. L. Hadisaputro, "Pengaruh Penggunaan Media Sosial Instagram Bagi Mahasiswa STMIK Borneo Internasional Balikpapan Menggunakan Technology Acceptance Model (TAM)," vol. 9, no. 3, pp. 673–679, 2022, doi: 10.30865/jurikom.v9i3.4168.
- [8] S. Widaningsih and A. Mustikasari, "Pengaruh perceived usefulness, perceived ease of use dan perceived enjoyment terhadap penerimaan teknologi informasi web SMB Universitas Telkom," Fair Value J. Ilm. Akunt. Dan Keuang., vol. 4, no. 12, pp. 5717–5725, 2022.
- [9] F. Thursina, "Pengaruh Media Sosial Terhadap Kesehatan Mental Siswa Pada Salah Satu SMAN di Kota Bandung," J. Psikol. dan Konseling West Sci., vol. 1, no. 1, pp. 19–30, 2023.

- [10] A. Asmawati, A. F. Pramesty, and T. R. Afiah, "Pengaruh Media Sosial Terhadap Gaya Hidup Remaja," vol. 8, no. 2, pp. 138–148, doi: 10.33050/cices.v8i2.2105.
- [11] I. Nurdin and S. Hartati, *Metodologi Penelitian Sosial*. 2019.
- [12] F. A. Putri, D. Bramasta, and S. Hawanti, "Studi literatur tentang peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa dalam pembelajaran menggunakan model pembelajaran the power of two di SD," *J. Educ. FKIP UNMA*, vol. 6, no. 2, pp. 605–610, 2020.
- [13] D. M. S. I. Edi Suryadi, *Metode Penelitian Komunikasi (Dengan Pendekatan Kuantitatif)*. Remaja Rosdakarya, 2019.
- [14] S. Noor, O. Tajik, and J. Golzar, "Simple random sampling," *Int. J. Educ. Lang. Stud.*, vol. 1, no. 2, pp. 78–82, 2022.
- [15] A. Iftikhar, H. Shi, S. Hussain, M. Abbas, and K. Ullah, "Efficient Estimators of Finite Population Mean Based on Extreme Values in Simple Random Sampling," *Math. Probl. Eng.*, vol. 2022, no. 1, p. 5866085, 2022.
- [16] T. D. Anugraheni, L. Izzah, and M. S. Hadi, "Increasing the students' speaking ability through role-playing with Slovin's Formula Sample Size," *J. Stud. Guru Dan Pembelajaran*, vol. 6, no. 3, pp. 262–272, 2023.
- [17] A. Mardiasuti, "Mengenal Rumus Slovin, Kapan Digunakan dan Contoh Soal," *detik.com*, 2022. <https://www.detik.com/jabar/berita/d-6253944/mengenal-rumus-slovin-kapan-digunakan-dan-contoh-soal>.
- [18] Viktor, Widiatry, Ressa, and Putubagus, "View of Penerapan Skala Likert dan Skala Dikotomi Pada Kuesioner Online," *Jurnal Sains dan Informatika*. 2019.
- [19] K. Purwoko, A. Rachmawati, and L. E. Wijayanti, "Using the Technology Acceptance Model To Analyze," vol. 4, no. 2, pp. 72–77, 2022.
- [20] M. S. Dr. Edi Suryadi, M. Dr. Deni Darmawan, M.Si., and M. Drs. Ajang Mulyadi, *Metode penelitian komunikasi: dengan pendekatan kuantitatif*, Cetakan pe. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2019.