

Kode:

**LAPORAN HASIL PENELITIAN
BANTUAN PENELITIAN DASAR PENGEMBANGAN PRODI
DIREKTORAT PENDIDIKAN TINGGI ISLAM
DIREKTORAT JENDRAL PENDIDIKAN ISLAM
KEMENTRIAN AGAMA RI
TAHUN 2018**



**PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN *ASSET
LIQUIDITY MANAGEMENT* PERBANKAN BERBASIS RISET
DAN SIMULASI PERDAGANGAN *ONLINE* MELALUI
*VIRTUAL LABORATORY***

Disusun Oleh :

Nurul Setianingrum, S.E, M.M

Nur Hidayat , S.E, M.M

(IAIN JEMBER

ABSTRAK

Nurul Setianingrum, SE., MM, Nur Hidayat, SE., MM, 2017: Pengembangan Model Pembelajaran *Asset Liquidity Management* Perbankan Berbasis Riset Dan Simulasi Perdagangan *Online* Melalui *Virtual Laboratory*.

*Tujuan penelitian ini adalah mengetahui persepsi mahasiswa terhadap pembelajaran berbasis riset dan perdagangan online dengan memanfaatkan virtual laboratorium sebagai literasi model pembelajaran Mata Kuliah *Asset Liquidity Management (ALMA)* dan Pasar Modal di Bursa Efek Indonesia. Sampel penelitian 169 mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam IAIN Jember yang sedang dan telah menempuh Mata kuliah *ALMA* dan Pasar Modal. Metode analisis dengan pendekatan perilaku dalam mengadopsi penggunaan *Technology Acceptance Model (TAM)*, dan teknik analisis statistik deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa persepsi mahasiswa terhadap pemanfaatan media internet dan berbagai aplikasi yang tersedia di playstore yang berbasis android, mahasiswa merasakan mudah dalam penggunaan, mudah mempelajari, cepat menjadi mahir dan lebih mudah dari teori (lebih dari 50 %), sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik, tidak membosankan dan efektif untuk memotivasi literasi riset dan pasar modal.*

Kata kunci : *Perdagangan online, Technology Acceptance Model (TAM)*,

ABSTRACT

Nurul Setianingrum, SE., MM, Nur Hidayat, SE., MM, 2017: The Development of Learning Model *Asset Liquidity Management* Banking was Based on Research and *Online* Trading Simulation through *Virtual Laboratory*.

*The aim of this study was to determine the students' perceptions of research-based learning and online trading by utilizing virtual laboratories as literacy learning models for *Asset Liquidity Management (ALMA)* and Capital Markets in the Indonesia Stock Exchange. The research sample was 169 students of the IAIN Jember Faculty of Economics and Islamic Business who were and had taken the *ALMA* and Capital Market Courses. The analytical method with a behavioral approach in adopting the use of *Technology Acceptance Model (TAM)* and descriptive statistical analysis techniques. The results showed that students' perceptions of the use of internet media and various applications available in Android-based playstores, students felt easy to use, easy to learn, quickly became proficient and easier than theory (more than 50%), consequently, the learning became more interesting, it is not boring and effective to motivate the research and capital market certification.*

Keywords: *Online trading, Technology Acceptance Model (TAM)*

KATA PENGANTAR



Segala puji dan syukur bagi Allah S.W.T atas segala karunia dan kasih sayang yang telah diberikan. Ribuan kata tidak akan mampu menggambarkan keagungan-Nya. Tidak lain karena rahmah dan hidayah-Nya pelaksanaan penelitian dan penyusunan laporan hasil penelitian ini dapat diselesaikan, meskipun dengan berbagai kesulitan dan kekurangan. Sholawat serta salam semoga senantiasa terlimpahkan kepada baginda Rasulullah S.A.W beserta keluarga dan sahabatnya. Amin.

Penyusunan penelitian ini merupakan penelitian mengenai Pengembangan Model Pembelajaran *Asset Liquidity Management* Perbankan Berbasis Riset Dan Simulasi Perdagangan *Online* Melalui *Virtual Laboratory*. Penyusun menyadari bahwa penyusunan skripsi ini tidak akan terwujud tanpa adanya bantuan, bimbingan, dan dorongan semangat dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati pada kesempatan ini penyusun mengucapkan rasa terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Babun Suharto SE., MM., Selaku Rektor IAIN Jember.
2. Pihak LP2M IAIN Jember selaku penyelenggara dan penanggung jawab penelitian di lingkungan IAIN Jember
3. Bapak Dr. Moch. Chotib S.Ag., MM Selaku Dekan Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam IAIN Jember.
4. Segenap tim reviewer pelaksanaan penelitian ini.
5. Segenap Dosen dan Karyawan di Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam IAIN Jember yang telah memberikan bantuan dan support dalam penyelesaian laporan ini.
6. Mahasiswa Prodi Perbankan Syariah yang telah bersedia menjadi responden untuk mengisi kuesioner dan diwawancarai
7. Semua pihak yang telah ikut berjasa dalam pelaksanaan penelitian ini yang tidak mungkin disebutkan satu persatu.

Kepada semua pihak tersebut, semoga amal baik yang telah diberikan dapat diterima disisi Allah SWT dan mendapat limpahan rahmat dari-Nya, Amin.

Jember, 30 Desember 2018

Penyusun,

Nurul Setianingrum, SE., MM
NIP. 19690523 199803 2 001

Nur Hidayat, SE., MM
NUP. 201603132

DAFTAR ISI

	Hal
Halaman Judul	i
Abstrak	ii
Kata Pengantar	iii
Daftar Isi.....	v
Daftar Tabel	ix
Daftar Gambar.....	xi
Daftar Lampiran	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar belakang masalah	1
1.2 Rumusan masalah.....	4
1.3 Tujuan penelitian.....	4
1.4 Kontribusi penelitian penelitian	5
BAB II KAJIAN TEORI	6
2.1 Pembelajaran	6
2.2 Pemanfaatan Laboratorium	6
2.3 Virtual Laboratorium	7
2.4 Teknik Belajar Efektif.....	8
2.5 Theory of Reasoned Action (TRA).....	8
2.6 <i>Technology Acceptance Model</i> (TAM).....	9
2.7 Penelitian Terdahulu	10

BAB III METODE PENELITIAN	12
3.1 Pengertian Bank Syariah	12
3.2 Metode Analisis	12
3.3 Populasi dan Sampel Penelitian	15
3.4 Tempat dan Waktu Penelitian	15
3.4 Tahapan Penelitian	15
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	17
4.1 Penyajian Data	17
4.1.1 Sejarah Fakultas Ekonomi Dan Bisnis Islam (FEBI) IAIN Jember....	17
4.1.2 Hasil Temuan Data Penelitian	19
4.1.3 Deskripsi Variabel Penelitian	23
4.1.4 Analisis Dan Pengujian Data	24
1. Uji Validitas.....	24
A Analisa uji validitas <i>Perceived Ease of Use (PEU)</i>	25
B Analisa uji validitas <i>Perceived of Usefulness (PU)</i>	26
C Analisa uji validitas <i>Attitude Toward Using (ATU)</i>	28
2. Uji Reliabilitas.....	29
4.1.5 Analisis Data Deskriptif	29
A. Deskripsi <i>Perceived Ease of Use (PEU)</i>	31
A.1 Indikator Mudah Dipelajari.....	31
A.2 Indikator Mudah didapatkan	33
A.3 Indikator Mudah dipahami	34

A.4 Indikator Mudah interaksi	35
A.5 Indikator Mudah atau Cepat Mahir	37
A.6 Indikator Mudah digunakan	38
B. Deskripsi <i>Perceived Usefulness (PU)</i>	39
B.1 Indikator Akses Cepat	40
B.2 Indikator Meningkatkan Kinerja	42
B.3 Indikator Efektif	43
B.4 Indikator lebih mudah dari teori	45
B.5 Indikator Bermanfaat.....	46
B.6 Indikator Berguna.....	47
C. Deskripsi <i>Attitude Toward Using (ATU)</i>	48
C.1 Indikator Rasa Senang.....	49
C.1 Indikator Informatif.....	51
C.1 Indikator Rasa Menikmati.....	52
C.1 Indikator Rasa Bosan.....	54
4.2 Pembahasan.....	55
4.2.1 Persepsi kemudahan penggunaan (<i>perceived ease of use / PEU</i>).....	57
4.2.2 Persepsi kemudahan penggunaan (<i>perceived of Usefulness / PU</i>) .	58
4.2.3 Perasaan Positif dan Negatif (<i>Attitude Toward Using / ATU</i>).....	60
BAB IV KESIMPULAN DAN SARAN.....	62
A. Kesimpulan.....	62
B. Saran –Saran.....	63

DAFTAR PUSTAKA	64
-----------------------------	-----------

DAFTAR TABEL

No.	Uraian	Hal
Tabel 3.1	Variabel penelitian.....	14
Tabel 4.1	Standard Kompetensi lama dan baru Mata kuliah ALMA.....	20
Tabel 4.2	Skala <i>Likert</i>	24
Tabel 4.3	Deskriptif Statistik <i>Perceived Ease of Use (PEU)</i>	25
Tabel 4.4	Tabel hasil perhitungan uji validitas <i>Perceived Ease of Use (PEU)</i>	26
Tabel 4.5	Deskriptif Statistik <i>Perceived of Usefulness (PU)</i>	27
Tabel 4.6	Tabel hasil perhitungan uji validitas <i>Perceived of Usefulness (PU)</i>	27
Tabel 4.7	Deskriptif Statistik <i>Attitude Toward Using (ATU)</i>	28
Tabel 4.8	Tabel Uji Validitas <i>Attitude Toward Using (ATU)</i>	28
Tabel 4.9	Hasil Uji Reliabilitas.....	29
Tabel 4.10	Hasil Penyebaran Kuesioner.....	30
Tabel 4.11	Deskripsi <i>Perceived Ease of Use (PEU)</i>	31
Tabel 4.12	Indikator Mudah Dipelajari.....	31
Tabel 4.13	Indikator Mudah Didapatkan.....	33
Tabel 4.14	Indikator Mudah Dipahami.....	34
Tabel 4.15	Indikator Mudah Interaksi.....	35

Tabel 4.16	Indikator Mudah Mahir.....	37
Tabel 4.17	Indikator Mudah Digunakan.....	38
Tabel 4.18	Deskripsi <i>Perceived Usefulness (PU)</i>	40
Tabel 4.19	Indikator Akses Yang Cepat.....	40
Tabel 4.20	Indikator meningkatkan kinerja.....	42
Tabel 4.21	Indikator Efektif.....	43
Tabel 4.22	Frekuensi indikator lebih mudah dari teori.....	45
Tabel 4.23	Frekuensi dari Indikator Bermanfaat.....	46
Tabel 4.24	Frekuensi dari Indikator Berguna.....	47
Tabel 4.25	Deskripsi <i>Attitude Toward Using (ATU)</i>	49
Tabel 4.26	Frekuensi Indikator Rasa Senang.....	49
Tabel 4.27	Frekuensi Indikator Informatif.....	51
Tabel 4.28	Frekuensi Indikator Rasa Menikmati.....	52
Tabel 4.29	Frekuensi Indikator Rasa Bosan.....	54

DAFTAR GAMBAR

No	Uraian	Hal
Gambar 1	Model Theory of Reasoned Action.....	9
Gambar 2	Technology Acceptance Model.....	10
Gambar 3	Tahapan Penelitian.....	16
Gambar 4	Model Pembelajaran <i>Asset Liquidity Management (ALMA)</i>	22
Gambar 5	Indikator Mudah Dipelajari.....	32
Gambar 6	Indikator Mudah Didapatkan.....	34
Gambar 7	Indikator Mudah Dipahami.....	35
Gambar 8	Indikator Mudah Interaksi.....	36
Gambar 9	Indikator Mudah atau Cepat Mahir.....	38
Gambar 10	Indikator Mudah Digunakan.....	39
Gambar 11	Indikator Akses Cepat.....	41
Gambar 12	Indikator Meningkatkan Kinerja.....	43
Gambar 13	Indikator Efektif.....	44
Gambar 14	Indikator Lebih Mudah dari Teori.....	46
Gambar 15	Indikator Bermanfaat.....	47
Gambar 16	Indikator Berguna.....	48

Gambar 17	Indikator Rasa Senang.....	50
Gambar 18	Indikator Informatif.....	52
Gambar 19	Indikator Rasa Menikmati.....	53
Gambar 20	Indikator Rasa Bosan.....	55
Gambar 21	Model Theory of Planned Behavior.....	59

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Kuesioner

Lampiran 2.1 Hasil Perhitungan *Perceived Ease of Use (PEU)*

Lampiran 2.2 Hasil Perhitungan *Perceived of Usefulness (PU)*

Lampiran 2.3 Hasil Perhitungan *Attitude toward using (ATU)*

Lampiran 3 . Tabel Nilai Nilai r Product Moment

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Metode pembelajaran mata kuliah keuangan dan perbankan (*Asset Liquidity Management / ALMA*) dan pasar modal di Perguruan Tinggi seringkali dilaksanakan secara klasikal berupa tatap muka dikelas antara mahasiswa dan dosen. Dosen berperan utama untuk menyampaikan materi dan referensi perkuliahan yang dilakukan dengan metode ceramah. Standar kompetensi mata kuliah yang tercantum dalam SAP (satuan acara perkuliahan) menuntut mahasiswa untuk bisa memahami dan menguasai konsep materi keuangan perbankan, seluk beluk dan perhitungan *asset liquidity management*. Mahasiswa memperoleh materi kuliah berdasarkan acuan yang telah diberikan oleh dosen sehingga materi yang berupa konsep, pengertian, berbagai perhitungan serta teori tentang perbankan dan sektor sektor penunjang lain seperti pasar uang dan pasar modal akan dipelajari oleh mahasiswa. Dalam kondisi klasikal tersebut, mahasiswa belum maksimal memperoleh gambaran yang sebenarnya tentang bagaimana operasional perbankan dan tata kelola asetnya perdagangan surat berharga di pasar modal dan transaksi pasar uang. Padahal kandungan mata kuliah keuangan dan perbankan adalah data-data dan informasi yang sangat dinamis, berubah sangat cepat, akibatnya mahasiswa tidak memiliki pengalaman pembelajaran dalam pengambilan keputusan.

Kondisi pembelajaran mata kuliah keuangan / ALMA, pasar modal dan pasar uang yang demikian perlu didesain kembali untuk menyesuaikan dengan berkembangnya bisnis saat ini. Perbankan, pasar modal dan lembaga keuangan lainnya telah mengadopsi teknologi informasi berbasis internet. Layanan perbankan dan Sistem perdagangan pasar modal dengan bantuan teknologi informasi saat ini, cukup mudah diakses oleh siapapun, kapanpun dan dimanapun. Pertumbuhan sistem teknologi informasi berbasis internet ini dimanfaatkan dengan baik oleh perbankan dan pelaku pasar modal baik otoritas pasar modal dalam hal ini PT Bursa Efek Indonesia (selanjutnya di sebut PT BEI) maupun para perusahaan sekuritas sebagai anggota bursa. Kompleksitas lingkungan pasar

modal juga dipengaruhi oleh penggunaan teknologi informasi yang telah berkembang dengan pesat. Dampak teknologi informasi terhadap perkembangan pasar modal telah menjadi salah satu topik utama saat ini (Bhuniah 2011). Penggunaan internet dan *smartphone* telah menjadikan pasar modal sebagai bisnis yang beresiko dan mempunyai volatilitas harga dalam jangka pendek (Summers 1988; Shiller 1989; Bhuniah 2011).

Perbankan memiliki berbagai macam produk yang pelayanannya berbasis internet dan data seperti mobile banking, cash management system, layanan *treasury* dan jasa perbankan lainnya. perusahaan sekuritas harus melayani investor yang akan melakukan keputusan jual beli surat berharga dengan efisien dan efektif. Salah satu pelayanan itu adalah menyediakan sistem *online stock trading* bagi investor maupun calon investor. Sistem *online stock trading* dapat terlaksana sebagai bagian integrasi dari komponen-komponen sistem perdagangan otomatis (*Jakarta Automated Trading System* atau *JATS*) yang saat ini telah diperbaharui. Sistem *online stock trading* memungkinkan setiap investor untuk melakukan perdagangan jual-beli surat berharga secara mandiri kapanpun dan dimanapun dengan fasilitas internet. PT Bursa Efek Indonesia selaku Otoritas Pasar Modal disamping memfasilitasi perdagangan riil, juga menyelenggarakan berbagai program edukasi pasar modal melalui Galeri Investasi Bursa Efek Indonesia di Perguruan Tinggi dan bekerja sama dengan sekuritas.

Hasil penelitian ini diharapkan dapat sebagai prinsip-prinsip dasar dalam pengembangan bahan ajar dan model pembelajaran serta penerapannya di kelas. Selain itu, model yang telah dirancang dapat digunakan oleh institusi pendidikan sebagai bahan pijakan untuk meningkatkan kompetensi dosen dan mahasiswa secara lebih luas. Implikasi teoritis, hasil penelitian dan pengembangan model pembelajaran Mata Kuliah keuangan perbankan / ALMA dan pasar modal berbasis riset dengan metode simulasi dan *online stock trading* di Bursa Efek Indonesia ini diharapkan bermanfaat untuk mengembangkan prinsip-prinsip dasar pengembangan materi ajar, pembelajaran dan praktik mahasiswa sebagai calon bankir dan investor (*student investor*) di pasar modal Indonesia. Hal ini semakin *urgent* bagi keperluan kajian teoritis, ketika dikaitkan dengan masih minimnya

bahan referensi tentang model pembelajaran Mata Kuliah keuangan perbankan dan Pasar Modal dengan metode *online stock trading*.

Berbagai tantangan dalam praktik dunia bisnis terutama pasar modal memerlukan inovasi strategi pembelajaran. Pembelajaran yang mendekati pada konteks bisnis aslinya diperlukan agar mahasiswa mendapatkan konsep keuangan yang sesungguhnya (Brown *et al.* 1989). Hal ini didasarkan pada teori bahwa pengetahuan yang baik, dikembangkan dari kegiatan yang umum dilakukan dalam bisnis. Berbagai pendekatan pembelajaran akuntansi dan keuangan telah dikembangkan untuk membekali mahasiswa dengan pengetahuan yang berbasis pada praktik, antara lain pembelajaran berbasis pengalaman/*experiential learning* (Kolb 1984) maupun pembelajaran berorientasi pada *problem solving* dengan pengetahuan yang menyeluruh/holistik (Ramsden 1992; Bromson *et al.* 1994 ; Milne dan McConnell 2001). Sedangkan Ramsden (2003) menyusun pendekatan pembelajaran yang berfokus pada *student centered learning* (SCL) dan keahlian pemecahan masalah. Pendekatan ini mendasarkan pada teori pembelajaran berorientasi konstruktivisme (Jonassen dan Land 2000). Pembelajaran yang berorientasi pada konstruktivistik akan meningkatkan pemahaman tentang konsep nilai (Nurmawati *et al.* 2000). Kemampuan berpikir kritis peserta didik dapat dikembangkan dan ditingkatkan dengan model pembelajaran *problem based instruction* (Wahyuningsih 2005).

Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan adalah *Virtual Lab*. Menurut Hawkins (2013) *Virtual Lab* berfungsi sebagai sarana untuk membantu mahasiswa mengakses informasi serta berinteraksi dengan cara yang berbeda. *Virtual Lab* dapat memberikan siswa pemahaman yang lebih baik terutama pada level molekuler karena media ini dapat memvisualisasikan suatu percobaan yang tidak dapat dilaksanakan di laboratorium. Siswa diharapkan dapat aktif dalam pembelajaran menggunakan *Virtual Lab* karena media ini dijalankan oleh siswa.

Selain itu, *Virtual Lab* dapat menghemat waktu maupun biaya yang selama ini menjadi hambatan tidak terlaksananya kegiatan praktikum. Pendapat serupa dari Tatli dan Ayas (2012) yang menyatakan bahwa *Virtual Lab* sebagai

faktor pendukung bagi laboratorium nyata dalam meningkatkan pengalaman belajar siswa dan memfasilitasi siswa untuk melakukan praktikum secara interaktif, mengendalikan alat dan bahan, dan mengumpulkan data. Selain itu, menurut Davenport, dkk (2012) *Virtual Lab* dapat membantu menciptakan aktivitas yang interaktif yang dapat membantu pemahaman siswa tentang kesulitan konsep IPA.

Kegiatan praktek di laboratorium digunakan sebagai cara agar mahasiswa mudah memahami materi serta dapat membangun pengetahuan dengan mengalami proses atau percobaan sendiri. Semakin tinggi keterlibatan mahasiswa dalam kegiatan praktek di samping proses belajar di kelas, maka di harapkan dapat meningkatkan pencapaian pemahaman dan keterampilan mahasiswa sesuai dengan potensi yang dimiliki sehingga dapat meningkatkan hasil belajar mahasiswa.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat dirumuskan masalah penelitian yang diarahkan untuk menjawab pertanyaan sebagai berikut.

1. Bagaimana persepsi mahasiswa setelah menggunakan pembelajaran berbasis riset dan simulasi perdagangan online melalui *virtual laboratory* ?
2. Bagaimana efektifitas pembelajaran mata kuliah keuangan perbankan / ALMA dengan berbasis riset dan simulasi perdagangan online melalui *virtual laboratory* ?
3. Apakah motivasi belajar mahasiswa setelah menggunakan pembelajaran berbasis riset dan simulasi perdagangan online melalui *virtual laboratory* lebih meningkat dari sebelumnya ?

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin diperoleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk mengkaji hasil belajar dan persepsi mahasiswa pada penerapan pembelajaran berbasis riset dan simulasi perdagangan *online* melalui *virtual laboratory*.
2. Untuk mengkaji efektifitas pembelajaran mata kuliah keuangan dan perbankan dengan berbasis riset dan perdagangan online melalui *virtual laboratory*.
3. Untuk mengkaji motivasi belajar mahasiswa pada penerapan pembelajaran berbasis riset dan perdagangan online melalui *virtual laboratory* .

1.4 Kontribusi Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat antara lain :

a. Kontribusi Teoritis

- i. Memberikan informasi bagi penelitian selanjutnya yang akan meneliti di bidang yang sama;
- ii. Memberikan wawasan ilmiah dan dapat menjadi sarana pengembangan pengetahuan di bidang keuangan perbankan / ALMA dan ilmu turunannya.

b. Kontribusi Praktis

- i. Hasil dari penelitian ini nantinya akan menjadi bahan untuk evaluasi pembelajaran dalam matakuliah keuangan dan perbankan di IAIN Jember. Hal ini karena kecenderungan pembelajaran keuangan masih menjadi masalah bagi sebagian besar mahasiswa. Dengan pembelajaran berbasis riset dan simulasi perdagangan online pada pembelajaran keuangan perbankan disertai dengan *virtual laboratory* oleh mahasiswa, maka pembelajaran keuangan tidak akan menakutkan lagi sehingga mahasiswa akan lebih giat belajar.
- ii. Sebagai dasar pertimbangan pihak fakultas untuk pembentukan sebuah laboratorium pembelajaran keuangan dan perbankan serta pasar modal.

BAB II KAJIAN TEORI

2.1 Pembelajaran

Menurut David (1976) strategi pembelajaran dalam dunia pendidikan, strategi diartikan sebagai *a plan, method, or series of activities designed to achieves a particular educational goal*. Jadi dengan demikian strategi pembelajaran dapat diartikan sebagai pembelajaran yang berisi rangkaian kegiatan yang didesain untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Ada dua hal yang perlu kita cermati dari pengertian diatas. Pertama, strategi pembelajaran merupakan rencana tindakan (rangkaiian kegiatan) termasuk penggunaan metode dan pemanfaatan berbagai sumber daya/kekuatan dalam pembelajaran. Kedua, strategi disusun untuk mencapai tujuan tertentu. Artinya , arah dari semua keputusan penyusunan strategi adalah pencapaian tujuan. Oleh sebab itu, sebelum menentukan strategi, perlu dirumuskan tujuan yang jelas yang dapat diukur keberhasilannya, sebab tujuan adalah rohnya dalam implementasi suatu strategi.

Strategi pembelajaran sebagai bagian dari desain teknologi pembelajaran disusun agar tujuan pembelajaran tercapai dengan baik yang meliputi cara, sistem, komponen, bahan atau materi dan kegiatan. Seel dan Richey (1994) menyatakan bahwa strategi pembelajaran adalah spesifikasi untuk menyeleksi serta mengurutkan peristiwa belajar atas kegiatan pembelajaran dalam suatu pelajaran. Pendapat tersebut menekankan pada peristiwa belajar yang harus dilalui oleh mahasiswa dalam pembelajaran. Di sisi lain, pembelajaran tidak lepas dari rencana, kegiatan dan tujuan pembelajaran. Menurut Dick & Carry (1996), strategi pembelajaran adalah seluruh rencana dan kegiatan untuk mencapai tujuan pembelajaran, termasuk pencapaian tujuan perantara dan kegiatan belajar yang membawa siswa mencapai tujuan pembelajarannya.

2.2 Pemanfaatan Laboratorium

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (Poerwadarminta, 2002) laboratorium diartikan sebagai tempat mengadakan percobaan (penyelidikan dan sebagainya). Sekolah sebagai suatu lembaga kependidikan diwajibkan memiliki

sarana dan prasarana penunjang untuk proses pembelajaran sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran. Sebagaimana tercantum dalam Pasal 42 ayat (2) Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan, dinyatakan bahwa:“Setiap satuan pendidikan wajib memiliki prasarana yang meliputi lahan, ruang kelas, ruang pimpinan satuan pendidikan, ruang pendidik, ruang tata usaha, ruang perpustakaan, ruang laboratorium, ruang bengkel kerja, ruang unit produksi, ruang kantin, instalasi daya dan jasa, tempat berolahraga, tempat beribadah, tempat bermain, tempat berekreasi dan ruang atau tempat lain yang diperlukan untuk menunjang proses pembelajaran yang teratur dan berkelanjutan”.

Ketut dalam Salam (2010) menyatakan bahwa: Laboratorium merupakan tempat bagi peserta didik untuk melakukan eksperimen-eksperimen dari teori yang telah diberikan di kelas. Fungsi dari eksperimen itu sendiri sebagai penunjang pembelajaran guna meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap suatu materi yang telah dipelajari.

Menurut Susilowati (2012): Laboratorium ialah suatu tempat dilakukannya percobaan dan penelitian. Tempat ini dapat merupakan suatu tempat tertutup, kamar atau ruangan terbuka. Dalam pengertian terbatas laboratorium ialah suatu ruangan tertutup dimana percobaan dan penelitian dilakukan. Fungsi laboratorium sebagai tempat berlangsungnya kegiatan pembelajaran IPA secara praktek yang memerlukan peralatan khusus yang tidak mudah dihadirkan di ruang kelas.

Depdiknas (2002) mengemukakan bahwa:

Laboratorium merupakan tempat untuk mengaplikasikan teori keilmuan, pengujian teoritis, pembuktian uji coba, penelitian dan sebagainya dengan menggunakan alat bantu yang menjadi kelengkapan dari fasilitas dengan kuantitas dan kualitas yang memadai.

2.3 Virtual Laboratorium

Virtual Laboratory (virtual lab) merupakan salah satu produk unggulan hasil kemajuan teknologi informasi dan laboratorium, Salam (2010). Mihaela

dalam Jaya (2011) menyatakan bahwa Sebuah laboratorium virtual didefinisikan sebagai lingkungan yang interaktif untuk menciptakan dan melakukan eksperimen simulasi: taman bermain untuk bereksperimen. Ini terdiri dari domain dependent program simulasi, unit eksperimental disebut objek yang mencakup filedata, alat yang beroperasi pada benda-benda, dan buku referensi.

Menurut Jaya (2011), laboratorium virtual merupakan sistem yang dapat digunakan untuk mendukung sistem praktikum yang berjalan secara konvensional. Menurut Gustria (2013), Virtual lab merupakan praktikum yang tidak menggunakan alat dan bahan praktikum yang sebenarnya (minimalis praktikum). Kesimpulan yang dapat diambil adalah virtual laboratorium merupakan suatu program yang digunakan untuk melakukan kegiatan praktikum dengan menggunakan bantuan komputer yang dapat dilakukan secara konvensional.

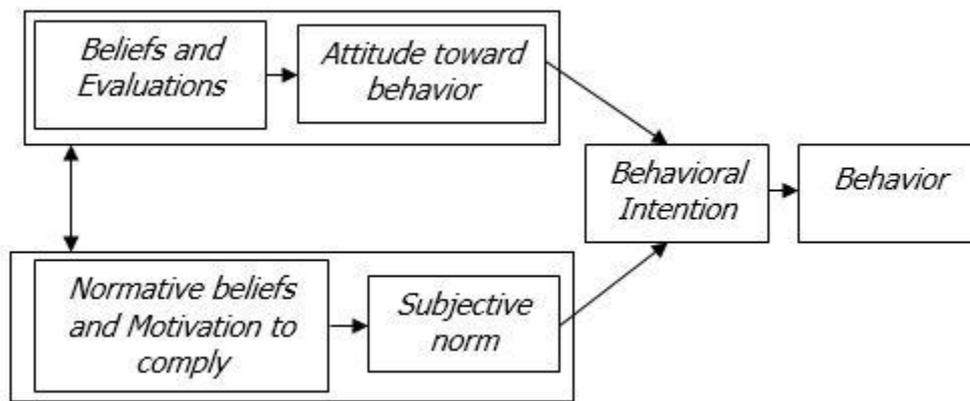
2.4 Teknik Belajar Efektif

Banyak sekali para ahli pendidikan yang mendefinisikan tentang proses pembelajaran. Arno F. Witing (*Psychology of Learning* 1981) mendefinisikan belajar sebagai perubahan yang relatif menetap yang terjadi dalam segala macam tingkah laku suatu organisme sebagai hasil belajar. James Patrick Chaplin (*Dictionary of Psychology*, 1985), Belajar dibatasi dengan dua macam rumusan. Rumusan pertama belajar adalah perolehan perubahan tingkah laku yang relative menetap sebagai akibat latihan dan pengalaman. Rumusan kedua belajar adalah proses memperoleh respon-respon sebagai akibat adanya latihan khusus. Hintzman, Douglas, L (*The Psychology of Learning and Memory*, 1987) Suatu perubahan yang terjadi dalam diri organisme, manusia, atau hewan, disebabkan oleh pengalaman yang dapat mempengaruhi tingkah laku organisme tersebut.

2.5 Theory of Reasoned Action (TRA)

Theory of Reasoned Action (TRA) atau Teori Tindakan Beralasan merupakan teori perilaku manusia yang paling mendasar dan berpengaruh serta telah banyak diterapkan di beberapa bidang termasuk bidang pemasaran dan sistem informasi (Jogiyanto, 2008: 17). TRA dikembangkan oleh Fishbein dan

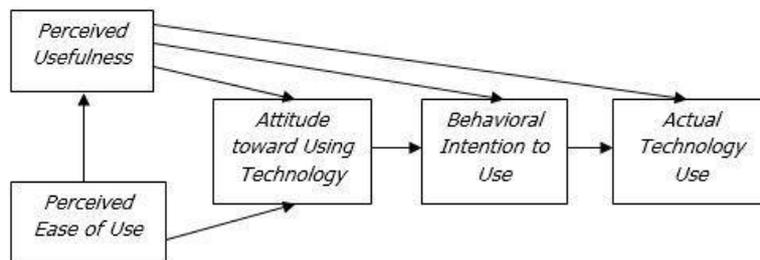
Ajzen pada tahun 1975. Teori ini diturunkan dari penelitian-penelitian sebelumnya yang mengkaji teori sikap dan perilaku. Pada riset-riset selanjutnya, TRA merupakan acuan untuk mengembangkan teori perilaku manusia yang lain, seperti *Theory of Planned Behavior* dan *Technology Acceptance Model*. Model TRA melibatkan beberapa konstruk. Konstruk-konstruk tersebut adalah: (1) Behavior, (2) Behavioral intention, (3) Attitude toward behavior dan (4) Subjective norm.



Gambar 1. Model Theory of Reasoned Action (Jogiyanto, 2008: 46)

2.6 *Technology Acceptance Model (TAM)*

Technology Acceptance Model (TAM) atau Model Penerimaan Teknologi merupakan salah satu teori tentang penggunaan sistem teknologi informasi yang dianggap sangat berpengaruh dan umumnya digunakan untuk menjelaskan penerimaan individual terhadap penggunaan sistem teknologi informasi (Jogiyanto, 2008: 111). TAM pertama dikembangkan oleh Davis (1985) berdasarkan model Theory of Reasoned Action (TRA). Kelebihan TAM yang paling penting adalah TAM merupakan model parsimoni, yaitu model yang sederhana tetapi valid. Selain itu, TAM juga telah diuji dengan banyak penelitian yang hasilnya TAM merupakan model yang baik khususnya jika dibandingkan dengan model TRA dan TPB.



Gambar 2 Technology Acceptance Model (Jogiyanto, 2008: 113)

TAM memiliki 5 konstruk utama, yaitu: (1) Perceived usefulness (kegunaan), (2) Perceived ease of use (kemudahan penggunaan), (3) Attitude toward using technology (sikap), (4) Behavioral intention to use (intensi), dan (5) Actual technology use (penggunaan teknologi sesungguhnya).

2.7 Penelitian Terdahulu

Hasil penelitian Wahyuningsih (2005) memberikan bukti empiris penerapan model pembelajaran PBI (*Problem based instruction*) dapat mengembangkan sekaligus meningkatkan kemampuan berfikir kritis peserta. Malik (2010), menunjukkan, strategi pembelajaran interaktif model simulasi, strategi efektif dalam penggunaan waktu belajar dan efektif dalam meningkatkan prestasi mahasiswa. Suhendro (2012), menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan model simulasi *online trading* dengan *Idx VirtualTrading* Mata Kuliah Pasar Modal menjadi lebih menarik, efektif memotivasi belajar dan tidak membosankan (*attitude toward using* > 50%). Alharbi (2014) mengungkap dalam studinya bahwa Meskipun e-learning masih dalam masa pertumbuhan di Arab Saudi, sebagian besar universitas negeri di negara itu menunjukkan minat yang besar dan diadopsi sebagai alat belajar dan mengajar. Hermuningsih dan Wardalajarni (2015), menunjukkan bahwa dengan metode simulasi *trading online* di Bursa Efek Indonesia memberikan manfaat, kemudahan kegunaan dan sikap adalah positif artinya metode simulasi *trading on line* di Bursa Efek Indonesia ini menjadikan pembelajaran mata kuliah pasar modal *Institusi*

Depository dan Pasar Modal menyenangkan dan tidak membosankan

BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Jenis penelitian

Penelitian ini merupakan jenis penelitian deskriptif eksploratif dengan pendekatan kuantitatif dan kualitatif. Penelitian yang bersifat deskriptif menurut Husein Umar (2011) bertujuan untuk menggambarkan sifat sesuatu yang tengah berlangsung saat riset dilakukan dan memeriksa sebab-sebab dari suatu gejala tertentu. Penelitian deskriptif eksploratif menurut Suharsimi (2002) bertujuan untuk menggambarkan keadaan suatu fenomena. Dalam penelitian ini tidak dimaksudkan untuk menguji hipotesis tertentu hanya menggambarkan apa adanya suatu variabel, gejala atau keadaan. Pada rumusan masalah pertama, digunakan pendekatan kuantitatif, sedangkan rumusan masalah kedua menggunakan pendekatan kualitatif.

3.2 Metode Analisis

Metode analisis yang digunakan dalam penelitian ini yaitu (1) observasi (2) pertanyaan terstruktur (kuesioner) (3) pengumpulan data sekunder dan (4) pendekatan perilaku penggunaan sistem informasi *Technology Acceptance Model* (TAM).

Indikator Pendekatan *Technology Acceptance Model* (TAM) menurut Davis (1986) ada 5 konstruk meliputi:

1. Persepsi kemudahan penggunaan (*perceived ease of use*), didefinisikan sebagai sejauh mana seorang percaya bahwa menggunakan suatu teknologi akan bebas dari usaha.
2. Persepsi kegunaan (*perceived usefulness*), didefinisikan sebagai sejauh mana seorang percaya bahwa menggunakan suatu teknologi akan meningkatkan kinerjanya.
3. Sikap terhadap penggunaan teknologi (*attitude toward using*), didefinisikan sebagai evaluasi dari pemakai tentang ketertarikannya dalam menggunakan teknologi.
4. Minat perilaku menggunakan teknologi (*behavioral intention to use*), didefinisikan sebagai minat (keinginan) seseorang untuk melakukan perilaku tertentu.

5. Penggunaan teknologi sesungguhnya (*actual technology usage*), diukur dengan jumlah waktu yang digunakan untuk berinteraksi dengan teknologi dan frekuensi penggunaan teknologi tersebut.

Observasi awal dengan mengevaluasi model, media, dan perangkat pembelajaran yang telah ada (berupa satuan acara perkuliahan, rencana pelaksanaan pembelajaran, termasuk di dalamnya satuan kompetensi dan kompetensi dasar mata kuliah keuangan perbankan (*Asset Liquidity Management*) dan pasar modal, catatan bentuk tatap muka perkuliahan serta hasil evaluasi pembelajaran digunakan sebagai data kualitatif untuk menyusun model pembelajaran yang dimodifikasi dengan memasukkan pembelajaran berbasis riset dan simulasi perdagangan online pada perkuliahan.

Tipe kuesioner yang digunakan dalam penelitian ini mengadopsi kuesioner perilaku pemakaian sistem informasi dengan pendekatan *Technology Acceptance Model* (Davis 1986), bahwa ada tiga konstruksi yang menentukan dalam penggunaan sebuah sistem informasi, yaitu konstruksi *perceived usefulness*, *perceived ease of use* dan *attitude toward using*. Konstruksi *perceived usefulness* (PU) menunjukkan tingkat kepercayaan seseorang bahwa penggunaan sistem akan meningkatkan kinerjanya. Variabel ini diukur dan diadaptasi dengan menggunakan instrumen kuesioner seperti hasil Davis *et al.* (1989) maupun Adam *et al.* (1992), yang terdiri dari enam *item* pertanyaan. Konstruksi *perceived ease of use* (PEU) menunjukkan tingkat kepercayaan seseorang bahwa penggunaan sistem informasi merupakan hal yang mudah dan tidak memerlukan usaha keras dari pemakainya. Variabel ini diukur dan diadaptasi dengan menggunakan instrumen kuesioner seperti hasil Davis *et al.* (1989) maupun Adam *et al.* (1992), yang terdiri dari enam *item* pertanyaan. Konstruksi *attitude toward using* (ATU) menunjukkan perasaan positif atau negatif dari seseorang jika harus melakukan perilaku yang ditentukan. Variabel ini diukur dan diadaptasi dari instrument kuesioner Agarwal dan Karashanna (2000), yang terdiri dari empat pertanyaan. Jenis pertanyaan kuesioner ketiga variabel diringkas pada Tabel 3.1

Tabel 3.1 Variabel penelitian

Variabel	Konstruk
<i>Perceived ease of use (PEU)</i>	<p>X1 = kemudahan dipelajari X2 = kemudahan mendapatkan X3 = mudah dipahami X4 = kemudahan interaksi X5 = mudah sehingga mahir X6 = mudah digunakan</p>
<i>Perceived usefulness (PU)</i>	<p>X7 = lebih cepat X8 = meningkatkan kinerja X9 = meningkatkan efektifitas X10 = lebih mudah X11 = bermanfaat X12 = mudah digunakan</p>
<i>Attitude toward using (ATU)</i>	<p>X13 = rasa senang X14 = rasa informatif X15 = menikmati X16 = rasa bosan</p>

Sumber: Davis *et al.* (1989); Adam *et al.* (1992); Agarwal dan Karashanna (2000)

Dalam observasi awal, tiap peserta diberikan kuesioner untuk menjawab persepsi atas perilaku penggunaan sistem informasi berbasis internet. Data ini digunakan guna mengukur bagaimana mahasiswa mempersepsikan pemakaian sistem informasi perdagangan maya BEI, dengan pendekatan *Technology Acceptance Model (TAM)*. Skor jawaban responden sebagai umpan baik (*feedback*) untuk mengetahui tanggapan peserta simulasi atas pelaksanaan model pembelajaran simulasi perdagangan online. Analisa data yang bersifat kuantitatif atas perilaku pemakaian sistem informasi ini diolah dalam model *statistik deskriptif* dengan Tabel Frekuensi. Data ini diperlukan untuk menggambarkan dan menilai seberapa besar manfaat yang didapat dan kemudahan dalam mengoperasikan media bantu simulasi riset dan perdagangan online. Jika lebih banyak mempersepsikan bahwa program / model pembelajaran ini kurang bermanfaat dan sulit digunakan (<50%) maka model pembelajaran simulasi riset dan perdagangan online juga kurang baik. Tahap keempat, evaluasi dan perbaikan model yang telah diujicobakan sehingga didapatkan model beserta perangkat pembelajaran yang

lebih baik.

3.3 Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi penelitian adalah “wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan ditarik kesimpulannya” (Sugiyono, 2013: 80). Dalam penelitian ini, populasinya adalah mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam IAIN Jember, Program Studi Perbankan Syariah yang sedang dan sudah menempuh mata kuliah Keuangan Perbankan (*Asset Liquidity Management / ALMA*) dan pasar modal. Berdasarkan wawancara dan observasi langsung, jumlah mahasiswa yang telah dan sedang menempuh mata kuliah ALMA dan Pasar modal sejumlah 480 mahasiswa. Dengan penentuan sampel menggunakan rumus Slovin ditentukan jumlah sampelnya adalah 218 mahasiswa :

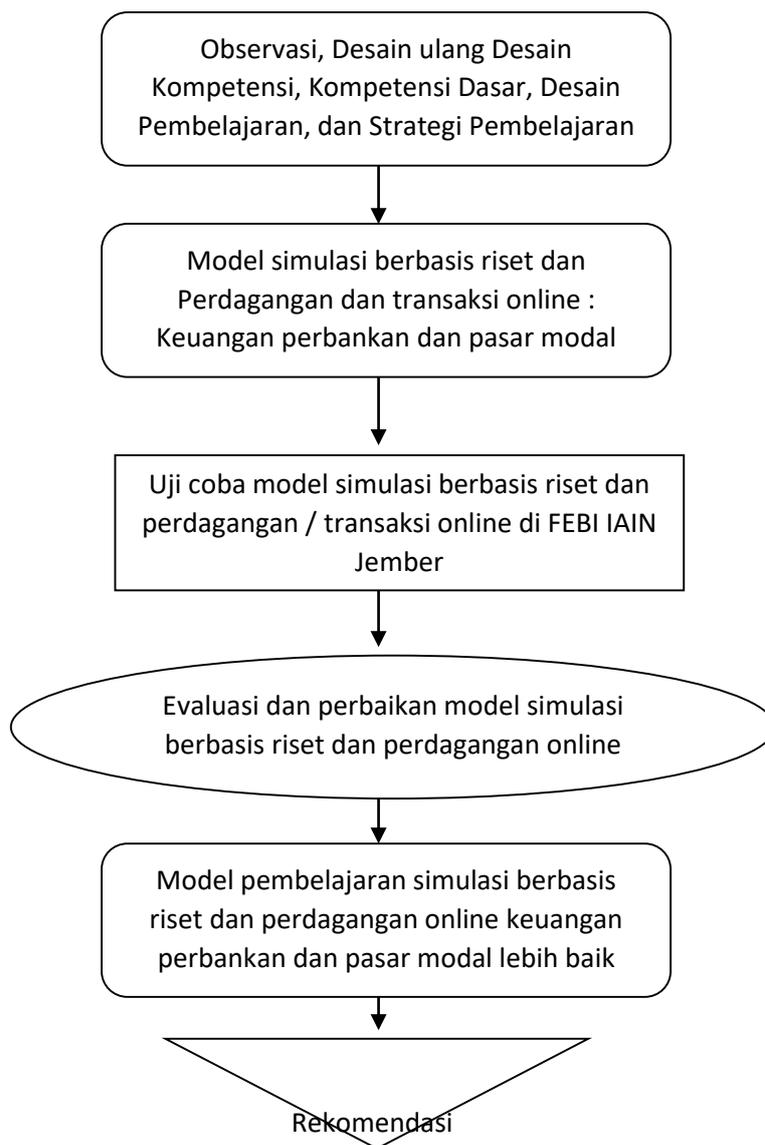
$$n = \frac{N}{1 + Ne^2} \quad \boxed{n = \frac{480}{1 + 480 (0.05)^2} = 218}$$

3.4 Tempat dan Waktu Penelitian

Keseluruhan penelitian ini dilaksanakan di Program Studi Perbankan Syariah Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam IAIN Jember, dengan waktu pelaksanaan direncanakan mulai bulan Maret 2018 sampai bulan Oktober 2018 setelah proposal disetujui.

3.5 Tahapan Penelitian

Penelitian ini didesain dan disusun dalam beberapa tahap dalam rangka meningkatkan kualitas pembelajaran dan kebijakan pembentukan Laboratorium pembelajaran keuangan perbankan dan pasar modal.



Gambar 3. Tahapan Penelitian

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Penyajian Data

4.1.1 Sejarah Fakultas Ekonomi Dan Bisnis Islam (FEBI) IAIN JEMBER

Keberadaan Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam (FEBI) IAIN Jember tidak dapat dipisahkan dari latar belakang historisnya, proses alih status STAIN Jember menjadi IAIN Jember. Proses transformasi STAIN Jember ke IAIN Jember melalui proses panjang pengajuan peralihan status dari STAIN Jember menjadi IAIN Jember sebagaimana yang dirumuskan oleh Tim Taskforce yang telah dibentuk oleh Ketua STAIN Jember (saat itu), akhirnya pada tahun 2014, berdasarkan Keputusan Presiden (Keppres) Nomor 142 Tahun 2014 telah terjadi Perubahan STAIN Jember menjadi IAIN Jember. Kemudian ditindaklanjuti dengan Peraturan Menteri Agama RI Nomor 6 Tahun 2015 tentang Organisasi dan Tata Kerja Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Jember.

Seiring terjadinya transformasi menuju IAIN Jember dibuka banyak program studi yang dimaksudkan untuk memenuhi kebutuhan masyarakat luas. Adapun program studi yang ada di FEBI IAIN Jember sebagai berikut :

- 1) Perbankan Syari'ah
- 2) Ekonomi Syari'ah
- 3) Akuntansi Syari'ah
- 4) Manajemen Zakat dan Wakaf

Fakultas Ekonomi Dan Bisnis Islam (FEBI) menjadi salah satu Fakultas baru di lingkungan IAIN Jember. Program studi (Prodi) yang dimiliki 4 (empat) Prodi, yaitu Perbankan Syariah (PS), Ekonomi Syariah (ES), Akuntansi Syariah (AKS), dan Manajemen Zakat dan Wakaf (MZW). Sebelum beralih status menjadi IAIN Jember, saat FEBI belum berdiri, Prodi Perbankan Syariah (PS) dan Ekonomi Syariah (ES) sudah berdiri di bawah naungan Jurusan Syariah.

Pendirian Prodi Perbankan Syariah berdasar pada Surat Keputusan Direktur Jenderal Kelembagaan Agama Islam Nomor: Dj.I/1876/2011. Berbekal

pada izin yang diperolehnya, penyelenggaraan pendidikan di Prodi Perbankan Syari'ah STAIN Jember (waktu itu) telah menunjukkan perkembangan signifikan, baik dari proses penyelenggaraan pendidikan, ketersediaan fasilitas dan sarana pendidikan, maupun ketersediaan sumberdaya manusia, dosen dan tenaga kependidikan.

Selain ketiga aspek itu, keberadaan Program Studi Perbankan Syari'ah berhasil menarik minat stakeholders, khususnya para calon mahasiswa, untuk menjadikan program studi ini sebagai pilihan proses pendidikannya. Berdasar pada hasil rekapitulasi perkembangan jumlah mahasiswa yang mendaftar pada program studi yang ada di STAIN (saat itu), ditemukan fakta, jumlah pendaftar yang memilih program studi ini cukup banyak. Secara keseluruhan, saat pertama kali dibuka pendaftaran untuk Prodi ini pada 2012 untuk tahun akademik 2012/2013, yang mendaftarkan diri ke Program Studi Perbankan Syariah sebanyak 269 orang. Dari jumlah keseluruhan tersebut, dengan mempertimbangkan kuota sebagai Prodi yang baru berdiri, ditetapkan yang diterima atau lulus seleksi sebanyak 93 orang. Dari 93 yang lulus seleksi tersebut, sebanyak 75 orang yang melakukan registrasi (80,65%).

Pada tahun 2013 Prodi Ekonomi Syariah (ES) mulai diselenggarakan berdasarkan pada Surat Keputusan Direktur Jenderal Kelembagaan Agama Islam Nomor 2862/2012. Berbekal pada izin yang diperolehnya, penyelenggaraan pendidikan di Prodi Ekonomi Syari'ah STAIN Jember (saat itu) telah menunjukkan perkembangan signifikan, baik dari proses penyelenggaraan pendidikan, ketersediaan fasilitas dan sarana pendidikan, maupun ketersediaan sumberdaya manusia, dosen dan tenaga kependidikan. Setidaknya, keadaan ini bisa dilihat dari semakin meningkatnya ketiga aspek tersebut.

Selain ketiga aspek itu, keberadaan Program Studi Ekonomi Syari'ah berhasil menarik minat stakeholders, khususnya para calon mahasiswa, untuk menjadikan program studi ini sebagai pilihan proses pendidikannya. Berdasar pada hasil rekapitulasi perkembangan jumlah mahasiswa yang mendaftar pada program studi yang ada di STAIN Jember (saat itu), ditemukan fakta, bahwa

jumlah mahasiswa yang memilih program studi ini mengalami peningkatan dibanding dengan prodi yang lain, buktinya pada tahun pertama dibukanya prodi ini yakni tahun akademik 2013/2014 ini prodi ini memperoleh calon pendaftar sejumlah 155 calon mahasiswa dimana kuotanya dibatasi 110 calon mahasiswa. Dengan demikian, pada tahun akademik 2013/2014 prodi ini masih membuang sekitar 45 calon mahasiswa.

Saat ini, Prodi Perbankan Syariah (PS) dan Ekonomi Syariah (ES) berada di bawah naungan Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam. Kemudian mulai tahun 2015 berdiri pula Prodi Akuntansi Syariah, sebagai bentuk jawaban atas permintaan *stakeholders* yang semakin tertarik kepada Prodi-Prodi yang ada di Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam (FEBI) IAIN Jember. Selanjutnya tahun 2016, berdiri Prodi Manajemen Zakat dan Wakaf di Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam. Sehingga, saat ini Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam, mengelola 4 Prodi, diantaranya Perbankan Syariah (PS), Ekonomi Syariah (ES), Akuntansi Syariah (AKS) dan Manajemen Zakat dan Wakaf (MZW).

4.1.2 Hasil Temuan Data Penelitian

Sebelum model diujicobakan maka dilakukan desain ulang satuan acara perkuliahan (SAP) dan rencana pelaksanaan pembelajaran sebelum dan sesudah pembelajaran simulasi. Hal ini dimaksudkan agar tahapan-tahapan pembelajaran dapat dilakukan dengan baik sehingga tercapai standar kompetensi yang diharapkan. Desain ulang dilakukan dengan merinci (*breakdown*) perangkat pembelajaran berupa standar kompetensi dan kompetensi dasar pembelajaran. Perangkat pembelajaran merupakan acuan untuk melaksanakan proses pembelajaran sekaligus untuk memantau kualitas hasil pembelajaran.

Tabel 4.1 Standard Kompetensi lama dan baru Mata kuliah ALMA

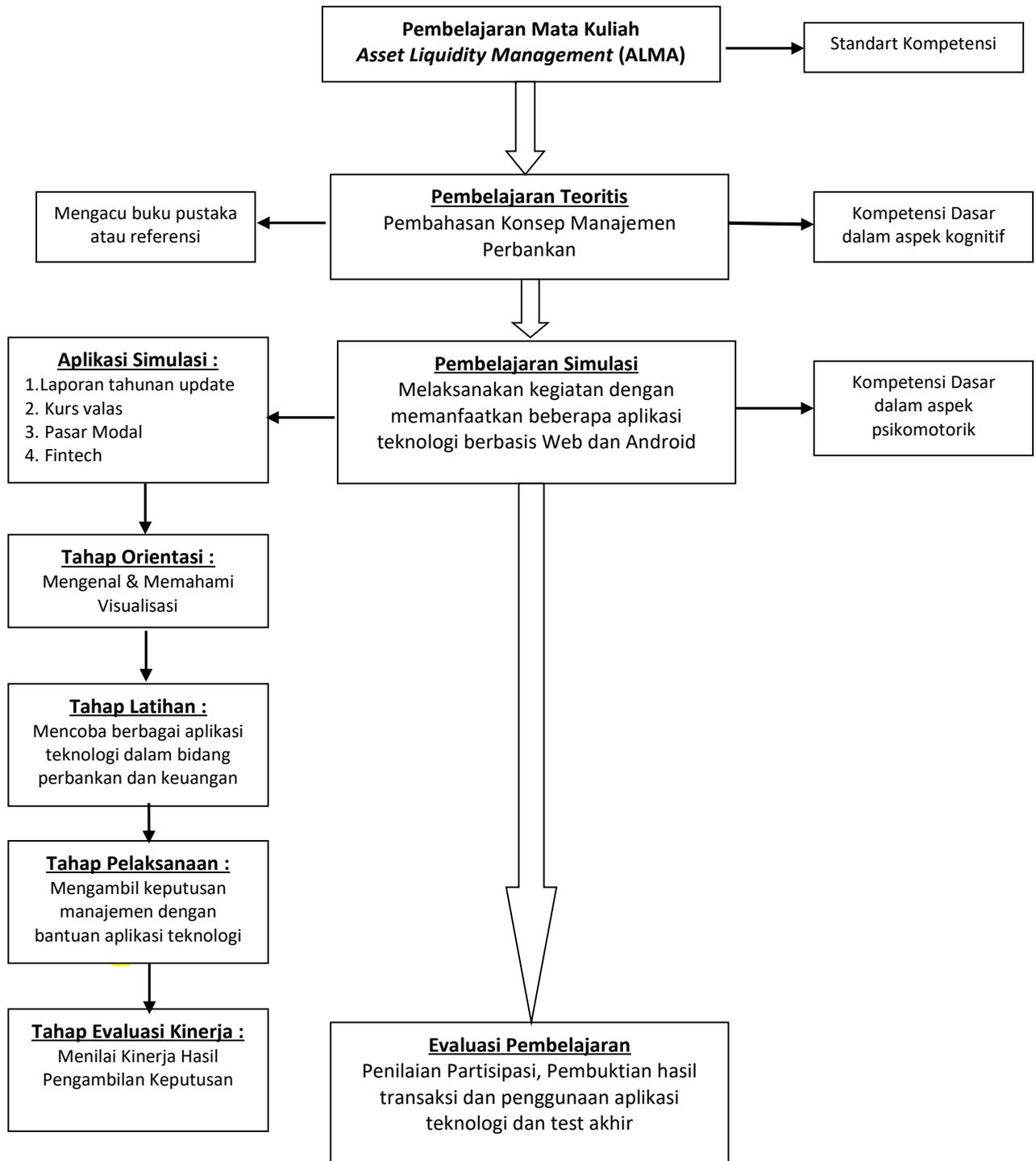
	Standard Kompetensi Lama	Standard Kompetensi baru
Mata Kuliah	Asset Liquidity Management	<i>Asset Liquidity Management</i>
Kode Mata Kuliah	PS 13242	PS 13242
Jumlah SKS	3 SKS	3 SKS
Standard Kompetensi	Setelah mengikuti perkuliahan ini diharapkan mahasiswa mengerti tentang Assets Liabilities Management. Mahasiswa dapat membedakan secara filosofis antara ALMA Lembaga Keuangan Syariah dengan Lembaga Keuangan Konvensional. Mahasiswa dapat memberikan ide-idenya dalam rangka menuju keuangan syariah yang integral	Setelah mengikuti perkuliahan ini diharapkan selain mahasiswa dapat membedakan secara filosofis antara ALMA Lembaga Keuangan Syariah dengan Lembaga Keuangan Konvensional. Mahasiswa mampu mensinergikan semua lembaga keuangan lain, baik bank dan non bank dengan memanfaatkan sepenuhnya perkembangan teknologi informasi

Sumber : SAP dan SILABUS FEBI

Standar kompetensi mata kuliah *Asset Liquidity Management* (ALMA) sebelum adanya simulasi pembelajaran baik yang bersifat online maupun offline. Pembelajaran lebih menekankan aspek kognitif yaitu mahasiswa memahami kegiatan operasional perbankan yang fokus pada kegiatan perkreditan atau pada pemahaman perbankan sebagai lembaga intermediasi keuangan yang menghimpun dana dan menyalurkan dana. Sedangkan standar kompetensi mata kuliah ALMA setelah dilakukan simulasi pembelajaran, menekankan aspek kognitif dan aspek psikomotorik. Aspek kognitifnya adalah mahasiswa memahami konsep, seluk beluk dan kegiatan operasional perbankan. Aspek psikomotoriknya adalah setelah mahasiswa memahami operasional perbankan maka mahasiswa mempunyai keterampilan untuk melakukan kegiatan dengan memainkan peran

sebagai manajer bank yang mampu memanfaatkan segala sumberdaya dan informasi untuk pengambilan keputusan. Berdasarkan standar kompetensi yang baru mata kuliah ALMA maka disusunlah rencana pelaksanaan pembelajaran dengan indikator capaian pembelajarannya.

Berdasarkan hasil *breakdown* evaluasi standar acara perkuliahan (SAP) dan rencana pelaksanaan pembelajaran untuk capaian kompetensi dasarnya maka dibuat model simulasi pengambilan keputusan dalam perbankan seperti dalam Gambar 4. Metode pembelajaran mencakup dua kegiatan utama, yaitu pembelajaran secara teoritis konseptual mengacu pada buku referensi manajemen perbankan dan ALMA untuk mencapai standar kompetensi mata kuliah yang bersifat kognitif dan pembelajaran simulasi dengan memanfaatkan semua aplikasi teknologi mengikuti tahapan tertentu dengan menggunakan beberapa program aplikasi android dan laporan tahunan perbankan untuk mencapai standar kompetensi bersifat psikomotorik. Kedua kegiatan pembelajaran dilakukan sesuai dengan urutan-urutan kompetensi dasar mata kuliah *Asset Liquidity Management* (ALMA).



Gambar 4 Model Pembelajaran *Asset Liquidity Management (ALMA)*

Pengujian model pembelajaran diperlukan untuk mengetahui kelemahan kelemahan yang muncul dalam pelaksanaan perkuliahan. Uji coba model

dilakukan di Program Studi Perbankan Syariah Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam IAIN Jember yang selama ini masih menggunakan pembelajaran berbasis penguasaan konsep materi berdasarkan referensi buku tentang manajemen perbankan khususnya ALMA. Sedangkan beberapa program aplikasi android dan laporan tahunan berbasis *web* belum dikenal oleh dosen dan mahasiswa dalam membantu penguasaan dan keterampilan pengelolaan perbankan. Mahasiswa diminta untuk mengakses website resmi dua belas bank umum syariah nasional untuk mengamati laporan per periode, dan mahasiswa diminta menggunakan aplikasi berbasis android seperti aplikasi kurs valas, dan aplikasi perdagangan saham. Hasil kegiatan kemudian dicetak untuk mengetahui kinerja dalam melakukan simulasi. Penilaian model dilakukan dengan mengamati hasil cetak (*print out*) atas kegiatan bertransaksi secara online. Sebagai bahan evaluasi mahasiswa diminta untuk memberikan ulasan pengambilan keputusan perbankan per bidang.

Setelah melakukan kegiatan simulasi pembelajaran online berbasis android dan *web*, mahasiswa diminta memberikan respon dengan menjawab pertanyaan kuesioner yang dibagikan. Tipe kuesioner yang digunakan dalam penelitian ini mengadopsi kuesioner perilaku pemakaian sistem informasi dengan pendekatan *Technology Acceptance Model* (TAM) dari Davis (1986). Jumlah mahasiswa yang mengikuti uji coba model ini adalah 169 orang yang sedang atau telah menempuh mata kuliah *Asset Liquidity Management* (ALMA).

4.1.3 Deskripsi Variabel Penelitian

Metode analisis deskriptif merupakan cara menafsirkan data yang ada sehingga gambaran yang jelas mengenai model pembelajaran online berbasis web dan aplikasi android di Program Studi Perbankan Syariah Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam IAIN Jember.

Adapun analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif yaitu memberikan gambaran secermat mungkin mengenai individu, keadaan, gejala suatu kelompok tertentu.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini dalam bentuk kuesioner atau angket, jumlah item pernyataan berupa 16 butir pernyataan yang terdiri dari 6 pernyataan konstruks untuk variabel *Perceived Ease of Use* (PEU), 6 butir pernyataan konstruk untuk variabel *Perceived of Usefulness* (PU) dan 4 butir pernyataan untuk variabel *Attitude Toward Using* (ATU). Jadi jumlah keseluruhan pernyataan berjumlah 16 pernyataan. Kuesioner atau angket yang disebarakan pada responden (mahasiswa) berisikan pernyataan-pernyataan mengenai persepsi kemudahan pembelajaran dengan menggunakan simulasi teknologi berbasis web dan android.

Peneliti memberikan alternatif jawaban kepada responden atau mahasiswa, maka peneliti menggunakan skala *likert* yang memiliki skor 1-5, bobot jawabannya pada tabel sebagai berikut:

Tabel 4.2 Skala Likert

STS	(Sangat Tidak Setuju)	Dengan skor 1
TS	(Tidak Setuju)	Dengan skor 2
N	(Netral)	Dengan skor 3
S	(Setuju)	Dengan skor 4
SS	(Sangat Setuju)	Dengan skor 5

Sumber : Lela Nurlaela Wati (Metode Penelitian Terapan, 2018)

4.1.4 Analisis Dan Pengujian Data

1. Uji Validitas

Uji validitas dilakukan untuk mengukur sah atau tidaknya indikator dari kuesioner atau angket dari masing-masing variabel. Pengujian validitas ini dilakukan dengan membandingkan r_{hitung} dan r_{tabel} . Nilai r_{hitung} merupakan hasil korelasi jawaban responden pada masing-masing pernyataan di setiap variabel yang dianalisis dengan program *SPSS 22* dan outputnya dapat dilihat pada kolom *Corrected Item – To Correlation*, sedangkan untuk mendapatkan r_{tabel} dilakukan dengan tabel *r product moment*, untuk hasilnya akan dibandingkan dengan nilai r_{tabel} dengan rumus *degree of freedom* ($df = n-2$), maka akan didapat nilai $df = 169-2$ yaitu 167 jadi ($df = 167$). Berdasarkan kriteria dengan ketentuan df yang sudah di dapat ($df = 167$,

dengan tingkat signifikan 5%) dan dengan melihat tabel r maka dapat disimpulkan bahwa nilai r_{tabel} sebesar 0.151

A Analisa uji validitas *Perceived Ease of Use (PEU)*

- 1) Tabel deskriptif statistik di atas dapat dianalisis
 - a. Jumlah responden yang menjadi sampel 169 mahasiswa.
 - b. Rata rata jawaban skor pernyataan “mudah dipahami” sebesar 3.82; pernyataan “mudah didapatkan” sebesar 3.87; pernyataan “mudah dipahami” sebesar 3.68; pernyataan “mudah interaksi” sebesar 3.83; pernyataan “ mudah mahir” sebesar 3.69; pernyataan “mudah digunakan” 3.73.

Tabel 4.3 Deskriptif Statistik *Perceived Ease of Use (PEU)*

Descriptive Statistics			
	Mean	Std. Deviation	N
Mudah Dipelajari	3.82	.755	167
Mudah Didapatkan	3.87	.634	168
Mudah Dipahami	3.68	.759	168
Mudah Interaksi	3.83	.598	169
Mudah Mahir	3.69	.740	169
Mudah Digunakan	3.73	.686	169
Total	22.54	3.347	169

Sumber : Hasil pengolahan data dengan SPSS 22

- 2) Tabel correlations dapat dianalisis
 Hasil uji validitas data menunjukkan semua butir pertanyaan valid, karena nilai r_{hitung} (tabel 4.3) lebih besar dari $r_{\text{tabel}} = 0.151$

Tabel 4.4 Tabel hasil perhitungan uji validitas *Perceived Ease of Use (PEU)*

Variabel	Instrument	Nilai Korelasi (r hitung)
Perceived Ease of Use	Mudah dipelajari	0.807
	Mudah didapatkan	0.748
	Mudah dipahami	0.863
	Mudah interaksi	0.707
	Cepat Mahir	0.743
	Mudah digunakan	0.714

Sumber : Hasil pengolahan data dengan SPSS 22

Dari pengujian terhadap variable *perceived ease of use (PEU)* untuk semua indikator diperoleh hasil di atas bisa diketahui bahwa jumlah responden yang menjadi sampel 169 orang. Hasil uji validitas data menunjukkan semua butir pertanyaan valid , karena nilai r hitung lebih besar dari r tabel sebesar 0.151.

B. Analisa uji validitas *Perceived of Usefulness (PU)*

- 1) Tabel deskriptif statistik dari hasil olah data dapat dianalisis sebagai berikut :
 - a. Jumlah responden yang menjadi sampel 169 mahasiswa.
 - b. Rata rata jawaban skor pernyataan “akses cepat” sebesar 3.06; pernyataan “meningkatkan kinerja” sebesar 3.96; pernyataan “efektif” sebesar 3.83; pernyataan “lebih mudah dari teori” sebesar 3.90; pernyataan “bermanfaat” sebesar 4.05; pernyataan “berguna” 3.70

Tabel 4.5 Deskriptif Statistik *Perceived of Usefulness* (PU)

Descriptive Statistics			
	Mean	Std. Deviation	N
Akses Cepat	3.06	1.010	169
Meningkatkan Kinerja	3.96	.560	169
Efektif	3.83	.713	169
Lebih Mudah dari Teori	3.90	.761	169
Bermanfaat	4.05	.606	169
Berguna	3.70	.678	169
TOTAL APU	22.50	3.125	169

Sumber : Hasil olah data dengan SPSS 22

2) Tabel correlations dapat dianalisis

Hasil uji validitas data menunjukkan semua butir pertanyaan valid, karena nilai r_{hitung} (tabel 4.5) lebih besar dari $r_{tabel} = 0.151$

Tabel 4.6 Tabel hasil perhitungan uji validitas *Perceived of Usefulness* (PU)

Variabel	Instrument	Nilai Korelasi (r_{hitung})
Perceived of Usefulness	Akses Cepat	0.558
	Meningkatkan kinerja	0.764
	Efektif	0.773
	Lebih Mudah dari Teori	0.807
	Brmanfaat	0.755
	Berguna	0.754

Sumber : Hasil pengolahan data dengan SPSS 22

Dari pengujian terhadap variable *perceived of usefelness (PU)* untuk semua indikator diperoleh hasil di atas bisa diketahui bahwa jumlah responden yang menjadi sampel 169 orang. Hasil uji validitas data menunjukkan semua butir pertanyaan valid , karena nilai r_{hitung} lebih besar dari r_{tabel} sebesar 0.151.

C. Analisa uji validitas *Attitude Toward Using* (ATU)

Analisa uji validitas *Attitude Toward Using* (ATU)

- 1) Tabel deskriptif statistic di atas dapat dianalisis
 - a. Jumlah responden yang menjadi sampel 169 mahasiswa.
 - b. Rata rata jawaban skor pernyataan “rasa senang” sebesar 3.80; pernyataan “informatif” sebesar 4.01; pernyataan “rasa menikmati” sebesar 3.90; pernyataan “rasa bosan” sebesar 3.32.

Tabel 4.7 Deskriptif Statistik *Attitude Toward Using* (ATU)

Descriptive Statistics			
	Mean	Std. Deviation	N
Rasa Senang	3.80	.622	169
Informatif	4.01	.692	169
Rasa Menikmati	3.90	.625	169
Rasa Bosan	3.32	.977	169
Total ATU	14.93	2.154	169

Sumber : Hasil olah data dengan SPSS 22

- 2) Tabel correlations dapat dianalisis
Hasil uji validitas data menunjukkan semua butir pertanyaan valid, karena nilai r_{hitung} (tabel 4.7) lebih besar dari $r_{tabel} = 0.151$

Tabel 4.8 Tabel Uji Validitas *Attitude Toward Using* (ATU)

Variabel	Instrument	Nilai Korelasi (r_{hitung})
Attitude Toward Using	Rasa Senang	0.630
	Informatif	0.709
	Rasa Menikmati	0.739
	Perasaan Bosan	0.596

Sumber : Hasil olah data dengan SPSS 22

Dari pengujian terhadap variable *Attitude Toward Using* (ATU) untuk semua indikator diperoleh hasil di atas bisa diketahui bahwa jumlah responden yang menjadi sampel 169 orang. Hasil uji validitas data menunjukkan semua butir pertanyaan valid , karena nilai r hitung lebih besar dari r tabel sebesar 0.151.

2. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas menunjukkan akurasi, ketepatan dan konsistensi kuesioner dalam mengukur variabel. Pengujian reliabilitas dilakukan hanya pada indikator-indikator konstruk yang telah melalui pengujian validitas dan dinyatakan valid. Dengan menggunakan Program IBM SPSS 22 yang lebih upgrade dari SPSS sebelumnya SPSS ini memberikan fasilitas untuk menguji reliabilitas yaitu dengan menggunakan uji statistik *Cronbach Alpha*. Suatu variabel dinyatakan reliabel jika menghasilkan nilai *Cronbach Alpha* diatas 0,6.

Tabel 4.9 Hasil Uji Reliabilitas

No	Variabel	<i>Cronbach Alpha</i>	<i>Cronbach Alpha</i> yang disyaratkan	Kesimpulan
1.	<i>Perceived Ease of Use</i> (PEU)	0,797	0,60	Reliabel
2.	<i>Perceived Usefulness</i> (PU)	0,778	0,60	Reliabel
3.	<i>Attitude Toward Using</i> (ATU)	0,622	0,60	Reliabel

Sumber : Hasil olah data dengan SPSS 22

Berdasarkan tabel 4.8 di atas, ketiga variabel dinyatakan reliabel semua karena *Cronbach Alpha* lebih dari 0,60. sehingga dapat disimpulkan bahwa item-item pengukuran variabel dari kuesioner adalah reliabel.

4.1.5 Analisis Data Deskriptif

Kuesioner yang digunakan dalam penelitian ini berupa kuesioner tertutup dan disebarakan kepada populasi yang diteliti, yaitu mahasiswa

Program Studi Perbankan Syariah FEBI IAIN Jember yang telah dan sedang menempuh mata kuliah ALMA dan Pasar Modal. Pengambilan data dilaksanakan mulai tanggal 14 Maret 2018 sampai dengan 30 Oktober 2018. Jumlah kuesioner yang disebar adalah 218 paket. Hasil pengumpulan kuesioner disajikan dalam Tabel 4.10 berikut :

Tabel 4.10 Hasil Penyebaran Kuesioner

Keterangan	Jumlah	%
Kuesioner Disebar	218	100 %
Kuesioner Kembali	169	77.5 %
Kuesioner tidak kembali	49	22.5 %

Sumber : Hasil olah data dengan SPSS 22

Berdasarkan Tabel 4.10 terdapat 49 kuesioner yang tidak kembali ke peneliti. Oleh karena itu, untuk perhitungan selanjutnya digunakanlah taraf signifikansi sebesar 5% (0,05). Keseluruhan data yang diperoleh dinyatakan layak untuk analisis. Data tersebut kemudian diolah menggunakan software SPSS dan Microsoft Excel.

Analisis deskriptif yang disajikan berupa mean, median, modus, nilai maksimum, nilai minimum, standar deviasi, varian serta visualisasi menggunakan pie chart. Deskripsi masing-masing variabel dijelaskan sebagai berikut.

A. Deskripsi *Perceived Ease of Use (PEU)*

Tabel 4.11 Deskripsi *Perceived Ease of Use (PEU)*

Statistics		Mudah Dipelajari	Mudah Didapatkan	Mudah Dipahami	Mudah Interaksi	Mudah Mahir	Mudah Digunakan	Total
N	Valid	167	168	168	169	169	169	169
	Missing	2	1	1	0	0	0	0
Mean		3.82	3.87	3.68	3.83	3.69	3.73	22.54
Median		4.00	4.00	4.00	4.00	4.00	4.00	23.00
Mode		4	4	4	4	4	4	24
Std. Deviation		.755	.634	.759	.598	.740	.686	3.347
Variance		.570	.402	.577	.357	.548	.470	11.202
Range		4	4	4	4	4	4	24
Minimum		1	1	1	1	1	1	6
Maximum		5	5	5	5	5	5	30
Sum		638	650	619	647	624	631	3809

Sumber : Hasil Pengolahan Data menggunakan SPSS 22

A.1 Indikator Mudah Dipelajari

Tabel 4.12 Indikator Mudah Dipelajari

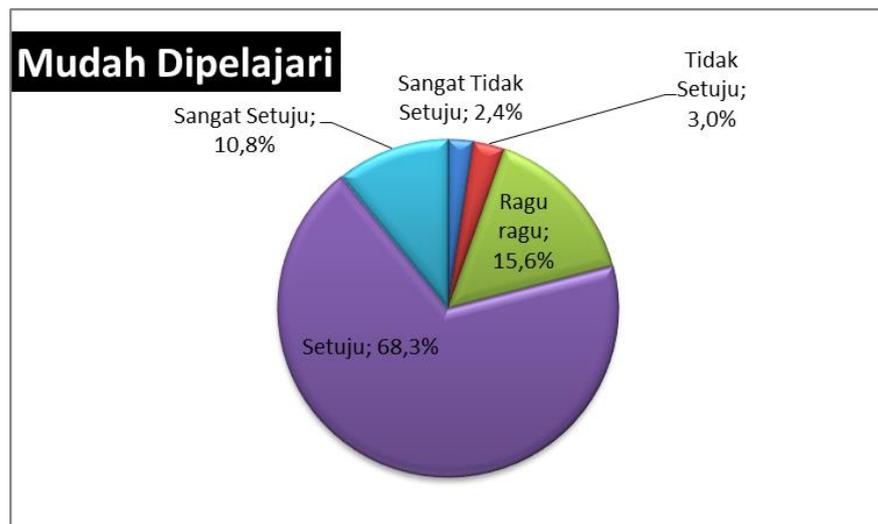
Mudah Dipelajari		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	1	4	2.4	2.4	2.4
	2	5	3.0	3.0	5.4
	3	26	15.4	15.6	21.0
	4	114	67.5	68.3	89.2
	5	18	10.7	10.8	100.0
	Total	167	98.8	100.0	
Missing	System	2	1.2		
Total		169	100.0		

Sumber : Hasil Pengolahan Data menggunakan SPSS 22

Data indikator **mudah dipelajari** diperoleh dari kuesioner yang menggunakan 5 alternatif jawaban. Variabel ini memiliki skor teoritik terendah adalah 1 dan skor teoritik tertinggi adalah 5.

Dari data yang telah diolah, diperoleh ukuran pemusatan data yaitu nilai rata-rata 3.82, nilai median 4,00 dan nilai modus 4. Selain itu, diperoleh pula ukuran penyebaran data yaitu nilai standar deviasi 0,755 dan nilai varian 0,570. Skor empirik menyebar dari skor terendah 1 sampai skor tertinggi 5.

Total skor indikator “Mudah Dipelajari” yang diperoleh dari masing-masing responden diklasifikasikan menjadi 5 kriteria yaitu sangat setuju, setuju, ragu- ragu, tidak setuju dan sangat tidak setuju. Dalam hal kemudahan mempelajari dari mahasiswa dalam menggunakan metode pembelajaran berbasis online trading dan virtual laboratory, sebanyak 10.7 % mahasiswa termasuk dalam kriteria sangat setuju, 67.5% mahasiswa termasuk dalam kriteria setuju, namun 15,4% mahasiswa memilih tidak berpendapat / ragu-ragu. Dan sejumlah 3 % merasa tidak setuju.



Gambar 5 Indikator Mudah Dipelajari

A.2 Indikator Mudah didapatkan

Tabel 4.13 Indikator Mudah Didapatkan

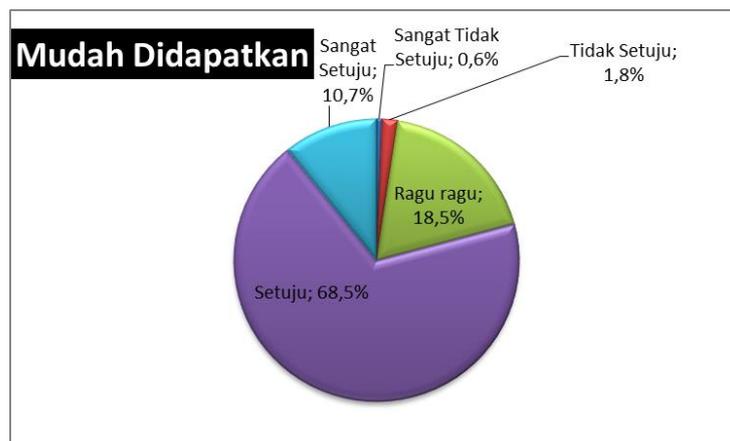
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	1	1	.6	.6	.6
	2	3	1.8	1.8	2.4
	3	31	18.3	18.5	20.8
	4	115	68.0	68.5	89.3
	5	18	10.7	10.7	100.0
	Total	168	99.4	100.0	
Missing	System	1	.6		
Total		169	100.0		

Sumber : Hasil Pengolahan Data menggunakan SPSS 22

Data indikator **mudah didapatkan** diperoleh dari kuesioner yang menggunakan 5 alternatif jawaban. Variabel ini memiliki skor teoritik terendah adalah 1 dan skor teoritik tertinggi adalah 5.

Dari data yang telah diolah, diperoleh ukuran pemusatan data yaitu nilai rata-rata 3.87, nilai median 4,00 dan nilai modus 4. Selain itu, diperoleh pula ukuran penyebaran data yaitu nilai standar deviasi 0,634 dan nilai varian 0,402. Skor empirik menyebar dari skor terendah 1 sampai skor tertinggi 5.

Total skor indikator “mudah didapatkan” yang diperoleh dari masing-masing responden diklasifikasikan menjadi 5 kriteria yaitu sangat setuju, setuju, ragu-ragu, tidak setuju dan sangat tidak setuju. Dalam hal kemudahan mendapatkan aplikasi metode pembelajaran berbasis online trading dan virtual laboratory, sebanyak 10.7 % mahasiswa termasuk dalam kriteria sangat setuju, 68 % mahasiswa termasuk dalam kriteria setuju, namun 18,3 % mahasiswa masih ragu-ragu dan sebanyak 0.6 % sangat tidak setuju.



Gambar 6 Indikator Mudah Didapatkan

A.3 Indikator Mudah dipahami

Tabel 4.14 Indikator Mudah Dipahami

Mudah Dipahami		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	1	4	2.4	2.4	2.4
	2	5	3.0	3.0	5.4
	3	44	26.0	26.2	31.5
	4	102	60.4	60.7	92.3
	5	13	7.7	7.7	100.0
	Total	168	99.4	100.0	
Missing	System	1	.6		
Total		169	100.0		

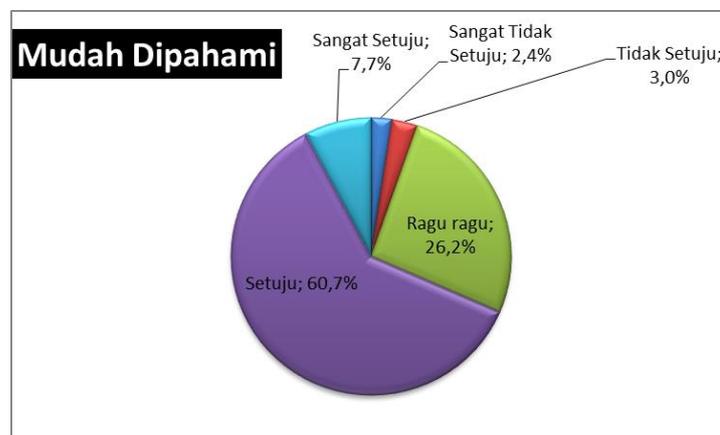
Sumber : Hasil Pengolahan Data menggunakan SPSS 22

Data indikator **mudah dipahami** diperoleh dari kuesioner yang menggunakan 5 alternatif jawaban. Variabel ini memiliki skor teoritik terendah adalah 1 dan skor teoritik tertinggi adalah 5.

Dari data yang telah diolah, diperoleh ukuran pemusatan data yaitu nilai rata-rata 3.68, nilai median 4,00 dan nilai modus 4. Selain itu, diperoleh pula ukuran penyebaran data yaitu nilai standar deviasi

0,759 dan nilai varian 0,577. Skor empirik menyebar dari skor terendah 1 sampai skor tertinggi 5.

Total skor indikator “mudah dipahami” yang diperoleh dari masing-masing responden diklasifikasikan menjadi 5 kriteria yaitu sangat setuju, setuju, ragu-ragu, tidak setuju dan sangat tidak setuju. Dalam hal kemudahan memahami dari mahasiswa dalam menggunakan metode pembelajaran berbasis online trading dan virtual laboratory, sebanyak 7.7 % mahasiswa termasuk dalam kriteria sangat setuju, 60.4 % mahasiswa termasuk dalam kriteria setuju, namun mahasiswa yang menjawab ragu-ragu cukup besar yaitu 26 %, dan sebanyak 2.4 % sangat tidak setuju.



Gambar 7 Indikator Mudah Dipahami

A.4 Indikator Mudah interaksi

Tabel 4.15 Indikator Mudah Interaksi

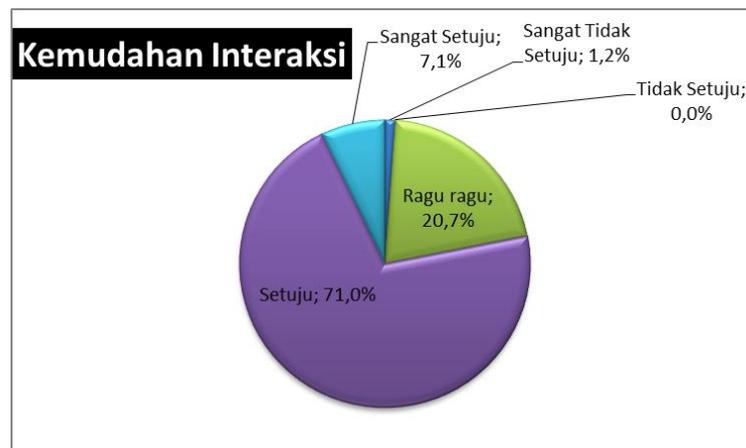
Mudah Interaksi		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	1	2	1.2	1.2	1.2
	3	35	20.7	20.7	21.9
	4	120	71.0	71.0	92.9
	5	12	7.1	7.1	100.0
	Total	169	100.0	100.0	

Sumber : Hasil Pengolahan Data menggunakan SPSS 22

Data indikator **mudah interaksi** diperoleh dari kuesioner yang menggunakan 5 alternatif jawaban. Variabel ini memiliki skor teoritik terendah adalah 1 dan skor teoritik tertinggi adalah 5.

Dari data yang telah diolah, diperoleh ukuran pemusatan data yaitu nilai rata-rata 3.83, nilai median 4,00 dan nilai modus 4. Selain itu, diperoleh pula ukuran penyebaran data yaitu nilai standar deviasi 0,598 dan nilai varian 0,357. Skor empirik menyebar dari skor terendah 1 sampai skor tertinggi 5.

Total skor indikator “mudah interaksi” yang diperoleh dari masing-masing responden diklasifikasikan menjadi 5 kriteria yaitu sangat setuju, setuju, ragu-ragu, tidak setuju dan sangat tidak setuju. Dalam hal kemudahan berinteraksi dari mahasiswa dalam menggunakan metode pembelajaran berbasis online trading dan virtual laboratory, sebanyak 7.1 % mahasiswa termasuk dalam kriteria sangat setuju, 71 % mahasiswa termasuk dalam kriteria setuju, namun mahasiswa yang menjawab ragu-ragu cukup besar yaitu 20.7 %, dan sebanyak 1.2 % sangat tidak setuju.



Gambar 8 Indikator Mudah Interaksi

A.5 Indikator Mudah atau Cepat Mahir

Tabel 4.16 Indikator Mudah Mahir

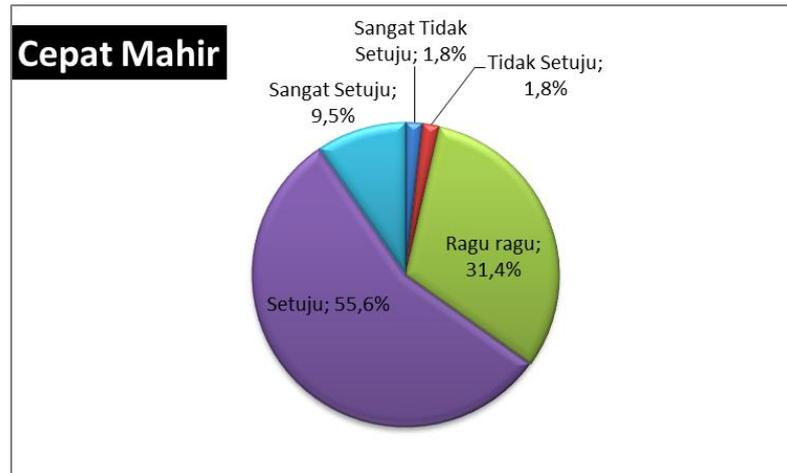
Mudah Mahir		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	1	3	1.8	1.8	1.8
	2	3	1.8	1.8	3.6
	3	53	31.4	31.4	34.9
	4	94	55.6	55.6	90.5
	5	16	9.5	9.5	100.0
Total		169	100.0	100.0	

Sumber : Hasil Pengolahan Data menggunakan SPSS 22

Data indikator **mudah atau cepat mahir** diperoleh dari kuesioner yang menggunakan 5 alternatif jawaban. Variabel ini memiliki skor teoritik terendah adalah 1 dan skor teoritik tertinggi adalah 5.

Dari data yang telah diolah, diperoleh ukuran pemusatan data yaitu nilai rata-rata 3.69, nilai median 4,00 dan nilai modus 4. Selain itu, diperoleh pula ukuran penyebaran data yaitu nilai standar deviasi 0,740 dan nilai varian 0,548. Skor empirik menyebar dari skor terendah 1 sampai skor tertinggi 5.

Total skor indikator “mudah mahir” yang diperoleh dari masing-masing responden diklasifikasikan menjadi 5 kriteria yaitu sangat setuju, setuju, ragu-ragu, tidak setuju dan sangat tidak setuju. Dalam hal kemudahan untuk cepat mahir dari mahasiswa dalam menggunakan metode pembelajaran berbasis online trading dan virtual laboratory, sebanyak 9.5 % mahasiswa termasuk dalam kriteria sangat setuju, 55.6 % mahasiswa termasuk dalam kriteria setuju, namun mahasiswa yang menjawab ragu-ragu cukup besar yaitu 31.4 %, dan sebanyak 1.8 % sangat tidak setuju.



Gambar 9 Indikator Mudah atau Cepat Mahir

A.6 Indikator Mudah digunakan

Tabel 4.17 Indikator Mudah Digunakan

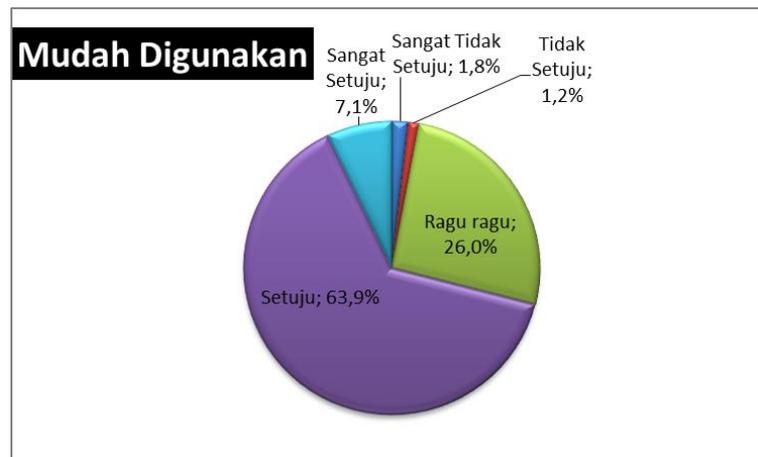
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	1	3	1.8	1.8	1.8
	2	2	1.2	1.2	3.0
	3	44	26.0	26.0	29.0
	4	108	63.9	63.9	92.9
	5	12	7.1	7.1	100.0
Total		169	100.0	100.0	

Sumber : Hasil Pengolahan Data menggunakan SPSS 22

Data indikator **mudah digunakan** diperoleh dari kuesioner yang menggunakan 5 alternatif jawaban. Variabel ini memiliki skor teoritik terendah adalah 1 dan skor teoritik tertinggi adalah 5.

Dari data yang telah diolah, diperoleh ukuran pemusatan data yaitu nilai rata-rata 3.73, nilai median 4,00 dan nilai modus 4. Selain itu, diperoleh pula ukuran penyebaran data yaitu nilai standar deviasi 0,686 dan nilai varian 0,470. Skor empirik menyebar dari skor terendah 1 sampai skor tertinggi 5.

Total skor indikator “mudah digunakan” yang diperoleh dari masing-masing responden diklasifikasikan menjadi 5 kriteria yaitu sangat setuju, setuju, ragu-ragu, tidak setuju dan sangat tidak setuju. Dalam hal kemudahan penggunaan dari mahasiswa dalam menggunakan metode pembelajaran berbasis online trading dan virtual laboratory, sebanyak 7.1 % mahasiswa termasuk dalam kriteria sangat setuju, 63.9 % mahasiswa termasuk dalam kriteria setuju, namun mahasiswa yang menjawab ragu-ragu cukup besar yaitu 26 %, dan sebanyak 1.8 % sangat tidak setuju.



Gambar 10 Indikator Mudah Digunakan

B. Deskripsi *Perceived Usefulness (PU)*

Perceived usefulness (PU) menunjukkan tingkat kepercayaan seseorang bahwa penggunaan sistem akan meningkatkan kinerjanya.

Tabel 4.18 Deskripsi *Perceived Usefulness (PU)*

Statistics		Akses Cepat	Meningkatkan Kinerja	Efektif	Lebih Mudah dari Teori	Bermanfaat	Berguna	TOTAL APU
N	Valid	169	169	169	169	169	169	169
	Missing	0	0	0	0	0	0	0
Mean		3.06	3.96	3.83	3.90	4.05	3.70	22.50
Median		3.00	4.00	4.00	4.00	4.00	4.00	23.00
Mode		4	4	4	4	4	4	24
Std. Deviation		1.010	.560	.713	.761	.606	.678	3.125
Variance		1.020	.314	.508	.579	.367	.460	9.763
Range		4	4	4	4	4	4	24
Minimum		1	1	1	1	1	1	6
Maximum		5	5	5	5	5	5	30
Sum		517	669	648	659	684	626	3803

Sumber : Hasil Pengolahan Data menggunakan SPSS 22

B.1 Indikator Akses Cepat

Tabel 4.19 Indikator Akses Yang Cepat

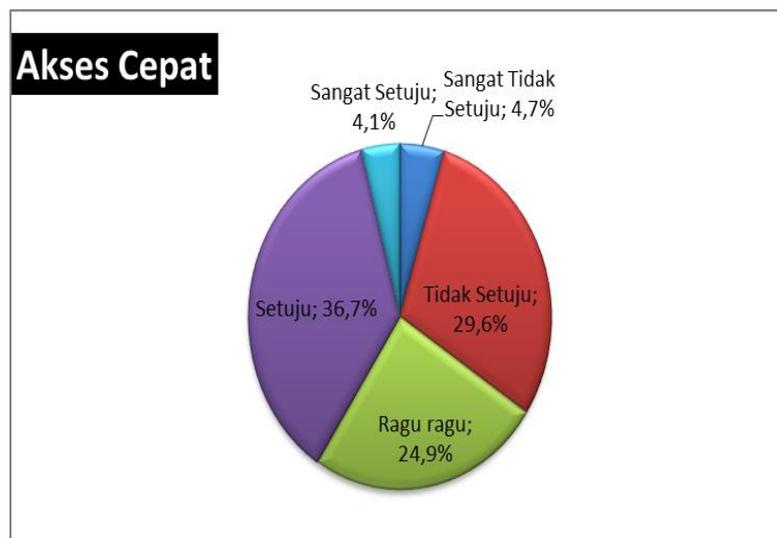
Akses Cepat		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	1	8	4.7	4.7	4.7
	2	50	29.6	29.6	34.3
	3	42	24.9	24.9	59.2
	4	62	36.7	36.7	95.9
	5	7	4.1	4.1	100.0
Total		169	100.0	100.0	

Sumber : Hasil Pengolahan Data menggunakan SPSS 22

Data indikator **Akses Cepat** diperoleh dari kuesioner yang menggunakan 5 alternatif jawaban. Variabel ini memiliki skor teoritik terendah adalah 1 dan skor teoritik tertinggi adalah 5.

Dari data yang telah diolah, diperoleh ukuran pemusatan data yaitu nilai rata-rata 3.06, nilai median 3,00 dan nilai modus 4. Selain itu, diperoleh pula ukuran penyebaran data yaitu nilai standar deviasi 1.010 dan nilai varian 1.020. Skor empirik menyebar dari skor terendah 1 sampai skor tertinggi 5.

Total skor indikator “akses cepat” yang diperoleh dari masing-masing responden diklasifikasikan menjadi 5 kriteria yaitu sangat setuju, setuju, ragu-ragu, tidak setuju dan sangat tidak setuju. Dalam hal kecepatan akses internet dari mahasiswa dalam menggunakan metode pembelajaran berbasis online trading dan virtual laboratory, sebanyak 4.1 % mahasiswa termasuk dalam kriteria sangat setuju, 36.7 % mahasiswa termasuk dalam kriteria setuju, namun mahasiswa yang menjawab ragu-ragu cukup besar yaitu 24.9 %, dan hal yang mengejutkan bahwa sebanyak 29.6 % mahasiswa menjawab tidak setuju bahwa akses cepat bisa diperoleh dan 4.7 % menjawab sangat tidak setuju bahwa akses online di fakultas ekonomi dan bisnis islam (FEBI) IAIN Jember memiliki akses yang cepat.



Gambar 11 Indikator Akses Cepat

B.2 Indikator Meningkatkan Kinerja

Tabel 4.20 Indikator meningkatkan kinerja

Meningkatkan Kinerja					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	1	1	.6	.6	.6
	3	24	14.2	14.2	14.8
	4	124	73.4	73.4	88.2
	5	20	11.8	11.8	100.0
	Total	169	100.0	100.0	

Sumber : Hasil Pengolahan Data menggunakan SPSS 22

Data indikator **meningkatkan kinerja** diperoleh dari kuesioner yang menggunakan 5 alternatif jawaban. Variabel ini memiliki skor teoritik terendah adalah 1 dan skor teoritik tertinggi adalah 5.

Dari data yang telah diolah, diperoleh ukuran pemusatan data yaitu nilai rata-rata 3.96, nilai median 4,00 dan nilai modus 4. Selain itu, diperoleh pula ukuran penyebaran data yaitu nilai standar deviasi 0,560 dan nilai varian 0,314. Skor empirik menyebar dari skor terendah 1 sampai skor tertinggi 5.

Total skor indikator “meningkatkan kinerja” yang diperoleh dari masing-masing responden diklasifikasikan menjadi 5 kriteria yaitu sangat setuju, setuju, ragu-ragu, tidak setuju dan sangat tidak setuju. Dalam hal meningkatkan kinerja dari mahasiswa dalam menggunakan metode pembelajaran berbasis online trading dan virtual laboratory, sebanyak 11.8 % mahasiswa termasuk dalam kriteria sangat setuju, 73.4 % mahasiswa termasuk dalam kriteria setuju, namun mahasiswa yang menjawab ragu-ragu cukup besar yaitu 14.2 %, dan sebanyak 0.6 % sangat tidak setuju.



Gambar 12 Indikator Meningkatkan Kinerja

B.3 Indikator Efektif

Tabel 4.21 Indikator Efektif

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	1	3	1.8	1.8	1.8
	2	3	1.8	1.8	3.6
	3	32	18.9	18.9	22.5
	4	112	66.3	66.3	88.8
	5	19	11.2	11.2	100.0
Total		169	100.0	100.0	

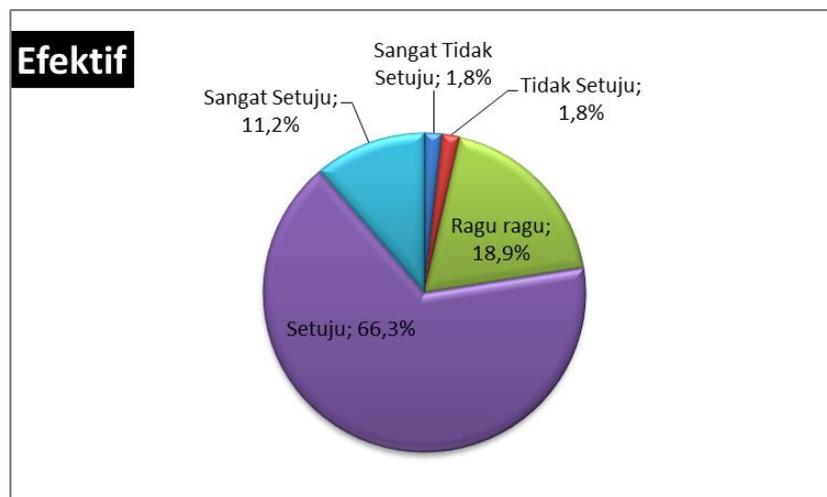
Sumber : Hasil Pengolahan Data menggunakan SPSS 22

Data indikator **Efektif** diperoleh dari kuesioner yang menggunakan 5 alternatif jawaban. Variabel ini memiliki skor teoritik terendah adalah 1 dan skor teoritik tertinggi adalah 5.

Dari data yang telah diolah, diperoleh ukuran pemusatan data yaitu nilai rata-rata 3.83, nilai median 4,00 dan nilai modus 4. Selain itu, diperoleh pula ukuran penyebaran data yaitu nilai standar deviasi

0,713 dan nilai varian 0,508. Skor empirik menyebar dari skor terendah 1 sampai skor tertinggi 5.

Total skor indikator “efektif” yang diperoleh dari masing-masing responden diklasifikasikan menjadi 5 kriteria yaitu sangat setuju, setuju, ragu-ragu, tidak setuju dan sangat tidak setuju. Dalam hal keefektifan dari mahasiswa dalam menggunakan metode pembelajaran berbasis online trading dan virtual laboratory, sebanyak 11.2 % mahasiswa termasuk dalam kriteria sangat setuju, 66.3 % mahasiswa termasuk dalam kriteria setuju, namun mahasiswa yang menjawab ragu-ragu cukup besar yaitu 18.9 %, dan sebanyak 1.8 % sangat tidak setuju.



Gambar 13 Indikator Efektif

B.4 Indikator lebih mudah dari teori

Tabel 4.22 Frekuensi indikator lebih mudah dari teori

		Lebih Mudah dari Teori			
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	1	3	1.8	1.8	1.8
	2	2	1.2	1.2	3.0
	3	34	20.1	20.1	23.1
	4	100	59.2	59.2	82.2
	5	30	17.8	17.8	100.0
Total		169	100.0	100.0	

Sumber : Hasil Pengolahan Data menggunakan SPSS 22

Data indikator **lebih mudah dari teori** diperoleh dari kuesioner yang menggunakan 5 alternatif jawaban. Variabel ini memiliki skor teoritik terendah adalah 1 dan skor teoritik tertinggi adalah 5.

Dari data yang telah diolah, diperoleh ukuran pemusatan data yaitu nilai rata-rata 3.90, nilai median 4,00 dan nilai modus 4. Selain itu, diperoleh pula ukuran penyebaran data yaitu nilai standar deviasi 0,761 dan nilai varian 0,579. Skor empirik menyebar dari skor terendah 1 sampai skor tertinggi 5.

Total skor indikator “lebih mudah dari teori” yang diperoleh dari masing-masing responden diklasifikasikan menjadi 5 kriteria yaitu sangat setuju, setuju, ragu-ragu, tidak setuju dan sangat tidak setuju. Dalam hal lebih mudah dari teori dari mahasiswa dalam menggunakan metode pembelajaran berbasis online trading dan virtual laboratory, sebanyak 17.8 % mahasiswa termasuk dalam kriteria sangat setuju, 59.2 % mahasiswa termasuk dalam kriteria setuju, namun mahasiswa yang menjawab ragu-ragu cukup besar yaitu 20.1 %, dan sebanyak 1.8 % sangat tidak setuju.



Gambar 14 Indikator Lebih Mudah dari Teori

B.5 Indikator Bermanfaat

Tabel 4.23 Frekuensi dari Indikator Bermanfaat

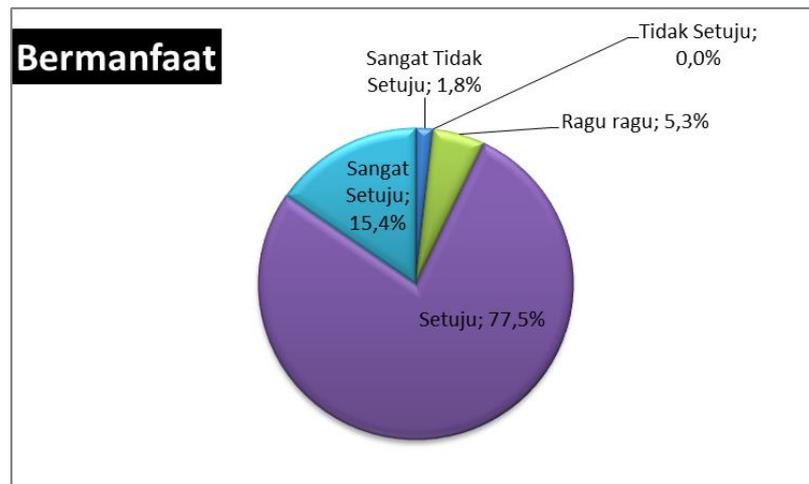
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	1	3	1.8	1.8	1.8
	3	9	5.3	5.3	7.1
	4	131	77.5	77.5	84.6
	5	26	15.4	15.4	100.0
	Total	169	100.0	100.0	

Sumber : Hasil Pengolahan Data menggunakan SPSS 22

Data indikator **Bermanfaat** diperoleh dari kuesioner yang menggunakan 5 alternatif jawaban. Variabel ini memiliki skor teoritik terendah adalah 1 dan skor teoritik tertinggi adalah 5.

Dari data yang telah diolah, diperoleh ukuran pemusatan data yaitu nilai rata-rata 4.05, nilai median 4,00 dan nilai modus 4. Selain itu, diperoleh pula ukuran penyebaran data yaitu nilai standar deviasi 0,606 dan nilai varian 0,367. Skor empirik menyebar dari skor terendah 1 sampai skor tertinggi 5.

Total skor indikator “bermanfaat” yang diperoleh dari masing-masing responden diklasifikasikan menjadi 5 kriteria yaitu sangat setuju, setuju, ragu-ragu, tidak setuju dan sangat tidak setuju. Dalam hal kemanfaatan untuk mahasiswa dalam menggunakan metode pembelajaran berbasis online trading dan virtual laboratory, sebanyak 15.4 % mahasiswa termasuk dalam kriteria sangat setuju, 77.5 % mahasiswa termasuk dalam kriteria setuju, namun mahasiswa yang menjawab ragu-ragu cukup besar yaitu 5.3 %, dan sebanyak 1.8 % sangat tidak setuju.



Gambar 15 Indikator Bermanfaat

B.6 Indikator Berguna

Tabel 4.24 Frekuensi dari Indikator Berguna

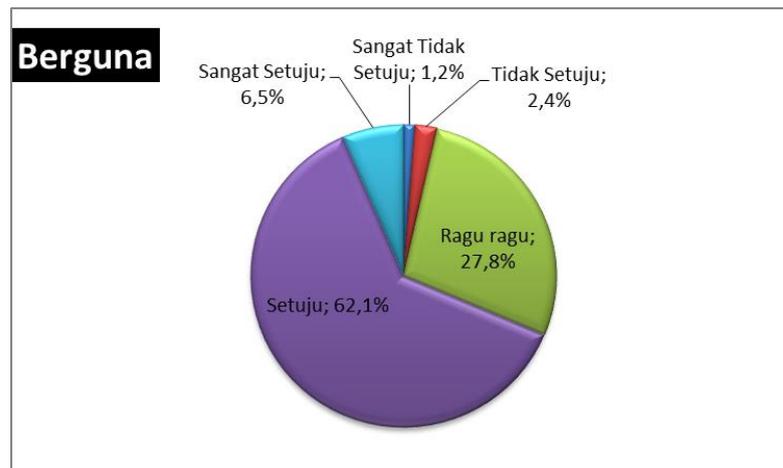
Berguna		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	1	2	1.2	1.2	1.2
	2	4	2.4	2.4	3.6
	3	47	27.8	27.8	31.4
	4	105	62.1	62.1	93.5
	5	11	6.5	6.5	100.0
	Total	169	100.0	100.0	

Sumber : Hasil Pengolahan Data menggunakan SPSS 22

Data indikator **Berguna** diperoleh dari kuesioner yang menggunakan 5 alternatif jawaban. Variabel ini memiliki skor teoritik terendah adalah 1 dan skor teoritik tertinggi adalah 5.

Dari data yang telah diolah, diperoleh ukuran pemusatan data yaitu nilai rata-rata 3.70, nilai median 4,00 dan nilai modus 4. Selain itu, diperoleh pula ukuran penyebaran data yaitu nilai standar deviasi 0,678 dan nilai varian 0,460. Skor empirik menyebar dari skor terendah 1 sampai skor tertinggi 5.

Total skor indikator “berguna” yang diperoleh dari masing-masing responden diklasifikasikan menjadi 5 kriteria yaitu sangat setuju, setuju, ragu-ragu, tidak setuju dan sangat tidak setuju. Dalam hal kegunaan untuk mahasiswa dalam menggunakan metode pembelajaran berbasis online trading dan virtual laboratory, sebanyak 6.5 % mahasiswa termasuk dalam kriteria sangat setuju, 62.1 % mahasiswa termasuk dalam kriteria setuju, namun mahasiswa yang menjawab ragu-ragu cukup besar yaitu 27.8 %, dan sebanyak 1.2 % sangat tidak setuju.



Gambar 16 Indikator Berguna

C. Deskripsi *Attitude Toward Using* (ATU)

(ATU) menunjukkan perasaan positif atau negatif dari seseorang jika harus melakukan perilaku yang ditentukan.

Tabel 4.25 Deskripsi *Attitude Toward Using* (ATU)

Statistics		Rasa Senang	Informatif	Rasa Menikmati	Rasa Bosan
N	Valid	168	168	168	167
	Missing	1	1	1	2
Mean		3.80	4.01	3.90	3.32
Median		4.00	4.00	4.00	3.00
Mode		4	4	4	4
Std. Deviation		.622	.692	.625	.977
Variance		.386	.479	.391	.955
Range		4	4	4	4
Minimum		1	1	1	1
Maximum		5	5	5	5
Sum		639	674	655	555

Sumber : Hasil Pengolahan Data menggunakan SPSS 22

C.1 Indikator Rasa Senang

Tabel 4.26 Frekuensi Indikator Rasa Senang

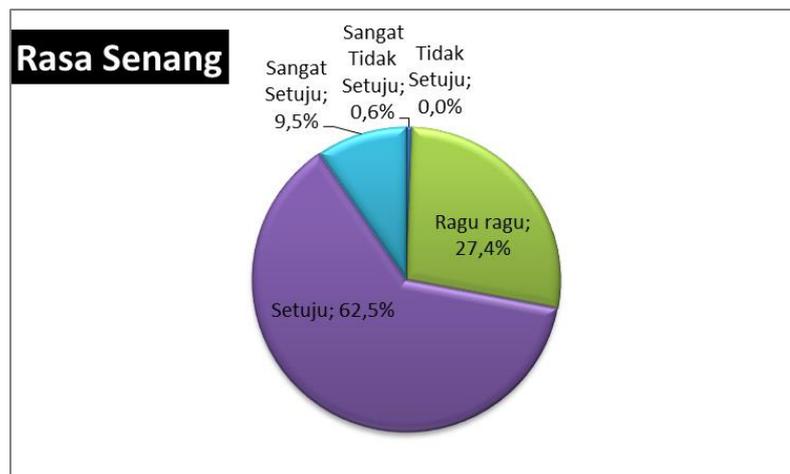
Rasa Senang		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	1	1	.6	.6	.6
	3	46	27.2	27.4	28.0
	4	105	62.1	62.5	90.5
	5	16	9.5	9.5	100.0
	Total	168	99.4	100.0	
Missing	System	1	.6		
Total		169	100.0		

Sumber : Hasil Pengolahan Data menggunakan SPSS 22

Data indikator **Rasa senang** diperoleh dari kuesioner yang menggunakan 5 alternatif jawaban. Variabel ini memiliki skor teoritik terendah adalah 1 dan skor teoritik tertinggi adalah 5.

Dari data yang telah diolah, diperoleh ukuran pemusatan data yaitu nilai rata-rata 3.80, nilai median 4,00 dan nilai modus 4. Selain itu, diperoleh pula ukuran penyebaran data yaitu nilai standar deviasi 0,622 dan nilai varian 0,386. Skor empirik menyebar dari skor terendah 1 sampai skor tertinggi 5.

Total skor indikator “rasa senang” yang diperoleh dari masing-masing responden diklasifikasikan menjadi 5 kriteria yaitu sangat setuju, setuju, ragu-ragu, tidak setuju dan sangat tidak setuju. Dalam hal memberikan rasa senang pada mahasiswa dalam menggunakan metode pembelajaran berbasis online trading dan virtual laboratory, sebanyak 9.5 % mahasiswa termasuk dalam kriteria sangat setuju, 62.1 % mahasiswa termasuk dalam kriteria setuju, namun mahasiswa yang menjawab ragu-ragu cukup besar yaitu 27.2 %, dan sebanyak 0.6 % sangat tidak setuju.



Gambar 17 Indikator Rasa Senang

C.2 Indikator Informatif

Tabel 4.27 Frekuensi Indikator Informatif

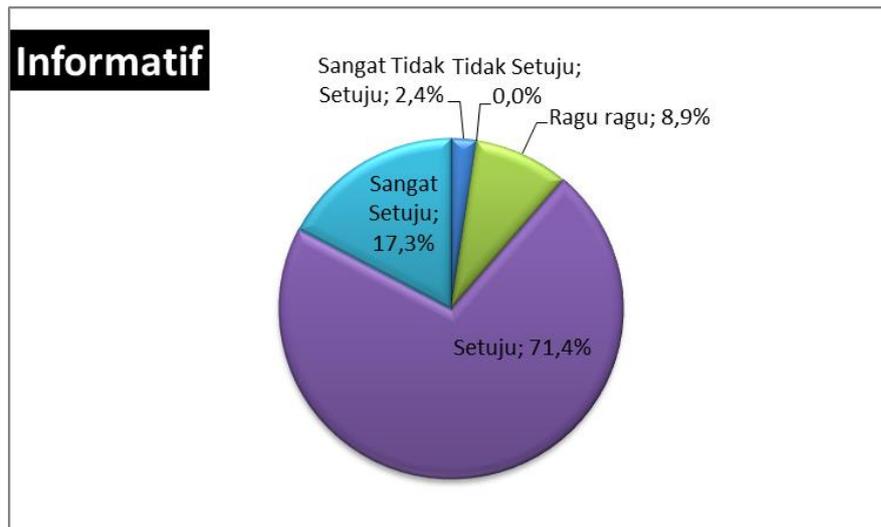
Informatif		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	1	4	2.4	2.4	2.4
	3	15	8.9	8.9	11.3
	4	120	71.0	71.4	82.7
	5	29	17.2	17.3	100.0
	Total	168	99.4	100.0	
Missing	System	1	.6		
Total		169	100.0		

Sumber : Hasil Pengolahan Data menggunakan SPSS 22

Data indikator **Informatif** diperoleh dari kuesioner yang menggunakan 5 alternatif jawaban. Variabel ini memiliki skor teoritik terendah adalah 1 dan skor teoritik tertinggi adalah 5.

Dari data yang telah diolah, diperoleh ukuran pemusatan data yaitu nilai rata-rata 4.01, nilai median 4,00 dan nilai modus 4. Selain itu, diperoleh pula ukuran penyebaran data yaitu nilai standar deviasi 0,625 dan nilai varian 0,391. Skor empirik menyebar dari skor terendah 1 sampai skor tertinggi 5.

Total skor indikator “informatif” yang diperoleh dari masing-masing responden diklasifikasikan menjadi 5 kriteria yaitu sangat setuju, setuju, ragu-ragu, tidak setuju dan sangat tidak setuju. Dalam hal memberikan hal yang lebih informatif pada mahasiswa dalam menggunakan metode pembelajaran berbasis online trading dan virtual laboratory, sebanyak 17.2 % mahasiswa termasuk dalam kriteria sangat setuju, 71.0 % mahasiswa termasuk dalam kriteria setuju, namun mahasiswa yang menjawab ragu-ragu cukup besar yaitu 8.9 %, dan sebanyak 2.4 % sangat tidak setuju.



Gambar 18 Indikator Informatif

C.3 Indikator Rasa Menikmati

Tabel 4.28 Frekuensi Indikator Rasa Menikmati

Rasa Menikmati

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	1	2	1.2	1.2	1.2
	3	30	17.8	17.9	19.0
	4	117	69.2	69.6	88.7
	5	19	11.2	11.3	100.0
	Total	168	99.4	100.0	
Missing	System	1	.6		
Total		169	100.0		

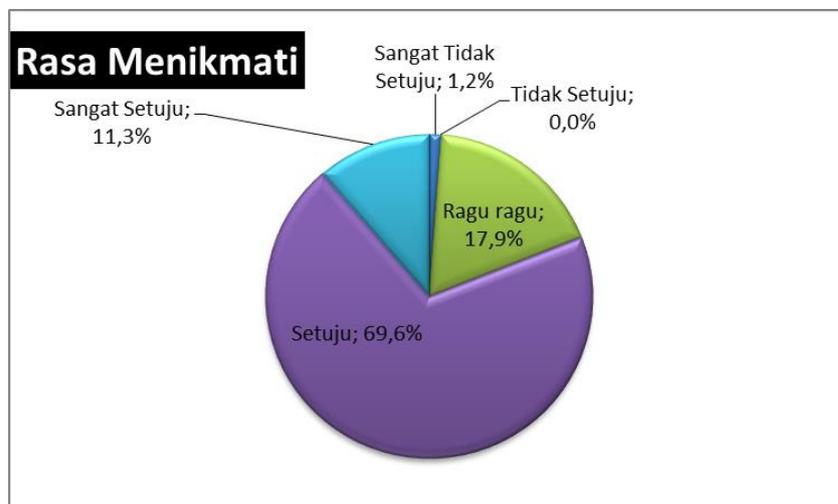
Sumber : Hasil Pengolahan Data menggunakan SPSS 22

Data indikator **Rasa Menikmati** diperoleh dari kuesioner yang menggunakan 5 alternatif jawaban. Variabel ini memiliki skor teoritik terendah adalah 1 dan skor teoritik tertinggi adalah 5.

Dari data yang telah diolah, diperoleh ukuran pemusatan data yaitu nilai rata-rata 3.90, nilai median 4,00 dan nilai modus 4. Selain itu, diperoleh pula ukuran penyebaran data yaitu nilai standar deviasi

0,625 dan nilai varian 0,391. Skor empirik menyebar dari skor terendah 1 sampai skor tertinggi 5.

Total skor indikator “rasa menikmati” yang diperoleh dari masing-masing responden diklasifikasikan menjadi 5 kriteria yaitu sangat setuju, setuju, ragu-ragu, tidak setuju dan sangat tidak setuju. Dalam hal membawa mahasiswa lebih menikmati dalam menggunakan metode pembelajaran berbasis online trading dan virtual laboratory, sebanyak 11.2 % mahasiswa termasuk dalam kriteria sangat setuju, 69.2 % mahasiswa termasuk dalam kriteria setuju, namun mahasiswa yang menjawab ragu-ragu cukup besar yaitu 17.8 %, dan sebanyak 1.2 % sangat tidak setuju.



Gambar 19 Indikator Rasa Menikmati

C.4 Indikator Rasa Bosan

Tabel 4.29 Frekuensi Indikator Rasa Bosan

Rasa Bosan		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	1	7	4.1	4.2	4.2
	2	26	15.4	15.6	19.8
	3	54	32.0	32.3	52.1
	4	66	39.1	39.5	91.6
	5	14	8.3	8.4	100.0
	Total	167	98.8	100.0	
Missing	System	2	1.2		
Total		169	100.0		

Sumber : Hasil Pengolahan Data menggunakan SPSS 22

Data indikator **Rasa Bosan** diperoleh dari kuesioner yang menggunakan 5 alternatif jawaban. Variabel ini memiliki skor teoritik terendah adalah 1 dan skor teoritik tertinggi adalah 5.

Dari data yang telah diolah, diperoleh ukuran pemusatan data yaitu nilai rata-rata 3.32, nilai median 3,00 dan nilai modus 4. Selain itu, diperoleh pula ukuran penyebaran data yaitu nilai standar deviasi 0,977 dan nilai varian 0,955. Skor empirik menyebar dari skor terendah 1 sampai skor tertinggi 5.

Total skor indikator “rasa bosan” yang diperoleh dari masing-masing responden diklasifikasikan menjadi 5 kriteria yaitu sangat setuju, setuju, ragu-ragu, tidak setuju dan sangat tidak setuju. Dalam hal apakah menimbulkan rasa bosan pada mahasiswa dalam menggunakan metode pembelajaran berbasis online trading dan virtual laboratory, sebanyak 8.3 % mahasiswa termasuk dalam kriteria sangat setuju, 39.1 % mahasiswa termasuk dalam kriteria setuju, namun mahasiswa yang menjawab ragu-ragu cukup besar yaitu 32.0 %, dan

sebanyak 15.4 % menyatakan tidak setuju artinya mereka merasa tidak bosan dengan proses pembelajaran yang berbasis online.



Gambar 20 Indikator Rasa Bosan

4.2 Pembahasan

Pembelajaran berbasis riset dan perdagangan online melalui virtual laboratory merupakan suatu cara penyampaian materi ajar melalui media elektronik. Jika dikaitkan dengan perkembangan teknologi masa kini, pembelajaran online cenderung diartikan sebagai pembelajaran dengan dukungan komputer dan jaringannya (intranet ataupun internet).

Sumber materi untuk menunjang materi pembelajaran sangat banyak terdapat di internet. Akan tetapi, untuk sebuah lembaga pendidikan, akan lebih baik apabila terdapat sebuah website khusus atau semacam *virtual laboratory* untuk mengelola kegiatan pembelajaran sehingga penggunaan internet dapat dioptimalkan, bukan hanya sekedar tempat kumpulan sumber belajar yang setiap saat hanya diunduh namun juga adanya proses komunikasi dan interaksi di dalamnya.

Program Studi Perbankan Syariah FEBI IAIN Jember memiliki beberapa mata kuliah yang proses pembelajarannya akan lebih optimal jika mengedepankan praktikum, diantaranya adalah mata kuliah *Asset Liquidity Management*, Manajemen Keuangan dan Pasar Modal. Program studi perbankan syariah belum memiliki portal pembelajaran sendiri atau belum menggunakan *Learning*

Management System (LMS) yang bersifat *open source*. Untuk sumber materi dan aplikasi pembelajaran online masih menggunakan sumber-sumber yang parsial. Dosen pengampu mata kuliah menyediakan sumber-sumber pembelajaran berupa laporan - laporan tahunan historis bank umum syariah nasional, data statistik IDX atau bursa efek Indonesia dan laporan publikasi statistik Bank Indonesia yang bisa diunduh mahasiswa di aplikasi *Drop-Box* yang telah disiapkan dosen.

Untuk aplikasi pembelajaran di Prodi Perbankan Syariah, dosen pengampu mata kuliah tersebut di atas juga beradaptasi dengan tipologi mahasiswa sekarang yang termasuk generasi milenial. Beberapa aplikasi android yang diunduh dari playstore bisa dimanfaatkan antara lain aplikasi *Kurs Valas*, *Kurs Bank Indonesia*, *Data Saham Indonesia*, *Ipot Ultima* dan *Ipot Go*. Untuk trading online juga menggunakan aplikasi dari *Indopremier* yang cukup user friendly bagi pemula.

Dalam penerapan suatu teknologi baru, tentunya membutuhkan proses adaptasi bagi penggunaannya, tak terkecuali penerapan pembelajaran berbasis riset dan virtual laboratory di Prodi Perbankan Syariah, FEBI IAIN Jember. Namun, penerapannya dalam pembelajaran ternyata belum sesuai harapan. Pembelajaran online yang berbasis riset dan virtual laboratory membutuhkan berbagai macam kelengkapan seperti PC computer atau laptop dan jaringan internet. Selain itu penerapan pembelajaran online membutuhkan peran dosen sebagai fasilitator agar mahasiswa ikut terlibat secara aktif di dalam proses pembelajaran. Apabila dosen belum mau memanfaatkan pembelajaran online, maka secara otomatis mahasiswa juga tidak menggunakannya.

Dosen maupun mahasiswa yang tidak mau berusaha memanfaatkan perkembangan internet dan digitalisasi dipengaruhi oleh aspek perilaku. Untuk menganalisis proses pembelajaran yang mencoba memanfaatkan perkembangan teknologi internet di lingkungan Prodi Perbankan Syariah FEBI IAIN Jember, diperlukan suatu model penerimaan pengguna. Salah satu model yang dapat digunakan adalah *Technology Acceptance Model (TAM)*.

Pengkajian proses adopsi teknologi informasi oleh pengguna akhir (*end users*) menggunakan banyak teori perilaku (behavioral theory), antara lain

Technology Acceptance Model (TAM), Theory of Reason Action (TRA), *Theory of Planned Behaviour*, dan *Task-Technology Fit Theory Model* (TAM) merupakan model penelitian yang paling luas digunakan untuk meneliti adopsi teknologi informasi. Lee, Kozar, dan Larsen (2003) menjelaskan bahwa dalam kurun waktu 18 tahun terakhir TAM merupakan model yang populer dan banyak digunakan dalam berbagai riset khususnya dalam proses pengadopsian teknologi informasi.

Menurut Davis (1989) yang dikutip oleh Kim, Chun dan Song menyatakan bahwa dalam model TAM terdapat dua faktor penentu dalam pemanfaatan sistem yaitu penerimaan kemudahan menggunakan (*perceived ease of use*) dan penerimaan kegunaan (*perceived usefulness*).

4.2.1 Persepsi kemudahan penggunaan (*perceived ease of use / PEU*)

Pada variable *perceived ease of use*, peneliti menggunakan 6 indikator yaitu kemudahan dipelajari, kemudahan mendapatkan, mudah dipahami, mudah interaksi, mudah mahir dan mudah digunakan.

Dari hasil temuan berdasarkan jawaban responden terhadap keenam indikator tersebut rata-rata menjawab setuju dengan frekuensi di atas 50 %. Namun 3 (tiga) indikator yang saling berkaitan yaitu bahwa pembelajaran berbasis riset dan online trading “mudah dipelajari”, “mudah dipahami”, dan “mudah untuk menjadi mahir” jumlah responden yang menjawab ragu-ragu masih cukup besar yaitu 20.7 % untuk indikator mudah dipelajari, 26 % untuk indikator mudah dipahami dan 31.4 % untuk indikator kecepatan untuk mahir. Hal ini sejalan dengan teori TRA (*Theory of Reason Action*) yang diungkapkan oleh Dillon dan Morris bahwa perilaku individu ditentukan oleh satu perhatian untuk menunjukkan perilaku.

Menurut hasil kajian Malhotra dan Galletta (1999), TRA mempelajari model psikologis sosial yang diperhatikan dengan penentuan perilaku yang diharapkan secara sadar. kinerja seseorang dari perilaku yang khusus ditentukan oleh perhatian perilaku (*behavior intention*) untuk menunjukkan

perilaku (*behavior*). Perhatian perilaku (*behavior intention*) yang ditentukan oleh sikap (*attitude*) seseorang dan norma subjektif (*subjective norm*).

Perilaku penerimaan teknologi akan dipengaruhi mudahnya penggunaan sebuah teknologi. Dalam hal ini mahasiswa diajak untuk memanfaatkan teknologi walaupun di Prodi Perbankan Syariah belum memiliki portal pembelajaran, namun masih terpecah pecah dengan memanfaatkan teknologi internet dan aplikasi android yang banyak disediakan *provider* secara gratis di *playstore*. Kondisi ini nampak dari jawaban responden menyatakan setuju sebanyak 55.6 % pada indikator cepat mahir dan 63.4 % responden menyatakan setuju pada indikator mudah digunakan.

4.2.2 Persepsi kemudahan penggunaan (*perceived of Usefulness / PU*)

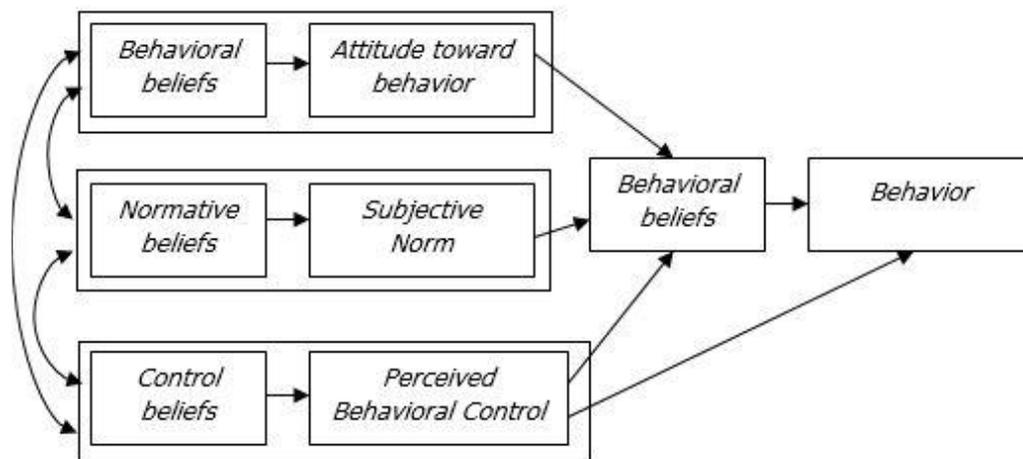
Pada variable *perceived of Usefulness*, peneliti menggunakan 6 indikator yaitu memiliki akses yang cepat, meningkatkan kinerja, efektif, lebih mudah dari teori, bermanfaat dan berguna.

Dari keenam indikator tersebut, jawaban responden yang menjawab setuju rata-rata di atas 50%, kecuali indikator “akses cepat” hanya 32.7% responden yang menjawab setuju, karena hampir 29.6 % responden menjawab tidak setuju. Dari wawancara lanjutan responden yang menjawab tidak setuju karena tidak ada wilayah / space di FEBI IAIN Jember yang menyediakan jaringan hotspot atau WIFI yang bisa diakses oleh mahasiswa.

Keseluruhan indikator – indikator dari variable *perceived of Usefulness (PU)* ini, responden juga masih banyak yang menjawab ragu – ragu. Dari indikator akses cepat 24.9 % menjawab ragu-ragu, sejumlah 14.2 % ditemukan dalam indikator meningkatkan kinerja yang menjawab ragu-ragu. Dalam indikator efektif sejumlah 18.9 % responden juga masih menjawab ragu, begitupun dalam indikator lebih mudah dari teori, ada 20.1% menjawab ragu. Namun dalam indikator bermanfaat, hampir 77 % responden menjawab setuju karena banyak mahasiswa yang diuntungkan

dengan memahami proses pembelajaran berbasis riset dan pembelajaran online, khususnya dalam transaksi di pasar modal.

Kondisi ini bisa dijelaskan oleh *Theory of planned behavior* (TPB) yang dikembangkan oleh Ajzen pada tahun 1988. disebut juga teori perilaku perencanaan merupakan pengembangan lebih lanjut dari *theory of reasoned action* (TRA). Asumsi dasar dari TPB, yaitu banyak perilaku tidak semuanya dibawah kontrol penuh individual, sehingga perlu ditambahkan konsep kontrol perilaku atau *perceived behavioral control* (PBC).



Gambar 21 Model Theory of Planned Behavior (Jogiyanto, 2008: 69)

Dari model tersebut, bisa dipahami bahwa kepercayaan perilaku (*behavioral beliefs*) menghasilkan suatu sikap (*attitude*) suka atau tidak suka terhadap perilaku. Kepercayaan normatif (*normative beliefs*) menghasilkan tekanan sosial atau norma-norma subjektif (*subjective norm*). Kepercayaan kontrol (*control beliefs*) akan memberikan kontrol perilaku (*perceived behavioral control*). Selanjutnya *attitude*, *subjective norm* dan *perceived behavioral control* secara bersama-sama akan menimbulkan minat perilaku (*behavioral intention*) yang selanjutnya akan menimbulkan perilaku (*behavior*).

Dalam konteks pembelajaran online di Prodi Perbankan Syariah FEBI IAIN Jember, selama pihak institusi tidak memfasiltasi laboratorium komputer yang memiliki jaingan internet dan intranet yang memadai, dosen

pengampu mata kuliah juga tidak menginisiasi pemanfaatan teknologi digital dan internet sebagai bentuk kontrol perilaku. Maka mahasiswa akan memiliki perilaku yang tidak familiar dan kurang beradaptasi dengan pemanfaatan teknologi. Sesuai dengan konsep James Patrick Chaplin (*Dictionary of Psychology*, 1985), Belajar dibatasi dengan dua macam rumusan. Rumusan pertama belajar adalah perolehan perubahan tingkah laku yang relative menetap sebagai akibat latihan dan pengalaman. Rumusan kedua belajar adalah proses memperoleh respon-respon sebagai akibat adanya latihan khusus.

4.2.3 Perasaan Positif dan Negatif (*Attitude Toward Using / ATU*)

Pada variable *Attitude Toward Using* , peneliti menggunakan 4 indikator yaitu rasa senang, informatif, rasa menikmati dan rasa bosan.

Pada variabel ini responden menunjukkan perasaanya tentang penggunaan metode pembelajaran berbasis riset dan penggunaan *virtual laboratory* ini. Pada indikator rasa senang, sejumlah 62.5 % menjawab setuju karena merasa dilibatkan dalam proses pembelajaran dan mendapatkan pemahaman yang lebih komprehensif dengan melakukan kegiatan praktikum langsung di pasar modal. Pada indikator informatif, sebanyak 71.4 % menjawab setuju karena mahasiswa merasa betul betul mendapatkan materi dan sumber pembelajaran yang sangat informatif dengan memanfaatkan berbagai macam aplikasi di dunia maya dan aplikasi android di *playstore*, seperti laporan tahunan perbankan yang *lebih up to date* setiap tahun dibandingkan dengan contoh-contoh yang ada di dalam buku ajar dan teori. Untuk indikator rasa menikmati, responden yang menjawab setuju 69.6% atau lebih dari separoh responden, karena dengan ikut aktif dalam pembelajaran mereka tidak jenuh, sebagai generasi milenial responden menikmati dengan belajar dari gadget atau *note book* mereka sendiri.

Untuk indikator rasa bosan yang mencerminkan perasaan negatif, jawaban responden berimbang, 39.5 % menjawab setuju, 32.3 % menjawab

ragu-ragu dan 15.6 % menjawab tidak setuju. Dalam wawancara lanjutan, responden menjawab merasa bosan dan ragu ragu karena tidak memiliki paket data internet dan tidak ada jaringan free wifi di lingkungan FEBI IAIN Jember sehingga tidak bisa mengikuti perkuliahan dengan totalitas.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan, maka simpulan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Dari variabel – variabel penelitian *Perceived ease of use* (PEU), *Perceived usefulness* (PU), *Attitude toward using* (ATU), yang memiliki 16 indikator pertanyaan, responden mempersepsikan untuk penggunaan metode pembelajaran berbasis riset dan simulasi perdagangan online dengan menggunakan virtual laboratory khususnya untuk indikator mudah digunakan, mudah dipelajari, mudah menjadi mahir dan lebih mudah dari teori, rata – rata menjawab setuju di atas 50 %, namun jawaban terbanyak selanjutnya adalah ragu-ragu karena attitude / adopsi penggunaan teknologi memerlukan proses kontrol tidak hanya dari internal mahasiswa tapi juga faktor – faktor eksternal seperti fasilitas dari institusi / Prodi Perbankan syariah FEBI dan support dari dosen pengampu mata kuliah.
2. Penggunaan metode pembelajaran berbasis riset dan perdagangan online dengan *virtual laboratory* sangat efektif. Mahasiswa lebih aktif terlibat dalam proses pembelajaran karena mendapatkan sumber materi yang lebih *up to date* dan lebih lengkap daripada buku ajar, dan mendapatkan manfaat lebih untuk bahan-bahan riset mahasiswa. Namun untuk masalah kecepatan akses, mahasiswa memiliki kendala dengan tidak tersedianya laboratorium computer yang memadai dan tidak adanya titik titik jaringan hot spot atau free wifi yang bisa diakses mahasiswa di lingkungan FEBI IAIN Jember.
3. Mahasiswa lebih termotivasi dalam proses pembelajaran berbasis riset dan perdagangan online, karena terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran menggunakan berbagai macam aplikasi di internet dan aplikasi *android* atau *i-phone* dari gadget mahasiswa sendiri, menimbulkan perasaan senang dan menikmati. Sedangkan responden yang merasa bosan karena tidak memiliki *note-book* atau *gadget* untuk mengikuti proses pembelajaran termasuk keterbatasan paket data dan jaringan internet.

5.2 SARAN

1. Pembelajaran berbasis riset dan perdagangan online terus dikembangkan tidak hanya memanfaatkan aplikasi yang tersedia di playstore dan aplikasi lain di internet secara parsial, tapi harus dikembangkan menjadi sebuah portal pembelajaran online yang dikelola oleh tim yang dibentuk oleh fakultas.
2. Melengkapi fasilitas proses pembelajaran seperti laboratorium komputer yang memadai, laboratorium pasar modal, dan fasilitas jaringan internet atau wifi yang bisa diakses gratis mahasiswa di setiap sudut fakultas.

DAFTAR PUSTAKA

- Adams, D.A., R.R. Nelson, dan P.A.Todd. 1992. "Perceived Usefulness, Ease of Use and Usage of Information Technology: A replication". *MIS Quarterly*, Vol. 16, No. 2, hlm 227-247
- Agarwal, R. dan E. Karashanna. 2000. "Time Flies When You're Having Fun: Cognitive Absorption and Beliefs about Information Technology Usage", *MIS Quarterly*, Vol. 24, No. 4, hlm 665-694
- Alharbi Saleh dan Drew Steve, 2014. "Using the Technology Acceptance Model in Understanding Academics' Behavioural Intention to Use Learning Management Systems" (IJACSA) International Journal of Advanced Computer Science and Applications, Vol. 5, No. 1, 2014
- Bhunia, A. 2011. "An Impact of ICT on the Growth of Capital Market-Empirical Evidence from Indian Stock Exchange". *Information and Knowledge Management*, Vol. 1, No. 2, hlm 7-14.
- Bromson, B., M.A. Kaidonis, dan P. Poh. 1994. "Accounting Information Systems and Learning Theory: An Integrated Approach to Learning". *Accounting Education*, Vol. 3, No. 2, hlm 101-114.
- Brown, J.S., A. Collins, dan P. Duguid. 1989. "Situated Cognition and the Culture of Learning". *Educational Researcher*, Vol. 18, No. 1, hlm 32-42.
- Davenport, J. L., Rafferty, A., Timms, M. J., Yaron, D., dan Karabinos, M. 2012. ChemVLab+: Evaluating a Virtual Lab Tutor for High School Chemistry. The Proceedings of the 2012 International Conference of the Learning Sciences
- David, J.R. 1976. Teaching Strategis for College Class Roo, P3G
- Davis, F.D. 1986. A Technology Acceptance Model for Empirically Testing New-end User Information Systems: Theory and Result. *Disertasi tidak Dipublikasikan*. Massachusets Institute of Technology (MIT). United States of America
- Davis, F.D., R.P. Bagozzi, dan P.R. Warshaw. 1989. "User Acceptance of Computer Technology: A Comparison of Two Theoretical Models". *Management Science*, Vol. 35, No. 8, hlm 982-1003
- Depdiknas. 2002.Sistem Pendidikan Tenaga Kependidikan Abad ke-21. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional
- Dick and Carey. 1996. *The Sistematic Design of Instruction. Fourth Edition:* Harper Collins College Publisher

- Dillon, Andrew; Morris, Michael G. *User Acceptance of Information Technology : Theories and Models*. Associate Professor of Information Science School of Library and Information Science.
- Gustria, Azfin. 2012. Pengembangan Lembar Kerja Siswa Praktikum Listrik Dinamis Berbasis TIK Menggunakan Simulator Elektronika. Skripsi. Bandar Lampung: Universitas Lampung
- Hasan, Iqbal, 2004. Analisis Data Penelitian Dengan Statistik, Jakarta : Bumi Aksara
- Husein Umar, *Metode Penelitian untuk Skripsi dan Tesis Bisnis*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2011), hal. 22.
- Hawkins, I. C. 2013. Virtual Lab versus Tradisional Laboratory : Which is More Effective for Teach Electrochemistry?. Dissertation for the Degree of Doctor of Philosophy in Math and Science Education of Middle Tennessee State University
- Jaya, Hendra. 2011. Pengembangan Laboratorium Virtual untuk Kegiatan Praktikum dan Memfasilitasi Pendidikan Karakter di SMK. Jurnal Penelitian. Makassar: Universitas Negeri Makassar
- Jogiyanto. (2008). Sistem Informasi Keperilakuan. Edisi Revisi. Penerbit ANDI Yogyakarta
- Jonassen, D. dan S.M. Land. 2000. *Theoretical Foundations of Learning Environments*. Lawrence Erlbaum Associates. New Jersey
- Kolb, D.A. 1984. *Experiential Learning: Experience as the Source of Learning and Development*. Prentice-Hall, Inc. New Jersey.
- Malhotra, Yogesh; Galletta, Dennis F. (1999). *Extending the Technology Acceptance Model to Account for Social Influence: Theoretical Bases and Empirical Validation*. Proceedings of the 32nd Hawaii International Conference on System Sciences.
- Malik, M.N. 2010. Strategi Pembelajaran Interaktif Model Simulasi. Jurnal Media Edukasi Teknologi dan Kejuaran (Med- tek) Fakultas Teknik Universitas Negeri Makassar, Vol. 2, No. 1, hlm 1-7.

- Milne, M.J. dan P.J. McConnell. 2001. "Problem-Based Learning: A Pedagogy for Using Case Material in Accounting Education". *Accounting Education*, Vol. 10, No. 1, hlm 61-82
- Nurmawati, S. Handayani, dan I. Rachmiazi. 2000. Pembelajaran yang Berorientasi pada Konstruktivistik untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Nilai Tempat bagi Siswa. LP3M. Universitas Terbuka. Semarang
- Ramsden, P. 1992. *Learning to Teach in Higher Education*, Routledge, London
- Ramsden, P. 2003. *Learning to Teach in Higher Education*, 2nd Ed. RoutledgeFalmer. London
- Salam Haipan, Setiawan Agus, Hamidah Ida. 2010. Pembelajaran Berbasis Virtual Laboratory untuk Meningkatkan Penguasaan Konsep pada Materi Listrik Dinamis. *Jurnal Penelitian Pendidikan*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia
- Seels, Barbara B. & Rita C. Richey. 1994. *Teknologi Pembelajaran. Seri Pustaka Teknologi Pendidikan No.12*
- Shiller, R. 1989. "Market Volatility". *Journal of Finance*, Vol. 42, No. 1, hlm 623-655.
- Sri Hermuningsih dan Wardani. (2015) *Pengembangan Model Pembelajaran mata Kuliah Pasar Modal Dengan Metode Simulasi Onlinetrading Di Bursa Efek Indonesia*, Seminar Nasional 7th Digital Information & System Conference (Disc) Universitas Maranata Bandung
- Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek*, (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2002), hlm. 243
- Suhendro. 2009. Pengaruh Perceived Usefulness dan Perceived ease of Use dalam Penggunaan Sistem Informasi Keuangan Daerah di Instansi Pemerintah Kota Surakarta. *Tesis tidak Dipublikasikan*. Magister Akuntansi UNS. Surakarta
- Summers, L. 1988. "Does the Stock Market Rationally Reflect Fundamental Values?". *Journal of Finance*, Vol. 41, No.3, hlm 591-601.
- Susilowati. 2012. Administrasi dan Inventarisasi Laboratorium IPA. Artikel Ilmiah. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.

- Tatli, Z. dan Ayas, A. 2012. Virtual Chemistry Laboratory: Effect of Constructivist Learning Environment. *Turkish Journal of Distance Education*. 13 (1): 166
- Wahyuningsih, 2005. *Meningkatkan logika berpikir Pokok Bahasan Suhu Melalui Model Pembelajaran PBI*, FMIPA, UNES, Semarang
- Wahyuningsih. 2005. Meningkatkan Logika Berpikir Pokok Bahasan Suhu Melalui Model Pembelajaran PBI. FMIPA UNES. Semarang

Lampiran 1 : KUESIONER

Persepsi Mahasiswa Dalam Pembelajaran Berbasis Riset dan Online Trading dalam Mata Kuliah Asset dan Liquidity Management

Kuesioner ini bertujuan untuk mendapatkan data dan informasi mengenai Persepsi mahasiswa tentang metode pembelajaran Berbasis Riset dan Online Trading dalam mata kuliah Asset Liquidity Management (**ALMA**) dengan menggunakan *Technology Acceptance Model*.

Atas kesediaannya meluangkan waktu untuk mengisi kuesioner ini, saya sebagai peneliti mengucapkan terimakasih.

Berikut terdapat beberapa pernyataan yang berkaitan dengan penerimaan Saudara mengenai Penggunaan Metode Belajar Berbasis Riset dan Online Trading. Jawablah pernyataan tersebut dengan memberi tanda cek [\checkmark] atau silang [x] pada kolom jawaban.

Nama Responden : _____

Program Studi : Perbankan Syariah _____

KEMUDAHAN (<i>Perceived ease of use</i> (PEU))		Sangat tidak setuju	Tidak setuju	Ragu-ragu	Setuju	Sangat Setuju
1.	Menggunakan metode pembelajaran berbasis riset dan trading online memudahkan saya dalam mempelajari ALMA					
2.	Dalam pembelajaran berbasis riset dan trading online ALMA mudah mendapatkan berbagai Aplikasi trading online .					
3.	Pembelajaran ALMA dengan berbasis riset dan trading online lebih mudah dipahami					
4.	Menggunakan metode pembelajaran berbasis riset dan trading online mudah dalam berinteraksi dengan aplikasi dan pengguna lain					

5.	Kemudahan pembelajaran berbasis riset dan online trading menjadikan saya mahir dalam mempraktekkan ALMA dalam kehidupan nyata.					
6.	Aplikasi dari perusahaan sekuritas yang digunakan dalam mata kuliah ini mudah digunakan.					

PERSEPSI KEGUNAAN (<i>Perceived usefulness</i> (PU))		Sangat tidak setuju	Tidak setuju	Ragu-ragu	Setuju	Sangat Setuju
1.	Kecepatan akses jaringan internet tidak berpengaruh dalam pembelajaran berbasis riset dan online trading					
2.	Pembelajaran ALMA dengan berbasis riset dan trading online meningkatkan kinerja dan keterampilan mahasiswa.					
3.	Pembelajaran ALMA dengan berbasis riset dan trading online meningkatkan efektifitas perkuliahan					
4.	Menggunakan metode pembelajaran berbasis riset dan trading online lebih mudah daripada berbasis teori					
5.	Pembelajaran berbasis riset dan online trading bermanfaat dalam menambah wawasan keilmuan saya .					
6.	Fungsi dan fitur dalam aplikasi perusahaan sekuritas mudah untuk digunakan					

PERSEPSI SIKAP (<i>Attitude toward using</i> (ATU))		Sangat tidak setuju	Tidak setuju	Ragu-ragu	Setuju	Sangat Setuju
1.	Saya sangat senang dengan model pembelajaran berbasis riset dan online trading					
2.	Dengan model pembelajaran berbasis riset dan online trading, saya mendapatkan informasi yang up to date					

3.	Sebagai generasi milenial Saya sangat menikmati pembelajaran berbasis riset dan online trading.					
4.	Karena berbasis angka dan tema yang tetap saya merasa bosan belajar keuangan dan pasar modal					

Lampiran 2.1 Hasil Perhitungan *Perceived Ease of Use (PEU)*

Correlations

		Mudah Dipelajari	Mudah Didapatkan	Mudah Dipahami	Mudah Interaksi	Mudah Mahir	Mudah Digunakan	Total
Mudah Dipelajari	Pearson Correlation	1	.515**	.711**	.478**	.560**	.500**	.807**
	Sig. (2- tailed)		.000	.000	.000	.000	.000	.000
	N	167	167	167	167	167	167	167
Mudah Didapatkan	Pearson Correlation	.515**	1	.585**	.543**	.450**	.527**	.748**
	Sig. (2- tailed)	.000		.000	.000	.000	.000	.000
	N	167	168	168	168	168	168	168
Mudah Dipahami	Pearson Correlation	.711**	.585**	1	.566**	.614**	.562**	.863**
	Sig. (2- tailed)	.000	.000		.000	.000	.000	.000
	N	167	168	168	168	168	168	168
Mudah Interaksi	Pearson Correlation	.478**	.543**	.566**	1	.553**	.556**	.707**
	Sig. (2- tailed)	.000	.000	.000		.000	.000	.000
	N	167	168	168	169	169	169	169
Mudah Mahir	Pearson Correlation	.560**	.450**	.614**	.553**	1	.518**	.743**
	Sig. (2- tailed)	.000	.000	.000	.000		.000	.000
	N	167	168	168	169	169	169	169
Mudah Digunakan	Pearson Correlation	.500**	.527**	.562**	.556**	.518**	1	.714**
	Sig. (2- tailed)	.000	.000	.000	.000	.000		.000
	N	167	168	168	169	169	169	169
Total	Pearson Correlation	.807**	.748**	.863**	.707**	.743**	.714**	1
	Sig. (2- tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	.000	

N	167	168	168	169	169	169	169
---	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Lampiran 2.2 Hasil Perhitungan *Perceived of Usefulness (PU)*

Correlations

		Akses Cepat	Meningkatkan Kinerja	Efektif	Lebih Mudah dari Teori	Bermanfaat	Berguna	TOTAL APU
Akses Cepat	Pearson Correlation	1	.173*	.237**	.271**	.151*	.252**	.558**
	Sig. (2- tailed)		.025	.002	.000	.050	.001	.000
	N	169	169	169	169	169	169	169
Meningkatkan Kinerja	Pearson Correlation	.173*	1	.624**	.549**	.655**	.579**	.764**
	Sig. (2- tailed)	.025		.000	.000	.000	.000	.000
	N	169	169	169	169	169	169	169
Efektif	Pearson Correlation	.237**	.624**	1	.540**	.542**	.551**	.773**
	Sig. (2- tailed)	.002	.000		.000	.000	.000	.000
	N	169	169	169	169	169	169	169
Lebih Mudah dari Teori	Pearson Correlation	.271**	.549**	.540**	1	.695**	.553**	.807**
	Sig. (2- tailed)	.000	.000	.000		.000	.000	.000
	N	169	169	169	169	169	169	169
Bermanfaat	Pearson Correlation	.151*	.655**	.542**	.695**	1	.469**	.755**
	Sig. (2- tailed)	.050	.000	.000	.000		.000	.000
	N	169	169	169	169	169	169	169
Berguna	Pearson Correlation	.252**	.579**	.551**	.553**	.469**	1	.754**
	Sig. (2- tailed)	.001	.000	.000	.000	.000		.000
	N	169	169	169	169	169	169	169

TOTAL APU	Pearson							
	Correlation	.558**	.764**	.773**	.807**	.755**	.754**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	.000	
	N	169	169	169	169	169	169	169

*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

**. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Lampiran 2.3 Hasil Perhitungan *Attitude toward using* (ATU)

		Correlations					
		Responden	Rasa Senang	Informatif	Rasa Menikmati	Rasa Bosan	Total ATU
Responden	Pearson Correlation	1	.074	.032	.048	.040	.090
	Sig. (2-tailed)		.340	.678	.533	.605	.244
	N	169	168	168	168	167	169
Rasa Senang	Pearson Correlation	.074	1	.521**	.611**	.101	.680**
	Sig. (2-tailed)	.340		.000	.000	.197	.000
	N	168	168	167	167	166	168
Informatif	Pearson Correlation	.032	.521**	1	.576**	.117	.709**
	Sig. (2-tailed)	.678	.000		.000	.134	.000
	N	168	167	168	167	166	168
Rasa Menikmati	Pearson Correlation	.048	.611**	.576**	1	.170*	.739**
	Sig. (2-tailed)	.533	.000	.000		.028	.000
	N	168	167	167	168	167	168
Rasa Bosan	Pearson Correlation	.040	.101	.117	.170*	1	.596**
	Sig. (2-tailed)	.605	.197	.134	.028		.000
	N	167	166	166	167	167	167
Total ATU	Pearson Correlation	.090	.680**	.709**	.739**	.596**	1
	Sig. (2-tailed)	.244	.000	.000	.000	.000	
	N	169	168	168	168	167	169

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

* . Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

Lampiran 3 Tabel Nilai Nilai r Product Moment

NILAI-NILAI r PRODUCT MOMENT

N	Taraf Signif		N	Taraf Signif		N	Taraf Signif	
	5%	1%		5%	1%		5%	1%
3	0.997	0.999	27	0.381	0.487	55	0.266	0.345
4	0.950	0.990	28	0.374	0.478	60	0.254	0.330
5	0.878	0.959	29	0.367	0.470	65	0.244	0.317
6	0.811	0.917	30	0.361	0.463	70	0.235	0.306
7	0.754	0.874	31	0.355	0.456	75	0.227	0.296
8	0.707	0.834	32	0.349	0.449	80	0.220	0.286
9	0.666	0.798	33	0.344	0.442	85	0.213	0.278
10	0.632	0.765	34	0.339	0.436	90	0.207	0.270
11	0.602	0.735	35	0.334	0.430	95	0.202	0.263
12	0.576	0.708	36	0.329	0.424	100	0.195	0.256
13	0.553	0.684	37	0.325	0.418	125	0.176	0.230
14	0.532	0.661	38	0.320	0.413	150	0.159	0.210
15	0.514	0.641	39	0.316	0.408	175	0.148	0.194
16	0.497	0.623	40	0.312	0.403	200	0.138	0.181
17	0.482	0.606	41	0.308	0.398	300	0.113	0.148
18	0.468	0.590	42	0.304	0.393	400	0.098	0.128
19	0.456	0.575	43	0.301	0.389	500	0.088	0.115
20	0.444	0.561	44	0.297	0.384	600	0.080	0.105

21	0.433	0.549	45	0.294	0.380	700	0.074	0.097
22	0.423	0.537	46	0.291	0.376	800	0.070	0.091
23	0.413	0.526	47	0.288	0.372	900	0.065	0.086
24	0.404	0.515	48	0.284	0.368	1000	0.062	0.081
25	0.396	0.505	49	0.281	0.364			
26	0.388	0.496	50	0.279	0.361			