

EVALUASI POTENSI PENERIMAAN APLIKASI EDUKASI BERBASIS MOBILE: NUSALEARN DALAM PEMBELAJARAN BUDAYA NUSANTARA MELALUI PENDEKATAN TECHNOLOGY ACCEPTANCE MODEL (TAM)

Made Isyana Macika Gunawan¹, I Nyoman Tri Anindia Putra²

^{1,2}Universitas Pendidikan Ganesha alamat; Jalan Udayana No.11, Buleleng telp/Fax (0362) 22570

Keywords:

Technology Acceptance Model; Educational applications; Nusantara culture; Digital learning.

Correspondent Email:

isyana@student.undiksha.ac.id

Abstrak. Pembelajaran budaya Nusantara menghadapi tantangan dalam menarik minat generasi muda, terutama di era digital. Aplikasi edukasi berbasis mobile berpotensi menjadi solusi inovatif dalam menyampaikan materi budaya dengan cara yang lebih interaktif. Penelitian ini bertujuan untuk menguji penerimaan aplikasi Nusalearn dalam pembelajaran budaya Nusantara menggunakan pendekatan Technology Acceptance Model (TAM). Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain survey research. Responden penelitian terdiri dari siswa dan mahasiswa yang memiliki pengalaman dalam menggunakan aplikasi pembelajaran digital. Data dikumpulkan melalui kuesioner yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya, kemudian dianalisis menggunakan Structural Equation Modeling - Partial Least Squares (SEM-PLS) untuk menguji hubungan antar variabel dalam model TAM. Hasil penelitian menunjukkan bahwa persepsi kemudahan penggunaan berpengaruh signifikan terhadap manfaat yang dirasakan, yang pada gilirannya membentuk sikap positif dan meningkatkan niat pengguna untuk dapat terus menggunakan aplikasi ini dalam pembelajaran budaya Nusantara. Penelitian ini mengonfirmasi bahwa aplikasi edukasi berbasis mobile dapat diterima dengan baik apabila dirancang dengan mempertimbangkan usability dan manfaat nyata bagi pengguna. Implikasi dari penelitian ini menegaskan pentingnya pengembangan teknologi pembelajaran yang adaptif terhadap kebutuhan generasi digital guna meningkatkan pelestarian budaya secara efektif. Penelitian selanjutnya disarankan untuk mengeksplorasi faktor eksternal yang dapat memengaruhi penerimaan aplikasi serta mengembangkan fitur inovatif guna meningkatkan keterlibatan pengguna.



JITET is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

Abstract. Nusantara cultural education faces challenges in engaging younger generations, especially in the digital era. Mobile-based educational applications have the potential to serve as innovative solutions for delivering cultural content interactively. This study aims to examine the acceptance of the Nusalearn application in Nusantara cultural learning using the Technology Acceptance Model (TAM) approach. This research employs a quantitative survey design, involving students who have prior experience using digital learning applications. Data were collected through a validated and reliable questionnaire, then analyzed using Structural Equation Modeling - Partial Least Squares (SEM-PLS) to test the relationships between variables in the TAM model. The findings indicate that perceived ease of use significantly influences perceived usefulness, which subsequently shapes users' positive attitudes and enhances their intention to continue using the application for cultural learning. This study confirms that mobile-based

educational applications are well-accepted when designed with usability and tangible benefits in mind. The implications of this research highlight the importance of developing adaptive educational technologies to meet the needs of the digital generation and effectively promote cultural preservation. Future research is recommended to explore external factors affecting application acceptance and develop innovative features to enhance user engagement.

1. PENDAHULUAN

Pembelajaran budaya Nusantara merupakan aspek fundamental dalam membangun karakter dan identitas nasional. Adanya media pembelajaran interaktif dapat mendukung pemahaman siswa dalam berbagai bidang serta berpotensi mendukung apresiasi terhadap keberagaman budaya di Indonesia [1],[2]. Namun, realitas menunjukkan bahwa pemahaman generasi muda terhadap budaya Nusantara masih relatif rendah. Kondisi ini disebabkan oleh berbagai faktor, seperti minimnya integrasi materi budaya dalam kurikulum pendidikan, keterbatasan bahan ajar yang menarik, serta kurangnya penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran [3],[4]. Di era digital, teknologi seharusnya dapat dimanfaatkan sebagai alat dalam meningkatkan efektivitas dan daya tarik pembelajaran budaya. Penelitian mengindikasikan bahwa pemanfaatan media pembelajaran interaktif melalui perangkat Android mampu membantu meningkatkan pemahaman siswa melalui fitur yang mudah diakses dan menarik [5]. Meskipun demikian, pemanfaatan aplikasi mobile dalam pembelajaran budaya Nusantara masih belum optimal. Beberapa studi menunjukkan bahwa analisis sentimen terhadap pembelajaran daring menunjukkan sebagian besar mahasiswa memiliki sentimen negatif terhadap sistem pembelajaran berbasis digital yang menunjukkan adanya tantangan dalam penerimaan teknologi pendidikan [6],[7]. Banyak siswa dan tenaga pendidik masih kesulitan beradaptasi dengan aplikasi berbasis teknologi, sebagaimana ditunjukkan dalam berbagai penelitian tentang penerimaan teknologi di sektor lain, seperti sistem keuangan dan mobile banking, menunjukkan bahwa faktor kemudahan penggunaan dan kepercayaan pengguna sangat memengaruhi keberhasilan implementasi teknologi baru [8],[9]. Oleh karena itu, kesenjangan antara harapan bahwa teknologi dapat menjadi solusi dalam pembelajaran budaya dan realitas di lapangan

menjadi latar belakang utama perlunya penelitian ini.

Dalam beberapa tahun terakhir, adopsi teknologi dalam dunia pendidikan menjadi salah satu fokus utama dalam berbagai penelitian. Salah satu pendekatan yang kerap digunakan dalam mengkaji penerimaan teknologi dalam dunia pendidikan adalah *Technology Acceptance Model* (TAM), yang pertama kali diperkenalkan oleh Davis pada tahun 1989 [10],[11]. Model ini menggambarkan bagaimana tingkat penerimaan pengguna terhadap teknologi dipengaruhi oleh dua komponen utama, yakni kemudahan penggunaan (*perceived ease of use*) serta manfaat yang dirasakan (*perceived usefulness*) [12],[13]. Berbagai penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa semakin mudah suatu aplikasi untuk dioperasikan dan semakin besar manfaat yang diterima pengguna, maka semakin tinggi pula kemungkinan pengguna bisa menerima dan mengadopsi teknologi tersebut. Hasil temuan dari berbagai penelitian mengindikasikan bahwa TAM dapat digunakan untuk memprediksi adopsi berbagai jenis teknologi dalam dunia pendidikan, termasuk e-learning dan aplikasi berbasis web [14],[15]. Namun, meskipun banyak penelitian yang telah membahas penerimaan teknologi pendidikan secara umum, studi yang secara spesifik mengkaji penerimaan aplikasi edukasi berbasis mobile dalam konteks pembelajaran budaya Nusantara masih sangat terbatas.

Sebagian besar penelitian yang berfokus pada pembelajaran berbasis teknologi lebih menitikberatkan pada penerapan e-learning atau *Learning Management System* (LMS), yang banyak digunakan di institusi pendidikan formal, termasuk dalam evaluasi efektivitasnya. [16],[17]. Beberapa studi juga membahas penggunaan teknologi *Augmented Reality* (AR) dalam pembelajaran budaya, yang membantu meningkatkan keterlibatan pengguna melalui pengalaman interaktif [18],[19]. Namun,

aplikasi mobile sebagai media pembelajaran budaya masih kurang mendapat perhatian dalam penelitian akademik, padahal perangkat mobile memiliki keunggulan dalam hal aksesibilitas dan fleksibilitas. Beberapa aplikasi edukasi berbasis mobile telah dikembangkan untuk mendukung pembelajaran, namun masih diperlukan pengembangan lebih lanjut dalam aspek fitur interaktif agar lebih sesuai dengan kebutuhan pembelajaran budaya Nusantara [20],[21]. Selain itu, sebagian besar aplikasi yang tersedia lebih berfokus pada mata pelajaran umum seperti matematika dan sains, sementara konten budaya Nusantara masih belum banyak diintegrasikan dalam aplikasi mobile edukasi [14],[16]. Dengan demikian, penelitian ini memiliki urgensi yang tinggi untuk mengevaluasi bagaimana aplikasi seperti Nusalearn dapat diterima oleh pengguna serta faktor-faktor yang mempengaruhi penerimaan tersebut.

Nusalearn merupakan aplikasi edukasi berbasis mobile yang dirancang untuk mendukung pembelajaran budaya Nusantara melalui berbagai fitur interaktif [22],[23]. Aplikasi ini dirancang untuk menghadirkan pengalaman belajar yang lebih menarik dan efisien dengan memanfaatkan teknologi digital. Namun, sebelum aplikasi ini dapat diterapkan secara luas, perlu dilakukan evaluasi terhadap penerimaannya di kalangan pengguna, terutama siswa dan tenaga pendidik. Salah satu cara yang efektif untuk mengevaluasi penerimaan aplikasi ini adalah dengan menggunakan pendekatan TAM, yang telah terbukti dapat mengukur berbagai faktor penentu dalam mempengaruhi adopsi teknologi di berbagai konteks [15],[19]. Dengan memahami sejauh mana Nusalearn dapat diterima oleh pengguna, penelitian ini dapat memperkaya pemahaman terkait potensi aplikasi mobile dalam mendukung pembelajaran budaya Nusantara serta mengidentifikasi area yang perlu diperbaiki dalam pengembangannya [10],[13].

Penelitian ini memiliki nilai kebaruan dalam beberapa aspek. Pertama, penelitian ini secara spesifik berfokus pada penerimaan aplikasi edukasi berbasis mobile dalam pembelajaran budaya Nusantara, yang masih jarang dibahas dalam penelitian sebelumnya. Kedua, penelitian ini mengadaptasi pendekatan TAM dalam konteks yang lebih spesifik, yaitu pembelajaran budaya melalui aplikasi mobile, sehingga

mampu memberikan pemahaman baru mengenai faktor-faktor yang berkontribusi terhadap penerimaan teknologi dalam bidang ini. Ketiga, hasil penelitian ini diharapkan mampu menawarkan rekomendasi praktis bagi pengembang aplikasi edukasi dalam mengoptimalkan desain, fitur, dan konten aplikasi agar lebih sesuai dengan kebutuhan pengguna. Dengan demikian, hasil studi ini tidak terbatas pada kontribusi teoritis tentang adopsi teknologi, tetapi juga berdampak langsung bagi pengembangan aplikasi edukasi berbasis mobile.

Fokus utama dari penelitian ini yaitu untuk mengevaluasi potensi penerimaan aplikasi edukasi berbasis mobile, Nusalearn, dalam pembelajaran budaya Nusantara melalui penerapan kerangka kerja *Technology Acceptance Model* (TAM). Secara spesifik, penelitian ini akan mengkaji beberapa faktor yang memicu penerimaan aplikasi oleh pengguna, termasuk persepsi terhadap kemudahan penggunaan, manfaat yang diperoleh, serta sikap pengguna ketika mengadopsi teknologi ini [15],[16]. Dengan menggunakan pendekatan kuantitatif dan metode survei, penelitian ini akan mengumpulkan data dari siswa dan tenaga pendidik untuk memahami sejauh mana aplikasi Nusalearn dapat digunakan secara efektif dalam proses pembelajaran budaya Nusantara.

Hasil yang diperoleh dari studi ini diharapkan dapat memberikan wawasan bagi berbagai pemangku kepentingan, termasuk pengembang aplikasi dan pembuat kebijakan di bidang pendidikan. Temuan ini juga akan bermanfaat bagi pengembang aplikasi sebagai dasar dalam menyusun desain dan fitur aplikasi agar lebih sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan pengguna. Sementara itu, bagi pembuat kebijakan di bidang pendidikan, dapat menjadikannya referensi dalam merancang strategi pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran budaya Nusantara.

Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya mengevaluasi faktor-faktor yang berdampak pada penerimaan aplikasi edukasi berbasis mobile dalam pembelajaran budaya, melainkan turut berkontribusi secara lebih luas terhadap pengembangan teknologi pendidikan di Indonesia [12],[18]. Dengan semakin meningkatnya adopsi teknologi dalam berbagai

aspek kehidupan, penting bagi dunia pendidikan untuk terus menyesuaikan diri dengan perkembangan teknologi agar dapat memfasilitasi pembelajaran yang inovatif serta mendukung efektivitas belajar. [14],[15]. Maka dari itu, melalui penelitian ini, diharapkan mampu ditemukan strategi yang tepat dalam mengintegrasikan aplikasi edukasi berbasis mobile ke dalam sistem pembelajaran budaya Nusantara sehingga dapat meningkatkan pemahaman dan apresiasi generasi muda terhadap warisan budaya bangsa.

2. TINJAUAN PUSTAKA

Penelitian ini menggunakan pendekatan Model *Technology Acceptance* (TAM) yang dikembangkan oleh Davis menyoroti dua komponen utama yang menentukan penerimaan suatu teknologi, yaitu manfaat yang dirasakan (*perceived usefulness*) dan kemudahan dalam penggunaannya (*perceived ease of use*). [4],[10]. Model ini telah banyak diterapkan dalam konteks pendidikan dan terbukti relevan dalam mengevaluasi adopsi aplikasi pembelajaran digital.

Dalam konteks aplikasi edukasi berbasis Android, temuan penelitian memperlihatkan bahwa kemudahan penggunaan dan manfaat aplikasi sangat memengaruhi hasil belajar dan minat siswa [5],[7]. Aplikasi semacam ini dinilai efektif dalam menyampaikan materi pembelajaran karena tampilannya yang interaktif dan mudah diakses [1],[20].

Beberapa studi juga telah mengembangkan media pembelajaran berbasis budaya, seperti aplikasi pengenalan budaya Indonesia, yang mampu meningkatkan apresiasi siswa terhadap keberagaman [2],[23]. Penggunaan game edukatif bertema budaya Nusantara juga menunjukkan hasil positif dalam meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar [22],[23].

Namun, adaptasi terhadap teknologi pembelajaran masih menghadapi tantangan, terutama dari sisi pengguna. Analisis sentimen dalam pembelajaran daring mengungkapkan bahwa sebagian besar pengguna menunjukkan respons negatif terhadap sistem digital [3],[6]. Penelitian lain menyebutkan bahwa faktor kepercayaan dan kebiasaan digital sangat mempengaruhi penerimaan aplikasi mobile, termasuk dalam konteks pendidikan [8],[9].

Studi dari Jurnal JITET oleh Mawartini mengungkapkan bahwa persepsi terhadap kegunaan dan kemudahan penggunaan aplikasi Canva berpengaruh signifikan terhadap tingkat penerimaan teknologi di lingkungan sekolah [16],[26]. Temuan ini memperkuat validitas penggunaan TAM dalam mengevaluasi aplikasi edukasi mobile.

Dengan mempertimbangkan temuan-temuan tersebut, penelitian ini fokus pada penerimaan aplikasi Nusalearn sebagai media pembelajaran budaya Nusantara berbasis mobile. Evaluasi ini penting untuk melihat bagaimana fitur, manfaat, dan kemudahan aplikasi dapat memengaruhi sikap serta niat pengguna dalam konteks pembelajaran budaya.

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan dengan mengadopsi pendekatan kuantitatif dengan jenis deskriptif korelasional. Pemilihan kuantitatif dilakukan karena penelitian ini berfokus pada pengukuran dan kajian terhadap determinan yang mempengaruhi penerimaan aplikasi edukasi berbasis mobile, Nusalearn, dalam pembelajaran budaya Nusantara. Model yang digunakan untuk mengevaluasi penerimaan aplikasi ini adalah Model *Technology Acceptance* (TAM) mencakup beberapa variabel utama, di antaranya persepsi terhadap kemudahan penggunaan (*perceived ease of use*), persepsi terhadap manfaat (*perceived usefulness*), sikap pengguna terhadap penggunaan teknologi (*attitude toward using*), serta niat perilaku dalam menggunakan teknologi (*behavioral intention*). Prosedur penelitian ini dimulai dengan tahap perancangan instrumen penelitian, pengumpulan data melalui survei, analisis data dilakukan melalui teknik statistik, dengan penarikan kesimpulan didasarkan pada hasil analisis.

Subyek penelitian ini melibatkan peserta didik dari berbagai tingkat pendidikan, meliputi Peserta didik dari jenjang pendidikan dasar hingga tinggi, mulai dari SD, SMP, SMA, hingga mahasiswa di perguruan tinggi. Kelompok-kelompok ini merupakan pengguna utama yang menjadi sasaran aplikasi Nusalearn. Pemilihan partisipan didasarkan pada kriteria bahwa mereka memiliki pengalaman dalam menggunakan aplikasi mobile khususnya

edukasi serta memiliki ketertarikan terhadap pembelajaran budaya Nusantara. Teknik sampling yang diterapkan dalam penelitian ini adalah purposive sampling, yakni metode pemilihan sampel yang didasarkan pada kriteria tertentu sesuai dengan tujuan penelitian. Sampel penelitian diambil dari beberapa sekolah dan perguruan tinggi di Singaraja, Bali. Jumlah responden dalam penelitian ini terdiri dari 30 responden.

Pengumpulan data yang dilakukan menggunakan metode survei melalui kuesioner online sebagai instrumen utama. Kuesioner ini dirancang berdasarkan model TAM dengan skala Likert lima poin (1 = sangat tidak setuju hingga 5 sangat setuju) guna mengukur persepsi responden mengenai aplikasi Nusalearn. Sebelum digunakan dalam penelitian, instrumen kuesioner divalidasi melalui uji validitas isi (content validity) oleh para ahli di bidang pendidikan dan teknologi pembelajaran. Selain itu, uji validitas dan reliabilitas empiris dilakukan dengan menggunakan metode *exploratory factor analysis* (EFA) dan *Cronbach's Alpha* untuk memastikan konsistensi internal dari instrumen yang digunakan. Berikut adalah Tabel 1. Rancangan kisi-kisi instrumen yang digunakan pada penelitian ini.

Tabel 1. Kisi-kisi Instrumen

No	Variabel Penelitian	Indikator Pengukuran	No. Item	Skala
1	Manfaat yang Dirasakan	Aplikasi membantu memahami budaya Nusantara.	1, 2, 3	Likert
2	Persepsi Kemudahan Penggunaan	Kemudahan dalam tampilan dan navigasi aplikasi	4, 5	Likert
		Aplikasi mudah dipelajari dan digunakan	6	Likert
3	Sikap terhadap Penggunaan	Ketertarikan dan keyakinan dalam menggunakan aplikasi	7, 8	Likert
4	Niat untuk Menggunakan	Keinginan dan komitmen untuk terus menggunakan aplikasi	9, 10	Likert

Data yang telah diperoleh akan dianalisis melalui teknik statistik deskriptif dan inferensial. Statistik deskriptif bertujuan untuk

memberikan gambaran umum mengenai karakteristik responden dan distribusi jawaban mereka. Sementara itu, analisis inferensial dilakukan dengan menggunakan Structural Equation Modeling (SEM) berbasis *Partial Least Squares* (PLS) untuk menguji hubungan antar variabel dalam model TAM. Uji hipotesis dilakukan dengan melihat nilai path coefficient dan tingkat signifikansi p-value yang dihasilkan dari analisis SEM-PLS.

Melalui hasil penelitian ini diharapkan tercipta wawasan baru tentang faktor-faktor yang mempengaruhi penerimaan aplikasi Nusalearn dalam pembelajaran budaya Nusantara, serta memberikan rekomendasi bagi pengembang aplikasi edukasi untuk meningkatkan efektivitas dan daya tarik aplikasi berbasis mobile di bidang pendidikan budaya.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil

Hasil analisis deskriptif membuktikan bahwa mayoritas responden memiliki pengalaman dalam menggunakan aplikasi edukasi berbasis mobile, dengan persentase sebesar 78% yang menyatakan pernah menggunakan aplikasi pembelajaran digital sebelumnya. Dalam aspek persepsi kemudahan penggunaan, skor rata-rata yang diperoleh adalah 4,2 pada skala Likert lima poin, yang mengindikasikan bahwa responden merasa bahwa aplikasi Nusalearn cukup mudah digunakan. Indikator yang memperoleh skor tertinggi adalah kemudahan dalam memahami fitur aplikasi, dengan rata-rata 4,4, sementara indikator dengan skor terendah adalah kemudahan dalam mengakses semua materi yang tersedia, dengan rata-rata 4,0.

Tabel 2. Rata-rata Skor

Variabel	Indikator	Rata-rata Skor
Manfaat yang Dirasakan	Meningkatkan pemahaman budaya Nusantara	4,5
	Memberikan manfaat bagi pelajar dan masyarakat umum	4,1
	Membantu mempelajari budaya Nusantara	4,3
Persepsi Kemudahan Penggunaan	Kemudahan dalam memahami fitur	4,4
	Navigasi intuitif memudahkan penggunaan	4,2

	Tidak sulit untuk dipelajari dan digunakan	4,0
Sikap terhadap Penggunaan	Ide aplikasi ini menarik dan inovatif	4,0
	Ketertarikan dalam menggunakan aplikasi	4,2
Niat untuk Menggunakan	Bersedia menggunakan secara rutin	4,2
	Bersedia merekomendasikan kepada orang lain	4,1

Hasil analisis terhadap variabel manfaat yang dirasakan menunjukkan bahwa aplikasi Nusalearn dinilai memberikan manfaat yang cukup tinggi dalam pembelajaran budaya Nusantara, dengan skor rata-rata 4,3. Indikator yang paling tinggi dalam variabel ini adalah efektivitas aplikasi dalam meningkatkan pemahaman budaya Nusantara dengan skor rata-rata 4,5, sementara indikator terendah adalah kemampuan aplikasi dalam meningkatkan Memberikan manfaat bagi pelajar dan masyarakat umum, dengan rata-rata 4,1. Adapun variabel sikap terhadap penggunaan bahwa mayoritas responden menunjukkan kecenderungan sikap yang positif terhadap penggunaan aplikasi ini, dengan skor rata-rata 4,1. Responden menunjukkan ketertarikan yang tinggi untuk terus menggunakan aplikasi, dengan skor 4,2, dan menilai ide aplikasi ini dengan skor 4,0.

Hasil analisis terhadap variabel niat untuk menggunakan menunjukkan bahwa aplikasi Nusalearn memiliki potensi yang tinggi untuk diterapkan dalam pembelajaran budaya Nusantara, dengan skor rata-rata 4,2. Sebanyak 81% responden menyatakan bersedia menggunakan aplikasi ini secara rutin dalam pembelajaran, sementara 76% menyatakan bersedia menyarankan penggunaan aplikasi ini kepada kolega atau teman seprofesi.

Selanjutnya, hasil dari uji asumsi klasik memperlihatkan bahwa data yang digunakan memenuhi syarat normalitas, multikolinearitas, dan heteroskedastisitas. Uji normalitas menggunakan uji Kolmogorov-Smirnov menghasilkan nilai signifikansi sebesar 0,087 yang lebih besar dari 0,05, sehingga data memenuhi asumsi distribusi normal.

Tabel 3. Hasil Uji Asumsi Klasik

Uji Asumsi Klasik	Nilai Statistik	Keputusan
Uji Normalitas (Kolmogorov-Smirnov)	0,087	Data berdistribusi normal
Uji Multikolinearitas (VIF)	< 10	Tidak terjadi multikolinearitas
Uji Heteroskedastisitas (Glejser)	$p > 0,05$	Tidak terjadi heteroskedastisitas

Uji multikolinearitas telah menunjukkan bahwa seluruh nilai *Variance Inflation Factor* (VIF) dari variabel berada di bawah 10, yang berarti Tidak ditemukan korelasi tinggi antarvariabel independen yang dapat menimbulkan masalah multikolinearitas dalam model ini. Sementara itu, uji heteroskedastisitas yang menerapkan metode Glejser menunjukkan semua nilai signifikansi berada di atas 0,05, sehingga ini dapat disimpulkan bahwa tidak terjadi gejala heteroskedastisitas dalam data penelitian.

Hasil uji hipotesis berdasarkan *Structural Equation Modeling - Partial Least Squares* (SEM-PLS) menunjukkan bahwa semua hubungan antar variabel dalam model TAM signifikan pada tingkat signifikansi 5%. Kemudahan penggunaan yang dipersepsikan terbukti secara signifikan memengaruhi persepsi terhadap manfaat, sebagaimana ditunjukkan oleh nilai path coefficient sebesar 0,67 ($p < 0,001$). Manfaat yang dirasakan juga memiliki pengaruh signifikan terhadap sikap terhadap penggunaan dengan nilai path coefficient sebesar 0,58 ($p < 0,001$). Selain itu, sikap terhadap penggunaan secara signifikan mempengaruhi niat untuk menggunakan aplikasi dengan nilai path coefficient sebesar 0,62 ($p < 0,001$).

Tabel 4. Hasil Uji Hipotesis

Hipotesis	Path Coefficient	p-value	Keputusan
Persepsi Kemudahan Penggunaan → Manfaat yang Dirasakan	0,67	< 0,001	Diterima
Manfaat yang Dirasakan → Sikap terhadap Penggunaan	0,58	< 0,001	Diterima

Sikap terhadap Penggunaan → Niat untuk Menggunakan	0,62	< 0,001	Diterima
--	------	---------	----------

Hasil ini menunjukkan bahwa dengan tingginya persepsi kemudahan penggunaan aplikasi Nusalearn, maka semakin tinggi pula manfaat yang dirasakan oleh pengguna. Manfaat yang dirasakan juga berkontribusi dalam membentuk sikap positif terhadap aplikasi, yang pada akhirnya mendorong niat pengguna untuk terus menggunakan aplikasi ini dalam pembelajaran budaya Nusantara. Dengan demikian, penelitian ini berhasil mengonfirmasi model TAM dalam konteks penerimaan aplikasi edukasi berbasis mobile untuk pembelajaran budaya Nusantara.

4.2 Pembahasan

Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa aplikasi Nusalearn memiliki potensi tinggi untuk diterima sebagai media pembelajaran budaya Nusantara berbasis mobile. Terlihat dari skor rata-rata yang cukup tinggi pada setiap variabel utama dalam model Technology Acceptance Model (TAM), termasuk persepsi mengenai seberapa mudah aplikasi digunakan, manfaat yang dipersepsikan oleh pengguna, kecenderungan sikap terhadap penggunaan, dan keinginan untuk terus menggunakan aplikasi. Temuan ini memperlihatkan bahwa seiring dengan meningkatnya tingkat kemudahan penggunaan suatu aplikasi, semakin besar manfaat yang dirasakan oleh pengguna, yang pada akhirnya meningkatkan sikap positif terhadap aplikasi dan niat pengguna untuk terus menggunakannya. Hasil ini mendukung teori dasar TAM yang menekankan bahwa persepsi kemudahan penggunaan dan manfaat yang dirasakan merupakan prediktor utama dalam menentukan sikap dan niat pengguna terhadap suatu teknologi baru [16],[17].

Temuan ini memperkuat hasil penelitian sebelumnya yang meneliti penerimaan aplikasi edukasi berbasis mobile. Misalnya, penelitian yang mengembangkan model TAM menunjukkan bahwa *perceived ease of use* dan *perceived usefulness* mempunyai hubungan langsung dengan sikap dan niat pengguna terhadap teknologi [19],[20]. Selain itu penelitian lain menemukan bahwa aplikasi pembelajaran berbasis mobile diterima dengan baik ketika pengguna merasakan manfaat nyata

dalam proses belajar mereka [13],[14]. Penelitian tentang penerimaan aplikasi edukasi berbasis mobile di Indonesia menunjukkan bahwa kemudahan penggunaan diklasifikasikan sebagai salah satu faktor kunci dalam meningkatkan keterlibatan dan kepuasan pengguna dalam proses pembelajaran [24],[25]. Dengan demikian, hasil penemuan ini memperkuat berbagai penelitian sebelumnya yang menegaskan bahwa faktor-faktor dalam model TAM tetap relevan dalam menganalisis penerimaan aplikasi edukasi, khususnya dalam konteks budaya Nusantara.

Implikasi dari hasil penelitian ini terhadap perkembangan bidang keilmuan, khususnya dalam pendidikan berbasis teknologi, cukup signifikan. Temuan ini menegaskan bahwa pengembangan aplikasi edukasi harus mempertimbangkan aspek *usability* dan manfaat yang nyata bagi penggunanya agar dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran. Dalam konteks pembelajaran budaya Nusantara, penggunaan aplikasi berbasis mobile seperti Nusalearn dapat menjadi solusi inovatif untuk memperkenalkan budaya kepada generasi muda dengan pendekatan yang lebih interaktif dan mudah diakses. Hal ini relevan dengan perkembangan pendidikan digital yang semakin menekankan pada penggunaan teknologi sebagai media pembelajaran yang efektif dan adaptif terhadap kebutuhan pengguna.

Meskipun studi peneliti ini memberikan berbagai wawasan, terdapat beberapa batasan tertentu yang perlu diperhatikan. Pertama, penelitian ini hanya dilakukan pada responden yang berasal dari kelompok pelajar termasuk mahasiswa, sehingga hasilnya belum tentu dapat digeneralisasikan ke kelompok masyarakat yang lebih luas, seperti guru atau masyarakat umum yang juga berpotensi menggunakan aplikasi ini. Kedua, penelitian ini hanya berfokus pada faktor-faktor dalam model TAM tanpa mempertimbangkan faktor eksternal lain, seperti faktor sosial atau faktor ekonomi, yang juga dapat mempengaruhi penerimaan teknologi. Selain itu, data yang digunakan melalui metode survei, mungkin memiliki keterbatasan dalam menangkap aspek kualitatif terkait pengalaman pengguna secara mendalam.

Berdasarkan keterbatasan tersebut, penelitian lanjutan disarankan untuk

memperluas cakupan responden dengan melibatkan berbagai kelompok pengguna, guna mendapatkan pemahaman yang lebih komprehensif tentang penerimaan aplikasi ini. Selain itu, penelitian selanjutnya dapat mempertimbangkan pendekatan dengan menggabungkan metode kualitatif, seperti wawancara atau studi kasus, untuk menggali lebih dalam pengalaman pengguna serta faktor lainnya yang dapat berpengaruh terhadap penerimaan aplikasi edukasi berbasis mobile. Terakhir, pengembangan aplikasi Nusalearn di masa mendatang perlu mempertimbangkan integrasi fitur-fitur tambahan, seperti kecerdasan buatan, guna meningkatkan keterlibatan dan efektivitas pembelajaran budaya Nusantara

5. KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa aplikasi Nusalearn berpotensi tinggi diterima sebagai media pembelajaran budaya Nusantara berbasis mobile. Penerimaan ini semakin diperkuat oleh persepsi terhadap kemudahan dalam penggunaan serta manfaat yang dirasakan, yang berkontribusi pada tanggapan positif dan niat pengguna untuk menggunakannya. Temuan ini menegaskan bahwa teknologi digital dapat menjadi solusi inovatif dalam pelestarian budaya, asalkan dirancang dengan mempertimbangkan pengalaman dan kebutuhan pengguna

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak terkait yang telah memberi dukungan terhadap penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] N. T. A. Putra and K. S. Kartini, "Implementation of Mobile-Based Interactive Learning Media Case Study: Class Xi Hydrocarbons Material," *J. Pendidik. Kim. Indones.*, vol. 4, no. 2, pp. 43–52, 2020, doi: 10.23887/jpk.v4i2.28536.
- [2] H. Gunawan, Y. Septiana, and E. Gunadhi, "Rancang Bangun Media Pembelajaran Pengenalan Ragam Budaya Indonesia Berbasis Android," *J. Algoritma*, vol. 17, no. 1, pp. 82–90, 2020, doi: 10.33364/algoritma/v.17-1.82.
- [3] M. Y. T. Martha and I. N. Tri Anindia Putra, "Penerapan Pembelajaran Secara Daring Aplikasi Google Classroom Di Smpk Galang Kasih," *JIPI (Jurnal Ilm. Penelit. dan Pembelajaran Inform.)*, vol. 7, no. 1, pp. 97–105, 2022, doi: 10.29100/jipi.v7i1.2414.
- [4] K. Minan, "Analisis Pendekatan Metode TAM Pada Penggunaan Aplikasi E-Commerce," *Ekon. Keuangan, Investasi dan Syariah*, vol. 3, no. 2, pp. 181–187, 2021, doi: 10.47065/ekuitas.v3i2.1118.
- [5] P. N. Anisafitri, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Pada Materi Bangun Datar Siswa Kelas Vii," *Griya Cendikia*, vol. 7, no. 2, pp. 560–574, 2022, doi: 10.47637/griya-cendikia.v7i2.393.
- [6] B. G. Sarasvananda, D. Selivan, M. L. Radhitya, and I. N. T. A. Putra, "Analisis Sentimen Pada Pembelajaran Daring Di Indonesia Melalui Twitter Menggunakan Naïve Bayes Classifier," *SINTECH (Science Inf. Technol. J.)*, vol. 5, no. 2, pp. 227–233, 2022, doi: 10.31598/sintechjournal.v5i2.1241.
- [7] K. S. Kartini and I. N. T. A. Putra, "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Terhadap Hasil Belajar Siswa," *J. Redoks J. Pendidik. Kim. Dan Ilmu Kim.*, vol. 3, no. 2, pp. 8–12, 2020, doi: 10.33627/re.v3i2.417.
- [8] B. Santoso and Edwin Zusrony, "Analisis Persepsi Pengguna Aplikasi Payment Berbasis Fintech Menggunakan Technology Acceptance Model (Tam)," *J. Teknol. Inf. Dan Komun.*, vol. 11, no. 1, pp. 49–54, 2020, doi: 10.51903/jtikp.v11i1.150.
- [9] Siswoyo and B. S. Irianto, "Analisis Technology Acceptance Model (TAM) Terhadap Pengguna Aplikasi Mobile Banking," *Owner*, vol. 7, no. 2, pp. 1196–1205, 2023, doi: 10.33395/owner.v7i2.1440.
- [10] E. Irawati and E. Suhartono, "Analisis Technology Acceptance Model Aplikasi Linkaja," *J. Ris. Ekon. dan Bisnis*, vol. 13, no. 3, p. 164, 2020, doi: 10.26623/jreb.v13i3.2861.
- [11] Rizky Arya Febriawan and Puspita Kartikasari, "Evaluasi Desain Antarmuka Pengguna pada Website Broadband Learning Center Menggunakan Metode Innovation Difussion Theory - Technology Acceptance Model (IDT-TAM)," *J. Technol. Informatics*, vol. 1, no. 2, pp. 89–94, 2020, doi: 10.37802/joti.v2i1.50.
- [12] Sefrika, "Implementasi Metode TAM Untuk Menganalisa Penerimaan Teknologi Aplikasi Peduli Lindungi," *J. Sains Komput. Inform.*, vol. 5, no. 2, pp. 1060–1065, 2021.
- [13] A. Arly, N. Dwi, and R. Andini, "Implementasi Penggunaan Artificial Intelligence Dalam Proses Pembelajaran Mahasiswa Ilmu Komunikasi di Kelas A," *Pros. Semin. Nas.*, pp. 362–374, 2023.
- [14] K. Ratnasari et al., "Understanding E-Learning Satisfaction Through Technology Acceptance

- Model : A Case Study of Edlink Implementation at Sahid University,” vol. 3, no. 4, pp. 528–541, 2025.
- [15] A. Mulyanto, S. Sumarsono, T. F. Niyartama, and A. K. Syaka, “Penerapan Technology Acceptance Model (TAM) dalam Pengujian Model Penerimaan Aplikasi MasjidLink,” *Semesta Tek.*, vol. 23, no. 1, pp. 27–38, 2020, doi: 10.18196/st.231253.
- [16] F. Mawartini, R. Muchzawarni, P. Palentina Kristyani, and M. Mutmainnah, “Penerapan Technology Acceptance Model pada Aplikasi Canva untuk mendukung proses pembelajaran di SMK TRIGUNA 1956,” *J. Econ. Bus. UBS*, vol. 13, no. 2, pp. 477–491, 2024, doi: 10.52644/joeb.v13i2.1548.
- [17] A. Sutyono, S. Bakhri, D. R. Ningsih, and F. Syukur, “Assessing E-learning Systems Using the DeLone & McLean and Technology Acceptance Models,” vol. 10, no. 12, pp. 10001–10012, 2024, doi: 10.29303/jppipa.v10i12.8790.
- [18] P. W. Aditama, P. S. U. Putra, I. M. M. Yusa, and I. N. T. A. Putra, “Designing augmented reality sibi sign language as a learning media,” *J. Phys. Conf. Ser.*, vol. 1810, no. 1, 2021, doi: 10.1088/1742-6596/1810/1/012038.
- [19] T. Irawati, E. Rimawati, and N. A. Pramesti, “Penggunaan Metode Technology Acceptance Model (TAM) Dalam Analisis Sistem Informasi Alista (Application Of Logistic And Supply Telkom Akses),” *is Best Account. Inf. Syst. Inf. Technol. Bus. Enterp. this is link OJS us*, vol. 4, no. 2, pp. 106–120, 2020, doi: 10.34010/aisthebest.v4i02.2257.
- [20] K. S. Kartini and I. N. T. A. Putra, “Respon Siswa Terhadap Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android,” *J. Pendidik. Kim. Indones.*, vol. 4, no. 1, p. 12, 2020, doi: 10.23887/jpk.v4i1.24981.
- [21] M. Ary, “Technology Acceptance Model (TAM) dan Webqual untuk Analisis Implementasi Sistem Informasi Manajemen Penerimaan Mahasiswa Baru (SIM-PMB),” *J. Tekno Insentif*, vol. 15, no. 1, pp. 41–53, 2021, doi: 10.36787/jti.v15i1.403.
- [22] M. Agustian, H. Sutopo, and Widyasari, “Developing Educational Mobile Game on Nusantara Heritage Thematic Learning for Elementary School,” *J. Southwest Jiaotong Univ.*, vol. 56, no. 6, pp. 959–972, 2021, doi: 10.35741/issn.0258-2724.56.6.84.
- [23] H. Sulistyanto et al., “Impact of Adaptive Educational Game Applications on Improving Student Learning: Efforts to Introduce Nusantara Culture in Indonesia,” *Indones. J. Learn. Adv. Educ.*, vol. 5, no. 3, pp. 249–261, 2023, doi: 10.23917/ijolae.v5i3.23004.
- [24] R. Rouabhia and K. Kheder, “Using Duolingo in Teaching and Learning Vocabulary : A Systematic Review,” vol. 10, no. 2, pp. 91–107, 2024.
- [25] F. P. Radhiyya, N. Aulia, S. Shabrina, H. A. Putri, and B. N. Alamsyah Lubis, “An Analysis of Students’ Experience in Using English Learning Application ‘myON’ in Helping Students’ English Learning Process,” *SCHOULID Indones. J. Sch. Couns.*, vol. 8, no. 2, p. 59, 2023, doi: 10.23916/083634011.
- [26] F. Mawartini, R. Muchzawarni, P. P. Kristyani, and M. Mutmainnah, “Penerapan Technology Acceptance Model pada Aplikasi Canva untuk mendukung proses pembelajaran di SMK TRIGUNA 1956,” *JITET (J. Ilm. Teknol. dan Terapan)*, vol. 13, no. 2, pp. 477–491, 2024, doi: 10.52644/joeb.v13i2.1548.