

ANALISIS PENERIMAAN *INTERACTIVE E-COMIC* SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS BERBASIS KEBUTUHAN VOKASIONAL: PERSPEKTIF *TECHNOLOGY ACCEPTANCE MODEL*

Eddy Kurniawan^{1*}, Achmad Farid², Adi Yusuf³, Fandi Ahmad⁴, Desi Nur Faidah⁵

^{1,4}Sistem Informasi, Universitas Pesantren Tinggi Darul Ulum Jombang, Indonesia

^{2,3,5}Pendidikan Bahasa Inggris, Universitas Pesantren Tinggi Darul Ulum Jombang, Indonesia

*eddykurniawan@ft.unipdu.ac.id

Abstrak

Siswa Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) membutuhkan kompetensi bahasa Inggris yang selaras dengan bidang kejuruan spesifik mereka. Namun, materi pembelajaran yang tersedia saat ini sering kali tidak memiliki relevansi kontekstual, dan adopsi teknologi digital masih berada pada tingkat yang kurang optimal. Tujuan penelitian ini adalah untuk menginvestigasi faktor-faktor penentu utama penerimaan siswa terhadap integrasi *interactive e-comic* dalam pembelajaran bahasa Inggris, menggunakan *Technology Acceptance Model* (TAM) sebagai kerangka kerja teoretis. Pengumpulan data dilakukan melalui metodologi survei kuantitatif dengan sampel sebanyak 99 siswa. Partisipan ini direkrut dari tiga program kejuruan yang berbeda (Multimedia, Teknik Komputer Jaringan, dan Rekayasa Perangkat Lunak) di SMK Telekomunikasi Darul Ulum Jombang. Analisis statistik dilaksanakan menggunakan analisis regresi berganda dengan bantuan program SPSS versi 26.0. Hasil temuan utama secara krusial menunjukkan bahwa *Perceived Usefulness* ($\beta=0,428$) dan *Perceived Ease of Use* ($\beta=0,341$) secara signifikan memprediksi *Attitude Toward Using e-comic*, dengan kedua hubungan tersebut mencapai ambang batas signifikansi statistik ($p<0,001$). Selanjutnya, analisis mengungkapkan adanya efek moderasi yang signifikan secara statistik dari *Content Relevance* ($\beta=0,293$, $p=0,003$) terhadap prediksi *Attitude* dari *Perceived Usefulness*. Dengan demikian, pengaruh *Perceived Usefulness* terhadap *Attitude* siswa bersifat kondisional berdasarkan tingkat relevansi konten. Model yang diuji mampu menjelaskan 69,1% varians dalam *Behavioral Intention*. Penerimaan *e-comic* didorong terutama oleh persepsi kemanfaatan (*Perceived Usefulness*) dalam meningkatkan kompetensi bahasa Inggris kejuruan dan persepsi kemudahan penggunaannya (*Perceived Ease of Use*). Penyelarasan konten (*Content Relevance*) dengan bidang kejuruan siswa secara signifikan meningkatkan penerimaan teknologi.

Kata kunci : *Technology Acceptance Model*; *E-Comic*; Pembelajaran Bahasa Inggris Vokasional; Media Digital; SMK.

Abstract

Vocational high school (SMK) students require English competencies aligned with their specific vocational fields. However, current learning materials often lack contextual relevance, and digital technology adoption remains suboptimal. This research investigates the core determinants of student acceptance regarding the integration of *interactive e-comics* for English language instruction, employing the *Technology Acceptance Model* (TAM) as the guiding theoretical framework. Data collection was executed using a quantitative survey methodology, drawing a sample of 99 students. These participants were recruited from three distinct vocational specializations (Multimedia, Computer Network Engineering, and Software

Diserahkan: 07-12-2025 Disetujui: 28-12-2025 Dipublikasikan: 06-01-2026



Kutipan: Kurniawan, E., Farid, A., Yusuf, A., Ahmad, F., & Faidah, D. N. (2026). Analisis Penerimaan Interactive E-Comic Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Kebutuhan Vokasional: Perspektif Technology Acceptance Model. *Educate: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 56-69.

Engineering) at SMK Telekomunikasi Darul Ulum Jombang. Statistical analysis was carried out using multiple regression in SPSS version 26.0. Crucially, the findings revealed that Perceived Usefulness ($\beta=0.428$) and Perceived Ease of Use ($\beta=0.341$) significantly predicted the Attitude Toward Using the e-comics, with both relationships meeting the threshold for statistical significance ($p<0.001$). Analysis revealed a statistically significant moderating effect of Content Relevance ($\beta=0.293$, $p=0.003$) on the prediction of attitude from perceived usefulness. Consequently, the effect of Perceived Usefulness on students' Attitude is conditional upon the degree of content relevance. The model explains 69.1% variance in behavioral intention. E-comic acceptance is primarily driven by perceived benefits in improving vocational English competence and ease of use. Content alignment with students' vocational fields significantly enhances technology acceptance.

Keywords: *Technology Acceptance Model; E-Comic; Vocational English Learning; Digital Media; SMK.*

I. Pendahuluan

Pendidikan kejuruan di Indonesia menghadapi tantangan dalam mempersiapkan lulusan yang kompeten sesuai kebutuhan industri 4.0 (Sulistyanto et al., 2021; Suharno et al., 2020; Tjandra & Budiastuti, 2024). Salah satu kompetensi krusial yang dibutuhkan adalah kemampuan berkomunikasi dalam bahasa Inggris, terutama yang relevan dengan bidang keahlian vokasional (Anhar et al., 2021; Aryawan, 2023). Namun, penelitian menunjukkan bahwa kompetensi bahasa Inggris siswa SMK masih tergolong rendah, dengan salah satu penyebab utama adalah minimnya media pembelajaran yang kontekstual dan relevan dengan dunia kerja (Cahyati & Rizkiani, 2017).

Kurikulum bahasa Inggris SMK saat ini cenderung menggunakan materi yang sama dengan SMA, sehingga tidak mencerminkan kebutuhan komunikasi profesional di bidang vokasional seperti teknik komputer jaringan (TKJ), multimedia, dan rekayasa perangkat lunak (RPL) (Muslim et al., 2020; Hastowohadi & Hapsari, 2023). Siswa jurusan multimedia membutuhkan terminologi terkait desain grafis dan video editing, siswa TKJ memerlukan kosakata tentang instalasi jaringan dan troubleshooting, sementara siswa RPL membutuhkan istilah-istilah pemrograman dan pengembangan software.

Kemajuan teknologi digital menawarkan jalan bagi inovasi media pembelajaran, salah satunya melalui pengembangan interactive e-comic. Media ini, karena kemampuannya menyajikan integrasi visual, teks, audio, dan interaktivitas, telah menunjukkan efikasi yang tinggi dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar (Al Farissi et al., 2024; Berger et al., 2023; Widyawati et al., 2024; Belda-Medina, 2024). Penelitian Mustikasari et al. (2020) dan Susanti dan Agustina (2024) mengonfirmasi efektivitas komik digital sebagai media pembelajaran. Namun, efektivitas teknologi pendidikan sangat bergantung pada tingkat penerimaan pengguna (Davis, 1989).

Validitas *Technology Acceptance Model* (TAM) telah teruji melalui penggunaannya yang masif sebagai dasar untuk memprediksi penerimaan dan implementasi teknologi dalam ranah pendidikan. (Venkatesh & Davis, 2000; Granić & Marangunić, 2019). Review bibliometrik oleh Abuhassna et al. (2023) dan analisis oleh Lin et al. (2024) mengonfirmasi bahwa TAM tetap menjadi kerangka teoritis yang paling populer untuk

penelitian adopsi teknologi pendidikan. Model ini berpandangan bahwa variabel *Perceived Usefulness* (PU) dan *Perceived Ease of Use* (PEOU) adalah faktor yang secara fundamental dan langsung memengaruhi *Attitude Toward Using* serta *Behavioral Intention* pengguna terkait pemanfaatan teknologi (Davis, 1989; Schorr, 2023; Yan et al., 2024). Namun, penelitian tentang penerimaan *e-comic* dalam konteks pembelajaran bahasa vokasional dengan tiga jurusan berbeda masih terbatas.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini mengangkat empat isu utama yang perlu dikaji, antara lain: (1) Apakah *Perceived Usefulness* menunjukkan pengaruh yang signifikan secara statistik terhadap *Attitude Toward Using e-comic* oleh siswa? (2) Apakah *Perceived Ease of Use* memberikan kontribusi pengaruh yang signifikan terhadap *Attitude Toward Using e-comic*? (3) Apakah *Attitude Toward Using* berfungsi sebagai prediktor yang signifikan terhadap *Behavioral Intention* untuk memanfaatkan *e-comic*? (4) Apakah hubungan antara *Perceived Usefulness* dan *Attitude Toward Using* dikondisikan secara signifikan oleh *Content Relevance*?

Penelitian ini ditujukan untuk mengevaluasi secara empiris faktor-faktor yang mendorong penerimaan *interactive e-comic* sebagai sumber daya pembelajaran bahasa Inggris vokasional. Evaluasi tersebut mencakup tiga program studi (Multimedia, TKJ, dan RPL) dan diverifikasi melalui kerangka *Technology Acceptance Model*. Penelitian ini secara spesifik melakukan investigasi komprehensif terhadap model *Technology Acceptance Model*, yang mencakup pengujian pengaruh *Perceived Usefulness* dan *Perceived Ease of Use* terhadap *Attitude Toward Using*, pengaruh *Attitude Toward Using* terhadap *Behavioral Intention*, serta menentukan efek moderasi *Content Relevance* pada korelasi antara *Perceived Usefulness* dan *Attitude Toward Using*, yang seluruhnya berlatar pembelajaran bahasa Inggris vokasional di tiga jurusan subjek penelitian.

II. Metode Penelitian

A. Desain Penelitian

Penelitian ini mengadopsi pendekatan kuantitatif sebagai basis metodologis utama. Data dikumpulkan melalui metode survei, yang dipilih karena efisiensinya dalam mengumpulkan data dari populasi sampel yang relatif besar untuk mengukur variabel teramati.

Desain yang digunakan adalah *explanatory research* (penelitian penjelasan). Tujuan utama dari desain ini adalah untuk menguji dan memvalidasi hipotesis yang diajukan mengenai hubungan kausalitas antarvariabel yang relevan. Secara spesifik, desain ini diarahkan untuk menganalisis hubungan sebab-akibat di antara konstruk-konstruk yang terdapat dalam kerangka *Technology Acceptance Model* (TAM) (Davis, 1989; Venkatesh & Davis, 2000; Rodríguez-Sabiote et al., 2024), sehingga memungkinkan peneliti untuk menjelaskan determinan utama penerimaan teknologi oleh responden.

B. Populasi dan Sampel

Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI SMK Telekomunikasi Darul Ulum Jombang yang terlibat dalam penggunaan interactive e-comic untuk pembelajaran bahasa Inggris, dengan jumlah total populasi sebanyak N=150 orang. Ukuran sampel minimum ditentukan menggunakan rumus Slovin dengan menetapkan margin kesalahan sebesar 5%, sehingga diperoleh kebutuhan sampel minimal sebanyak 109 responden. Penelitian ini berhasil mengumpulkan 99 kuesioner yang valid (*response rate* 90.8%).

Untuk menjamin representasi yang akurat dari ketiga kelompok vokasional, diterapkan teknik sampling *stratified random sampling*. Proses stratifikasi dilakukan berdasarkan program keahlian siswa, yaitu Teknik Komputer Jaringan (TKJ), Multimedia dan Rekayasa Perangkat Lunak (RPL).

C. Instrumen Penelitian

Kuesioner dikembangkan berdasarkan instrumen TAM yang telah tervalidasi (Davis, 1989) dengan adaptasi konteks e-comic untuk pembelajaran bahasa Inggris vokasional. Untuk mengukur variabel, digunakan *Skala Likert* dengan lima kategori respons. Kategori tersebut berkisar dari nilai terendah 1 (Sangat Tidak Setuju) sampai nilai tertinggi 5 (Sangat Setuju).

Tabel 1. Operasionalisasi Variabel

Variabel	Definisi Operasional	Jumlah Item	Sumber
<i>Perceived usefulness</i> (X1)	Persepsi siswa bahwa e-comic membantu meningkatkan kompetensi bahasa Inggris vokasional	4	Davis (1989)
<i>Perceived ease of use</i> (X2)	Persepsi siswa bahwa e-comic mudah digunakan	4	Davis (1989)
<i>Content relevance</i> (Z)	Kesesuaian konten e-comic dengan bidang keahlian	4	Brown (2016)
<i>Attitude toward using</i> (Y1)	Sikap positif/negatif siswa terhadap penggunaan e-comic	4	Venkatesh & Davis (2000)
<i>Behavioral intention</i> (Y2)	Niat siswa untuk terus menggunakan e-comic	4	Davis (1989)

D. Uji Validitas dan Reliabilitas

Validitas instrumen penelitian dievaluasi menggunakan teknik korelasi *Pearson Product Moment*. Kriteria yang ditetapkan untuk menentukan validitas setiap item adalah apabila nilai r-hitung melebihi nilai r-tabel yang telah ditentukan. Dalam penelitian ini, dengan ukuran sampel n=99, derajat kebebasan (df)=97, dan tingkat signifikansi $\alpha=0.05$, nilai kritis r-tabel adalah 0.197. Item pertanyaan dinyatakan valid jika memenuhi kriteria r-hitung > 0.197.

Untuk memastikan konsistensi dan stabilitas instrumen, uji reliabilitas dilakukan menggunakan koefisien *Cronbach's Alpha* (α). Instrumen secara keseluruhan dinyatakan reliabel atau andal (konsisten) apabila nilai koefisien yang diperoleh (α) melebihi ambang batas yang diterima secara umum, yaitu (α) > 0.70.

E. Teknik Analisis Data

Analisis data dalam penelitian ini dilaksanakan menggunakan perangkat lunak statistik IBM SPSS Statistics versi 26.0. Proses analisis mengikuti serangkaian tahapan yang terstruktur:

1. Analisis Deskriptif

Tahap ini bertujuan untuk memberikan gambaran awal mengenai karakteristik demografi responden serta mendeskripsikan distribusi data setiap variabel penelitian. Hasil analisis deskriptif disajikan dalam bentuk rata-rata (*mean*), standar deviasi, dan persentase untuk setiap item instrumen.

2. Uji Asumsi Klasik

Sebelum melaksanakan analisis regresi berganda, serangkaian uji asumsi klasik diterapkan untuk memastikan bahwa model regresi yang digunakan memenuhi persyaratan BLUE (*Best Linear Unbiased Estimator*):

- Uji Normalitas: Diperiksa menggunakan metode Kolmogorov-Smirnov untuk memverifikasi bahwa data residual terdistribusi secara normal.
- Uji Multikolinearitas: Diperiksa melalui nilai *Variance Inflation Factor* (VIF) dan *Tolerance* untuk memastikan tidak adanya korelasi tinggi antarvariabel independen.
- Uji Heteroskedastisitas: Diuji menggunakan Uji Glejser untuk mengkonfirmasi bahwa varians residual dari satu observasi ke observasi lain bersifat homogen (homoskedastisitas).

3. Analisis Regresi Berganda dan Analisis Moderasi

Analisis ini berfungsi untuk menguji hipotesis kausal yang diajukan dalam penelitian. Dua model regresi digunakan untuk menguji hubungan langsung dan efek moderasi sebagai berikut:

- Model 1 (Hubungan Langsung): Model ini menguji pengaruh *Perceived Usefulness* dan *Perceived Ease of Use* terhadap *Attitude Toward Using*.

$$Y1 = \alpha + \beta_1 X1 + \beta_2 X2 + \epsilon$$

(Keterangan: Y1 = *Attitude Toward Using*, X1 = *Perceived Usefulness*, X2 = *Perceived Ease of Use*)

- Model 2 (Hubungan Lanjutan dan Moderasi): Model ini menguji pengaruh *Attitude Toward Using* terhadap *Behavioral Intention*. Selain itu, model moderasi (yang menggunakan produk interaksi antara X1 dan *Content Relevance*) akan diuji untuk menentukan apakah *Content Relevance* memoderasi hubungan antara X1 dan Y1.

$$Y2 = \alpha + \beta_3 Y1 + \epsilon$$

(Keterangan: Y2 = *Behavioral Intention*).

4. Moderated Regression Analysis (MRA)

$$Y1 = \alpha + \beta_1 X1 + \beta_2 Z + \beta_3 (X1 \times Z) + \epsilon$$

Kriteria pengujian hipotesis: H0 ditolak jika p-value < 0.05 dan t-hitung > t-tabel (1.985 untuk df=96, $\alpha=0.05$).

III. Hasil dan Pembahasan

A. Karakteristik Responden

Tabel 2. Karakteristik Responden

Karakteristik	Kategori	Frekuensi	Persentase
Jenis Kelamin	Laki-laki	88	88.9%
	Perempuan	11	11.1%
Kelas	XI	99	100%
Jurusan	Multimedia	45	45.5%
	TKJ	27	27.3%
	RPL	27	27.3%
Pengalaman E-learning	< 1 tahun	34	34.3%
	1-2 tahun	48	48.5%
	> 2 tahun	17	17.2%

Sumber: Hasil pengolahan data penelitian

Distribusi responden menunjukkan dominasi laki-laki (88.9%), sesuai dengan karakteristik umum siswa SMK bidang teknologi. Jurusan Multimedia memiliki proporsi terbesar (45.5%), diikuti TKJ dan RPL masing-masing 27.3%.

B. Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas

Seluruh item pernyataan dalam instrumen terbukti valid, karena nilai *r*-hitung yang diperoleh melebihi nilai ambang batas *r*-tabel sebesar 0.197. Nilai *Cronbach's Alpha* untuk setiap variabel: PU=0.882, PEOU=0.861, CR=0.887, ATU=0.896, BI=0.912, menunjukkan reliabilitas yang sangat baik ($\alpha > 0.70$).

C. Statistik Deskriptif Variabel

Tabel 3. Statistik Deskriptif

Variabel	Mean	Std. Deviation	Kategori
<i>Perceived usefulness</i>	4.15	0.66	Tinggi
<i>Perceived ease of use</i>	4.02	0.69	Tinggi
<i>Content relevance</i>	4.08	0.68	Tinggi
<i>Attitude toward using</i>	4.21	0.63	Sangat Tinggi
<i>Behavioral intention</i>	4.24	0.61	Sangat Tinggi

Sumber: Hasil pengolahan data penelitian

Hasil analisis deskriptif memperlihatkan bahwa kecenderungan responden terhadap e-comic adalah positif. Lebih lanjut, skor rata-rata untuk variabel *Behavioral Intention* tercatat sangat tinggi ($M = 4.24$), menandakan penerimaan yang kuat dari sisi niat perilaku.

D. Uji Asumsi Klasik

Tabel 4. Hasil Uji Asumsi Klasik

Uji	Hasil	Kriteria	Keterangan
Normalitas (K-S)	Sig. = 0.092	Sig. > 0.05	Terpenuhi
Multikolinearitas VIF	PU=1.842, PEOU=1.917	VIF < 10	Terpenuhi
Multikolinearitas Tolerance	PU=0.543, PEOU=0.522	Tolerance > 0.1	Terpenuhi
Heteroskedastisitas (Glejser)	Sig. PU=0.426, PEOU=0.394	Sig. > 0.05	Terpenuhi

Sumber: Hasil pengolahan data penelitian

Berdasarkan tabel 4, mengindikasikan bahwa semua asumsi klasik yang diperlukan terbukti terpenuhi. Oleh karena itu, model regresi yang diusulkan dinyatakan layak dan memenuhi syarat statistik untuk digunakan dalam pengujian hipotesis.

E. Analisis Regresi Berganda

1. Pengaruh PU dan PEOU terhadap *Attitude toward using*

Tabel 5. Hasil Analisis Regresi Model 1

Model	Unstandardized Coefficients	Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta	
(Constant)	0.528	0.224	-	2.357
<i>Perceived usefulness</i>	0.408	0.071	0.428	5.746
<i>Perceived ease of use</i>	0.311	0.068	0.341	4.574

Sumber: Hasil pengolahan data penelitian

$R = 0.789$; $R^2 = 0.623$; Adjusted $R^2 = 0.615$; $F = 79.316$ ($p < 0.001$)

Persamaan regresi: $ATU = 0.528 + 0.408PU + 0.311PEOU$

Berdasarkan hasil uji hipotesis, terkonfirmasi bahwa *Perceived Usefulness* adalah prediktor yang signifikan terhadap *Attitude Toward Using*, dengan koefisien regresi terstandarisasi positif sebesar $\beta=0.428$ ($p<0.001$). Pengaruh signifikan yang sama juga ditemukan pada *Perceived Ease of Use* terhadap *Attitude Toward Using* ($\beta=0.341$, $p<0.001$). Nilai R^2 yang diperoleh mengindikasikan bahwa variabel *Perceived Usefulness* dan *Perceived Ease of Use* secara kolektif menjelaskan 61.5% variabilitas yang terjadi pada *Attitude Toward Using*.

2. Pengaruh *Attitude* terhadap *Behavioral intention*

Tabel 6. Hasil Analisis Regresi Model 2

Model	Unstandardized Coefficients	Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta	
(Constant)	0.672	0.198	-	3.394
<i>Attitude toward using</i>	0.812	0.047	0.831	17.277

Sumber: Hasil pengolahan data penelitian

$R = 0.831$; $R^2 = 0.691$; Adjusted $R^2 = 0.688$; $F = 298.495$ ($p < 0.001$)

Persamaan regresi: $BI = 0.672 + 0.812ATU$

Attitude Toward Using terbukti berfungsi sebagai prediktor yang signifikan terhadap *Behavioral Intention* pengguna ($\beta=0.831$, $t=17.277$, $p<0.001$), H3 diterima. Model menjelaskan 69.1% varians *behavioral intention*.

F. Analisis Moderasi

Tabel 7. Hasil Moderated Regression Analysis

Model	Unstandardized Coefficients	Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta	
(Constant)	0.398	0.208	-	1.913
<i>Perceived usefulness</i>	0.362	0.073	0.379	4.959
<i>Content relevance</i>	0.204	0.069	0.226	2.957
PU × CR (Interaksi)	0.274	0.089	0.293	3.079

Sumber: Hasil pengolahan data penelitian

$R = 0.821$; $R^2 = 0.674$; Adjusted $R^2 = 0.664$; $\Delta R^2 = 0.051$ ($p = 0.003$)

Content Relevance terbukti memiliki peran moderasi yang signifikan pada korelasi antara *Perceived Usefulness* dan *Attitude Toward Using* ($\beta=0.293$, $t=3.079$, $p=0.003$), H4 diterima. Penambahan variabel interaksi meningkatkan R^2 sebesar 5.1%.

Tabel 8. Ringkasan Hasil Pengujian Hipotesis

Hipotesis	Path	β	t-value	p-value	Keputusan
H1	PU → ATU	0.428	5.746	0.000	Diterima
H2	PEOU → ATU	0.341	4.574	0.000	Diterima
H3	ATU → BI	0.831	17.277	0.000	Diterima
H4	CR memoderasi PU → ATU	0.293	3.079	0.003	Diterima

Sumber: Hasil pengolahan data penelitian

G. Pembahasan

1. Pengaruh *Perceived usefulness* terhadap *Attitude*

Temuan *penelitian* menggarisbawahi bahwa *Perceived Usefulness* memiliki pengaruh positif signifikan dengan kekuatan paling dominan terhadap *Attitude Toward Using* ($\beta=0.428$, $p<0.001$). Hasil ini sejalan dengan studi fundamental oleh Davis (1989) serta Venkatesh dan Davis (2000), yang menegaskan bahwa manfaat yang dipersepsikan (*perceived benefit*) merupakan faktor penentu utama dalam konteks penerimaan teknologi.

Dalam konteks e-comic untuk pembelajaran bahasa Inggris vokasional di tiga jurusan (Multimedia, TKJ, dan RPL), siswa menganggap media ini bermanfaat karena: (1) menyediakan kosakata teknis yang relevan dengan jurusan mereka, (2) menyajikan konteks komunikasi autentik di dunia kerja, dan (3) memudahkan pemahaman melalui visualisasi. Secara empiris, hasil penelitian ini konsisten dengan

publikasi Al Farissi et al. (2024), yang menyajikan bukti bahwa penggunaan e-comic berkontribusi signifikan terhadap peningkatan penguasaan kosakata.

Nilai mean *perceived usefulness* yang tinggi (4.15) mengindikasikan bahwa siswa merasakan manfaat nyata dari penggunaan e-comic. Responden menyatakan bahwa materi yang disesuaikan dengan jurusan membuat pembelajaran lebih relevan dan bermakna dibandingkan buku teks konvensional yang bersifat umum.

B. Pengaruh Perceived ease of use terhadap Attitude

Perceived Ease of Use terbukti memberikan kontribusi pengaruh yang positif dan signifikan terhadap *Attitude Toward Using* pengguna ($\beta=0.341$, $p<0.001$), meskipun lebih lemah dibandingkan *perceived usefulness*. Temuan ini mendukung TAM yang menyatakan bahwa kemudahan penggunaan meningkatkan sikap positif pengguna (Davis, 1989).

Interface e-comic yang intuitif, navigasi yang jelas, dan fitur interaktif yang mudah diakses membuat siswa tidak mengalami kesulitan teknis signifikan. Mean PEOU (4.02) menunjukkan kategori tinggi, mengindikasikan bahwa mayoritas siswa merasa nyaman menggunakan aplikasi mobile ini.

Siswa dari ketiga jurusan (Multimedia, TKJ, RPL) memiliki tingkat literasi digital yang relatif tinggi, sehingga adaptasi terhadap e-comic berlangsung cepat. Fenomena ini selaras dengan profil pengguna yang merupakan generasi digital (Berger et al., 2023), yang mana mereka menunjukkan kecenderungan yang tinggi terhadap perangkat dan teknologi mobile.

C. Pengaruh Attitude terhadap Behavioral intention

Attitude Toward Using teridentifikasi memiliki pengaruh yang sangat kuat dan signifikan sebagai prediktor terhadap *Behavioral Intention* ($\beta=0.831$, $p<0.001$), menjelaskan 69.1% varians. Ini merupakan temuan penting yang menunjukkan bahwa pembentukan sikap positif sangat krusial untuk keberlanjutan penggunaan teknologi.

Siswa yang memiliki sikap positif terhadap e-comic menunjukkan niat tinggi untuk: (1) terus menggunakannya sebagai media belajar mandiri, (2) merekomendasikan kepada teman, dan (3) mengintegrasikan dalam rutinitas belajar. Mean *behavioral intention* yang sangat tinggi (4.24) mengindikasikan potensi adopsi berkelanjutan yang kuat di ketiga jurusan.

D. Peran Moderasi Content relevance

Variabel *content relevance* terbukti memoderasi hubungan antara *perceived usefulness* dan attitude ($\beta=0.293$, $p=0.003$). Efek moderasi ini menunjukkan bahwa kesesuaian konten dengan bidang keahlian siswa memperkuat pengaruh persepsi manfaat terhadap sikap.

Analisis lebih lanjut menunjukkan perbedaan apresiasi antar jurusan sebagai berikut:

- a) Multimedia (n=45): Siswa memberikan penilaian tinggi pada konten terkait desain grafis, video editing, dan produksi konten digital

- b) TKJ (n=27): Siswa lebih mengapresiasi materi tentang instalasi jaringan, konfigurasi router, dan troubleshooting
- c) RPL (n=27): Siswa menghargai konten tentang algoritma pemrograman, debugging, dan dokumentasi software

Ini menegaskan pentingnya pendekatan *English for Specific Purposes* (ESP) dalam pembelajaran bahasa vokasional (Brown, 2016; Agustina, 2014).

IV. Kesimpulan

Penelitian ini berhasil mengonfirmasi keempat hipotesis yang diajukan dan membuktikan validitas *Technology Acceptance Model* dalam konteks pembelajaran bahasa Inggris vokasional menggunakan *interactive e-comic*. Analisis membuktikan bahwa *Perceived Usefulness* memberikan kontribusi pengaruh paling signifikan dan terbesar terhadap pembentukan *Attitude Toward Using* siswa terkait pemanfaatan e-comic, dengan koefisien jalur sebesar 0.428 ($p < 0.001$). Interpretasi temuan menunjukkan bahwa peningkatan persepsi siswa terhadap kegunaan e-comic, terutama dalam konteks mendukung materi bahasa Inggris yang relevan dengan keahlian mereka, secara proporsional meningkatkan sikap positif mereka terhadap pemanfaatan media tersebut.

Analisis lebih lanjut mengungkapkan bahwa *Perceived Ease of Use* memberikan kontribusi pengaruh positif yang signifikan terhadap *Attitude Toward Using*, dengan didukung oleh koefisien jalur sebesar 0.341 ($p < 0.001$). Temuan ini menegaskan pentingnya aspek kemudahan penggunaan dalam pengoperasian e-comic. Hal ini merujuk pada fitur-fitur teknis, seperti navigasi yang intuitif dan antarmuka (*interface*) yang ramah pengguna (*user-friendly*) menjadi faktor penting dalam membentuk sikap positif siswa terhadap media pembelajaran digital ini. Kedua variabel ini secara bersama-sama memberikan kontribusi substansial dalam membentuk *attitude toward using*, yang kemudian terbukti menjadi prediktor sangat kuat terhadap *behavioral intention* dengan koefisien jalur mencapai 0.831 ($p < 0.001$). Kekuatan hubungan ini menjelaskan 69.1% varians niat penggunaan berkelanjutan, menunjukkan bahwa sikap positif yang terbentuk secara konsisten mendorong siswa untuk memiliki niat kuat dalam menggunakan e-comic secara berkelanjutan dalam proses pembelajaran mereka.

Kontribusi utama dari penelitian ini terletak pada pembuktian peran *Content Relevance* sebagai variabel moderasi. Variabel ini terbukti memperkuat hubungan prediktif antara *Perceived Usefulness* terhadap *Attitude Toward Using*, dengan koefisien moderasi sebesar 0.293 ($p = 0.003$). Hasil ini membuktikan bahwa kesesuaian konten e-comic dengan kebutuhan spesifik masing-masing jurusan baik Multimedia, TKJ, maupun RPL secara signifikan memperkuat pengaruh persepsi kemanfaatan terhadap sikap penggunaan. Dengan kata lain, e-comic yang menyajikan terminologi dan konteks yang relevan dengan bidang vokasional siswa tidak hanya dipersepsikan lebih bermanfaat, tetapi juga menghasilkan sikap yang lebih positif dibandingkan konten yang bersifat generik. Secara keseluruhan, model *Technology Acceptance Model* terbukti valid dan reliabel untuk menjelaskan

fenomena penerimaan teknologi dalam konteks pembelajaran bahasa Inggris vokasional, dengan interactive e-comic yang memiliki konten relevan, bermanfaat, dan mudah digunakan berpotensi besar untuk diadopsi secara berkelanjutan oleh siswa SMK di ketiga jurusan tersebut.

V. Daftar Pustaka

- Abuhassna, H., Al-Rahmi, W. M., Yahya, N., Zakaria, M. A. Z. M., Kosnin, A. B. M., & Darwish, M. (2023). Trends on using the technology acceptance model (TAM) for online learning: A bibliometric and content analysis. *International Journal of Information and Education Technology*, 13(1), 131-142. <https://doi.org/10.18178/ijiet.2023.13.1.1788>
- Agustina, T. (2014). English for specific purposes (ESP): An approach of English teaching for non-English department students. *Beta: Jurnal Tadris Matematika*, 7(1), 37-63.
- Al Farissi, F., Ahsanu, M., & Kariadi, M. T. (2024). Digital comics as learning media to improve students' vocabulary mastery. *JELLE: Journal of English Literature, Linguistic, and Education*, 5(1), 1-7.
- Anhar, A., Gani, S. A., & Muslem, A. (2021). A survey of students' English proficiency and their needs toward learning outcomes at vocational colleges. *English Education Journal*, 12(4), 631-641.
- Aryawan, F. N. (2023). Overcoming the challenges of vocational education in Indonesian SMK: Ideas on curriculum improvement, teaching quality, and English language teaching. *Journal of Practice Learning and Educational Development*, 3(3), 243–252.
- Belda-Medina, J. (2024). Inclusive education through digital comic creation in higher learning environments. *Social Sciences*, 13(5), 272. <https://doi.org/10.3390/socsci13050272>
- Berger, M., Michael, G., & Christoph, N. (2023). E-comics: Pictorial learning media to train students' viewing skills. *Journal of Emerging Technologies in Education*, 1(1), 14-25.
- Brown, J. D. (2016). *Introducing needs analysis and English for specific purposes*. Routledge.
- Cahyati, S. S., & Rizkiani, S. (2017). Analisis kebutuhan siswa dalam materi buku teks Bahasa Inggris tingkat SMK. *Jurnal Ilmiah UPT P2M STKIP Siliwangi*, 4(1), 39-51.
- Chirimbu, S., & Tafazoli, D. (2013). Technology & media: Applications in language classrooms (TEFL, TESL & TESOL). *Professional Communication and Translation Studies*, 6(1-2), 187-194.
- Davis, F. D. (1989). Perceived usefulness, perceived ease of use, and user acceptance of information technology. *MIS Quarterly*, 13(3), 319-340.

- Granić, A., & Marangunić, N. (2019). Technology acceptance model in educational context: A systematic literature review. *British Journal of Educational Technology*, 50(5), 2572-2593. <https://doi.org/10.1111/bjet.12864>
- Hastowohadi, H., & Hapsari, E. K. (2023). Exploring students' perceptions in hybrid vocational English task-based language teaching in Indonesia higher education: A transitivity analysis. In *Handbook of Research on Revisioning and Reconstructing Higher Education After Global Crises* (pp. 85–100). IGI Global. <https://doi.org/10.4018/978-1-6684-5934-8.ch004>
- Lin, Y., Zhu, W., & Chen, Y. (2024). Technology acceptance model for online education: Identifying interdisciplinary topics and their evolution based on BERTopic model. *Heliyon*, 10(16), e36683. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2024.e36683>
- Muslim, A. B., Hamied, F. A., & Sukyadi, D. (2020). Integrative and instrumental but low investment: The English learning motivation of Indonesian senior high school students. *Indonesian Journal of Applied Linguistics*, 9(3), 493-507.
- Mustikasari, L., Priscylio, G., Rochintaniawati, D., Anwar, S., & Yasmin, N. L. (2020). The development of digital comic on ecosystem for thematic learning in elementary schools. *Journal of Physics: Conference Series*, 1469, 012066. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1469/1/012066>
- Rodríguez-Sabiote, C., Valerio-Peña, A. T., Batista-Almonte, R. A., & Úbeda-Sánchez, Á. M. (2024). Perceived utility and learning by Dominican university students in virtual teaching–learning environments: An analysis of multiple serial mediation based on the extended technology acceptance model. *International Review of Research in Open and Distributed Learning*, 25(2), 20-40. <https://doi.org/10.19173/irrodl.v25i2.7350>
- Schorr, A. (2023). The technology acceptance model (TAM) and its importance for digitalization research: A review. *International Journal of Business and Applied Social Science*, 9(6), 1-18. <https://doi.org/10.33642/ijbass.v9n6p1>
- Suharno, Pambudi, N. A., & Harjanto, B. (2020). Vocational education in Indonesia: History, development, opportunities, and challenges. *Children and Youth Services Review*, 115, 105092. <https://doi.org/10.1016/j.childyouth.2020.105092>
- Sulistyanto, S., Mutohhari, F., Kurniawan, A., & Ratnawati, D. (2021). Kebutuhan kompetensi dalam pasar tenaga kerja di era revolusi industri 4.0 bagi siswa SMK. *Jurnal Taman Vokasi*, 9(1), 25-35.
- Susanti, M. M. I., & Agustina, L. (2024). Applying comics as learning tools: A thematic review. *International Journal of Academic Research in Progressive Education and Development*, 13(3), 2253-2267.
- Teo, T. (2019). Students and teachers' intention to use technology: Assessing their measurement equivalence and structural invariance. *Journal of Educational Computing Research*, 57(1), 201-225.

- Tjandra, E., & Budiastuti, D. (2024). Comparing labor market performance of vocational and general school graduates in Indonesia: Insights from stable and crisis conditions. *Empirical Research in Vocational Education and Training*, 16, 5. <https://doi.org/10.1186/s40461-024-00160-6>
- Venkatesh, V., & Davis, F. D. (2000). A theoretical extension of the Technology Acceptance Model: Four longitudinal field studies. *Management Science*, 46(2), 186-204.
- Widyawati, A., Suyanta, Kuswanto, H., Suyanto, S., & Zhanbyrbaevna, T. M. (2024). E-comic based on SETS: A digital learning media to improve student's character and critical thinking skills. *International Journal of Religion*, 5(2), 47-56. <https://doi.org/10.61707/mwpgtt04>
- Yan, S., Eng, L. G., & Seong, L. C. (2024). Influencing factors of continuous intention to use e-learning system of undergraduates in Guangxi, China: The mediating role of perceived ease of use and perceived usefulness. *Sage Open*, 14(4), 21582440241305231. <https://doi.org/10.1177/21582440241305231>