

**Analisis Penerimaan Sistem Pembelajaran Berbasis Edmodo Bagi Peserta Didik
Dengan Menggunakan Technology Acceptance Model (TAM)
(Studi Kasus Pada SMKN 4 Bandung)**

Yuyun Tresnawati, M.Kom

E-mail: Ytresnawati9@gmail.com

Abstrak : Penelitian ini bertujuan untuk memberikan bukti empiris tentang pengaruh sistem pembelajaran berbasis edmodo terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik di SMK Negeri 4 Bandung dengan menggunakan TAM (*Technology Acceptance Model*). Penggunaan model TAM didasarkan pada kenyataan bahwa sejauh ini TAM merupakan sebuah konsep yang dianggap paling baik dalam menjelaskan perilaku pengguna terhadap sistem teknologi informasi baru. Penelitian ini berjudul “Analisis Penerimaan Sistem Pembelajaran Berbasis Edmodo Bagi Peserta Didik Dengan Menggunakan *Technology Acceptance Model* (Study Kasus Pada SMKN 4 Bandung)”. Populasi penelitian ini adalah siswa SMK Negeri 4 Bandung kelas XI dan XII rumpun Teknik Informatika. Metode sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah *purposive sampling*, yang mengambil metode pengambilan sampel dengan didasarkan pada kriteria tertentu. Kriteria sampel penelitian ini adalah siswa yang aktif pada semester ganjil tahun pembelajaran 2015/2016. Analisis multivariat yang dilakukan menggunakan *Structural Equation Modeling* (SEM) dengan software AMOS (*Analysis Of Moment Structure*), Hasil penelitian ini membuktikan hanya 5 hipotesis diterima dari total 9 hipotesis yang diajukan. Hanya pada hubungan berikut yang terbukti mempunyai pengaruh positif : a) *Perceived Ease of Use* (PEOU) terhadap *Perceived Usefulness* (PU), b) *Attitude Toward Using* (ATU) terhadap *Perceived Enjoyment* (PE), c) *Attitude Toward Using* (ATU) terhadap *Perceived Usefulness* (PU), d) *Attitude Toward Using* (ATU) terhadap *Perceived Ease of Use* (PEOU) e) *Attitude Toward Using* (ATU) terhadap *Behavioral Intention to Use* (BITU), f) *Actual Usage* (AU) terhadap *Behavioral Intention to Use* (BITU). Hal ini membuktikan bahwa penggunaan sistem pembelajaran berbasis aplikasi edmodo tidak sepenuhnya dapat dijelaskan oleh *Technology Acceptance Model*.

Kata kunci : Sistem Pembelajaran Berbasis Edmodo, *Perceived Enjoyment* (PE), *Perceived Ease of Use* (PEOU), *Perceived Usefulness* (PU), *Attitude Toward Using* (ATU), *Behavioral Intention to Use* (BITU), *Actual Usage* (AU).

1. Pendahuluan

Teknologi informasi telah merambah pada hampir seluruh spektrum kehidupan manusia. Percepatan perkembangan teknologinya semakin meningkat secara berlipat sebagai akibat pertumbuhan pembaharuan dan penyelarasan kebutuhan manusia. Pada tataran penggunaan teknologi sebagai media pengelolaan informasi, teknologi informasi telah mulai diajarkan

bagi Peserta didik di SMK sejak tahun 2000, dalam kemas Mata Pelajaran Kemampuan Komputer dan Pengelolaan Informasi (KKPI). Mata pelajaran “KKPI”, dalam sebutan nama mata pelajaran lain sejenis, juga mulai tumbuh pada jenjang pendidikan di bawah dan yang setingkat dengan SMK. Pengenalan fungsi komputer bagi peserta didik dan terutama mahasiswa, serta masyarakat luas sudah lebih dari sekadar pengelolaan informasi sebagai langkah awal mendapatkan informasi lebih cepat. Peserta didik pada jenjang pendidikan menengah di lokasi tertentu, kota besar atau sekolah yang sudah memberikan mata pelajaran “KKPI”, tidak dapat menunggu lebih lama lagi untuk memanfaatkan kemudahan dan percepatan teknologi informasi, terlebih pada masa yang sudah memasuki era digital. Pertumbuhan dan percepatan teknologi harus dimanfaatkan.

Berbagi informasi merupakan kebutuhan semua orang. Di dunia pendidikan, bagi guru, berbagi informasi kepada peserta didik merupakan tugas pokok, di samping tugas menunjukkan cara memperoleh informasi. Bagi Peserta didik, berbagi informasi merupakan media mengomunikasikan gagasan atau konsep kepada pihak lain. Terlebih lagi bagi Peserta didik SMK, mengomunikasikan gagasan atau konsep menjadi semakin penting, hampir sama pentingnya dengan gagasan atau konsep yang didapat sebagai solusi untuk mengatasi masalah.

Salah satu teori tentang penggunaan sistem informasi yang dianggap sangat berpengaruh dan umumnya digunakan untuk menjelaskan penerimaan individual terhadap penggunaan sistem informasi adalah model penerimaan teknologi (*Technology Acceptance Model*) (TAM). TAM merupakan salah satu model yang dibangun untuk menganalisis dan memahami faktor-faktor yang mempengaruhi diterimanya penggunaan teknologi komputer, teori ini pertama kali dikenalkan oleh Davis (1986).

TAM bertujuan untuk menjelaskan dan memperkirakan penerimaan (*acceptance*) pengguna terhadap suatu sistem informasi. TAM menyediakan suatu basis teoritis untuk mengetahui faktor-faktor yang mempengaruhi peserta didik dalam menerima penerimaan terhadap suatu teknologi dalam suatu organisasi. TAM menjelaskan hubungan sebab akibat antara keyakinan (akan manfaat suatu sistem informasi dan kemudahan penggunaannya) dan perilaku, tujuan/keperluan, dan penggunaan aktual dari pengguna/*user* suatu sistem informasi.

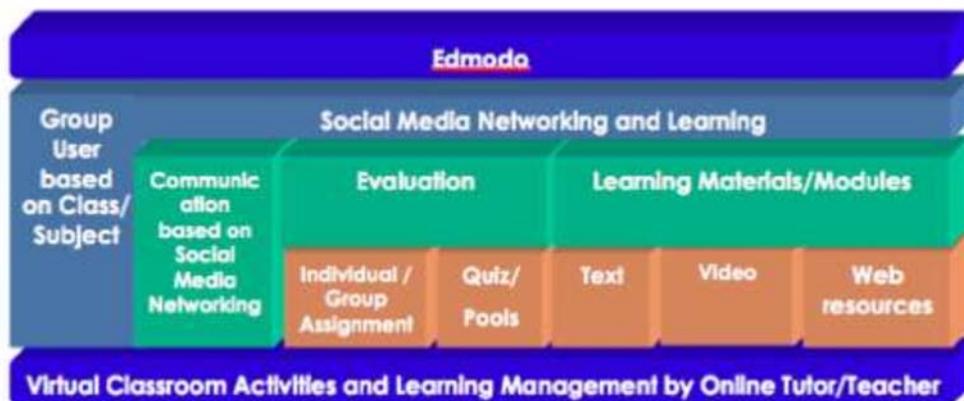
Dalam penelitian ini Pengaruh persepsi kenyamanan, persepsi kemudahan, persepsi kebermanfaatan, tingkah laku, sikap dan pemakaian pengguna yang diperoleh peserta didik sangatlah penting terhadap minat menggunakan sistem pembelajaran berbasis Edmodo. Dengan dapat mengetahui tingkat kenyamanan, kemudahan, sikap terhadap penerimaan suatu teknologi informasi maka akan sangat membantu untuk proses pembelajaran peserta didik dalam meningkatkan motivasi belajarnya

Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis menggunakan *Technology Acceptance Model* (TAM) dengan teknik analisis multivariat yang dilakukan menggunakan *Structural Equation Modeling* (SEM), dalam melakukan penelitian dengan judul “Analisis Penerimaan Sistem Pembelajaran Berbasis Edmodo Bagi Peserta Didik Dengan Menggunakan *Technology Acceptance Model* (Studi Kasus Pada SMKN 4 Bandung)”.

2. Tinjauan Pustaka

2.1 Media Pembelajaran Berbasis Edmodo

Edmodo seperti media pembelajaran lainnya, bisa menjadi hanya sebuah *platform online* untuk mendorong pembelajaran guru, atau dapat menjadi cara lebih kreatif untuk melibatkan para siswa dalam pembelajaran kolaboratif dan kognisi terdistribusi (Jenkins). Edmodo bukanlah jawaban untuk setiap kelas tetapi yang terpenting adalah platform ini memberikan aspek penting dari sebuah lingkungan belajar yang positif. *Platform* ini memberikan siswa untuk berinteraksi dengan rekan-rekan mereka dan guru mereka dalam suasana akademis. Lebih jauh lagi penggunaan *platform* ini dapat mengajarkan siswa untuk bagaimana berperilaku secara *online* dan bertanggung jawab dalam mengatur kegiatan belajar mereka dengan sistem yang keamanannya terjamin. Pada hakikatnya *platform* ini adalah mudah dipelajari dan mudah digunakan terutama bagi para guru yang menganggap dirinya berada di luar basis pengetahuan teknologi yang berkembang saat ini. Edmodo menyediakan lingkungan di mana mengajar dan belajar dapat menghasilkan kegembiraan siswa, siswa menjadi lebih mandiri, tanpa melupakan standar pengukuran keberhasilan siswa. Tidak dapat dipungkiri bahwa siswa akan menyukai pembelajaran lewat *platform* ini, dan ketika siswa merasa senang keinginan mereka untuk dapat mengatasi materi baru dan sulit akan meningkat. Edmodo adalah salah satu cara untuk membangun semangat siswa untuk belajar.



Gambar 1. Framework Edmodo

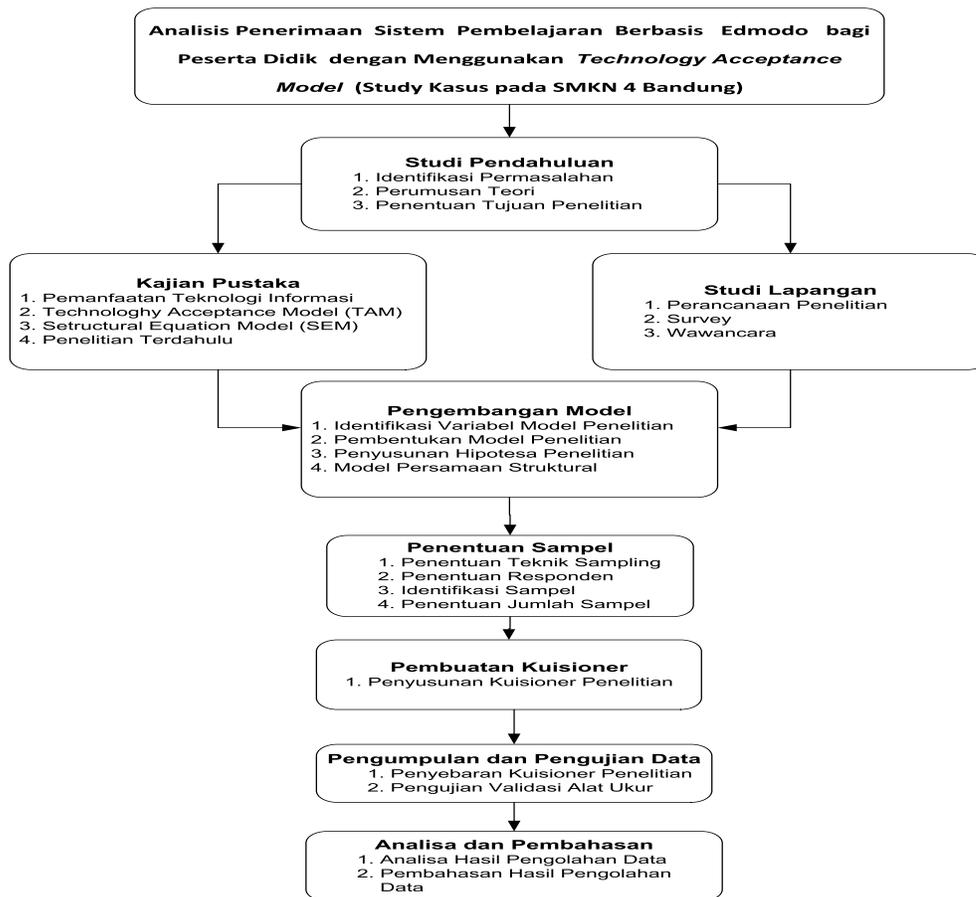
Sumber: Seamolec, Materi simulasi Digital Edmodo, Jakarta. 2013

Sesuai dengan diagram di atas, edmodo dikembangkan berdasarkan prinsip-prinsip pengelolaan kelas berbasis kelompok dan juga sosial media. Fitur utama dari edmodo adalah dukungan aktif terhadap model komunikasi dari sosial media online, yang ditambahkan dengan fitur *online learning material* dan *online evaluation*. Dibandingkan dengan media sosial maupun LMS lainnya, edmodo memiliki beberapa kelebihan sbb:

1. Mirip *facebook*, mudah digunakan.
2. *Closed group collaboration*: hanya yang memiliki group code yang dapat mengikuti kelas.
3. *Free*, diakses online, dan tersedia untuk perangkat smart phone (android dan Iphone).
4. Tidak memerlukan server di sekolah.
5. Dapat diakses dimanapun dan kapanpun.
6. Edmodo selalu diupdate oleh pengembang.
7. Edmodo dapat diaplikasikan dalam satu kelas, satu sekolah, antar sekolah dalam satu kota/kabupaten.
8. Edmodo dapat digunakan bagi siswa, guru, dan orang tua.
9. Edmodo digunakan untuk berkomunikasi dengan menggunakan model sosial media, learning material, dan evaluasi.
10. Edmodo mendukung model team teaching, co-teacher, dan teacher collaboration.
11. Terdapat notifikasi, fitur *badge* dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan motivasi siswa

2.2 Metodologi penelitian

Metodologi penelitian merupakan perancangan penelitian yang digunakan sebagai pedoman dalam melakukan proses penelitian. Metodologi penelitian akan berguna bagi semua pihak yang terlibat dalam proses penelitian, karena langkah dalam melakukan penelitian mengacu kepada metodologi penelitian yang telah dibuat. Berdasarkan metode penelitian yang telah dijelaskan diatas, maka metodologi pada penelitian ini dapat dijelaskan dengan gambar sebagai berikut:

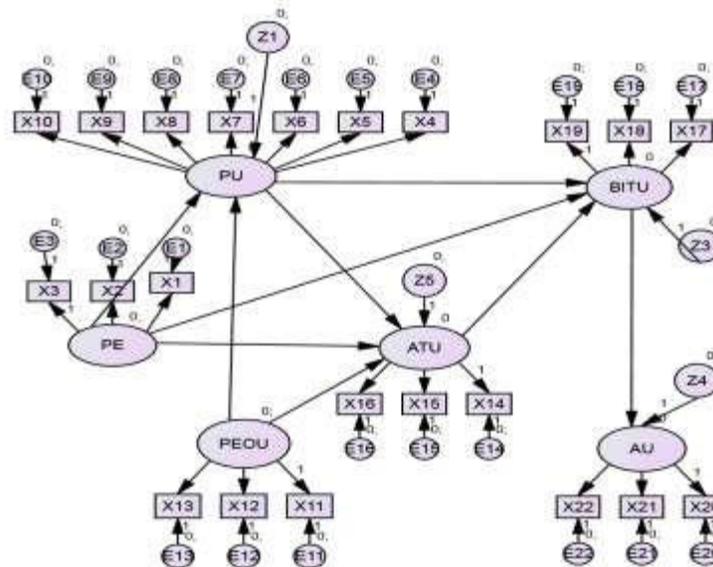


Gambar 2. Metodologi Penelitian

3. Pengujian Dan Pembuktian Hipotesis

Berdasarkan hasil analisis persamaan struktural AMOS akan diperoleh *Critical Ratio* (C.R) dan *koefisien path* sehingga dapat diketahui hubungan dan pengaruh variabel independen terhadap variabel dependennya. Apabila nilai $CR > \pm 2,0$ maka hipotesa diterima dan apabila $CR < \pm 2,0$ maka hipotesa ditolak (Ferdinand, 2006).

4. Desain Penelitian



Gambar 3. Desain Penelitian Pengaruh Sistem Pembelajaran Berbasis Edmodo terhadap Hasil Belajar Peserta Didik

4.1 Goodness of Fit Pengujian Model Penelitian

Untuk mengetahui apakah model memenuhi *goodness of fit indeks* dilakukan uji kelayakan *full model* dengan hasil yang ditampilkan pada table 4.34 di bawah ini. Pengujian tersebut dilakukan untuk melihat apakah model yang dikembangkan dalam penelitian ini tergolong sebagai model yang baik. Hasil evaluasi model dikatakan baik jika hasil analisis memenuhi persyaratan yang terdapat pada *cut off value*.

Tabel 1. Hasil uji *goodness of fit model*.

Indikator Fit	Cut off Value	Hasil Penelitian	Evaluasi Model
Absolute Fit			
Probabilitas	$P > 0,05$	0,000	Tidak Signifikan
Normed Chi-Square (X^2/df)	< 2 $2 < X^2 / df < 5$	1,496	Over Fitting Good Fit
RMSEA	$< 0,10$ $< 0,05$ $< 0,01$	0,058	Good Fit Very Good Fit Out Standing Fit
GFI	$> 0,90$	0,690	Good Fit
AGFI	$> 0,90$	0,655	Good Fit

Comparative Fit			
NFI	0,9	0,682	Good Fit
NNFI or Tucker Lewis Index (TLI)	0,9	0,704	Good Fit
CFI	0,9	0,621	Good Fit
RFI	0,9	0,652	Good Fit
Parsimonious Fit			
PNFI	0-1	0,523	Lebih Besar Lebih Baik
PGFI	0-1	0,578	Lebih Besar Lebih Baik

Tabel 1. menunjukkan hasil uji *goodness of fit model*. Pada kolom kedua menunjukkan nilai *cut off value* sedangkan kolom ketiga menunjukkan analisis. Hasil analisis tersebut kemudian dibandingkan dengan nilai *cut off value* untuk menyimpulkan apakah model memenuhi *goodness of fit model*. Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat bahwa nilai RMSEA 0,058 menunjukkan bahwa *model Good fit*. Sedangkan berdasarkan indikator lainnya model cukup fit. Analisis terhadap masing – masing analisis dilakukan sebagai berikut:

1. Probabilitas

Pengujian Chi Square dimaksud untuk mengetahui perbedaan antara populasi dengan yang diestimasi dengan sampel yang diteliti. Sehingga diharapkan tidak ada perbedaan antara sampel dan populasinya. Hal tersebut ditunjukkan dengan nilai Chi Square yang rendah atau nilai probabilitas yang tidak signifikan. Hasil pengujian ini menunjukkan bahwa nilai probabilitas uji sebesar $0,000 < 0,05$ yang menunjukkan adanya perbedaan yang berarti antara sampel dan populasi dalam taraf yang nyata 5%.

2. Normed Chi-Square (X^2/df)

CMIN/DF atau chi square relative merupakan hasil pembagian antara fungsi kesalahan sampel yang minimal dengan derajat kebebasannya (Ferdinand, 2002). CMIN/DF yang diharapkan agar model dapat diterima adalah $< 2,00$. Nilai CMIN/DF yang dihasilkan dalam analisis ini adalah sebesar 1,496. Hasil tersebut dinilai baik karena sudah memenuhi ketentuan lebih kecil dibandingkan dengan 2,00.

3. RMSEA

RMSEA merupakan indeks yang dapat digunakan untuk mengkompensasi *chi square* statistik dalam sampel yang besar. Uji RMSEA menunjukkan *goodness of fit* yang dapat diharapkan bila model diestimasi dalam populasi. Hasil RMSEA yang diharapkan agar model dapat diterima adalah $< 0,10$. Nilai RMSEA uji adalah sebesar 0.058 yang menunjukkan bahwa nilai RMSEA *good fit* karena lebih kecil dari 0,10

4. GFI

Pengujian indeks ini dimaksudkan untuk mengetahui proporsi ketimbang dari varian dalam matrik kovarian sampel yang dijelaskan oleh matrik kovarian populasi terestimasi. GFI diharapkan $> 0,90$. Hasil pengujian menghasilkan nilai GFI sebesar 0.690 yang menunjukkan bahwa GFI *good fit*.

5. AGFI

- Nilai AGFI diharapkan > 0,90. Hasil perhitungan menunjukkan bahwa nilai AGFI sebesar 0,655 yang menunjukkan bahwa nilai AGFI model adalah *good fit*.
6. NFI
Indek ini pada dasarnya membandingkan chi square hitung pada bagian model. Hasil perhitungan adalah 0,682 yang menunjukkan bahwa nilai NFI dibawah 0,9 maka model dianggap sebagai *good fit*.
 7. NNFI or Tucker Lewis Index (TLI)
TLI adalah sebuah alternatif *incremental fit index* yang membandingkan sebuah model yang diuji terhadap sebuah base line model. Nilai yang diharapkan adalah TLI > 0,90. Hasil perhitungan menunjukkan bahwa TLI sebesar 0,704 sehingga dinyatakan *good fit*.
 8. CFI
Rentang ini sebesar 0-1 dimana semakin mendekati 1 mengindikasikan kelas fit yang paling tinggi, *a very good fit* nilai yang diharapkan adalah CFI > 0,90 hasil perhitungan menunjukkan bahwa CFI sebesar 0,621 sehingga dinyatakan *good fit*.
 9. RFI
Rentang ini sebesar 0-1 dimana semakin mendekati 1 mengindikasikan kelas fit yang paling tinggi, *a very good fit* nilai yang diharapkan adalah CFI > 0,90 hasil perhitungan menunjukkan bahwa RFI sebesar 0,652 sehingga dinyatakan *good fit*.
 10. PNFI
Nilai tinggi menunjukkan kecocokan lebih baik, hanya digunakan untuk perbandingan antar model alternatif. Hasil perhitungan menunjukkan bahwa PNFI sebesar 0,523.
 11. PGFI
Spesifikasi ulang dari GFI, dimana nilai lebih tinggi menunjukkan persimoni yang lebih besar. Ukuran ini digunakan untuk perbandingan diantara model - model. Hasil perhitungan menunjukkan bahwa PGFI sebesar 0,578.

4.2 Uji Convergent Validity

Berdasarkan output *Standardized Regression Weights* pada bagian Estimates menunjukkan faktor loading, seberapa besar hubungan antar indikator dengan konstruk. Angka diatas 0,5 menunjukan indikator dapat menjelaskan konstruk yang ada.

Tabel 2 *Standardized Regression Weights*
 I.1.1.1.1 *Standardized Regression Weights: (Group number 1 - Default model)*

	Estimate
PU <--- PE	,581
PU <--- PEOU	,411
ATU <--- PU	,468
ATU <--- PEOU	,114
ATU <--- PE	,197
BITU <--- ATU	,847
BITU <--- PU	,125
BITU <--- PE	-,141

	Estimate
AU <--- BITU	,548
X3 <--- PE	,708
X2 <--- PE	,577
X1 <--- PE	,608
X10 <--- PU	,521
X9 <--- PU	,586
X8 <--- PU	,552
X7 <--- PU	,560
X6 <--- PU	,478
X5 <--- PU	,575
X4 <--- PU	,588
X19 <--- BITU	,616
X18 <--- BITU	,750
X17 <--- BITU	,756
X14 <--- ATU	,646
X15 <--- ATU	,783
X16 <--- ATU	,649
X20 <--- AU	,768
X21 <--- AU	,598
X22 <--- AU	,388
X11 <--- PEOU	,395
X12 <--- PEOU	,656
X13 <--- PEOU	,847

Sumber data: hasil analisis data primer (2015)

Nilai faktor *loading* untuk setiap konstruk dihitung menjadi nilai *variance extracted* (VE) dengan menjumlahkan kuadrat faktor *loading* setiap indikator konstruk terkait dibagi jumlah indikatornya. Nilai VE untuk setiap konstruk adalah sebagai berikut :

Variance Extracted dari konstruk *Perceived Enjoyment* (PE).

$$VE = (0,708^2 + 0,577^2 + 0,608^2)$$

$$VE = (0,501264 + 0,332929 + 0,369664)$$

$$VE = 1,203857$$

Variance Ekstracted dari konstruk *Perceived Usefulness* (PU)

$$VE = (0,521^2 + 0,586^2 + 0,552^2 + 0,560^2 + 0,478^2 + 0,575^2 + 0,588^2)$$

$$VE = (0,271441 + 0,343396 + 0,304704 + 0,3136 + 0,228484 + 0,330625 + 0,345744)$$

$$VE = 2,137994$$

Variance Ekstracted dari konstruk *Perceived Ease Of Use* (PEOU)

$$\begin{aligned} VE &= (0,395^2 + 0,656^2 + 0,847^2) \\ VE &= (0,156025 + 0,430336 + 0,717409) \\ VE &= 1,30377 \end{aligned}$$

Variance Ekstracted dari konstruk *Attitude Toward Using* (ATU)

$$\begin{aligned} VE &= (0,636^2 + 0,779^2 + 0,644^2) \\ VE &= (0,404496 + 0,606841 + 0,414736) = 1,426073 \end{aligned}$$

Variance Ekstracted dari konstruk *Behavioral Intention to Use* (BITU)

$$\begin{aligned} VE &= (0,616^2 + 0,750^2 + 0,756^2) \\ VE &= (0,379456 + 0,5625 + 0,571536) \\ VE &= 1,513492 \end{aligned}$$

Variance Ekstracted dari konstruk *Actual Usage* (AU)

$$\begin{aligned} VE &= (0,768^2 + 0,598^2 + 0,388^2) \\ VE &= (0,589824 + 0,357604 + 0,150544) \\ VE &= 1,097972 \end{aligned}$$

Batas nilai yang digunakan *variance ekstracted* yang digunakan adalah 0,5 sehingga nilai VE yang lebih besar dari 0,5 menunjukkan bahwa indikator – indikator dari konstruk terkasit memiliki konvergensi yang memadai (Singgih, 2012). Kedelapan hasil VE menunjukkan jauh diatas 0,5 sehingga dapat disimpulkan bahwa indikator – indikator yang dimiliki oleh setiap konstruk memiliki konvergensi yang memadai.

Hasil pengujian AMOS menunjukkan bahwa semua model pengukuran memiliki indikator yang memang merupakan bagian dari konstruk tersebut dan memiliki konvergensi yang memadai. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa semua model pengukuran yang digunakan adalah *valid*.

5. Kesimpulan

Penelitian ini bertujuan untuk memberikan bukti empiris tentang pengaruh pemanfaatan media pembelajaran berbasis aplikasi edmodo terhadap hasil belajar siswa di SMK Negeri 4 Bandung dengan menggunakan TAM (*Technology Acceptance Model*), dengan teknik analisis multivariat yang dilakukan menggunakan *Structural Equation Modeling* (SEM). Adapun variabel penelitiannya meliputi *Perceived Enjoyment* (PE), *Perceived Usefulness* (PU), *Perceived Ease of Use* (PEOU), *Behavioral Intention to Use* (BITU), *Attitude Toward Using* (ATU) dan *Actual Usage* (AU).

Hipotesis yang dikemukakan adalah pemanfaatan media pembelajaran berbasis aplikasi edmodo mempunyai pengaruh terhadap motivasi peserta didik di SMK Negeri 4 Bandung. Berdasarkan penelitian dan hasilnya diolah menggunakan perhitungan statistik secara keseluruhan, maka dapat dimaknai secara objektif bahwa ada 5 hipotesis yang diterima dari 9 hipotesis yang diajukan.

1. *Perceived Ease of Use* (PEOU) mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap *Perceived Usefulness* (PU)

2. *Perceived Enjoyment* (PE) mempunyai hubungan yang signifikan dengan *Perceived Usefulness* (PU)
3. *Perceived Usefulness* (PU) mempunyai hubungan yang signifikan terhadap *Attitude Toward Using* (ATU)
4. *Perceived Ease of Use* (PEOU) mempunyai hubungan yang tidak signifikan terhadap *Attitude Toward Using* (ATU)
5. *Perceived Enjoyment* (PE) mempunyai hubungan yang tidak signifikan terhadap *Attitude Toward Using* (ATU)
6. *Attitude Toward Using* (ATU) mempunyai hubungan yang signifikan terhadap *Behavioral Intention to Use* (BITU)
7. *Perceived Usefulness* (PU) mempunyai hubungan yang tidak signifikan terhadap *Behavioral Intention to Use* (BITU)
8. *Perceived Enjoyment* (PE) mempunyai hubungan yang tidak signifikan terhadap *Behavioral Intention to Use* (BITU).
9. *Behavioral Intention to Use* (BITU) mempunyai hubungan signifikan terhadap *Actual Usage* (AU).

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Arief Kusuma, Artikel Pemanfaatan TI dalam Proses Pengajaran, Universitas Esa Unggul, 2012
- [2] Chau dan Lai, Studi Investigasi Empiris Menentukan Penerimaan Penggunaan Internet Banking. Hongkong, 2003.
- [3] Dalimunthe, Nurmaini, Astuti Meflinda, Syahrul Azmi. Jurnal Sains, Analisis Pengaruh Faktor Kemudahan Dan Manfaat Terhadap Penerimaan Pengguna Sistem Informasi Data Pokok Pendidikan Dasar Teknologi dan Industri, Vol. 12, No. 1, Desember 2014, Pp. 122 – 128. Issn 1693-2390 Print/Issn 2407-0939 Pengembang sistem informasi”, edisi September, Yogyakarta 1998.
- [4] Davis, F. D., Bagozzi, R. P. and Warshaw, P. R. User acceptance of computer technology: A comparison of two theoretical models. *Management Science*. 1989
- [5] Ghozali, Imam . Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program SPSS, Badan Penerbit Universitas Diponegoro. Semarang. 2005
- [6] Hanafi, dkk. Pengaruh Persepsi Kemanfaatan dan Persepsi Kemudahan Website UB Terhadap Sikap Pengguna dengan Pendekatan TAM. Fakultas Ilmu Administrasi. Universitas Brawijaya. 2013.
- [7] Pikkarainen, T.; Pikkarainen, K.; Karjalainen, H. (2004), Consumer acceptance of online banking: An extension of the Technology Acceptance Model., *Internet Research-Electronic Networking Applications and Policy*. 2004
- [8] Riska dwi, Airlangga Elas, Penerimaan Sistem Informasi Akademik Universitas Airlangga Cyber Campus (Uacc) Pada Dosen Fisip Universitas Airlangga, 2014.
- [9] Sagala, Syaiful. Konsep dan Makna Pembelajaran. Bandung: Alfabeta. 2010
- [10] Santoso, Singgih. "Aplikasi SPSS Pada Statistik Parametrik", Jakarta: Elex Media Komputindo. 2012

- [11] Santoso, Budi Pengaruh *Perceived Usefulness, Perceived Ease Of Use, Dan Perceived Enjoyment* Terhadap Penerimaan Teknologi Informasi Program Magister Akuntansi Fakultas Ekonomi Universitas Sebelas Maret, 2013
- [12] Seamolec, Materi simulasi Digital Edmodo, Jakarta. 2013
- [13] Sudjana, Nana. Dasar - Dasar Proses Pembelajaran. Sinar Baru Algesindo. Bandung. 2004
- [14] Trisnawati, Rina. Jurnal Kajian Bisnis "Pertimbangan perilaku dan faktor penentu keberhasilan dengan TAM
- [15] Warsita, Bambang. Peranan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Penyelenggaraan Pendidikan Jarak jauh. Jakarta : Pustekom. 2008
- [16] Wijayanti, Ratih. Analisis Technology Acceptance Model (Tam) Terhadap Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Penerimaan Nasabah Terhadap Layanan Internet Banking (Studi Empiris Terhadap Nasabah Bank Di Depok, 2009.