

## Analisis Penerapan E-learning Menggunakan Thechnology Acceptance Model (TAM)

Idria Maita<sup>1✉</sup>, Almarozi<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau

[idria@uin-suska.ac.id](mailto:idria@uin-suska.ac.id)

### Abstract

Senior High Schools in the Pekanbaru area have utilized E-learning facilities during the Covid-19 pandemic. One type of E-learning used is Edmodo-based. Factors that hinder the implementation of Edmodo-based E-learning are that students do not understand the use of Edmodo-based E-learning, not all teachers use Edmodo-based E-learning in schools, and not all students are or live in places that have a good or stable network so that there is no research that leads or leads to aspects of the ease, benefits and acceptance of Edmodo-based E-learning. The purpose of this study is to analyze and determine the effect of usefulness or benefits and perceptions of ease of use on the acceptance of Edmodo-based E-learning at SMA N 12 Pekanbaru using the TAM method. There are three variables used in this study, namely Perception of Ease and Perception of Benefits on Perception of Acceptance of Use. The sample used was 76 respondents. From the results of the assessment and testing, it can be concluded that the three hypotheses proposed are accepted. The convenience variable affects Edmodo Elearning Acceptance, the Benefit variable affects Edmodo Elearning Acceptance and the convenience and benefits variables together affect Edmodo Elearning Acceptance. The more the ease and usability or the benefits of Edmodo E-learning, the more Edmodo's acceptance of E-learning will increase.

Keywords: Covid-19, Edmodo, Student, Technology Acceptance Model (TAM), E-learning.

### Abstrak

Sekolah Menengah Atas di wilayah Pekanbaru sudah memanfaatkan fasilitas pembelajaran E-learning pada masa pandemic Covid-19. Salah satu macam pembelajaran E-learning yang digunakan berbasis Edmodo. Faktor yang menghambat penerapan E-learning berbasis Edmodo adalah siswa kurang memahami penggunaan E-learning berbasis Edmodo, belum semua guru yang menggunakan E-learning berbasis Edmodo di sekolah, dan tidak semua siswa berada atau tinggal ditempat yang memiliki jaringan yang bagus atau stabil sehingga belum ada penelitian yang menuju atau mengarah kepada aspek kemudahan, manfaat dan penerimaan E-learning berbasis Edmodo. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk menganalisis dan mengetahui pengaruh dari kegunaan atau manfaat dan persepsi kemudahan penggunaan terhadap penerimaan E-learning berbasis Edmodo di SMA N 12 Pekanbaru menggunakan metode TAM. Ada tiga variabel yang digunakan didalam penelitian ini yaitu Persepsi Kemudahan dan Persepsi Manfaat terhadap Persepsi Penerimaan Penggunaan Sampel yang digunakan ialah sebanyak 76 responden. Dari Hasil penilaian dan pengujian dapat disimpulkan bahwa tiga hipotesis yang diajukan diterima. Variabel Kemudahan berpengaruh terhadap Penerimaan Elearning Edmodo, variabel Manfaat berpengaruh terhadap Penerimaan Elearning Edmodo dan variabel kemudahan dan manfaat secara bersama berpengaruh terhadap Penerimaan Elearning Edmodo. Semakin meningkatkan kemudahan dan kegunaan atau manfaat E-learning Edmodo, maka semakin meningkat penerimaan E-learning Edmodo.

Kata kunci: Covid-19, Edmodo, Siswa, Technology Acceptance Model (TAM), E-learning.

JiDT is licensed under a Creative Commons 4.0 International License.



### 1. Pendahuluan

Seiring kemajuan Teknologi Informasi yang semakin pesat pada zaman modern ini Teknologi Informasi banyak digunakan sebagai alat bantu pembelajaran, untuk mempermudah siswa memahami materi pembelajaran. Dalam sistem pembelajaran terdapat dua aspek yang menunjang proses pembelajaran lebih baik yaitu metode dan media pembelajaran. Fenomena ini menyentuh dunia pendidikan dengan adanya metode E-learning. E-Learning merupakan proses penyampaian suatu bahan dengan menggabungkan materi secara digital yang didukung oleh layanan [1]. E-learning juga dapat memberikan pendekatan

alternatif untuk menyerap topik pembelajaran yang diberikan oleh guru kepada siswa [2]. E-learning dianggap sebagai solusi baru pada dunia pendidikan untuk menjembatani kesenjangan ketimpangan dalam pendidikan diberbagai negara berkembang [3]. E-learning memiliki bermacam jenis strategi seperti pembelajaran campuran atau pembelajaran hybrid. Pembelajaran campuran yaitu model penggabungan pembelajaran online diselingi oleh pembelajaran tatap muka [4]. Salah satu macam pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran online atau E-learning ialah menggunakan aplikasi Edmodo.

Edmodo adalah jaringan media sosial yang kembangkan atau dirancang oleh Jeff O'Hara dan Nick

Borg pada tahun 2008 yang tersedia di website ([www.edmodo.com](http://www.edmodo.com)). Tampilan Edmodo sangat mirip dengan facebook, maka dikenal dengan nama "facebook untuk sekolah". Namun, aplikasi Edmodo jauh lebih pribadi dan aman digunakan karena instruktur yang membuat akun mengizinkan siswa dan guru untuk mengakses Edmodo dan bergabung dengan grup menggunakan kode untuk mendaftar di grup. Dalam hal ini, instruktur dapat mengatur kelas virtual bagi siswa untuk belajar dan mengerjakan tugas serta kegiatan pembelajaran lainnya [5]. Mereka dapat berbagi konten, mendiskusikan topik, dan memiliki akses untuk memberikan nilai dengan sangat mudah. Edmodo adalah platform yang mirip dengan Situs Jejaring Sosial (SNS) yang populer digunakan oleh pendidik dengan aman berbagi informasi, membuat survei, menindak lanjuti tugas, dan memberikan catatan kepada siswa dalam pembelajaran [6].

Menurut Thongmak (2001) mendeskripsikan Edmodo sebagai pembelajaran gratis dengan platform yang aman untuk memungkinkan para dosen menggunakan dan mengelola kelas online, dimana mahasiswa dapat menghubungi teman-teman untuk mengikuti pembelajaran kelas online dengan aplikasi Edmodo serta memberikan cara mudah untuk belajar online dimana saja. Edmodo adalah platform media sosial dan sebagai alat pembelajaran profesional yang menarik karena menyediakan area aman untuk mengajukan pertanyaan kepada dosen, berbagi sumber daya dan mahasiswa belajar untuk kepentingan bersama dalam struktur ikatan sosial yang mendukung partisipasi, interaksi, serta sosialisasi kepentingan bersama dalam kelompok belajar [7]. Di aplikasi Edmodo, semua anggota belajar mempunyai halaman profil yaitu grup, komunitas serta postingan terbaru mereka. Guru bisa mengunggah foto profil, berbagi tautan serta video (melalui YouTube) di halaman anggota dan siswa bisa membuka atau mengunggah materi pembelajaran kapan saja serta dimana saja ketika dirumah maupun disekolah menggunakan Edmodo [8].

Saat sekarang ini Indonesia sedang diserang wabah penyakit yang disebut Coronavirus. Coronavirus Disease (Covid-19) ialah virus yang muncul pada tahun 2019. Tidak hanya Indonesia Coronavirus ini sudah melanda seluruh negara di dunia, pandemi coronavirus atau covid-19 ini berdampak pada semua aspek salah satunya berdampak di dunia pendidikan yaitu berdampak pada proses belajar mengajar disekolah karena adanya kebijakan pemerintah Indonesia meliburkan seluruh sekolah kemudian mengubah proses belajar mengajar melalui Daring (online). Menurut Surat Edaran Mendikbud RI No 3 Tahun 2020 mengenai Penanggulangan wabah covid-19 di instansi Pendidikan, pemerintahan menghimbau seluruh instansi pendidikan di Indonesia harus mengambil tindakan tegas untuk melaksanakan proses belajar dari rumah. Ketentuan ini didasari juga oleh

Surat Edaran Mendikbud No 4 Tahun 2020 mengenai penerapan kebijakan pendidikan pada masa darurat Pencegahan Penyebaran Covid-19. Karena kebijakan pemerintahan ini, banyak sekolah-sekolah yang mengalihkan proses belajar mengajarnya menjadi berbasis Elearning untuk mendukung proses belajar mengajarnya yang tidak bisa dilakukan di sekolah.

Sekolah Menengah Atas Negeri (SMAN) 12 Pekanbaru merupakan sekolah yang menggunakan fasilitas pembelajaran E-learning dimasa pandemik covid-19 saat ini untuk mendukung pembelajaran yang terhambat karena tidak dapat dilakukan pembelajaran konvensional disekolah. Faktor yang menghambat penggunaan E-learning berbasis Edmodo di SMA N 12 Pekanbaru ialah belum semua guru di sekolah menggunakan E-learning berbasis Edmodo ini dikarenakan guru menganggap pembelajaran menggunakan E-learning Edmodo ini lebih sulit dan kurang efektif untuk proses belajar mengajar. Selanjutnya siswa kurang memahami penggunaan E-learning Edmodo ini sehingga siswa sering tidak mengumpulkan tugas dan mengabaikan tugas yang diberikan oleh guru, dikarenakan siswa gagal dalam mengupload tugas yang dibagikan guru. Kemudian tidak semua siswa berada atau tinggal ditempat yang memiliki jaringan yang bagus atau stabil sehingga siswa sering tidak masuk pembelajaran online dan sampai saat sekarang ini di SMA N 12 Pekanbaru belum ada penelitian yang menuju atau mengarah kepada pengaruh aspek kemudahan, manfaat dan penerimaan dari penggunaan E-learning Edmodo ini. Berdasarkan permasalahan untuk menentukan tingkat penerimaan penggunaan E-learning Edmodo di SMA N 12 Pekanbaru yaitu menggunakan pendekatan teori TAM (*Technology Acceptance Model*).

TAM dikembangkan dari TRA (*Theory of Reasoned Action*), yaitu untuk menggambarkan perilaku seseorang terhadap penerimaan Teknologi Informasi [9]. TAM bertujuan untuk menguji mengapa sikap dan keyakinan pengguna mempengaruhi penerimaan atau penolakan terhadap Teknologi Informasi. TAM juga bertujuan untuk memberikan penjelasan tentang determinan adopsi dan penggunaan Teknologi Informasi [10]. TAM pertamakali dikemukakan oleh Davis pada tahun 1986, dan merupakan model terkenal yang terkait dengan penerimaan, penggunaan teknologi. Teori ini terbukti menjadi salah satu model teoritis dalam membantu memprediksi dan menjelaskan perilaku pengguna terhadap teknologi informasi dan memberikan dasar bagaimana variabel eksternal mempengaruhi sikap, keyakinan dan niat dalam menggunakan Teknologi Informasi, bahwa faktor eksternal mempengaruhi niat dan penggunaan aktual melalui efek mediasi pada kemudahan penggunaan dan kegunaan yang dirasakan [11].

TAM merupakan suatu model yang kuat dan populer untuk mempelajari faktor-faktor yang mempengaruhi pemanfaatan sistem informasi [12]. Didalam TAM

(Technology Acceptance Model) ada dua faktor yang dianggap relevan dalam menjelaskan perilaku penggunaan komputer yaitu kemudahan dan kegunaan penggunaan. Davis menjelaskan bahwa kegunaan yang dirasakan adalah sebagai probabilitas subjektif calon pengguna bahwa apabila menggunakan suatu sistem atau aplikasi tertentu akan meningkatkan kinerja pekerjaannya. [13]. Kemudahan dalam penggunaan bisa dijelaskan bahwa sejauh mana seseorang percaya bahwa menggunakan sistem informasi atau teknologi informasi tertentu akan bebas dari upaya [14]. Berdasarkan latar belakang masalah diatas maka diangkat penelitian ini dengan tujuan menganalisis penerapan e-learning menggunakan Technology Acceptance Model (TAM).

### 2. Metodologi Penelitian

Tahapan atau aktifitas yang dilakukan dalam penelitian ini adalah perencanaan, pengumpulan data, pengolahan data, dan analisis. Pengolahan data memakai alat bantu aplikasi IBM SPSS 24. Tahapan ini sangat penting dalam menghasilkan output. Hasil dari output dijadikan bahan analisa.

Tahap analisis menggunakan metode TAM secara deskriptif dengan pendekatan kuantitatif. Tahapan analisis terdiri dari:

- a. Menentukan skorkriterium atau skorideal dari hasil pengolahan data yang telah dilakukan sebelumnya.
- b. Mencari SH (*skor total*) dari hasil pengumpulan data yang telah dilakukan.
- c. Mencari besarnya persentase jawaban responden (P) dengan menggunakan Rumus (1).

$$P = \frac{\sum SK}{\sum SH} \times 100 \quad (1)$$

- d. Menentukan jarak atau rentang katagori hasil berdasarkan hasil persentase yang telah didapatkan. Rentang katagori yaitu 0% sampai 20% untuk Sangat Tidak Setuju; 21% sampai 40% untuk Tidak Setuju; 41% sampai – 60% untuk Netral; 61% sampai 80% untuk Setuju; dan 81% sampai 100% untuk Sangat Setuju.

Selanjutnya melakukan Analisis Regresi Linier Berganda. Anilisis ini perhitungan menggunakan aplikasi SPSS. Rumus persamaann regresi linier bergadadisajikan pada Persamaan (2).

$$Y^{\wedge} = \alpha + b1X1 + b2X2 \quad (2)$$

Tahap penghitungan statistik regresi berganda harus ada syarat yang terpenting sebagai penggunaan metode regresi, yaitu memenuhi uji asumsi klasik. Uji yang harus dilakukan adalah uji normalitas, multikolinearitas, autokorelasi, dan heteroskidastisitas.

### 3. Hasil dan Pembahasan

Data yang diolah diuji dengan menggunakan uji validitas yang disjaikan pada Tabel 1.

Table 1. Uji Validitas

Persepsi Kemudahan Penggunaan (X1)			
Pernyataan	Nilai Korelasi	r	Keterangan
X1. 1	909	0.320	Valid
X1. 2	877	0.320	Valid
X1. 3	887	0.320	Valid
X1. 4	856	0.320	Valid
X1. 5	845	0.320	Valid
X1. 6	888	0.320	Valid
Persepsi Kegunaan/ Manfaat(X2)			
X2. 1	874	0.320	Valid
X2. 2	814	0.320	Valid
X2. 3	647	0.320	Valid
X2. 4	795	0.320	Valid
X2. 5	543	0.320	Valid
X2. 6	809	0.320	Valid
Penerimaan Pengguna Teknologi Informasi (Y)			
Y1	800	0.320	Valid
Y2	840	0.320	Valid
Y3	883	0.320	Valid
Y4	707	0.320	Valid

Dari Tabel 1 menjelaskan bahwa setiap item pernyataan valid dan sesuai dengan kaidah pengukuran validitas karna nilai r hitung lebih besar dari nilai r tabel ini. Selanjutnya dilakukan uji realibilitas yang disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Uji Reliabilitas

Persepsi Kemudahan Penggunaan (X1)				
Pernyataan	Alpha If Item Deleted	Cronbach	Nilai Alpha	Keterangan
X1. 1	0.919		0.600	Reliabel
X1. 2	0.924		0.600	Reliabel
X1. 3	0.922		0.600	Reliabel
X1. 4	0.932		0.600	Reliabel
X1. 5	0.930		0.600	Reliabel
X1. 6	0.923		0.600	Reliabel
Persepsi Kegunaan/Manfaat (X2)				
X2. 1	0.777	0.841	0.600	Reliabel
X2. 2	0.797	0.841	0.600	Reliabel
X2. 3	0.835	0.841	0.600	Reliabel
X2. 4	0.802	0.841	0.600	Reliabel
X2. 5	0.869	0.841	0.600	Reliabel
X2. 6	0.798	0.841	0.600	Reliabel
Penerimaan Pengguna Teknologi Informasi (Y)				
Y1	0.777	0.823	0.600	Reliabel
Y2	0.765	0.823	0.600	Reliabel
Y3	0.717	0.823	0.600	Reliabel
Y4	0.836	0.823	0.600	Reliabel

Dari Tabel 2 dapat dilihat nilai Cronbach Alpha diatas atau lebih besar dari 0,600 ini dapat disimpulkan bahwa setiap pernyataan adalah reliabel karena sudah sesuai dengan standarisasi pengukuran.

Hasil distribusi persentase jawaban responden berdasarkan variabel Persepsi Kemudahan Penggunaan (X1) adalah sebesar 66.49%, Nilai ini termasuk dalam kategori setuju. Hal ini bearti pengguna E-lerning berbasis Edmodo setuju bahwa Kemudahan Penggunaan dipengaruhi oleh beberapa faktor yakni mudah dipelajari, Mudah diakses, Mudah

untuk dipahami, fleksibel, Mudah untuk menjadi Mahir atau terampil serta Mudah untuk digunakan.

Hasil distribusi persentase jawaban responden berdasarkan variabel Persepsi Kegunaan/Manfaat(X2) yaitu sebesar 73.64%. Nilai ini termasuk dalam kategori setuju. Hal ini berarti pengguna E-learning berbasis Edmodo setuju bahwa manfaat yang dihasilkan dipengaruhi oleh beberapa faktor, yakni dapat menyelesaikan tugas dengan cepat, Meningkatkan kinerja, Meningkatkan produktifitas, Efektifitas, lebih mudah dan Bermanfaat.

Hasil distribusi persentase jawaban responden berdasarkan variabel Persepsi Penerimaan pengguna (Y) yaitu sebesar 69.47%. Nilai ini termasuk dalam kategori setuju. Hal ini berarti pengguna E-learning berbasis Edmodo setuju bahwa Penerimaan pengguna terhadap sistem informasi dipengaruhi oleh beberapa faktor, yakni Merasa terbantu, Menerima penerapan teknologi informasi, Fitur sudah memenuhi kebutuhan dan Merasa puas dengan kinerja sistem. Hasil uji disajikan pada Gambar 1.

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	Collinearity Statistics	
		B	Std. Error	Beta			Tolerance	VIF
1	(Constant)	1.315	1.370		.960	.340		
	X1	.193	.066	.318	2.924	.005	.496	2.016
	X2	.395	.087	.496	4.556	.000	.496	2.016

a. Dependent Variable: Y

Gambar 1. Uji Analisa Regresi linier Berganda

Berdasarkan Gambar 1 maka didapat model persamaan Regresi Linear Berganda sebagai berikut:

$$Y = 1.315 + 0.193X1 + 0.395X2$$

- Nilai constant adalah 1.315 satuan, ini menunjukkan bahwa kenaikan atau peningkatan penerimaan pengguna E-learning berbasis Edmodo apabila variabel Kemudahan (X1) dan Manfaat (X2) dianggap constant. Maka penerimaan pengguna E-learning Edmodo sebesar 1.315.
- Nilai coefficients regresi variabel Kemudahan (X1) adalah sebesar 0.193, menunjukkan bahwa besarnya pengaruh variabel Kemudahan (X1) terhadap Penerimaan pengguna E-learning berbasis Edmodo (Y). Artinya apabila terdapat peningkatan pada variabel Kemudahan (X1) sebanyak satu kesatuan, maka Penerimaan pengguna E-learning Edmodo akan bertambah sebesar 0.193 satuan.
- Nilai coefficients regresi variabel Manfaat (X2) adalah 0.395 menunjukkan bahwa besarnya pengaruh variabel Manfaat (X2) terhadap Penerimaan pengguna E-learning Edmodo (Y). Artinya apabila terdapat peningkatan pada variabel Manfaat (X2) sebanyak satu kesatuan, maka Penerimaan pengguna E-learning Edmodo akan bertambah sebesar 0.395 satuan.

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	Durbin-Watson
1	.756 <sup>a</sup>	.571	.559	2.08928	2.149

a. Predictors: (Constant), X2, X1  
b. Dependent Variable: Y

Gambar 2. Uji Koefisien Korelasi Dan Determinasi

Gambar 2 dapat dilihat nilai dari Adjusted R Square sebesar 0.571 menjelaskan bahwa 57.10% Penerimaan pengguna E-learning Edmodo ini dapat dijelaskan pada faktor Kemudahan dan Manfaat, kemudian sisanya 43,90 % dapat dijelaskan oleh variabel lain yang tidak diteliti pada penelitian ini yang disajikan pada Gambar 3 dalam uji T dan Gambar 4 uji F.

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	Collinearity Statistics	
		B	Std. Error	Beta			Tolerance	VIF
1	(Constant)	1.315	1.370		.960	.340		
	X1	.193	.066	.318	2.924	.005	.496	2.016
	X2	.395	.087	.496	4.556	.000	.496	2.016

a. Dependent Variable: Y

Gambar 3. Uji T

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	424.507	2	212.254	48.625	.000 <sup>b</sup>
	Residual	318.650	73	4.365		
	Total	743.158	75			

a. Dependent Variable: Y

Gambar 4. Uji F

Berdasarkan Gambar 3 dan Gambar 4, maka didapatkan hasil sebagai berikut:

- Persepsi Kemudahan (Perceived Ease of Use) terhadap penerimaan E-learning Edmodo.  
Berdasarkan perhitungan statistik, bisa dijelaskan bahwa faktor Kemudahan berpengaruh signifikan terhadap variabel penerimaan pengguna Edmodo. Dikarenakan t hitung = 2.924 > t tabel = 1.993. Maka hipotesis 1 dalam penelitian ini diterima, ini menjelaskan bahwa pengguna merasa mudah menggunakan E-learning Edmodo.
- Persepsi Manfaat (Perceived Usefulness) terhadap penerimaan E-learning Edmodo.  
Berdasarkan perhitungan statistik, bisa dijelaskan bahwa faktor Manfaat berpengaruh signifikan terhadap variabel penerimaan pengguna E-learning Edmodo. Dikarenakan t hitung = 4.556 > t tabel = 1.993. Maka hipotesis 2 dalam penelitian ini diterima, ini menjelaskan bahwa

pengguna merasa sangat bermanfaat penerapan Edmodo ini.

- c. Persepsi Kemudahan (Perceived Ease of Use) dan Persepsi Manfaat (Perceived Usefulness) terhadap penerimaan E-learning Edmodo.

Berdasarkan perhitungan statistik, bisa dijelaskan bahwa faktor Kemudahan (X1) dan Manfaat (X2) secara bersamaan berpengaruh signifikan terhadap Penerimaan pengguna Edmodo (Y). Dikarenakan  $F_{hitung} = 48.625 > F_{tabel} 3.12$ . Maka hipotesis 3 dalam penelitian ini diterima, ini menjelaskan bahwa E-learning Edmodo ini diterima dengan baik oleh pengguna.

- d. Faktor dominan

Faktor yang dominan berpengaruh terhadap penerimaan pengguna E-learning Edmodo yaitu faktor manfaat yaitu sebesar 49.60 % dan faktor kemudahan hanya sebesar 31.80 %. Ini menjelaskan bahwa jika pengguna akan menggunakan teknologi informasi apabila teknologi informasi bermanfaat, baik teknologi informasi tersebut mudah digunakan ataupun tidak mudah digunakan.

#### 4. Kesimpulan

Secara deskriptif didapat hasil Penerimaan Pengguna E-learning berbasis Edmodo tercantum kedalam jenis setuju maupun diterima sebab Kemudahan yang dihasilkan oleh E-learning berbasis Edmodo sebesar 66.49% serta Faedah yang dihasilkan oleh E-learning berbasis Edmodo sebesar 73.64%. Secara kualitatif variabel kemudahan mempengaruhi signifikan terhadap variabel penerimaan pengguna E-learning Edmodo setelah itu variabel manfaat juga mempengaruhi signifikan terhadap variabel penerimaan pengguna E-learning Edmodo serta aspek kemudahan dan aspek manfaat secara bertepatan mempengaruhi signifikan terhadap Penerimaan pengguna E-learning Edmodo. Jadi, semakin meningkatkan kemudahan serta keuntungan ataupun manfaat E-learning Edmodo, sehingga terus menjadi meningkat penerimaan E-learning Edmodo. Diharapkan untuk riset selanjutnya dapat memakai variabel yang lain tidak hanya variabel yang digunakan dalam riset ini semacam Perilaku terhadap Sikap (Attitude toward Behaviour), Minat Sikap (Behavioral Intention) serta Sikap (Behaviour) serta riset selanjutnya dapat memakai tools lain tidak hanya tools yang digunakan peneliti semacam menggunakan SEM serta yang lain.

#### Daftar Rujukan

- [1]. Rosenberg, Marc. J, E-Learning. (2001). Strategies For Delivering Knowledge In The Digital Age. USA :McGraw-Hill Companies.

- [2]. Al-Azawei, A., Parslow, P., & Lundqvist, K, Investigating the Effect of Learning Styles in a Blended E-Learning System: An Extension of the Technology Acceptance Model (TAM), *Australasian Journal of Educational Technology*, 33(2). doi: 10.14742/ajet.2758, 2017.
- [3]. Panyajamorn, T., Suanmali, S., Kohda, Y., Chongphaisal, P., & Supnithi, T. (2018). Efektivitas Desain E-Learning di Sekolah Umum Thailand, *Jurnal Pembelajaran dan Instruksi Malaysia*, 15 (1), 1-34.
- [4]. Yagci, T., Mobile Social Media in Higher Education & Implementation of " Edmodo" in reading classes. In *6th International Visible Conference on Educational Studies and Applied Linguistics* , 436-442, 2015.
- [5]. Saovapa Wichadee, A Development of the Blended Learning Model Using Edmodo for Maximizing Students' Oral Proficiency and Motivation, *International Journal of Emerging Technologies in Learning* 12 (2), 2017.
- [6]. Kara, S., Blended learning: A model to enhance engagement in reading class. *Abant İzzet Baysal Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 18 (2), 953-970, 2018.
- [7]. Thongmak. Mathupayas., Social Network System in Classroom: Antecedents of Edmodo, *International Journal of e-Learning and Higher Education*, Volume 13 DOI:10.5171/2013.657749, 2013.
- [8]. Ekici. Didem Inel., The Use Of Edmodo In Creating An Online Learning Community Of Practice For learning To Teach Sciences, *Malaysian Online Journal of Education Sciences*, 2017, Vol. 5 Issue 2, 2017.
- [9]. Barhouni, C., . User Acceptance of the e-Information Service as Information Resource: A New Extension of the Technology Acceptance Model. *New Library World*, 117(9/10), 626-643. doi: 10.1108/NLW-06-2016-0045, 2016.
- [10]. Elkaseh, AM, Wong, KW, dan Fung., Kemudahan Penggunaan dan Persepsi Kegunaan Social Media untuk e-learning di Libyan Higher Education: A Structural Equation Modeling Analysis. *Jurnal Internasional Teknologi Informasi dan Pendidikan*, Vol. 6, No. 3, 2016.
- [11]. Sung Youl, P., An Analysis of the Technology Acceptance Model in Understanding University Students' Behavioral Intention to use E-Learning, *Journal of Educational Technology & Society*, 12(3), 150-162, 2009.
- [12]. Baleghi-Zadeh, S., Ayub, A. F. M., Mahmud, R., & Daud, S. M., The Influence of System Interactivity and Technical Support on Learning Management System Utilization Knowledge Management & E-Learning: *An International Journal*, 9(1), 50-68, 2017.
- [13]. Surendran, P., Technology Acceptance Model: A Survey of Literature. *International Journal of Business and Social Research*, 2(4), 4. doi: 10.18533/ijbsr.v2i4.161, 2013.
- [14]. Chen, HH dan Chen, SC., (2009). Studi empiris penerimaan telematika otomotif di Taiwan: Membandingkan tiga model penerimaan teknologi. *Jurnal Internasional Komunikasi Seluler*, 7(1), 50-65.
- [15]. Chen, S.-C., Li, S.-H. & Li, C.-Y., Recent Related Research in Technology Acceptance Model: A Literature Review. *Australian Journal of Business and Management Research*, 1(9), 124-127, 2011.