

**PENERIMAAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN DENGAN MENGGUNAKAN
TECHNOLOGY ACCEPTANCE MODEL (TAM) STUDI KASUS PADA APLIKASI
RUANG GURU**

**ACCEPTANCE OF EDUCATIONAL TECHNOLOGY USING THE TECHNOLOGY
ACCEPTANCE MODEL (TAM) CASE STUDY ON THE TEACHER'S ROOM
APPLICATION**

Sugiyono¹, Eka Okta Putri Sulaiman²

^{1,2}Teknik Informatika Sekolah Tinggi Ilmu Komputer Cipta Karya Informatika; Jakarta, Indonesia
inosoguy007@gmail.com, iam.ekaokta@gmail.com

ABSTRACT

The increase in positive cases in Indonesia has had a huge impact on various sectors, especially the education sector. The Ministry of Education and Culture of the Republic of Indonesia has prepared a virtual media portal for home learning that each region has access to. In the Jakarta and surrounding areas it is called the Ruang Guru Application. The application of this learning environment in Jakarta and its surroundings has continued since the Covid-19 pandemic. However, we need to know the user's acceptance of the newly developed technology and the barriers to its use. Therefore, it is necessary to analyze the level of acceptance of the teacher's room online learning environment using a technology acceptance model with a structural equation model and a partial least squares approach. By using the TAM variable, perceived usefulness, perceived ease of use, user behavior (attitude of use), attitude to use technology (behavioral intention of use), and interest in system users (actually system use).

Keywords: Covid – 19, Acceptance Of Online Learning, Partial Least Square, Technology Acceptance Model

ABSTRAK

Ada banyak sumber energi yang digunakan sebagai sumber tenaga listrik, salah satunya yaitu tenaga angin. Peningkatan kasus positif di Indonesia berdampak sangat besar pada berbagai sektor, terutama sektor pendidikan. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI telah menyiapkan portal media *virtual* untuk pembelajaran di rumah yang aksesnya masing-masing daerah. Di wilayah Jakarta dan sekitarnya disebut Aplikasi Ruang Guru. Penerapan lingkungan belajar tersebut di wilayah Jakarta dan sekitarnya terus dilakukan sejak pandemi *Covid-19*. Namun, kita perlu mengetahui penerimaan pengguna terhadap teknologi yang baru dikembangkan dan hambatan penggunaannya. Oleh karena itu, perlu dilakukan analisis tingkat penerimaan lingkungan pembelajaran *online* ruang guru menggunakan model penerimaan teknologi dengan model persamaan struktural dan pendekatan *partial least squares*. Dengan menggunakan variable TAM persepsi kegunaan (*perceived usefulness*), persepsi kemudahan pengguna (*perceived ease of use*), perilaku pengguna (*attitude of use*), sikap untuk menggunakan teknologi (*behavioral intention of use*), dan minat pengguna sistem (*actually system use*).

Kata Kunci: Covid – 19, Penerimaan Pembelajaran Online, Partial Least Square, Technology Acceptance Model.

PENDAHULUAN

Pandemi *covid-19* telah berdampak ke semua bidang kehidupan. Pada bidang Pendidikan, pandemi telah merubah metode pembelajaran bagi peserta didik. Pembelajaran secara tatap muka diganti dengan metode pembelajaran jarak jauh (*online*). Metode ini menjadi solusi untuk memastikan peserta didik tetap mendapatkan materi. Penerapan di lapangan, metode ini memiliki kendala seperti membuat mahasiswa menjadi bingung, pasif, kurang kreatif dan

produktif, penumpukan informasi/konsep pada mahasiswa dan mahasiswa mengalami stress (Fernanda & Hidayah, 2021).

Aplikasi “Ruang Guru” adalah aplikasi belajar yang dapat membantu segala kesulitan belajarsr. Aplikasi berbasis belajar online yang bisa diakses dengan smartphone dan laptop, saat ini pengguna aplikasi ruang guru kurang lebih 22.000.000. Menjadi hal penting baik aplikasi ruang guru dan mahasiswa yang menggunakan untuk melihat aplikasi ini kedepan. Dalam aplikasi, “Ruang Guru”

dilengkapi dengan ribuan bank soal yang kontennya disesuaikan dengan kurikulum yang berlaku di Indonesia, Tujuannya, untuk memberikan pelayanan pendidikan terbaik kepada masyarakat.

Saat ini perkembangan teknologi informasi dan telekomunikasi terus meningkat sehingga dapat membuat aplikasi canggih dengan nilai ekonomis tinggi. Apabila hambatan teknis dapat teratasi, hal tersebut menjadi faktor sangat penting dalam berkembangnya kemampuan untuk menciptakan aplikasi bagi pengguna. Untuk mencapai tujuan, aplikasi butuh di terima dan direspon di msyarakat. Guna mendapatkan feedback dan pengetahuan yang dapat digunakan dalam pengembangan teknologi pendidikan. Oleh karena itu, praktisi dan peneliti memerlukan suatu pemahaman lebih baik mengenai peraturan pemakaian aplikasi dalam rangka memikirkan metode praktis mengevaluasi aplikasi dan untuk memprediksi bagaimana reaksi pemakai terhadap aplikasi tersebut. Diharapkan penelitian tersebut dapat menciptakan metode yang bisa meningkatkan penerimaan pemakai.

Salah satu penggunaan metode penerimaan adalah TAM. TAM sendiri mendefinisikan dua hal yang memengaruhi penerimaan pengguna terhadap teknologi yaitu persepsi pengguna terhadap manfaat dari teknologi dan kemudahan dalam menggunakan teknologi. Beberapa penelitian mengungkapkan tam memiliki efektifitas dan baik digunakan untuk penelitian penerimaan masyarakat terhadap sistem informasi pendidikan online.

Dengan melihat penelitian sebelumnya yang mengungkapkan pentingnya penerimaan msyarakat terhadap aplikasi Pendidikan di masyarakat, hal ini menjadi latar Belakang penulis dalam penelitian ini. Dengan penjelasan diatas penulis mengambil judul dalam penelitian ini yaitu "Penerimaan Teknologi Pendidikan Dengan Menggunakan *Technology Acceptance Model* (TAM) Studi Kasus Pada Aplikasi Ruang Guru

METODE

Studi kasus yang dibahas adalah penerimaan teknologi pendidikan yaitu pada Aplikasi Ruang Guru. Data penelitian ini bersumber dari hasil studi pustaka, observasi, kuesioner, serta wawancara terhadap koresponden yang menggunakan Aplikasi Ruang Guru. Populasi dari penelitian ini adalah masyarakat yang menggunakan Ruang Guru yang berlokasi di Jakarta dan sekitarnya. Untuk sampel penelitian akan diambil menggunakan *metode slovin*.

1.1.1. Aplikasi Pendidikan Online Ruang Guru

Ruang Guru merupakan perusahaan teknologi terbesar dan terlengkap di Indonesia yang berfokus pada layanan berbasis pendidikan dan telah memiliki lebih dari 6 juta pengguna serta telah mengelola lebih dari 150.000 guru yang menawarkan jasa di lebih dari 100 bidang pelajaran. Perusahaan ini didirikan sejak tahun 2014 oleh Belva Devara dan Iman Usman, yang keduanya berhasil masuk dalam jajaran pengusaha sukses dibawah 30 tahun melalui Forbes 30 under 30 untuk teknologi konsumen di Asia.

Ruang Guru berkomitmen untuk menjadi mitra bagi pemerintah daerah demi memberikan pendidikan berkualitas melalui Sistem Manajemen Belajar (LMS). Tahun lalu, Ruang Guru berhasil bekerja sama dengan 32 (dari 34) pemerintah provinsi dan lebih dari 326 pemerintah kota dan kabupaten di Indonesia. Selain itu, Ruang Guru juga menawarkan video

belajar berlangganan, marketplace les privat, layanan bimbingan belajar on-demand, tryout ujian online, dan lain-lain.

Ruang Guru menyediakan sistem tata kelola pembelajaran yang dapat digunakan murid dan guru dalam mengelola kegiatan belajar di kelas secara virtua. Dilengkapi dengan ribuan bank soal yang kontennya disesuaikan dengan kurikulum yang berlaku di Indonesia. Konten yang dimiliki

aplikasi ruang guru mencakup SD, SMP dan SMA sesuai dengan kurikulum nasional dan dirancang khusus oleh pengajar terbaik dan berpengalaman.

Ruang guru menyediakan beberapa fitur yang dapat membantu yaitu ruang belajar, ruang les online, digital boot camp, ruang uji, ruang les, dan ruang kelas. Ruang belajar membantu siswa mewujudkan pembelajaran yang seru dengan video dan latihan soal. Ruang les online membantu permasalahan PR yang tidak dimengerti dan bisa langsung ditanyakan padang ruang les online. Digital boot camp memberikan suasana belajar seperti berada di dalam kelas karena belajar secara ber-grup secara online se-Indonesia. Ruang uji dapat membantu siswa untuk mempersiapkan diri menghadapi ujian semester, ujian nasional, dan Seleksi Bersama Masuk Perguruan Tinggi Negeri (SBMPTN) serta bisa melihat hasil yang telah dikerjakan. Ruang les berfungsi untuk mencari dan memanggil guru privat terbaik untuk dating kerumah dan siap membantu permasalahan dalam pembelajaran. Ruang kelas memberikan layanan sistem manajemen sebagai sarana kelas untuk para guru dan murid.

Dengan demikian, aplikasi ruang Guru dalam dunia pendidikan adalah suatu tempat dimana semua orang dapat mencari dan memberikan informasi, berdiskusi dan berbagi pikiran mengenai permasalahan pembelajaran antara satu orang atau lebih hanya dengan bermodalkan smartphonedan laptop yang terhubung dengan internet. Adanya aplikasi Ruang Guru dapat menambah wawasan tentang berbagai ilmu pengetahuan dengan cara belajar yang menarik sehingga dapat meningkatkan minat belajar.

1.1.2. Kelebihan dan Kekurangan Aplikasi Pendidikan Online Ruang Guru

Aplikasi “Ruang Guru” adalah aplikasi belajar dengan belajar yang lengkap untuk permasalahan dalam belajar. Ruang Guru menyediakan sistempembelajaran yang dapat digunakan murid dan guru dalam mengelola kegiatan

belajar di kelas secara virtual. Tetapi pada aplikasi Ruang Guru jugaterdapat kelebihan dan kekurangan, yaitu:

Kelebihan dari aplikasi online Ruang Guru adalah,

- 1) aplikasi dapat diakses dimanapun dan kapanpun dengan smarthphone maupun laptop,
- 2) guru atau tutor selalu ada dan interaktif,
- 3) guru atau tutor berkualitas yang sudah berpengalaman bisa diakses secara online,
- 4) pembelajaran dilengkapi dengan video animasi sehingga pembelajaran tidak bosan,
- 5) tersedia materi pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum terbaru,
- 6) murid juga bisa memberikan penilaian untuk cara mengajar dan aplikasi Ruang Guru,
- 7) harga bimbel tidak semahal ditempat biasa dan bisa dicicil.

Kekurangan aplikasi online Ruang Guru adalah,

- 1) aplikasi yang belum banyak diketahui,
- 2) video materi tidak bisa didownload,
- 3) aplikasinya lumayan besar sehingga memakan banyak memori smartphone maupun laptop.

2.1.3 Metode Slovin

Rumus slovin adalah salah satu rumus yang dipelajari dalam statistika. Rumus slovin ini diterapkan dalam penentuan banyaknya sampel minimum yang diperlukan dalam suatu penelitian.

Rumus slovin sebagai berikut :

$$n = \frac{N}{1 + N(e)^2}$$

Gambar 2.1 Rumus Slovin

Keterangan:

- n = Ukuran sampel/jumlah responden
 N = Ukuran populasi
 E = Presentase kelonggaran ketelitian kesalahan pengambilan sampel yang masih bisa ditolerir; e=0,1

Dalam rumus Slovin ada ketentuan sebagai berikut:

Nilai $e = 0,1$ (10%) untuk populasi dalam jumlah besar

Nilai $e = 0,2$ (20%) untuk populasi dalam jumlah kecil Jadi rentang sampel yang dapat diambil dari teknik Solvin adalah antara 10-20 % dari populasi penelitian.

Populasi adalah keseluruhan objek sasaran yaitu seluruh Pelajar di Jakarta dan sekitarnya, memiliki 1,7 juta pelajar, yang menggunakan atau pernah menggunakan aplikasi Ruang Guru sebagai media pembelajaran.

Metode pengambilan yang digunakan adalah kuesioner yaitu teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi pertanyaan atau pernyataan tertulis. Untuk menentukan jumlah sampel maka menggunakan rumus Slovin Berikut Rumusnya:

$$n = \frac{N}{1+N(e)^2}$$

$$n = \frac{1.700.000}{1+17000(0.1)^2}$$

$$n = 100 \text{ sampel}$$

Berdasarkan perhitungan yang menggunakan rumus Slovin, maka ukuran besarnya sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah 100 responden.

2.1.4 Penerapan Metodologi

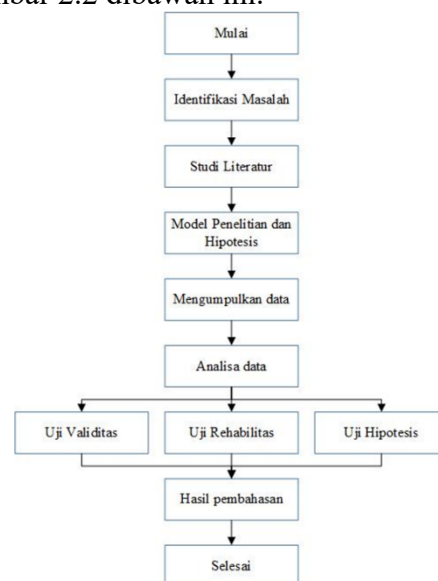
TAM (Technology Acceptance Model) pertama sekali diperkenalkan oleh Davis pada tahun 1986 dan selanjutnya digunakan serta dikembangkan kembali oleh beberapa ilmuwan diantaranya adalah Adam, dkk (1992) Szajna (1994), Igbaria, dkk (1995) serta Venkatesh dan Davis (2000). TAM ini merupakan pengembangan dari dari TRA (Theory of Reasoned Action), yaitu suatu model penilaian penerimaan teknologi yang mengidentifikasi tingkat penerimaan individu terhadap suatu teknologi.

Tujuan utama TAM seperti yang dinyatakan oleh Davis adalah untuk menjelaskan faktor yang mempengaruhi dalam penerimaan Teknologi Informasi

dengan jangkauan luas dari teknologi informasi dan populasi dari pengguna.

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian deskriptif kuantitatif, cara pengumpulan data dilakukan dengan analisis dokumen kuesioner (angket) yang dibagikan kepada responden. Variable yang digunakan dalam penelitian ini adalah kriteria pengukuran suatu sistem berdasarkan metode *Technology Acceptance Model* (TAM) yaitu persepsi kemanfaatan (*perceived usefulness*), persepsi kemudahan (*perceived ease of use*), intensitas perilaku pengguna (*behavioral intention to use*) dan penggunaan sistem secara actual (*actual system use*).

Metodologi penelitian bertujuan untuk menyelesaikan masalah yang ada secara terstruktur. Berikut pembagian dari *flow chart* penelitian ditunjukkan dalam gambar 2.2 dibawah ini.



Gambar 2.2 Flow Chart metodologi Penelitian

2.1.5 Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah merupakan langkah awal yang sangat penting dalam suatu proses penelitian. Identifikasi masalah dalam suatu penelitian merupakan langkah yang diambil oleh seorang peneliti di awal riset. Peneliti sendiri akan melakukan identifikasi masalah dengan menjelaskan terlebih dahulu apa masalah yang ditemukan serta bagaimana masalah

tersebut akan diukur dan dihubungkan dengan suatu prosedur penelitian.

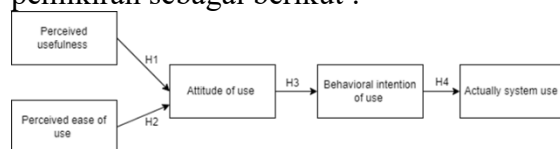
Identifikasi masalah merupakan bagian dari proses penelitian yang dapat dipahami sebagai upaya mendefinisikan problem serta membuat definisi tersebut menjadi lebih terukur atau measurable sebagai suatu langkah awal penelitian. Singkatnya, dengan mengidentifikasi masalah kemudian adalah mendefinisikan masalah penelitian.

2.1.6 Studi Literatur

Studi literatur berisi metode pengumpulan data pustaka, membaca, dan mencatat, serta mengolah bahan penelitian (Zed, 2008:3). Sumber dalam penelitian berasal dari buku-buku, situs-situs internet yang berkaitan dengan permasalahan penerimaan teknologi pendidikan. Dalam hal ini permasalahan lebih difokuskan pada *Metode Technology Acceptance Model (TAM)*.

2.1.7 Model Penelitian dan Hipotesis

Bagan kerangka penelitian ini memberikan gambaran bahwa terdapat pengaruh dari sejumlah faktor yaitu perceived usefulness dan perceived ease of use berpengaruh terhadap attitude of use, attitude of use berpengaruh terhadap behavioral intention of use, behavioral intention of use berpengaruh terhadap actually system use. Berdasarkan uraian yang telah dikemukakan sebelumnya, ini dapat dirumuskan melalui suatu kerangka pemikiran sebagai berikut :



Gambar 2.3 Model Penelitian

Berikut adalah penjelasan masing – masing konstruk yang ada pada TAM sesuai dengan gambar 3.3.

1. Perceived ease of use : Persepsi kemudahan pengguna
2. Percieved Usefulness : Persepsi kegunaan

3. Attitude of use : Perilaku pengguna
4. Behavioral Intention Of Use: Sikap untuk menggunakan teknologi
5. Actually System Use: Minat penggunaan sistem

Sehingga dalam penilitan ini diajukan hipotesis, sebagai berikut:

H1 : persepsi kegunaan (perceived usefulness) berpengaruh terhadap sikap untuk menggunakan (attitude of use).

H2 : persepsi kemudahan pengguna (perceived ease of use) berpengaruh terhadap sikap untuk menggunakan (attitude of use).

H3 : perilaku pengguna (attitude of use) berpengaruh terhadap sikap untuk (behavioral intention of use).

H4 : sikap pengguna untuk menggunakan teknologi (behavioral intention of use) berpengaruh terhadap sikap untuk (actually system use).

2.1.6 Instrumen Penelitian

Berdasarkan tahapan yang telah dilakukan maka diketahui permasalahan yang terjadi pada penerimaan teknologi pendikan dengan menggunakan metode Technology Acceptance Model (TAM) studi kasus aplikasi ruang guru. Metode dalam pengumpulan data adalah penyebaran kuesioner dengan bantuan instrument penelitian adalah skala likert. Skala likert ini digunakan untuk mengukur jawaban respon kedalam 5 poin skala dengan interval yang sama dapat dilihat pada tabel Tabel 3.1 berikut:

Tabel 3.1. Skala Likert (Suryani, 2015)

Keterangan Intensitas Kesetujuan Pernyataan didalam Angket

Angka	1	2	3	4	5
Keterangan	Sangat tidak setuju	Tidak setuju	Netral	Setuju	Sangat setuju

2.1.7 Menentukan Variable dan Indikator Penelitian

Kuesioner yang akan dirancang disesuaikan dengan indikator setiap variabel yang telah dimodifikasi pada metode Technology Acceptance Model (TAM). Pada penelitian ini, setiap variabelnya diberi kode item yaitu Kemudahan pengguna (perceived ease of

use) diberi kode PEOU, Presepsi kegunaan penggunaan (perceived usefulness) diberi kode PU, Sikap penggunaan (attitude toward using) diberi kode ATU dan Penerimaan pengguna teknologi pendidikan (actually system use) diberi kode AU. Variabel dan indikator yang digunakan dapat dilihat pada Tabel 3.2 sebagai berikut:

Tabel 3.2 Variabel dan Indikator Penelitian

No	Variabel	Indikator	Kode Item
1.	Kemudahan Pengguna (Perceived Ease Of Use)	Kemudahan untuk dipelajari/dipahami	PEOU1
		Kemudahan untuk digunakan	PEOU2
		Kemudahan untuk mencapai tujuan	PEOU3
		Fleksibilitas	PEOU4
		Kemudahan untuk berinteraksi	PEOU5
2.	Persepsi Kegunaan Penggunaan (perceived usefulness)	Mempertinggi efektifitas	PU1
		Menjawab kebutuhan informasi	PU2
		Meningkatkan kinerja	PU3
		Meningkatkan efisiensi	PU4
3.	Sikap Penggunaan (Attitude Toward Using)	Sikap penolakan terhadap sistem	ATU1
		Sikap penolakan terhadap sistem	ATU2
		Sikap penerimaan terhadap sistem	ATU3
		Sikap penerimaan terhadap sistem	ATU4
4.	Penerimaan Pengguna Aplikasi (actually system use)	Motivasi untuk tetap menggunakan	ACC1
		Frekuensi penggunaan	ACC2
		Kepuasan penggunaan	ACC3
		Memotivasi pengguna lain	ACC4

2.1.7 Mengumpulkan Data

Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data primer, data primer adalah sumber data penelitian yang diperoleh secara langsung dari sumber aslinya berupa wawancara, kuesioner, atau Angket dan jejak pendapat dari individu atau kelompok serta hasil observasi dari suatu objek, kejadian atau hasil pengujian (Sugiyono, 2016: 142). Metode pengumpulan data dapat dibedakan menjadi 2, yaitu :

1. Pengumpulan Data Sekunder

Data sekunder adalah jenis data yang telah diterbitkan dalam buku, surat kabar, majalah, jurnal, portal online, dan lain-lain. Ada banyak data yang tersedia dari sumber-sumber tersebut terkait bidang penelitian Anda, terlepas dari sifat bidang penelitian.

Oleh karena itu, penerapan seperangkat kriteria yang tepat untuk memilih data sekunder yang akan digunakan dalam penelitian ini memainkan peran penting dalam hal meningkatkan tingkat validitas dan reliabilitas penelitian. Kriteria ini termasuk (tetapi tidak

terbatas pada) tanggal publikasi, kredensial penulis, keandalan sumber, kualitas diskusi, kedalaman analisis, tingkat kontribusi teks untuk pengembangan bidang penelitian dan lain-lain.

2. Pengumpulan Data Primer

Metode pengumpulan data primer dapat dibagi menjadi dua kelompok besar yaitu teknik dalam metode penelitian kuantitatif dan penelitian kualitatif.

a. Penelitian Kuantitatif

Metode penelitian kuantitatif menggambarkan dan mengukur tingkat kejadian berdasarkan angka dan perhitungan. Selain itu, pertanyaan “berapa banyak?” dan “seberapa sering?” sering diajukan dalam studi kuantitatif. Dengan demikian, metode pengumpulan data kuantitatif didasarkan pada angka dan perhitungan matematis. Penelitian kuantitatif dapat digambarkan sebagai penelitian yang melibatkan pengumpulan data numerik dan menunjukkan pandangan hubungan antara teori dan penelitian yang bersifat deduktif, kecenderungan untuk pendekatan ilmu pengetahuan alam, dan memiliki konsepsi objektivis tentang realitas sosial. Dengan kata lain, studi kuantitatif terutama meneliti hubungan antara variabel bebas dan terikat yang diukur secara numerik dengan penerapan teknik statistik dan statistika. Metode pengumpulan data kuantitatif didasarkan pada pengambilan sampel acak (random sampling) dan instrumen pengumpulan data terstruktur. Metode pengumpulan data tersebut termasuk kuesioner dengan pertanyaan tertutup, eksperimen, metode analisis korelasi dan regresi, rata-rata (mean), modus dan median dan lain-lain. Temuan studi kuantitatif biasanya mudah disajikan, dirangkum, dibandingkan, dan digeneralisasi.

b. Penelitian Kualitatif

Metode pengumpulan data kualitatif bersifat eksploratif dan terutama berkaitan untuk mendapatkan wawasan dan pemahaman tentang alasan dan motivasi yang mendasarinya. Metode pengumpulan data kualitatif muncul setelah diketahui bahwa metode pengumpulan data kuantitatif tradisional tidak dapat mengekspresikan perasaan dan emosi manusia. Polonsky dan Waller (2011) mengkategorikan visi, gambar, bentuk dan struktur di berbagai media, serta kata yang diucapkan dan dicetak dan rekaman suara menjadi metode pengumpulan data kualitatif. Metode kualitatif sering dianggap sebagai menyediakan data yang kaya tentang orang-orang dan situasi kehidupan nyata dan lebih mampu memahami perilaku dalam konteks yang lebih luas. Namun, penelitian kualitatif sering dikritik karena kurang dapat digeneralisasikan, terlalu bergantung pada interpretasi subyektif dari peneliti dan tidak mampu dilakukannya replikasi oleh peneliti berikutnya. Metode pengumpulan data kualitatif yang paling banyak digunakan dalam penelitian termasuk wawancara mendalam, diskusi kelompok terfokus, observasi partisipatif, dan penelitian tindakan. Selain itu, grounded theory dan analisis dokumen dapat juga digunakan sebagai metode pengumpulan data dalam studi kualitatif.

2.1.8 Rancangan Pengujian

Penelitian ini menggunakan kuesioner untuk pengumpulan data. daftar pertanyaan dianalisis sebelum digunakan, hanya untuk memastikan kelayakan dan kualitas. Analisis investigasi yang dilakukan adalah tes Uji validitas dan Uji reliabilitas.

2.1.9 Uji Validitas

Uji validitas adalah derajat reliabilitas dan validitas alat ukur diperlukan Suatu perangkat dikatakan valid, artinya ia menampilkan meteran yang valid digunakan untuk mendapatkan informasi yang valid atau dapat digunakan mengukur apa yang seharusnya diukur (Sugiyono, 2004). Karena, Instrumen yang valid adalah instrumen yang benar-benar cocok mengukur apa yang perlu diukur. Dengan kata lain uji validitas adalah tahap uji isi (content) instrumen, dengan tujuan mengukur ketelitian instrumen (kuesioner). Digunakan dalam penelitian. Ketahui kualifikasinya Alat pendataan bagaimana setiap skor respons yang sesuai berkorelasi dengan skor total Hasil korelasi kemudian dibandingkan dengan nilai total.

Hasilnya ditentukan untuk masing-masing variabel dan kemudian hasil korelasinya dibandingkan nilai kritis pada taraf signifikan 0,05 dan 0,01. Kualifikasi tinggi dan rendah. Tinggi rendahnya validitas instrumen akan menunjukkan sejauh mana data yang terkumpul tidak menyimpang dari gambaran tentang variabel yang dimaksud (Putra, 2014).

Menurut Arikunto (2012: 87), rumus korelasi product moment sebagai berikut :

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[N \sum X^2 - (\sum X)^2][N \sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

Gambar 3.4 Rumus Korelasi Product Moment

Dimana :

N = banyaknya responden

X = skor pertanyaan

Y = skor total

r_{xy} = koefisien korelasi antara variabel X dan variabel Y

Dasar mengambil keputusan :

- Jika r hitung $>$ r table, maka instrument atau item pertanyaan berkorelasi signifikan terhadap skor total (dinyatakan valid).
- Jika r hitung $<$ r table, maka instrument atau item pertanyaan tidak berkorelasi signifikan terhadap skor total (dinyatakan tidak valid).

Uji Validitas yang digunakan untuk instrumen pengetahuan yang berupa skor

dikotomi yaitu bernilai 0 untuk jawaban salah dan 1 untuk jawaban benar dan angket, yang bertujuan untuk mengetahui pendapat seseorang mengenai sesuatu seperti: sikap ilmiah siswa, kreativitas, dan motivasi yang mana menggunakan data berskala yang sering digunakan adalah Skala Linkert, yaitu skala yang berisi lima tingkat jawaban yang merupakan skala jenis ordinal, misalnya: sangat setuju di beri kode= 5; Setuju di beri kode = 4; Ragu-ragu diberi kode = 3; Tidak Setuju di beri kode = 2; dan Sangat Tidak Setuju di beri kode = 1.

Penentuan kategori dari validitas instrumen yang mengacu padan pengklasifikasian validitas yang dikemukakan oleh Guilford (dalam Suherman, 2003: 113) adalah sebagai berikut :

$0,90 \leq r_{xy} \leq 1,00$: validitas sangat tinggi (sangat baik)

$0,70 \leq r_{xy} < 0,90$: validitas tinggi (baik)

$0,40 \leq r_{xy} < 0,70$: validitas sedang (cukup)

$0,20 \leq r_{xy} < 0,40$: validitas rendah (kurang)

$0,00 \leq r_{xy} < 0,20$: validitas sangat rendah (sangat kurang)

$r_{xy} < 0,00$: tidak valid

2.1.10 Uji Realibilitas

Uji Reliabilitas adalah data untuk mengukur suatu kuesioner yang merupakan indikator dari variabel atau konstruk. Suatu kuesioner dikatakan reliabel atau handal jika jawaban seseorang terhadap pernyataan adalah konsisten atau stabil dari waktu ke waktu. Keandalan yang menyangkut kekonsistenan jawaban jika diujikan berulang pada sampel yang berbeda.

Misalnya, alat ukur yang berupa alat penimbang dengan satuan berat gr (gram), ons, dan kg (kilogram) dapat digunakan secara konsisten untuk mengukur satuan berat sesuatu oleh siapa pun dan kapan pun, dengan kata lain ketika kaitkan dengan penelitian pendidikan kita harus memastikan soal-soal/ instrument penelitian yang kita buat untuk mengukur hasil belajar harus benarbenar konsisten walaupun di gunakan oleh siapa pun dan

kapan pun. Dalam beberapa penelitian untuk menentukan reliabilitas dengan menggunakan metode Alpha Cronbach. Metode Alpha sangat cocok digunakan pada skor berbentuk skala (misal 1-4, 1-5) atau skor rentangan (misal 0-20, 0-50) (Putra, 2014).

Rumus dari metode Alpha Cronbach adalah sebagai berikut :

$$\alpha = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left(1 - \frac{\sum \sigma^2 b}{\sigma^2 t} \right) \dots\dots\dots (2)$$

$$\sigma^2 b = \frac{\sum X^2 - \frac{(\sum X)^2}{K}}{K}$$

$$\sigma^2 t = \frac{\sum Y^2 - \frac{(\sum Y)^2}{K}}{K}$$

Dimana :

σ = nilai reliabilitas instrumen

k = banyaknya butir pertanyaan

K = jumlah responden

$\sum \sigma^2 b$ = jumlah semua varian tiap butir

$\sigma^2 t$ = varian total

X = skor pertanyaan

Y = skor total

Kategori koefisien reliabilitas (Guilford, 1956: 145) adalah sebagai berikut:

$0,80 < r_{11} \leq 1,00$: reliabilitas sangat tinggi

$0,60 < r_{11} \leq 0,80$: reliabilitas tinggi

$0,40 < r_{11} \leq 0,60$: reliabilitas sedang

$0,20 < r_{11} \leq 0,40$: reliabilitas rendah.

$-1,00 \leq r_{11} \leq 0,20$: reliabilitas sangat rendah (tidak reliable).

2.1.11 Uji Hipotesis

Tahapan menentukan hipotesis adalah tahapan untuk mendapatkan jawaban sementara/ asumsi terhadap rumusan masalah dalam penelitian yang dilakukan. Dalam setiap penelitian dirancang hipotesis untuk diuji dalam penelitian lanjutan dengan membuktikan hipotesis tersebut benar atau tidak sesuai teori yang diterap- kan. Adapun hipotesis dalam penelitian ini dapat dilihat

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data yang dikumpulkan pada penelitian ini berasal dari penyebaran kuesioner dengan menggunakan metode

purposive sampling merupakan cara penarikan sample yang dilakukan memilih subjek berdasarkan kriteria spesifik yang ditetapkan yaitu siswa/pelajar Jakarta dan sekitarnya yang merupakan pengguna aplikasi Ruang Guru. Jenis kuesioner yang digunakan yaitu kuesioner online dengan menggunakan google form dengan jumlah 24 pertanyaan. Pertanyaan tersebut dibuat berdasarkan penelitian terlebih dahulu mengenai metode TAM (Technology Acceptance Model) yang telah dilakukan penyesuaian berdasarkan studi kasus. Pada pengumpulan data diperoleh 100 responden yang akan digunakan sebagai data primer untuk penelitian. Kuesioner ini menggunakan skala Likert di dalam penilainnya. Skala tersebut bernilai 1 hingga 5, dengan kriteria:

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

1.2. Hasil Evaluasi Model Pengukuran (Outer Model)

Pengolahan data dalam penelitian ini menggunakan aplikasi SEM-PLS Smart PLS 4. Data yang sudah diisi oleh responden dijadikan sebuah tabulasi data tipe CSV (*Comma Separated Values*). Pengolahan data ini untuk mengetahui bentuk model, *loading factor*, dan signifikan pada masing-masing variable laten. Pengolahan data menggunakan PLS-SEM (*Partial Least Square-Structural Equation Modeling*) ini dilakukan pada data secara berulang sehingga nilai validitas dan realibilitasnya terpenuhi. Terdapat 3 kriteria pengukuran untuk menilai Outer model terdiri uji validitas yaitu *Convergent Validity* dan *Discriminant Validity*, dan uji reliabilitas yaitu *Composite Reliability*.

1.2.1. Convergent Validity

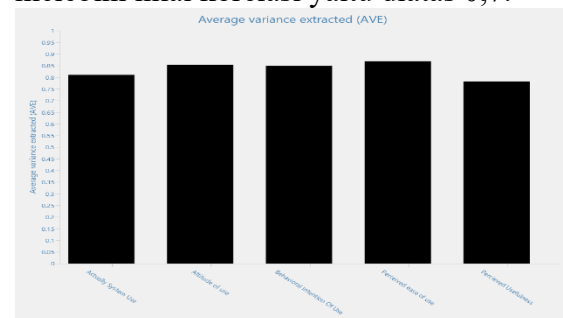
Convergent validity dapat dilihat dari kolerasi indikatro dengan nilai konstruknya. Indikator dengan nilai

LoadingFactor (Outer Loading) dikatakan valid bila memiliki nilai kolerasi diatas 0,7.

Tabel 3.1. Outer Loading

Variabel	Item pertanyaan	Outer Loading	AVE
Perceived Usefulness (PU)	PU1	0.887	0.781
	PU2	0.913	
	PU3	0.850	
Perceived Ease of Use (PEOU)	PEOU1	0.929	0.868
	PEOU2	0.953	
	PEOU3	0.913	
Attitude Toward Use (ATU)	ATU1	0.918	0.854
	ATU2	0.929	
Intention To Use (ITU)	ITU1	0.916	0.848
	ITU2	0.926	
Actually System Use (ACC)	ACC1	0.827	0.810
	ACC2	0.942	
	ACC3	0.927	

Tabel 3.1. menunjukkan nilai *Convergent validity* dari korelasi indikator pada nilai *Outer Loading*. Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa semua butir pertanyaan dinyatakan valid karena nilai yang dihasilkan dari pengolahan data melebihi nilai korelasi yaitu diatas 0,7.



Gambar 3.1. Nilai Average Variance Extracted (AVE)

Selain mengevaluasi nilai *Outer Loading*, validitas konstruk juga dapat dinilai dengan melihat nilai AVE (*Average Variance Extracted*) dimana nilai AVE mampu menunjukkan kemampuan nilai variabel laten dalam mewakili skor data asli. Semakin besar nilai AVE menunjukkan semakin tinggi kemampuannya dalam menjelaskan nilai pada indikator-indikator yang mengukur variabel laten. Nilai AVE yang menunjukkan ukuran convergent validity yang baik mempunyai arti probabilitas indikator di suatu konstruk masuk ke variabel lain dengan nilai diatas 0,50.

Pada Tabel 3.1. dan Gambar 3.1. menunjukkan nilai *Convergent validity* berdasarkan besar nilai AVE. Berdasarkan gambar dan tabel diatas dapat diketahui bahwa semua butir pertanyaan dinyatakan valid karena nilai AVE yang dihasilkan baik.

3.2.1. Discriminant Validity

Discriminant Validity adalah sejauh mana suatu konstruk berbeda dari konstruksi lainnya. Untuk menguji apakah indikator indikator suatu konstruk tidak berkorelasi tinggi dengan indikator dari konstruk lain. *Discriminant validity* dari model pengukuran dengan reflektif indikator dinilai berdasarkan *cross loading* pengukuran dengan konstruk. Jika korelasi konstruk dengan item pengukuran lebih besar daripada ukuran konstruk lainnya, maka menunjukkan bahwa konstruk laten memprediksi ukuran pada blok lebih baik daripada ukuran blok lainnya. Berikut hasil nilai *cross loading*.

Discriminant validity berdasarkan *Cross Loading* dinyatakan valid jika masing – masing indikator pada suatu variabel laten memiliki nilai *cross loading* yang lebih tinggi di konstruknya sendiri dan masing – masing konstruk memiliki nilai *cross loading* diatas 0,7 sebagai syarat terpenuhinya validitas diskriminan. Seperti yang dilihat pada Tabel 4.10 diketahui bahwa semua nilai *cross loading* dari setiap item variabel bernilai diatas 0,7 dan korelasi item memiliki nilai lebih tinggi dibandingkan dengan korelasi item tersebut terhadap item lainnya. Sehingga dengan begitu dapat disimpulkan bahwa seluruh variabel dinyatakan valid dan memenuhi uji validitas diskriminan.

Tabel 3.2. Cross Loading

Item	<i>Actually System Use</i>	<i>Attitude of use</i>	<i>Behavioral Intention Of Use</i>	<i>Perceived ease of use</i>	<i>Perceived Usefulness</i>
ACC1	0.827	0.586	0.558	0.568	0.592
ACC2	0.942	0.742	0.801	0.699	0.768
ACC3	0.927	0.696	0.851	0.687	0.681
ATU1	0.683	0.918	0.707	0.774	0.784
ATU2	0.712	0.929	0.805	0.780	0.807
ITU1	0.686	0.794	0.916	0.759	0.770
ITU2	0.850	0.719	0.926	0.767	0.810
PEOU1	0.649	0.828	0.709	0.929	0.771
PEOU2	0.697	0.780	0.797	0.953	0.785
PEOU3	0.695	0.739	0.816	0.913	0.790
PU1	0.608	0.792	0.735	0.778	0.887
PU2	0.663	0.734	0.740	0.802	0.913
PU3	0.749	0.753	0.801	0.642	0.850

Discriminant validity juga bisa menggunakan metode lain dengan menerapkan kriteria Fornell-Larcker, yaitu membandingkan nilai akar kuadrat dari AVE ($\sqrt{\text{AVE}}$) setiap konstruk dengan nilai korelasi antara konstruk dengan konstruk lainnya (*latent variable correlation*). Model mempunyai nilai *discriminant validity* yang cukup jika akar AVE untuk setiap konstruk lebih besar daripada kolerasi antara konstruk dan konstruk lainnya. Berikut nilai kriteria Fornell-Larcker dengan menggunakan SMART PLS 4 dapat dilihat pada Tabel 3.3.

Tabel 3.3. Fornell-Larcker

<i>Variabel</i>	<i>Actually System Use</i>	<i>Attitude of use</i>	<i>Behavioral Intention Of Use</i>	<i>Perceived ease of use</i>	<i>Perceived Usefulness</i>
<i>Actually System Use</i>	0.900				
<i>Attitude of use</i>	0.755	0.924			
<i>Behavioral Intention Of Use</i>	0.837	0.820	0.921		
<i>Perceived ease of use</i>	0.729	0.841	0.828	0.932	
<i>Perceived Usefulness</i>	0.761	0.861	0.859	0.838	0.884

Discriminant validity berdasarkan *Fornell-Larcker* sama halnya seperti *cross loading* dinyatakan valid jika masing – masing indikator pada suatu variabel memiliki nilai yang lebih tinggi di konstruknya diatas 0,7 sebagai syarat terpenuhinya validitas diskriminan. Dilihat pada Tabel 3.3. diketahui bahwa semua nilai *Fornell-Larcker* dari setiap item variabel bernilai diatas 0,7 dan korelasi item memiliki nilai lebih tinggi dibandingkan dengan korelasi item tersebut terhadap item lainnya. Sehingga dapat disimpulkan bahwa seluruh variabel dinyatakan valid dan memenuhi uji validitas diskriminan.

3.3.1. Composite Reliability

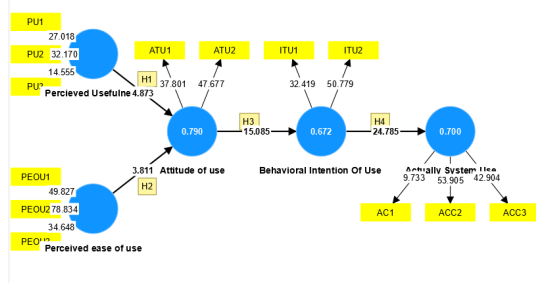
Dalam tool SMART PLS uji reabilitas dilihat melalui *Composite Reliability*. *Composite reliability* mengukur suatu konstruk dapat dievaluasi dengan dua macam ukuran yaitu *internal consistency* dan *cronbach's alpha*. Interpretasi *composite reliability* sama dengan *cronbach's alpha* dimana nilai batas 0,7 ke atas dapat diterima. Berikut ini hasil *composite reliability* dan *cronbach's alpha*.

Tabel 3.4. Composite reliability & Cronbach alpa

Variable	Cronbach's alpha	Composite reliability ($\rho_{\theta a}$)
Actually System Use	0.884	0.921
Attitude of use	0.829	0.831
Behavioral Intention Of Use	0.821	0.823
Perceived ease of use	0.924	0.927
Perceived Usefulness	0.860	0.860

3.3. Pengujian Hipotesis

Pada penelitian ini, analisa PLS-SEM digunakan untuk mengetahui tingkat hubungan variabel-variabel yang terdiri atas variabel independen dan variabel dependen yang ada di dalam sebuah model. Pembuatan model berdasarkan teori *Technology Acceptance Model (TAM)*. Dari model tersebut dapat menentukan suatu sistem yang berinteraksi sebagai suatu rangkaian aliran jalur, dimana aliran jalur tersebut menjelaskan hubungan antar satu variabel dengan variabel lainnya. Pemodelan hipotesis yang dilakukan dengan SMART PLS ditunjukkan pada Gambar 3.2.



Untuk mengetahui hubungan dari variabel independen terhadap variabel dependen pada SmartPLS 4.0 dapat dilakukan dengan menjalankan algoritma bootstrapping (Awalukita et al., 2020). Cara

Variabel	Original sample (O)	T statistics (O/STDEV)	P values
Attitude of use -> Behavioral Intention Of Use	0.820	15.085	0.000
Behavioral Intention Of Use -> Actually System Use	0.837	24.785	0.000
Perceived ease of use -> Attitude of use	0.401	3.811	0.000
Perceived Usefulness -> Attitude of use	0.525	4.873	0.000

pengujian hipotesis dapat dilakukan dengan melihat hasil perolehan nilai original sample dan nilai t-statistik. Pengujian hipotesis dengan menggunakan tingkat signifikansi p-value 0,05 (5%) nilai t-statistik yang digunakan adalah $> 1,96$. Hubungan antar variabel independent dengan variabel dependent dinyatakan berpengaruh signifikan jika nilai t-statistik $> 1,96$.

Menunjukkan bahwa *Perceived Usefulness -> Attitude of use* (original sampel/sampel asli) sebesar 0.525 yang berarti terdapat pengaruh positif terhadap antara kedua variabel tersebut. Kemudian nilai dari T-statistik yang dihasilkan 4.873 yang berarti hasil tersebut dikatakan signifikan karena nilai t statistik lebih besar dari t-tabel (4.873 \rightarrow 1,96) atau dapat dikatakan hipotesis diterima. Hasil *Perceived ease of use -> Attitude of use* (original sampel/sampel asli) sebesar 0.401 yang kedua variabel tersebut dikatakan diterima, karena nilai t-statistik lebih besar dari t-tabel (4.873 \rightarrow 1,96). *Behavioral Intention Of Use -> Actually System Use* (original sampel/sampel asli) dikatakan nilai t-statistik lebih besar dari nilai t-tabel (24.785 \rightarrow 0.837) dikatakan diterima. Hasil *Attitude of use -> Behavioral Intention Of Use* hasil dari kedua variabel menyatakan pengaruh positif karena nilai t-statistik lebih besar dari nilai t-tabel (15.085 \rightarrow 1,96) diterima

SIMPULAN

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui apa saja hal yang mempengaruhi seseorang dalam menerima dan memutuskan untuk menggunakan suatu teknologi baru dalam pendidikan pada

Aplikasi Ruang Guru. Permodelan yang digunakan untuk mengukur tingkat penerimaan seseorang terhadap Aplikasi Ruang Guru adalah Technology Acceptance Model (TAM). Setelah dilakukan analisis menggunakan Partial Least Square (PLS) berdasarkan data yang diperoleh penulis, maka didapatkan hasil sebagai berikut :

1. Persepsi kemudahan penggunaan (perceived ease of use) berpengaruh secara positif terhadap persepsi manfaat penggunaan (perceived usefulness) aplikasi Ruang Guru.
2. Persepsi kemudahan penggunaan (perceived ease of use) berpengaruh secara positif terhadap sikap dalam menggunakan (attitude toward using) aplikasi Ruang Guru.
3. Persepsi manfaat penggunaan (perceived usefulness) berpengaruh secara positif terhadap sikap dalam menggunakan (attitude toward using) aplikasi Ruang Guru.
4. Persepsi manfaat penggunaan (perceived usefulness) berpengaruh secara positif terhadap keinginan untuk menggunakan (behavioral intention to use).
5. Persepsi manfaat penggunaan (perceived usefulness) tidak berpengaruh terhadap penggunaan sehari-hari (actual use).
6. Sikap dalam menggunakan (attitude toward using) berpengaruh secara positif terhadap keinginan untuk menggunakan (behavioral intention to use).
7. Keinginan untuk menggunakan (behavioral intention to use) berpengaruh secara positif terhadap penggunaan sehari-hari (actual use).

4.1. Saran

Melaui penjelasan dari kesimpulan di atas, penelitian ini dapat memberikan implikasi bagi pihak-pihak yang akan menerapkan penggunaan sistem ini dan sedang melakukan pengkajian terhadap pelajar yang menggunakannya selama ini. Adapun beberapa saran berdasarkan

keterbatasan penulis yang diajukan untuk peneliti selanjutnya adalah :

1. Bagi Ruang Guru meningkatkan kemudahan penggunaan aplikasi Ruang Guru melalui fleksibilitas yang dimiliki dengan cara menurunkan harga.
2. Sampel yang dikumpulkan masih terbatas, sehingga untuk menggeneralisasi temuan ke kelompok lain masih terbatas

DAFTAR PUSTAKA

- Fernanda, J. W., & Hidayah, N. (2021). Analisis Penerimaan Aplikasi Pembelajaran Online Menggunakan Technology Acceptance Model 3 Dan Partial Least Square Structural Equation Model (Pls-Sem). *Factor M*, 3(2), 161–172. <https://doi.org/10.30762/factor-m.v3i2.3097>
- Alsaffar, Rabab Dawoud, Ali Alfayly, and Naser Ali. 2022. “Extended Technology Acceptance Model for Multimedia-Based Learning in Higher Education.” *International Journal of Information and Education Technology* 12(12):1300–1310. doi: 10.18178/ijiet.2022.12.12.1754.
- Ardhian, T., K. H. Najib, and E. R. Nofrida. 2022. “Penerimaan Teknologi E-Learning SiPeDar Dengan Menggunakan Technology of Acceptance Model (TAM).” *Jurnal Pemikiran Dan ...* 10(2):134–44.
- Arianto, Fajar, Lamijan Hadi Susarno, Utari Dewi, and Alfi Fatimatus Safitri. 2020. “MODEL PENERIMAAN DAN PEMANFAATAN TEKNOLOGI: E-LEARNING DI PERGURUAN TINGGI Techology Acceptance Model: E-Learning in Higher Education.” 08(01):110–21.
- Fecira, Dipinti, and Tengku Mohd. Khairal Abdullah. 2020. “Analisis Penerimaan E-Learning Menggunakan Technology

- Acceptance Model (Tam).” *Intelektiva : Jurnal Ekonomi, Sosial & Humaniora* 02(04):35–50.
- Fernanda, Jerhi Wahyu, and Noer Hidayah. 2021. “Analisis Penerimaan Aplikasi Pembelajaran Online Menggunakan Technology Acceptance Model 3 Dan Partial Least Square Structural Equation Model (Pls-Sem).” *Factor M* 3(2):161–72. doi: 10.30762/factor-m.v3i2.3097.
- Granić, Andrina, and Nikola Marangunić. 2019. “Technology Acceptance Model in Educational Context: A Systematic Literature Review.” *British Journal of Educational Technology* 50(5):2572–93. doi: 10.1111/bjet.12864.
- Iqbal, Johandri, and Arisman -. 2019. “Metode Pembelajaran E-Learning Menggunakan Technology Acceptance Modelling (TAM) Untuk Pembelajaran Akuntansi.” *InFestasi* 14(2):116. doi: 10.21107/infestasi.v14i2.4856.
- Irawati, Tri, Elistya Rimawati, and Nayu Ariloka Pramesti. 2020. “Penggunaan Metode Technology Acceptance Model (TAM) Dalam Analisis Sistem Informasi Alista (Application Of Logistic And Supply Telkom Akses).” *Is The Best Accounting Information Systems and Information Technology Business Enterprise This Is Link for OJS Us* 4(2):106–20. doi: 10.34010/aisthebest.v4i02.2257.
- Kusumadewi, Aulia Nuraini, Nanda Anthony Lubis, Rhomy Adhy Prastiyo, and Dewi Tamara. 2021. “Aplikasi Selama Pandemi Covid-19 Untuk Orang Tua Dari Siswa Sekolah Dasar Pembelajaran Online Dengan Lingkup Siswa Sekolah Dasar (SD) Se-Jabodetabek . Namun , Yang School from Home (SFH). Berdasarkan Data Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan (2020).” 2(1):272–92.
- Latifah, Nur, Sulis Rokhmawanto, Purwanto Purwanto, and Laili Syarifah. 2021. “Penerimaan Mahasiswa Terhadap Pembelajaran Daring Selama Pandemi Covid-19 Dengan Pendekatan Technology Acceptance Model.” *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan* 8(2):151–62. doi: 10.21831/jitp.v8i2.39755.
- Lestari, Ade Fitria, Hilda Amalia, and Ari Puspita. 2021. “Penerimaan Teknologi Zoom Cloud Meeting Terhadap Minat Belajar Siswa Dari Rumah Dengan TAM.” *INOVTEK Polbeng - Seri Informatika* 6(1):27. doi: 10.35314/isi.v6i1.1857.
- Marini, Marini-, and Sarwindah-Sarwindah. 2017. “Analisis Model Penerimaan Teknologi (Technology Acceptance Model) Aplikasi BPJS Online.” *Jurnal Edukasi Dan Penelitian Informatika (JEPIN)* 3(1):16. doi: 10.26418/jp.v3i1.19710.
- Monalisa, Monalisa, and Imron Imron. 2021. “Technology Acceptance Model (TAM) Untuk Menganalisis Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz Terhadap Efektivitas Pengajaran Guru Sekolah Dasar Di Kota Tangerang.” *Jurnal Inovasi Informatika* 6(2):98–109. doi: 10.51170/jii.v6i2.164.
- Natasia, Sri Rahayu, Yuyun Tri Wiranti, and Anggi Parastika. 2021. “Acceptance Analysis of NUADU as E-Learning Platform Using the Technology Acceptance Model (TAM) Approach.” *Procedia Computer Science* 197:512–20. doi: 10.1016/j.procs.2021.12.168.
- pada Islam Terpadu Al-Muthmainnah Jambi Suroto, Classroom SD. 2021. “Analisis Technology Acceptance Model (TAM) Terhadap Implementasi Google Classroom Pada SD Islam Terpadu Al-Muthmainnah Jambi Analisis Technology Acceptance Model (TAM) Terhadap Implementasi Google.” *Journal V-Tech (Vision Technology* 3(2).
Pembelajaran, Media, Enok Tuti Alawiah,

- and Bina Sarana Informatika. 2020. "Penerimaan Teknologi Konferensi Video Sebagai Jarak." 4(36):465–70.
- Purwandani, Indah, and Nurfa Oktaviani Syamsiah. 2020. "Analisa Penerimaan Dan Penggunaan Teknologi Google Classroom Dengan Technology Acceptance Model (TAM)." *JARTIKA Jurnal Riset Teknologi Dan Inovasi Pendidikan* 3(2):247–55. doi: 10.36765/jartika.v3i2.257.
- Qonita, Aisyah, Sulton Sulton, and Yerry Soepriyanto. 2019. "Persepsi Kegunaan, Persepsi Kemudahan Dan Aksesibilitas Mahasiswa Fakultas Ilmu Pendidikan Angkatan 2018 Terhadap Penerapan Sipejar Menggunakan Model Tam (Technology Acceptance Model)." *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan* 2(2):140–48. doi: 10.17977/um038v2i22019p140.
- Rekayasa, Jurnal, and Teknologi Informasi. 2020. "Penerimaan Teknologi Dalam Perspektif Pembelajaran Daring Di Institusi Pendidikan : Sastra Sistematis." 66–79.
- Roposals, Tory P., F. O. R. M. Anipulating, A. R. T. Icu, Ruihai Wu, Yan Zhao, Kaichun Mo, Zizheng Guo, and Yian Wang. 2022. "Vat-M Art : L Earning V Isual a Ction T Rajec -." 17:1–23.
- Setiawati, Nindi Silvia Rahmadani dan 2Mia. 2019. "Aplikasi Pendidikan Online 'Ruang Guru' Sebagai Peningkatan Minat Belajar Generasi Milenial Dalam Menyikapi Perkembangan Revolusi Industri 4.0." *Seloka: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia* 3(2):241–46.
- Siregar, Khairani Ratnasari. 2011. "Kajian Mengenai Penerimaan Teknologi Dan Informasi Menggunakan Technology Accaptance Model (TAM)." *Rekayasa* 4(1):27–32.
- Sistem, Jurnal, Aang Kisnu Darmawan, and Nur Umamah. 2019. "Kerangka Edmodo Berbasis : Perspektif Persepsi Siswa." 1(1):60–69.
- Sukendro, Sukendro, Akhmad Habibi, Khaeruddin Khaeruddin, Boy Indrayana, Syahrudin Syahrudin, Fredrik Alfrets Makadada, and Hikmad Hakim. 2020. "Using an Extended Technology Acceptance Model to Understand Students' Use of e-Learning during Covid-19: Indonesian Sport Science Education Context." *Heliyon* 6(11). doi: 10.1016/j.heliyon.2020.e05410.
- Suryaman, Maman, Risma Fitriani, Dian Budhi Santoso, and Universitas Singaperbangsa Karawang. 2022. "Penerapan Model Penerimaan Teknologi Dalam Mengevaluasi Mixed Reality Sebagai Strategi Pembelajaran Pengelolaan Kelas." 12(2):494–505.