

**ANALISIS KETERTARIKAN SISWA TERHADAP MATEMATIK
MELALUI APLIKASI “ZENIUS” DENGAN MENGGUNAKAN
KONSEP *TECHNOLOGY ACCEPTANCE MODEL* (TAM)**

SKRIPSI

**Diajukan untuk Melengkapi dan Memenuhi
Salah Satu Persyaratan Untuk Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan**



Oleh

Addini Septiani

1601105055

**PENDIDIKAN MATEMATIKA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PROF. DR. HAMKA**

2020

HALAMAN PENGESAHAN

Judul Skripsi : Analisis Ketertarikan Siswa Terhadap Matematik Melalui Aplikasi "Zenius" Dengan Menggunakan Konsep *Technology Acceptance Model* (TAM)

Nama : Addini Septiani

NIM : 1601105055

Setelah dipertahankan dihadapan Tim Penguji Skripsi dan direvisi sesuai saran penguji

Program Studi : Pendidikan Matematika

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas : Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA

Hari : Sabtu

Tanggal : 8 Agustus 2020

Tim Penguji

	Nama Jelas	Tanda Tangan	Tanggal
Ketua	: Dr. Samsul Maarif, M.Pd		19/08 2020
Sekretaris	: Meyta Dwi Kurniasih, M.Pd		22/08 2020
Pembimbing	: Dr. Sigid Edy Purwanto, M.Pd		24/08 2020
Penguji I	: Dr. Samsul Maarif, M.Pd		19/08 2020
Penguji II	: Meyta Dwi Kurniasih, M.Pd		22/08 2020

Disahkan oleh,
Dekan



Dr. Desvian Bandarsyah, M.Pd.
NIDN. 0317126903

ABSTRAK

Addini Septiani: 1601105055. “Analisis Ketertarikan Siswa Terhadap Matematik Melalui Aplikasi “Zenius” Dengan Menggunakan Konsep *Technology Acceptance Model* (TAM)”. Skripsi. Jakarta: Program Studi Pendidikan Matematika Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA, 2020.

Penelitian yang dilakukan menggunakan model *Technology Acceptance Model* (TAM) yaitu untuk mengetahui sikap siswa terhadap teknologi yang digunakan. Teknologi yang digunakan siswa untuk belajar matematika adalah aplikasi belajar online yaitu aplikasi *Zenius*. Metode penelitian yang digunakan adalah metode deskriptif kuantitatif. Penelitian ini dilakukan dengan cara survey kausal. Hasil yang diperoleh disajikan dengan “*path analysis*” (analisis jalur).

Pada uji validitas, hasil data yang diperoleh dinyatakan valid. Sedangkan untuk hasil uji reliabilitas pada variabel *Perceived Ease of Use* (PEOU), *Perceived Usefulness* (PU), *Attitude Toward Using* (ATU), *Behavioral Intention to Use* (BITU) dan *Actual System Usage* (ASU), data yang diperoleh dinyatakan reliabel. Pada pengujian hipotesis terdapat dua variabel tidak adanya pengaruh yaitu pada hipotesis H_4 dan hipotesis H_5 . Hipotesis H_4 untuk *Perceived Usefulness* (PU) terhadap *Behavioral Intention to Use* (BITU) diperoleh nilai $t_{hitung} < t_{tabel}$, maka dinyatakan tidak adanya pengaruh atau hipotesis ditolak. Sedangkan hipotesis H_5 untuk *Perceived Ease of Use* (PEOU) terhadap *Actual System Usage* (ASU) diperoleh $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka dinyatakan tidak adanya pengaruh atau hipotesis ditolak.

Pada uji data *path analysis*, untuk uji jalur satu yaitu *Perceived Ease of Use* (PEOU) melalui *Behavioral Intention to Use* (BITU) terhadap *Actual System Usage* (ASU) hasil yang diperoleh adalah secara tidak langsung *Perceived Ease of Use* (PEOU) melalui *Behavioral Intention to Use* (BITU) mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap *Actual System Usage* (ASU). Sedangkan uji jalur dua yaitu *Attitude Toward Using* (ATU) melalui *Behavioral Intention to Use* (BITU) terhadap *Actual System Usage* (ASU) hasil yang diperoleh adalah secara tidak langsung *Attitude Toward Using* (ATU) melalui *Behavioral Intention to Use* (BITU) mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap *Actual System Usage* (ASU). Dapat disimpulkan bahwa siswa merasakan manfaat yang didapatkan dengan menggunakan aplikasi *Zenius*, untuk mempelajari dan memahami pelajaran matematika.

Kata kunci : *Technology Acceptance Model* (TAM), *path analysis*, aplikasi belajar online, matematik

ABSTRACT

Addini Septiani: 1601105055. "Zenius Analysis Of Students Interest In Mathematics Through The Application Of Technology Acceptance Model (TAM)". Thesis. Jakarta: Mathematics Education Study Program Faculty of Teacher Training and Education, Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA University, 2020.

Research conducted using Model *Technology Acceptance Model* (TAM) is to know the attitude of students to the technology used. The technology that students use to learn math is an online learning app that is the *Zenius* app. The research method used is a quantitative descriptive method. This research is done by means of causal surveys. The results are presented with the "*path analysis*".

In the validity test, the results of the obtained data are declared valid. As for the reliability test results in the variable *Perceived Ease of Use* (PEOU), *Perceived Usefulness* (PU), *Attitude Toward Using* (ATU), *Behavioral Intention to Use* (BITU) and *Actual System Usage* (ASU), the data obtained is reliable. In the hypothesis testing there were two variables of lack of influence in the H_4 hypothesis and the H_5 hypothesis. The H_4 hypothesis for *Perceived Usefulness* (PU) against *Behavioral Intention to Use* (BITU) was obtained a value of $t_{count} < t_{table}$, hence the absence of influence or hypothesis was rejected. Meanwhile, the H_5 hypothesis of the *Perceived Ease of Use* (PEOU) against *Actual System Usage* (ASU) was obtained $t_{count} < t_{table}$, hence the absence of influence or hypothesis was rejected.

In test data path analysis, for Test line one that is *Perceived Ease of Use* (PEOU) through *Behavioral Intention to Use* (BITU) against *Actual System Usage* (ASU) The result obtained is indirectly *Perceived Ease of Use* (PEOU) through *Behavioral Intention to Use* (BITU) has a significant effect on *Actual System Usage* (ASU). While the second line of *Attitude Toward Using* (ATU) through *Behavioral Intention to Use* (BITU) on *Actual System Usage* (ASU), the result of *Attitude Toward Using* (ATU) through *Behavioral Intention to Use* (BITU) has a significant influence on *Actual System Usage* (ASU). It can be concluded that students feel the benefits gained using the *Zenius* application, to learn and understand math lessons.

Keywords: Technology Acceptance Model (TAM), path analysis, online learning application, mathematics

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Batasan Masalah	10
C. Rumusan Masalah	10
D. Manfaat Penelitian	11
BAB II KAJIAN TEORETIS	13
A. Deskripsi Teoretis	13
1. Teknologi Di Bidang Pendidikan	13
2. <i>Online Learning</i>	14

3. Zenius	15
4. <i>Technology Acceptance Model</i> (Tam)	18
B. Penelitian Yang Relevan	21
C. Kerangka Berpikir	23
D. Hipotesis Penelitian	25
BAB III METEDOLOGI PENELITIAN	28
A. Tujuan Penelitian	28
B. Tempat Dan Waktu Penelitian	28
C. Populasi Dan Sampel Penelitian	28
D. Rancangan Perlakuan	30
E. Teknik Pengumpulan Data	31
F. Teknik Analisis Data	32
G. Hipotesis Statistik	34
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	35
A. Deskripsi Data	35
B. Pengujian Persyaratan Analisis	39
C. Pengujian Hipotesis	39
D. Pembahasan Hasil Penelitian	63
E. Keterbatasan Penelitian	65
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN	66
A. Simpulan	66
B. Implikasi	69
C. Saran	71
DAFTAR PUSTAKA	73

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah sebagai wadah untuk memperoleh ilmu pengetahuan, baik sosial, moral dan budaya. Pendidikan juga dapat membentuk pola pikir dan perilaku seseorang. Pendidikan yang umum kita dapatkan adalah di sekolah. Di Indonesia pendidikan di sekolah memiliki 4 jenjang, yaitu SD, SMP, SMA/SMK dan Perguruan Tinggi.

Saat kurikulum 2013 telah diterapkan, yang mana mengharuskan siswa aktif di kelas dan guru sebagai tutor untuk mengarahkan. Tetapi masih banyak guru yang menerapkan kurikulum lama seperti metode ceramah yang di mana langsung diberikan pengertian dari materi, kemudian rumus, contoh soal, soal dan tugas, dimana tidak ada soal yang bervariasi. Terutama pada pelajaran matematika, tidak semua siswa menyukai dan dapat memahami karena dikenal sulit dalam penyelesaiannya dan memiliki banyak rumus. Hal tersebut membuat siswa tidak dapat berpikir kreatif dan kritis, karena tidak adanya soal yang memiliki tingkat kesulitan berbeda – beda. Salah satu alternatif yang digunakan siswa untuk mengatasi ketidakpahaman materi di kelas adalah menggunakan aplikasi *online*.

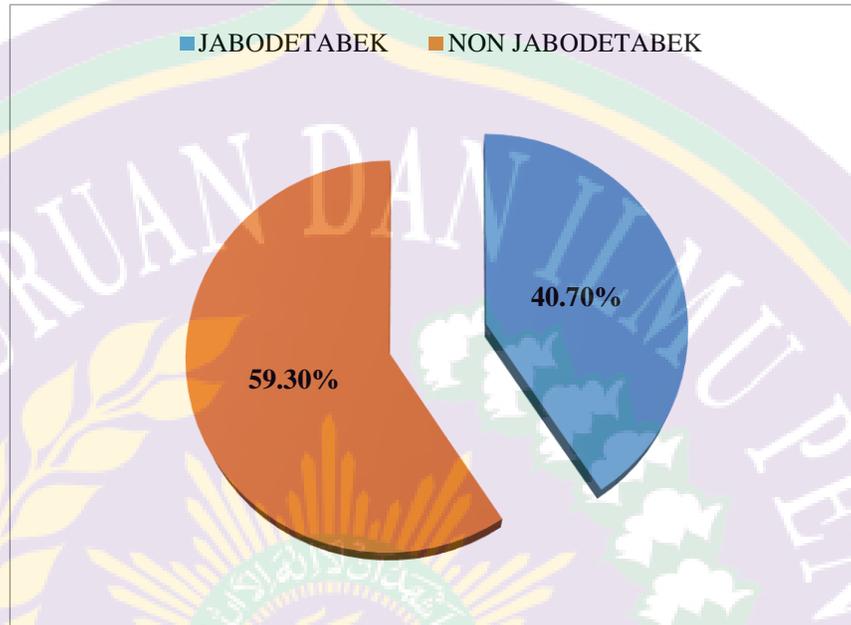
Pendidikan sebelum masuk ke zaman teknologi saat itu masih menggunakan papan tulis yang menggunakan kapur. Saat memvisualisasikan

sebuah konsep matematik, hanya dapat menggunakan lidi dan saat mengajarkan anak berhitung dapat menggunakan batu, kelereng dan lain – lain. Tetapi, saat ini, teknologi telah berkembang sangat pesat hingga seluruh aspek sudah menggunakan teknologi dari kesehatan, perdagangan, alat transportasi, hingga pendidikan.

Pendidikan di Indonesia, beberapa sekolah sudah menggunakan teknologi untuk pembelajaran berlangsung, yaitu dengan menggunakan handphone dan laptop. Handphone dan laptop sebagai alat pendukung yang membantu siswa untuk mengakses buku pelajaran yang disajikan oleh sekolah atau guru. Untuk memudahkan siswa dalam mengakses pelajaran, guru biasa menginput ke dalam aplikasi belajar online yang dibuat oleh sekolah atau yang telah tersedia di *Play Store* dan *App Store*.

Pada tanggal 13 Maret 2020, peneliti telah mengumpulkan data dengan menggunakan *Google Form* yang disebarakan melalui sosial media. Tujuannya adalah untuk mengetahui seberapa banyak siswa yang menggunakan aplikasi belajar secara *online*. Kemudian didapatkan hasil data dari 263 responden yang dibagi menjadi dua kategori sebagai berikut:

Gambar 1.1
Domisili Pengguna

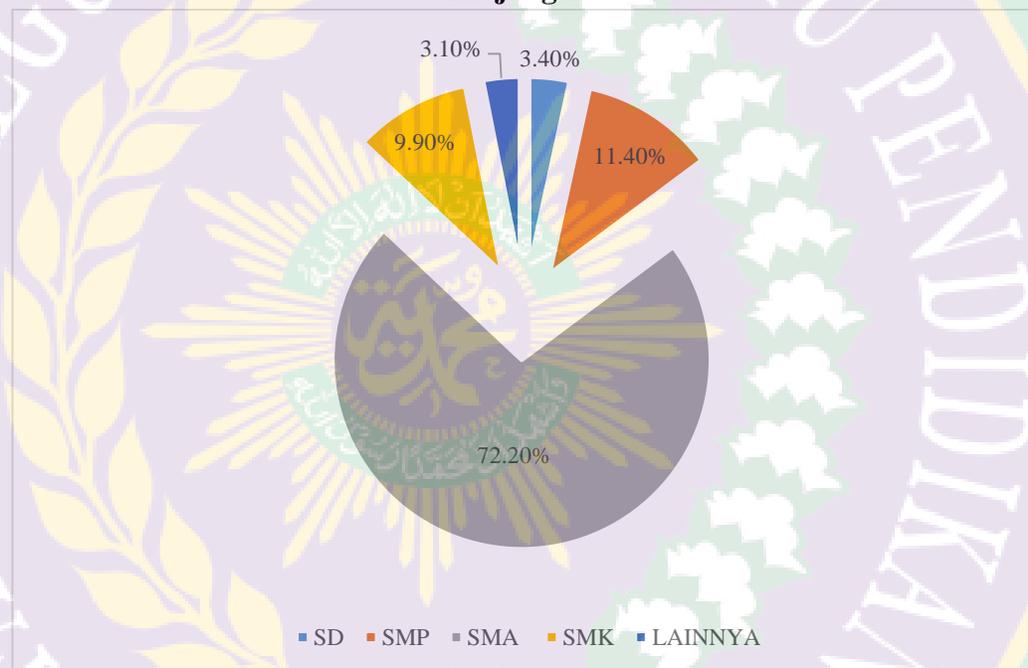


Pada gambar 1.1 terdapat dua kategori berdasarkan domisili responden yaitu dari JABODETABEK (Jakarta, Bogor, Depok, Tangerang dan Bekasi) yang berjumlah 107 responden (40.7%) dan dari luar JABODETABEK yang berjumlah 156 responden (59.3%). Dapat dilihat dari tabel 1.1 bahwa pengguna aplikasi belajar *online* dominan berasal dari luar JABODETABEK. Terdapat kemungkinan alasan mengapa siswa yang berasal dari JABODETABEK lebih sedikit menggunakan aplikasi belajar *online*, yaitu rendahnya minat siswa dalam penggunaan aplikasi dan lebih memilih ikut kelas bimbingan yang bisa langsung berinteraksi dengan guru yang mengajar dan lebih mudah bertanya saat menemui kesulitan belajar. Dengan ini dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi belajar *online* tidak terbatas pada kota – kota besar di Pulau

Jawa saja, tetapi juga telah banyak digunakan oleh para pelajar yang berada di kota – kota luar Pulau Jawa.

Pengguna aplikasi belajar *online* berasal dari setiap jenjang pendidikan, mulai dari SD, SMP, SMA, SMK dan lainnya. Hasil data dari responden dapat ditunjukkan pada tabel di bawah ini:

Gambar 1.2
Jenjang Sekolah



Pada gambar 1.2 dapat dilihat, jumlah responden yang mengisi kuesioner, diantaranya:

Tabel 1.1
Hasil Data Jenjang Sekolah

Jenjang Sekolah	Persen	Responden
SD	3.4%	9
SMP	11.4%	30
SMA	72.2%	190
SMK	9.9%	26
Lainnya	3.1%	8
Total	100%	263

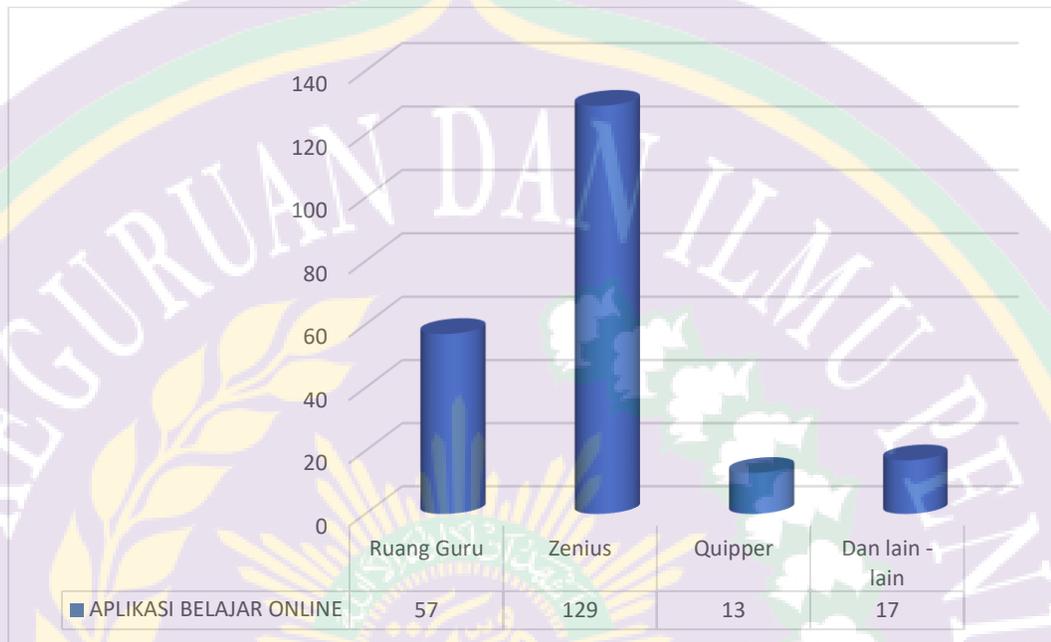
Dari gambar 1.2 dan tabel 1.1 dapat dilihat bahwa ada perbedaan hasil yang signifikan dari para responden pada kategori jenjang pendidikan mereka. Jumlah pengguna terbanyak adalah pada jenjang SMA yaitu berjumlah 72.2% atau 190 responden. Kemudian diikuti oleh jenjang pendidikan SMP yang berjumlah 11.4% atau 30 responden; SMK yang berjumlah 9.9% atau 26 responden; SD yang berjumlah 3.4% atau 9 responden dan yang paling sedikit adalah kategori lainnya, yaitu siswa yang *gap year* atau menunda kuliah dan mahasiswa yang berjumlah 3.1% atau 8 responden. Dapat dilihat bahwa pengguna aplikasi belajar *online* tidak hanya terbatas pada jenjang pendidikan formal di sekolah saja. Tetapi juga digunakan oleh mereka yang telah lulus bersekolah dan sedang mempersiapkan diri untuk tes masuk perguruan tinggi. Adapun digunakan oleh mahasiswa untuk mengulang pelajaran yang akan digunakan untuk mengajar siswa tingkat SMP dan SMA/SMK.

Dari 263 responden, siswa yang menggunakan aplikasi online yang menyatakan “Ya” sebanyak 217 responden (82.5%) dan yang menyatakan “Tidak” sebanyak 46 (17.5%). Karena teknologi telah berkembang pesat dan semakin canggihnya teknologi termasuk di bidang pendidikan maka lebih banyak yang menggunakan aplikasi *online* untuk belajar.

Teknologi di bidang pendidikan, dikembangkan dengan sangat baik sehingga dapat membantu siswa memahami pelajaran melalui aplikasi belajar *online*. Aplikasi belajar *online* adalah sebagai akses pembelajaran dengan pengajar dan pelajar yang dapat disebut dengan *E-learning*. *E-learning* dapat memudahkan siswa dalam mengakses materi di mana saja dan tidak ada batasan waktu untuk mengaksesnya kembali.

Ada bermacam – macam aplikasi belajar *online* yang digunakan para siswa, diantaranya ada *Ruang Guru*, *Zenius*, *Quipper*, dan lainnya. Hasil data dari responden yang menjawab ditunjukkan pada tabel dibawah ini:

Gambar 1.3
Aplikasi Yang Digunakan Siswa



Seperti yang terlihat pada gambar 1.3, aplikasi belajar *online* yang digunakan responden bermacam – macam. Dari 216 responden memilih:

Tabel 1.2
Hasil Data Penggunaan Aplikasi

Aplikasi	Persen	Responden
Zenius	59.7%	129
Ruang Guru	26.4%	57
Quipper	6%	13
Dan lain – lain	7.9%	17
Total	100%	216

Berdasarkan tabel 1.2, ada perbedaan jumlah yang signifikan, pada 216 responden yang menggunakan aplikasi belajar online seperti *Ruang Guru*, *Zenius*, *Quipper* dan lainnya. Didapatkan hasil bahwa pengguna aplikasi *Zenius* mendapat jumlah 59.7% atau 129 responden, kemudian aplikasi *Ruang Guru* mendapat jumlah 26.4% atau 57 responden, diikuti dengan aplikasi *Quipper* yang mendapat jumlah 6% atau 13 responden dan terakhir untuk aplikasi lainnya seperti penggunaan aplikasi *Youtube* dan aplikasi buatan sekolah yang berjumlah 7.9% atau 17. Dapat ditarik kesimpulan bahwa siswa lebih dominan menggunakan aplikasi *Zenius* dibanding aplikasi belajar *online* lainnya. Maka dari itu, peneliti ingin meneliti mengapa siswa tertarik menggunakan aplikasi *Zenius* untuk kegiatan belajar *online*.

Zenius merupakan aplikasi belajar *online* yang memudahkan siswa dalam mengakses materi dan telah dilengkapi video beserta soal – soal untuk melatih kemampuan siswa. Di dalam aplikasi *Zenius*, siswa tidak hanya dapat belajar sesuai tingkat mereka, tetapi dapat mengakses dari tingkat rendah ke tingkat tinggi.

Pada saat mengakses teknologi, pengguna merasakan efek positif dan negatif saat menggunakannya. Menurut (Widiatmika & Sensuse, 2008), *Technology Acceptance Model* (TAM) adalah sebuah model yang secara konsisten menjelaskan sebagian besar ragam (*variance*) dalam menggunakan tujuan dan tingkah laku, diantara sebuah variasi teknologi-teknologi.

Technology Acceptance Model (TAM), terdapat faktor – faktor yang membuat pengguna secara terus menerus menggunakan teknologi tersebut, diantaranya kemudahan penggunaan (*Perceived Ease of Use*), manfaat penggunaan (*Perceived Usefulness*), sikap penggunaan (*Attitude Toward Using*), perilaku dalam penggunaan (*Behavioral Intention to Use*), dan pemakaian nyata (*Actual System Usage*).

Aplikasi belajar *online* dikembangkan untuk memudahkan pelajar mengakses materi yang ingin dipelajari. Pada saat ini, pelajar lebih sering mencari referensi untuk tambahan materi dari internet, dibandingkan dari buku yang mana secara tidak langsung mengharuskan dengan cara meminjam ke perpustakaan dan membeli buku.

Dengan akses internet yang membuat pelajar menjadi lebih mudah dalam mengakses apapun, termasuk aplikasi yang berisikan materi pelajaran yaitu dengan menggunakan aplikasi belajar *online*. Aplikasi belajar online yang sedang banyak digunakan oleh kalangan pelajar yaitu *Zenius*, yang tidak hanya menyajikan satu pelajaran saja, tetapi menyajikan pelajaran yang diujikan pada Ujian Nasional salah satunya adalah matematika.

Matematika membutuhkan pemahaman konsep dalam mengerjakan soal yang tingkatannya lebih sulit. Maka, dengan adanya aplikasi *Zenius* sebagai alternatif pelajar dalam pemahaman materi, peneliti ingin mengetahui faktor-faktor apa saja yang membuat pelajar tertarik dengan menggunakan aplikasi *Zenius* dibandingkan aplikasi belajar *online* yang lainnya.

Oleh karena itu, penelitian ini diberikan judul “ANALISIS KETERTARIKAN SISWA TERHADAP MATEMATIK MELALUI APLIKASI “ZENIUS” DENGAN MENGGUNAKAN KONSEP TECHNOLOGY ACCEPTANCE MODEL (TAM)”.

B. Batasan Masalah

Penelitian ini dilakukan difokuskan pada ketertarikan siswa terhadap aplikasi *Zenius* dengan menggunakan model *Technology Acceptance Model* (TAM). Peneliti mengambil data dengan penyebaran kuesioner melalui *Google Form* pada tanggal 14 April 2020.

C. Rumusan Masalah

1. Apakah adanya kemudahan penggunaan (*Perceived Ease of Use*) yang dapat berpengaruh terhadap manfaat penggunaan (*Perceived Usefulness*) dalam penggunaan aplikasi *Zenius*?
2. Apakah adanya kemudahan penggunaan (*Perceived Ease of Use*) yang dapat berpengaruh terhadap sikap penggunaan (*Attitude Toward Using*) dalam penggunaan aplikasi *Zenius*?
3. Apakah adanya manfaat penggunaan (*Perceived Usefulness*) yang dapat berpengaruh terhadap sikap penggunaan (*Attitude Toward Using*) dalam penggunaan aplikasi *Zenius*?

4. Apakah adanya kemudahan penggunaan (*Perceived Ease of Use*), manfaat penggunaan (*Perceived Usefulness*) dan sikap penggunaan (*Attitude Toward Using*) yang dapat berpengaruh terhadap perilaku dalam penggunaan (*Behavioral Intention to Use*) dalam penggunaan aplikasi *Zenius*?
5. Apakah adanya kemudahan penggunaan (*Perceived Ease of Use*), manfaat penggunaan (*Perceived Usefulness*) dan sikap penggunaan (*Attitude Toward Using*) bersama – sama dapat berpengaruh melalui perilaku dalam penggunaan (*Behavioral Intention to Use*) terhadap pemakaian nyata (*Actual System Usage*) dalam penggunaan aplikasi *Zenius*?

D. Manfaat Penelitian

Dari hasil penelitian, peneliti mengharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Bagi Peneliti

Penelitian yang dilakukan ini dapat meningkatkan kreatifitas serta mengembangkan pedagogik seorang guru saat telah terjun di kehidupan nyata dalam menagajar. Khususnya untuk menyesuaikan gaya belajar siswa di era yang sudah serba teknologi dan modern ini, sesuai dengan kemampuan siswa.

2. Bagi Perusahaan

Penelitian yang dilakukan ini dapat digunakan untuk mengetahui kepuasan pengguna dengan menggunakan aplikasi *Zenius* dan untuk memberikan masukan agar aplikasi *Zenius* dapat dikembangkan menjadi lebih baik lagi.

3. Bagi Pembaca dan Peneliti Selanjutnya

Penelitian yang telah dilakukan, peneliti berharap dapat digunakan sebagai informasi dan referensi untuk penelitian serupa di masa yang akan datang.

DAFTAR PUSTAKA

- Angeli, C., & Valanides, N. (2009). Epistemological And Methodological Issues For The Conceptualization, Development, And Assessment Of Ict–Tpck: Advances In Technological. *Elsevier*, 154-168.
- Budiaji, W. (2013). Skala Pengukuran Dan Jumlah Respon Skala Likert (The Measurement Scale And The Number Of Responses In Likert Scale). *Jurnal Ilmu Pertanian Dan Perikanan Vol. 2 No. 2*, 127 - 133.
- Caraka, R. E., & Sugiarto. (2017). Path Analysis Terhadap Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Prestasi Siswa. *Jurnal Akuntabilitas Manajemen Pendidikan Volume 5, No 2*, 212-219.
- Chen, C. C., & T. Jones, K. (2007). Blended Learning Vs. Traditional Classroom Settings: Assessing Effectiveness And Student Perceptions In An Mba Accounting Course. *The Journal Of Educators Online, Volume 4, Number 1*, 1 -13.
- Janti, S. (2014). Analisis Validitas Dan Reliabilitas Dengan Skala Likert Terhadap Pengembangan Si/Ti Dalam Penentuan Pengambilan Keputusan penerapan Strategic Planning Pada Industri Garmen. *Prosiding Seminar Nasional Aplikasi Sains & Teknologi (Snast) 2014*, A-156.
- Jaya, I. (2010). *Statistik Penelitian Untuk Pendidikan*. Bandung: Citapustaka Media Perintis.
- Kosasi, S. (2015). Perancangan E-Learning Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Guru Dan Siswa. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Teknik Informatika (Senapati 2015)*, 83.
- Kung-Teck, W., Osman, R. B., Choo, Goh, P. S., & Rahmat, M. K. (2013). Understanding Student Teachers' Behavioural Intention To Use Technology: Technology Acceptance Model (Tam) Validation And Testing. *International Journal Of Instruction Vol.6, No.1*, 90 - 104.
- Liu, I.-F., Chen, M. C., S. Sun, Y., Wible, D., & Kuo, C.-H. (2010). Extending The Tam Model To Explore The Factors That Affect Intention To Use An Online Learning Community. *Computers & Education*, 601.
- Lucyanda, J. (2010). Pengujian Technology Acceptance Model (Tam) Dan Theory Of Planned Behavior (Tpb).

- Luna-Nevarez, C., & MCGovern, E. (2018). On The Use Of Mobile Apps In Education: The Impact Of Digital Magazines On Student Learning. *Journal Of Educational Technology*, 17-31.
- Mandernach, B. J., Donnelly, E., & Hebert, A. D. (2006). Learner Attribute Research Juxtaposed With Online Instructor Experience: Predictors Of Success In The Accelerated, Online Classroom. *The Journal Of Educators Online*, 2.
- Mulyani, A., & Kurniadi, D. (2015). Analisis Penerimaan Teknologi Student Information Terminal (S-It) Dengan Menggunakan Technology Acceptance Model (Tam). *Jurnal Wawasan Ilmiah Volume 7, Nomor 12*, 23 - 32.
- Muntianah, S. T., Astuti, E. S., & Azizah, D. F. (2012). Pengaruh Minat Perilaku Terhadap Actual Use Teknologi Informasi Dengan Pendekatan Technology Acceptance Model (Tam). *Profit Volume 6 No.1* , 96.
- Pibriana, D., & Ricoida, D. I. (2017). Analisis Pengaruh Penggunaan Internet Terhadap Minat Belajar Mahasiswa (Studi Kasus:Perguruan Tinggi Di Kota Palembang). *Jatsi, Vol. 3 No. 2*, 105 - 114.
- Purbasari, R. J., Kahfi, M., & Yunus, M. (2013). Pengembangan Aplikasi Android Sebagai Media Pembelajaran Matematika Pada Materi Dimensi Tiga Untuk Siswa Sma Kelas X.
- Raja, R., & P. C. Nagasubramani. (2018). Impact Of Modern Technology In Education. *Proceedings Of The Conference On "Recent Trend Of Teaching Methods In Education"*, S33-S35.
- Rosana, D., & Setyawarno, D. (2016). Prosedur Pengujian Hipotesis. In D. Rosana, & D. Setyawarno, *Statistik Terapan Untuk Penelitian Pendidikan* (P. 4). Yogyakarta: Uny Press.
- Sarwono, J. (2011). Mengenal Path Analysis: Sejarah, Pengertian Dan Aplikasi. *Jurnal Ilmiah Manajemen Bisnis, Vol. 11, No.2*, 285-296.
- Sayekti, F., & Putarta, P. (2016). Penerapan Technology Acceptance Model (Tam) Dalam Pengujian Model Penerimaan Sistem Informasi Keuangan Daerah. *Jurnal Manajemen Teori Dan Terapan Tahun 9. No.3*, 196 - 209.
- Sensuse, D. I., & Widiatmika, I. A. (2008). Pengembangan Model Penerimaan Teknologi Internet Oleh Pelajar Dengan Menggunakan Konsep Technology Acceptance Model (Tam). *Jurnal Sistem Informasi Mti-Ui, Volume 4, Nomor 2*, 81 - 92.

- Šumak, B., Heričko, M., Pušnik, M., & Polančič, G. (2011). Factors Affecting Acceptance And Use Of Moodle: An Empirical Study Based On Tam. *Informatica* 35, 92.
- Surya, E. (N.D.). Visual Thinking Dalam Memaksimalkan Pembelajaran Matematika Siswa. 1.
- Wibowo, A. (2008). Kajian Tentang Perilaku Pengguna Sistem Informasi Dengan Pendekatan Technology Acceptance Model (Tam). *Konferebsi Nasional Sistem Informasi*.
- Widiatmika, I. M., & Sensuse, D. I. (2008). Pengembangan Model Penerimaan Teknologi Internet Oleh Pelajar Dengan Menggunakan Konsep Technology Acceptance Model (Tam). *Jurnal Sistem Informasi Mti-Ui*, 82.
- Yulianto, Y. H., & Nurohman, S. (2018). Pengaruh Penerapan Sistem Pembelajaran Online Bercorak Sosial Media Dengan Menggunakan Aplikasi Edmodo Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa. *E- Journal Pendidikan Ipa Volume 7 No 7*, 355 - 360.

Sumber lain:

<https://support.zenius.net/support/solutions/articles/6000036609-apa-itu-zenius-net-> diakses pada 3 Maret 2020

<https://www.youtube.com/user/ZeniusEduChannel> diakses pada 3 Maret 2020