

## Faktor pertemuan cloud Zoom: Adopsi teknologi di pandemi COVID-19

Zulherman<sup>1</sup>, Zalik Nuryana<sup>2</sup>, Astadi Pangarso<sup>3</sup>, Farah Mohamad Zain<sup>4</sup>

<sup>1</sup>Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA, Jakarta, Indonesia

<sup>2</sup>Universitas Ahmad Dahlan, Yogyakarta, Indonesia

<sup>3</sup>Universitas Telkom, Bandung, Indonesia

<sup>2</sup>Sekolah Ilmu Pendidikan, Universitas Normal Nanjing, Cina

<sup>1,4</sup>Universiti Utara Malaysia, Sintok, Malaysia

### Info Artikel

#### Sejarah artikel:

Diterima 12 Feb 2021

Direvisi 19 Jun 2021

Diterima 15 Jul 2021

#### Kata kunci:

COVID-19

Platform belajar

Adopsi teknologi

Zoom rapat awan

### ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membuktikan faktor-faktor yang mempengaruhi penggunaan platform pembelajaran online yang digunakan di masa pandemi COVID-19. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif untuk menganalisis validitas dan reliabilitas item serta menguji hipotesis. Penelitian ini menggunakan teori model UTAUT2 dengan beberapa variabel lainnya. Jumlah peserta dalam kuesioner ini adalah 175 orang: dosen, guru, dan mahasiswa di universitas dan diambil secara acak. Terdiri dari sepuluh variabel bebas dan satu variabel terikat. Temuan penelitian ini pada sepuluh hipotesis hanya dua diterima dan delapan ditolak tetapi. Keaslian penelitian ini tidak pernah diteliti tentang tujuan penggunaan platform Zoom selama pandemi COVID-19 dalam konteks pendidikan di Indonesia.

*Ini adalah artikel akses terbuka di bawah [CC BY-SA](#) lisensi.*



### Penulis yang sesuai:

Zulherman

Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA

Jl. Limau II, Kota Jakarta Selatan, DKI Jakarta 12130, Indonesia

Email: zulherman@uhamka.ac.id

### 1. PERKENALAN

Seluruh dunia merasa Coronavirus (COVID-19) memiliki dampak yang signifikan pada semua negara, baik itu sosial, psikologis, ekonomi, kesehatan, dan segala aspek kehidupan [1]-[6]. Penanganan di negara-negara Asia Timur di China, Jepang, dan Korea Selatan memiliki beberapa kesamaan. Namun, masing-masing negara memiliki mekanisme pemerintahan yang berbeda. Solidaritas masyarakat yang kuat dan perilaku masyarakat yang positif meningkat pesat. Meskipun pandemi bersifat global, responsnya bersifat lokal tergantung pada tata kelola lokal dan konteks sosial ekonomi dan budaya [7]. Wabah virus corona jenis baru COVID-19 masih menjadi kepanikan masyarakat dunia. Jumlah angka kematian kasus terinfeksi hingga pasien sembuh terus berubah dari waktu ke waktu. Hingga saat ini, lebih dari 160 negara telah melaporkan temuan kasus positif COVID-19. Berdasarkan data WHO tanggal 24 Maret 2020, jumlah terinfeksi 334.981 meninggal dunia 14.652, kemudian 190 negara terkena wabah virus corona. Coronavirus terkenal sangat tangguh dalam hal di mana mereka dapat bertahan hidup. Virus corona manusia akan tetap menjadi infeksi mati selama sembilan hari [10]. Indonesia termasuk yang kondisinya tidak terlindungi dari tangga Corona hingga 23 Maret 2020, masih tercatat jumlah 579 dan meninggal 49. Jumlah kasus corona di Indonesia ini bertambah setiap harinya.

Kita telah mengetahui bahwa dampak COVID-19 dirasakan oleh dunia pendidikan. ini telah diakui oleh United Nations Educational Scientific and Cultural Organization (UNESCO). UNESCO menyelenggarakan pertemuan virtual Platform Pendidikan Multidimensi tentang Respon Pendidikan untuk

COVID-19 [11]. Wabah virus corona berdampak pada sektor pendidikan. Diperkirakan, 300 juta siswa terganggu oleh aktivitas sekolah mereka di seluruh dunia dan terancam hak pendidikan mereka di masa depan. Beberapa sekolah dan universitas diberhentikan sementara dalam kegiatan pendidikannya. Di Indonesia, dunia pendidikan juga merasakan dampaknya. Berbagai macam kegiatan Program Studi Perbandingan Luar Negeri (luar negeri) harus dibatalkan. Indonesia merupakan negara yang berpotensi menjadi negara maju dan berdaulat pada tahun 2030 dan hal ini membutuhkan peran penting dalam dunia pendidikan khususnya pendidikan tinggi. Unsur terpenting dalam pendidikan tinggi adalah kegiatan belajar antara dosen dan mahasiswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pentingnya persepsi mahasiswa sebagai target dan ukuran keberhasilan institusi pendidikan tinggi. Dengan merebaknya COVID-19 menjadi momentum bagi perguruan tinggi di Indonesia untuk meningkatkan pembelajaran online melalui berbagai platform, salah satunya adalah aplikasi Zoom.

Di Indonesia, dampak epidemi COVID-19 akan terus berlanjut selama musim hujan. Oleh karena itu, sektor pendidikan akan terganggu karena banyak sekolah dan universitas yang menampung siswa. Hal ini juga sebagai salah satu cara untuk memutus mata rantai penularan COVID-19. Pihak sekolah dan universitas memberikan waktu dua minggu untuk melakukan manajemen online dari rumah agar proses pembelajaran tercapai sesuai rencana dan target. Namun, akan ada banyak masalah dengan proses implementasi. Dampak lain dari kondisi mental siswa akan dipengaruhi oleh tercapainya kematangan siswa dalam mencapai tujuan pembelajarannya, baik secara akademis maupun psikologis. Siswa yang harus tertunda karena penutupan sekolah sangat mungkin mengalami trauma psikologis yang membuat mereka turun ke belajar [13]. Berdasarkan kenyataan tersebut, pendidikan di Indonesia sudah mulai menggunakan pembelajaran online dan jarak jauh meskipun dalam praktiknya, itu menimbulkan beberapa masalah. COVID-19 memaksa banyak orang di seluruh dunia untuk mengevaluasi proses pembelajaran yang telah dilakukan [14]. Jauh sebelum merebaknya COVID-19, perkembangan teknologi berubah sangat pesat dengan munculnya paradigma baru yang dikenal dengan e-learning.

Model penerimaan teknologi dalam memahami akademik, niat perilaku, menunjukkan bahwa pengalaman menggunakan fungsi teknologi sebagai faktor penting yang menentukan kebijakan e-learning [16]. Penggunaan teknologi pendidikan tentunya membutuhkan informasi tentang bagaimana perilaku pengguna terhadap teknologi. Berbagai teknologi pendidikan di Indonesia, membutuhkan penggunaan yang rumit dan sulit. Belakangan ini, aplikasi Zoom muncul sebagai aplikasi alternatif yang digunakan oleh sebagian besar masyarakat di dunia pendidikan. Informasi dari situs resmi <https://zoom.us/about>. Zoom adalah pemimpin dalam komunikasi video perusahaan modern, dengan platform cloud yang mudah dan andal untuk konferensi video dan audio, kolaborasi, obrolan, dan webinar di seluruh perangkat seluler, desktop, telepon, dan sistem ruangan. Zoom Rooms adalah solusi ruang konferensi berbasis perangkat lunak asli yang digunakan di seluruh dunia di pesawat, konferensi, huddle, dan ruang pelatihan, serta kantor eksekutif dan ruang kelas. Didirikan oleh Eric S. Yuan pada tahun 2011, Zoom membantu bisnis dan organisasi menyatukan tim mereka dalam lingkungan tanpa gesekan untuk menyelesaikan lebih banyak hal. Zoom adalah perusahaan publik di Nasdaq (ticker: ZM) dan berkantor pusat di San Jose, California. Namun, di tengah wabah COVID-19, pemerintah Indonesia mengeluarkan kebijakan pembelajaran online di sekolah dan universitas. Masalah apa yang akan terjadi jika sistem manajemen mendukung pelaksanaan pembelajaran online? Kita bisa meninjau dari aspek kapabilitas individu. Aspek jaringan internet dan perangkat aplikasi yang digunakan menjadi pertimbangan agar pembelajaran online dapat terlaksana dengan baik [17]. Lalu apa solusi belajar online untuk program work from home ini? Jadi,

Zoom cloud meeting (ZCM) adalah platform konferensi web berbasis cloud. Kita hampir bisa

menjangkau orang lain hanya melalui visual, video, suara, atau keduanya melalui obrolan langsung. Anda dapat menyimpan diskusi untuk dilihat nanti. Aplikasi Zoom memiliki fungsionalitas intinya [18]. Anda adalah rapat satu lawan satu, konferensi grup video, dan bertukar layar. Pendidik di seluruh dunia telah mulai menggunakan perangkat lunak berbasis teknologi atau pendekatan instruksional "just-in-time" ke tingkat yang belum pernah terlihat sebelumnya [19]. Penerapan jarak sosial oleh pemerintah sangat berpengaruh terhadap praktik pembelajaran di perguruan tinggi. Perguruan tinggi mengatur pertemuan kelas dalam kolaborasi dan tugas rumah dengan pertemuan online. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menjelaskan ragam model dan platform yang digunakan dalam pembelajaran jarak jauh bagi calon guru atau mahasiswa Universitas, guru dan dosen Indonesia [20]. Sebagian besar sistem berbasis cloud dapat digunakan/dikombinasikan dengan kasus m-learning. Dengan demikian, kumpulan teknologi yang kaya tersedia dan dapat dengan mudah digunakan dalam desain dan penyampaian layanan berbasis cloud. Ada dua solusi penyimpanan cloud, platform modular untuk pemilihan dan penerapan aplikasi pembelajaran seluler pendidik yang baik dan solusi kontekstualisasi serbaguna untuk pelajar seluler untuk memungkinkan lingkungan belajar yang disesuaikan. Kerangka kerja menyediakan pendekatan fleksibel yang mendukung guru dan dosen dalam merancang dan secara otomatis menyebarkan aplikasi seluler untuk memungkinkan peserta didik membuat mereka memiliki tindakan m-learning yang mendukung perangkat seluler [21]. Ada dua solusi penyimpanan cloud, platform modular untuk pemilihan dan penerapan aplikasi pembelajaran seluler pendidik yang baik dan solusi kontekstualisasi serbaguna untuk pelajar seluler untuk memungkinkan lingkungan belajar yang disesuaikan. Kerangka kerja menyediakan pendekatan fleksibel yang mendukung guru dan dosen dalam merancang dan secara otomatis menyebarkan aplikasi seluler untuk memungkinkan peserta didik membuat mereka memiliki tindakan m-learning yang mendukung perangkat seluler [21].

Pembelajaran online membantu siswa untuk menggunakan sumber daya yang sesuai dengan kebutuhan mereka. Itu karena pembelajaran online menggunakan sumber daya modern yang canggih. Metode penyampaian konten online di kelas, guru, siswa, alat interaksi, dan lain-lain dalam pembelajaran online dibagi menjadi dua model yaitu synchronous dan

pembelajaran online asinkron. Pembelajaran online sinkron dikembangkan karena tuntutan waktu dan sektor, termasuk pendidikan. Tidak ada pertemuan fisik online. Model pembelajaran online sinkron dan asinkron berperan penting dalam pelaksanaan kelas online seperti diskusi online, pesan instan, dan situs web dengan mereplikasi pengalaman belajar kelas reguler yang mencakup hubungan sosial tidak hanya antara siswa dan guru tetapi juga antara siswa itu sendiri. Pembelajaran online sinkron bersifat langsung pada saat yang sama dengan menggunakan instruksi yang terencana dengan baik dan menghasilkan interaksi yang berorientasi pada pembelajaran. Oleh karena itu pembelajaran ini seperti menghadirkan kelas reguler dalam pembelajaran online. Siswa dan guru dalam satu ruangan dan satu waktu melakukan interaksi belajar. Jenis pembelajaran ini menciptakan proses pembelajaran online karena komunikasi terjalin di kelas reguler. Dan tidak terhalang pada satu waktu. Ruang kelas, media pembelajaran, dan konferensi adalah tiga faktor utama yang mempengaruhi pembelajaran sinkron online [23]. Pembelajaran online asinkron dibedakan dalam definisi yang berbeda karena elemen, fitur, dan fasilitas tertentu umumnya dalam karakter tertentu. Mudah dipahami adalah komponen pembelajaran online asynchronous diperkenalkan sebagai kelompok pembelajaran interaktif tanpa batas dengan ruang dan waktu dimanapun dan kapanpun memungkinkan. Pembelajaran online asinkron dibedakan dalam definisi yang berbeda karena elemen, fitur, dan fasilitas tertentu umumnya dalam karakter tertentu. Mudah dipahami adalah komponen pembelajaran online asynchronous diperkenalkan sebagai kelompok pembelajaran interaktif tanpa batas dengan ruang dan waktu dimanapun dan kapanpun memungkinkan. Pembelajaran online asinkron dibedakan dalam definisi yang berbeda karena elemen, fitur, dan fasilitas tertentu umumnya dalam karakter tertentu. Mudah dipahami adalah komponen pembelajaran online asynchronous diperkenalkan sebagai kelompok pembelajaran interaktif tanpa batas dengan ruang dan waktu dimanapun dan kapanpun memungkinkan.

Pembelajaran online asinkron seperti pembelajaran sinkron yang merupakan prosedur yang berpusat pada pembelajaran yang membutuhkan alat online untuk mengumpulkan informasi yang tergantung pada waktu tempat dan hubungan orang. Pembelajaran online asynchronous memiliki peran penuh computer-based communication (CMC) untuk melaksanakan pembelajaran kapan saja dan dimana saja melalui diskusi online asynchronous. Pembelajaran online asinkron adalah pendekatan pembelajaran yang berpusat pada teori konstruktivis yang menekankan pentingnya interaksi langsung. Metode ini mengintegrasikan pembelajaran mandiri dengan interaksi pembelajaran asinkron yang dapat digunakan untuk mengembangkan sistem pendidikan tradisional, jarak jauh, dan berkelanjutan. Kombinasi jaringan pelajar dan elektronik yang berfungsi sebagai jaringan pembelajaran online asynchronous. Kondisi dan faktor penyebabnya berbeda, sehingga dapat dikatakan komponen yang berbeda. Untuk alasan ini,

Analisis kekuatan, kelemahan, peluang, dan ancaman terhadap ZCM dijelaskan dalam makalah ini. ZCM berkomitmen untuk memberikan pembelajaran online seperti kelas reguler tanpa ruang dan waktu. Pengguna diberikan akses untuk berinteraksi seperti pada kelas reguler. Kelemahan ZCM terletak pada perbedaan versi antara versi premium dan non-premium. Pengguna non-premium hanya memiliki kesempatan 40 menit di setiap sesi, lalu keluar dan masuk kembali ke ruangan dan batasi 100 pengguna untuk setiap pertemuan. Peluang ZCM di Indonesia cukup besar karena ZCM merupakan aplikasi yang user friendly dan mudah digunakan sehingga memudahkan pengguna untuk beradaptasi dengan mudah menggunakan ZCM. Menurut beberapa informasi, ZCM berisiko dalam hal keamanan privasi pengguna, tetapi tim pengembangan telah menanggapi dan memperbaikinya. Secara keseluruhan, ZCM memiliki peluang besar untuk digunakan di Indonesia. Dalam daftar ZCM,

Untuk menilai teknologi platform ZCM sebagai platform yang banyak digunakan oleh para pendidik selama online pembelajaran di masa pandemi, peneliti telah menggunakan beberapa model untuk model penerimaan teknologi (TAM) [27] telah mengembangkan Teori Kesatuan Penerimaan dan Penggunaan Teknologi (UTAUT) melalui kombinasi delapan model penerimaan TI. UTAUT sebelumnya memiliki empat bangunan utama: ekspektasi kinerja, dampak sosial, ekspektasi upaya, dan kondisi fasilitasi yang memengaruhi niat perilaku untuk menggunakan teknologi. Dalam perkembangannya teori ini ditemukan terbaru pada tahun 2012 disajikan tiga konstruksi Model UTAUT baru. Bangunan pertama adalah motivasi hedonis, yang kedua adalah harga, dan yang ketiga adalah tradisi. Dia mengatakan bahwa modifikasi yang diusulkan untuk UTAUT2 menunjukkan pergeseran variasi besar dalam niat perilaku saat menggunakan teknologi.

Ekspektasi kinerja (PE) dikonseptualisasikan "sebagai sejauh mana seseorang mengasumsikan bahwa penerapan teknologi dapat membantunya mendapatkan keuntungan dalam hasil pekerjaan" [27]. Secara umum, mereka tampaknya lebih terdorong untuk menggunakan dan mengadopsi inovasi yang muncul jika mereka melihat bahwa teknologi ini lebih baik dan lebih praktis dalam kehidupan sehari-hari [26], [28], [29]. Teori berikut mengartikulasikan penelitian ini:

H1: Standar kinerja dapat mempengaruhi niat konsumen untuk mengikuti ZCM secara positif.

Harapan upaya (EE) adalah "tingkat kemudahan yang terhubung dengan penggunaan suatu sistem." Sejalan dengan Venkatesh, *dkk.* [27] dan Davis [29], niat individu untuk menerima sistem baru tidak hanya diprediksi oleh seberapa besar sistem itu dihargai secara positif tetapi juga seberapa banyak menggunakan sistem itu tidak sulit dan membutuhkan usaha yang bebas. Oleh karena itu, karena penggunaan ZCM, yang memerlukan tingkat pengetahuan dan keterampilan tertentu, harapan bisnis dapat memainkan peran penting dalam menentukan niat pelanggan untuk menggunakan teknologi ini [30]. Hipotesis berikut diambil dari penelitian ini:

H2: Ekspektasi usaha harus memiliki efek positif pada niat perilaku ZCM.

Pengaruh sosial (SI) digambarkan sebagai "sebanyak seseorang percaya bahwa peristiwa-peristiwa penting berpikir bahwa metode baru harus digunakan" [27]. Selain itu, dampak teman sebaya di masyarakat sangat mempengaruhi perilaku individu dan rencana mereka untuk menggunakan teknologi seperti Google Apps dan iPad sebagai platform untuk pembelajaran interaktif [30]–[32] dan metode penangkapan perguruan tinggi ReWIND [33]. Oleh karena itu penelitian ini mengusulkan bahwa:

H3: Dampak sosial memiliki efek menguntungkan pada niat pengguna untuk menggunakan ZCM.

Kondisi yang memfasilitasi (FC) ditunjukkan sebagai "sejauh mana seorang individu mempertimbangkan penggunaan program menjadi organisasi dan infrastruktur teknologi diindikasikan sebagai bukti keberadaan dan/atau persyaratan pendukung lainnya". [27] Saat ini pembelajaran mendorong kondisi yang dianggap dapat diakses melalui lingkungan belajar yang sesuai dan infrastruktur mendalam universitas yang dapat mempromosikan penggunaan teknologi Dalam mempercepat pembelajaran siswa, bangun keterampilan komunikasi dan keterlibatan teman sebaya, imajinasi, kepercayaan diri, kepribadian, dan kemauan untuk terlibat dalam kemitraan yang menarik dan tempat untuk belajar yang menyenangkan [34], [35] Teori-teori berikut diturunkan dari diskusi ini:

H4: Facilitating condition (FC) memiliki dampak yang menguntungkan pada penggunaan ZCM oleh pengguna.

Motivasi hedonis (HM) pada dasarnya mengusulkan korelasi langsung antara motivasi hedonis dan tujuan konsumen menggunakan teknologi [28]. Dia termasuk, di bawah prinsip motivasi hedonis, manfaat intrinsik (yaitu, kebahagiaan, kesenangan, main-main, pelatihan, dan kenikmatan) di samping utilitas ekstrinsik (yaitu, efisiensi, kegunaan, dan penampilan yang diantisipasi). Memang, telah sangat dibahas dalam literatur IS bahwa utilitas intrinsik dapat memainkan peran aneh dalam mempercepat tujuan orang untuk menerapkan sistem inovatif). Oleh karena itu penelitian ini menggunakan teori ilmiah sebagai berikut:

H5: Motivasi hedonis (HM) akan mempengaruhi pengguna secara positif untuk mengadopsi ZCM.

Habit (H) adalah sejauh mana orang terus melakukan perilaku berbasis pembelajaran berulang [36]. Ini berarti bahwa persepsi yang dilaporkan sendiri dari proses pemikiran berulang yang terjadi di luar kesadaran [37]. Venkatesh, Thong, dan Xu [28] membentuk dua hubungan penting: niat kebiasaan dan penggunaan kebiasaan. Oleh karena itu, penelitian ini menguji hipotesis berikut:

H6: Kebiasaan memengaruhi niat perilaku secara langsung dan positif.

Perceived ease of use (PEoU), untuk ZCM, dianggap bahwa para guru merasa bahwa bekerja dengan ZCM tidak membutuhkan lebih banyak upaya fisik atau mental. Dengan demikian, mendorong mereka untuk dengan mudah mencapai tujuan belajar mereka. Menurut Zain, dkk. [38] model asli teknologi penerimaan teknologi (TAM) [39], kemudahan penggunaan teknologi pembelajaran yang dirasakan memiliki efek positif langsung pada utilitas yang dirasakan [40] dan telah merenungkan keputusan untuk menggunakan program berdasarkan manfaat yang dirasakan akademis [41]. Kemudian kami menyarankan:

H7: Perceived Ease of Use (PEoU) mempengaruhi niat perilaku secara positif dan langsung.

Perceived Self-Efficacy (PSE) adalah pemahaman guru tentang keinginan untuk menggunakan konten ini dalam kursus. Mengenai ZCM, konsep instruktur menggunakan efektivitas dalam pelaksanaan tugas diungkapkan. Adapun efikasi diri yang dirasakan, penelitian menunjukkan bahwa efikasi diri adalah kunci untuk memahami penggunaan teknologi guru dalam metode pengajaran. Menurut survei, guru memiliki sikap yang sangat positif terhadap pembelajaran. termasuk self-efficacy yang dirasakan, kepuasan, utilitas, dan niat untuk menggunakan perilaku [42]. Dalam mengenali niat perilaku instruktur dalam penggunaan lingkungan e-learning. manfaat yang dirasakan adalah kontributor terbesar (56%). Mengenai self-efficacy, kami mengharapkan instruktur yang merasa percaya diri dalam mengajar ZCM untuk menemukan komponen ini lebih berguna. Dan kita mempunyai:

H8: Perceived self-efficacy (PSE) secara positif dan spesifik mempengaruhi niat perilaku (BI) saat menggunakan ZCM.

Kenikmatan yang dirasakan adalah bagaimana instruktur berpikir bahwa pengajaran ZCM itu menyenangkan, mengasyikkan, dan menyenangkan tugas. Sementara mempertimbangkan variabel motivasi intrinsik seperti kenikmatan yang dirasakan, ditemukan bahwa variabel ini memainkan peran penting dalam merangkul teknologi konsumen. Demikian juga [43] menunjukkan bahwa manfaat yang dirasakan dan kenikmatan yang dirasakan memainkan peran penting dalam mempengaruhi sikap siswa dan niat mereka untuk menggunakan platform teknologi pendidikan. Dalam ZCM hubungan positif dapat, oleh karena itu, didalilkan antara kepuasan yang dirasakan dan niat untuk menggunakan ZCM. Oleh karena itu, hipotesis penelitian didefinisikan sebagai:

H9: Kepuasan yang dirasakan ZCM secara positif dan eksplisit mempengaruhi niat perilaku (BI) menggunakan program.

Kegunaan yang dirasakan, mengenai ZCM, kegunaan yang dirasakan mencerminkan bagaimana instruktur berasumsi bahwa ZCM akan meningkatkan kinerja, kemudahan, dan hasil mereka. Selain Davis [28], dampak utama pada penggunaan sistem yang dirasakan kegunaan adalah prediktor yang sangat baik dari niat ZCM [42], akademisi [44], dan akademisi [40]. Oleh karena itu kami menyarankan hal-hal berikut:

H10: Perceived Utility (PU) dari ZCM mempengaruhi tujuan perilaku program secara positif dan langsung.

## 2. METODE PENELITIAN

### 2.1. Pengumpulan data

Variabel independen dan dependen, untuk analisis ini, sepuluh variabel independen dan satu dependen dipertahankan. Partisipan adalah 175 responden sekolah dan universitas di Indonesia dengan random sampling 26 dosen (15%), 57 mahasiswa (33%), 92 guru (53%). Usia rata-rata adalah 35 tahun

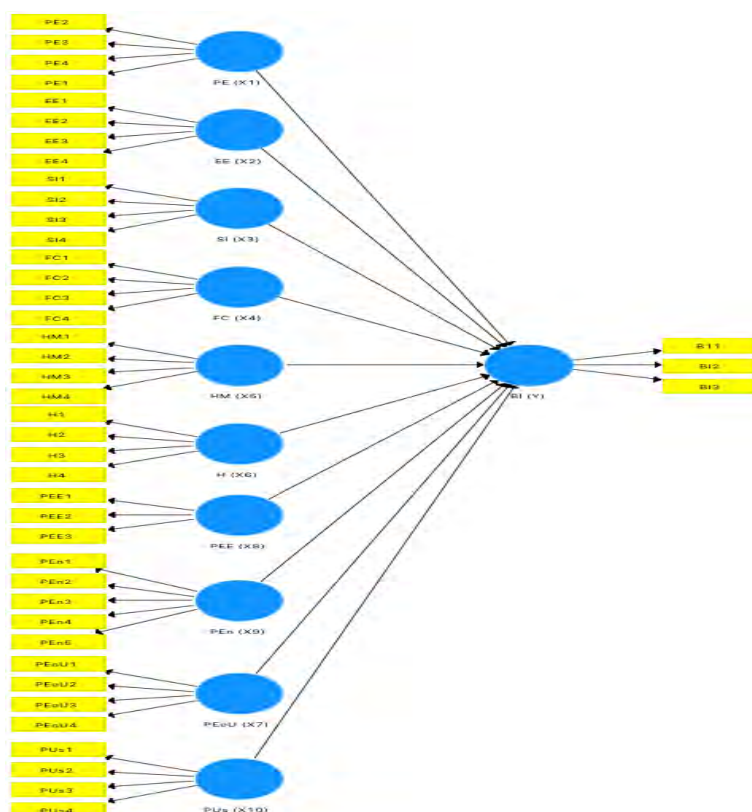
dengan 52 laki-laki (30%) dan 123 perempuan (70%) dalam jenis kelamin. Nilai solusi terbaik pendidikan di Indonesia yang akan dikaji dalam masalah penelitian, dosen, guru, dan mahasiswa akan diundang untuk berkontribusi dalam penelitian ini dengan memberikan pengalaman platform tertinggi dalam proses pembelajaran di masa pandemi COVID-19 menggunakan Zoom rapat awan. Sebelum mengisi kuesioner survei yang diberikan oleh peneliti, seluruh partisipan dijelaskan tentang tujuan penelitian ini dan kelengkapan prosedur pengisian kuesioner yang disediakan. Rata-rata setiap peserta membutuhkan waktu tidak lebih dari 15 menit untuk menyelesaikan kuesioner.

## 2.2. Analisis data

Analisis data dan hipotesis telah dievaluasi menggunakan metode structural equation modeling (SEM) untuk penelitian ini. Program Smart PLS Versi 3.0 [45] digunakan untuk melakukan penelitian ini. Meskipun keberatan, PLS adalah teknik yang terkenal untuk evaluasi koefisien jalur dalam model struktural dan karena kemampuannya untuk memodelkan struktur laten dalam kondisi non-normal dan ukuran sampel kecil hingga menengah telah menjadi lebih populer dengan riset pemasaran di masa lalu. Dekade pada umumnya [46]. Namun, penelitian PLS dilakukan dan ditemukan cocok sebagai elemen tunggal dalam penelitian. Proses algoritma PLS digunakan untuk menentukan beban, signifikansi bobot dan koefisien jalur dan metode bootstrap (5000 sampel ulang) digunakan untuk menentukan tingkat makna hipotesis. Mengikuti prosedur Tujuan pengujian struktur ketergantungan yang dijelaskan dalam model struktural, validitas, dan efisiensi model pengukuran diperkirakan [47]. Akhirnya, teknik penutup mata (Q2) telah digunakan untuk mengembangkan dan menilai konsistensi hipotesis yang diuji.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Data yang terkumpul dan cocok untuk diolah kemudian diuji menggunakan Smart PLS 3.3.9. Gambar 1 menunjukkan kerangka konseptual analisis menggunakan Smart PLS. Pengolahan data menggunakan program Smart PLS secara berurutan terdiri dari evaluasi model pengukuran (outer model) dan evaluasi model struktural (inner model) [47]. Model luar untuk indikator reflektif terdiri dari pengecekan nilai faktor beban (cut off  $\geq 0,708$ ); reliabilitas konstruk ( $\rho$  a cut off  $> 0,70$ ); validitas konstruk (AVE cut off  $> 0,50$ ); dan validitas diskriminan (HTMT cut off  $< 0,90$ ). Hasil perhitungan outer model ditunjukkan pada Tabel 1.



Gambar 1. Kerangka teori Smart PLS [48]

Tabel 1. Hasil Evaluasi Outer Model

item	Memuat faktor	Keandalan (rho_a)	Membangun keabsahan (AVE)	Perilaku maksud (Y)	Perilaku maksud (Y)	Validitas diskriminan (HTMT)				Perilaku maksud (Y)	Perilaku maksud (Y)
						Behavior Intention (Y)	Behavior Intention (Y)	Behavior Intention (Y)	Behavior Intention (Y)		
B11	0,848			0,201							
BI2	0,943	0,950	0,827	0,143	0,571						
BI3	0,934			0,194	0,786	0,548					
EE3	0,959	0,922	0,892	0,157	0,031	0,061	0,056				
EE4	0,930			0,306	0,818	0,703	0,878	0,023			
FC1	1,000	1,000	1,000	0,478	0,288	0,184	0,149	0,107	0,246		
H1	0,899			0,145	0,625	0,682	0,866	0,061	0,774	0,139	
H2	0,948	1,036	0,768	0,246	0,728	0,783	0,718	0,009	0,888	0,222	0,847
H3	0,773			0,201							
HM2	1,000	1,000	1,000	0,143	0,571						
PE1	0,806			0,194	0,786	0,548					
PE2	0,836	0,879	0,880	0,157	0,031	0,061	0,056				
PE3	0,851			0,306	0,818	0,703	0,878	0,023			
PE4	0,863			0,478	0,288	0,184	0,149	0,107	0,246		
PSE2	1,000	1,000	1,000	0,145	0,625	0,682	0,866	0,061	0,774	0,139	
PEoU2	0,940	0,864	0,704	0,246	0,728	0,783	0,718	0,009	0,888	0,222	0,847
PEoU3	0,937			0,201							
SI1	0,794			0,143	0,571						
SI2	0,796	0,891	0,671	0,194	0,786	0,548					
SI3	0,875			0,157	0,031	0,061	0,056				
SI4	0,808			0,306	0,818	0,703	0,878	0,023			

Hasil pengolahan data outer model pada Tabel 1 menunjukkan bahwa semua item memenuhi nilai cut-off sehingga proses dapat dilanjutkan untuk memeriksa model bagian dalam. Tabel 1 menunjukkan indikator penelitian yang hanya memenuhi nilai cut-off. Peneliti menghilangkan indikator yang tidak memenuhi nilai cut off. Nilai loading factor memiliki nilai lebih dari 0,708 yang menunjukkan bahwa variabel penelitian dapat menjelaskan lebih dari 50 persen varians indikator yang menyebabkan reliabilitas diterima; nilai reliabilitas lebih besar dari 0,70 menunjukkan reliabilitas baik/memuaskan; nilai AVE lebih besar dari 0,50, yang berarti variabel penelitian dapat mencapai lebih dari 50% reliabilitas [49]. Untuk mengevaluasi model bagian dalam secara berurutan: periksa nilai bagian dalam VIF (potong kurang dari 5), nilai kuadrat R, dan nilai Q. Pengolahan data inner model dilakukan dengan bootstrap 5000 sampel dengan BCa yang dilengkapi dengan dua metode yang disesuaikan dengan interval kepercayaan 0,05. Tabel 2 menunjukkan nilai VIF internal yang sudah memenuhi cutoff. Nilai inner VIF yang kurang dari 5 ini menunjukkan bahwa tidak ada masalah yang berkaitan dengan multikolinearitas.

Selain itu, nilai kuadrat dari R adalah 0,290. Kuadrat R menunjukkan daya penjelas dari variabel endogen (Y). Nilai R square dikategorikan lemah, yang berarti bahwa daya penjelas variabel niat perilaku lemah karena total delapan variabel yang lulus uji model struktural, dan hanya ada dua variabel yang berpengaruh signifikan. Penjelasan hanya dua variabel yang berpengaruh dapat dilihat pada Tabel 2. Nilai kuadrat Q 0,205 dapat diperoleh dari proses blindfolding. Nilai Q square cut-off >0, yang berarti variabel niat berperilaku memiliki akurasi prediksi. Sedangkan nilai Q square sebesar 0,205 termasuk dalam kategori akurasi prediksi lemah. Nilai kuadrat Q dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. VIF bagian dalam, R persegi, Q persegi

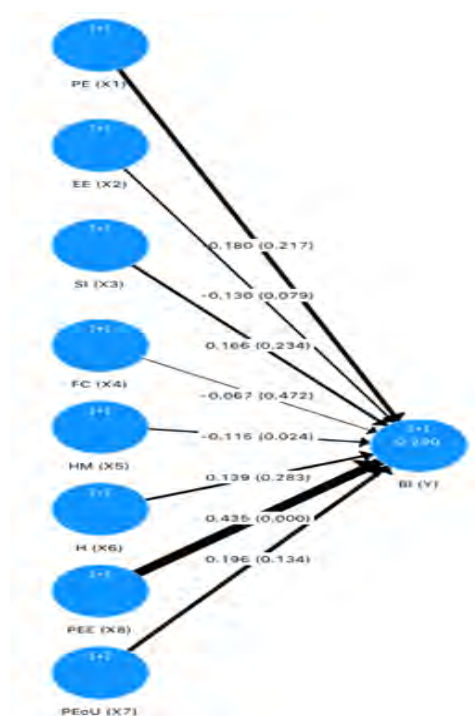
	Niat perilaku (Y)	persegi R	persegi Q
Niat perilaku (y)			
Harapan usaha (x2)	2.277		
Kondisi yang memfasilitasi (x4)	2.389		
Kebiasaan (X6)	4.149		
Motivasi hedonis (x5) Persepsi	1.023	0.290	0,205
kemudahan penggunaan (X7)	4.404		
Persepsi efikasi diri (x8)	1.108		
Ekspektasi kinerja (x1)	3.695		
Pengaruh sosial (x3)	3.740		

Tabel 3 menunjukkan bahwa pendorong niat perilaku untuk menggunakan ZCM selama pandemi COVID-19 adalah motivasi hedonis dan efikasi diri yang dirasakan. Hasil pengaruh antar variabel dapat dilihat pada Gambar 2. dimana garis yang lebih tebal memiliki pengaruh yang lebih kuat. Gambar 3 menunjukkan bahwa variabel X yang memiliki pengaruh keseluruhan paling signifikan terhadap variabel Y (niat perilaku) adalah persepsi self efficacy (X8). Hal ini sesuai dengan hasil pengujian hipotesis dan Model Struktural 4.2. yang menunjukkan bahwa efikasi diri yang dirasakan adalah variabel yang paling signifikan mempengaruhi niat perilaku.

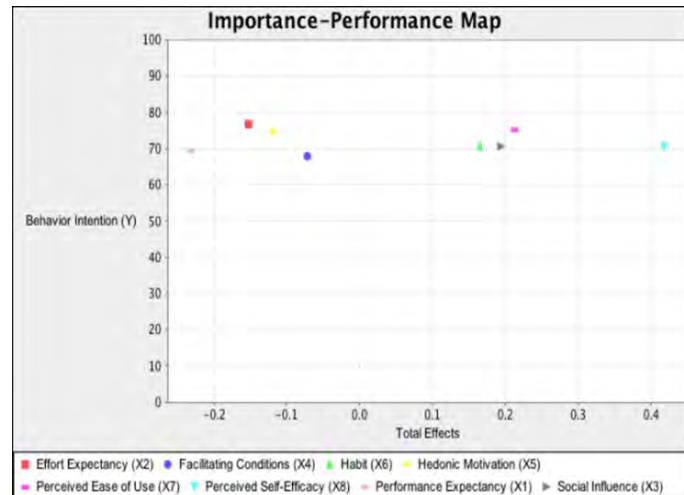
Berdasarkan Tabel 3, hasil pengujian hipotesis menunjukkan bahwa motivasi hedonis dan persepsi diri efisiensi memiliki pengaruh yang signifikan terhadap niat perilaku. Indikator HM 2 untuk variabel motivasi hedonis merupakan satu-satunya indikator variabel niat berperilaku yang lolos uji smart PLS. Pernyataan indikator HM2 adalah "Saya menemukan bahwa menggunakan ZCM menarik dalam proses belajar saya." Hal ini menunjukkan bahwa siswa mendapatkan sensasi sensasi yang mendebarkan dengan menggunakan ZCM. Sensasi mendebarkan ini terkait dengan antusiasme pengalaman belajar Zoom selama wabah COVID-19. Kondisi umum pada saat COVID-19, secara umum yang dapat dirasakan juga menggembirakan. Mendebarkan disini adalah seru dalam arti kata cenderung takut. Sehingga peserta didik yang menggunakan ZCM merasa belajar dengan perasaan berdebar-debar dalam 'suasana' suasana ketakutan yang terbentuk akibat wabah COVID-19. Hasil pengujian Hipotesis 5 mendukung teori UTAUT2, dan penelitian sebelumnya dilakukan oleh Venkatesh. Selain itu, indikator dari variabel perceived self efficacy adalah PSE2 yaitu "Saya nyaman menggunakan ZCM". Hal ini menunjukkan bahwa kemudahan penggunaan aplikasi berpengaruh signifikan terhadap behavioral intent. Kemudahan aplikasi ZCM telah dibuktikan oleh penggunaannya untuk mengetahui kapan wabah COVID-19 terjadi.

Tabel 3. Uji Hipotesis

Hipotesa	Pengaruh langsung antar variabel	Asli sampel (O)	statistik T	nilai-p	Keputusan
1	Ekspektasi kinerja (X1) -> Niat perilaku (Y)	- 0,180	1.235	0,217	Tidak didukung
2	Harapan usaha (X2) -> Niat perilaku (Y)	- 0,130	1.757	0,079	Tidak didukung
3	sosial (X3) -> Niat perilaku (Y)	0,166	1.191	0,234	Tidak didukung
4	memfasilitasi (X4) -> Niat perilaku (Y)	- 0,067	0,720	0,472	Tidak didukung
5	Motivasi Hedonis (X5) -> Niat Perilaku (Y)	- 0,115	2.261	0,024	Didukung
6	Kebiasaan (X6) -> Niat perilaku (Y)	0,139	1.074	0,283	Tidak didukung
7	penggunaan yang dirasakan (X7) -> Niat perilaku (Y)	0,196	1.500	0,134	Tidak didukung
8	Efikasi diri yang dirasakan (X8) -> Niat perilaku (Y)	0,435	5.099	0,000	Didukung



Gambar 2. Hasil evaluasi inner model [48]



Gambar 3. IPMA [48]

#### 4. KESIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pendorong niat perilaku untuk menggunakan platform Zoom selama pandemi COVID-19 adalah motivasi hedonis dan efikasi diri yang dirasakan. Secara teoritis dan praktis penelitian ini memberikan kontribusi. Kontribusi penelitian teoritis adalah terhadap teori UTAUT2 yang ditunjukkan oleh variabel signifikan motivasi hedonis dan persepsi self-efficacy. Hal ini didukung oleh teori UTAUT2. Untuk memberikan kontribusi praktis, perlu mempertimbangkan kegembiraan dan kenyamanan pengguna saat menentukan aplikasi yang tepat di saat darurat/krisis. Aplikasi pembelajaran yang akan digunakan ditentukan berdasarkan dua faktor tersebut.

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan, seperti bersifat cross sectional yang diuji dalam rentang waktu tertentu yang cenderung pendek. Selanjutnya keterbatasan penelitian ini adalah jumlah sampel yang terbatas sehingga generalisasi hanya dalam konteks populasi penelitian. Ada agenda penelitian ke depan termasuk kemungkinan pengujian ulang untuk beberapa hipotesis yang ditolak. Dimungkinkan untuk melakukan penelitian dalam konteks, pengaturan, dan aplikasi yang berbeda (di luar Zoom), sehingga diharapkan dapat memberikan gambaran yang lebih lengkap tentang berbagai aplikasi pembelajaran online.

#### UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada FKIP Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. HAMKA dan Universitas lainnya atas bantuan mereka dalam mengisi kuesioner. Terima kasih kepada sekolah dasar dan menengah di Indonesia atas kerjasamanya.

#### REFERENSI

- [1] M. Cascella, M. Rajnik, A. Cuomo, SC Dulebohn, dan R. Di Napoli, "Fitur, Evaluasi dan Pengobatan Coronavirus (COVID-19)," di *StatPearls*, Treasure Island (FL): Penerbitan StatPearls, 2020. [Online]. Tersedia: <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/books/NBK554776>.
- [2] P.Walker, dkk., "Dampak Global COVID-19 dan Strategi Mitigasi dan Penindasan," *tayangan Kol.*, hal. 1-19, 2020, doi: [doi.org/10.25561/77735](https://doi.org/10.25561/77735).
- [3] MUG Kraemer, dkk., "Pengaruh mobilitas manusia dan langkah-langkah pengendalian pada epidemi COVID-19 di Tiongkok," *Sains*, jilid. 368, tidak. 6490, hlm. 493-497, 2020, doi: [10.1126/science.abb4218](https://doi.org/10.1126/science.abb4218).
- [4] J. Torales, M. O'Higgins, JM Castaldelli-Maia, dan A. Ventriglio, "Wabah virus corona COVID-19 dan dampaknya terhadap kesehatan mental global," *Jurnal Internasional Psikiatri Sosial*, jilid. 66, tidak. 4, hlm. 317-320, 2020, doi: [10.1177/0020764020915212](https://doi.org/10.1177/0020764020915212).
- [5] K. Tolksdorf, S. Buda, E. Schuler, LH Wieler, dan W. Haas, "Pneumonia terkait influenza sebagai referensi untuk menilai keseriusan penyakit coronavirus (COVID-19)," *Eurosurveillance*, jilid. 25, tidak. 11, 2020, doi: [10.2807/1560-7917.ES.2020.25.11.2000258](https://doi.org/10.2807/1560-7917.ES.2020.25.11.2000258).
- [6] W.Cao, dkk., "Dampak psikologis dari epidemi COVID-19 pada mahasiswa di Tiongkok," *Psikiatri Res.*, jilid. 287, tidak. 2020, 2020, doi: [10.1016/j.psychres.2020.112934](https://doi.org/10.1016/j.psychres.2020.112934).
- [7] S. Eubank, I. Eckstrand, B. Lewis, S. Venkatramanan, M. Marathe, dan CL Barrett, Commentary on Ferguson, dkk., "Dampak Intervensi Non-Farmasi (NPI) untuk Mengurangi COVID-19 Kematian dan Permintaan Perawatan Kesehatan," *Banteng. Matematika. Biol.*, jilid. 82, tidak. 4, hlm. 1-7, 2020, doi: [10.1007/s11538-020-00726-x](https://doi.org/10.1007/s11538-020-00726-x).



- [8] Organisasi Kesehatan Dunia, "Report of the WHO-China Joint Mission on Coronavirus Disease 2019 (COVID-19)," 2020. [Online]. Tersedia: <https://reliefweb.int/report/china/report-who-china-joint-mission-coronavirus-disease-2019-covid-19>.
- [9] JR Hageman, "Penyakit Coronavirus 2019 (COVID-19)," *anak Ann.*, jilid. 49, tidak. 3, hal. e99-e100, 2020, doi: 10.3928/19382359-20200219-01.
- [10] G. Kampf, D. Todt, S. Pfaender, dan E. Steinmann, "Persistensi virus corona pada permukaan benda mati dan inaktivitasnya dengan agen biosidal," *J. Rumah Sakit. Menulari.*, jilid. 104, tidak. 3, hlm. 246-251, 2020, doi: 10.1016/j.jhin.2020.01.022.
- [11] UNESCO, "Pertemuan Platform Pendidikan Multilateral (online)," [en.unesco.org](https://en.unesco.org), Maret 2020.
- [12] A. Pangarso, ES Astuti, K. Raharjo, dan TW Afrianty, "The impact of absorptive capacity and innovation ambidexterity on Sustainable Competitive Advantage: Case of Indonesia Higher Education," *Entrep. Mempertahankan. Masalah*, jilid. 7, tidak. 3, hlm. 2436-2455, Maret 2020, doi: 10.9770/jesi.2020.7.3(65).
- [13] R. Rusli, A. Rahman, dan H. Abdullah, "Data Persepsi Mahasiswa Terhadap Pembelajaran Online Menggunakan Pendekatan Heutagogi di Fakultas MIPA Universitas Negeri Makassar, Indonesia," *Data Br.*, jilid. 29, 2020, doi: 10.1016/j.dib.2020.105152.
- [14] JB Stambough, *dkk.*, "Masa Lalu, Sekarang, dan Masa Depan Pendidikan Ortopedi: Pelajaran dari Pandemi COVID-19," *J. Artroplasti*, jilid. 35, tidak. 7, hal. S60-S64, 2020, doi: 10.1016/j.arth.2020.04.032.
- [15] DF Radcliffe, "Konvergensi teknologi dan pedagogis antara pembelajaran berbasis kerja dan berbasis kampus," *Pendidikan teknologi. Soc.*, jilid. 5, tidak. 2, hlm. 54-59, 2002.
- [16] S. Alharbi dan S. Drew, "Menggunakan Model Penerimaan Teknologi dalam Memahami Niat Perilaku Akademisi untuk Menggunakan Sistem Manajemen Pembelajaran," *Int. J. Adv. Hitung. Sci. aplikasi*, jilid. 5, tidak. 1, hlm. 143-155, 2014, doi: 10.14569/IJACSA.2014.050120.
- [17] A. Ergün dan G. Kiyici, "Pengaruh Aplikasi Pendidikan Sains Berbasis Desain Calon Guru Sains Terhadap Persepsi Mereka tentang Pendidikan Teknik dan Insinyur," *Pegem J.Edukasi. Instr.*, jilid. 9, tidak. 4, hlm. 1031-1062, 2019.
- [18] K. Mahalakshmi dan R. Radha, "Covid 19: Paparan Besar-besaran Terhadap Pembelajaran Berbasis Web," *J. Xidian Univ.*, jilid. 14, tidak. 4, hlm. 2405-2411, 2020, doi: 10.37896/jxu14.4/266.
- [19] D. Kumar dan Rajasekhar, "Terlalu banyak tetapi kurang efektif: Mengelola beban kognitif saat merancang format pembelajaran jarak jauh," *J. Adv. Med. Pendidikan Prof.*, jilid. 8, tidak. 2, hal.107-108, 2020, doi: 10.30476/jamp.2020.85990.1208.
- [20] G. Gunawan, NMY Suranti, dan F. Fathoroni, "Variasi Model dan Platform Pembelajaran Bagi Calon Guru Selama Masa Pandemi COVID-19," *Indonesia. J. Ajarkan. Pendidikan*, jilid. 1, tidak. 2, hlm. 61-70, 2020.
- [21] HT Zimmerman, SM Land, dan YJ Jung, "Pembelajaran Seluler, Di Mana Saja, dan Menyebarluaskan," *Adv. Intel. Sistem Hitung.*, jilid. 406, hlm. 101-119, 2016, doi: 10.1007/978-3-319-26518-6.
- [22] MM Shahabadi dan M. Uplane, "Gaya e-learning Sinkron dan Asinkron dan Kinerja Akademik e-peserta didik," *Procedia - Soc. Perilaku Sci.*, hal. 129-138, 2015, doi: 10.1016/j.sbspro.2015.01.453.
- [23] K. Hyder, A. Kwinn, R. Miazga, dan M. Murray, *Buku Pegangan Serikat elearning tentang e-Learning Sinkron. Serikat eLearning*, 2007. [Online]. Tersedia: <https://www.learningguild.com/pdf/4/synchronousbook.pdf>.
- [24] F. Mayadas, "Jaringan Pembelajaran Asinkron: Perspektif Sloan Foundation," *Belajar daring.*, jilid. 1, tidak. 1, hlm. 1-16, Maret 2019, doi: 10.24059/olj.v1i1.1941.
- [25] B.Khan, *Pembelajaran Fleksibel dalam Masyarakat Informasi*. IGI Global, 2007.
- [26] B.Khan, *Mengelola Strategi E-Learning: Desain, Pengiriman, Implementasi, dan Evaluasi*. IGI Global, 2005.
- [27] V. Venkatesh, MG Morris, GB Davis, dan FD Davis, "Penerimaan pengguna teknologi informasi: Menuju Pandangan Terpadu," *MI Q.*, jilid. 27, tidak. 3, hlm. 425-478, 2003.
- [28] V. Venkatesh, JYL Thong, dan X. Xu, "Penerimaan konsumen dan penggunaan teknologi informasi: Memperluas teori terpadu tentang penerimaan dan penggunaan teknologi," *MIS Q. Manajer. Inf. Sistem*, jilid 36, tidak. 1, hlm. 157-178, 2012, doi: 10.2307/41410412.
- [29] FD Davis, "Kegunaan yang dirasakan, kemudahan penggunaan yang dirasakan, dan penerimaan pengguna terhadap teknologi informasi," *MIS Q. Manajer. Inf. Sistem*, jilid. 13, tidak. 3, hlm. 319-340, 1989, doi: 10.2307/249008.
- [30] AA Alalwan, YK Dwivedi, NP Rana, B. Lal, dan MD Williams, "Pengadopsian konsumen Internet banking di Yordania: Meneliti peran motivasi hedonis, kebiasaan, self-efficacy dan kepercayaan," *J. Keuangan melayani Tanda.*, jilid. 20, tidak. 2, hal.145-157, 2015, doi: 10.1057/fsm.2015.5.
- [31] R. Cheung dan D. Vogel, "Memprediksi penerimaan pengguna terhadap teknologi kolaboratif: Perpanjangan model penerimaan teknologi untuk e-learning," *Hitung. Pendidikan*, jilid. 63, hlm. 160-175, 2013, doi: 10.1016/j.compedu.2012.12.003.
- [32] G. Falloon dan E. Khoo, "Menjelajahi pembicaraan siswa muda di lingkungan pembelajaran kolaboratif yang didukung iPad," *Hitung. Pendidikan*, jilid. 77, hlm. 13-28, 2014, doi: 10.1016/j.compedu.2014.04.008.
- [33] PK Nair, F. Ali, dan LC Leong, "Faktor-faktor yang mempengaruhi penerimaan dan penggunaan ReWIND: Memvalidasi teori terpadu yang diperluas tentang penerimaan dan penggunaan teknologi," *Berinteraksi. teknologi. Pendidikan Cerdas.*, jilid. 12, tidak. 3, hlm. 183-201, 2015, doi: 10.1108/ITSE-02-2015-0001.
- [34] YTC Yang dan WCI Wu, "Mendongeng digital untuk meningkatkan prestasi akademik siswa, berpikir kritis.; Motivasi belajar: Sebuah studi eksperimental selama setahun," *Hitung. Pendidikan*, jilid. 59, tidak. 2, hlm. 339-352, 2012, doi: 10.1016/j.compedu.2011.12.012.
- [35] B. umak dan A. orgo, "Penerimaan dan penggunaan papan tulis interaktif di antara guru: Perbedaan dalam penentu UTAUT antara pra dan pasca pengadopsi," *Hitung. Perilaku Manusia*, jilid. 64, hlm. 602-620, 2016, doi: 10.1016/j.chb.2016.07.037.

- [36] M. Limayem, SG Hirt, CMK Cheung, dan SG Hirt, "Bagaimana kebiasaan membatasi kekuatan prediksi niat: Kasus kelanjutan sistem informasi," *MI Q.*, jilid. 31, tidak. 4, hlm. 705-737, 2007.
- [37] A. Tesser, D. Whitaker, L. Martin, dan D. Ward, "Attitude Physiological Attitude Change and," *J. Pers.*, jilid. 24, tidak. I, hlm. 89-96, 1998.
- [38] FM Zain, E. Hanafi, Y. Don, MFM Yaakob, dan SN Sailin, "Menyelidiki penerimaan siswa terhadap sistem manajemen konten EDMODO," *Int. J.Instr.*, jilid. 12, tidak. 4, hlm. 1-16, 2019, doi: 10.29333/iji.2019.1241a.
- [39] MA Yeop, MFM Yaakob, KT Wong, Y. Don, dan FM Zain, "Implementasi kebijakan TIK (pendekatan pembelajaran terpadu): Menyelidiki faktor niat perilaku dan perilaku penggunaan," *Int. J.Instr.*, jilid. 12, tidak. 1, hlm. 767-782, 2019, doi: 10.29333/iji.2019.12149a.
- [40] T. Teo, CB Lee, dan CS Chai, "Memahami sikap komputer guru pra-jabatan: Menerapkan dan memperluas model penerimaan teknologi," *J. Hitung. Membantu. Mempelajari.*, jilid. 24, tidak. 2, hlm. 128-143, 2008, doi: 10.1111/j.1365-2729.2007.00247.x.
- [41] T. Teo dan J. Noyes, "Penilaian pengaruh kenikmatan yang dirasakan dan sikap pada niat untuk menggunakan teknologi di antara guru pra-jabatan: Pendekatan pemodelan persamaan struktural," *Hitung. Pendidikan*, jilid. 57, tidak. 2, hlm. 1645-1653, 2011, doi: 10.1016/j.compedu.2011.03.002.
- [42] SS Liaw, HM Huang, dan GD Chen, "Survei instruktur dan sikap pelajar terhadap e-learning," *Hitung. Pendidikan*, jilid. 49, tidak. 4, hlm. 1066-1080, 2007, doi: 10.1016/j.compedu.2006.01.001.
- [43] MKO Lee, CMK Cheung, dan Z. Chen, "Penerimaan media pembelajaran berbasis internet: Peran motivasi ekstrinsik dan intrinsik," *Inf. Kelola.*, jilid. 42, tidak. 8, hlm. 1095-1104, 2005, doi: 10.1016/j.im.2003.10.007.
- [44] E. Tarcan, ES Varol, dan B. Toker, "Sebuah Studi Penerimaan Teknologi Informasi dari Perspektif Akademisi di Turki," *Ege Akad. Bakis (Ege Acad. Rev.)*, jilid. 10, tidak. 3, hlm. 791-791, 2010, doi: 10.21121/eab.2010319615.
- [45] CM Ringle, M. Sarstedt, R. Schlittgen, dan CR Taylor, "Pemodelan jalur PLS dan segmentasi evolusioner," *J. Bis. Res.*, jilid. 66, tidak. 9, hlm. 1318-1324, 2013, doi: 10.1016/j.jbusres.2012.02.031.
- [46] JF Rambah Jr, GTM Hult, C. Ringle, dan M. Sarstedt, *Primer pada pemodelan persamaan struktural kuadrat terkecil parsial (PLS-SEM)*. Publikasi Sage, 2016.
- [47] JC Anderson dan DW Gerbing, "Pemodelan persamaan struktural dalam praktik: Tinjauan dan pendekatan dua langkah yang direkomendasikan," *Psiko. Banteng.*, jilid. 103, tidak. 3, hal. 411, 1988.
- [48] CM Ringle, S. Wende, dan J.-M. Becker, "SmartPLS 3," Boenningstedt SmartPLS, 2015. [Online]. Tersedia: <http://www.smartpls.com>.
- [49] JF Hair, JJ Risher, M. Sarstedt, dan CM Ringle, "Kapan menggunakan dan bagaimana melaporkan hasil PLS-SEM," *Eur. Bis. Putaran.*, jilid. 31, tidak. 1, hlm. 2-24, 2019, doi: 10.1108/EBR-11-2018-0203.