

**ANALISIS PERCEIVED EASE OF USE DAN PERCEIVED ENJOYMENT
TERHADAP CONTINUENCE USAGE INTENTION GOOGLE MEET**

Muhammad Akmal Hatami ¹⁾, Annisa Lutfia ²⁾, Daru Putri Kusumaningtyas ³⁾
Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Jakarta

Correspondence		
Email: ¹⁾ muhammadhatami135@gmail.com ²⁾ annisalutfia@unj.ac.id ³⁾ daruputrikusumaningtyas@unj.ac.id	No. Telp:	
Submitted: 9 Agustus 2024	Accepted: 12 Agustus 2024	Published: 19 Agustus 2024

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mencari tahu mengenai hubungan antara media pembelajaran online Google meet berdasarkan perceived ease of use dan perceived enjoyment terhadap continuence usage intention. Adapun penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan desain penelitian literature review atau studi kepustakaan. Data yang digunakan pada penelitian ini adalah data sekunder yang didapatkan melalui artikel jurnal dan buku. Adapun dalam mencari artikel sebagai bahan studi, peneliti menggunakan mesin pencarian yaitu google scholar dan research gate dengan kriteria artikel terbit maksimal 5 tahun kebelakang (2019-2024). teknik analisis yang digunakan pada penelitian ini adalah dengan metode PRISMA (*Preferred Reporting Items for Systematic Reviews and Meta-Analysis*). Penelitian ini mendapatkan 15 artikel yang sesuai dengan topik penelitian. Adapun hasil temuan pada penelitian ini yaitu Penggunaan *google meet* di lingkungan sekolah dinilai penting untuk mendukung kegiatan belajar mengajar secara daring sesuai dengan kemajuan teknologi dan perkembangan zaman. Penggunaan perangkat lunak Google Meet bagi guru maupun siswa dinilai mudah (*ease of use*) serta memberikan kenikmatan atau kenyamanan (*enjoyment*), hal tersebut memberikan dorongan untuk terus tetap berniat menggunakan Google meet (*continuece usage intention*).

Kata kunci: *Perceived Ease of Use, Perceived Enjoyment, Continuence Usage Intention, Google Meet.*

PENDAHULUAN

Ditengah pesatnya ilmu teknologi di zaman sekarang ini, dunia pendidikan memanfaatkan perkembangan tersebut kedalam sistem pembelajaran, sehingga memudahkan guru dan peserta didik dalam melakukan kegiatan pembelajaran. Agar proses kegiatan pembelajaran tidak hanya terpaku didalam kelas saja, maka perlu diadakannya sebuah inovasi pembelajaran di luar kelas. Menurut (Arifin et al., 2021) menyatakan bahwa siswa dapat belajar jarak jauh kapan saja, di mana saja, dan tidak ada sekat antara guru dan siswa.

Pembelajaran jarak jauh (PJJ) merupakan pembelajaran dengan menggunakan media yang memungkinkan terjadinya interaksi antara guru dan peserta didik (Prawiyogi et al., 2020). Selama pembelajaran jarak jauh, guru dan siswa tidak bertemu langsung. Selama pembelajaran jarak jauh, guru dan siswa mungkin berada di lokasi yang berbeda atau dipisahkan oleh jarak yang cukup jauh. Pembelajaran jarak jauh ditandai dengan beberapa ciri, seperti keterbukaan, pembelajaran mandiri, pembelajaran mendalam, pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi (TIK), dan/atau pemanfaatan teknologi lainnya (Yerusalem et al., 2015).

Dalam perkembangannya Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) memiliki beberapa perbedaan dengan pembelajaran konvensional, seperti yang dikemukakan oleh Kusuma dan Hamidah (2020) bahwa perbedaan antara pembelajaran tradisional dan pendidikan jarak jauh adalah bahwa di kelas tradisional, guru dipandang sebagai orang yang maha tahu dan bertugas menyampaikan pengetahuan kepada siswa. Fokus pembelajaran jarak jauh sekarang ada pada siswa. Peserta didik mandiri pada waktu-waktu tertentu dan bertanggung jawab atas pembelajarannya sendiri. Suasana pembelajaran e-learning “memaksa” siswa untuk lebih berperan aktif dalam pembelajarannya.

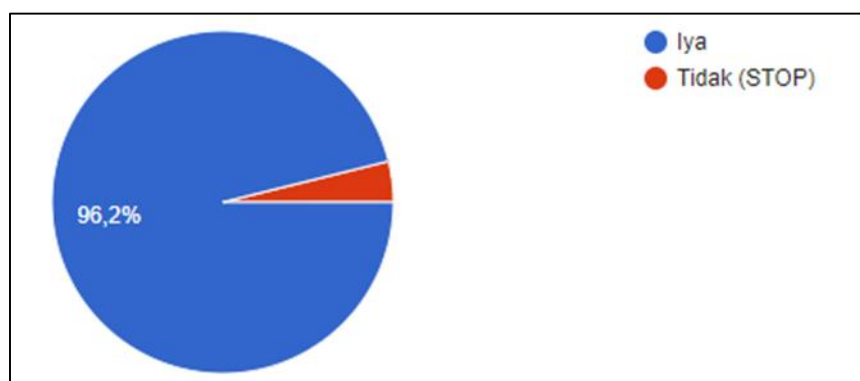
Dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran jarak jauh hal ini harus didukung dengan penyediaan media pembelajaran agar kegiatan dapat terlaksana dengan sukses dan tepat. Berdasarkan (K.Y.S. Putri, 2020) Proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik jika ada media. Salah satu media pembelajaran yang kami gunakan adalah *Google Meet*.

Di awal perkembangan adanya teknologi dalam dunia Pendidikan, banyak *platform* pembelajaran daring yang digunakan untuk memudahkan kegiatan tersebut, seperti contohnya *video conference* yaitu *Google Meet*. *Google Meet* sendiri menurut Nurhayati et al., (2020) adalah produk Google, layanan komunikasi video yang dikembangkan oleh Google. Dilansir dari apps.google.com dijelaskan bahwa dalam *Google Meet* ini terdapat fitur yang mendukung kegiatan pembelajaran yaitu antara lain seperti dapat mengadakan kelas *online* tanpa batas, kompatibel diberbagai perangkat, layer pratinjau audio dan video, *control* bagi penyelenggara kelas *online*, berbagai layer dengan peserta, berbagi pesan dengan peserta dan integrasi dengan aplikasi google dan *Microsoft office*.

Namun melakukan proses pembelajaran melalui *Google Meet* memerlukan banyak aspek pendukung agar kegiatan ini dapat berjalan dengan baik. Salah satunya ialah kecepatan internet yang digunakan dan juga perangkat elektronik yang dipakai, semua sangat berkesinambungan satu sama lain.

Diawal dilakukannya pembelajaran melalui *video conference* ini, masih banyak beberapa tenaga pendidik dan siswa yang kesulitan dalam pengoperasiannya. Dengan diberlakukannya kegiatan pembelajaran jarak jauh, memungkinkan untuk menggunakan media pembelajaran berbasis daring. Di sistem Pendidikan Indonesia sendiri juga telah menggunakan media pembelajaran seperti *Google Meet*. Pada SMK Swasta Satria Jakarta juga penggunaan media pembelajaran seperti *Google Meet* sangat dianjurkan.

Mirip dengan survei pertama yang dilakukan peneliti terhadap 52 responden siswa Sekolah Menengah Kejuruan Swasta (SMKS) Satria, 96,2% siswanya menggunakan *Google Meet* sebagai media pembelajaran.



Gambar Error! No text of specified style in document.. Pengguna *Google Meet*

Hasil survei yang dilakukan di Sekolah Menengah Kejuruan Swasta Satria Jakarta terhadap *Google Meet*, Penggunaan *Google Meet* memberikan alasan mengapa mereka ingin melanjutkan penggunaan *Google Meet* dikemudian hari. Survey yang peneliti dapat terdapat 56% responden menjawab bahwa mereka ingin melanjutkan karna *Google Meet* mudah diakses disemua perangkat.



Gambar 1. Alasan Menggunakan Google Meet Kembali

Meskipun ada beberapa yang responden yang memberikan alasan akan menggunakan *Google Meet* kembali, namun ada juga responden yang memberikan alasan mengapa mereka tidak ingin menggunakan *Google Meet* kembali.



Gambar 2. Alasan Tidak Ingin Menggunakan Google Meet

Meskipun ada beberapa responden yang mengungkapkan alasan nya mengapa mereka ingin menggunakan *Google Meet*, namun ada juga alasan mereka tidak ingin menggunakan Kembali *Google Meet* dikemudian hari seperti karna penggunaan *Google Meet* memakan kuota berlebih yang mana sekitar 48% dari responden memilih alasan seperti itu. Dan seperti *Google Meet* mengganggu aplikasi lain dan sulit untuk diakses serta fitur yang disediakan oleh *Google Meet* kurang memadai para pengguna.

Ternyata hasil survey (Ashfaq et al., 2020) hal ini sepenuhnya bertentangan dengan teori yang mengakui bahwa kemudahan penggunaan dan kenyamanan adalah salah satu faktor kunci dalam mengadaptasi teknologi baru. Jika masih terdapat bukti bahwa pengguna mengalami masalah dalam menggunakan *Google Meet*, hal ini dapat menghambat transisi pengguna untuk menggunakan teknologi terbaru.

Berdasarkan dari uraian latar belakang di atas, maka dalam penelitian ini peneliti ingin mengetahui lebih lanjut mengenai pengaruh antara media pembelajaran online yang diteliti, khususnya kenyamanan yang diterima pengguna *Google meet* spesifik dalam penelitian ini adalah Siswa SMK Satria Jakarta. Adapun rumusan permasalahan penelitian ini adalah bagaimana analisis *perceived ease of use* dan *perceived enjoyment* terhadap *continuence usage intention Google Meet*?

METODE PENELITIAN

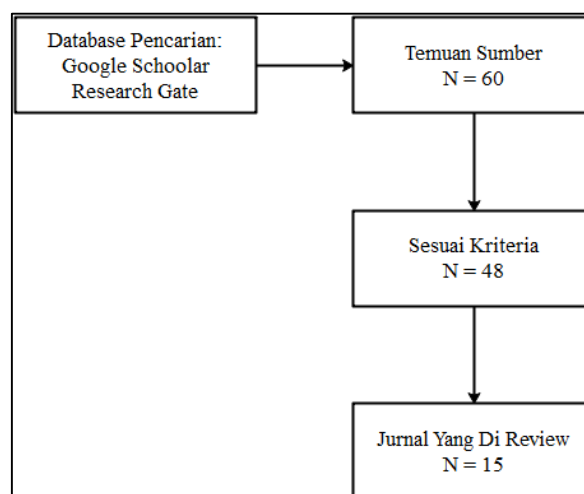
Penelitian ini merupakan penelitian literature review atau tinjauan pustaka. Pendekatan pada penelitian ini yaitu kualitatif. Rancangan yang akan digunakan dalam *article review* adalah pencarian jurnal publikasi melalui hasil penelitian sebelumnya di data base digital tentang identifikasi faktor yang berhubungan dengan Analisis *Perceived Ease Of Use* Dan *Perceived Enjoyment Terhadap Continuence Usage Intention Google Meet*.

Metode pencarian artikel dalam database jurnal penelitian dan pencarian melalui internet. Pencarian database yang digunakan adalah Google Scholar dan *Research Gate* dari tahun 2019 hingga tahun 2024. Untuk pencarian artikel, kata kunci yang digunakan juga dicantumkan dalam pengumpulan data adalah “*perceived ease of use*” dan “*perceived enjoyment with continuence usage intention*.”

Adapun berdasarkan hasil pencarian mungkin akan didapatkan ratusan artikel sehingga perlu ditetapkannya suatu kriteria dalam menemukan artikel yang dapat digunakan dalam penelitian. Berikut merupakan kriteria inklusi yang digunakan dalam pencarian artikel, di antaranya yaitu: (1) Artikel memiliki rentang waktu penerbitan maksimal 5 tahun atau 2019 hingga 2024, (2) Menggunakan Bahasa Inggris atau Bahasa Indonesia, (3) Isi artikel memiliki subyek mengenai Media Teknologi Informasi, (4) Artikel bukan berupa *review* melainkan original artikel penelitian, dan (5) artikel memiliki ketersediaan *full text*.

Tinjauan literatur ini disintesis menggunakan pendekatan naratif dengan mengelompokkan data yang diekstraksi serupa menurut hasil yang diukur untuk memenuhi tujuan jurnal penelitian memenuhi kriteria inklusi. Selanjutnya kami mengumpulkan dan membuat ikhtisar jurnal, meliputi nama peneliti, tahun penerbitan jurnal, negara penelitian, pencarian judul, metode, serta ringkasan hasil dan temuan. Abstrak jurnal penelitian dimasukkan ke dalam tabel yang diurutkan berdasarkan abjad dan tahun penerbitan jurnal. Isi jurnal yang direview diberi kode berdasarkan kategori psikospiritual. Kemudian persamaan dan perbedaan data yang telah dikumpulkan diperiksa dan dibahas untuk mencapai kesimpulan.

Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data sekunder. Data sekunder merupakan data yang diperoleh secara tidak langsung melainkan melalui buku, laporan ilmiah, artikel jurnal, makalah dan sebagainya. Berdasarkan pencarian, peneliti menemukan 60 jurnal yang cocok dengan kata kunci yang diterapkan. Sebanyak 48 jurnal yang ditemukan menggunakan istilah pencarian disaring, menghasilkan 15 jurnal teks lengkap untuk ditinjau.



Gambar 4. Alur Penelusuran Jurnal

HASIL DAN PEMBAHASAN**A. Hasil Penelitian**

Berdasarkan penggunaan metode PRISMA (*Preferred Reporting Items for Systematic Reviews and Meta-Analyses*), maka data artikel/jurnal yang dianalisis sebanyak 15 judul yang sesuai dengan topik penelitian ini. Sumber data penelitian diperoleh melalui google scholar dan researchgate, berikut hasil temuan artikel/jurnal rujukannya.

Tabel 1. Artikel Jurnal Rujukan Penelitian

No	Peneliti & Jurnal	Metode	Database	Adaptasi Penelitian
1.	(Andayani, 2020), Jurnal Sistem & Teknologi Informasi Komunikasi	Kuantitatif	Google Scholar	<i>Ease of use, Use intention</i>
2.	(Nafia et al., 2023), Journal of Novel Engineering Science and Technology	Kuantitatif	Google Scholar	<i>Ease of use, Use intention</i>
3.	(Rorim Panday, 2020), Jurnal Kajian Ilmiah	Kualitatif	Google Scholar	e-learning
4.	(R Panday et al., 2019), Jurnal Ilmiah Manajemen Ubhara	Kuantitatif	Google Scholar	<i>Ease of use, Use intention</i>
5.	(Mahfud & Winnarko, 2023), JSHP : Jurnal Sosial Humaniora dan Pendidikan	Kuantitatif	Google Scholar	<i>Ease of use, Use intention</i>
6.	(Aripradono, 2021), Teknika	Kuantitatif	Google Scholar	<i>Ease of use, Use intention</i>
7.	(Widaningsih & Mustikasari, 2022), Fair Value : Jurnal Ilmiah Akuntansi dan Keuangan	Kuantitatif	Google Scholar	<i>Ease of use, perceived enjoyment, Use intention</i>
8.	(Putra et al., 2023), Jurnal Maksipreneur: Manajemen, Koperasi, dan Entrepreneurship	Kuantitatif	Google Scholar	<i>Ease of use, perceived enjoyment, Use intention</i>
9.	(Pambudi et al., 2023), Journal of Management and Business Review	Kuantitatif	Google Scholar	<i>Ease of use, perceived enjoyment, Use intention</i>
10.	(Maria & Sugiyanto, 2023), Indonesian Journal of Multidisciplinary Science	Kuantitatif	Google Scholar	<i>Ease of use, perceived enjoyment, Use intention</i>
11.	(Nurhayati & Gunawan, 2024), Al-Kharaj: Jurnal Ekonomi, Keuangan & Bisnis Syariah	Kuantitatif	Google Scholar	<i>Ease of use, Use intention</i>
12.	(Muftiasa et al., 2022), Proceedings of the 6th Global Conference on Business, Management, and Entrepreneurship (GCBME 2021)	Kuantitatif	Google Scholar	<i>Ease of use , Use intention</i>
13.	(Hasanah et al., 2020), Jurnal Repositor	Kuantitatif	Google Scholar	<i>Ease of use, Use intention</i>

No	Peneliti & Jurnal	Metode	Database	Adaptasi Penelitian
14.	(Estabillo et al., 2023), International Journal of Research and Innovation in Social Science	Kuantitatif	Google Scholar	<i>Ease of use, Use intention</i>
15.	(Syamilah & Abillah, 2023), Jurnal Bisnis, Manajemen, dan Keuangan	Kuantitatif	Google Scholar	<i>Ease of use, Use intention</i>

B. Pembahasan

Analisis *perceived ease of use* dan *perceived enjoyment* terhadap *continuence usage intention Google Meet*. Penelitian ini menggunakan model TRAM. *Technology Readiness and Acceptance Model* (TRAM) merupakan gabungan dari *Technology Readiness* (TR) dan *Technology Acceptance Model* (TAM). Integrasi model TR dan TAM memberikan penjelasan mengenai niat dan keinginan pengguna saat menggunakan teknologi (Andayani, 2020). TAM merupakan mode untuk menganalisis dan memahami faktor-faktor yang mempengaruhi penerimaan penggunaan teknologi.

Kesiapan teknologi (*Technological readiness*) muncul dari kajian tentang bagaimana teknologi baru diadopsi dan mampu diimplementasikan di suatu lembaga pendidikan. Pekerjaan ini diawali dengan analisis teknologi telekomunikasi (Nafia et al., 2023). Konsep kesiapan teknologi tersebar luas, terutama dalam domain pemasaran bisnis, dimana penelitian berfokus pada mengidentifikasi segmen pasar yang cenderung mengadopsi teknologi baru, seperti pendidikan jarak jauh. Pendidikan jarak jauh menjadi sebuah solusi, terutama di masa pandemi, sehingga teknologi tepat guna dan efektif dapat terwujud secara memadai. Indeks Kesiapan Teknologi untuk menilai kesiapan teknologi bagi guru. Seperti halnya pelanggan eksternal, pemahaman yang baik tentang kesiapan teknologi guru sangat penting untuk membuat pilihan yang tepat dalam merancang, menerapkan, dan mengelola hubungan guru dan teknologi.

Technology Readiness Index (TRI) yang mengukur kemampuan seseorang dalam menggunakan teknologi dapat dipengaruhi oleh empat dimensi kepribadian: optimisme, inovasi, ketidaknyamanan, dan ketidakpastian (R Panday et al., 2019).

- 1) Optimisme sebagai “sikap positif terhadap teknologi dan keyakinan bahwa teknologi memberikan kontrol, fleksibilitas, dan efisiensi yang lebih besar dalam kehidupan masyarakat”, dan umumnya mengacu pada perasaan positif terhadap teknologi.
- 2) Inovasi diartikan sebagai “kecenderungan untuk menjadi pionir teknologi dan berpikir ke depan” Dimensi ini umumnya mengukur seberapa positif individu memandang dirinya sendiri.
- 3) Disforia diartikan sebagai “merasa tidak terkendali atau kewalahan oleh teknologi”. Dimensi ini secara umum mengukur ketakutan dan kecemasan yang dirasakan masyarakat saat menggunakan teknologi.
- 4) Ketidakamanan diartikan sebagai “Ketidakpercayaan terhadap teknologi dan skeptisisme mengenai apakah teknologi akan berhasil”. Aspek ini berfokus pada kekhawatiran masyarakat ketika berhadapan dengan transaksi berbasis teknologi.

Optimisme dan inovasi dinilai menjadi faktor pendorong kesiapan teknologi (*Technology Readiness*). Berdasarkan penjelasan di atas, perlu dikaji faktor-faktor penting serta perlu diketahui korelasi antara kesiapan dan penerimaan teknologi di sekolah. Pemahaman terhadap indeks kesiapan teknologi inilah yang akan menjadi dasar strategi penerapan teknologi digital untuk pendidikan ke depan. Tingkat penerimaan teknologi di kalangan pendidik dan pengambil kebijakan menunjukkan keberhasilan. Kajian ini mendeskripsikan tingkat kesiapan dan cakupan pemetaan guru di sekolah dalam mengimplementasikan teknologi pendidikan sehingga menjadi alat digital yang efektif bagi

siswa. Kesiapan sekolah dalam memanfaatkan teknologi secara benar untuk mendukung perkembangan individu merupakan kunci keberhasilan pendidikan dan kesiapan menghadapi persaingan global. Dukungan pemerintah dalam mencerdaskan anak bangsa sangat berpengaruh dalam memperoleh fasilitas, dana, dan kurikulum terbaik, salah satunya melalui teknologi. Ada tiga faktor yang mempengaruhi penggunaan system yang diusulkan yaitu:

- 1) Kegunaan yang dirasakan adalah tingkat dimana orang percaya bahwa penggunaan sistem akan meningkatkan kinerja pekerjaannya.
- 2) *Perceived ease of use*, yaitu sejauh mana seseorang percaya bahwa tidak diperlukan usaha untuk menggunakan sistem.
- 3) Niat penggunaan, yaitu kecenderungan perilaku untuk menggunakan teknologi.

Technology Readiness and Acceptance Model (TRAM) merupakan model yang menggabungkan konsep kesiapan adopsi *Technology Readiness Index* (TR) dengan konsep penerimaan teknologi dari *Technology Acceptance Model* (TAM). TRAM digunakan untuk mengetahui dampak kesiapan pengguna SI/TI terhadap implementasi teknologi informasi atau sistem dalam suatu organisasi.

1. *Perceived Ease Of Use*

Kegunaan teknologi sebagai tindakan yang bermakna dalam konteks pengguna teknologi. Alasan individu untuk mengakui manfaat dan kemudahan penggunaan TI, sehingga tindakan/perilaku seseorang merupakan ukuran penerimaan terhadap teknologi tersebut (Nafia et al., 2023).

Ketidakamanan guru dalam menggunakan teknologi akan mempengaruhi kemudahan penggunaan sehingga guru yang mempunyai teknologi dan merasa minder dalam penggunaannya akan memilih untuk mengatasi permasalahan penggunaannya. Teknologi merupakan bagian integral dari guru dalam mendukung persiapan, proses dan pelaksanaan, serta evaluasi dalam pembelajaran. Teknologi yang tidak aman tentunya tidak akan digunakan sehingga berdampak pada bagaimana guru sebagai pengguna dapat menanganinya dan mudah dalam menggunakannya.

Kemudahan dalam menggunakan teknologi sama dengan apa yang mampu dan ingin dilakukan dan digunakan oleh pengguna. Tentunya dengan teknologi yang mudah digunakan akan membuat ketagihan bagi penggunanya sehingga meningkatkan minat menggunakannya secara signifikan. Guru yang dapat mengembangkan diri melalui media pembelajaran yang inovatif, ketika memahami cara penggunaannya secara efisien, maka akan mengembangkan media pembelajaran lain karena kemudahan tersebut dapat meningkatkan minat dalam menggunakan aplikasi atau perangkat lunak tersebut.

Perceived ease of use (PEU) adalah keyakinan subjektif yang dianut oleh pengguna bahwa menggunakan suatu teknologi untuk tujuan tertentu memerlukan lebih sedikit usaha manusia dibandingkan sebelum menggunakannya (Aripardono, 2021). Persepsi efektivitas penggunaan (*perceived ease of use*) merupakan tingkat kepercayaan individu bahwa pengguna merasa bahwa menggunakan suatu sistem informasi akan membantunya dan tidak memerlukan usaha yang berarti (Widaningsih & Mustikasari, 2022). Ini adalah solusi yang membantu menghemat energi, pemikiran, dan waktu yang diperlukan untuk penelitian dan memfungsikan sistem informasi. Orang yang menggunakan sistem informasi dapat melakukan pekerjaannya dengan lebih mudah dibandingkan orang yang melakukan pekerjaannya secara manual tanpa menggunakan sistem informasi.

Persepsi kemudahan penggunaan merupakan ukuran seberapa mudah pengguna dapat menggunakan suatu layanan (Putra et al., 2023). Artinya indeks kenyamanan dicapai ketika pelanggan merasa praktis dan nyaman saat membeli suatu produk atau jasa atau menggunakan suatu jasa.

Perceived ease of use diartikan sebagai derajat atau situasi dimana seseorang meyakini bahwa dalam menggunakan suatu sistem atau aplikasi tertentu tidak memerlukan usaha

(*effortless*), yaitu teknologi tersebut mudah dipahami oleh penggunanya (Nurhayati & Gunawan, 2024). Pengguna aplikasi percaya bahwa kegunaan ditandai dengan aplikasi menjadi lebih fleksibel, lebih mudah dipahami, dan lebih mudah digunakan. Tingkat penggunaan dan interaksi antara pengguna dan aplikasi juga dapat menunjukkan kegunaan. Aplikasi yang sering digunakan menunjukkan bahwa sistem lebih familiar, mudah digunakan, dan *user-friendly*.

Dalam konteks ini, *ease of use* (EOU) yang dimaksud adalah ketika pelanggan merasa mudah dan senang dalam mengakses program e-channel (Muftiasa et al., 2022). Persepsi yang terbentuk di benak pelanggan adalah ketika mereka mengakses *e-channel*, mereka merasa terhibur dalam rutinitas sehari-hari sehingga niat atau minat pelanggan untuk mengakses *e-channel* meningkat seiring dengan kebutuhan mereka akan hiburan.

2. *Perceived Enjoyment*

Perceived enjoyment menggambarkan bahwa seseorang merasa nyaman dan bahagia ketika menggunakan sistem tertentu dan menganggap keterlibatan dalam penggunaan teknologi sebagai suatu aktivitas yang menyenangkan (Maria & Sugiyanto, 2023). Artinya meskipun pengguna merasa nyaman dan nyaman dalam menggunakan aplikasi Google Meet, namun tidak semua pengguna berniat menggunakannya secara permanen.

Kesenangan yang dirasakan adalah sejauh mana aktivitas saat menggunakan sistem dianggap menyenangkan, terlepas dari dampak penggunaan sistem terhadap kinerja. Ketika pengguna merasa suatu sistem teknologi mudah dan menyenangkan untuk digunakan, maka pandangan mereka terhadap aplikasi tersebut juga akan menyenangkan karena mereka merasa nyaman sejak awal (Winarno & Hermana, 2021). Kenikmatan atau kenyamanan yang dirasakan adalah ukuran seberapa besar konsumen menikmati penggunaan suatu produk atau layanan, terlepas dari dampak yang diharapkan terhadap kinerja (Putra et al., 2023). Kenikmatan yang dirasakan menunjukkan bahwa pengguna merasa nyaman sesuai dengan keinginannya, terlepas dari kinerja yang dihasilkan dari penggunaan sistem (Pambudi et al., 2023).

3. *Continuence Usage Intention*

Niat penggunaan TI yang berkelanjutan didefinisikan sebagai ukuran tingkat niat konsumen untuk membeli kembali atau terus menggunakan suatu produk atau layanan berdasarkan pengalaman penggunaan sebelumnya (Putra et al., 2023). Niat penggunaan berkelanjutan mengacu pada situasi di mana pengguna menganggap dirinya menggunakannya berulang kali untuk tujuan atau maksud yang diharapkan (Pambudi et al., 2023).

Continuance intention diartikan sebagai ketertarikan atau keinginan seseorang untuk terus menggunakan suatu sistem (Syamilah & Abillah, 2023). *Continuance intention* dalam sistem informasi dapat diartikan sebagai niat seseorang untuk terus menggunakan sistem informasi (Lee et al., 2019). Niat konsumen atau individu dapat ditentukan oleh teknologi yang mereka atau orang lain gunakan. Hasilnya dapat diprediksi berdasarkan sikap mereka terhadap teknologi. Seperti keinginan untuk menambah perangkat teknis, motivasi untuk terus menggunakannya, atau keinginan untuk memotivasi pengguna lain. Niat melanjutkan mengacu pada niat individu untuk terus menggunakan sistem informasi. Keberhasilan suatu sistem informasi bergantung pada penggunaannya yang berkelanjutan, bukan pada penggunaan awalnya. Hal ini disebabkan ketika seseorang mulai menggunakan suatu sistem informasi, motivasi psikologisnya mempengaruhi keputusannya untuk terus menggunakannya atau tidak. Semakin kuat kesadaran seseorang terhadap suatu teknologi baru, maka semakin tinggi niatnya untuk menggunakannya (Alalwan, 2020).

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil temuan penelitian menggunakan metode PRISMA dan pembahasan, maka dapat disimpulkan temuan penelitian sebagai berikut:

Penggunaan *google meet* di lingkungan sekolah dinilai penting untuk mendukung kegiatan belajar mengajar secara daring sesuai dengan kemajuan teknologi dan perkembangan zaman. Maka dari itu, teori yang dinilai tepat untuk penerapan belajar secara daring yakni *Technology Readiness (TR)* dan *Technology Acceptance Model (TAM)*. Pengguna teknologi seperti guru dan siswa harus optimis memandang kemajuan teknologi ini karena dapat memberikan efisiensi dalam sistem pembelajaran. Terlebih lagi, zaman yang semakin modern ini, siswa-siswi didorong untuk terus inovatif dan bisa adaptif dengan kemajuan teknologi. Meskipun, memang ada sebagian dari siswa maupun guru yang masih merasa kurang nyaman dengan kehadiran teknologi yang semakin modern dan canggih didalam pembelajaran. Guru menilai kemajuan teknologi seperti penggunaan *google meet* ini dirasa masih kurang berjalan efektif untuk proses belajar mengajar secara daring. Hal ini disebabkan siswa-siswi juga belum terbiasa dengan pembelajaran menggunakan teknologi seperti *google meet*.

Namun demikian, guru dan siswa tidak dapat menghindari perkembangan zaman ini. Guru dan siswa-siswi memang sudah mulai terbiasa dengan teknologi karena penggunaannya yang mudah (*ease of use*) dan mulai merasakan kenikmatan/kenyamanan (*enjoyment*) menggunakan media teknologi dalam sistem pembelajaran membuat guru dan peserta didik secara terus menerus berniat (*continuece usage intention*) untuk tetap menggunakan aplikasi *google meet*. Guru dan peserta didik berniat untuk tetap menggunakan aplikasi *google meet* ini dikarenakan aplikasi ini memberikan nilai manfaat bagi kedua belah pihak karena sistem belajar mengajar tetap berlangsung meskipun tidak berada dalam satu tempat yang sama di ruang kelas belajar namun materi pelajaran tetap dapat disampaikan dengan baik dan siswa-siswi dapat menyimak materi pelajaran yang disampaikan guru. Manfaat berikutnya siswa-siswi tetap dapat memperoleh pengetahuan dari pembelajaran secara daring meskipun di tengah melandanya Covid-19 di masa lalu sehingga pembelajaran tidak terhenti begitu saja. Terlebih lagi, justru siswa-siswi mendapat pengalaman baru dari sistem pembelajaran secara daring ini yang menggunakan media teknologi informasi. Sepertinya, media pembelajaran menggunakan teknologi informasi akan tetap terus digunakan di sekolah-sekolah untuk memaksimalkan pendidikan di Indonesia.

SARAN

Dari hasil analisis dan pembahasan, temuan dilapangan masih ada guru yang merasa kurang nyaman (*enjoyment*) dalam penggunaan teknologi. Maka sudah seharusnya guru meningkatkan skill dan pengetahuannya di bidang teknologi, hal ini mengingat zaman semakin canggih dan penggunaan teknologi sudah semakin masif di seluruh lini. Guru sudah seharusnya memberikan pengetahuan dan pengalamannya didalam penggunaan teknologi sehingga siswa-siswi menjadi bertambah pengetahuan dan percaya diri didalam penggunaan teknologi.

Referensi

- Alalwan, A. A. (2020). Mobile food ordering apps: An empirical study of the factors affecting customer e-satisfaction and continued intention to reuse. *International Journal of Information Management*, 50(February 2019), 28–44. <https://doi.org/10.1016/j.ijinfomgt.2019.04.008>
- Amoroso, D., & Lim, R. (2021). The mediating effects of habit on continuance intention. *International Journal of Information Management*, 37(6), 693–702. <https://doi.org/10.1016/j.ijinfomgt.2017.05.003>
- Andayani, S. (2020). Analisis Kesiapan Penerimaan Pengguna terhadap E-Learning Menggunakan Model TRAM. *Jurnal Sistem & Teknologi Informasi Komunikasi*, 3(2),

- 32–39. <https://forms.gle/gNfzXFVGqxdND14q9>
- Arifin, N., Trinova, N. G. I., & Belo, D. R. T. (2021). Pelatihan Penggunaan Schoology Pada Guru SMA Negeri 9 Samarinda. *Jurnal Karya Abdi Masyarakat*, 4(3), 674–680. <https://doi.org/10.22437/jkam.v4i3.11594>
- Aripradono, H. W. (2021). Analisis Technology Readiness and Acceptance Model (TRAM) Pada Penggunaan Sport Wearable Technology. *Teknika*, 10(1), 68–77. <https://doi.org/10.34148/teknika.v10i1.330>
- Ashfaq, M., Yun, J., Yu, S., & Loureiro, S. M. C. (2020). I, Chatbot: Modeling the determinants of users' satisfaction and continuance intention of AI-powered service agents. *Telematics and Informatics*, 54(April), 101473. <https://doi.org/10.1016/j.tele.2020.101473>
- Atombo, C., & Özkan, T. (2021). Synergy effects of perceived enjoyment and behavioural factors on high speed selection and crash involvement: Adaptive cruise control perspective. *Journal of Transportation Safety & Security*, 13(1), 26–45.
- Atombo, C., Wu, C., Zhang, H., & Wemegah, T. D. (2017). Perceived enjoyment, concentration, intention, and speed violation behavior: Using flow theory and theory of planned behavior. *Traffic Injury Prevention*, 18(7), 694–702. <https://doi.org/10.1080/15389588.2017.1307969>
- Basari, A. S. A., & Dewanti, R. L. (2024). The Effect of Augmented Reality and Perceived Risk on Online Shopping Behaviour with Perceived Enjoyment as Mediating Variable. *International Journal For Multidisciplinary Research*, 6(2), 1–11. <https://doi.org/10.36948/ijfmr.2024.v06i02.14955>
- Bashir, I., & Madhavaiah, C. (2019). Consumer attitude and behavioural intention towards Internet banking adoption in India. In *Journal of Indian Business Research* (Vol. 7, Issue 1). <https://doi.org/10.1108/JIBR-02-2014-0013>
- Bhattacharjee, A. (2001a). An empirical analysis of the antecedents of electronic commerce service continuance. *Decision Support Systems*, 32(2), 201–214. [https://doi.org/10.1016/S0167-9236\(01\)00111-7](https://doi.org/10.1016/S0167-9236(01)00111-7)
- Bhattacharjee, A. (2001b). Understanding Information Systems Continuance: An Expectation-Confirmation Model. *MIS Quarterly*, 25(3), 351–370.
- Bhattacharjee, A. (2001c). Understanding information systems Continuance: An Expectation-Confirmation Model. *MIS Quarterly*, 25(3), 351–370.
- Bonn, M. A., Kim, W. G., Kang, S., & Cho, M. (2016). Purchasing Wine Online: The Effects of Social Influence, Perceived Usefulness, Perceived Ease of Use, and Wine Involvement. *Journal of Hospitality Marketing and Management*, 25(7), 841–869. <https://doi.org/10.1080/19368623.2016.1115382>
- Chang, C. C. (2023). Exploring the determinants of e-learning systems continuance intention in academic libraries. *Library Management*, 34(1), 40–55. <https://doi.org/10.1108/01435121311298261>
- Chatterjee, S., & Kumar Kar, A. (2020). Why do small and medium enterprises use social media marketing and what is the impact: Empirical insights from India. *International Journal of Information Management*, 53(December 2019), 1–13. <https://doi.org/10.1016/j.ijinfomgt.2020.102103>
- Cheng, Y. M. (2019). How does task-technology fit influence cloud-based e-learning continuance and impact? *Education and Training*, 61(4), 480–499. <https://doi.org/10.1108/ET-09-2018-0203>
- Cigdem, H., & Ozturk, M. (2016). Factors affecting students' behavioral intention to use LMS at a Turkish post-secondary vocational school. *International Review of Research in Open and Distributed Learning*, 17(3), 276–295.
- Dağhan, G., & Akkoyunlu, B. (2016). Modeling the continuance usage intention of online learning environments. *Computers in Human Behavior*, 60, 198–211.

- Damanik, M. A. A., Fauzi, A., & Situmorang, S. H. (2022). Pengaruh Perceived Usefulness, Perceived Enjoyment dan Kepercayaan Terhadap Continuance Intention Melalui Kepuasan Pada Generasi Millennial Pengguna E-Wallet di Kota Medan. *Ekonomi, Keuangan, Investasi Dan Syariah (EKUITAS)*, 3(4), 827–834. <https://doi.org/10.47065/ekuitas.v3i4.1475>
- Davis, F. D. (1989). Perceived usefulness, perceived ease of use, and user acceptance of information technology. *MIS Quarterly: Management Information Systems*, 13(3), 319–339. <https://doi.org/10.2307/249008>
- Estabillo, J. A. S., Pacia, E. J. M., & Buladaco, M. V. M. (2023). Perceive Level of Usefulness and Perceived Level of Ease-of-Use of Google Classroom and NEO Learning Management System in Koronadal National Comprehensive High School: Basis for Selecting an Effective Online Learning Platform. *International Journal of Research and Innovation in Social Science*, VII(2454), 1175–1189. <https://doi.org/10.47772/IJRISS>
- Gan, C., & Li, H. (2018). Understanding the effects of gratifications on the continuance intention to use WeChat in China: A perspective on uses and gratifications. *Computers in Human Behavior*, 78, 306–315. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2017.10.003>
- Hasanah, L., Wahyuni, E. D., & Suharso, W. (2020). Evaluasi Kesiapan Dan Penerimaan Pengguna Sistem Informasi Management Tugas Akhir (SIMTEKNIK) Menggunakan Metode TRAM (Technology Readiness Acceptance Model). *Jurnal Repositor*, 2(7), 985–995. <https://doi.org/10.22219/repositor.v2i7.855>
- Holdack, E., Lurie-Stoyanov, K., & Fromme, H. F. (2020). The role of perceived enjoyment and perceived informativeness in assessing the acceptance of AR wearables. *Journal of Retailing and Consumer Services*, July, 102259. <https://doi.org/10.1016/j.jretconser.2020.102259>
- Holdack, E., Lurie-Stoyanov, K., & Fromme, H. F. (2022). The role of perceived enjoyment and perceived informativeness in assessing the acceptance of AR wearables. *Journal of Retailing and Consumer Services*, 65(July), 102259. <https://doi.org/10.1016/j.jretconser.2020.102259>
- Iqbal, F., Khalid, Z., Marrington, A., & Shah, B. (2022). Forensic Science International : Digital Investigation Forensic investigation of Google Meet for memory and browser artifacts. *Forensic Science International: Digital Investigation*, 43, 301448. <https://doi.org/10.1016/j.fsidi.2022.301448>
- Izquierdo-Yusta, A., Olarte-Pascual, C., & Reinares-Lara, E. (2015). Attitudes toward mobile advertising among users versus non-users of the mobile Internet. *Telematics and Informatics*, 32(2), 355–366. <https://doi.org/10.1016/j.tele.2014.10.001>
- K.Y.S. Putri, W. H. (2020). Efektivitas Komunikasi Google Classroom Sebagai Media Pembelajaran Jarak Jauh Pada Mahasiswa Ilmu Komunika Universitas Negeri Jakarta Angkatan 2018. *MEDIALOG: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 3(2), 24–35. <https://doi.org/10.35326/medialog.v3i2.639>
- Karim, M. W., Ulfy, M. A., & Huda, M. N. (2020). Determining intention to use smartphone banking application among millennial cohort in Malaysia. *International Journal of Management and Sustainability*, 9(1), 43–53. <https://doi.org/10.18488/journal.11.2020.91.43.53>
- Khalid, N. (2014). The role of perceived usefulness and perceived enjoyment in assessing Students' intention to use LMS using 3-Tum. *Global Summit on Education GSE*, 2014(June 2018), 425–432.
- Khayer, A., & Bao, Y. (2019). The continuance usage intention of Alipay: Integrating context-awareness and technology continuance theory (TCT). *Bottom Line*, 32(3), 211–229. <https://doi.org/10.1108/BL-07-2019-0097>
- Kusuma, J. W., & Hamidah, H. (2020). Perbandingan Hasil Belajar Matematika Dengan

- Penggunaan Platform Whatsapp Group Dan Webinar Zoom Dalam Pembelajaran Jarak Jauh Pada Masa Pandemi Covid 19. *JIPMat*, 5(1). <https://doi.org/10.26877/jipmat.v5i1.5942>
- Lee, S. W., Sung, H. J., & Jeon, H. M. (2019). Determinants of Continuous Intention on Food Delivery Apps: Extending UTAUT2 with Information Quality. *Technology Reports of Kansai University*, 11(2–100), 2757–2767. <https://www.researchgate.net/publication/343230847>
- Lin, C.-Y., Huang, C.-K., & Ko, C.-J. (2020). The impact of perceived enjoyment on team effectiveness and individual learning in a blended learning business course: The mediating effect of knowledge sharing. *Australasian Journal of Educational Technology*, 36(1), 126–141.
- Liu, Y., Li, Q., Edu, T., & Negricea, I. C. (2020). Exploring the continuance usage intention of travel applications in the case of Chinese tourists. *Journal of Hospitality & Tourism Research*, 1096348020962553.
- Mahfud, T., & Winnarko, H. (2023). Analisis Penerimaan Teknologi Zoom dalam Pembelajaran Online Mahasiswa Selama Covid-19: Pendekatan Technology Acceptance Model (TAM). *JSHP: Jurnal Sosial Humaniora Dan Pendidikan*, 7(1), 1–17. <https://doi.org/10.32487/jshp.v7i1.1620>
- Maria, V., & Sugiyanto, L. B. (2023). Perceived usefulness, perceived ease of use, perceived enjoyment on behavioral intention to use through trust. *Indonesian Journal of Multidisciplinary Science*, 3(1), 1–7. <https://doi.org/10.55324/ijoms.v3i1.702>
- Muftiasa, A., Sugesko, S., Sultan, M. A., & Hurriyati, R. (2022). The Integration of Perceived Usefulness, Ease of Use and Perceived Risk in Increasing Customer Usage Intention to Access E-channel during Covid-19: Evidence from Indonesia. *Proceedings of the 6th Global Conference on Business, Management, and Entrepreneurship (GCBME 2021)*, 657(Gcbme 2021), 262–266. <https://doi.org/10.2991/aebmr.k.220701.051>
- Nabavi, A., Taghavi-Fard, M. T., Hanafizadeh, P., & Taghva, M. R. (2020). Information Technology Continuance Intention: A Systematic Literature Review. *International Journal of E-Business Research*, 12(1), 58–95. <https://doi.org/10.4018/IJEER.2016010104>
- Nafia, Z. I., Hidayati, D., & Sulisworo, D. (2023). The Application of the Technology Readiness Acceptance Model on Education. *Journal of Novel Engineering Science and Technology*, 2(01), 9–15. <https://doi.org/10.56741/jnest.v2i01.265>
- Nguyen Thi, B., Tran, T. L. A., Tran, T. T. H., Le, T. T., Tran, P. N. H., & Nguyen, M. H. (2022). Factors influencing continuance intention of online shopping of generation Y and Z during the new normal in Vietnam. *Cogent Business and Management*, 9(1), 1–25. <https://doi.org/10.1080/23311975.2022.2143016>
- Nurhayati, & Gunawan, A. (2024). Pengaruh Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan Terhadap Minat Menggunakan Aplikasi Fintech dengan Kepercayaan Sebagai Variabel Intervening pada Generasi Z Kota Medan. *Al-Kharaj: Jurnal Ekonomi, Keuangan & Bisnis Syariah*, 6(5), 5285–5303. <https://doi.org/10.47467/alkharaj.v6i5.2267>
- Nurhayati, S., Wicaksono, M. F., Lubis, R., Rahmatya, M. D., & Hidayat, H. (2020). Peningkatan Kemampuan Guru Dalam Pembelajaran Daring Dengan Memanfaatkan Teknologi Informasi Bagi Guru SMA Negeri 5 Cimahi Bandung. *Indonesian Community Service and Empowerment (IComSE)*, 1(2), 70–76. <https://doi.org/10.34010/icomse.v1i2.3878>
- Pambudi, I. A. S., Roswinanto, W., & Meiria, C. H. (2023). Pengaruh Perceived Ease Of Use, Perceived Usefulness, Dan Perceived Enjoyment Terhadap Minat untuk Terus Menggunakan Aplikasi Investasi di Indonesia. *Journal of Management and Business Review*, 20(3), 482–501. <https://doi.org/10.34149/jmbr.v20i3.577>

- Panday, R, Wibowo, A., & Mardiah, S. (2019). Analisis Technology Readiness Acceptance Penggunaan Komputer dan Teknologi Informasi Pada Manajemen Proyek Kontraktor. *Jurnal Ilmiah Manajemen Ubhara*, 1(1), 33–44. <https://doi.org/10.31599/jmu.v6i1.492>
- Panday, Rorim. (2020). Dampak COVID19 Pada Kesiapan Teknologi dan Penerimaan Teknologi di Kampus. *Jurnal Kajian Ilmiah*, 1(1), 107–116. <https://doi.org/10.31599/jki.v1i1.276>
- Prawiyogi, A. G., Purwanugraha, A., Fakhry, G., & Firmansyah, M. (2020). Efektivitas pembelajaran jarak jauh terhadap pembelajaran siswa di SDIT Cendekia Purwakarta. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(1), 94–101.
- Putra, E. D., Athallah, S., & Yusuf, A. (2023). Pengaruh Perceived Ease of Use, Perceived Enjoyment, Perceived Usefulness, dan Satisfaction terhadap Continued IT Usage Intention: Expected-Confirmation Model (ECM). *Jurnal Maksipreneur: Manajemen, Koperasi, Dan Entrepreneurship*, 13(1), 1–19. <https://doi.org/10.30588/jmp.v13i1.1051>
- Septianti, A. (2020). EFFECT OF COMPUTER SELF-EFFICACY AND SUBJECTIVE NORM TO PERCEIVED USEFULNESS, PERCEIVED EASE OF USE AND BEHAVIORAL INTENTION TO USE Dr. Osly Usman, M.Bus., Mgt. *Journal of Southeast Asian Research*, 11.
- Situmeang, R. R., Winata, S., & Cen, F. (2020). The Influence of Customer Motivation, Personal Selling and Product Quality on Purchasing Decisions of King Crab brand rice at PT Bendy Jaya Mandiri Medan. *Jurnal Ilmiah MEA (Manajemen, Ekonomi, & Akuntansi)*, 4(3), 637–644.
- Syamilah, F., & Abillah, M. V. (2023). Pengaruh Perceived Ease Of Use, Perceived Usefulness dan Satisfaction Terhadap Continuance Intention Pengguna Aplikasi Food Delivery Saat Pandemi. *Jurnal Bisnis, Manajemen, Dan Keuangan*, 4(2), 374–381.
- Teo, T., & Noyes, J. (2011). An assessment of the influence of perceived enjoyment and attitude on the intention to use technology among pre-service teachers: A structural equation modeling approach. *Computers and Education*, 57(2), 1645–1653. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2011.03.002>
- Usman, O., Septianti, A., Susita, M., & Marsofiyati, M. (2020). The effect of computer self-efficacy and subjective norm on the perceived usefulness, perceived ease of use and behavioural intention to use technology. *Journal of Southeast Asian Research*, 11.
- Wang, W. T., Ou, W. M., & Chen, W. Y. (2019). The impact of inertia and user satisfaction on the continuance intentions to use mobile communication applications: A mobile service quality perspective. *International Journal of Information Management*, 44(May 2018), 178–193. <https://doi.org/10.1016/j.ijinfomgt.2018.10.011>
- Widaningsih, S., & Mustikasari, A. (2022). Pengaruh perceived usefulness, perceived ease of use dan perceived enjoyment terhadap penerimaan teknologi informasi web SMB Universitas Telkom. *Fair Value: Jurnal Ilmiah Akuntansi Dan Keuangan*, 4(12), 5717–5725. <https://doi.org/10.32670/fairvalue.v4i12.2020>
- Winarno, A., & Hermana, D. (2021). How to encourage lecturer performance in research through servant leadership, organizational commitment, and tacit knowledge sharing. *Jurnal Manajemen Dan Pemasaran Jasa*, 14(1), 35–48. <https://doi.org/10.25105/jmpj.v14i1.8541>
- Xu, F., & Du, J. T. (2018). Factors influencing users' satisfaction and loyalty to digital libraries in Chinese universities. *Computers in Human Behavior*, 83, 64–72. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2018.01.029>
- Yerusalem, M. R., Rochim, A. F., & Martono, K. T. (2015). Desain dan Implementasi Sistem Pembelajaran Jarak Jauh Di Program Studi Sistem Komputer. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Komputer*, 3(4), 481. <https://doi.org/10.14710/jtsiskom.3.4.2015.481-492>
- Zhou, T. (2021). Understanding mobile internet continuance usage from the perspectives of

UTAUT and flow. *Information Development*, 27(3), 207–218.
<https://doi.org/10.1177/0266666911414596>

Zong, W., Yang, J., & Bao, Z. (2019). Social network fatigue affecting continuance intention of social networking services: The case of WeChat users in China's universities. *Data Technologies and Applications*, 53(1), 123–139. <https://doi.org/10.1108/DTA-06-2018-0054>