

PENGARUH SELF EFFICACY TERHADAP MINAT SISWA SEKOLAH DASAR MENGGUNAKAN APLIKASI *GOOGLE CLASSROOM* BERDASARKAN MODEL TAM

Muhammad Arfi Rizka Nanda^{1*}, Zulherman²

^{1,2} Universitas Muhammadiyah Prof Dr. Hamka

¹marfirizkananda@gmail.com

Abstract

The problem in this research is the lack of use of interesting and creative learning media to make it easier for students to understand the material being studied in mathematics. The purpose of this study was to determine whether there is an effect of Self Efficacy on the interest of elementary school students using Google classroom based on the TAM model. Google classroom makes it easy for students and teachers to stay connected, both inside and outside the classroom in online learning. This study uses an experimental quantitative research method with a survey design. Collecting data in this study through observation by giving treatment to the Google classroom application, then distributing questionnaires to class IV with a total of 90 students. In this study there are 3 valid variables and 2 invalid variables, to analyze the data that has been generated using SmartPLS. And the results obtained are that there is an influence of Self Efficacy on the interest of students by using Google classroom during the pandemic as an online learning platform.

Keywords: google classroom; self efficacy; student interest

Abstrak

Masalah pada penelitian ini yaitu minimnya penggunaan media pembelajaran yang menarik dan kreatif guna memudahkan peserta didik agar dapat mengerti materi yang dipelajari pada mata pelajaran matematika. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh Self Efficacy terhadap minat peserta didik sekolah dasar menggunakan *Google classroom* berdasarkan model TAM. *Google classroom* memudahkan peserta didik dan guru agar tetap terhubung, baik di dalam maupun di luar kelas dalam pembelajaran *online*. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif eksperimen dengan desain survey. Pengumpulan data pada penelitian ini melalui observasi dengan memberikan perlakuan aplikasi *Google classroom*, kemudian menyebarkan kuesioner kepada kelas IV dengan jumlah 90 peserta didik. Pada penelitian ini terdapat 3 variabel yang valid dan 2 variabel yang tidak valid, untuk menganalisis data yang telah dihasilkan menggunakan SmartPLS. Dan hasil yang didapat bahwa adanya pengaruh *Self Efficacy* terhadap minat peserta didik dengan menggunakan *Google classroom* di masa pandemi sebagai platform pembelajaran *online*.

Kata Kunci: google classroom; minat siswa; self efficacy

Received : 2022-07-03

Approved : 2022-10-16

Revised : 2022-10-14

Published : 2022-10-30



Jurnal Cakrawala Pendas is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.

Pendahuluan

Self-efficacy merupakan hal yang terpenting dalam dunia pembelajaran, dimana seorang harus meyakini terhadap kemampuan yang dimilikinya untuk menghadapi permasalahan-permasalahan di dalam dunia pembelajaran, karena dari kemampuan yang dimiliki itulah seseorang dapat dengan tegas menyampaikan apa yang dia ketahui dan dapat dengan mudah menyelesaikan permasalahan-permasalahan yang sedang di hadapi. Dengan adanya self-efficacy tentu juga akan berpengaruh pada minat belajar siswa. Dengan adanya seorang siswa yang yakin akan kemampuan

dalam dirinya maka akan timbul minat belajar yang besar pada siswa tersebut (Zulherman et al., 2021).

Pada kegiatan pembelajaran matematika tentunya terdapat berbagai macam kendala yang dihadapi baik dari pendidik maupun peserta didik. Mata pelajaran matematika itu sendiri identik dengan konsep abstrak (Mardiah et al., 2020). Konsep-konsep abstrak inilah yang tidak relevan dengan kebutuhan peserta didik khususnya di usia Sekolah Dasar sebab karakteristik peserta didik operasional konkret. Operasional konkret berarti dalam kegiatan belajar mengajar diperlukan benda-benda konkret agar peserta didik lebih memaknai pembelajaran (Artika et al., 2019). Menurut Ahmad Susanto Pembelajaran matematika adalah suatu proses belajar mengajar yang dibangun oleh guru untuk mengembangkan kreativitas berpikir siswa yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir siswa, serta dapat meningkatkan kemampuan mengkonstruksi pengetahuan baru sebagai upaya meningkatkan penguasaan yang baik terhadap materi matematika (Susanto, 2016).

Kegiatan pembelajaran dilakukan secara daring untuk meminimalisir penyebaran virus corona di lingkungan sekolah. Kebijakan ini mengakibatkan proses kegiatan belajar mengajar tidak lagi dilakukan di kelas tetapi dialihkan ke rumah. Kondisi ini memaksa guru harus menyiapkan pembelajaran secara online. Maka seiring dengan kebijakan pembelajaran online, dalam seketika guru “dipaksa” mengubah model pembelajaran yang biasa tatap muka dialihkan dengan daring. Yang paling sederhana guru memanfaatkan *WhatsApp Group* dengan orang tua murid. Tetapi menggunakan *WhatsApp* tentu menjadi tugas tersendiri bagi guru karena harus mengorganisasi secara manual tugas-tugas peserta didik yang terkirim dalam *WhatsApp Group* tersebut dan ini tentu membuat pekerjaan lebih sulit. Dalam pembelajaran dibutuhkan adanya *self-efficacy* dan minat belajar agar tercapainya pembelajaran yang efektif dan bermakna (Pertiwi, 2015).

Susahnya pembelajaran matematika di masa pandemi ini disebabkan oleh minimnya penggunaan media yang menarik dan kreatif guna memudahkan peserta didik agar dapat mengerti materi yang dipelajari, pada umumnya pendidik mengajar menggunakan media yang monoton seperti *WhatsApp Group (WAG)*, sehingga menyebabkan peserta didik belum mampu untuk mempelajari matematika dengan mudah. Hal ini membuat peserta didik yang beranggapan bahwa pelajaran matematika merupakan mata pelajaran yang sangat membosankan dan sulit dimengerti oleh peserta didik.

Berdasarkan hasil wawancara dengan peserta didik kelas IV SDN Semanan 05 Pagi, pembelajaran dilakukan secara daring dengan menggunakan salah satu media pembelajaran *online* yang sering digunakan adalah *WhatsApp (WA)* dan masih jarang guru yang memanfaatkan *Google classroom* atau media pembelajaran yang menarik dan interaktif lainnya. Dalam melakukan kegiatan pembelajaran, terdapat proses komunikasi antara guru dan peserta didik, hal itu bertujuan agar pesan yang disampaikan oleh guru diterima dengan baik sehingga mempengaruhi pengetahuan dan perubahan perilaku peserta didik, maka itu kesuksesan suatu kegiatan sangat bergantung pada efektivitas proses komunikasi yang efektif dalam pembelajaran.

Dengan permasalahan di atas, salah satu solusi yang bisa dimanfaatkan guru dalam pembelajaran online salah satunya adalah membuat kelas maya dengan *Google classroom* (Mardapi & Prasetyo, 2019; Zulherman, Zain, et al., 2021). *Google classroom* adalah salah satu produk dari google. Karena *Google classroom* (atau dalam bahasa Indonesia yaitu Ruang Kelas Google) adalah suatu serambi pembelajaran campuran yang diperuntukkan terhadap setiap ruang lingkup pendidikan yang

dimaksudkan untuk menemukan jalan keluar atas kesulitan dalam membuat, membagikan dan menggolong-golongkan setiap penugasan tanpa kertas (Salamah, 2020). Pemanfaatan *Google classroom* dapat melalui multiplatform yakni melalui komputer dan telepon genggam. Guru dan peserta didik dapat mengunjungi situs <https://classroom.google.com> atau mengunduh aplikasi melalui playstore di android atau app store di iOS dengan kata kunci *Google classroom* (Shareefa & Moosa, 2020). Penggunaan LMS tersebut tanpa dipungut biaya, sehingga pemanfaatannya dapat dilakukan sesuai kebutuhan (Cholil, 2022).

Terdapat beberapa hasil penelitian relevan yang telah diadakan penelitian sebelumnya terkait penelitian ini, yakni penelitian yang dilakukan oleh Monalisa dan Imron terkait Technology Acceptance Model (TAM) untuk Menganalisis Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz Terhadap Efektivitas Pengajaran Guru Sekolah Dasar (Monalisa & Imron, 2021). Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa kemanfaatan aplikasi Quizizz, kemudahan aplikasi Quizizz, dan Penggunaan aplikasi Quizizz berpengaruh positif dan signifikan terhadap Efektivitas aplikasi Quizizz pada para guru sekolah dasar. Penelitian tersebut belum membahas minat peserta didik terhadap pelajaran matematika dengan menggunakan *Google classroom*. Kemudian penelitian yang dilakukan oleh Shaniyah Alhayu Paudi terkait Penerapan Metode TAM dalam Analisis E-Learning pada SD Laboratorium UNG (Paudi et al., 2021). Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan e-learning di SD Laboratorium UNG memudahkan guru dalam mengoperasikan aplikasi e-learning dan meningkatkan kinerja guru. Penelitian berfokus pada penerapan metode TAM dengan aplikasi youtube, microsoft teams, dan google form. Sehingga penelitian tersebut belum membahas pengaruh Self Efficacy terhadap minat peserta didik dengan menggunakan aplikasi *Google classroom* khususnya pada mata pelajaran matematika. Berdasarkan uraian tersebut, tujuan penelitian ini guna mencari tahu adanya pengaruh Self Efficacy terhadap minat peserta didik sekolah dasar menggunakan *Google classroom* berdasarkan model TAM.

Metode Penelitian

Penelitian yang digunakan oleh peneliti merupakan kuantitatif eksperimen. Desain penelitian yang dipergunakan yaitu survey. Penelitian survey adalah penelitian yang mengambil sampel dari satu populasi dan menggunakan kuisioner sebagai alat pengumpulan data yang pokok. Pada umumnya unit analisis dalam penelitian survey adalah individu (Zulherman, 2018).

Metode penelitian kuantitatif eksperimen dengan desain survey ini digunakan untuk mengukur variabel penelitian dan menguji beberapa hipotesis melalui observasi dengan memberikan perlakuan aplikasi *Google classroom* kemudian menyebarkan kuesioner kepada responden sebagai alat pengumpulan data penelitian agar dapat digeneralisasikan (Feri & Zulherman, 2021; Kusdiwelirawan, 2017).

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Semanan 05 Pagi yang beralamat di Jl. Kmp. Gaga Rt. 001/03, Semanan, Kec. Kali Deres, Kota Jakarta Barat DKI Jakarta. Waktu penelitian ini dilakukan semester ganjil tahun ajaran 2021/2022. Populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas IV di SDN Semanan 05 Pagi yang terbagi atas 4 kelas yaitu kelas IV-A, IV-B, IV-C, dan IV-D. Ukuran sampel peserta didik di SDN Semanan 05 Pagi Jakarta Barat kelas IV sejumlah 125 peserta didik.

Instrumen pengukuran dalam penelitian ini, peneliti menggunakan angket atau kuesioner sebagai instrument dalam penelitian ini. Angket adalah daftar pertanyaan yang

diberikan kepada orang lain bersedia memberikan respon sesuai dengan permintaan pengguna. Kuesioner penelitian berbentuk skala Likert 5 point, misal 1 sampai 5 dan penulis akan menyusun alatnya berdasarkan indikator yang terkait dengan minat siswa (Riduwan, 2013). Penelitian ini menggunakan aplikasi pengolah data SmartPLS 3.0 untuk melakukan teknik analisis data. Aplikasi ini semakin populer karena kemampuannya untuk menganalisis data penelitian untuk sebab dan akibat dan telah banyak digunakan dalam beberapa penelitian sebelumnya. Menggunakan aplikasi SmartPLS3.0 memudahkan untuk menguji properti data, menguji sifat-sifat model, mengevaluasi model pengukuran, mengevaluasi model struktural, dan melaporkan data analitik.

Hasil dan Pembahasan

Hasil penelitian menggambarkan temuan utama dari penelitian. Sajian dalam hasil dan pembahasan ditulis secara sistematis, hanya hasil data/informasi yang terkait dengan tujuan penelitian. Pembahasan dalam artikel penelitian menjelaskan hasil yang didapat dari penelitian. Penulis menyusun, menganalisis, mengevaluasi, menginterpretasi serta membandingkan hasil dari temuan terbaru dengan temuan penelitian yang telah ada. Penulis harus memperhatikan konsistensi artikel mulai dari judul hingga daftar pustaka Deskripsi data penerimaan aplikasi *Google classroom* meliputi indikator Self Efficacy, persepsi kegunaan, persepsi kemudahan penggunaan, dan minat menggunakan aplikasi *Google classroom* siswa SD.

Hasil uji validitas dan reliabilitas penelitian ini ditunjukkan pada Tabel 2. Tabel 2 merangkum hasil uji validitas dan reliabilitas menggunakan aplikasi statistik Smart PLS 3.0. Nilai Cronbach's Alpha semua variabel memiliki tingkat reliabilitas yang baik pada validitas dan reliabilitas 21 pertanyaan kepada responden.

Tabel 1. Minat Siswa terhadap penggunaan *Google classroom*

Variabel	Item	Pemuatan	Alpha Cronbach	Keandalan Komposit	AVE
<i>Self Efficacy</i>	SE1	0.916	0,925	0,942	0,732
	SE2	0.920			
	SE3	0.931			
	SE4	0.747			
	SE6	0.741			
	SE7	0.856			
	<i>Kegunaan yang Dirasakan</i>	PU1			
PU2		0.920			
PU3		0.902			
PU4		0.878			
PU5		0.829			
<i>Kemudahan Penggunaan yang Dirasakan</i>	PEOU1	0.886	0.895	0.928	0.763
	PEOU2	0.895			

	PEOU3	0.910			
	PEOU4	0.798			
<i>Minat Menggunakan Google Kelas</i>	IUGC1	0.887	0.961	0.970	0.868
	IUGC2	0.920			
	IUGC3	0.905			
	IUGC4	0.971			
	IUGC5	0.970			

Validitas konvergen ditentukan berdasarkan dari prinsip bahwa pengukur-pengukur dari suatu konstruk seharusnya berkorelasi tinggi (Ghozali dan Latan, 2015). Validitas konvergen sebuah konstruk dengan indikator reflektif dievaluasi dengan Average Variance Extracted (AVE). Nilai AVE seharusnya sama dengan 0,5 atau lebih. Nilai AVE 0,5 atau lebih berarti konstruk dapat menjelaskan 50% atau lebih varians itemnya (Masduqi & Nugroho, 2018).

Berdasarkan data tersebut diperoleh nilai AVE untuk setiap variabel yaitu self-efficacy (0,732), perceived usefulness (0,781), perceived ease of use (0,763), dan minat menggunakan *Google classroom* (0,868). adalah 0,50. Kemudian variabel item dalam penelitian ini dapat dinyatakan memenuhi syarat uji validitas konvergen.

Validitas diskriminan bertujuan untuk menentukan apakah suatu indikator reflektif benar merupakan pengukur yang baik bagi konstruknya berdasarkan prinsip bahwa setiap indikator harus berkorelasi tinggi terhadap konstruknya saja. Pengukur-pengukur konstruk yang berbeda seharusnya tidak berkorelasi tinggi (Ghozali dan Latan, 2015). Dalam aplikasi SmartPLS 3.2.7 uji validitas diskriminan menggunakan nilai cross loadings dan Fornell-Larcker Criterion, dan Heterotrait-Monotrait (HTMT).(Masduqi & Nugroho, 2018).

Diketahui bahwa nilai loading masing-masing variabel adalah Self Efficacy (0.920); (0.931); (0.747); (0.741); (0.856) Kegunaan yang dirasakan (0,886); (0.920); (0.902); ((0.878); (0.829), Persepsi kemudahan penggunaan (0,886); (0.895); (0.910); (0.798) dan minat menggunakan *Google classroom* (0.887); (0.920); (0.905); (0.971); (0.970) menemukan bahwa nilai yang dimuat dari setiap variabel sedemikian rupa sehingga nilai yang dimuat lebih besar dari nilai-nilai yang dibangun lainnya. Oleh karena itu, setiap variabel dalam penelitian ini dapat dinyatakan memenuhi validitas diskriminan.

Hasil uji Cronbach Alpha menjelaskan validitas konvergen secara keseluruhan. Nilai Cronbach's Alpha > 0,80 dianggap sebagai skala yang baik, > 0,70 adalah skala yang dapat diterima, dan > 0,60 dianggap sebagai skala eksplorasi, yang merupakan perkiraan rendah. Semua konstruksi memiliki alpha Cronbach lebih besar dari 0,70 (henseler, 2015). Didapatkan nilai *Composite Reliability* dari setiap variable Self Efficacy (0,942), Persepsi Kegunaan (0,947), Persepsi Kemudahan Penggunaan (0,928), dan Minat Menggunakan *Google classroom* (0,970). Hasil pengolahan data menunjukkan nilai composite reliability sebesar 0,70. maka setiap item dalam penelitian ini dapat dinyatakan reliabel.

Hasil analisis perhitungan pada nilai t-statistik untuk setiap jalur hubungan yang digunakan untuk menguji hipotesis. Nilai t-statistik tersebut akan dibandingkan dengan nilai t-tabel. Penelitian yang menggunakan tingkat kepercayaan 95% sehingga tingkat presisi atau batas ketidakakuratan (α) = 5% = 0,05, nilai nilai t-tabelnya adalah 1,96. Jika nilai t-statistik lebih kecil dari nilai t-tabel (t-statistik < 1.96), maka Hipotesis diterima. Jika nilai t-statistik

lebih besar atau sama dengan t-tabel (t-statistik > 1.96), maka Hipotesis ditolak (Masduqi & Nugroho, 2018)

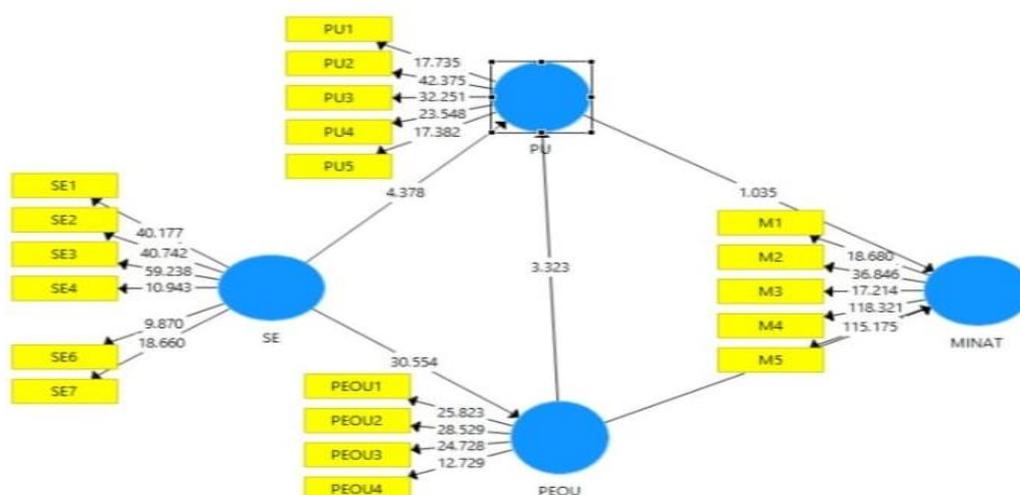
Lima hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini terdapat tiga hipotesis didukung dan dua hipotesis tidak didukung (Sugandini et al., 2020). Secara rinci, hasil pengujian hipotesis sebagai berikut: (H1) *Self Efficacy* Berpengaruh Positif dan Signifikan Terhadap Persepsi Kemudahan menggunakan Aplikasi *Google classroom* ($\beta = 0,886$; $t = 30,209$; $p < 0,000$). Berdasarkan hasil pengolahan data terlihat bahwa penambahan variabel eksternal seperti efikasi diri atau keyakinan siswa dapat mempengaruhi persepsi kemudahan penggunaan aplikasi *Google classroom*. Hasil ini ditunjukkan oleh korelasi antara keyakinan siswa dan kemudahan yang dirasakan, yang mengarah ke korelasi positif. Artinya semakin tinggi rasa percaya diri siswa maka akan semakin mudah menggunakan aplikasi *Google classroom*. (H2) Kemudahan penggunaan yg dirasakan Berpengaruh Negatif dan Tidak Signifikan Terhadap Minat Menggunakan Aplikasi *Google classroom* ($\beta = 0,571$; $t = 1,921$; $p < 0,055$).

Berdasarkan hasil pengolahan data terlihat bahwa penambahan variabel eksternal seperti kemudahan penggunaan aplikasi yang dimiliki siswa tidak mempengaruhi minat penggunaan aplikasi *Google classroom*. Kemudahan yang di rasakan siswa dalam menggunakan aplikasi dirasa masih kurang minat dalam menggunakan *Google classroom*. Artinya minat penggunaan *Google classroom* masih kurang untuk diterapkan pada siswa Sekolah Dasar.

(H3) *Self Efficacy* Berpengaruh Positif dan Signifikan Terhadap *Perceived Usefulness* Aplikasi *Google classroom* ($\beta = 0,551$; $t = 4,325$; $p < 0,000$). Berdasarkan hasil pengolahan data dapat diketahui bahwa keyakinan siswa mempengaruhi persepsi kegunaan penggunaan aplikasi *Google classroom*. Hasil ini ditunjukkan oleh korelasi keyakinan siswa dengan manfaat yang dirasakan, yang mengarah ke korelasi positif. Artinya, semakin tinggi kepercayaan diri siswa dalam menggunakan aplikasi, semakin tinggi pula persepsi mereka tentang kegunaan aplikasi *Google classroom*.

(H4) Kemudahan penggunaan yang Dirasakan Berpengaruh Positif dan Signifikan Terhadap *Perceived Usefulness* Aplikasi *Google classroom* ($\beta = 0,419$; $t = 3,304$; $p < 0,001$). Berdasarkan hasil pengolahan data dapat diketahui bahwa persepsi kenyamanan siswa berpengaruh terhadap usability menggunakan aplikasi *Google classroom*. Hasil ini ditunjukkan oleh korelasi antara persepsi kemudahan penggunaan dan kegunaan dalam menggunakan aplikasi, yang mengarah ke korelasi positif. Artinya, semakin tinggi persepsi siswa tentang kenyamanan, semakin bermanfaat menggunakan aplikasi *Google classroom*.

(H5) Kegunaan yang Dirasakan Berpengaruh Negatif dan Tidak Signifikan Terhadap Minat Menggunakan Aplikasi *Google classroom* ($\beta = 0,317$; $t = 1,026$; $p < 0,305$). Berdasarkan hasil pengolahan data diketahui bahwa persepsi kegunaan yang dimiliki siswa tidak mempengaruhi minat menggunakan Aplikasi *Google classroom*. Hasil ini ditunjukkan oleh korelasi persepsi kegunaan siswa dengan minat mereka untuk menggunakan, yang mengarah ke korelasi negatif. Artinya, semakin rendah persepsi kegunaan siswa, semakin rendah minat mereka menggunakan Aplikasi *Google classroom*.



Gambar 1. Korelasi Minat Siswa

Kesimpulan

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh efikasi diri terhadap minat siswa sekolah dasar menggunakan *Google classroom* dalam pembelajaran online pada masa pandemi. Model yang digunakan untuk mengetahui faktor-faktor yang mempengaruhi minat siswa dalam menggunakan *Google classroom* adalah TAM. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa menggunakan model TAM untuk memperlakukan faktor efikasi diri sebagai variabel eksternal saat menggunakan aplikasi *Google classroom*. Hasil penelitian ini menggaris bawahi minat positif siswa dalam menggunakan *Google classroom*. Persepsi ini dapat dilihat dengan melihat rata-rata respon positif siswa pada angket penelitian. Oleh karena itu, guru harus fokus pada variabel eksternal seperti efikasi diri atau keyakinan siswa, persepsi kegunaan, dan persepsi kemudahan penggunaan untuk menumbuhkan minat siswa dalam menggunakan *Google classroom*. Sehingga meningkatkan minat dan kualitas belajar siswa.

Daftar Pustaka

- Aditya, R., & Wardhana, A. (2016). Pengaruh perceived usefulness dan perceived ease of use terhadap behavioral intention dengan pendekatan Technology Acceptance Model (TAM) pada pengguna Instant Messaging LINE di Indonesia. *Jurnal Siasat Bisnis*, 20(1), 24–32. <https://doi.org/10.20885/jsb.vol20.iss1.art3>
- Baharudin, & Wahyuni, E. N. (2015). *Teori Belajar & Pembelajaran*. PT. Rineka Cipta.
- Bandura, A. (1997). *Self Efficacy*. Ademic Press.
- Cholil, R. (2022). Efektivitas Pembelajaran Online Berbasis *Google classroom*. *Journal of Basic Educational Studies*, 2(1), 85–97.
- Febrianti, T. (2021). Modifikasi Technology Acceptance Model Untuk Internet Tv Di Indonesia. *JURISMA: Jurnal Riset Bisnis & Manajemen*, 11(1), 10–32. <https://doi.org/10.34010/jurisma.v11i1.3160>

- Feri, A., & Zulherman, Z. (2021). Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis Nearpod. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(3), 418. <https://doi.org/10.23887/jipp.v5i3.33127>
- Gunadi, G., & Sudaryana, I. K. (2021). Analisa Tingkat Penerimaan Aplikasi Scratch Menggunakan Technology Acceptance Model (Tam). *Infotech: Journal of Technology Information*, 7(1), 7–18. <https://doi.org/10.37365/jti.v7i1.101>
- Hurriyati, R., Dirgantari, P. D., Bisnis, F., Manajemen, D., Indonesia, U. P., Manajemen, P. S., Sarjana, S. P., Indonesia, U. P., Manajemen, P. S., & Indonesia, U. P. (2019). Pengaruh Perceived Usefulness dan Perceived Ease of Use terhadap Attitude dan Actual Usage Go-Pay. November, 22–33.
- Kusdiwelirawan, A. (2017). *Statistika pendidikan (3rd ed.)*. Uhamka press.
- Mardapi, D., & Prasetyo, Z. K. (2019). *Jurnal Penelitian Pendidikan Eropa*. 8(1), 743–751.
- Masduqi, A., & Nugroho, A. R. (2018). Analisis Data Menggunakan Aplikasi Related papers.
- Miswari, M. (2017). Mengelola Self Efficacy, Perasaan dan Emosi dalam Pembelajaran melalui Manajemen Diri. *Cendekia: Journal of Education and Society*, 15(2), 67. <https://doi.org/10.21154/cendekia.v15i2.910>
- Pertiwi, N. G. (2015). Pengaruh Self Efficacy Terhadap Hasil Belajar Pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar Daerah Binaan IV Kecamatan Cilacap Selatan Kabupaten Cilacap. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(2).
- Prahmadita, A. D. (2014). Faktor-faktor yang mempengaruhi minat siswa untuk mengikuti ekstrakurikuler drumband di smp negeri 1 sleman. *Pontificia Universidad Catolica Del Peru*, 8(33), 44.
- Riduwan, & Akdon. (2013). *Rumus dan Data dalam Analisis Statistika*. Alfabeta.
- Salamah, W. (2020). Deskripsi Penggunaan Aplikasi *Google classroom* dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 4(3), 533–538.
- Schunk, D. H., & Pajares, F. (2009). Self-Efficacy Theory. *Handbook Motivation*, 1(3), 35–55.
- Shareefa, M., & Moosa, V. (2020). *European Journal of Educational Research*. *European Journal of Educational Research*, 9(1), 331–349.
- Sugandini, D., Effendi, M. I., & Istanto, Y. (2020). The Effect of Ease of Use, Usefulness, Trust, Self-efficacy, and Security on Adoption Technology. 89–93. <https://doi.org/10.5220/0009964400890093>
- Wan Nazihah Binti Wan Mohamed. (2018). *Mobile Technology Acceptance Among English Language Academics At Doctor of Philosophy*. 310.
- Zulherman, Z. (2018). The Development of High School Physics Learning Module on Wave Subject. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 8(2), 143–148. <https://doi.org/10.30998/formatif.v8i2.2305>

- Zulherman, Z., Aji, G. B., & Supriansyah, S. (2021). Android Based Animation Video Using Millealab Virtual Reality Application for Elementary School. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 10(4), 754–764. <https://doi.org/10.23887/jpi-undiksha.v10i4.29429>
- Zulherman, Z., Nuryana, Z., Pangarso, A., & Zain, F. M. (2021). Factor of Zoom cloud meetings: Technology adoption in the pandemic of COVID-19. *International Journal of Evaluation and Research in Education (IJERE)*, 10(3), 816. <https://doi.org/10.11591/ijere.v10i3.21726>
- Zulherman, Zain, F. M., Napitupulu, D., Sailin, S. N., & Roza, L. (2021). Analyzing Indonesian Students' *Google classroom* Acceptance During COVID-19 Outbreak: Applying an Extended Unified Theory of Acceptance and Use of Technology Model. *European Journal of Educational Research*, 10(4), 1697–1710. <https://doi.org/10.12973/eu-jer.10.4.1697>