

ANALISA PENGARUH VIDEO CONFERENCE DALAM AKTIVITAS ONLINE LEARNING GUNA MEMICU KEPUASAN BELAJAR MAHASISWA

Muhammad Ivan Nugroho, Novi Mariawati, Mourine Veronica Lomboan
Universitas Bina Nusantara Jakarta

Email: ivannugroho22@gmail.com, novichang12@gmail.com,
maurinrlonboan@gmail.com

Abstrak

Tujuan Penelitian ini menganalisa faktor-faktor yang berpengaruh terhadap kepuasan mahasiswa sebagai pengguna video conference. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *Convergent parallel Design Mixed Method*. Data kuantitatif diolah menggunakan aplikasi SMART-PLS versi 3 dan data Kualitatif melalui hasil transkrip dan dikategorikan berdasarkan tema. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi gambaran inovasi perkembangan kualitas pembelajaran untuk kedepannya menggunakan *Video Conference*.

Kata kunci: *Video Conference*, kepuasan belajar mahasiswa, *online learning*

Abstract

The purpose of this research analyzes the factors that influence student satisfaction as a video conference user This research uses this type of research Convergent Parallel Design Mixed Method. Quantitative data were processed using the SMART-PLS version 3 and Qualitative data through transcripts and categorized by theme. The results of this study are expected to be a description of the innovation in the development of the quality of learning in the future using video conferences

Keywords: *Video Conference*, learning satisfaction, *online learning*

Pendahuluan

Pada perkembangan era globalisasi, teknologi informasi telah mengalami kemajuan yang sangat pesat sehingga penggunaan internet akan semakin membantu manusia untuk memenuhi kebutuhannya seperti mempermudah dalam melakukan akses data serta menyebarkan secara bebas berbagai informasi yang didapat sehingga tidak perlu lagi menggunakan cara yang manual seperti surat, dokumen, file yang berbentuk kertas tetapi manusia akan dipermudah oleh teknologi informasi ini untuk berbagi melalui cara virtual dengan bantuan teknologi. Perkembangan teknologi berbasis system informasi menjadi sebuah acuan untuk beberapa developer aplikasi untuk menciptakan sistem aplikasi yang dilakukan secara online yang tentunya ditujukan kepada pengguna online supaya dapat mengandalkan dan menggunakan teknologi informasi tersebut. Oleh karena teknologi informasi yang semakin berkembang ditengah masyarakat, menjadikan ini sebagai peluang penghubung antara sistem teknologi informasi terhadap pembelajaran, sehingga pembelajaran tidak hanya bisa dilakukan secara manual tetapi juga dapat dilakukan secara online. Jenis

Analisa Pengaruh Video Conference dalam Aktivitas Online Learning Guna Memicu Kepuasan Belajar Mahasiswa

pembelajaran seperti itu mulai diterapkan dan sudah tidak asing didengar yaitu disebut sebagai *e-learning* atau *online learning*.

E-learning dan *Knowledge Management* sangatlah baik untuk perkembangan zaman saat ini, karena setiap aktivitas tidaklah harus dilakukan secara manual tetapi setiap manusia dapat mengambil keputusan akan berbagai cara untuk melakukan proses belajar mengajar yang dinilai efektif dan efisien. *E-learning* dan *knowledge management* adalah aktivitas dimana setiap orang dapat melakukan proses belajar mengajar yang berbasis online, dengan bantuan internet memungkinkan dapatnya saling bertukarnya informasi-informasi antar pengguna yang saling terkoneksi internet.

E-Learning merupakan suatu teknologi pembelajaran yang yang relatif banyak digunakan diberbagai negara. Untuk menyederhanakan istilah, maka *electronic learning* disingkat menjadi *e-learning*. Dua kata ini memiliki maksud tersendiri dan dibagi menjadi dua yaitu 'e' yang merupakan singkatan dari '*electronica*' dan ada kata belakang yang mengikuti yaitu '*learning*' yang berarti.

pembelajaran'. sehingga *e-learning* yang dimaksudkan dapat diartikan sebagai pembelajaran yang disertai dengan jasa bantuan perangkat elektronika. Oleh karena itu *e-learning* menggunakan jasa audio, video atau perangkat elektronik atau kombinasi dari ketiganya (Mutia & Leonard, 2015). Berdasarkan pernyataan diatas, kita dapat menyimpulkan bahwa *e-learning* adalah sebuah metode pembelajaran yang dilakukan secara online atau dapat dikatakan pembelajaran secara virtual dengan menggunakan teknologi internet yang semakin maju, sehingga pembelajaran didukung dengan bantuan audio, video dan penyambungan perangkat- perangkat diantaranya. *E-learning* adalah serangkaian aplikasi dan proses, seperti pembelajaran berbasis web, pembelajaran berbasis komputer, ruang kelas virtual, dan kolaborasi digital. Ini termasuk pengiriman konten melalui internet, intranet / extranet (LAN / WAN), kaset audio dan video, siaran satelit, TV interaktif, dan CD-ROM (Norén Creutz & Wiklund, 2014). (Kuo et al., 2014) menyatakan bahwa pembelajaran *online* lebih mengarah pada *student centered* sehingga mampu memunculkan tanggung jawab dan otonomi mahasiswa dalam belajar. Sehingga membuat murid lebih mampu menumbuhkan kemandirian dalam belajar. Dari banyaknya media didalam *e-learning*, salah satunya diantaranya adalah *video conference*. *E-learning* yang sukses terjadi dalam sistem yang kompleks yang melibatkan pengalaman belajar siswa dengan konteks pembelajaran dari guru (Alexander, 2001).

Melihat pada perkembangan penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran serta kebutuhan untuk melakukan kegiatan belajar secara jarak jauh, maka kami melakukan penelitian mengenai bagaimana perasaan/presepsi penggunaan aplikasi *video conference* pada masa pandemik COVID-19 sebagai *platform* untuk tatap muka secara virtual. Dimana hal-hal yang akan kami teliti berbagai faktor penentu mengarah kepada tingkat kepuasan pelajar selama menggunakan aplikasi *video conference* dalam melakukan aktivitas "belajar dari rumah" (*school from home*). Diharapkan dari hasil penelitian ini, dapat memberikan kontribusi keilmuan dan praktek mengenai pengalaman penggunaan *video conference* dalam proses belajar belajar secara daring.

Kontribusi ditujukan kepada sekolah, institusi pemerintah dan swasta dimana dapat mengetahui dampak apa saja yang terjadi selama diberlakukan sekolah dari rumah termasuk kendala-kendala dalam melakukan *video conferencing* dapat diketahui serta mencari solusi tersebut.

Tujuan penelitian ini adalah 1. Menggambarkan fenomena *Video Conference* pada masa pandemi ini. 2. Mengidentifikasi pengaruh *Video Conference* dalam proses pembelajaran pada masa wabah pandemi. 3. Menganalisa faktor-faktor pengaruh kepuasan mahasiswa sebagai pengguna *video conference*.

Metode

Jenis penelitian yang akan kami gunakan yaitu metode penelitian campuran / *mixed method*, metode campuran melibatkan penggabungan atau pengintegrasian penelitian dan data kualitatif dan kuantitatif dalam sebuah studi penelitian. Penggunaan teori dalam metode campuran termasuk menggunakan teori secara deduktif, dalam pengujian kuantitatif dan validitas, atau dalam menggunakannya secara induktif seperti dalam teori atau pola kualitatif yang muncul (Creswell, 2018) *method*, diantaranya yaitu (Creswell, 2014) :

1. *Convergent parallel mixed method*
2. *Explanatory sequential mixed method*
3. *Exploratory sequential mixed method*
4. *Transformative mixed method*

Pada penelitian ini menggunakan desain campuran *convergent parallel mixed method*. Didalam pendekatan *convergent parallel mixed method*, penelitian ini bertujuan untuk membandingkan dan menghubungkan data kualitatif dan kuantitatif untuk menemukan serta menentukan faktor apa saja yang perlu kami angkat dalam pembahasan dan memberikan analisis yang komprehensif dari masalah penelitian. Alasan kami menggunakan *convergent parallel mixed method* karena mengingat kejadian dimana fenomena pandemi baru terjadi ditahun 2020 ini dan tidak begitu banyak penelitian yang mengangkat penelitian penggunaan *video conference* yang dilakukan selama *school from home*. Maka dari itu dengan jenis *mixed method* ini dapat menjadi gambaran untuk bagaimana kami mencari faktor- faktor baru yang mungkin dapat mendukung penelitian selanjutnya dengan hasil data analisis kualitatif dan kuantitatif yang dibandingkan dan dihubungkan lalu ditafsirkan hasilnya.

Penelitian kualitatif ini merupakan penelitian yang dapat digunakan untuk meneliti kehidupan masyarakat, sejarah, tingkah laku, fungsionalisasi organisasi, gerakan sosial, atau hubungan kekerabatan. jenis penelitian kualitatif menghasilkan pengumpulan data yang tidak berupa prosedur- prosedur statistik (Strauss & Corbin, 1998). Data kualitatif yang kami maksud yaitu mengarah kepada bagaimana persepsi mahasiswa dan pengalaman pribadi dalam menggunakan *video conference* yang memunculkan rasa kepuasan penggunaan itu sendiri. Responden yang kami ambil adalah 10 sampel, berdasarkan kutipun jurnal dari (Mariampolski, 2001) menyebutkan bahwa jumlah responden rata-rata dari depth interview ini antara 5 – 8 responden.

Analisa Pengaruh Video Conference dalam Aktivitas Online Learning Guna Memicu Kepuasan Belajar Mahasiswa

Metode kuantitatif adalah penelitian yang mengutamakan pengumpulan data terlebih dahulu lalu data yang didapatkan dapat diolah. Penelitian kuantitatif adalah pendekatan- pendekatan terhadap kajian empiris untuk mengumpulkan, menganalisa, dan menampilkan data dalam bentuk numerik daripada naratif (Godfrey, 2006). Menurut Cooper & Schindler (Godfrey, 2006) , riset kuantitatif mencoba melakukan pengukuran yang akurat terhadap sesuatu. Menurut kedua pernyataan tersebut memiliki hubungan penjelasan yaitu penelitian kuantitatif adalah penelitian yang bentuknya lebih mengarah pada data numerik / statistika sehingga dipercayakan dapat mengukur suatu data secara lebih akurat dan lebih detail. Kami juga menggunakan penelitian kualitatif. Menurut (Sugiyono, 2016), Metode kualitatif digunakan untuk menemukan hipotesis, sedangkan metode kuantitatif digunakan untuk menguji hipotesis yang telah didapatkan. Berdasarkan pendapat Sugiyono, dua metode penelitian baik kualitatif atau kuantitatif tidak dapat digabungkan dalam waktu bersamaan, tetapi teknik pengumpulan data dapat digabungkan. Misalnya penelitian kuantitatif dilakukan dengan cara teknik pengumpulan data kuesioner.

Populasi penelitian adalah subjek yang memenuhi kriteria yang telah ditetapkan (Sugiyono, 2017). Populasi yang akan kami ambil pada penelitian ini meliputi mahasiswa-mahasiswi universitas yang ada di Indonesia. Mahasiswa- mahasiswi ini dijadikan populasi dengan mempertimbangkan apakah populasi ini memenuhi kriteria sebagai subjek yang akan kami teliti dan yang menggunakan *video conference* sebagai alat untuk memenuhi pembelajaran secara online yang telah merasakan peggunaannya.

Sampel penelitian adalah sebagian yang diambil dari keseluruhan objek yang diteliti dan dianggap mewakili seluruh populasi. Sampel yang diambil harus mewakili atau representative bagi populasi tersebut. Ukuran sampel 400 responden untuk penelitian kuantitatif yaitu penyebaran quisioner, hal ini berhubungan dengan pernyataan dari (Roscoe, 1969) yang memberikan acuan bahwa untuk menentukan ukuran sampel yang diusulkan yaitu minimal 30 sampai maksimal 500 respon. Dan untuk metode penelitian kualitatif kami memerlukan dan menggunakan 10 sampel sebagai responden,

Tipe sampling yang kami ambil adalah *Convenience sampling*, pengambilan sampel didasarkan pada ketersediaan elemen dan kemudahan untuk mendapatkannya, anggota sampel dipilih dari populasi semua mahasiswa yang memenuhi kriteria yang masih melakukan daring (Purwanto & Nugraha, 2022). Sampel diambil/ terpilih karena sampel tersebut ada pada tempat dan waktu yang tepat, penelitian kami mengenai pengaruh *video conference* dalam aktivitas *online learning* terhadap kepuasan belajar mahasiswa, maka sampelnya adalah yang berstatus mahasiswa yang berkuliah di universitas yang ada di Indonesia, yang menggunakan *video conference* pada waktu daring selama pandemi.

Hasil dan Pembahasan

Data Analisis Kuantitatif

Uji validitas dan Reliabilitas Menggunakan SmartPLS

Structural Equation Modelling (SEM) didefinisikan sebagai kombinasi dari variabel laten dan hubungan struktural. *Partial least squares* SEM (PLS-SEM) digunakan untuk memperkirakan model hubungan sebab-akibat yang kompleks dengan variabel laten sebagai metode penelitian yang paling menonjol di berbagai disiplin ilmu, termasuk *knowledge management* (KM). Tujuan dari PLS-SEM adalah untuk memprediksi variabel yang tidak teramati melalui nilai input observasi (Ketchen, 2013).

Pada penelitian ini menggunakan PLS SEM untuk mengolah data yang didapat. Tahapan analisis PLS SEM (Wijaya, n.d.):

1. Konseptualisasi
2. Menggambar diagram jalur
3. Menentukan metoda analisis algorithm
4. Menentukan metoda analisis resampling
5. Evaluasi model.

Terdapat tiga kriteria di dalam penggunaan teknik analisa data dengan SmartPLS untuk menilai outer model yaitu *convergent validity*, *discriminant validity* dan *composite reliability*.

Measurement (outer) model

- *Average Variance Extraced* (AVE)
- *Composite Reliability*
- *Cronbach's Alpha*

Measurement model (inner) model

- R Square
- Path Coefficients

Model ini memungkinkan pengaturan analisis faktor dan analisis jalur secara bersamaan. Hasil analisis faktor digunakan untuk memeriksa reability dan validity model pengukuran. Ukuran refleksif individual dikatakan tinggi jika berkorelasi lebih dari 0,70 dengan konstruk yang diukur (Perry Hinton et al., 2004). Namun menurut (Perry Hinton et al., 2004) untuk penelitian ditahap awal dari pengembangan skala pengukuran nilai Cronbach's alpha 0,5 sampai 0,6 dianggap masih cukup memadai.

Loading Factor

Outer loadings adalah tabel yang berisi loading factor untuk menunjukkan besar korelasi antara indikator dengan variabel laten. Nilai loading factor harus lebih besar dari kisaran dari 0,7 maka dikatakan valid (Ketchen, 2013).

Tabel 1 *Outer Loading* Seluruh Indikator

	ATT	LTI	PEOU	PU	SAT	SE	SN	SQ
ATT1	0.794							
ATT2	0.766							
ATT3	0.785							

**Analisa Pengaruh Video Conference dalam Aktivitas Online Learning Guna Memicu
Kepuasan Belajar Mahasiswa**

ATT4	0.8	
LTI1	0.822	
LTI2	0.872	
LTI3	0.717	
LTI4	0.744	
PEOU1	0.819	

Tabel 2 Outer Loading Seluruh Indikator

PEOU2	0.735	
PEOU3	0.601	
PEOU4	0.584	
PU1	0.852	
PU2	0.866	
PU3	0.826	
PU4	0.652	
SAT1	0.906	
SAT2	0.901	
SAT3	0.886	
SE1	0.867	
SE2	0.705	
SE3	0.773	
SE4	0.262	

SN1	0.809
SN2	0.756
SN3	0.755
SN4	0.518
SN5	0.652
SQ1	0.809
SQ2	0.857
SQ3	0.789
SQ4	0.679

Pada gambar tabel 2, terlihat semua indikator dari 9 variabel, terdapat beberapa nilai indikator yang memiliki nilai dibawah 0.7. Artinya bahwa terdapat beberapa indikator yang bersifat tidak signifikan, sehingga harus di hilangkan indikator yang memiliki nilai rendah untuk menaikkan nilai indikator lainnya.

Tabel 3 *Outer Loading*

	ATT	LTI	PEOU	PU	SAT	SN	SQ
ATT1	0.788						
ATT2	0.762						
ATT3	0.782						
ATT4	0.808						
LTI1		0.822					
LTI2		0.872					
LTI3		0.717					
LTI4		0.744					
PEOU1			0.898				
PEOU2			0.844				
PU1				0.871			
PU2				0.889			

**Analisa Pengaruh Video Conference dalam Aktivitas Online Learning Guna Memicu
Kepuasan Belajar Mahasiswa**

PU3	0.838	
SAT1	0.907	
SAT2	0.902	
SAT3	0.886	
SAT4	0.799	
SN1		0.904
SN2		0.856
SN3		0.812
SQ1		0.826
SQ2		0.871
SQ3		0.816

Pada gambar tabel 3 *Outer Loading* yang sudah dihapus beberapa nilai indikator yang memiliki nilai dibawah 0.7, terlihat semua indikator memiliki hubungan positif terhadap masing-masing variabel laten dan *loading factor* untuk setiap indikator lebih besar dari 0.7 dan dikatakan cukup tinggi. Berdasarkan hasil tersebut, menunjukkan bahwa penggunaan masing-masing indikator tersebut dinyatakan mampu mengukur variabel laten secara tepat. Sehingga masing-masing indikator bisa dipakai untuk penelitian ini.

Penelitian ini mempunyai 9 variabel, dimana terdapat beberapa variabel tersebut tidak bisa dipakai karena tidak mempunyai poin yang cukup berdasarkan standar yang ada yaitu dengan poin 0,6.

Composite Reliability

Tabel 4 *Reliability & Validity*

Variabel	Cronbach's Alpha	rho_A	Composite Reliability	Average Variance Extracted (AVE)
ATT	0.797	0.82	0.865	0.617
LTI	0.803	0.835	0.869	0.626
PEOU	0.685	0.703	0.863	0.759
PU	0.834	0.836	0.9	0.751
SAT	0.897	0.904	0.928	0.765
SN	0.821	0.829	0.893	0.737
SQ	0.788	0.793	0.876	0.702

Cronbach's alpha merupakan ukuran dari *internal consistency reliability* yang mengasumsikan pemuatan indikator yang sama. Uji reliabilitas diperkuat dengan

cronbach's alpha. *Cronbach's alpha* masih mewakili ukuran konservatif dari *internal consistency reliability*. Dari gambar tabel 4, dapat diketahui bahwa nilai *cronbach's alpha* dari masing-masing indikator diatas 0,5. Sehingga dapat dikatakan bahwa nilai dari masing-masing indikator bersifat konsisten (Ketchen, 2013).

P Values dan T Statistics

P values menggambarkan kontribusi atau pengaruh antar variabel konstruk. Nilai signifikansi dinyatakan dalam nilai uji tstatistik, yang digunakan (*two-tailed*) t-value 1,65 (signifikan level 10%); 1,96 (signifikan level 5%); dan 2,58 (signifikan level 1%) (Ketchen, 2013).

Tabel 5 *P Values* dan *T Statistics*

Variabel	Original Sample (O)	Sample Mean (M)	Standard Deviation (STDEV)	T Statistics ((O/STDEV))	P Values
ATT -> SAT	0.22	0.217	0.048	4.605	0.000
LTI -> SAT	0.201	0.204	0.042	4.789	0.000
PEOU -> ATT	0.31	0.31	0.049	6.27	0.000
PEOU -> PU	0.527	0.527	0.044	12.047	0.000
PEOU -> SAT	0.236	0.236	0.046	5.158	0.000
PU -> ATT	0.392	0.394	0.047	8.318	0.000
PU -> SAT	0.344	0.342	0.054	6.318	0.000
SN -> PU	0.104	0.101	0.052	1.977	0.049
SQ -> PU	0.23	0.233	0.057	4.01	0.000

Dilihat dari tabel 5, apabila T statistic >1,96 dan *p values* < 0,01 maka hipotesis dapat diterima (berpengaruh variabel independen terhadap dependen (Ketchen, 2013). Terdapat satu hipotesis yang ditolak karena memiliki nilai *p-values* diatas 0.01, yaitu variabel SN □ PU.

Hasil dari analisa pada gambar tabel 6 dapat dilihat dalam tabel berikut :

Tabel 6 Hasil Uji Hipotesis

Hipotesa	Original Sample (O)	T Statistics	Hypotheses
H1 : SN □ PU	0.104	1.94	Ditolak
H2 : SQ □ PU	0.23	4.222	Diterima
H4 : PU □ ATT	0.392	8.135	Diterima

Analisa Pengaruh Video Conference dalam Aktivitas Online Learning Guna Memicu Kepuasan Belajar Mahasiswa

H5 : PU □ SAT	0.344	6.876	Diterima
H6 : PEOU □ ATT	0.31	6.124	Diterima

Tabel 7 Hasil Uji Hipotesis

H7 : PEOU □ SAT	0.236	5.42	Diterima
H8 : PEOU □ PU	0.527	12.456	Diterima
H9 : ATT □ SAT	0.22	4.673	Diterima
H10 : LTI □ SAT	0.201	4.873	Diterima

Dilihat pada gambar tabel 6, dapat dinyatakan sebagai berikut :

H1 : SN(*Subjective Norm*) □ PU(*Perceived Usefulness*)

Variabel *subjective norm* dianggap tidak berpengaruh signifikan terhadap *perceived usefulness*. Hal ini terjadi karena adanya keterpaksaan dan ketakutan dari kondisi yang terjadi pada lingkungan sekitar seperti pandemik *covid-19* sehingga siswa merasa diwajibkan dalam penggunaannya (Al-Marroof et al., 2023). Hasil ini terbukti dengan nilai t statistik 1.94 dan *path coefficient* 0.104, maka hipotesis ditolak.

H2 : SQ(*System Quality*) □ PU(*Perceived Usefulness*)

Variabel *system quality* dapat dianggap berpengaruh signifikan terhadap *perceived usefulness*. Karena pengaruh dari sistem akurasi, fleksibilitas, dan terintegrasinya merupakan indikator dari kualitas sistem yang berguna untuk menjaga/meningkatkan rasa kegunaan dari pemakaian sistemnya (Alsabawy et al., 2016). Hasil ini terbukti dengan nilai t statistik 4.222 dan *path coefficient* 0.23, maka hipotesis dapat diterima.

H3 : PU(*Perceived Usefulness*) □ ATT(*Attitude*)

Variabel *perceived usefulness* dapat dianggap berpengaruh signifikan terhadap *attitude*. Karena kegunaan yang dirasakan mengacu kepada seberapa besar pemahaman terhadap informasi yang disampaikan melalui pembelajaran *face-to-face* mudah untuk diterima sehingga dapat memberikan hasil yang positif dari sikap terhadap penggunaannya (Hui et al., 2008). Hasil ini terbukti dengan nilai t statistik 8.135 dan *path coefficient* 0.392, maka hipotesis dapat diterima.

H4 : PU(*Perceived Usefulness*) □ SAT(*Satisfaction*)

Variabel *perceived usefulness* dapat dianggap berpengaruh signifikan terhadap *satisfaction*. Karena kegunaan yang dirasakan saat menggunakan suatu sistem dapat meningkatkan hasil dari pekerjaannya sehingga dapat meningkatkan nilai kepuasan yang diperoleh (Wu et al., 2008). Hasil ini terbukti dengan nilai t statistik 6.876 dan *path coefficient* 0.344, maka hipotesis dapat diterima.

H5 : PEOU(*Perceived Ease of Use*) □ ATT(*Attitude*)

Variabel *perceived ease of use* dapat dianggap berpengaruh signifikan terhadap *attitude*. Karena siswa cenderung mencari cara untuk mengatasi kesulitan saat menggunakan sebuah sistem untuk mencapai hasil yang lebih baik dalam pembelajaran

mereka (Nagy, 2018). Hasil ini terbukti dengan nilai t statistik 6.124 dan *path coefficient* 0.31, maka hipotesis dapat diterima.

H6 : PEOU(*Perceived Ease of Use*) \square SAT(*Satisfaction*)

Variabel *perceived ease of use* dapat dianggap berpengaruh signifikan terhadap *satisfaction*. Karena kemudahan dalam penggunaan suatu sistem sebagai upaya untuk mengetahui sejauh mana penggunaan dari suatu sistem akan bebas dari upaya yang kompleks yang dapat memengaruhi hasil dari kepuasan dalam penggunaannya (Wu et al., 2008). Hasil ini terbukti dengan nilai t statistik 5.42 dan *path coefficient* 0.236, maka hipotesis dapat diterima.

H7 : PEOU(*Perceived Ease of Use*) \square PU(*Perceived Usefulness*)

Variabel *perceived ease of use* dapat dianggap berpengaruh signifikan terhadap *perceived usefulness*. Karena ketika persepsi siswa tentang kemudahan penggunaan dari suatu sistem itu positif, maka persepsi akan kegunaan sistemnya pun menjadi positif. Sehingga mereka merasa siap menggunakan suatu teknologi baru tanpa masalah (Rizun & Strzelecki, 2020). Hasil ini terbukti dengan nilai t statistik 12.456 dan *path coefficient* 0.527, maka hipotesis dapat diterima.

H8 : ATT(*Attitude*) \square SAT(*Satisfaction*)

Variabel *attitude* dapat dianggap berpengaruh signifikan terhadap *satisfaction*. Karena dengan memiliki sikap yang positif didalam *e-learning* dapat mendorong seseorang untuk menciptakan lingkungan belajar yang interaktif dan inovatif yang merupakan sifat dari lingkungan *e-learning* yang sesuai untuk pengajaran dan pembelajaran, sehingga pembelajaran yang diterima dan dapat memuaskan hasil pembelajaran siswa (Liw & Huang, 2013). Hasil ini terbukti dengan nilai t -statistik 4.673 dan *path coefficient* 0.22, maka hipotesis dapat diterima.

H9 : LTI (*Learner Teacher Interaction*) \square SAT(*Satisfaction*)

Variabel *learner teacher interaction* dapat dianggap berpengaruh signifikan terhadap *satisfaction*. *Learner teacher interaction* dapat diinspirasi melalui intervensi dan inisiatif guru. Sama pentingnya untuk menjamin kemungkinan lebih lanjut untuk interaksi di lingkungan *online learning*, karena intensitas interaksi dapat dipengaruhi oleh kuantitas dan kualitas saluran komunikasi (Nagy, 2018). Hasil ini terbukti dengan nilai t statistik 4.873 dan *path coefficient* 0.201, maka hipotesis dapat diterima.

Rekomendasi Hasil

Rekomendasi hasil berdasarkan dari hasil data- data kualitatif dan kuantitatif yaitu mengarah kepada *System Quality* terhadap *Perceived Usefulness*. Dari hasil yang didapatkan dapat dilihat dari tanggapan responden mengenai fasilitas internet dan fasilitas teknis yang mengarah kepada kualitas sistem tersebut. dari sisi fasilitas internet diharapkan kedepannya dapat semakin ditingkatkan mengingat itu adalah salah satu kebutuhan pengguna untuk mengakses sistem dan internet tersebut. Koneksi internet mengarah kepada sebaik apa *provider* sinyal dapat menunjang kelancaran pengaksesan sistem tersebut, oleh karena itu dibutuhkannya perhatian lebih kepada institusi pemerintah, pendidikan dan swasta untuk merencanakan kembali bagaimana

Analisa Pengaruh Video Conference dalam Aktivitas Online Learning Guna Memicu Kepuasan Belajar Mahasiswa

penyediaan kuota internet yang baik supaya dapat membantu kelancaran koneksi internet yang dibutuhkan jaringan sistem untuk mengakses aplikasi tersebut di setiap kota-kota/daerah karena mempengaruhi kegunaan yang dirasakan selama penggunaan sistem terkait.

Rekomendasi dari sisi fasilitas teknis mengarah kepada perkembangan/kemajuan akan terhadap revolusi sistem yang dirancang, agar dapat membantu mengembangkan dan mempertahankan kualitas sistem yang telah ada baik sesuai dengan kebutuhan dan harapan pengguna sehingga nilai keunggulan dari platform *video conference* yang salah satunya mengarah kepada kebutuhan tatap muka virtual bisa menjadi suatu kemajuan sistem informasi untuk kebutuhan didalam dunia pendidikan.

Kesimpulan

Penelitian ini menganalisa tentang pengaruh *video conference* dalam aktivitas *online learning* guna memicu kepuasan belajar mahasiswa. Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini menggunakan metode campuran (*mixed method*) dengan tipe *convergent design* dimana pada jenis metode ini dilakukannya 2 metode pengambilan data menggunakan wawancara dan kuisioner dan hasil data yang didapatkan dari metode kualitatif dan kuantitatif ini dibandingkan / dihubungkan hasil metode itu lalu ditafsirkan hasil analisisnya. Jumlah responden yang diambil untuk kualitatif berjumlah 10 sampel responden, sedangkan untuk data kuantitatif dari penelitian ini berjumlah 400 sampel responden. Yang kami jadikan responden terhadap penelitian ini yaitu responden adalah mahasiswa dari perguruan tinggi di Jakarta dan beberapa kota besar di Indonesia yang menjalani kelas *online* menggunakan *video conference*.

Pada analisa kuantitatif kami mengolah data menggunakan aplikasi Smart PLS versi 3 dan hasilnya menunjukkan hasil hipotesis terdapat korelasi positif diantara variabel dari faktor-faktor kepuasan belajar mahasiswa yaitu antara lain *system quality* berkorelasi dengan *perceived usefulness*, *perceived usefulness* berkorelasi dengan *attitude*, *perceived usefulness* berkorelasi dengan *satisfaction*, *perceived ease of use* berkorelasi dengan *attitude*, *perceived ease of use* berkorelasi dengan *satisfaction*, *perceived ease of use* berkorelasi dengan *perceived usefulness*, *attitude* berkorelasi dengan *satisfaction*, *learner teacher interaction* berkorelasi dengan *satisfaction*. Sedangkan berdasarkan analisa kualitatif yang kami olah berdasarkan hasil transkrip dan dikategorikan sesuai tema yang akan dibahas dan dikaitkan kepada beberapa hubungan hipotesis yang memungkinkan mengarah kepada hubungan faktor-faktor tersebut juga berpengaruh positif, sehingga kedua analisa tersebut saling mendukung. Terdapat hipotesis yang ditolak pada analisa kuantitatif dimana *subjective norm* tidak menunjukkan pengaruh terhadap *perceived usefulness* dikarenakan pengaruh dari pihak luar yang mengakibatkan mengapa penggunaan *video conference* digunakan atas dasar kewajiban penggunaan dan tidak pada keinginan pribadi mahasiswa itu sendiri untuk menggunakannya, sedangkan pada analisa kualitatif, hasil menunjukkan *subjective norm* terlihat berpengaruh dilihat dari ungkapan mahasiswa mengenai peran dosen yang

mendukung dan mempengaruhi proses pembelajaran perkuliahan secara *online/ virtual*, tetapi pada analisa kualitatif juga menunjukkan adanya *subjective norm* terlihat tidak berpengaruh terhadap *perceived usefullness* dilihat dari komunikasi antar mahasiswa yang dinilai tidak menunjukkan hal signifikan kepuasan berkomunikasi yang disampaikan antar mahasiswa.

**Analisa Pengaruh Video Conference dalam Aktivitas Online Learning Guna Memicu
Kepuasan Belajar Mahasiswa**

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Marroof, R. S., Salloum, S. A., Hassanien, A. E., & Shaalan, K. (2023). Fear from COVID-19 and technology adoption: the impact of Google Meet during Coronavirus pandemic. *Interactive Learning Environments*, 31(3), 1293–1308.
- Alexander, S. (2001). E-learning developments and experiences. *Education+ Training*, 43(4/5), 240–248.
- Alsabawy, A. Y., Cater-Steel, A., & Soar, J. (2016). Determinants of perceived usefulness of e-learning systems. *Computers in Human Behavior*, 64, 843–858.
- Creswell, J. W. (2014). *Research desing. Qualitative Methods. Validity and Reliability. 251-260*. SAGE Publication, Inc. London ECIY ISP, United Kingdom.
- Creswell, J. W. (2018). *Research design qualitative, quantitative, and mixed methods approaches*. Sage.
- Godfrey, D. G. (2006). *Methods of historical analysis in electronic media*. Routledge.
- Ketchen, D. J. (2013). *A primer on partial least squares structural equation modeling*.
- Liaw, S.-S., & Huang, H.-M. (2013). Perceived satisfaction, perceived usefulness and interactive learning environments as predictors to self-regulation in e-learning environments. *Computers & Education*, 60(1), 14–24.
- Mariampolski, H. (2001). *Qualitative market research*. Sage.
- Mutia, I., & Leonard, L. (2015). Kajian penerapan e-learning dalam proses pembelajaran di perguruan tinggi. *Faktor Exacta*, 6(4), 278–289.
- Nagy, J. T. (2018). Evaluation of online video usage and learning satisfaction: An extension of the technology acceptance model. *International Review of Research in Open and Distributed Learning*, 19(1).
- Norén Creutz, I., & Wiklund, M. (2014). Learning paradigms in workplace e-learning research. *Knowledge Management & E-Learning: An International Journal*, 6(3), 299–315.
- Perry Hinton, D., Hinton, P. R., McMurray, I., & Brownlow, C. (2004). *SPSS explained*. Routledge.
- Purwanto, D. K., & Nugraha, A. K. N. A. (2022). The Shift of Consumer Online Purchase Behavior: Covid-19 Pandemic as A Situational Variable. *International Journal of Business and Technology Management*, 4(3), 402–411.
- Rizun, M., & Strzelecki, A. (2020). Students' acceptance of the COVID-19 impact on shifting higher education to distance learning in Poland. *International Journal of*

Environmental Research and Public Health, 17(18), 6468.

Roscoe, J. T. (1969). *Fundamental research statistics for the behavioral sciences. (No Title).*

Strauss, A., & Corbin, J. (1998). *Basics of qualitative research techniques.*

Sugiyono. (2016). *Metode penelitian kualitatif: jenis, karakteristik dan keunggulannya.*

Sugiyono, P. D. (2017). *Metode Penelitian Bisnis: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, dan R&D. Penerbit CV. Alfabeta: Bandung.*

Wu, J.-H., Hsia, T.-L., Liao, Y.-W., & Tennyson, R. (2008). *What determinates student learning satisfaction in a blended e-learning system environment?*