

TEKNOLOGI, MEDIA DIGITAL, DAN INSTRUKSI MEMBACA MENDALAMI PENERIMAAN PENGGUNA *LITERASI CLOUD*: SEBUAH TINJAUAN DARI SMART PLS

N.K.D.E. Yuliaty¹, N.K. Widiartini², N.K.A.M.Dewi³

¹²³Program Studi Penelitian dan Evaluasi Pendidikan
Universitas Pendidikan Ganesha
Singaraja, Indonesia

e-mail: dwi.eka@undiksha.ac.id¹, ketut.widiartini@undiksha.ac.id²,
ayu.meisa@undiksha.ac.id²

Abstrak

Perkembangan teknologi dan media digital mempengaruhi siswa, guru, dan pengajaran membaca secara dramatis. Generasi pelajar saat ini adalah generasi yang paling banyak pengalaman menggunakan teknologi. Literacy Cloud, sebuah platform online yang menyediakan buku-buku berkualitas yang dapat diakses, menghadirkan teknologi mutakhir ke dalam pembelajaran untuk memungkinkan, menginspirasi, dan memotivasi semua siswa, terlepas dari latar belakang, bahasa, atau disabilitas, untuk mencapainya. Literacy Cloud memanfaatkan kekuatan teknologi untuk memberikan pembelajaran yang dipersonalisasi dan memungkinkan pembelajaran berkelanjutan dan seumur hidup. Oleh karena itu, penting untuk menyelidiki penerimaannya selama pembelajaran jarak jauh. UTAUT 2 (Unified Theory of Acceptance and Use of Technology) adalah model yang digunakan untuk menganalisis penerimaan. Peneliti telah memilih 148 pengguna yang tersebar di pulau Bali dan Jawa. Indikator yang dijadikan acuan dalam penelitian ini adalah *Performance Expectancy*, *Effort Expectancy*, *Social Influence*, *Facilitating Conditions*, *Price Value*, *Hedonic Motivation*, dan *Habit on Behavior* dengan menggunakan teknik analisis PLS-SEM.

Kata kunci: *Literacy Cloud*; Membaca; UTAUT2

Abstract

The development of technology and digital media affects students, teachers, and reading instruction in dramatic ways. Today's generation of students is the generation with the most experience using technology. Literacy Cloud, an online platform that provides accessible quality books, brings state-of-the-art technology into learning to enable, inspire, and motivate all students, regardless of background, language, or disabilities, to achieve. Literacy Cloud leverage the power of technology to provide personalized learning and to enable continuous and lifelong learning. Therefore, it is essential to investigate its acceptance during distance learning. UTAUT 2 (Unified Theory of Acceptance and Use of Technology) is a model used to analyze acceptance. Researchers have selected 148 users scattered on the island of Bali and Java. The indicators included in this study are Performance Expectancy, Effort Expectancy, Social Influence, Facilitating Conditions, Price Value, Hedonic Motivation, and Habit on Behavior Intention using PLS-SEM analysis techniques.

Keywords: *Literacy Cloud*; Reading; UTAUT2

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi dan media digital mempengaruhi siswa, guru, dan pengajaran membaca secara dramatis. Generasi pelajar saat ini adalah generasi yang paling banyak memiliki pengalaman menggunakan

teknologi. Data statistik tahun 2020 yang dirilis oleh Badan Pusat Statistik (BPS) menunjukkan bahwa sebagian besar penduduk Indonesia adalah generasi Z (94%), yaitu generasi yang lahir antara tahun 1997 hingga 2012. Karakter utama

dari generasi ini adalah mereka dapat menggunakan teknologi dalam semua aspek kehidupan mereka. Para siswa yang mulai sekolah sudah memiliki pengalaman dalam *blogging*, aplikasi, jaringan dan *game*. Mereka telah memasuki dunia teknologi multimodal. Hasil dari akses yang luas dan ketersediaan teknologi menjadikan siswa sekarang menjadi "anak-anak layar".

Meningkatnya penggunaan teknologi baik di sekolah maupun di luar sekolah, seperti perangkat seluler dengan aplikasi, meningkatkan minat peneliti untuk menyelidiki penggunaan teknologi dalam pengajaran (Wibawa et al., 2018) (Nordhoff et al., 2020) (Gheytsi et al., 2015). Ketertarikan ini juga menyoroti studi literasi digital yang berkembang. Sebagai bagian dari literasi secara umum, literasi digital dimulai di rumah dan komunitas anak usia dini. Ketika mereka mengamati orang tua menggunakan teknologi untuk kesenangan dan komunikasi, kemudian mereka mulai menggunakan teknologi. Penggunaan teknologi dalam keseharian anak telah didokumentasikan sejak 30 tahun yang lalu oleh (Samuels & Farstrup, 2011), yang mengungkapkan bahwa permainan berbasis teknologi memiliki peran sentral dalam pola teknologi dan hal ini mengubah pembelajaran secara kritis. Mendukung temuan itu, (T Byron, 2008) berpendapat bahwa setiap perubahan besar pada anak usia dini secara signifikan mengubah penggunaan teknologi di kehidupan masa depan. Selain itu, ia berpendapat bahwa penggunaan teknologi berpotensi signifikan dalam memengaruhi bagaimana otak berkembang secara struktural dan fungsional. Sehingga, tidak berlebihan jika dikemukakan bahwa teknologi dapat mempengaruhi instruksi dalam kegiatan membaca.

Sudah banyak penelitian yang mengungkap dampak positif dari teknologi dan pengajaran membaca (Shahriza Abdul Karim & Hasan, 2007) (Martins et al., 2018). Penelitian mengungkapkan bahwa teknologi, dengan banyak perubahan dan

perkembangannya, mendukung perkembangan sosial, kognitif, dan bahasa serta instruksi membaca secara umum. Lebih khusus (Broek et al., 2009; Mills, 2010) melakukan tinjauan tentang penggunaan teknologi berbasis komputer pada masalah literasi anak usia dini. Hasilnya menunjukkan hasil yang beragam dalam teknologi, yang paling berdampak adalah kesadaran fonemik sedangkan yang paling sedikit terpengaruh adalah keterampilan yang berkaitan dengan pemahaman. Sebagai bagian dari *U.S. Ready to Learn Initiative*, (Pasnik et al., 2007) mengulas penggunaan teknologi dalam literasi kelas awal, konsep bahasa cetak, pemahaman, kesadaran fonetis, kosakata, dan kelancaran. Penelitian ini terfokus pada buku yang mengeluarkan suara, sinergi media (komputer, televisi, dan bahasa cetak) yang diterbitkan antara tahun 1996 hingga 2007. Buku yang mengeluarkan suara berdampak positif dan signifikan dalam semua area literasi, dan dampaknya terhadap pemahaman sangat besar.

Kasus buta huruf di Indonesia perlu diberantas. Literasi bukan hanya sekedar membaca dan menulis. Literasi memiliki beberapa dimensi yaitu literasi membaca dan menulis, literasi berhitung, literasi sains, literasi digital, literasi keuangan, literasi budaya dan kewarganegaraan. Komponen utama literasi adalah membaca dan menulis. Membaca dan menulis adalah salah satu prioritas utama yang harus diperhatikan. Kebiasaan membaca menciptakan pembelajar sepanjang hayat. Berbagai laporan menunjukkan bahwa kebiasaan membaca dan literasi masyarakat Indonesia merupakan isu yang mengkhawatirkan yang perlu ditanggapi dengan serius. *Program for International Student Assessment (PISA)* tahun 2015 yang diumumkan pada Desember 2016 menunjukkan Indonesia berada di peringkat 64 dari 72 negara. Survei lain oleh *Central Connecticut State University* tahun 2016 di New Britain, Conn, Amerika Serikat menempatkan Indonesia pada posisi memprihatinkan, yaitu

peringkat ke-60 dari 61 negara (Pendidikan & Jakarta, 2017).

Keaksaraan akan meningkatkan kehidupan, dan itu membuka pintu untuk belajar sepanjang hidup. Literasi akan memungkinkan individu untuk mencapai tujuan mereka, mengembangkan potensi terbaik, memiliki kesempatan yang lebih luas dalam hidup, dan berpartisipasi penuh dalam komunitas mereka dan masyarakat yang lebih luas (Kennedy et al., 2012). Kemajuan umat manusia ditandai dengan budaya literasi, peradaban tinggi, dan keterlibatan dalam memajukan dunia. Literasi dalam konteks ini berarti lebih dari sekedar mampu membaca dan memiliki kecakapan hidup untuk bersaing dan bekerja sama dengan negara lain untuk menciptakan kemakmuran dunia. Tingkat melek huruf adalah indikator paling jitu dari status pendidikan suatu negara. Kementerian Pendidikan telah memperkenalkan program membaca 15 menit "atau semua sekolah dasar di seluruh Indonesia untuk meningkatkan literasi. Menyadari kebutuhan siswa sekolah dasar untuk membaca buku selama hari sekolah, masih ada kesenjangan yang signifikan dalam menyediakan akses ke kualitas dan bahan bacaan yang sesuai. Terdapat peningkatan akses terhadap bahan bacaan digital yang relevan dan berkualitas, namun hanya sedikit yang memiliki atribut menonjol. Bertambahnya jumlah bahan bacaan digital dapat bermanfaat bagi guru dan orang tua untuk mengembangkan kebiasaan membaca pada anak-anak.

Literacy Cloud dapat dipilih karena menawarkan atribut khas yang belum ditemukan di platform lain. Bergantung pada audiens, *Literacy Cloud* menawarkan fitur yang berbeda. Platform ini menyediakan sumber daya untuk guru dan orang tua. Beberapa ciri khas dari *Literacy Cloud* adalah sejumlah besar buku yang dirancang secara individual tentang berbagai tema dan bahasa, daftar bacaan yang menyaring buku berdasarkan kebutuhan individu, membaca video oleh penulis, guru terlatih, orang tua, dan komunitas

membaca lainnya, dan sumber daya yang diteliti dengan benar. Membawa teknologi tercanggih ke dalam pembelajaran untuk memungkinkan, memotivasi, dan menginspirasi semua siswa, terlepas dari latar belakang, bahasa, atau kecacatan, untuk mencapai potensi maksimal dalam literasi.

Literacy Cloud adalah platform pembelajaran online *Room to Read* yang didukung oleh *Google*. Platform ini memanfaatkan kekuatan teknologi untuk memberikan pembelajaran yang dipersonalisasi dan memungkinkan pembelajaran berkelanjutan dan seumur hidup. Dalam *Literacy Cloud* dapat ditemukan buku berjenjang digital untuk pembaca awal dalam bahasa Inggris dan bahasa lain serta bersifat terbuka untuk orang tua, siswa dan pendidik untuk mengakses di rumah saat terlibat dalam pembelajaran jarak jauh. *Literasi cloud* bertujuan untuk menciptakan lingkungan yang memotivasi anak-anak untuk membaca.

Sejumlah besar penelitian menunjukkan bahwa penting untuk membudayakan membaca menggunakan platform digital. Pembiasaan membaca harus mengikuti dan beradaptasi dengan kemajuan TIK saat ini, dimana teknologi telah mempermudah akses bahan bacaan dengan menggunakan perangkat seperti computer. Dari paparan di atas, terbukti bahwa teknologi harus digunakan dengan bijak dalam instruksi membaca di masa depan.

Berbagai penelitian telah mengungkap hubungan antara teknologi, membaca, dan prestasi. Pada saat yang sama dengan meningkatnya kekuatan dan fleksibilitas teknologi baru, teknologi sekarang lebih terjangkau secara ekonomi. Selain itu, penggunaan teknologi juga lebih merambah ruang kelas, sekolah, di berbagai pelosok.

METODE

Penelitian ini menggunakan United Theory of Acceptance and Use of Technology 2 (UTAUT2) yang dikembangkan oleh Venkatesh sebagai model penerimaan teknologi. UTAUT2

merupakan pengembangan dari UTAUT dengan menambahkan dua variabel baru yaitu motivasi hedonis, nilai harga, dan kebiasaan. Berikut penjelasan masing-masing variabel:

Behaviour Intention (BI)

Niat perilaku dalam menggunakan teknologi didefinisikan sebagai tingkat keinginan atau niat pengguna untuk menggunakan sistem kerja secara terus menerus.

Performance Expectancy (PE)

Performance Expectancy atau ekspektasi kinerja adalah sejauh mana seseorang percaya bahwa menggunakan sistem melakukan kegiatan tertentu (Viswanath et al., 2006). Hubungan positif antara Performance Expectation (PE) dan Behavioral Intention (BI) telah diidentifikasi dalam penelitian berikut: keinginan untuk menggunakan smartphone dalam pembelajaran (Omland, 2021) (Bidin & Ziden, 2013; Pindeh et al., 2016). Tinjauan yang disebutkan oleh Andreas Chang di mana hubungan antara harapan kinerja dan niat perilaku diperiksa lebih mendalam, dan mengungkapkan bahwa harapan kinerja (PE) memberikan kontributor paling substansial dalam mempengaruhi niat perilaku (BI) (Chang, 2012). Oleh karena itu, diusulkan agar: H1: *Performance Expectancy* atau ekspektasi kinerja akan berdampak positif terhadap niat perilaku orang tua untuk menerima *Literacy Cloud* selama kegiatan membaca di rumah.

Social Influences (SI)

Social Influences (SI) adalah bagaimana pengguna memandang bahwa orang penting percaya bahwa penggunaan teknologi itu penting. Pengaruh sosial mempengaruhi perilaku individu melalui tiga mekanisme, yaitu kepatuhan, internalisasi, dan identifikasi. Dapat disimpulkan bahwa lingkungan memberikan kekuatan lebih kepada calon pengguna untuk menggunakan teknologi. (Martins et al., 2018) (Hariyanti et al., 2020) menyatakan bahwa dampak sosial berpengaruh positif terhadap niat

berperilaku. (Nordhoff et al., 2020) juga mengatakan bahwa pengaruh sosial juga mempengaruhi penerimaan teknologi. Mempertimbangkan beberapa temuan literatur sebelumnya, *Social Influence* (SI) adalah variabel lain yang secara signifikan mempengaruhi niat perilaku. Oleh karena itu, diusulkan bahwa: H2. *Social Influences* atau pengaruh sosial berpengaruh positif terhadap keinginan orang tua untuk menerima *Literacy Cloud* selama kegiatan membaca di rumah.

Facilitating Condition (FC)

Facilitating condition atau kondisi yang Memfasilitasi mengacu pada persepsi konsumen tentang sumber daya dan dukungan yang tersedia untuk melakukan suatu perilaku. Dengan kata lain, sejauh mana seorang individu percaya bahwa infrastruktur yang ada mendukung penggunaan sistem. Pengguna yang tidak mendapatkan kondisi dukungan yang dapat memfasilitasi penggunaan teknologi umumnya akan memiliki niat yang lebih rendah. (Gupta et al., 2008) menemukan bahwa memfasilitasi orang tua untuk menerima Literasi Cloud selama aktivitas membaca di rumah. kondisi berdampak positif pilihan untuk menggunakan teknologi. Terkait dengan penelitian yang telah dilakukan sebelumnya, maka dapat dibuat hipotesis sebagai berikut: H3. *Facilitating Condition* atau kondisi yang memfasilitasi akan berdampak positif pada niat perilaku.

Effort Expectancy (EE)

Harapan Upaya dikaitkan dengan tingkat kemudahan sistem tertentu. Dengan kata lain, konstruk ini juga didefinisikan sebagai tingkat kenyamanan yang terkait dengan penggunaan teknologi oleh konsumen (Viswanath et al., 2006). Jika pengguna mengalami kesulitan dalam memanfaatkan suatu rencana, maka niat pengguna untuk menggunakan teknologi akan berkurang. Beberapa peneliti telah mengungkapkan hubungan positif antara Effort Expectancy dan Behavior Intention. (Viswanath et al., 2006) menjelaskan konstruksi berorientasi

usaha adalah prediktor signifikan dari niat untuk menggunakan teknologi. Dari penjelasan di atas, hipotesis H4 diajukan; H4. *Effort Expectancy* atau penggunaan teknologi akan berdampak positif terhadap niat orang tua untuk menerima Literacy Cloud selama kegiatan membaca di rumah.

Hedonic Motivation (HM)

Motivasi hedonis mengacu pada imbalan yang diperoleh dari penggunaan teknologi dan mencerminkan persepsi konsumen tentang penggunaan potensi hiburan teknologi. Motivasi hedonis terkait dengan kesenangan dan kesenangan yang diperoleh dari penggunaan teknologi, dan telah diverifikasi memainkan peran penting dalam menentukan penerimaan (Martins et al., 2018). Bukti empiris menunjukkan bahwa manfaat hedonis adalah kondisi yang menentukan penggunaan teknologi. Melihat hubungan bahwa menggunakan teknologi adalah suatu kesenangan, maka dapat dibuat hipotesis. H5. Motivasi hedonis atau hedonic motivation akan berdampak positif terhadap niat perilaku orang tua untuk menerima Literasi Cloud selama kegiatan membaca di rumah.

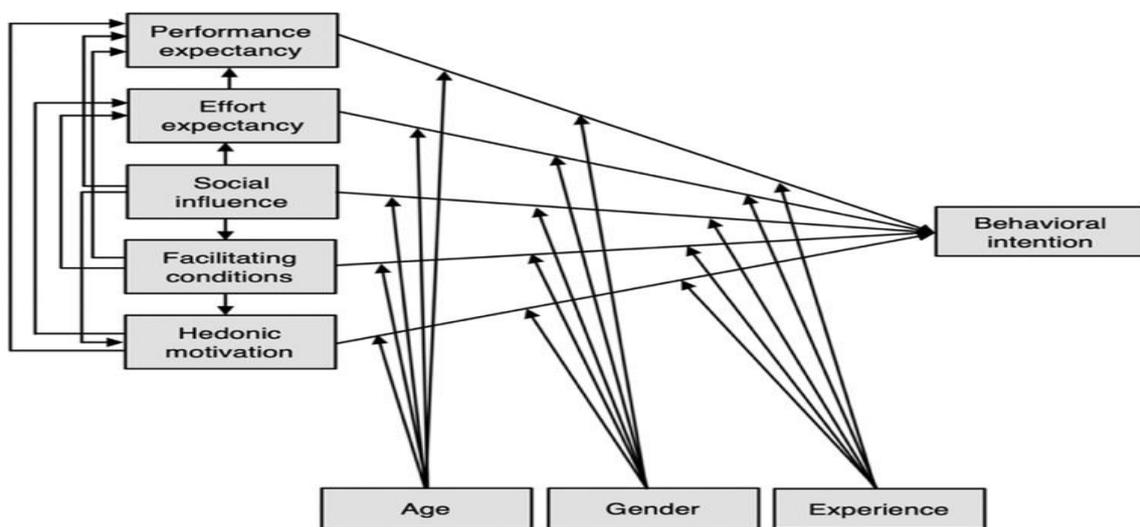
Habit (H)

Konstruk terakhir yang ditambahkan ke UTAUT adalah Habit. Kebiasaan dapat didefinisikan sebagai

sejauh mana orang cenderung melakukan perilaku secara otomatis karena belajar, sementara (Islam et al., 2013) menyamakan kebiasaan dengan otomatisitas. Jika suatu kebiasaan, sebagaimana diprediksi secara teoritis, berdampak pada keinginan orang tua untuk memilih aplikasi ponsel dalam pembelajaran, maka peneliti dapat membuat hipotesis sebagai berikut: H6. *Habit* atau kebiasaan akan berdampak positif terhadap niat perilaku orang tua untuk menerima Literasi Cloud selama aktivitas membaca di rumah.

Price Value (PV)

Harga Nilai mengacu pada keuntungan menggunakan teknologi dalam hal biaya (Dodds et al., 1991). Pada model yang dibahas dalam penelitian ini, harga terkait dengan kuota yang dibutuhkan untuk menggunakan aplikasi Literasi Cloud. Biaya dan harga mungkin memiliki dampak yang signifikan pada niat konsumen untuk menggunakan teknologi. Mengacu pada temuan di atas, dapat dibuat hipotesis: H7. *Price Value* atau nilai Harga memiliki pengaruh yang positif dan signifikan berdampak pada niat orang tua untuk menggunakan *Literasi Cloud* selama berkegiatan di rumah. Adapun model UTAUT2 dan hubungan variabel-variabelnya, dapat digambarkan sebagai berikut



Gambar 1. Model UTAUT 2 (Venkatesh et al., 2012)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Peneliti menyebarkan kuesioner secara online kepada responden yang mewakili kondisi geografis yang berbeda. Sampel dipilih secara sengaja dari orang tua atau pengasuh yang anak-anaknya berusia 5 sampai 9 tahun. Ketika sampel data telah mencapai jumlah yang diinginkan, proses pengumpulan data berhenti, dan tidak ada orang lain yang dapat berpartisipasi.

Kuesioner terdiri dari tiga bagian. Pada bagian pertama, responden memberikan informasi tentang profil sosio-demografis dan kebiasaan *smartphone*—pertanyaan-pertanyaan ini bertujuan untuk mengumpulkan informasi tentang calon pengguna *Literacy Cloud*. Setelah peserta menyelesaikan bagian pertama, mereka mendapatkan informasi tentang penggunaan *Literacy Cloud*, seperti manfaat, fitur, dan tujuannya, untuk memastikan mereka memahami aplikasi

Literacy Cloud. Bagian kedua dari kuesioner mengumpulkan pemahaman orang tua tentang *Literacy Cloud* berdasarkan pengetahuan mereka pada tahap awal kuesioner. Responden diminta untuk menilai penggunaan *Literacy Cloud* dalam situasi tertentu menggunakan konstruk dari UTAUT2.

Di bagian terakhir, responden diminta untuk menyediakan informasi lanjutan tentang fitur tambahan yang mereka ingin akses namun tidak terdapat dalam *Literacy Cloud*. Studi ini hanya melaporkan pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan UTAUT2, seperti yang tercantum pada tabel 1. Item dan skala diadaptasi dari penelitian sebelumnya di mana validitas dan reliabilitas ditetapkan untuk mengukur konstruk di atas. Setiap item dihitung pada skala Likert-point 1 sampai 5, mulai dari sangat tidak puas (1) sampai sangat setuju (5). Bentuk spesifik pertanyaan dan konstruksinya disajikan pada Tabel (1).

Tabel 1. Pernyataan Kuesioner

Item	Kode	Pernyataan	Adaptasi Dari
<i>Perfomance Expectance (PE)</i>	PE1	<i>Literacy Cloud</i> aplikasi ini bermanfaat untuk keseharian saya saat menemani anak saya saat membaca nyaring.	(Dakduk dkk., 2020);
	PE2	<i>Literacy Cloud</i> membantu menyusun bacaan saya nyaring.	
	PE3	<i>Literacy Cloud</i> membantu anak saya untuk memilih buku lebih cepat.	
	PE4	<i>Literacy Cloud</i> membantu anak saya untuk memilih kualitas buku.	
<i>Effort Expectancy (EE)</i>	EE1	<i>Literacy Cloud</i> mudah untuk dioperasikan dan dipahami.	(Taylor & Todd, 1995); (Venkatesh dkk., 2012b)
	EE2	<i>Literacy Cloud</i> tidak sulit untuk digunakan.	
	EE3	Mudah bagi saya untuk menguasai	

Item	Kode	Pernyataan	Adaptasi Dari
<i>Social Influences (SI)</i>	SI1	Literacy Cloud. Orang-orang penting di sekitar saya berpikir bahwa saya harus menggunakan Literacy Cloud.	(Taylor & Todd, 1995)
	SI2	Orang yang mempengaruhi perilaku saya berpikir bahwa saya harus menggunakan Literacy Cloud.	
	SI3	Orang yang pendapatnya saya hormati suka menggunakan Literacy Cloud.	
<i>Facilitating Condition (FC)</i>	FC1	Saya memiliki sumber daya (koneksi internet dan ponsel android) yang diperlukan untuk mengoperasikan Literacy Cloud.	(Venkat esh et al., 2012b)
	FC2	memiliki pengetahuan yang cukup untuk digunakan Literacy Cloud.	
	FC3	Saya mengenal seorang ahli yang dapat membantu saya jika saya memiliki masalah dalam menggunakan Literacy Cloud.	
<i>Hedonic Motivation (HM)</i>	HM1	Saya merasa senang saat menggunakan Literacy Cloud.	(Venkat esh et al., 2012b)
	HM2	Saya tidak nyaman menggunakan Literacy Cloud.	
	HM3	Saya senang menggunakan Literacy Cloud.	
<i>Prive Value (PV)</i>	PV1	Saya merasa kuota yang saya gunakan untuk Literacy Cloud membuat nalar.	(Andrianto, 2020)
	PV2	Saya akan merasakan layanan yang ditawarkan	

Item	Kode	Pernyataan	Adaptasi Dari
	PV3	Literacy mengikuti penjelasannya. Saya membeli khusus.	Cloud bersedia kuota

Penelitian ini menggunakan pendekatan *purposive random sampling* dengan sasaran orang tua siswa usia TK dan SD. Kuesioner ini diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia dan dievaluasi oleh dua pakar yang mengkhususkan diri dalam teknologi dan literasi.

Penyesuaian dilakukan sebelum kuesioner dibagikan kepada responden. Seratus enam puluh lima kuesioner dikumpulkan, tetapi hanya seratus empat puluh delapan yang lengkap dan dianalisis lebih lanjut, dan profil demografinya dirangkum dalam tabel 2.

Tabel 2. Rangkuman Demografi Responden

Responden Demografi	Indikator	Nomor	Persen usia
Usia	31-40	100	60,6%
	41-50	44	26,7%
	20-30	16	9,7%
	yang lain	5	3%
	yang lain	3	3,3%
Jenis kelamin	Perempuan	116	70,3%
	Pria	49	29,7%
Tempat hidup	Badung	122	73,9%
	Denpasar	23	13,9%
	tabanan	10	6.1%
	Jawa	8	8.9%
	Singaraja	1	0,6%
	Klungkung	2	2.2%
	Bangli	2	1,2%
	negara	2	1,2%
	Karangasem	2	1,2%
	Di luar Bali	3	1,8%
Penggunaan telepon frekuensi	Setiap hari	144	87,8%
	Tidak terlalu sering	20	12,2%
Jumlah telepon dimiliki	Satu	42	25,5%
	Lebih dari satu	123	74,5%

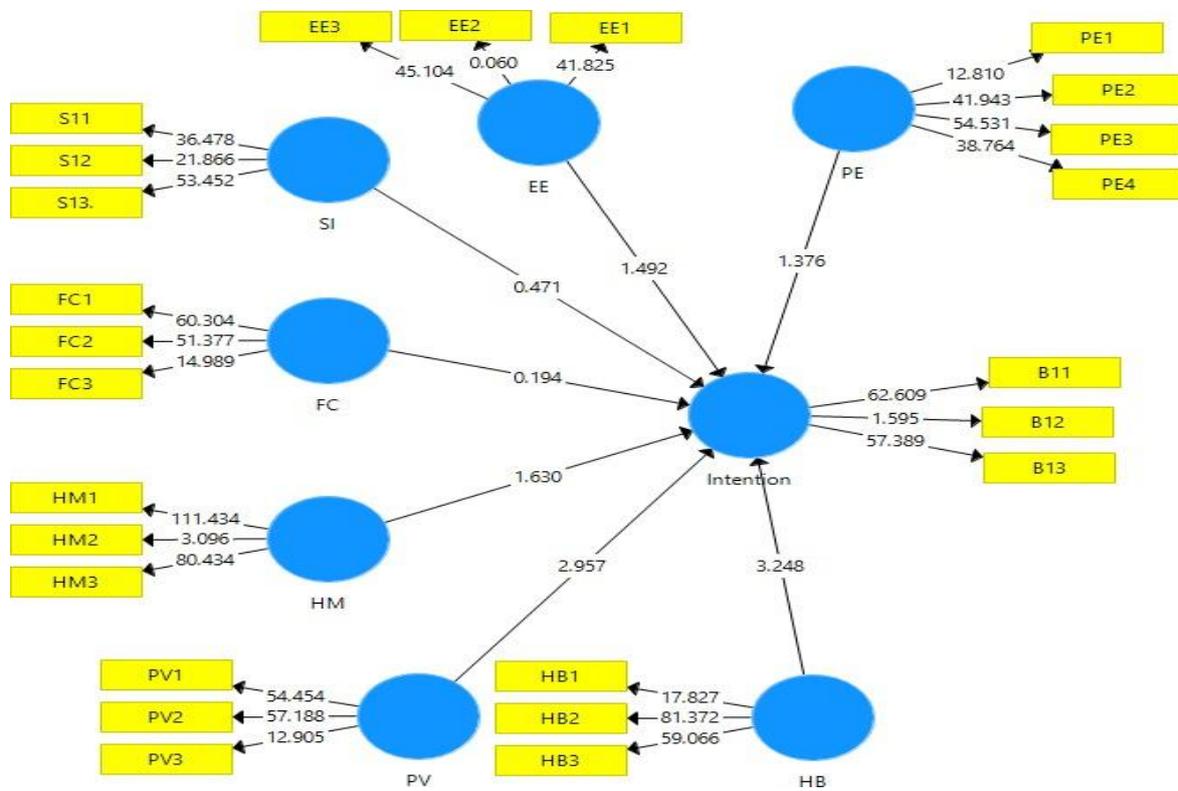
Pemodelan SEM (PLS-SEM) menggunakan perangkat lunak SmartPLS 3.1 digunakan untuk menguji model yang diusulkan. Keuntungan menggunakan smart PLS adalah nilai parameter yang stabil dari sampel kecil dan untuk tujuan menggambarkan

hubungan antara variabel laten atau konstruk. Moder Persamaan struktural menggunakan (R²), koefisien jalur (β), dan t-statistik menggunakan SmartPLS. Rentang nilai R² adalah dari 0 sampai 1. Semakin tinggi R², artinya konstruk endogen dapat dijelaskan oleh eksogen.

Aturan praktis untuk mengklasifikasikan skor R2 adalah 0,75. Berdasarkan uji R2, skor variabel niat perilaku adalah 0,895. Skor yang dicapai menyimpulkan bahwa variabel eksogen, yaitu ekspektasi kinerja, ekspektasi usaha, pengaruh sosial, kondisi fasilitasi, motivasi hedonis, nilai harga, dan kebiasaan) secara substansial dapat menjelaskan variabel endogen (niat perilaku).

Kualitas pengukuran diverifikasi dengan menganalisis validitas konvergen, validitas diskriminan, dan konsistensi internal untuk memverifikasi kualitas pengukuran. Validitas konkuren diukur sebagai berikut; reliabilitas item dinilai untuk setiap validitas item konvergen yang membutuhkan pemuatan indikator menjadi 0,6 atau lebih (Bagozzi & Yi, 1988). Konstruk menyajikan pemuatan menjadi 0,6 atau

lebih tinggi kecuali untuk satu indikator perilaku dan satu indikator *Effort Expectancy*. Menurut hasil ini, kedua item ini kemudian dikeluarkan dari model. Pemuatan item yang tersisa (lihat tabel 3; Hasil Rangkuman Outer Model) mengungkapkan validitas konvergen yang dapat diterima dan disimpan untuk analisis lebih lanjut. Ukuran paling umum untuk menilai validitas konvergen dalam PLS-SEM adalah varians rata-rata yang diekstraksi. Rata-rata varians diekstraksi (AVE) diperiksa untuk setiap konstruk, dan nilai secara signifikan lebih besar dari (Zhu, 2017) saran 0,5. Selain itu, indikator lain yang dikenal sebagai rho-A diverifikasi (lihat tabel 3), di mana semua konstruk melebihi nilai 0,7.



Gambar 2. Pengukuran Model Struktural

Tabel 3. Hasil Rangkuman Outer Model

Construct	rho-A	AVE
Perfomance Expectancy (PE)	0.889	0.742
Effort Expectancy (EE)	0.759	0.537
Social Influence (SI)	0.878	0.800
Facilitating Conditions (FC)	0.855	0.774
Hedonic Motivation (HM)	0.904	0.661
Price Value (PV)	0.856	0.740
Habit-HB	0.884	0.772

Validitas diskriminan dievaluasi dengan menilai Kriteria Fornell Larcker. Suatu konstruk valid dengan membandingkan nilai akar dari Fornell-Larcker Criterion (AVE) dengan nilai

korelasi antar variabel laten. Nilai akar AVE harus lebih besar dari korelasi antar variabel laten. Nilai Kriteria Fornell Larcker dapat dilihat pada Tabel 4 di bawah ini.

Tabel 4. Pemuatan Lintas Faktor dan Keandalan Konstruksi

	EE	FC	HB	HM	Intention	PE	PV	SI
EE	0.8							
FC	0,7	0.9						
HB	0,7	0.8	0.9					
HM	0,7	0.8	0.8	0.8				
Intention	0,7	0.8	0.8	0.8	0,7			
PE	0,7	0.6	0.6	0.6	0.6	0.8		
PV	0,7	0.8	0.8	0,7	0.8	0,7	0.8	
SI	0,7	0,7	0,7	0,7	0,7	0.6	0,7	0.9

Penelitian ini menggunakan kriteria yang ditentukan oleh SEM-PLS untuk menganalisis hipotesis model, termasuk nilai R2 yang disesuaikan, Koefisien Beta, dan ukuran efek. Sebelum menilai model struktural, penyesuaian fit dengan nilai SRMR dievaluasi. Hasil penelitian menunjukkan nilai 0,09 yang menunjukkan kesesuaian yang baik.

Hipotesis dalam penelitian ini dapat diketahui dari perhitungan model menggunakan teknik pls bootstrap. Dari hasil estimasi bootstrap akan diperoleh nilai statistik T dari setiap hubungan atau jalur. Pengujian hipotesis ini menggunakan taraf signifikansi 0,05 dan satu arah (1-tailed). Asumsi dapat diterima jika nilai T statistik lebih signifikan dari 1,64. Perhitungan tersebut dijelaskan pada tabel 5 di bawah ini.

Tabel 5. Hasil Uji Hipotesis

Jalur (path)	Sampel Sampel (0)	Sampel Rata-rata (M)	Standar Deviasi (STDEV)	T statistik (O/STDEV)	Hasil
H1: Perfomance Expectancy Intention	0,079	0,075	0,056	1.376	Tidak dikonfirmasi
H2: Social Influence-Intention	-0.030	-0,036	0,065	0,463	Tidak dikonfirmasi
H3: Memfasilitasi Kondisi-Niat	0,017	0,020	0,086	0,200	Tidak dikonfirmasi
H4 : Effort	0.135	0,132	0,090	1.493	Tidak

Expectancy-Intention					Dikonfirmasi
H5: Hedonic Motivation-Intention	0,166	0,169	0,099	1.685	Dikonfirmasi
H6: Habit-Intention	0,334	0,329	0.104	3.203	Dikonfirmasi
H7: Price Value-Intention	0,294	0.308	0,099	2.978	Dikonfirmasi

Penelitian menggunakan model UTAUT2 dengan analisis SEM dengan bantuan SmartPLS bertujuan untuk mengetahui faktor-faktor yang mempengaruhi keinginan pengguna untuk menggunakan Literacy Cloud. Eksplorasi keinginan pengguna sangat penting untuk keberhasilan penggunaan *Literacy Cloud* sebagai teknologi terancang dalam meningkatkan minat baca. Kebiasaan berkaitan dengan otomatisitas dalam menggunakan teknologi. Habit sangat memprediksi niat pengguna untuk menggunakan *Literacy Cloud*. Artinya, penggunaan mobile internet yang cepat menghasilkan niat yang lebih tinggi untuk menggunakan *Literacy Cloud*. Nilai harga adalah faktor terpenting kedua yang memengaruhi penggunaan *Literacy Cloud*. Price Value atau nilai berkaitan dengan manfaat ekonomi. Hubungan yang signifikan antara nilai harga dan niat menunjukkan bahwa pengguna merasa ada pertukaran kognitif antara manfaat yang dirasakan dari *Literacy Cloud* dan biaya moneter untuk menggunakannya. Efek pada motivasi hedonis juga ditunjukkan. Ketika pengguna menganggap *Literacy Cloud* sebagai hal yang menyenangkan, menyenangkan, dan bermanfaat, kemungkinan menggunakannya lebih tinggi.

PE terkait dengan persepsi bahwa *Literacy Cloud* akan memudahkan pengguna. Adanya persepsi ini dikaitkan dengan hubungan negatif yang terdapat dalam kondisi fasilitasi. Kehadiran asosiasi negatif menunjukkan bahwa pengguna merasa *Literacy Cloud* tidak meningkatkan produktivitas meskipun tujuan *Literacy Cloud* adalah untuk memfasilitasi akses ke buku. Mereka tidak memiliki akses ke orang atau institusi yang dapat memperkenalkan manfaat fitur *Literasi Cloud*, sehingga

mereka merasa ini tidak membuat hidup mereka lebih mudah. Penelitian ini menunjukkan bahwa kondisi yang memfasilitasi (*facilitating condition*) bukanlah prediktor terbaik dalam menentukan penggunaan *Literacy Cloud*. Hal ini menunjukkan bahwa pengguna tidak memiliki akses ke orang tertentu dalam menguasai *Literacy Cloud*. Ekspektasi upaya terkait dengan kemudahan penggunaan *Literacy Cloud*. Ekspektasi upaya tidak memengaruhi keinginan pengguna untuk menggunakan *Literacy Cloud*. Semakin rendah upaya yang diperlukan dalam menavigasi *Literacy Cloud*, semakin tinggi kemungkinan *Literacy Cloud* akan diterima.

Pengaruh sosial berkaitan dengan dampak orang-orang terdekat atau terpercaya dalam menggunakan teknologi. Dari hasil analisis dapat diketahui bahwa keinginan seseorang untuk menggunakan *Literacy Cloud* tidak dipengaruhi oleh orang sekitar. Kehadiran fitur komentar dalam aplikasi dan praktik terbaik yang terdokumentasi dengan baik di media sosial membantu seseorang membuat keputusan sendiri dalam memilih untuk menggunakan *Literacy Cloud*.

PENUTUP

Kebiasaan, terkait dengan kemudahan penggunaan *Literacy Cloud* merupakan faktor paling menentukan yang mempengaruhi niat perilaku dalam menggunakan *Literacy Cloud*. Karena besarnya manfaat yang diperoleh, menjadikan nilai harga menjadi faktor penentu kedua yang berkaitan dengan niat. Pengguna merasa biaya yang dikeluarkan untuk menggunakan *Literacy Cloud* layak. Penggunaan *Literacy Cloud* menimbulkan kesenangan dan kepuasan sehingga

motivasi hedonis menjadi faktor penentu ketiga dalam mengadopsi Literacy Cloud.

Disarankan agar Literasi Cloud diimplementasikan dengan pengembangan dan dukungan profesional yang cermat. Itu terlihat jelas. Apa yang tidak tampak adalah kebutuhan pendidik membaca untuk mempertimbangkan efek dari teknologi yang berkembang pesat dalam kehidupan anak-anak di luar sekolah dan dampak dari teknologi ini di dalam kelas. Integrasi yang bijaksana dari perluasan penggunaan Literacy Cloud ke dalam kurikulum dan instruksi membaca, dibingkai oleh pengambilan keputusan instruksional berbasis empiris, sangat penting jika potensi penuh mereka direalisasikan. Literacy Cloud harus digunakan secara kreatif dalam kombinasi dengan pendekatan instruksional yang telah terbukti. Teknologi telah mengubah dunia tempat kita tinggal, begitu juga dengan instruksi membaca.

DAFTAR RUJUKAN

- Bagozzi, R. P., & Yi, Y. (1988). On the evaluation of structural equation models. *Journal of the Academy of Marketing Science*, 16(1), 74–94. <https://doi.org/10.1007/BF02723327>
- Bidin, S., & Ziden, A. A. (2013). Adoption and Application of Mobile Learning in the Education Industry. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 90(InCULT 2012), 720–729. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2013.07.145>
- Broek, V. den, Kendeou, & White. (2009). *Cognitive process during reading: Implications for the use of multimedia to foster reading comprehension*.
- Chang, A. (2012). UTAUT AND UTAUT 2: A REVIEW AND AGENDA FOR FUTURE RESEARCH. In *Journal The WINNERS* (Vol. 13, Issue 2).
- Dodds, W. B., Monroe, K. B., & Grewal, D. (1991). Effects of Price, Brand, and Store Information on Buyers' Product Evaluations. *Journal of Marketing Research*, 28(3), 307. <https://doi.org/10.2307/3172866>
- Gheytasi, M., Azizifar, A., & Gowhary, H. (2015). The Effect of Smartphone on the Reading Comprehension Proficiency of Iranian EFL Learners. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 199, 225–230. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2015.07.510>
- Gupta, B., Dasgupta, S., & Gupta, A. (2008). Adoption of ICT in a government organization in a developing country: An empirical study. *Journal of Strategic Information Systems*, 17(2), 140–154. <https://doi.org/10.1016/j.jsis.2007.12.004>
- Hariyanti, A. O., Hidayatullah, S., & Prasetya, D. A. (2020). Analysis of the Acceptance and Use of Mobile Banking Services Using the Unified Theory of Acceptance and Use of Technology (Case Study of Bank Jatim Pasuruan Branch). *Research Journal of Advanced Engineering and Science*, 5(1), 254–262.
- Islam, Z., Kim Cheng Low, P., & Hasan, I. (2013). Intention to use advanced mobile phone services (AMPS). *Management Decision*, 51(4), 824–838. <https://doi.org/10.1108/00251741311326590>
- Kennedy, E., Dunphy, E., Dwyer, B., Hayes, G., McPhillips, T., Marsh, J., O'Connor, M., & Shiel, G. (2012). Literacy in early childhood and primary education (3-8 Years). *National Council for Curriculum and Assessment (NCCA)*, 15, 1–412.
- Martins, M., Farias, J. S., Albuquerque, P. H. M., & Pereira, D. S. (2018). Adoption of technology for reading purposes: A study articles of e-books acceptance. *Brazilian*

- Business Review*, 15(6), 568–588.
<https://doi.org/10.15728/bbr.2018.15.6.4>
- Mills, K. A. (2010). Shrek meets Vygotsy: Rethinking adolescent multimodal practice in school. *Journal of Adolescent & Adult Literacy*, 34–45.
<https://doi.org/10.1598/JAAL.54.1.4>
- Nordhoff, S., Louw, T., Innamaa, S., Lehtonen, E., Beuster, A., Torrao, G., Bjorvatn, A., Kessel, T., Malin, F., Happee, R., & Merat, N. (2020). Using the UTAUT2 model to explain public acceptance of conditionally automated (L3) cars: A questionnaire study among 9,118 car drivers from eight European countries. *Transportation Research Part F: Traffic Psychology and Behaviour*, 74, 280–297.
<https://doi.org/10.1016/j.trf.2020.07.015>
- Omland, M. (2021). Technology-aided meaning-making across participation structures: interruptions, interthinking and synthesising. *International Journal of Educational Research*, 109(July 2020), 101842.
<https://doi.org/10.1016/j.ijer.2021.101842>
- Pasnik, S., Strother, S., Schnindel, J., Penuel, W. R., & Llorente. (2007). Report to the Ready to Learn Initiative: Review of research on media and young children's literacy. *Educational Development Centre*.
- Pendidikan, K., & Jakarta, K. (2017). *Panduan Gerakan Literasi Nasional*.
- Pindeh, N., Suki, N. M., & Suki, N. M. (2016). User Acceptance on Mobile Apps as an Effective Medium to Learn Kadazandusun Language. *Procedia Economics and Finance*, 37(16), 372–378.
[https://doi.org/10.1016/s2212-5671\(16\)30139-3](https://doi.org/10.1016/s2212-5671(16)30139-3)
- Samuels, S. J., & Farstrup, A. E. (2011). *What research has to say about reading instruction* (4th ed.). International Reading Association.
- Shahriza Abdul Karim, N., & Hasan, A. (2007). Reading habits and attitude in the digital age. *The Electronic Library*, 25(3), 285–298.
<https://doi.org/10.1108/02640470710754805>
- T Byron. (2008). *Safer children in a digital world: The report of Byron Review*.
- Viswanath, V., G, M. M., B, D. G., & D, D. F. (2006). Human Acceptance of Information Technology. *International Encyclopedia of Ergonomics and Human Factors, Second Edition - 3 Volume Set*, 27(3), 425–478.
<https://doi.org/10.1201/9780849375477.ch230>
- Wibawa, S. C., Cholifah, R., Utami, A. W., & Nurhidayat, A. I. (2018). Creative Digital Worksheet Base on Mobile Learning. *IOP Conference Series: Materials Science and Engineering*, 288(1).
<https://doi.org/10.1088/1757-899X/288/1/012130>