

Analisis Penerimaan Google Classroom Terhadap Pembelajaran Online Pada Masa Pandemi Covid-19

Ade Fitrah Putra Akhir^{1*}, Surya Ade Saputera², Jefry Zulkarnain³
 Program Studi Informatika Universitas Prof. Dr. Hazairin. SH
 Program Studi Sistem Informasi Universitas Muhammadiyah Bengkulu
 Jalan Jenderal Ahmad Yani No 1 Kota Bengkulu
 Jl. Bali Po. Box 118 Kota Bengkulu

adefitrah.af@gmail.com¹ · adesurya2012@gmail.com² · jefjefry20@gmail.com³

Abstract – The impact of Covid-19 in the field of education, in an emergency when the spread of Covid-19 caused the learning process to be carried out at home through online or distance learning. Google Classroom is expected to be able to provide convenience, can be accessed anytime, anywhere, and can connect lecturers and students when outside or inside the classroom. The purpose of this study was to determine the acceptance of google classroom as an online learning medium during the Covid-19 pandemic. The variables studied used the TAM Model and UTAUT Model constructs. This research is an explanatory research with a quantitative approach. The population in the study were students of the Muhammadiyah Bengkulu University who attended lectures at Campus I Muhammadiyah Bengkulu University. The results of this study indicate that there is an effect of the usefulness, ease of constructing of the TAM model and the performance, expectations and social constructs of the UTAUT Model on Online Learning during the Covid-19 pandemic. User acceptance of online learning using google classroom is influenced by the ease and usefulness of google classroom, and the performance, expectations and social of google classroom.

Keywords: usefulness, ease of use, Performance, Hope and Social

Abstrak – Dampak dari Covid-19 di bidang Pendidikan , dalam masa darurat penyebaran Covid-19 menyebabkan proses belajar dilaksanakan di rumah melalui pembelajaran daring atau jarak jauh. Google Classroom diharapkan mampu memberi kemudahan dapat diakses kapan saja, di mana saja, dan dapat menghubungkan dosen dan mahasiswa saat di luar ataupun di dalam kelas. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui penerimaan google classroom sebagai media pembelajaran online pada masa pandemi Covid-19. Variable yang diteliti menggunakan konstruk TAM Model dan UTAUT Model. Penelitian ini merupakan penelitian penjelasan (explanatory research) dengan pendekatan kuantitatif. Populasi dalam penelitian adalah Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Bengkulu yang mengikuti kegiatan perkuliahan di Kampus I Universitas Muhammadiyah Bengkulu. Hasil Penelitian ini menunjukkan bahwa ada pengaruh kemanfaatan, kemudahan konstruk dari TAM model serta performa, harapan dan Sosial Konstruk dari UTAUT Model terhadap Pembelajaran Online di masa pandemi Covid-19. Penerimaan pengguna terhadap pembelajaran daring / online menggunakan google classroom dipengaruhi oleh mudahnya dan kebermanfaatan dari google classroom, dan performa, harapan dan social dari google classroom.

Kata Kunci :TAM, UTAUT, Kemanfaatan, Kemudahan,

Performa, Harapan dan Sosial

I. PENDAHULUAN

Seluruh dunia dikejutkan dengan mewabahnya suatu penyakit yang disebabkan oleh sebuah virus yang bernama corona atau dikenal dengan istilah Covid-19 (*Coronavirus Disease-19*). Indonesia adalah termasuk negara yang terkena Covid-19, untuk mengatasi masalah tersebut Indonesia mengikuti langkah yang dilakukan oleh Korea Selatan dengan melakukan Local Distance untuk mengatasi Covid-19 agar tidak menyebar luas. Namun kenyataannya kasus positif di Indonesia terjadi pada awal Maret yang terus meningkat.

Dampak dari Covid-19 di bidang Pendidikan , melalui Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Pemerintah telah mengeluarkan Surat Edaran tentang pelaksanaan kebijakan pendidikan dalam masa darurat penyebaran Covid-19, dalam Surat Edaran tersebut dijelaskan bahwa, proses belajar dilaksanakan di rumah melalui pembelajaran daring atau jarak jauh dilaksanakan untuk memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa daring.

Perguruan tinggi dituntut untuk dapat melaksanakan perkuliahan secara daring atau *online*. Tidak sedikit Universitas merespon dengan cepat instruksi pemerintah, untuk melakukan perkuliahan secara daring atau *online* termasuk Universitas Muhammadiyah Bengkulu dengan mengeluarkan Surat Edaran tentang pencegahan penyebaran dan dampak Covid-19 di lingkup Universitas Muhammadiyah Bengkulu. Di Surat Edaran itu ada 8 poin dan salah satunya anjuran untuk menerapkan perkuliahan mandiri di rumah masing-masing dengan tugas terstruktur.

Pembelajaran daring atau *online* sampai saat ini masih dianggap sebagai terobosan baru atau paradigma baru untuk dijadikan solusi dalam pembelajaran, dikarenakan pembelajaran *online* ini dilakukan secara tiba-tiba hal ini berkaitan dengan kesiapan lembaga kampus, dosen, karyawan, dan mahasiswa dalam melaksanakan pembelajaran secara *online*

Metode pembelajaran daring / *online* dalam menunjang pembelajaran online di masa pandemi Covid-19 dan di era globalisasi semakin cepat terealisasi dengan diterapkannya kebijakan-kebijakan oleh pihak Universitas. Sebelumnya sebagian besar perkuliahan dilakukan dengan

1) penulis: Ade Fitrah Putra Akhir

Email: adefitrah.af@gmail.com

metode tradisional dengan sistem teacher centered, seringkali pula durasi yang diberikan dalam kelas tatap muka dirasa kurang sehingga pembelajaran menjadi kurang efektif. Melalui sarana perkuliahan dengan menerapkan berbagai strategi pembelajaran yang menarik, diharapkan dapat meningkatkan minat siswa terhadap perkuliahan. Berbagai media pembelajaran dapat digunakan untuk mendukung pembelajaran secara daring misalnya kelas-kelas virtual menggunakan Google Classroom, Edmodo, dan Schoology⁸.

Google Classroom merupakan sebuah aplikasi yang memungkinkan terciptanya ruang kelas di dunia maya⁹. Selain itu, Google Classroom bisa menjadi sarana distribusi tugas, submit tugas bahkan menilai tugas-tugas yang dikumpulkan. Dengan demikian, aplikasi ini dapat membantu memudahkan tenaga pendidik dan mahasiswa dalam melaksanakan proses belajar yang lebih mendalam. Hal ini disebabkan karena baik mahasiswa maupun tenaga pendidik dapat mengumpulkan tugas, mendistribusikan tugas, menilai tugas di rumah atau di manapun tanpa terikat batas waktu atau jam pelajaran. Desain dari Google Classroom ini sudah tidak asing lagi bagi siswa-siswa karena mereka sudah menggunakan beberapa produk dari Google via akun Google Apps. Siswa-siswa sangat menyukai bagaimana konektivitas antara Google Classroom dengan akun Google Drive. Mereka tidak perlu khawatir untuk menyimpan dokumen-dokumen dalam komputer kelas dikarenakan dengan fitur menyimpan secara otomatis (autosave) dan kegunaan Drive membuat tugas menjadi lebih mudah disimpan dan terorganisir¹⁰.

Dalam penelitian ini yang mempengaruhi media Google Classroom terhadap pembelajaran daring / online adalah Technology Acceptance Model (TAM). Penerimaan suatu sistem informasi ditentukan oleh dua faktor utama yaitu penerimaan kemanfaatan (*perceived use fullness*) dan penerimaan kemudahan dalam menggunakan (*perceived ease of use*)¹¹. Selain itu juga dipengaruhi oleh niat berperilaku (*behavioural intentions*) diukur dengan menggunakan teori *Unified Theory of Acceptance and Use of Technology* (UTAUT) yang dikembangkan oleh Venkatesh et al., (2003), UTAUT yang menempatkan harapan kinerja (*performance expectancy*), harapan usaha (*effort expectancy*), dan pengaruh sosial (*social influence*) sebagai hal-hal yang mempengaruhi niat dalam berperilaku terhadap penggunaan teknologi³. Penelitian ini mengkombinasikan dua metode dalam mengukur persepsi pengguna terhadap system pembelajaran menggunakan media Google Classroom, dengan kombinasi dua metode TAM dan UTAUT dapat memberikan informasi persepsi pengguna dalam penggunaan media google classroom.

II. PENELITIAN YANG TERKAIT

Penelitian yang relevan dengan penelitian ini yakni penelitian yang dilakukan oleh Taqwatika dan Agustini (2019) berjudul Analisis Penerimaan Sistem Pembelajaran Online Edmodo Menggunakan *Unified Theory Of Acceptance And Use Of Technology* (Utaut) Studi Kasus: Kelas IX di SMP Negeri 1 Singaraja. Hasil penelitian ini menunjukkan

bahwa Variabel Ekpektansi Kinerja berpengaruh positif terhadap minat penggunaan Sedangkan variabel Ekspektasi usaha dan Pengaruh Sosial tidak berpengaruh positif terhadap minat penggunaan Sistem Pembelajaran Online Edmodo. Kondisi yang memfasilitasi berpengaruh positif terhadap perilaku penggunaan Sistem Pembelajaran Online Edmodo.

Penelitian yang relevan selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Saputera,dkk (2017). Analisis Penerimaan Sistem E-Learning Menggunakan *Technology Acceptance Model* (TAM). Faktor persepsi kemudahan penggunaan atau *Perceived Ease Of Use* (PEOU) terhadap faktor sikap terhadap penggunaan atau *Attitude Toward Using* (ATU). Untuk meningkatkan penerimaan pengguna terhadap E-learning perlu dilakukan peningkatan persepsi terhadap kemudahan penggunaannya. Sehingga semakin baik persepsi pengguna tentang kemudahan (*perceived ease of use*) yang terbentuk maka semakin yakin pula sikap pengguna yang akan menggunakan sistem E-learning (*attitude toward using*) di Universitas Muhammadiyah Bengkulu. Faktor sikap penggunaan teknologi atau *Attitude Toward Using* (ATU) terhadap faktor penggunaan sesungguhnya atau *Actual Usage* (AU). Hal ini memberikan makna bahwa semakin baik sikap dalam memutuskan untuk menggunakan E-learning maka akan semakin tinggi adopsi sistem E-learning (*Actual Usage*) yang dilakukan oleh pengguna.

Pada penelitian yang dilakukan oleh Handayani dan Saputera, (2019) Pengaruh Persepsi Kemudahan dan Persepsi Kemanfaatan Terhadap Penggunaan Sistem KKN Online Dengan Pendekatan TAM, hasil penelitian yang dilakukan, variabel *Perceived Ease Of Use* (PEOU) berpengaruh pada Penggunaan sistem KKN Online dan memiliki nilai probabilitas yang tinggi. Berdasarkan hasil penelitian analisis deskriptif yang dilakukan, mudah dipelajari, mudah mendapatkan apa yang dibutuhkan merupakan faktor pendorong pengguna memiliki sikap positif terhadap penggunaan sistem KKN Online¹⁴.

Dari penelitian sebelumnya maka penelitian ini mengkombinasi variable atau konstruk dari metode UTAUT dan TAM Model.

III. METODE PENELITIAN

3.1 Pengumpulan Data

Pengumpulan data sangat dibutuhkan dalam penelitian ini untuk memperoleh data yang akurat, metode-motode yang digunakan dalam penelitian ini antara lain :

1. Metode Interview.

Metode interview digunakan untuk memperoleh data primer yang dapat mendukung dalam pengambilan keputusan dan rekomendasi. Wawancara ini dilakukan untuk mengumpulkan data yang diperoleh melalui wawancara langsung dengan dosen dan mahasiswa sebagai pengguna sistem, bagian UPT TIK sebagai pembangun sistem.

2. Kuesioner

Kuesioner adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan atau pernyataan kepada orang lain yang dijadikan responden untuk dijawabnya. Kuesioner dilakukan untuk mengumpulkan

data primer. Dalam penelitian ini akan membagikan kuesioner kepada dosen dan mahasiswa yang menggunakan sistem pembelajaran online google classroom dalam proses perkuliahan. Data-data yang digali dengan metode kuesioner adalah data primer yang berhubungan dengan tingkat penerimaan pengguna terhadap sistem pembelajaran online google classroom yang berjalan saat ini.

3.2 Populasi dan Sampel

Penelitian ini merupakan penelitian penjelasan (*explanatory research*) dengan pendekatan kuantitatif. Penelitian ini dilakukan di Universitas Muhammadiyah Bengkulu. Populasi dalam penelitian adalah seluruh Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Bengkulu yang mengikuti kegiatan perkuliahan di Kampus I Universitas Muhammadiyah Bengkulu berjumlah 2426 orang. Adapun penelitian ini menggunakan rumus slovin dalam penarikan sampel. Rumus Slovin untuk menentukan sample sebagai berikut:

Keterangan:

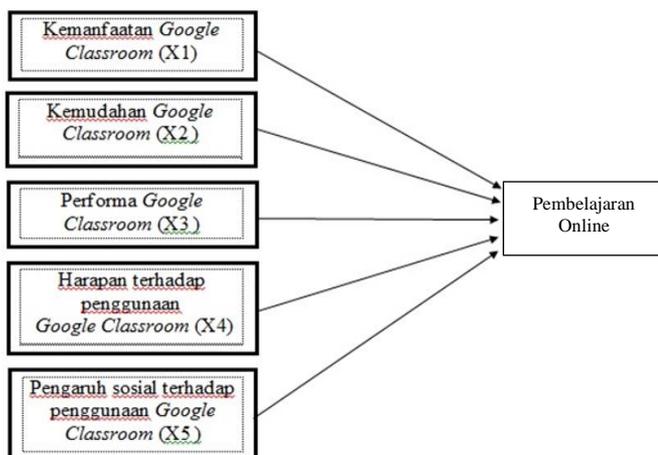
n = Ukuran sample/Jumlah responden

N = Ukuran Populasi

E = Presentase Kelonggaran Ketelitian kesalahan pengambilan sample yang masih bisa ditolerir; $e=0.1$

Didapat hasil 100 orang responden dengan pengumpulan data menggunakan kuesioner yang dianalisis Menggunakan regresi linier berganda.

3.3 Kerangka Penelitian



Gbr 1 : Kerangka Penelitian

3.4 Hipotesis Penelitian

- H1** Kemanfaatan Google Classroom berpengaruh Terhadap Pembelajaran Online Pada Masa Pandemi Covid-19
- H2** Kemudahan Google Classroom berpengaruh Terhadap Pembelajaran Online Pada Masa Pandemi Covid-19
- H3** Performa Google Classroom berpengaruh Terhadap Pembelajaran Online Pada Masa Pandemi Covid-19
- H4** Harapan Google Classroom berpengaruh Terhadap Pembelajaran Online Pada Masa Pandemi Covid-19

- H5** Sosial Google Classroom berpengaruh Terhadap Pembelajaran Online Pada Masa Pandemi Covid 19.

3.5 Metode Analisis Data

A. Analisis Regresi Linier Berganda

Analisis ini digunakan untuk mengetahui bagaimana penerimaan mahasiswa mengenai kemanfaatan Google Classroom, kemudahan Google Classroom, performa Google Classroom, harapan terhadap penggunaan Google Classroom, dan pengaruh sosial terhadap penggunaan Google Classroom terhadap pembelajaran Akuntansi. Model regresi yang digunakan adalah sebagai berikut:

$$PA = \alpha + \beta_1 KGC + \beta_2 KGC + \beta_3 PGC + \beta_4 HGC + \beta_5 PSGC + e$$

Keterangan :

PA : Pembelajaran Akuntansi

α : Konstanta

$\beta_1, \beta_2, \beta_3, \beta_4, \beta_5$: Koefisien regresi

KGC : Kemanfaatan Google Classroom

KGC : Kemudahan Google Classroom

PGC : Performa Google Classroom

HGC : Harapan terhadap penggunaan Google Classroom

PSGC : Pengaruh Sosial terhadap penggunaan Google Classroom

e : error

B. Uji Hipotesis

1. Uji Signifikan Parameter Individual (Uji t)

Uji t menjelaskan seberapa jauh pengaruh suatu variabel independen secara individual dalam menerangkan variasi-variabel variabel dependen. Apabila nilai signifikan lebih kecil dari tingkat kesalahan (α) yaitu sebesar 0,05 maka dapat dikatakan bahwa variabel independen berpengaruh signifikan terhadap variabel dependen, sedangkan apabila nilai signifikan hitung lebih besar dari tingkat kesalahan (α) yaitu sebesar 0,05 maka dapat dikatakan bahwa variabel independen tidak berpengaruh signifikan terhadap variabel dependen.

2. Uji Keterandalan Model (Uji F)

Uji F dilakukan untuk mengetahui apakah variabel independen yang dimasukkan dalam model mempunyai pengaruh secara bersama-sama terhadap variabel dependen (Ghozali, 2013). Hasil dari Uji F dapat diketahui dengan cara melihat angka profitabilitas signifikan yaitu jika angka probabilitas signifikan lebih besar dari 0,05 artinya variabel independen tidak berpengaruh terhadap variabel dependen secara bersama-sama, namun jika angka probabilitas signifikan kurang dari 0,05 maka variabel independen berpengaruh terhadap pembelajaran dependen secara bersama-sama (Ghozali, 2013).

3. Uji Koefisien Determinan (Uji R^2)

Uji koefisien determinan (R^2) merupakan alat yang digunakan dalam mengukur seberapa jauh kemampuan model dalam menjelaskan variabel dependen. Nilai dari koefisien determinan yaitu nol atau satu. Nilai R^2 yang kecil mengindikasikan kemampuan variabel independen dalam

menjelaskan variabel dependen terbatas. Namun nilai R² mendekati 1 mengindikasikan seluruh informasi yang dibutuhkan oleh variabel independen dalam memprediksikan variabel dependen (Ghozali, 2013).

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Regresi Linier Berganda

Tabel.1
Hasil Analisis Regresi Linier Berganda
Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	10.140	2.832		3.580	.000
Kemanfaatan	.418	.076	.362	5.479	.000
Kemudahan	.228	.123	.112	1.851	.006
Performa	1.021	.120	.570	8.501	.000
Harapan	.322	.126	.156	2.548	.012
Sosial	.324	.088	.207	3.676	.000

a. Dependent Variable: Pembelajaran Online

Alat analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah regresi berganda dengan alat bantu SPSS 16. Penelitian ini menjelaskan pengaruh antara satu variabel terikat (Pembelajaran Online) dengan beberapa variabel bebas (Kemanfaatan *Google Classroom*, Kemudahan *Google Classroom*, Performa *Google Classroom*, Harapan terhadap penggunaan *Google Classroom*, Sosial terhadap penggunaan *Google Classroom*). Persamaan garis regresi merupakan model hubungan antara dua variabel atau lebih, yaitu antara variabel terikat dengan variabel bebasnya

Berdasarkan hasil analisis regresi ini diperoleh model regresi sebagai berikut :

$$Y = 10.140 + 0.418X_1 + 0.228X_2 + 1.021X_3 + 0.322X_4 + 0.324X_5 + e$$

Berdasarkan Hasil Regresi tersebut menyatakan bahwa :

1. Nilai konstanta sebesar 10.140 berarti jika variabel X (Kemanfaatan *Google Classroom*, Kemudahan *Google Classroom*, Performa *Google Classroom*, Harapan terhadap penggunaan *Google Classroom*, Pengaruh Sosial terhadap penggunaan *Google Classroom*) bernilai 0, Variabel Y (Pembelajaran Online) mengalami kenaikan sebesar 10.140.
2. Koefisien regresi Variabel X1 (persepsi kemanfaatan) sebesar 0,418 berarti jika persepsi kemanfaatan mengalami kenaikan 1 poin, maka Variabel Y (Pembelajaran Online) akan mengalami kenaikan sebesar 0,418.
3. Koefisien regresi Variabel X2 (persepsi kemudahan penggunaan) sebesar 0.228, berarti jika persepsi kemudahan penggunaan mengalami penurunan 1 poin, maka Variabel Y (Pembelajaran Online) akan mengalami kenaikan sebesar 0.228.
4. Koefisien regresi Variabel X3 (Performa *Google Classroom*) sebesar 1.021, berarti jika persepsi Performa *Google Classroom* mengalami kenaikan 1

poin, maka Variabel Y (Pembelajaran Online) akan mengalami kenaikan sebesar 1.021.

5. Koefisien regresi Variabel X4 (Harapan terhadap penggunaan *Google Classroom*) sebesar 0.322, berarti jika persepsi Harapan terhadap penggunaan *Google Classroom* mengalami kenaikan 1 poin, maka Variabel Y (Pembelajaran Online) akan mengalami kenaikan sebesar 0.322.
6. Koefisien regresi Variabel X5 (Sosial terhadap penggunaan *Google Classroom*) sebesar 0.324, berarti jika persepsi Sosial terhadap penggunaan *Google Classroom* mengalami penurunan 1 poin, maka Variabel Y (Pembelajaran Online) akan mengalami kenaikan sebesar 0.324.

B. Hasil Uji Koefisien Determinasi (R²)

Tabel. 2
Hasil Uji Koefisien Determinan (Uji R²)
Model Summary^b

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.843 ^a	.710	.695	1.611

a. Predictors: (Constant), Sosial, Harapan, Kemanfaatan, Kemudahan, Performa

b. Dependent Variable: Pembelajaran Online

Sumber : Data Primer Diolah, 2021

Berdasarkan hasil output SPSS Uji Koefisien Determinan didapat hasil nilai adjusted R Square yang menunjukkan variabel bebas dalam menjelaskan variabel Independent yaitu sebesar 0.710. hal ini berarti variabel independen menjelaskan variabel dependent sebesar 71% dan sisanya 29% di Pengaruhi oleh faktor lain.

C. Hasil Uji Keterandalan Model (Uji F)

Tabel 3.
Hasil Uji Keterandalan Model (Uji F)
ANOVA^b

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	597.924	5	119.585	46.101	.000 ^a
	Residual	243.836	94	2.594		
	Total	841.760	99			

a. Predictors: (Constant), Sosial, Harapan, Kemanfaatan, Kemudahan, Performa

b. Dependent Variable: Pembelajaran Online

Dari hasil tabel diatas didapatkan nilai signifikansi F kurang dari 5%. dan nilai F_{hitung} sebesar 46.101 sedangkan nilai F_{tabel} sebesar 2.31 Artinya bahwa secara bersama-sama variabel bebas Kemanfaatan *Google Classroom*, Kemudahan *Google Classroom*, Performa *Google Classroom*, Harapan terhadap penggunaan *Google Classroom*, Sosial terhadap penggunaan *Google Classroom* berpengaruh signifikan terhadap variabel Pembelajaran Online.

D. Hasil Uji Hipotesis (Uji T)

Tabel 4.
Hasil Uji **Coefficients^a**
Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
	B	Std. Error			
1 (Constant)	10.140	2.832		3.580	.001
Kemanfaatan	.418	.076	.362	5.479	.000
Kemudahan	.228	.123	.112	1.851	.006
Performa	1.021	.120	.570	8.501	.000
Harapan	.322	.126	.156	2.548	.012
Sosial	.324	.088	.207	3.676	.000

a. Dependent Variable: Pembelajaran Online

1. Nilai t_{hitung} dari variable Persepsi kemanfaatan adalah 5,479 sedangkan nilai dari $t_{tabel} = 1,660$. Nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ dengan tingkat signifikansi $0,000 < \alpha (0,05)$, maka H_a diterima. Hal ini berarti variable Persepsi kemanfaatan (X_1) berpengaruh secara positif dan signifikan terhadap variable Pembelajaran Online.
2. Nilai t_{hitung} dari variable persepsi kemudahan penggunaan adalah 1,851 sedangkan nilai dari $t_{tabel} = 1,660$. Nilai $t_{hitung} < t_{tabel}$ dengan tingkat signifikansi $0,006 < \alpha (0,05)$, maka H_a diterima. Hal ini berarti variabel persepsi kemudahan penggunaan (X_2) berpengaruh secara signifikan terhadap variabel Pembelajaran Online.
3. Nilai t_{hitung} dari variabel persepsi Performa *Google Classroom* adalah 8,501 sedangkan nilai dari $t_{tabel} = 1,660$. Nilai $t_{hitung} < t_{tabel}$ dengan tingkat signifikansi $0,000 < \alpha (0,05)$, maka H_a diterima. Hal ini berarti variabel persepsi Performa *Google Classroom* (X_3) berpengaruh positif dan signifikan terhadap variabel Pembelajaran Online.
4. Nilai t_{hitung} dari variabel persepsi Harapan terhadap penggunaan *Google Classroom* adalah 2,548 sedangkan nilai dari $t_{tabel} = 1,660$. Nilai $t_{hitung} < t_{tabel}$ dengan tingkat signifikansi $0,012 < \alpha (0,05)$, maka H_a diterima. Hal ini berarti variabel persepsi Harapan terhadap penggunaan *Google Classroom* (X_4) berpengaruh positif dan signifikan terhadap variabel Pembelajaran Online.
5. Nilai t_{hitung} dari variabel persepsi Sosial terhadap penggunaan *Google Classroom* adalah 3,676 sedangkan nilai dari $t_{tabel} = 1,660$. Nilai $t_{hitung} < t_{tabel}$ dengan tingkat signifikansi $0,000 < \alpha (0,05)$, maka H_a diterima. Hal ini berarti variabel persepsi Sosial terhadap penggunaan *Google Classroom* (X_5) berpengaruh positif dan signifikan terhadap variabel Pembelajaran Online.

E. Pembahasan

Berdasarkan hasil analisis data diatas, maka dapat diketahui jawaban atas rumusan masalah, terdapat pengaruh positif atau negatif secara signifikan dalam penelitian ini, berikut ini adalah hasil pembahasan analisis data yang penulis jabarkan dalam penelitian ini :

1. Pengaruh Kemanfaatan *Google Classroom* Terhadap Pembelajaran Online.

Persepsi pengguna tentang kemanfaatan *Google Classroom* berpengaruh secara signifikan terhadap pembelajaran online Dosen dan Mahasiswa di Kampus I Universitas Muhammadiyah Bengkulu. Persepsi kemanfaatan mendorong pengguna untuk selalu menggunakan suatu aplikasi karena fungsi yang dihasilkan dapat membantu meningkatkan kinerja pengguna. Dalam hal ini Dosen dan Mahasiswa merasa dapat memanfaatkan sistem pembelajaran Online dengan *google classroom* secara baik, dan memperoleh banyak kegunaan untuk menghasilkan perkuliahan secara daring / online dalam menghadapi pandemi Covid-19.

2. Pengaruh Kemudahan *Google Classroom* Terhadap Pembelajaran Online

Persepsi pengguna tentang kemudahan *Google Classroom* berpengaruh secara signifikan terhadap pembelajaran online Dosen dan Mahasiswa di Kampus I Universitas Muhammadiyah Bengkulu. Persepsi kemudahan penggunaan meyakinkan pengguna bahwa sistem pembelajaran Online dengan *google classroom* mudah untuk digunakan dan bukan menjadi kesulitan ataupun beban dalam penggunaannya, sehingga pengguna mudah menggunakan membuat Pembelajaran Online dengan *google classroom* akan terus untuk digunakan. Untuk meningkatkan penerimaan pengguna terhadap Pembelajaran Online dengan *google classroom* perlu dilakukan peningkatan persepsi terhadap kemudahan penggunaannya. Sehingga semakin baik persepsi pengguna tentang kemudahan (*perceived ease of use*) yang terbentuk maka semakin yakin pula sikap pengguna yang akan menggunakan pembelajaran Online dengan *google classroom* di Universitas Muhammadiyah Bengkulu. Hasil penelitian ini sama dengan penelitian yang dilakukan oleh Tuffahati, N. N., & Nugraha, J. (2021) dengan hasil responden merasa bahwa *Google Classroom* berharga dan mudah digunakan, responden akan menggunakan *Google Classroom*¹².

3. Pengaruh Performa *Google Classroom* Terhadap Pembelajaran Online.

Persepsi pengguna tentang performa *Google Classroom* berpengaruh secara signifikan terhadap pembelajaran online Dosen dan Mahasiswa di Kampus I Universitas Muhammadiyah Bengkulu. Hal ini diartikan penggunaan *google classroom* dalam perkuliahan pada masa pandemi Covid-19 seperti sekarang ini berpengaruh terhadap pembelajaran dosen dan mahasiswa, *google classroom* dapat membantu dosen untuk melakukan presensi secara online, memberikan materi dan tugas dengan mudah kepada mahasiswa. Mahasiswa juga dengan mudah mengakses materi dan tugas-tugas kuliah di *google*

classroom, dapat diartikan google classroom tetap memberikan perkuliahan secara maksimal bagi dosen dan mahasiswa.

4. Pengaruh Harapan terhadap penggunaan *Google Classroom* Terhadap Pembelajaran Online.

Persepsi pengguna tentang Harapan terhadap penggunaan *Google Classroom* berpengaruh secara signifikan terhadap pembelajaran online Dosen dan Mahasiswa di Kampus I Universitas Muhammadiyah Bengkulu. Hal ini diartikan bahwa tingkat kemudahan dan kemanfaatan yang dihasilkan dari penelitian ini sesuai dengan harapan pengguna dalam penggunaan google classroom. Dengan menggunakan google classroom, dosen dan mahasiswa dapat terus melakukan pembelajaran walaupun tanpa perlu tatap muka dengan harapan hasil yang didapat dari perkuliahan secara daring google classroom sama hasilnya dengan pembelajaran tatap muka. Sehingga semakin tinggi harapan terhadap sistem google classroom maka semakin tinggi pula niat untuk terus menggunakan google classroom sebagai media daring / online dalam perkuliahan pada masa pandemi Covid-19.

5. Pengaruh Sosial terhadap penggunaan *Google Classroom* Terhadap Pembelajaran Online

Pengaruh sosial berkaitan dengan lingkungan sosial disekitar responden seperti teman kerja, pimpinan, orang tua, pasangan dan organisasi. Berdasarkan hasil penelitian pengaruh variable sosial terhadap penggunaan google classroom berpengaruh terhadap pembelajaran online. Variable sosial terhadap penggunaan google classroom terlihat dari mahasiswa banyak yang menggunakan google classroom dan mengajarkannya kepada teman yang dalam penggunaan google classroom. Karena dalam masa pandemi Covid-19 ini, proses perkuliahan di Kampus I salah satunya menggunakan google classroom sehingga dosen dan mahasiswa diharuskan mengikuti perkuliahan secara daring/online.

V. PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis pada penelitian ini dapat disimpulkan bahwa :

1. Variable Kemanfaatan *Google Classroom* berpengaruh Terhadap Pembelajaran Online pada masa pandemi Covid-19, hal ini dibuktikan dengan hasil uji hipotesis didapat tingkat signifikansi $0,000 < \alpha (0,05)$, maka H_a diterima. Hal ini berarti variable Persepsi kemanfaatan (X_1) berpengaruh secara positif dan signifikan terhadap variable Pembelajaran Online.
2. Variable Kemudahan *Google Classroom* berpengaruh Terhadap Pembelajaran Online pada masa pandemi Covid-19, hal ini dibuktikan dengan hasil uji hipotesis didapat tingkat signifikansi $0,006 < \alpha (0,05)$, maka H_a diterima. Hal ini berarti variable Persepsi kemudahan (X_2) berpengaruh secara positif dan signifikan terhadap variable Pembelajaran Online.
3. Variable Performa *Google Classroom* berpengaruh Terhadap Pembelajaran Online pada masa pandemi

Covid-19, hal ini dibuktikan dengan hasil uji hipotesis didapat tingkat signifikansi $0,000 < \alpha (0,05)$, maka H_a diterima. Hal ini berarti variable Persepsi Performa *Google Classroom* (X_3) berpengaruh secara positif dan signifikan terhadap variable Pembelajaran Online.

4. Variable Harapan terhadap penggunaan *Google Classroom* berpengaruh Terhadap Pembelajaran Online pada masa pandemi Covid-19, hal ini dibuktikan dengan hasil uji hipotesis didapat tingkat signifikansi $0,012 < \alpha (0,05)$, maka H_a diterima. Hal ini berarti variable Persepsi Harapan terhadap penggunaan google classroom (X_4) berpengaruh secara positif dan signifikan terhadap variable Pembelajaran Online.

5. Variable Sosial terhadap penggunaan *Google Classroom* berpengaruh Terhadap Pembelajaran Online pada masa pandemi Covid-19, hal ini dibuktikan dengan hasil uji hipotesis didapat tingkat signifikansi $0,006 < \alpha (0,05)$, maka H_a diterima. Hal ini berarti variable Persepsi Sosial terhadap penggunaan *Google Classroom* (X_5) berpengaruh secara positif dan signifikan terhadap variable Pembelajaran Online.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan saran yang dapat diberikan yakni :

1. Konstruksi TAM Model dalam penelitian ini perlu ditambahkan konstruk TAM Yang lain seperti Attitude Toward Using dan Actual Usage agar memberikan hasil yang lebih baik lagi dalam mengetahui pengaruh google classroom dalam pembelajaran di masa pandemi Covid-19.
2. Konstruksi UTAUT Model perlu ditambahkan variable Ekspektasi Usaha, Kondisi, serta minat penggunaan sistem sehingga dapat mengetahui perilaku pengguna dalam penggunaan *google classroom*.
3. Rekomendasi bagi pihak kampus yakni perlu dilakukan pelatihan khusus untuk dosen dan mahasiswa dalam penggunaan *google classroom* sehingga dapat meningkatkan pengetahuan pengguna dalam menggunakan *google classroom*.

VI. Referensi

- [1] Nasir, M. (2013, June). Evaluasi penerimaan teknologi informasi mahasiswa di Palembang menggunakan model UTAUT. In Seminar Nasional Aplikasi Teknologi Informasi (SNATI) (Vol. 1, No. 1).
- [2] Siswanto. Memanfaatkan Teknologi Informasi untuk Strategi Keunggulan Bersaing Industri di Perguruan Tinggi Swasta. Makalah Seminar Perguruan Tinggi di Indonesia dalam Transisi Perguruan Tinggi Era Industrialisasi ke Era Informasi. Yogyakarta: Universitas Atma Jaya.1997.
- [3] Venkatesh, Viswanath, Michael G. Morris, Girdon B. Davis, Fred D Davis., User Acceptance of Information Technology : Toward A unified view 1, MIS Quarterly Vol.27 No.3, pp.425-478, 2003.

- [4] Taqwatika, S., Agustini, K., & Suyasa, P. W. A. (2019). Analisis Penerimaan Sistem Pembelajaran Online Edmodo Menggunakan Unified Theory of Acceptance and Use of Technology (UTAUT) Studi Kasus: Kelas IX di SMP Negeri 1 Singaraja". KARMAPATI (Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika), 8(2), 467-475.
- [5] Saputera, S. A., Utami, E., & Arief, M. R. (2017). Analisis Penerimaan Sistem E-Learning Menggunakan Technology Acceptance Model (TAM). *Informasi Interaktif*, 2(2), 100-109.
- [6] Afrianti, W. E. (2018). Penerapan Google Classroom Dalam Pembelajaran Akuntansi (Studi Pada Program Studi Akuntansi Universitas Islam Indonesia).
- [7] Sari, I. N. (2019). Pengaruh Penggunaan Google Classroom terhadap Efektivitas Pembelajaran Mahasiswa Universitas Islam Indonesia.
- [8] Arizona, K., Abidin, Z., & Rumansyah, R. (2020). Pembelajaran Online Berbasis Proyek Salah Satu Solusi Kegiatan Belajar Mengajar Di Tengah Pandemi Covid-19. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 5(1), 64–70.
- [9] Herma, W. (2014). Google Classroom Ruang Kelas di Dunia Maya. [online] tersedia: <http://www/widyaherma.com/2014/10/google-classroom-ruang-kelas-dunia.html>. (diunduh, 8 Juli 2017).
- [10] Izenstark, A., & Leahy, K. L. (2015). Google classroom for librarians: features and opportunities. *Library Hi Tech News*.
- [11] Davis, F. D. (1985). A Technology Acceptance Model For Empirically Testing New End-User Information Systems: Theory And Results. *Massachusetts Institute of Technology*
- [12] Tuffahati, N. N., & Nugraha, J. (2021). The Effect Of Perceived Usefulness And Perceived Ease Of Use On The Google Classroom Against Learning Motivation. *Jurnal TAM (Technology Acceptance Model)*, 12(1), 19-32.
- [13] Jogiyanto, 2007, *Sistem Informasi Keperilakuan*, Penerbit Andi, Yogyakarta
- [14] Handayani, S., & Saputera, S. A. (2019). Pengaruh Persepsi Kemudahan dan Persepsi Kemanfaatan terhadap Penggunaan Sistem KKN Online dengan Pendekatan Tam. *Journal of Technopreneurship and Information System*, 2(2), 53-58.