

ANALISIS PENGARUH PENGGUNAAN GOOGLE CLASSROOM PADA KEGIATAN BELAJAR MENGAJAR DI MASA PANDEMI

ANALYSIS OF THE USE OF GOOGLE CLASSROOM'S EFFECT IN LEARNING AND TEACHING ACTIVITY DURING PANDEMIC

Pandu Rizki Maulidiah¹⁾, Salma Nuraini²⁾, Rima Tsaniyah A. S.³⁾,
Maratus Solikhah Tiara W⁴⁾, Achmad Robach Amirulloh⁵⁾

E-mail : ¹⁾19082010046@student.upnjatim.ac.id , ²⁾19082010075@student.upnjatim.ac.id,
³⁾19082010097@student.upnjatim.ac.id , ⁴⁾19082010103@student.upnjatim.ac.id,
⁵⁾19082010122@student.upnjatim.ac.id

¹⁾Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, UPN Veteran Jawa Timur

²⁾Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, UPN Veteran Jawa Timur

³⁾Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, UPN Veteran Jawa Timur

⁴⁾Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, UPN Veteran Jawa Timur

⁵⁾Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, UPN Veteran Jawa Timur

Abstrak

Suatu proses uji yang bertujuan untuk menemukan, menginterpretasikan, dan merevisi fakta-fakta atau lebih tepatnya mengetahui pengaruh penggunaan *Google Classroom* pada proses kegiatan belajar mengajar selama masa pandemi. Penelitian ini menggunakan metode UTAUT (*Unified Theory of Acceptance and Use of Technology*) yang merupakan salah satu metode untuk menilai suatu teknologi dapat diterima oleh baik atau tidak oleh penggunanya. Data yang digunakan untuk penelitian ini didapat dengan penyebaran kuesioner secara online dengan metode random sampling dan diperoleh 100 responden yang pernah/sedang menggunakan *Google Classroom*. Data yang diperoleh tersebut diolah menggunakan SmartPLS 3.3.9. Dari penelitian yang sudah dilakukan, dapat dibuktikan bahwa sebuah variabel dapat memiliki pengaruh terhadap variabel lain, namun juga terdapat variabel yang kurang berpengaruh pada variabel lainnya dalam penelitian selama kegiatan belajar mengajar di masa pandemi berlangsung ini.

Kata kunci: UTAUT, *Google Classroom*, pandemi, belajar-mengajar.

Abstract

A test process that aims to find, interpret, and revise facts or rather find out the effect of using *Google Classroom* on the process of teaching and learning activities during a pandemic. This study uses the UTAUT (*Unified Theory of Acceptance and Use of Technology*) method which is one method to assess whether a technology is acceptable or not by its users. The data used for this study was obtained by distributing online questionnaires with a random sampling method and 100 respondents who have used / are currently using *Google Classroom*. The data obtained were processed using SmartPLS 3.3.9. From the research that has been done, it can be proven that a variable can have an influence on other variables, but there are also variables that have less influence on other variables in research during teaching and learning activities during this ongoing pandemic.

Keywords: UTAUT, *Google Classroom*, pandemic, teaching.

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi yang berjalan seiringan dengan bertambah usia bumi memberikan dampak pada kehidupan manusia dalam berbagai aspek. Tidak hanya memberikan dampak negatif yang dapat meluruskan beberapa nilai-nilai budaya, namun juga memberikan banyak dampak positif untuk menunjang kehidupan manusia lebih baik. Fenomena yang kini bisa

kita rasakan dari dampak positif perkembangan teknologi adalah hampir seluruh institusi pendidikan menggunakan aplikasi sebagai salah satu bentuk pendukung kegiatan belajar mengajar kepada mahasiswa/siswa maupun dosen/guru.

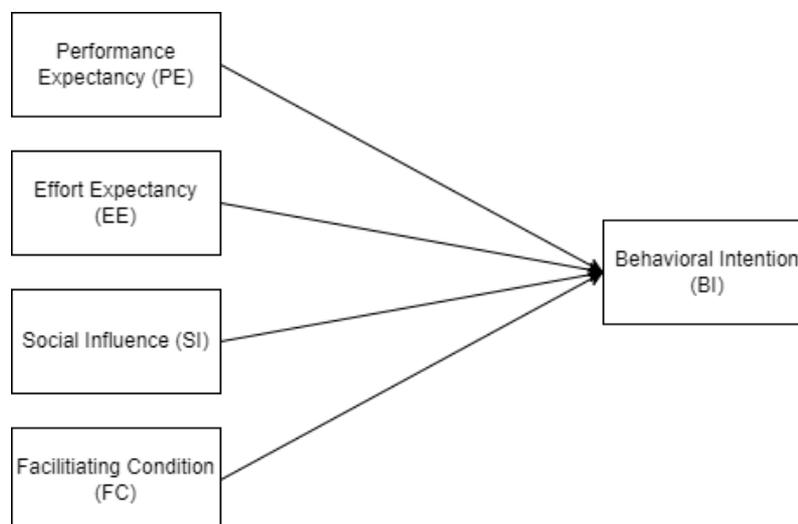
Penelitian ini mengambil studi kasus pada *Google Classroom* sebagai media resmi yang diluncurkan oleh Google untuk membantu pengelolaan materi pembelajaran, tugas pembelajaran dan sebagainya secara online dalam penyelenggaraan pendidikan di lingkungan jenjang pendidikan seperti sekolah menengah atas maupun universitas yang dapat diakses oleh pelajar, mahasiswa, guru dan dosen. *Google Classroom* dapat menjadi salah satu alat untuk membantu memantau pembelajaran siswa. Pengajar atau Guru dapat melihat semua aktivitas pembelajaran siswa.

Aplikasi *Google Classroom* memiliki beberapa fitur yang dapat dimanfaatkan dengan maksimal oleh semua partisipan (siswa maupun guru) dalam proses pembelajaran, seperti mengirimkan tugas dalam bentuk dokumen, foto dan video. Guru dapat memberikan penilaian kepada siswa secara langsung, tersedianya kolom komentar yang digunakan untuk interaksi antara guru dan siswa atau digunakan sebagai absensi, dan terdapat *due date* atau batas waktu untuk pengumpulan tugas yang telah diberikan oleh guru kepada siswa. Tugas yang telah diserahkan oleh siswa akan tersimpan secara otomatis kedalam *Google Drive* milik guru [1]. Dari sedikit paparan terkait *Google Classroom* tersebut, penelitian ini bertujuan untuk memberikan sebuah *insight* yang kiranya dapat membantu Google dalam segi peningkatan kualitas aplikasi *Google Classroom*.

Solusi dari permasalahan yang ada adalah untuk memberikan rekomendasi peningkatan kualitas *Google Classroom* pada pelajar dan mahasiswa menggunakan model UTAUT yang telah dikembangkan oleh Venkatesh [2]. Alasan penulis menggunakan model UTAUT dikarenakan model penelitian ini berdasarkan psikologi dan sosiologi yang mendukung penyelesaian latar belakang permasalahan yang ada yakni teknologi yang diteliti merupakan teknologi kompleks dan digunakan oleh instansi sebagai media dalam proses belajar mengajar.

2. METODOLOGI

Pada penelitian ini kami menggunakan metode UTAUT. UTAUT (*Unified Theory of Acceptance and Use of Technology*) adalah salah satu metode untuk menilai apakah suatu teknologi dapat diterima dengan baik oleh penggunanya atau tidak. Metode ini memiliki 5 (lima) inti, yakni *Performance Expectancy*, *Effort Expectancy*, *Social Influence*, *Facilitating Condition*, dan *Behavioral Intention*.



Gambar 1. Diagram Konseptual

Berdasarkan studi kasus yang kami ambil, kami membuat hipotesis yang akan kami uji sebagai berikut.

Tabel 1. Hipotesis

Kode Hipotesis	Hipotesis
PE1	<i>Google Classroom</i> bermanfaat untuk kegiatan belajar mengajar.
PE2	<i>Google Classroom</i> dapat meningkatkan efisiensi kinerja dosen/guru/mahasiswa/pelajar.
PE3	<i>Google Classroom</i> sudah berfungsi dengan baik sebagai sarana Sistem Informasi Akademik.
EE1	<i>Google Classroom</i> mudah digunakan dan dimengerti.
EE2	<i>Google Classroom</i> mudah diakses.
SI1	Sekolah/Universitas mewajibkan untuk menggunakan <i>Google Classroom</i> .
SI2	Banyak pelajar/mahasiswa yang menggunakan <i>Google Classroom</i> .
FC1	Sekolah/Universitas memberikan bantuan jika mengalami kesulitan ketika mengakses <i>Google Classroom</i> .
FC2	Terdapat buku panduan untuk menggunakan <i>Google Classroom</i> .
BI1	Saya berniat untuk menggunakan <i>Google Classroom</i> setiap kali saya membutuhkan.
BI2	Saya akan merekomendasikan <i>Google Classroom</i> kepada orang terdekat saya.

Alur penelitian yang akan kami lakukan yakni menentukan jumlah sampel, penyebaran kuesioner, olah hasil kuesioner, analisis hasil, dan menyimpulkan hasil. Penentuan jumlah sampel menggunakan rumus Lemeshow [3] dengan tingkat kepercayaan sebesar 95% dengan tingkat *error* sebesar 5% didapat jumlah sampel yang diperlukan sebesar 96 responden. Kuesioner yang kami bagikan berisi 9 (sembilan) pertanyaan yang kami buat mengacu pada 5 (lima) komponen dari UTAUT. Tiap pertanyaan diukur menggunakan skala likert 1 sampai 5 dengan keterangan 1 (sangat tidak setuju), 2 (tidak setuju), 3 (netral), 4 (setuju), 5 (sangat setuju) [4].

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari penelitian ini meliputi pembahasan demografi responden, uji validitas dan reliabilitas, serta uji hipotesis.

3.1 Data Demografi Responden

a. Jenis Kelamin

Tabel 2. Data Jenis Kelamin Responden

Jenis Kelamin	Jumlah
Laki-laki	31
Perempuan	69

b. Usia

Tabel 3. Usia Responden

Usia	Jumlah
< 17 Tahun	4
17 - 20 Tahun	36
21 - 24 Tahun	59
> 24 Tahun	1

3.2 Analisis Statistik Inferensial

a. *Outer Model*

Tabel 4. Nilai Outer Model

	Cronbach's Alpha	Composite Reliability	Average Variance Extracted (AVE)
Performance Expectancy	0.379	0.132	0.277
Effort Expectancy	0.534	0.786	0.656
Social Influence	0.127	0.671	0.527
Facilitating Condition	0.452	0.776	0.638
Behavioral Intention	0.123	0.692	0.532

Nilai *average variance extracted* (AVE) digunakan untuk mengukur validitas konvergen dari suatu variabel dimana AVE harus di atas 0.50. Sedangkan sebuah variabel dikatakan reliabel jika *composite reliability* memiliki nilai di atas 0.7 dan *cronbach alpha* memiliki nilai diatas 0.6 [5]. Dalam tabel di atas mendapatkan hasil bahwa secara keseluruhan variabel dapat dikatakan memenuhi syarat validitas, namun hanya sebagian variabel yang reliabel.

b. *Inner Model*

Inner model dievaluasi dengan melihat koefisien determinasi (*R-square*) dan Uji Hipotesis.

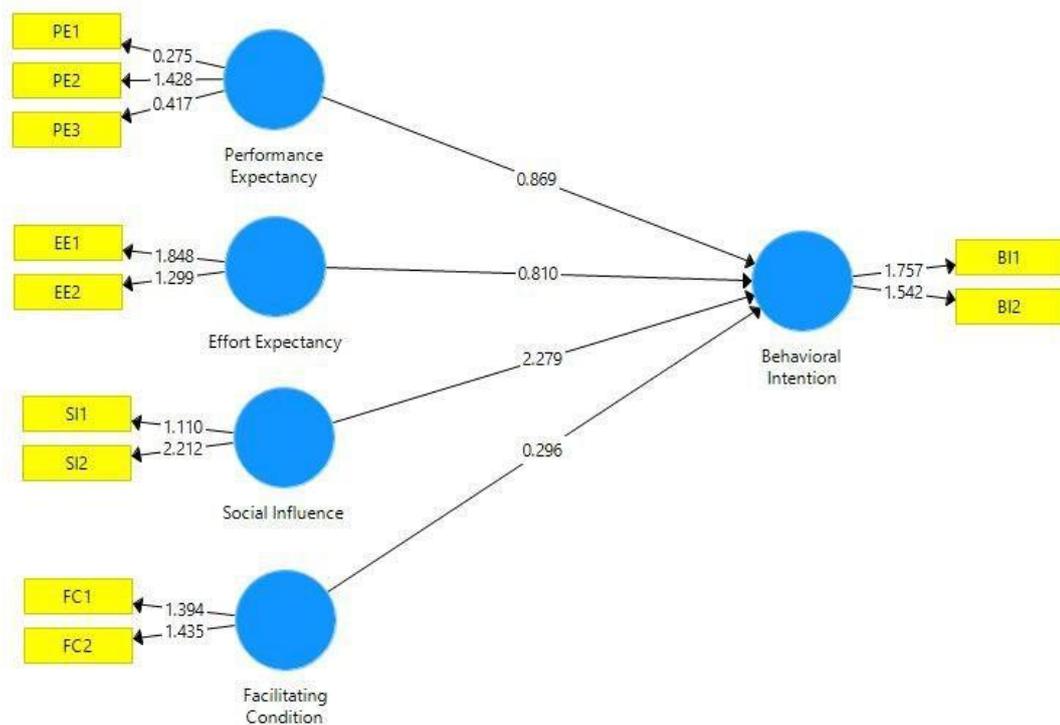
Tabel 5. Nilai R-Square

	R Square	R Square Adjusted
Behavioral Intention	0.122	0.085

Nilai R-Square untuk variabel *effort expectancy*, *facilitating condition*, *performance expectancy*, dan *social influence* yang mempengaruhi variabel *behavioural intention* dalam model struktural memiliki nilai *R-Square* sebesar 0.122.

3.3 Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis dilakukan menggunakan aplikasi SmartPLS. Berikut hasil pengujian hipotesis.



Gambar 2. Bagan Uji Hipotesis

Tabel 6. Hasil Uji Hipotesis

	Path Coefficient	P values	Keterangan
PE-BI	0.226	0.386	Tidak Signifikan
EE-BI	-0.112	0.418	Tidak Signifikan
SI-BI	-0.242	0.023	Signifikan
FC-BI	-0.044	0.768	Tidak Signifikan

Variabel dapat dikatakan signifikan jika koefisien nilai P kurang dari 0,05 [6]. Dari hasil ujihipotesis di atas dapat dikatakan bahwa koefisien nilai P dari variabel *Social Influence* menunjukkan nilai kurang dari 0,05. Sehingga dapat disimpulkan bahwa variabel tersebut memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap *Behavioral Intention*, maka hipotesis diterima. Sedangkan ketiga variabel lainnya, yaitu *Performance Expectancy*, *Effort Expectancy*, *Facilitating Condition* menunjukkan nilai lebih dari 0,05. Sehingga dapat dikatakan bahwa ketiga variabel ini memiliki pengaruh negatif dan tidak signifikan terhadap *Behavioral Intention*, maka hipotesis ditolak.

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan uji hipotesis menggunakan metode UTAUT diperoleh hasil bahwa data yang diperoleh untuk kebutuhan analisis dapat dinyatakan valid dan reliabel. Lalu pada uji hipotesis, dapat disimpulkan bahwa variabel *Social Influence* berpengaruh positif terhadap *Behavioral Intention*. Sedangkan untuk variabel *Performance Expectancy*, *Effort Expectancy*, dan *Facilitating Condition* dinilai kurang berpengaruh atau berpengaruh negatif terhadap *Behavioral Intention* dalam penggunaan *Google Classroom* selama kegiatan belajar mengajar di masa pandemi berlangsung.

Untuk penelitian selanjutnya, penulis berharap untuk memperbanyak pustaka mengenai penelitian sejenis dengan metode yang sama sehingga dapat memberikan *insight* yang lebih banyak dan bermanfaat untuk proses penelitian.

5. DAFTAR RUJUKAN

- [1] Humaira Aliya. 2021. *Kenali Google Classroom, Masa Depan Layanan Pengajaran Berbasis Online*. Glints. [Online] Available at: <https://glints.com/id/lowongan/google-classroom-adalah/> [Accessed May 18th 2022]
- [2] Venkatesh, V., et al, 2003. User Acceptance of Information Technology: Toward a Unified View. *MIS Quarterly*. 27 (3), 425 - 478.
- [3] Lwanga, S. K. and Lemeshow, S. 1991. *Sample Size Determination in Health Studies: A Practical Manual*. Geneva: World Health Organization.
- [4] Budiaji, W. 2013. Skala Pengukuran dan Jumlah Respon Skala Likert. *Jurnal Ilmu Pertanian dan Perikanan*. 2 (2), 127 - 133.
- [5] Bonett, D. G. and Wright, T. A. 2014. Cronbach's Alpha Reliability: Interval Estimation, Hypothesis Testing, and Sample Size Planning. *Journal of Organizational Behavior*.
- [6] Solihin, P. M. and Ratmono, D. D. 2013. *Analisis SEM-PLS dengan WarpPLS 3.0*. Yogyakarta: ANDI.