

MENGUKUR EFEKTIVITAS GOOGLE KELAS DARI PERSEPSI SISWA SMP ISLAM AL-ISRA MENGGUNAKAN USE QUESTIONNAIRE

¹Rusyda Maulida, ²Tita Puspitasari, ³Bani

Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Pamulang

E-mail: dosen02114@unpam.ac.id

ABSTRACT

The Covid-19 pandemic has rapidly changed the world of education due to the obligation to utilize technology. However, technology still cannot replace the role of teachers and learning interactions between students and teachers because learning is about acquiring knowledge and values, cooperation, and competence. This pandemic situation challenges each individual's creativity in using technology to develop the world of education. Google Kelas is one of the free and popular tools to bridge the gap between students and teachers. Google Kelas is a widely used tool during the Covid-19 pandemic because schools or teachers are not required to pay to take advantage of its features. This research was conducted to determine the effectiveness of using Google Kelas. The research was conducted through a quantitative research design. The research sample using this semi-structured survey consists of 87 students who have used Google Kelas for at least one semester in their class. The survey was given using the USE Questionnaire method and was calculated using a Likert scale. Based on the assessment of the use of Google Kelas at SMP Al-Isra, the following results were obtained: the value on the usefulness aspect was 85.2, which indicates that Google Kelas has outstanding usability, which means that Google Kelas can be received very well; the value on the aspect of satisfaction is 83.2 which indicates that Google Kelas provides excellent satisfaction which means that Google Kelas can meet the needs of respondents; the score on the ease of use aspect is 83.6 which indicates that Google Kelas is very friendly to use which means that Google Kelas can be used very well by respondents, and the score on the ease of learning aspect is 86.4 which shows that Google Kelas has perfect easy learning which means that Google Kelas can be learned very well.

Keywords : online learning, google kelas, covid-19, USE Questioner

ABSTRAK

Pandemi Covid-19 telah memberikan perubahan pada dunia pendidikan secara singkat dengan kewajiban memanfaatkan teknologi. Namun, teknologi tetap tidak dapat menggantikan peran guru dan interaksi belajar antara pelajar dan pengajar sebab pembelajaran bukan hanya sekedar memperoleh pengetahuan tetapi juga tentang nilai, kerja sama, serta kompetensi. Situasi pandemi ini menjadi tantangan tersendiri bagi kreativitas setiap individu dalam menggunakan teknologi untuk mengembangkan dunia Pendidikan. Google Kelas adalah salah satu alat yang gratis serta populer untuk menjembatani antara pelajar dan pengajar. Google Kelas menjadi alat yang banyak digunakan disaat pandemi Covid-19 ini karena sekolah atau pengajar tidak diharuskan membayar untuk memanfaatkan fitur-fitur yang ada di dalamnya. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui keefektifan pemanfaatan Google Kelas. Penelitian dilakukan melalui desain penelitian kuantitatif. Sampel penelitian dengan menggunakan survey semi terstruktur ini terdiri dari 87 siswa yang telah menggunakan Google Kelas minimal 1 semester di kelasnya. Survey diberikan dengan metode *USE Questioner* dan dihitung menggunakan skala *likert*. Dari hasil rekap penilaian terhadap penggunaan Google Kelas di SMP Al-Isra mendapatkan hasil sebagai berikut: nilai pada aspek *Usefulness* sebesar 85,2 yang menunjukkan bahwa Google Kelas sangat baik yang mengartikan bahwa Google Kelas dapat diterima sangat baik; nilai pada aspek *Satisfaction* (kepuasan) sebesar 83,2 yang menunjukkan bahwa Google Kelas memberikan kepuasan yang sangat baik yang mengartikan bahwa Google Kelas dapat memenuhi kebutuhan responden; nilai pada aspek *Easy of Use* sebesar 83,6 yang menunjukkan bahwa Google Kelas yang sangat mudah digunakan yang mengartikan bahwa Google Kelas dapat digunakan sangat baik oleh responden; dan nilai pada aspek *Easy of Learning* sebesar 86,4 yang menunjukkan bahwa Google Kelas memiliki mudah dipelajari yang sangat baik yang mengartikan bahwa Google Kelas dapat dipelajari sangat baik.

Kata Kunci : pembelajaran daring, google kelas, covid-19, USE Questioner

PENDAHULUAN

Covid-19 mengakibatkan diterapkannya berbagai kebijakan yang dapat memutus mata rantai penyebaran virus Covid-19 ini di Indonesia. Pandemi Covid-19 memberikan dampak yang serius pada sektor pendidikan. Pembelajaran yang pada awalnya siswa hadir tatap muka di dalam kelas menjadi pembelajaran di dalam jaringan (daring) atau online, yang mengharuskan para pelaku pendidikan untuk beradaptasi dengan cepat dalam situasi seperti ini. Pembelajaran online menjadi kewajiban peserta didik dan guru untuk tetap melaksanakan pendidikan di tengah pandemi. Dengan diberlakukannya pembatasan interaksi, Kementerian Pendidikan di Indonesia mengeluarkan kebijakan dengan mengganti proses Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) dengan menggunakan sistem dalam jaringan (daring). Dengan menggunakan sistem pembelajaran secara daring ini, banyak muncul berbagai masalah yang dihadapi oleh siswa dan guru, seperti tidak adanya alat untuk penyampaian materi pembelajaran dari guru kepada siswa.

Google Kelas dikembangkan oleh Google untuk tujuan akademis yang mendukung platform pembelajaran campuran. Aplikasi ini sangat mudah digunakan, tidak memakan terlalu banyak ruang pada memori smartphone dan membantu guru dan siswa tetap mengikuti jalur pelajaran. Pengguna dapat membuat kelas virtual yang berfungsi seperti kelas konvensional tetapi menghemat lebih banyak waktu, uang, dan ruang. Google Kelas memungkinkan pengajar untuk menghabiskan lebih banyak waktu dengan siswanya dan lebih sedikit waktu untuk urusan administrasi, dan sekarang jauh lebih baik (Octaberlina & Muslimin, 2020).

Esatvel pada penelitiannya tentang *Exploring Facebook to Enhance Learning and Student Engagement: A Case from the University of Philippines (UP) Open University* (Esteves, 2012) mempelajari kecenderungan untuk mempelajari potensi Facebook dalam dunia pendidikan karena pengguna Filipina adalah salah satunya dari pengguna Facebook yang paling aktif. Hasil penelitian menunjukkan bagaimana komponen dan fungsi yang berbeda dari Facebook, seperti *wall*, *like*, *poke* dan fitur untuk berbagi akan menjangkau media dengan mudah sehingga siswa dapat terlibat dalam pembelajaran *online*.

Teknologi dan media bisa berperan banyak untuk belajar (Sabran & Sabara, 2019). Pengajaran yang terpusat terhadap guru, teknologi dan media menjadi pendukung penyajian pengajaran. Lain halnya apabila pengajaran terpusat kepada siswa atau peserta didik, para siswa merupakan pengguna utama teknologi dan media. Perubahan perilaku itu dapat berupa bertambahnya pengetahuan, diperolehnya keterampilan atau kecekatan, dan berubahnya sikap seseorang yang telah belajar.

Dari beberapa pemaparan di atas, belum adanya yang menunjukkan kebergunaan dan kemudahan penggunaan Google Kelas. Padahal, Google Kelas adalah salah satu alat pembelajaran daring yang paling populer dan gratis di dunia. Oleh sebab itu penulis mencoba melakukan penelitian dengan menggunakan *USE Questionnaire*.

USE Questionnaire

Salah satu metode USE yang dapat digunakan saat ini adalah USE Questionnaire, USE dapat mencakup tiga aspek sekaligus pada usability menurut ISO diantaranya efektivitas, efisiensi dan kepuasan (Gao et al., 2018). Penelitian *Ventayen* menyebutkan

Google Kelas memainkan peran penting dalam membuat pembelajaran lebih mudah. Berdasarkan hasil tersebut, Google Kelas sangat direkomendasikan dari para responden. Biaya adalah alasan utama untuk mengadopsi Google Kelas, disarankan agar institusi yang mempraktikkan pembelajaran campuran dapat memanfaatkan platform sebagai alat untuk eLearning. Berdasarkan evaluasi kegunaan platform, Google Kelas sangat berguna dalam hal pemahaman, daya tarik, dan pengoperasian (Ventayen et al., 2018).

Penelitian Shahara tentang analisis data dengan menggunakan Technology Acceptance Model (TAM) untuk melihat hubungan antara faktor-faktor yang teridentifikasi dengan keefektifan kegiatan pembelajaran. Hasilnya membuktikan bahwa mayoritas siswa puas dengan fitur Google Kelas yang diperkenalkan di kelas yang semua rasionya di atas rata-rata. Secara khusus, kinerja komparatif yang baik di bidang kemudahan akses, kegunaan yang dirasakan, komunikasi dan interaksi, penyampaian instruksi dan kepuasan siswa terhadap kegiatan pembelajaran Google Kelas (Shaharane et al., 2016).

Perguruan tinggi semakin bergantung pada platform digital untuk menyusun pengalaman belajar siswa, penting untuk mempertimbangkan dengan cermat bagaimana praktik pedagogis perlu diubah untuk memanfaatkan perubahan ini. Sementara studi tentang pedagogi semacam itu masih dalam tahap awal, penulis percaya bahwa kerangka kerja yang diuraikan di atas, dapat memberikan panduan untuk membuat penilaian tentang keefektifan platform pembelajaran dan cara terbaik untuk menggunakannya di lingkungan tersier. Konsep-konsep ini adalah kemudahan akses, kolaborasi, suara / agensi siswa, dan kecepatan. Harapan penulis agar instruktur yang mempertimbangkan platform pembelajaran akan menemukan konsep-konsep ini berguna baik dalam memahami bagaimana mereka ingin memanfaatkan platform, tetapi juga dalam membangun pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa (Heggart & Yoo, 2018).

Pada penelitian yang dilakukan oleh Asnawi (Asnawi, 2018), mendapatkan kesimpulan bahwa rekap penilaian *usability* menggunakan *tools USE Questioner* menunjukkan nilai yang baik pada faktor *usefulness* (kegunaan), sedangkan pada faktor *ease of use*, *ease of learning*, dan *satisfaction* menunjukkan nilai kurang baik. Hal ini dikarenakan faktor *ease of use* dan *ease of learning* mempunyai efek pada faktor *satisfaction*.

Sebagai media pembelajaran menurut Sabran manfaat Google kelas menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran google kelas sebagai media pembelajaran secara keseluruhan cukup efektif dan memiliki 77,27% kecenderungan. Adapun keefektifan pelaksanaan e-learning google kelas sebagai media pembelajaran dari masing-masing variable tergolong cukup efektif. Keefektifan komponen perencanaan pembelajaran sebesar 74.50%, komponen perancangan dan pembuatan materi sebesar 75.27%, komponen penyampaian pembelajaran sebesar 75%, komponen interaksi pembelajaran sebesar 66.10% dan komponen evaluasi pelaksanaan sebesar 69.01%.

Penelitian (Ramadhani et al., 2019) yang memiliki tujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan *LMS-Google Kelas-based Flipped-Problem Based Learning Model (FPBLM)* dalam proses pembelajaran matematika di Sekolah Menengah Atas di Medan, Sumatera Utara, Indonesia. Dalam penelitian ini juga melihat interaksi antara tingkat Kemampuan Matematika Sebelumnya (PMA) siswa dengan penerapan model

pembelajaran berbasis masalah terbalik berbasis *LMS-Google Kelas*. Siswa PMA terdiri dari tingkat tinggi, sedang dan rendah. Uji ANOVA dua arah dan Uji *Post Hoc-LSD* digunakan. Berdasarkan uji analisis diketahui bahwa rata-rata hasil belajar matematika siswa yang diajar menggunakan FPBLM berbasis Google Kelas LMS mengalami peningkatan yang signifikan dibandingkan dengan pembelajaran konvensional.

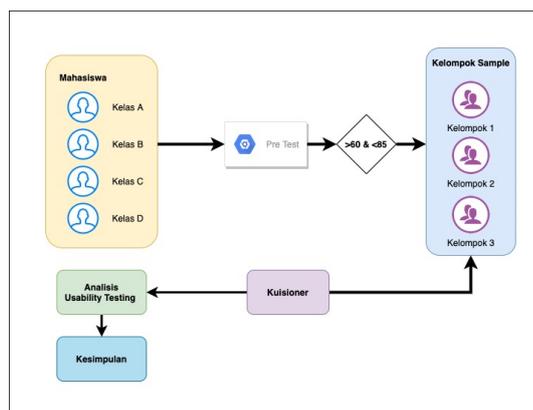
Pada penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Al-Marooof (Al-Marooof & Al-Emran, 2018) penelitian ini menentukan faktor-faktor yang mempengaruhi penerimaan *Google Kelas* di antara siswa sarjana di BUC dengan mengadopsi TAM. Pendekatan PLS-SEM digunakan untuk menilai pengukuran dan model struktural. Hasilnya mengungkapkan bahwa semua faktor sangat efektif dalam hal niat perilaku dan penggunaan sebenarnya dari ruang Google Kelas. Penekanannya ditempatkan pada keakraban dalam kegunaan dan kemudahan penggunaan sebagai fitur penting dari ruang Google Kelas.

METODE

Dalam penelitian ini siswa pada sekolah Sekolah Menengah Pertama Islam (SMPI) Al-Isra Tanjung duren dijadikan sebagai populasi. Pemilihan sampel menggunakan teknik *purposive sampling* dengan syarat sampel telah menggunakan Google Kelas dan aktif pada tahun pelajaran 2020/2021. Dalam buku yang berjudul Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D (Sugiyono, 2012), terdapat dua *sampling* yang dapat digunakan, yaitu *Probability sampling* dan *nonprobability sampling*.

Dalam penelitian ini teknik *sampling* yang digunakan yaitu *nonprobability sampling* dengan teknik *purposive sampling*. Sampel tidak semua memiliki kriteria yang sesuai dengan fenomena yang diteliti. Oleh karena itu, *Purposive Sampling* dipilih untuk menetapkan yang dipertimbangkan atau kriteria-kriteria tertentu yang harus dipenuhi oleh sampel-sampel yang digunakan dalam penelitian ini.

Dalam penelitian ini siswa yang memenuhi kriteria tertentu menjadi. Adapun kriteria yang dijadikan sebagai sampel penelitian yaitu siswa yang aktif dari semester ganjil tahun 2020 sampai semester ganjil tahun 2021 dengan nilai pretest >60 dan <85 , yaitu siswa kelas 7, kelas 8 dan kelas 9. Setelah dilakukan pemilihan populasi maka jumlah sampel yang masuk dalam persyaratan dan dapat dijadikan sampel adalah tiga kelompok dari siswa aktif di SMPI Al-Isra. Kerangka kerja penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 1. Kerangka kerja penelitian

Dalam kerangka di atas, siswa dari tiga kelas akan diberikan *pre-test* mata pelajaran yang sama dengan pertanyaan yang sama. Setelah didapatkan hasilnya, akan dibagi menjadi 3 (tiga) kelompok sample yang memiliki nilai lebih besar dari 60 dan kurang dari 85. Ketiga kelompok sample ini akan diberikan pertanyaan menggunakan metode *USE Questionnaire* untuk mengukur *usability*. Langkah awal pada *usability testing* adalah menyusun pertanyaan-pertanyaan yang akan dijadikan *questionnaire* dan diberikan kepada sampel yang telah kita tentukan sesuai kerangka pada gambar 1.

Siswa mengisi survey melalui link google form dan diwajibkan masuk menggunakan akun google masing-masing untuk memastikan bahwa mahasiswa tidak mengisi survey lebih dari satu kali, sehingga data yang diperoleh tidak terjadi data ganda atau tidak terjadi keraguan data dikarenakan mahasiswa melakukan pengisian survey lebih dari satu kali. Survey dilakukan setelah beberapa periode atau pertemuan perkuliahan. Sehingga mahasiswa benar-benar masih baru dalam memanfaatkan google kelas ini.

Instrumen pengukuran dalam penelitian ini adalah kuisisioner, ada variabel dalam kuisisioner yang diwakili oleh beberapa pertanyaan untuk masing-masing variabel. Kualitas data penelitian tergantung dari alat ukur yang digunakan. Dengan demikian dilakukan uji validitas untuk mengetahui apakah alat ukur yang digunakan benar-benar valid untuk mengukur variabel yang diteliti. Seluruh pertanyaan dalam *questionnaire* dengan 16 pertanyaan yang terbagi menjadi 4 faktor sesuai dengan faktor pada *USE Questionnaire* yaitu: *usefulness*, *satisfaction*, *ease of use* dan *easy of learning*.

Hasil dari angket diukur dengan menggunakan skala likert, dengan pilihan sangat tidak setuju (STS), tidak setuju (TS), kurang setuju (KS), setuju (S) dan sangat setuju (SS). Dengan skor masing-masing skala pada table 1 berikut ini:

Tabel 1. Skala likert

Pernyataan	STS	TS	KS	S	SS
Nilai	1	2	3	4	5

Masing-masing total skor perorang adalah skor masing-masing butir dari perorang tersebut yang dijumlahkan. Analisis tanggapan untuk mengetahui butir-butir mana yang sangat terlihat batasan antara skor rendah dan skor tinggi dalam skala total. Butir-butir yang tidak menunjukkan perbedaan yang nyata, apakah masuk dalam skor rendah atau tinggi juga dibuang untuk mempertahankan konsistensi internal dari pertanyaan.

Skor ideal adalah rating skala skor dan seluruh jumlah jawaban yang digunakan untuk menghitung skor. Untuk menghitung skor ideal (kriterium) dari seluruh item, digunakan formula berikut ini:

$$\text{Skor kriterium} = \text{skala nilai} \times \text{jumlah responden}$$

Misalkan skor tertinggi adalah 5 dan jumlah responden adalah 20, maka dapat diperoleh perhitungan seperti tabel berikut ini:

Tabel 2. Rumus skor dan skala

Rumus	Skala
$5 \times 20 = 100$	SS
$4 \times 20 = 80$	S
$3 \times 20 = 60$	KS
$2 \times 20 = 40$	TS
$1 \times 20 = 20$	STS

Selanjutnya semua jawaban responden dijumlahkan dan dimasukkan ke dalam skala nilai dan ditentukan daerah jawabannya. Agar mendapatkan hasil interpretasi, terlebih dahulu harus diketahui skor tertinggi (x) dan skor terendah (y) untuk item penilaian dengan rumus sebagai berikut:

$$y = \text{skor tertinggi likert} \times \text{jumlah responden}$$

$$x = \text{skor terendah likert} \times \text{jumlah responden}$$

$$\text{Rumus Index \%} = (\text{total skor} / y) \times 100\%$$

Y adalah skor ideal

Tahapan pra penyelesaian yaitu mengetahui interval dan interpretasi persen sebelum menyelesaikannya agar mengetahui penilaian dengan metode mencari interval skor persen. Untuk selanjutnya, bagaimana jika ingin menghitung nilai dimensi dari beberapa pertanyaan yang ada. Dari 16 pertanyaan tersebut merupakan bagian dari dua dimensi. Maka cara menghitung dimensi tersebut adalah dengan merata-ratakan seluruh jawaban dimensi tersebut. Kemudian Langkah terakhir adalah dengan melihat nilai rata-rata kemudian tentukan daerah mana nilai dimensi tersebut. Dimisalkan dimensi pertama mendapat rata-rata 85 dan dimensi kedua mendapat nilai rata-rata 76, maka dua dimensi tersebut berada pada dimensi setuju (S).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam *usability testing* langkah pertama adalah penyusunan pertanyaan-pertanyaan dalam angket yang akan di sebar ke seluruh responden yang telah dipilih dalam lingkup siswa SMP Islam Al-Isra Tanjung Duren, pertanyaan ini mengacu kepada *USE Questioner*. Selanjutnya setiap pertanyaan tersebut diberikan nilai dan dihitung dengan cara menghitung rata-rata skor yang didapat. Setelah skor diberikan selanjutnya dihitung berdasarkan rumus skala *likert*.

Selanjutnya dilakukan perhitungan untuk mendapatkan total skor dari jawaban responden, misal untuk pertanyaan Aplikasi menjadikan anda lebih efektif?

Sangat Setuju (SS)	: 32 responden x 5 = 160
Setuju (S)	: 43 responden x 4 = 172
Kurang Setuju (KS)	: 10 responden x 3 = 30
Tidak Setuju (TS)	: 1 responden x 2 = 2
Sangat Tidak Setuju (STS)	: 1 responden x 1 = 1
Total Skor	: 365

Skor Maksimum : $87 \times 5 = 435$ (total responden x skor tertinggi)
Skor Minimum : $87 \times 1 = 87$ (total responden x skor terendah)

Tabel 3. Rekap skor penilaian

Aspek	Pertanyaan	Respon					Total Skor
		STS	TS	KS	S	SS	
Usefulness	Apakah menjadikan anda lebih efektif?	1	2	30	172	160	365
	Aplikasi menjadikan anda menjadi lebih produktif?	1	4	30	164	165	364
	Apakah berguna?	0	2	18	164	195	379
	Hemat waktu dengan menggunakan Google Kelas?	1	0	21	164	190	376
Satisfaction	Puaskah dengan menggunakan Google Kelas?	3	2	15	180	165	365
	Aplikasi ini menyenangkan untuk digunakan?	3	0	24	168	170	365
	Sesuai dengan keinginan?	2	0	39	172	145	358
	Aplikasi ini luar biasa?	1	0	51	168	135	355
	Aplikasi ini nyaman untuk digunakan?	1	0	24	180	165	370
Easy of use	Apakah ini mudah digunakan?	1	0	18	176	180	375
	Aplikasi ini sederhana untuk digunakan?	1	0	24	164	185	374
	Aplikasi ini <i>user-friendly</i> ?	3	4	27	196	120	350
	Anda dapat menggunakannya tanpa instruksi tertulis?	0	4	30	176	155	365
	Mudah memperbaiki kesalahan pengoperasian?	3	4	24	180	145	356
Easy of learning	Mudah dan cepat mempelajarinya?	1	0	21	172	180	374
	Mudah diingat penggunaannya?	0	4	12	172	190	378

Dari tabel 3 dapat dihitung index terhadap hasil jawaban responden yang dijadikan acuan kesimpulan. Berikut contoh perhitungan index untuk pertanyaan Aplikasi menjadikan anda lebih efektif:

$$\text{Index (\%)} = (\text{total skor} / \text{skor maksimum}) \times 100$$

$$\text{Index (\%)} = (365 / 435) \times 100$$

$$\text{Index (\%)} = 83,9\%$$

Selanjutnya data akan dimasukkan kedalam tabel berikut:

Tabel 4. Index skor

Aspek	Pertanyaan	Index Skor
Usefulness	Aplikasi menjadikan anda lebih efektif?	83,9
	Aplikasi menjadikan anda menjadi lebih produktif?	83,7
	Apakah berguna?	87,1
	Hemat waktu dengan menggunakan Google Kelas?	86,4
Satisfaction	Anda puas dengan aplikasi ini?	83,9
	Aplikasi ini menyenangkan untuk digunakan?	83,9
	Sesuai dengan keinginan?	82,2
	Aplikasi ini luar biasa?	81,6
	Aplikasi ini nyaman untuk digunakan?	85
Ease of use	Aplikasi ini mudah digunakan?	86,2
	Aplikasi ini sederhana untuk digunakan?	86
	Aplikasi ini <i>user-friendly</i> ?	80,5

	Anda dapat menggunakannya tanpa instruksi tertulis?	83,9
	Mudah memperbaiki kesalahan pengoperasian?	81,8
<i>Easy of learning</i>	Mudah dan cepat mempelajarinya?	85,9
	Mudah diingat penggunaannya?	86,8

Dimana interval penilaian yang telah ditentukan sebagai berikut:

Index 0% - 19,99%	: Sangat Tidak Setuju
Index 20% - 39,99%	: Tidak Setuju
Index 40% - 59,99%	: Kurang Setuju
Index 60% - 79,99%	: Setuju
Index 80% - 100%	: Sangat Setuju

Jika disesuaikan dengan hasil index skor yang tertera pada tabel 4, penggunaan Google Kelas pada SMP Islam Al-Isra terlihat interval yang menunjukkan nilai yang sangat baik. Dari hasil tersebut dapat diartikan seperti bahwa Google Kelas sangat diterima oleh responden.

KESIMPULAN

Dari hasil rekap penilaian terhadap penggunaan Google Kelas di SMP Al-Isra mendapatkan hasil sebagai berikut:

1. Nilai pada aspek *Usefulness* (kegunaan) sebesar 85,2 yang menunjukkan bahwa Google Kelas memiliki kegunaan yang sangat baik oleh karena itu Google Kelas dapat diterima sangat baik.
2. Nilai pada aspek *Satisfaction* (kepuasan) sebesar 83,2 yang menunjukkan bahwa Google Kelas memberikan kepuasan yang sangat baik yang artinya bahwa Google Kelas dapat memenuhi kebutuhan responden.
3. Nilai pada aspek *Easy of Use* (kemudahan) sebesar 83,6 yang menunjukkan bahwa Google Kelas yang sangat mudah digunakan yang artinya bahwa Google Kelas dapat digunakan sangat baik oleh responden.
4. Nilai pada aspek *Easy of Learning* (Mudah dipelajari) sebesar 86,4 yang menunjukkan bahwa Google Kelas memiliki mudah dipelajari yang sangat baik yang artinya bahwa Google Kelas dapat dipelajari sangat baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Marroof, R. A. S., & Al-Emran, M. (2018). Students Acceptance of Google Classroom: An Exploratory Study using PLS-SEM Approach. *International Journal of Emerging Technologies in Learning (IJET)*, 13(06), 112–123. <https://doi.org/https://doi.org/10.3991/ijet.v13i06.8275>
- Asnawi, N. (2018). Pengukuran Usability Aplikasi Google Classroom Sebagai E-learning Menggunakan USE Questionnaire (Studi Kasus: Prodi Sistem Informasi UNIPMA). *RESEARCH : Journal of Computer, Information System & Technology Management*, 1(1), 17–21. <https://doi.org/http://doi.org/10.25273/research.v1i1.2451>
- Esteves, K. K. (2012). Exploring Facebook to Enhance Learning and Student

- Engagement: A Case from the University of Philippines (UP) Open University. *Malaysian Journal of Distance Education*, 14(1), 1–15.
- Gao, M., Kortum, P., & Oswald, F. (2018). Psychometric Evaluation of the USE (Usefulness, Satisfaction, and Ease of use) Questionnaire for Reliability and Validity. *Proceedings of the Human Factors and Ergonomics Society Annual Meeting*, 62(1), 1414–1418.
<https://doi.org/https://doi.org/10.1177%2F1541931218621322>
- Heggart, K. R., & Yoo, J. (2018). Getting the Most from Google Classroom: A Pedagogical Framework for Tertiary Educators. *Australian Journal of Teacher Education*, 43(3), 140–153.
<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.14221/ajte.2018v43n3.9>
- Octaberlina, L. R., & Muslimin, A. I. (2020). EFL Students Perspective towards Online Learning Barriers and Alternatives Using Moodle/Google Classroom during COVID-19 Pandemic. *International Journal of Higher Education*, 9(6), 1–9. <https://doi.org/https://doi.org/10.5430/ijhe.v9n6p1>
- Ramadhani, R., Umam, R., Abdurrahman, & Syazali, M. (2019). The Effect of Flipped-Problem Based Learning Model Integrated With LMS-Google Classroom for Senior High School Students. *Journal for the Education of Gifted Young Scientists*, 7(2), 137–158.
<https://doi.org/https://doi.org/10.17478/jegys.548350>
- Sabran, & Sabara, E. (2019). Keefektifan Google Classroom sebagai media pembelajaran. *Prosiding Seminar Nasional Lembaga Penelitian Universitas Negeri Makassar*, 122–125.
- Shaharane, I. N. M., Jamil, J. M., & Rodzi, S. S. M. (2016). The Application of Google Classroom as a Tool for Teaching and Learning. *Journal of Telecommunication, Electronic and Computer Engineering*, 8(10), 5–8.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Ventayen, R. J. M., Estira, K. L. A., Guzman, M. J. De, Cabaluna, C. M., & Espinosa, N. N. (2018). Usability Evaluation of Google Classroom: Basis for the Adaptation of GSuite E-Learning Platform. *Asia Pacific Journal of Education, Arts and Sciences*, 5(1), 47–51.