

Analisa Penerimaan dan Penggunaan Teknologi *Google Classroom* Dengan *Technology Acceptance Model (TAM)*

Indah Purwandani¹, Nurfia Oktaviani Syamsiah²

^{1,2}Fakultas Teknik dan Informatika, Universitas Bina Sarana Informatika, Indonesia

indah@bsi.ac.id¹, nurfia.nos@bsi.ac.id²

Abstrak: *Elearning* merupakan pembelajaran jarak jauh yang menggunakan teknologi komputer. Banyak platform digunakan dalam proses penyelenggaraan *elearning* di berbagai jenjang pendidikan ini diantaranya yang paling banyak digunakan, group whatsapp, *Google Classroom*, Trelo, Zoom meeting, Duo, *Google Meeting* dan aplikasi pembelajaran online lainnya. Studi kasus dalam penelitian ini akan diambil dari pengguna *Google Classroom* di Indonesia khususnya dikalangan pendidikan tinggi. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui skala penerimaan *elearning* berbasis *Google Classroom* oleh pengguna *elearning* khususnya mahasiswa Universitas Bina Sarana Informatika. TAM merupakan adaptasi dari *Theory of Reason (TRA)*. David memaparkan bahwa tujuan utama TAM adalah untuk memberikan dasar untuk penelusuran faktor eksternal terhadap kepercayaan, sikap dan tujuan pengguna. Terdapat 5 komponen yang akan diukur menggunakan *Technology Acceptance Model*. Dari beberapa komponen yang ada pada *Technology Acceptance Model* dapat disimpulkan bahwa dari segi *Perceived Usefulness*, *Perceived Ease of Use*, *Attitude Toward Using*, *Behavioral Intention to Use* mendapatkan skala penerimaan yang cukup tinggi dalam penerimaan Teknologi *Google Classroom*. Sedangkan komponen *Actual Use* mendapatkan skala penerimaan tertinggi di antara komponen lainnya

Kata Kunci: *elearning*; TAM; *Technology Acceptance Model*; *Google Classroom*.

Abstract: *Elearning* is distance learning using computer technology. Many platforms are used in the process of organizing *elearning* at various levels of education that are most widely used, whatsapp groups, *Google Classroom*, Trelo, Zoom meetings, Duos, *Google Meetings* and other online learning applications. Case studies in this study will be taken from *Google Classroom* users in Indonesia specifically among higher education. This study offers to determine the scale of *Google*-based class learning by *elearning* users specifically for Bina Sarana Informatika University students. TAM is an adaptation of *Theory of Reason (TRA)*. David explained that the main purpose of TAM is to provide a basis for external factors guiding the user's beliefs, attitudes and goals. It is estimated that there are 5 components that will use the *Acceptance Model Technology*. From some of the components in the *Technology Acceptance Model*, it can be concluded in terms of *Perceived Uses*, *Easy Use Perceptions*, *Attitudes Towards Use*, *Behavior Interested in Using*, get a high enough acceptance scale in accepting *Google Classroom Technology*. While the *Actual Use* component receives the highest acceptance scale among other components

Keywords: *elearning*; TAM; *Technology Acceptance Model*; *Google Classroom*



Article History:

Received: 07-06-2020

Revised : 05-07-2020

Accepted: 09-07-2020

Online : 10-07-2020



This is an open access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license

Support by:  Crossref

A. Pendahuluan

Sejak Maret 2020 mencatat sejarah baru dimana serentak setiap jenjang pendidikan dipaksa beradaptasi dengan proses pembelajaran online. Pandemi COVID-19 menuntut seluruh jenjang pendidikan merubah sistem pembelajaran yang tadinya diselenggarakan secara offline menjadi online atau *elearning*.

Banyak platform digunakan dalam proses penyelenggaraan *elearning* di berbagai jenjang pendidikan ini diantaranya yang paling banyak digunakan, group whatsapp, *Google Classroom*, Trelo, Zoom meeting, Duo, *Google Meeting* dan aplikasi pembelajaran online lainnya. Kondisi ini memperlihatkan bahwa *elearning* yang pada mulanya masih dijadikan sebagai pelengkap pembelajaran kemudian dijadikan sebagai solusi utama untuk melaksanakan proses pembelajaran di masa pandemi COVID-19 ini.

E-learning juga membantu mencapai tujuan pendidikan dan membantu organisasi dalam membangun ketrampilan yang terkait dengan peningkatan kinerja sumber daya manusia yang ada (Purwandani, 2017). *Elearning* merupakan pembelajaran jarak jauh yang menggunakan teknologi komputer. Pada pembelajaran *Elearning* media digunakan untuk mengakses layanan baik oleh mahasiswa atau pengajar (Purwandani, 2018). Adapun beberapa manfaat yang bisa didapat dengan adanya *e-learning* adalah: (Purwandani, 2017)

1. Manfaat untuk Siswa. Siswa dapat belajar kapan saja dimana saja, menghemat waktu. menghemat biaya, mudah berkomunikasi dengan pengajar melalui teknologi yang ada.
2. Manfaat untuk Pengajar. Pengajar tidak harus hadir dan bertatap muka secara langsung dengan mahasiswa. Meningkatkan komunikasi dengan student dengan menggunakan teknologi. *Elearning* menghemat waktu pengajar karena dapat hadir secara virtual di tempat yang jauh dari tempat tinggalnya. Pengajar dapat dengan mudah memberikan tugas kepada siswa dan dengan lebih cepat bisa memberikan penilaian secara online.
3. Manfaat untuk Institusi. Pengurangan biaya operasional seperti listrik kelas, pendingin ruangan, kertas. Pengurangan biaya infrastruktur (gedung) karena dengan adanya *e-learning* pembelajaran bisa dilakukan dimanapun tanpa adanya ketersediaan kelas fisik

Perguruan tinggi yang sebagian besar telah mempunyai *Learning Management System* yang memfasilitasi penyelenggaraan *elearning* hanya memerlukan sedikit tambahan penggunaan platform lain dalam pelaksanaan *elearning*. Diantara sekian banyak platform/ aplikasi *Learning Management System* yang seringkali digunakan diantaranya adalah *Google Classroom*. *Google Classroom* adalah suatu serambi pembelajaran campuran yang diperuntukkan terhadap setiap ruang lingkup pendidikan yang dimaksudkan untuk menemukan jalan keluar atas kesulitan dalam membuat membagikan dan menggolong. golongkan setiap penugasan tanpa kertas (Asnawi, 2018). *Google Classroom* tersedia sebagai alat untuk mengembangkan pengajaran dan pembelajaran proses di seluruh dunia (Al-marroof & Al-emran, n.d.).

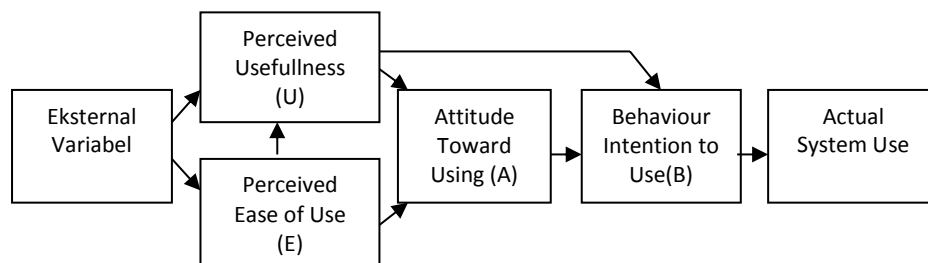
Google Classroom dapat digunakan sebagai alat pegagogis/ kognitif untuk membantu mengubah fokus kelas dari yang berpusat pada guru menjadi kelas yang berpusat pada peserta didik dan memungkinkan terjadinya dialog, dan pemikiran kreatif dari peserta didik sebagai peserta aktif. Penggunaan *Google Classroom* dipengajaran dan pembelajaran penambangan data dan aplikasi terkait dimaksudkan untuk digunakan sebagai alat kognitif / pedagogis. Instruksi tradisional didefinisikan sebagai instruksi yang tidak dilengkapi dengan penggunaan perangkat lunak komputer. Menggunakan *Google Classroom* juga mendorong terbentuknya keterampilan berpikir tingkat tinggi, pengembangan keterampilan pemecahan masalah (Shaharane, Jamil, & Rodzi, 2016).

Dalam laman *Google edu* (Google, n.d.) disebutkan bahwa *Google* bekerja sama dengan para pengajar di seluruh negeri untuk menciptakan *Classroom*: sebuah fitur yang efisien, mudah digunakan, dan membantu pengajar dalam mengelola tugas. Dengan *Classroom*, pengajar dapat membuat kelas, mendistribusikan tugas, memberi nilai, mengirim masukan, dan melihat semuanya di satu tempat. Aplikasi ini merupakan layanan gratis yang disediakan oleh *Google* dan dapat digunakan sebagai *Learning Management System* dalam proses pembelajaran *elearning*. *Google Classroom* dianggap sebagai salah satu platform terbaik untuk meningkatkan alur kerja pengajar (Iftakhar, 2016).

TAM yang merupakan kepanjangan dari *Technology Acceptance Model* pertama kali dikenalkan oleh Fred Davis pada tahun 1989. Terdapat beberapa model yang dapat digunakan untuk mengukut penerimaan sistem informasi seperti *Theory of Reason (TRA)*, *Technology Acceptance Model (TAM)*, *End User Computing Satisfaction (EUCS)* dan *Task Technology Fit (TTF) Analisis*. (Mambu, Jonathan, Rumawouw, & Liem, 2019).

Menurut Dasgupta dalam (Devi & Suartana, 2014) TAM percaya bahwa penggunaan sistem informasi dapat meningkatkan kinerja seseorang atau organisasi, serta mempermudah pemakainya dalam menyelesaikan pekerjaan. Menurut [Joyce Y H Lee](#) (Ferdira et al., 2018) dalam TAM diharapkan akan membantu memprediksi sikap dan penerimaan seseorang terhadap teknologi dan dapat memberikan informasi mendasar yang diperlukan mengenai faktor-faktor yang menjadi pendorong sikap individu tersebut (Mandailina, et al, 2019).

TAM merupakan adaptasi dari *Theory of Reason (TRA)*. David memaparkan bahwa tujuan utama TAM adalah untuk memberikan dasar untuk penelusuran faktor eksternal terhadap kepercayaan, sikap dan tujuan pengguna. TAM menganggap bahwa 2 keyakinan individual yaitu persepsi manfaat (*perceived usefulness*) dan persepsi kemudahan penggunaan (*perceived easy of use*) adalah pengaruh utama untuk perilaku penerimaan komputer. (Rahayu, Budiyanto, & Palyama, 2017). TAM juga menunjukkan bahwa *perception of usefulness & ease of use* dimediasi oleh variabel eksternal termasuk perbedaan individu, karakteristik sistem, pengaruh sosial, dan kondisi fasilitas. (Portz et al., 2019).



Gambar 1. *Technology Acceptance Model* (Rahayu et al., 2017)

Persepsi Kemanfaatan Penggunaan (*Perceived Usefulness*) menggambarkan tingkat kepercayaan seseorang bahwa dalam penggunaan system akan meningkatkan kinerjanya (Rahayu et al., 2017). Dalam hal ini seseorang mempunyai keyakinan pada saat menggunakan teknologi tertentu dapat meningkatkan prestasi dan kinerjanya. *Perceived Usefulness* member gambaran bahwa teknologi yang digunakan akan memberikan manfaat untuk penggunanya. Persepsi Kemudahan Penggunaan (*Perceived Ease of Use*) menggambarkan tingkat kepercayaan seseorang bahwa penggunaan sistem informasi merupakan hal yang mudah dan tidak memerlukan usaha keras dari pemakainya (Rahayu et al., 2017). Sikap Terhadap Penggunaan (*Attitude Toward Using*) Sikap pada penggunaan sesuatu menurut Aakers dan Myers (1997) adalah sikap menyukai atau tidak menyukai terhadap penggunaan dalam suatu produk. adalah sikap menyukai atau tidak menyukai terhadap suatu produk ini dapat digunakan untuk memprediksii perilaku niat seseorang dalam menggunakan suatu produk atau

tidak menggunakannya. Sikap terhadap penggunaan teknologi (*attitude toward using technology*), didefinisikan sebagai evaluasi dari pemakai tentang ketertarikannya dalam menggunakan teknologi (Hanggono, 2015). *Attitude* adalah faktor pendorong bagi orang yang memengaruhi niat mereka untuk menggunakan hal tertentu (Jan, Jager, Ameziane, & Sultan, 2019).

Minat Perilaku Penggunaan (*Behavioral Intention to Use*) Tingkat penggunaan sebuah teknologi komputer pada seseorang dapat diprediksi dari sikap perhatian pengguna terhadap teknologi tersebut, misalkan keinginan menambah *peripheral* yang mendukung, motivasi untuk tetap menggunakan, dan keinginan untuk memotivasi pengguna lainnya (Hanggono, 2015).

Penggunaan Senyatanya (*Actual Use*) teknologi itu sendiri atau kondisi nyata penggunaan sistem informasi. Perilaku atau penggunaan sesungguhnya sulit diobservasi dan diukur melalui daftar pertanyaan. Hasil penelitian TAM, menunjukkan bahwa penggunaan sistem informasi dapat diprediksi dengan baik dengan menggunakan variabel niat berperilaku (*behavioral intention*) (Rahayu et al., 2017).

Technology Acceptance Model (TAM) digunakan dalam penelitian yang bertujuan untuk mengetahui dan menjelaskan pengaruh persepsi kemudahan penggunaan *Instagram* terhadap persepsi kemanfaatan *Instagram*. Dari hasil analisis path dapat disimpulkan bahwa: Variabel persepsi Kemudahan Penggunaan berpengaruh signifikan positif terhadap Persepsi Kemanfaatan, Variabel persepsi kemudahan penggunaan memiliki pengaruh signifikan positif terhadap Sikap Penggunaan, Variabel persepsi kemanfaatan memiliki pengaruh signifikan positif terhadap Sikap Penggunaan, Variabel Sikap Penggunaan memiliki pengaruh signifikan positif terhadap perilaku untuk menggunakan, Variabel perilaku untuk menggunakan memiliki pengaruh signifikan positif terhadap kondisi nyata penggunaan sistem dengan nilai t hitung 14.829 pada sig. t sebesar 0,000. (Hanggono, 2015).

Technology Acceptance Model (TAM) juga digunakan dalam penelitian yang bertujuan untuk mengetahui penerimaan pengguna. Sistem Informasi Universitas Klabat (SIU) Dari 80 sampel responden yang diambil dari 800 freshmen empat fakultas berbeda, didapat bahwa penggunaan SIU sudah baik karena diterima oleh penggunanya dengan hasil persepsi kemanfaatan sebesar 0,166 dan hasil persepsi kemudahan 0,498. Diketahui juga bahwa penerimaan pengguna dapat dipengaruhi oleh persepsi kegunaan dan persepsi kemudahan. Analisis data pada penelitian ini menggunakan teknik analisis regresi linier berganda menggunakan aplikasi SPSS versi 24. (Mambu et al., 2019).

Technology Acceptance Model (TAM) digunakan untuk mengetahui faktor mana yang paling mempengaruhi penggunaan iklan smartphone. Untuk tujuan ini, empat penyedia layanan utama, yaitu, U-mobile, Maxis, DiGi dan Celcom, dipilih untuk pengumpulan data. Hasil menunjukkan bahwa manfaat yang dirasakan memiliki dampak yang lebih kuat pada sikap terhadap iklan smartphone diikuti oleh pengetahuan subjektif. Selain itu, sikap terhadap iklan smartphone juga menghasilkan pengaruh yang signifikan terhadap penggunaan iklan smartphone. Temuan penelitian ini tidak hanya berkontribusi pada pengetahuan tetapi juga dapat membantu pembuat kebijakan dengan keputusan yang tepat tentang penetrasi pasar. (Jan et al., 2019).

Studi kasus dalam penelitian ini akan diambil dari pengguna *Google Classroom* di Indonesia khususnya dikalangan pendidikan tinggi. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui skala penerimaan *elearning* berbasis *Google Classroom* oleh pengguna *elearning* khususnya mahasiswa Universitas Bina Sarana Informatika.

B. Metode Penelitian

Dalam penelitian ini penulis menggunakan metode survey untuk mendukung penelitian deskriptif. Adapun tahapannya adalah sebagai berikut:

1. Identifikasi Masalah. Penulis melakukan identifikasi masalah yang akan dijadikan sebagai objek penelitian. Dalam hal ini adalah penerimaan dan penggunaan teknologi *Google Classroom* dalam pelaksanaan *elearning* di Universitas Bina Sarana Informatika.
2. Studi Literatur. Penulis mengambil referensi yang berkaitan dengan permasalahan yang dibahas dalam penelitian khususnya mengenai penerapan teknologi *Google Classroom* dan penggunaan metode *Technology Acceptance Model* dalam beberapa kasus lainnya.
3. Pengumpulan data. Data yang dikumpulkan melalui kuesioner dikhususkan untuk melihat penerimaan teknologi *Google Classroom* di kalangan mahasiswa.
4. Pengolahan Data. Data yang telah didapatkan kemudian diolah sesuai dengan variabel *Technology Acceptance Model*
5. Evaluasi. Pada tahap evaluasi diharapkan akan didapatkan kesimpulan mengenai penerimaan teknologi *Google Classroom* di kalangan mahasiswa.

Pada penelitian kali ini populasinya adalah mahasiswa Universitas Bina Sarana Informatika yang mengikuti perkuliahan *elearning* dengan tambahan platform *Google Classroom* yang. Pengambilan sampel populasi menggunakan teknik simple random sampling. Pengumpulan data dilakukan dengan metode kuesioner yang tertutup yang telah diisi oleh mahasiswa yang menggunakan *Google Classroom* sebagai media *elearning*. Skala *likert* digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang kejadian atau gejala sosial (Asnawi, 2018). Pada umumnya skala likert terdiri dari 5 skala yaitu Sangat Setuju (SS) dengan skala 5, Setuju (S) dengan skala 4, Netral(N) dengan skala 3, Tidak Setuju(TS) dengan skala 2 dan Sangat Tidak Setuju (STS) dengan skala 1.

Tabel.1 Skala Likert

Pernyataan	Skala
Sangat Setuju (SS)	5
Setuju (S)	4
Netral (N)	3
Tidak Setuju (TS)	2
Sangat Tidak Setuju (STS)	1

Kuesioner yang diberikan kepada responden berisi pertanyaan sebagai berikut:

Tabel 2. Komponen Persepsi Kemanfaatan Penggunaan (*Perceived Usefulness*)

Kode	Komponen	Nilai [1-5]
A1	Menggunakan <i>Google Classroom</i> membantu dalam mempelajari materi perkuliahan	
A2	Mudah berkomunikasi dengan user lain baik itu sesama mahasiswa atau dosen	
A3	Biaya yang diperlukan tidak terlalu banyak dan hemat kuota.	
A4	Fiturnya si mpel dan mencukupi untuk pelaksanaan pembelajaran online.	

Tabel 3. Persepsi Kemudahan Penggunaan (*Perceived Ease of Use*)

Kode	Komponen	Nilai [1-5]
B1	Mudah saat membuat akun di <i>Google Classroom</i>	
B2	Fitur-fitur yang ada dalam <i>Google Classroom</i> tidak asing saat mengakses pertama kali	
B3	Mudah saat mengakses materi di dalam <i>Google Classroom</i>	
B4	Mudah saat mengunggah foto ke <i>Google Classroom</i>	
B5	Mudah dalam mencari informasi yang dibutuhkan	
B6	Mudah dalam mengupload tugas	
B7	Mudah dalam berkomunikasi dengan user lain	

Tabel 4. Sikap Terhadap Penggunaan (*Attitude Toward Using*)

Kode	Komponen	Nilai [1-5]
C1	Fitur-fitur dan tampilan di <i>Google Classroom</i> sederhana dan menarik	
C2	Pengaturan menu dalam <i>Google Classroom</i> sangat jelas dan mudah digunakan	
C3	Mudah memberikan komentar pada material atau kuis yang ditampilkan	
C4	Aplikasinya tidak berat sehingga ringan ketika membukanya	

Tabel 5. Minat Perilaku Penggunaan (*Behavioral Intention to Use*)

Kode	Komponen	Nilai [1-5]
D1	<i>Google Classroom</i> membutuhkan akun gmail untuk mengakses sangat menarik karena hampir setiap orang dengan hp android punya akun gmail	
D2	Memudahkan dalam penyelenggaraan pembelajaran karena notifikasi <i>Google Classroom</i> terhubung dengan email	
D3	Fitur yang ada dapat dikembangkan dan dimodifikasi sesuai kebutuhan	

Tabel 6. Penggunaan Senyatanya (*Actual Use*)

Kode	Komponen	Nilai [1-5]
E1	Apakah setiap perkuliahan berlangsung selalu mengakses <i>Google Classroom</i>	
E2	<i>Google Classroom</i> mudah diakses dimana saja baik melalui desktop atau perangkat mobile	

C. Temuan dan Pembahasan

Pertanyaan yang terdapat dalam kuesioner diukur menggunakan skala likert dengan skala 1-5 mulai dari sangat tidak setuju, tidak setuju, netral, setuju, sangat setuju. Komponen yang diukur merupakan Komponen-Komponen yang terdapat dalam *Technology Acceptance Model*. Ringkasan jawaban dari kuesioner dalam bentuk prosentase

Tabel 7. Prosentase Jawaban kuesioner Persepsi Kemanfaatan Penggunaan (*Perceived Usefulness*)

	SS	S	N	TS	STS
A1	80.83	10.83	8.33	0.00	0.00
A2	67.50	14.17	18.33	0.00	0.00
A3	84.17	7.50	8.33	0.00	0.00
A4	74.17	14.17	10.00	1.67	0.00
Ave	76.67	11.67	11.25	0.42	0.00

Tabel 8. Prosentase jawaban kuesioner Persepsi Kemudahan Penggunaan (*Perceived Ease of Use*)

	SS	S	N	TS	STS
B1	100.00	0.00	0.00	0.00	0.00
B2	90.83	9.17	0.00	0.00	0.00
B3	82.50	5.83	10.83	0.83	0.00
B4	12.50	72.50	9.17	5.83	0.00
B5	85.00	10.00	3.33	1.67	0.00
B6	67.50	14.17	18.33	0.00	0.00
B7	81.67	5.83	10.83	1.67	0.00
Ave	74.29	16.79	7.50	1.43	0.00

Tabel 9. Prosentase jawaban kuesioner Sikap Terhadap Penggunaan (*Attitude Toward Using*)

	SS	S	N	TS	STS
C1	91.67	3.33	5.00	0.00	0.00
C2	90.83	4.17	2.50	2.50	0.00
C3	94.17	5.83	0.00	0.00	0.00
C4	75.00	19.17	2.50	3.33	0.00
Ave	87.92	8.13	2.50	1.46	0.00

Tabel 10. Prosentase jawaban kuesioner Minat Perilaku Penggunaan (*Behavioral Intention to Use*)

	SS	S	N	TS	STS
E1	100.00	0.00	0.00	0.00	0.00
E2	92.50	7.50	0.00	0.00	0.00
E3	66.67	19.17	7.50	6.67	0.00
Ave	86.39	8.89	2.50	2.22	0.00

Tabel 11. Prosentase jawaban kuesioner Penggunaan Senyatanya (*Actual Use*)

	SS	S	N	TS	STS
E1	91.67	5.83	2.50	0.00	0.00
E2	89.17	10.83	0.00	0.00	0.00
Ave	90.42	8.33	1.25	0.00	0.00

Sangat Setuju (SS) dengan skala 5, Setuju (S) dengan skala 4, Netral(N) dengan skala 3, Tidak Setuju(TS) dengan skala 2 dan Sangat Tidak Setuju (STS) dengan skala 1 sedangkan ave merupakan Rata-rata prosentase. Penerimaan penggunaan teknologi *Google Classroom* dalam penyelenggaraan *elearning* ketika diukur dengan komponen-komponen dalam *Technology Acceptance Model* memberikan gambaran sebagai berikut:

Dari komponen Persepsi Kemanfaatan Penggunaan (*Perceived Usefulness*) seperti tercantum pada tabel 7, 76.67 % mahasiswa merasa percaya bahwa penggunaan *Google Classroom* dapat meningkatkan kinerjanya dalam mengikuti *elearning* dan hanya ada 0.14 % yang merasa tidak percaya bahwa kinerjanya dalam mengikuti perkuliahan online terbantu dengan menggunakan *Google Classroom*.

Pada komponen Persepsi Kemudahan Penggunaan (*Perceived Ease of Use*) seperti tercantum pada tabel 8, 74 % mahasiswa merasa bahwa *Google Classroom* mudah ketika digunakan dan tidak memerlukan usaha keras ketika menggunakannya.

Pada Komponen Sikap Terhadap Penggunaan (*Attitude Toward Using*) seperti tercantum pada tabel 9, 87 % mahasiswa menyukai penggunaan *Google Classroom* dalam sistem pembelajaran *elearning*, ketertarikan dalam penggunaan *Google Classroom* menunjang keaktifan mahasiswa dalam mengikuti perkuliahan secara *elearning*. Komponen Minat Perilaku Penggunaan (*Behavioral Intention to Use*) seperti tercantum pada tabel 10, 86.39% mahasiswa memiliki motivasi untuk tetap menggunakan dan memotivasi orang lain untuk ikut menggunakan teknologi *Google Classroom*. Pada Komponen terakhir yaitu Penggunaan Senyatanya (*Actual Use*) seperti tercantum pada tabel 11, memiliki skala yang paling tinggi dalam hal penggunaan senyatanya, hal ini bisa terjadi apabila mahasiswa diberi kewajiban untuk mengakses *Google Classroom* pada saat perkuliahan berlangsung, sehingga komponen *actual use* memiliki prosentase skala sangat setuju yang paling tinggi dibanding komponen lainnya.

D. Simpulan dan Saran

Berdasarkan pemaparan penulis dalam penelitian diatas maka beberapa kesimpulan yang dapat ditarik, yakni: *Learning management system* yang digunakan dalam *elearning* sangat mempengaruhi proses pembelajaran yang sedang berlangsung. Dari beberapa komponen ada pada *Technology Acceptance Model* dapat disimpulkan bahwa dari segi *Perceived Usefulness*, *Perceived Ease of Use*, *Attitude Toward Using*, *Behavioral Intention to Use* mendapatkan skala penerimaan yang cukup tinggi dalam penerimaan *Technology Google Classroom*. Sedangkan komponen *Actual Use* mendapatkannya skala penerimaan tertinggi di antara komponen lainnya. Pemilihan *learning management system* yang sederhana dan mudah dimodifikasi sesuai kebutuhan memiliki keunggulan tersendiri dibanding *Learning management system* yang kompleks.

Keterbatasan yang terdapat di dalam penelitian ini memerlukan kajian lebih lanjut agar dapat menghasilkan kesimpulan yang lebih akurat mengenai penerimaan sebuah *software learning management system* di kalangan penggunanya.

Ucapan Terima Kasih

Akhir kata penulis mengucapkan terimakasih kepada civitas akademika Universitas Bina Sarana Informatika yang telah berpartisipasi pada penelitian kali ini khususnya mahasiswa yang telah memberikan respon kepada kuesioner yang diberikan.

Daftar Pustaka

- Al-marroof, R. A. S., & Al-emran, M. (n.d.). *Students Acceptance of Google Classroom : An Exploratory Study using PLS-SEM Approach*. 112–123.
- Asnawi, N. (2018). *Pengukuran Usability Aplikasi Google Classroom Sebagai E-learning Menggunakan USE Questionnaire (Studi Kasus : Prodi Sistem Informasi UNIPMA)*. 1(2), 17–21.
- Devi, N. L. N. S., & Suartana, I. W. (2014). Analisis *Technology Acceptance Model (Tam)* Terhadap Penggunaan Sistem Informasi Di Nusa Dua Beach Hotel & Spa. *E-Jurnal Akuntansi Universitas Udayana*, 6(1), 167–184.
- Ferdira, B. G., Partama, A., Gulo, N., Irvan, Y., Nugroho, D., Fernandes, J., & Gerald, B. (2018). Menggunakan *Technology Acceptance Model (Tam)*. *Jurnal Sistem Informasi Dan Tenologi*.
- Google. (n.d.). *Kelola pengajaran dan pembelajaran dengan Classroom*.
- Hanggono, A. (2015). Analisis Atas Praktek *Tam (Technology Acceptance Model)* Dalam Mendukung Bisnis Online Dengan Memanfaatkan Jejaring Sosial Instagram. *Jurnal Administrasi Bisnis S1 Universitas Brawijaya*, 26(1), 86245.
- Iftakhar, S. (2016). *Google classroom: what works and how?* 3, 12–18.

- Jan, M. T., Jager, J. W. de, Ameziane, A. M., & Sultan, N. (2019). Applying Technology Acceptance Model to Investigate the Use of Smartphone Advertising in Malaysia. *Journal of Economics and Behavioral Studies*, 11(1(J)), 202–210. [https://doi.org/10.22610/jeps.v11i1\(j\).2760](https://doi.org/10.22610/jeps.v11i1(j).2760)
- Mambu, J. Y., Jonathan, G., Rumawouw, G. M., & Liem, A. T. (2019). Analisis Kemanfaatan dan Kemudahan Sistem Informasi Unklab (SIU) menggunakan Technology Acceptance Model (TAM). *Creative Information Technology Journal*, 5(2), 95. <https://doi.org/10.24076/citec.2018v5i2.175>
- Mandailina, V., Saddam, S., Ibrahim, M., & Syaharuddin, S. (2019). UTAUT: Analysis of Usage Level of Android Applications as Learning Media in Indonesian Educational Institutions. *IJECA (International Journal of Education and Curriculum Application)*, 2(3), 16. <https://doi.org/10.31764/ijeca.v2i3.2080>
- Portz, J. D., Bayliss, E. A., Bull, S., Boxer, R. S., Bekelman, D. B., Gleason, K., & Czaja, S. (2019). Using the technology acceptance model to explore user experience, intent to use, and use behavior of a patient portal among older adults with multiple chronic conditions: Descriptive qualitative study. *Journal of Medical Internet Research*, 21(4). <https://doi.org/10.2196/11604>
- Purwandani, I. (2017). Analisa Tingkat Kesiapan E-Learning (E-Learning Readiness) Studi Kasus: AMIK Bina Sarana Informatika Jakarta. *Bianglala Informatika*, 5(2).
- Purwandani, I. (2018). Analisa Tingkat Kepuasan Pengguna Elearning Menggunakan EUCS dan Model Delone and McLean. *IJSE – Indonesian Journal on Software Engineering Implementasi*, 4(2), 99–106.
- Rahayu, F. S., Budiyanto, D., & Palyama, D. (2017). Analisis Penerimaan E-Learning Menggunakan Technology Acceptance Model (Tam) (Studi Kasus: Universitas Atma Jaya Yogyakarta). *Jurnal Terapan Teknologi Informasi*, 1(2), 87–98. <https://doi.org/10.21460/jutei.2017.12.20>
- Shaharane, I. N. M., Jamil, J. M., & Rodzi, S. S. M. (2016). Google classroom as a tool for active learning. *AIP Conference Proceedings*, 1761(August). <https://doi.org/10.1063/1.4960909>