

Blended Learning Melalui Google Classroom: Studi Kasus di Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau

Risnawati¹, Musa Thahir^{2*}

^{1,2} Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, Indonesia, 28293

*Corresponding Author: musa.thahir@uin-suska.ac.id

ARTICLE HISTORY

Received: 19 Juli 2020

Revised: 19 Juli 2020

Accepted: 19 Juli 2020

KEYWORDS

Blended Learning

Google Classroom

Educational Research Statistics

ABSTRACT

The Indonesian government has instructed the use of information and communication technology-based learning processes, especially internet-based learning. However, there are still weaknesses in the use of internet-based learning in the learning process among students. Therefore, this article aims to describe the use of blended learning through Google Classroom and determine the effect of applying blended learning through Google classroom in supporting the learning of Educational Research Statistics. The research method used in this article is a quantitative descriptive study sample of PAI UIN Suska Riau study program students. To obtain primary data from the field, questionnaires and tests are used to measure student learning outcomes. After each data is collected and tabulated, the data will be analyzed using statistical parametric analysis with descriptive tests and multiple regression tests using SPSS Version 23.00. The results showed that: 1) Student acceptance of the ease of Google Classroom had no positive effect in supporting learning of Research Methodology; 2) The performance of Google Classroom has a positive effect in supporting learning of Research Methodology; 3) Students' expectations for the use of Google Classroom do not have a positive effect in supporting learning of Research Methodology; and 4) Social Influence on the use of Google Classroom has no positive effect in supporting learning of Research Methodology.

This is an open access article under the CC-BY license.



Pendahuluan

Proses pembelajaran sesungguhnya memiliki peran penting dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan, sehingga pembelajaran yang diselenggarakan dengan mengedepankan kebermaknaan dan kemanfaatan bagi pembelajar. Hal tersebut diharapkan untuk menciptakan suasana pembelajaran yang dapat menstimulasi kemampuan mahasiswa dalam mengeksplorasi dan menggali potensinya secara optimal dengan kreatif, inovatif, dan menyenangkan. Pembelajaran saat ini, lebih diarahkan pada aktivitas modernisasi dengan bantuan teknologi canggih dengan harapan dapat membantu mahasiswa dalam mencerna materi pelajaran secara interaktif, produktif, efektif, inspiratif, konstruktif, dan menyenangkan. Selain itu, siswa juga diharapkan memiliki life skill dari aplikasi teknologi tersebut. Proses pembelajaran sekarang ini berbeda dengan zaman dahulu dimana kelas yang diadakan selalu secara langsung. Dengan perkembangan TI, ada

banyak aplikasi maupun *website* yang dapat digunakan sebagai media penunjang untuk menggantikan proses pembelajaran di kelas.

Teknologi yang sedang berkembang saat ini terdapat berbagai manfaat dan bekal dalam menuju masyarakat yang modern, hendaknya dimanfaatkan secara optimal salah satunya adalah untuk perkembangan pendidikan (Muh Fahrurrozi, 2017). Teknologi pendidikan selalu digunakan untuk kesejahteraan dan kenyamanan manusia. Pendidikan berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) yang membutuhkan suatu konsep. Suatu konsep tersebut adalah yang membentuk pendidikan langsung ke bentuk digital, yang dikenal dengan sebutan *e-Learning*. Berkembangnya penggunaan *e-Learning* di pendidikan terbukti bahwa konsep ini sudah banyak diterima oleh masyarakat dunia (Armin, Ali Abrar, 2017).

E-learning yang mulai berkembang saat ini adalah *Blended Learning*, yang merupakan pembelajaran secara online dan langsung di

kelas untuk mengisi materi yang belum disampaikan pada proses pembelajaran dan dapat digunakan untuk pemberian tugas. Dalam proses pelaksanaannya, dengan keterlibatan dan partisipasi untuk proses belajar, *Blended Learning* dapat meningkatkan rasa tanggung jawab peserta didik (Yunika Lestaria Ningsih, Misdalina, 2017). *Blended learning* adalah kesempatan untuk mengintegrasikan inovasi dan teknologi yang ditawarkan oleh pembelajaran daring dengan interaksi dan partisipasi pembelajaran konvensional. Kegiatan *blended learning* ditandai dengan menggabungkan pembelajaran konvensional dan daring. Penggabungan pembelajaran disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai. Pada hasil penelitian yang dilakukan oleh (Hermawanto, 2013) bahwa penguasaan konsep fisika peserta didik menggunakan *blended learning* lebih tinggi daripada tanpa menggunakan *blended*. Hal senada juga dilakukan oleh (Surhartono, 2016) bahwa *blended learning* dapat dilaksanakan di Sekolah Dasar yang telah memiliki perangkat komputer baik yang telah tersambung dengan internet maupun belum. Hasil kedua penelitian tersebut dapat dimanfaatkan untuk menjadi lebih baik, bahwa *blended learning* dapat dilakukan dimana saja. Tidak harus menggunakan komputer sebagai prioritas selama pembelajaran daring.

Berdasarkan pengalaman penulis dalam pembelajaran statistika penelitian penelitian, diperoleh bahwa di prodi studi PAI memiliki kemampuan yang masih rendah dalam mata kuliah statistika penelitian penelitian dikarenakan kurangnya minat dalam memahami materi yang diajarkan, minimnya pengetahuan maka pembelajaran, kurangnya ketelitian dalam menyimak penjelasan dosen saat menyelesaikan persoalan dalam pembelajaran tersebut. Di samping itu, model yang digunakan dalam pembelajaran pun kurang bervariasi dan interaktif, karena dosen dituntut untuk inovatif untuk memilih model pembelajaran. Kenyataannya model yang dosen gunakan dalam mengajar yaitu teknik ceramah, tanya jawab, diskusi, eksperimen, kerja kelompok, dan permainan.

Penulis pun tertarik pada pembelajaran berbasis *E-learning* karena mempermudah anak dalam belajar, dan zaman sekarang zaman teknologi, dimana mahasiswa dituntut untuk bisa menggunakan teknologi. Tetapi hasil pembelajar yang diberikan menggunakan

pembelajaran yang dosen gunakan saat ini, cukup memuaskan tetapi beberapa materi banyak hasil mahasiswa yang masih rendah dikarenakan kurangnya waktu ketika pemberian materi, dan kurangnya minat belajar untuk memperhatikan dosen menjelaskan.

Salah satu media dalam *blende learning* yang dapat digunakan untuk melakukan proses pembelajaran adalah *Google Classroom*. Pemanfaatan *Google Classroom* dapat melalui *multiplatform* yakni dapat melalui komputer dan dapat melalui gawai. Guru dan siswa dapat mengunjungi situs <https://classroom.google.com> atau dapat mengunduh aplikasi melalui playstore di android atau melalui app store di IOS dengan *keyword Google Classroom*. Penggunaan tersebut tanpa dipungut biaya, sehingga pemanfaatannya dapat dilakukan sesuai kebutuhan (Fransiskus Ivan Gunawan, 2018). Kelas yang menggunakan Tools Google Classroom pada model pembelajaran Project Based Learning memiliki nilai rata-rata yang baik. *Google Classroom* adalah salah satu bentuk aplikasi yang dapat diterapkan di Indonesia, karena *Google Classroom* merupakan aplikasi ruang kelas terstruktur dalam proses pembelajaran yang ada saat ini (Diemas Bagas Panca Pradana, 2017). *Google Classroom* dapat di download di Handphone Android mahasiswa. Dosen dapat menambahkan mahasiswa ke dalam *Google Classroom* tersebut, hanya dengan beberapa menit saja. Pemberian tugas pun menghemat waktu karena dosen memberikan tugas tanpa kertas, hanya memasukkan ke dalam *Google Classroom*. Dosen pun hanya memeriksa dan menilai di satu tempat.

Konsep pembelajaran tersebut setidaknya sudah menjadi bahan kajian yang menarik dan menunjukkan hasil yang lebih baik dibandingkan dengan model pembelajaran lainnya. Misalnya, penelitian yang dilakukan oleh (Amanda Izenstark, 2015), desain dari *Google Classroom* 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*. Selain itu, hasil penelitian juga menyimpulkan bahwa *Google Classroom* memiliki ketertarikan untuk menyampaikan cara baru dalam melakukan kegiatan kampus menggunakan *Google Classroom* (Logofatu, Bogdan, Andreea Visan, 2015). Di samping itu, penelitian yang dilakukan (Abdul Barir Hakim, 2016) bahwa

penggunaan *Google Classroom* ini sesungguhnya mempermudah guru dalam mengelola pembelajaran dan menyampaikan informasi secara tepat dan akurat kepada peserta didik. Sementara itu, hasil penelitian lain menunjukkan bahwa *Edmodo* cocok diterapkan untuk proses pembelajaran yang menggunakan *e-learning* sepenuhnya, sedangkan *Google Classroom* lebih cocok digunakan sebagai penunjang/ pelengkap pembelajaran (Dini Nurhayati, Hanifah Muslimah Az-Zahra, 2019). Lebih lanjut, hasil penelitian menunjukkan bahwa aktivitas siswa dalam pembelajaran *Hibrid Learning* diklasifikasikan sebagai baik (Mas'ud Zein, Zulkifli M. Nuh, Dardiri, Jasril, Reski Mai Candra, 2019).

Berdasarkan beberapa penelitian tersebut memberikan informasi bahwa Implementasi pembelajaran dengan *google classroom* lebih memudahkan dalam mengevaluasi keterlaksanaan proses pembelajaran baik di kelas maupun di luar kelas. Pentingnya implementasi dalam pembelajaran berbasis *e-learning* melalui *google classroom*, maka penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi keefektifan pembelajaran berbasis *google classroom*, yaitu: untuk mendeskripsikan keefektifan pembelajaran menggunakan *blended learning* melalui *google classroom* dalam pembelajaran statistika penelitian dan mengetahui hasil belajar belajar mahasiswa melalui *blended learning* melalui *google classroom*.

Metode

Artikel ini merupakan penelitian studi dengan metode deskriptif kuantitatif yang dilakukan pada semester genap tahun akademik 2019/2020 di prodi studi PAI. Di dalam artikel ini, maka dilakukan suatu penelitian yang tidak membuat suatu rancangan produk melalui penelitian tersebut, melainkan hanya menguji efektivitas produk yang sudah ada. Oleh karena itu, dalam penelitian ini yang diuji adalah keefektifan *Google Classroom* dalam mengembangkan keterampilan pemecahan masalah dalam penelitian.

Artikel dalam penelitian ini dilakukan dengan cara membuat kelas di *Google Classroom* terlebih dahulu. Setelah itu, mengundang mahasiswa melalui surel dari

masing-masing mahasiswa atau dapat melalui kode kelas dari *Google Classroom* yang telah dibuat. Secara umum, data/materi untuk pembelajaran dapat diunggah dengan menggunakan pilihan pada "About" di *Google Classroom*. Kemudian materi diunggah melalui "Add Materials". Untuk memberitahukan siswa jika materi telah diunggah, maka dapat menggunakan pilihan "Stream" di *Google Classroom*, kemudian pilih "Announcement" pada "+". Untuk menambahkan tugas dapat memilih "Assignments" pada "+". Untuk menambahkan pertanyaan atau kuesioner pada *Google Classroom* dapat memilih "Question" pada "+".

Melalui *button* yang dimiliki oleh *Google Classroom* tersebut, maka aktivitas mahasiswa dapat dilihat dari laporan yang diberikan pada kelas *Google Classroom*. Apabila mahasiswa telah mengunggah hasil pekerjaannya maupun hasil kuesioner yang terdapat di *Google Classroom*, maka ada laporan "Done" pada halaman kelas *Google Classroom*. Secara umum, analisis data yang digunakan adalah dan uji Regresi Ganda menggunakan bantuan Program SPSS Versi 23.00, dengan pendekatan kuantitatif yang menghasilkan kriteria keefektifan dari data kuantitatif instrumen angket dan tes penelitian. Analisis data dalam artikel ini dimaksudkan untuk mendeskripsikan penggunaan *blended learning* melalui *Google Classroom* dan mengetahui pengaruh penerapan *blended learning* melalui *google classroom* tersebut dalam menunjang pembelajaran statistika penelitian penelitian.

Hasil dan Pembahasan

Deskriptif Pelaksanaan *Blended Learning* melalui *Google Classroom*

Dengan adanya kondisi yang tidak diduga Secara deskriptif pelaksanaan pembelajaran *Blended Learning* melalui *google classroom* dapat disajikan dalam Tabel 1 berikut.

Tabel 1. Hasil Uji Variabel Penelitian

No.	Rumus	Sampel	Minimum	Maksimum	Rata-rata	Standar Deviasi
1	Kemudahan <i>Google Classroom</i>	56	24	30	26.78	2.108
2	Performa <i>Google Classroom</i>	56	12	15	13.89	1.269
3	Harapan <i>Google Classroom</i>	56	12	15	13.11	1.167
4	Pengaruh Sosial terhadap penggunaan <i>Google Classroom</i>	56	11	19	16.33	2.398
5	Pembelajaran Statistika Penelitian Pendidikan	56	24	30	27.00	1.936

Dari hasil pengujian statistik deskriptif untuk variabel kemudahan *Google Classroom*, hasilnya diperoleh rata-rata 26,78 dan standar deviasi 2,108 dengan nilai minimum 24 dan nilai maximum 30. Artinya, dari 6 pertanyaan yang ada di kuesioner terkait dengan penerimaan mahasiswa terhadap kemudahan *Google Classroom*, rata-rata mahasiswa menjawab dengan poin 4,4 atau 4 yaitu Setuju, sehingga dapat dikatakan bahwa rata-rata mahasiswa setuju dengan masing-masing pertanyaan yang ada dalam kuesioner terkait dengan penerimaan mahasiswa terhadap kemudahan *Google Classroom*.

Selain itu, hasil pengujian statistik deskriptif untuk variabel performa *Google Classroom*, hasilnya diperoleh rata-rata 13,89 dan standar deviasi 1,269 dengan nilai minimum 12 dan nilai maximum 15. Artinya, dari 3 pertanyaan yang ada di kuesioner terkait dengan performa *Google Classroom* dalam pembelajaran metodologi penelitian, rata-rata mahasiswa menjawab dengan poin 4,6 atau t yaitu Sangat Setuju, sehingga dapat dikatakan bahwa rata-rata kecenderungan mahasiswa adalah sangat setuju dengan pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan performa *Google Classroom*.

Pada variabel harapan *Google Classroom*, hasilnya diperoleh rata-rata 13,11 dan standar deviasi 1,167 dengan nilai minimum 12 dan nilai maximum 15. Artinya, dari 3 pertanyaan yang ada di kuesioner terkait dengan harapan mahasiswa terhadap penggunaan *Google Classroom*, rata-rata mahasiswa menjawab dengan poin 4,3 atau 4 yaitu Setuju, sehingga dapat dikatakan bahwa rata-rata mahasiswa setuju dengan pernyataan-pernyataan yang berkaitan dengan harapan terhadap penggunaan *Google Classroom*.

Aspek lainnya adalah variabel pengaruh sosial terhadap penggunaan *Google Classroom*, hasilnya diperoleh rata-rata 16,33 dan standar deviasi 2,398 dengan nilai minimum 11 dan nilai maximum 19. Artinya, dari 4 pertanyaan yang ada di kuesioner terkait dengan pengaruh

sosial terhadap penggunaan *Google Classroom*, rata-rata mahasiswa menjawab dengan poin 4 yaitu Setuju, sehingga dapat dikatakan bahwa kecenderungan mahasiswa setuju dengan pertanyaan-pertanyaan berkaitan dengan pengaruh sosial terhadap penggunaan *Google Classroom*.

Dari hasil pengujian statistik deskriptif untuk variabel pembelajaran Statistika Penelitian Pendidikan, hasilnya diperoleh rata-rata 27 dan standar deviasi 1,936 dengan nilai minimum 24 dan nilai maximum 30. Artinya adalah dari 6 pertanyaan yang ada di kuesioner terkait dengan pembelajaran Metodologi Penelitian, rata-rata mahasiswa menjawab dengan poin 4,5 atau 5 yaitu Sangat Setuju, sehingga dapat dikatakan bahwa kecenderungan jawaban yang diberikan oleh mahasiswa adalah setuju dengan pernyataan-pernyataan yang berkaitan dengan pembelajaran Statistika Penelitian Pendidikan.

Analisis Regresi Linear Berganda

Data yang akan dianalisis adalah data dari hasil belajar mahasiswa dengan menerapkan *blended learning* dan membandingkan hasil belajar tersebut dengan kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional. Analisis data dilakukan dengan menggunakan uji t. Namun dalam melakukan uji t ada dua syarat yang harus dipenuhi, yaitu uji normalitas dan homogen.

Uji Normalitas

Hasil uji normalitas data variabel penerapan *Blended Learning* melalui *Google Classroom* terangkum pada tabel 2 berikut.

Tabel 2. Uji Normalitas

		Kemudahan	Peforma	Harapan	Pengaruh	Pembelajaran
	N	56	56	56	56	56
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	26.78	13.89	13.11	16.33	27.00
	Std. Deviation	2.108	1.269	1.167	2.398	1.936
Most Extreme Differences	Absolute	.275	.254	.274	.334	.142
	Positive	.170	.191	.274	.222	.142
	Negative	-.275	-.254	-.221	-.334	-.142
Kolmogorov-Smirnov Z		.824	.761	.822	1.001	.425
Asymp. Sig. (2-tailed)		.506	.608	.509	.269	.994

Hasil perhitungan yang dimuat pada Tabel 2 bahwa pada nilai signifikan masing-masing variabel, yaitu variable kemudahan penggunaan *Google Classroom* adalah 0,506; variable performa *Google Classroom* adalah 0,608; variable harapan pengguna adalah 0,509; variable pengaruh social adalah 0,269 dan variable pembelajaran Statistika Penelitian Pendidikan adalah 0,994. Mengingat nilai signifikansi kedua kelompok tersebut besar dari 0,05 maka disimpulkan data kelima variabel berdistribusi normal.

Uji Homogenitas

Adapun uji homogenitas yang peneliti lakukan adalah uji varian, pengujian homogenitas yang peneliti lakukan adalah pengujian dengan data variabel penerapan *Blended Learning* melalui *Google Calssroom*. Hasil uji homogenitas variabel penerapan *Blended Learning* melalui *Google Calssroom* terangkum pada tabel 3 berikut.

Tabel 3. Uji Homogenitas

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
1.015	4	54	.411

Tabel 4. Uji Regresi Ganda

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
(Constant)	3.776	4.052		.932	.404
Kemudahan	.689	.428	.750	1.611	.183
Peforma	.326	.720	.213	9.452	.047
Harapan	.057	.422	.034	.135	.899
Pengaruh	-.031	.175	-.038	-.176	.869

a. Dependent Variable: Pembelajaran

Hasil perhitungan yang dimuat pada Tabel 4 menunjukkan bahwa nilai konstanta sebesar 3.776 menunjukkan pengaruh positif variabel independen. Artinya, adalah jika variabel independen naik atau berpengaruh dalam satu satuan, maka variabel pembelajaran Statistika Penelitian Pendidikan akan naik 3.776. Pada variabel kemudahan *Google Classroom* hasilnya adalah positif dengan nilai 0,689. Artinya

Hasil perhitungan yang dimuat pada Tabel 3 menunjukkan bahwa nilai signifikansi dari data lima variabel penggunaan *Google Classroom* adalah 0,411 yang besar dari 0,05. Dengan demikian, disimpulkan data lima variabel tersebut adalah homogen. Sehubungan dengan itu, untuk menguji perbedaan variabel penerapan *Blended Learning* melalui *Google Calssroom* digunakan uji regresi berganda sederhana dilakukan melalui program SPSS 23.00 for Windows.

Uji Hipotesis

Analisis regresi linear ganda dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui bagaimana penerimaan mahasiswa terhadap kemudahan *Google Classroom*, performa *Google Classroom*, harapan mahasiswa terhadap penggunaan *Google Classroom* dan pengaruh sosial terhadap penggunaan *Google Classroom* terhadap pembelajaran Statistika Penelitian Pendidikan di program studi PAI, UIN Suska Riau. Adapun hasil dari uji regresi linear ganda disajikan pada table 4 berikut.

adalah semakin tinggi tingkat kemudahan *Google Classroom*, maka semakin efektif pengaruhnya terhadap pembelajaran Metodologi Penelitian yaitu sebesar 0,689 kali. Pada variabel performa *Google Classroom* hasilnya adalah positif dengan nilai 0,326. Artinya adalah semakin tinggi tingkat performa *Google Classroom*, maka semakin efektif pengaruhnya terhadap pembelajaran

Metodologi Penelitian yaitu sebesar 0,326 kali. Pada variabel harapan terhadap penggunaan *Google Classroom* hasilnya adalah negatif dengan nilai 0,057. Artinya, adalah semakin tinggi harapan terhadap penggunaan *Google Classroom*, maka semakin besar pula pengaruhnya terhadap pembelajaran Statistika Penelitian Pendidikan yaitu sebesar 0,057. Pada variabel pengaruh sosial terhadap penggunaan *Google Classroom* hasilnya adalah positif dengan nilai -0,031. Artinya, adalah semakin tinggi tingkat pengaruh sosial terhadap penggunaan *Google Classroom*, maka semakin tidak efektif pengaruhnya terhadap pembelajaran Statistika Penelitian Pendidikan yaitu sebesar -0,031 kali.

Selain itu, jika dilihat nilai signifikansi penerimaan mahasiswa terhadap kemudahan *Google Classroom* berpengaruh negatif dalam menunjang pembelajaran Statistika Penelitian Pendidikan. Hal ini dilihat dari nilai signifikansi yang diperoleh lebih besar dari 0,05 ($0,183 > 0,05$) sehingga dapat diartikan bahwa penerimaan mahasiswa terhadap kemudahan *Google Classroom* tidak berpengaruh signifikan dalam menunjang pembelajaran Statistika Penelitian Pendidikan. Dengan demikian, hipotesis pertama yang menyatakan "Penerimaan mahasiswa terhadap kemudahan *Google Classroom* berpengaruh positif dalam menunjang pembelajaran Statistika Penelitian Pendidikan" tidak terbukti, yang didukung oleh data. Hal tersebut kemungkinan disebabkan oleh mahasiswa belum terbiasa dalam menggunakan *Google Classroom* tersebut. Selain itu, fasilitas dari *Google Classroom* kurang dapat mengakomodasi pengumpulan tugas kelompok secara *online*. Ketika ada tugas yang dilakukan secara kelompok, maka hanya satu mahasiswa dari masing-masing kelompok yang memiliki kewajiban untuk mengirimkan tugas tersebut. Oleh karena itu, ketika sudah melewati batas maksimal pengumpulan tugas, maka hanya satu mahasiswa yang akan memperoleh notifikasi bahwa tugas sudah dikerjakan dan dikirim. Untuk mahasiswa lain, mereka akan menerima notifikasi bahwa tugas belum dikerjakan. Hal tersebut yang dapat membuat mahasiswa bingung karena mereka merasa bahwa kelompok mereka sudah mengerjakan dan mengumpulkan. Namun notifikasi dari *Google Classroom* menunjukkan bahwa mahasiswa tersebut belum mengerjakan.

Pada uji t Performa *Google Classroom* berpengaruh positif dalam menunjang

pembelajaran Statistika Penelitian Pendidikan. Hal ini dilihat dari nilai signifikansi signifikansi yang diperoleh lebih kecil dari 0,05 ($0,047 < 0,05$) dalam menunjang pembelajaran Metodologi Penelitian. Dengan demikian, hipotesis kedua yang menyatakan "Performa *Google Classroom* berpengaruh positif dalam menunjang pembelajaran Statistika Penelitian Pendidikan" terbukti dan didukung oleh data. Hasil tersebut sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Madigan, Ruth, Tyron Louw, Marc Wilbrink, Anna Schieben, 2017), yang menyatakan bahwa performa dari *ARTS vehicle* terbukti mempengaruhi penggunaannya untuk menggunakan sistem tersebut karena dengan *ARTS vehicle* dapat memudahkan penggunaannya untuk mendapatkan transportasi dengan tujuan yang sesuai atau diinginkan secara efektif dan efisien.

Dalam artikel ini, dapat dikatakan bahwa performa *Google Classroom* dapat menunjang pembelajaran Statistika Penelitian Pendidikan karena dengan *Google Classroom* ini mahasiswa dimudahkan untuk menyimpan dokumen seperti materi maupun tugas penting yang di kirim lewat *Google Classroom*, sehingga jika mahasiswa belum sempat untuk mencetak dokumen yang diperlukan, mereka dapat mengakses terlebih dahulu melalui *classroom* nya masing-masing. Selain itu mahasiswa juga dimudahkan untuk memperoleh pengumuman yang diberikan oleh dosen secara cepat sehingga menjadi efektif dan efisien dari segi waktu.

Pada variable harapan terhadap penggunaan *Google Classroom* berpengaruh negatif dalam menunjang pembelajaran Statistika Penelitian Pendidikan. Hal ini dilihat dari nilai signifikansi signifikansi yang diperoleh lebih besar dari 0,05 ($0,899 > 0,05$). Dengan demikian, hipotesis ketiga yang menyatakan "Harapan terhadap penggunaan *Google Classroom* berpengaruh positif dalam menunjang pembelajaran Statistika Penelitian Pendidikan" tidak terbukti, yang didukung oleh data. Hal tersebut sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Madigan, Ruth, Tyron Louw, Marc Wilbrink, Anna Schieben, 2017), yang menyatakan harapan dari penggunaan *ARTS Vehicle* tidak berpengaruh secara signifikan. Hal tersebut kemungkinan karena dengan menggunakan sistem *ARTS Vehicle* tersebut tidak ada bedanya dengan penggunaan transportasi publik pada umumnya.

Dalam artikel ini, dapat dikatakan bahwa

harapan mahasiswa terhadap penggunaan *Google Classroom* tidak mempengaruhi dalam pembelajaran Statistika Penelitian Pendidikan disebabkan oleh tampilan *Google Classroom* itu sendiri. Harapan mahasiswa tampilan dari *Google Classroom* jelas dan mudah dipahami. Namun pada kenyataannya, tampilannya kurang informatif sehingga mahasiswa merasa bingung dalam menggunakannya. Misalnya, jika ada tugas kelompok yang diberikan dosen melalui *Google Classroom*. Setiap kelompok diwajibkan untuk mengirim tugas tersebut di kelas yang bersangkutan. Untuk pengiriman tugasnya, dari setiap kelompok cukup satu mahasiswa saja yang mengirim. Sehingga jika tugas tersebut melewati batas yang sudah ditetapkan oleh dosen, maka anggota kelompok yang mengirim tugas tersebut akan memperoleh notifikasi “done” sedangkan anggota kelompok lainnya, yang tidak mengirim tugas tersebut akan memperoleh notifikasi “missing” dari classroom yang membuat dapat membuat mereka khawatir. Selain itu, penggunaan *Google Classroom* melalui perangkat *smartphone* terasa lebih membingungkan ketika akan mengirim tugas dibandingkan dengan menggunakan website. Menu-menu yang ada di website lebih jelas dan informatif serta mudah dipahami daripada yang ada melalui aplikasi *smartphone*.

Selanjutnya, pada variable pengaruh Sosial terhadap penggunaan *Google Classroom* berpengaruh negatif dalam menunjang pembelajaran Statistika Penelitian Pendidikan. Dengan demikian, hipotesis keempat yang menyatakan “Pengaruh Sosial terhadap penggunaan *Google Classroom* berpengaruh negatif dalam menunjang pembelajaran Statistika Penelitian Pendidikan” tidak terbukti dan didukung oleh data. Hal tersebut bertentangan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Jeroen Trybou, 2017) berkaitan dengan pengaruh sosial yang mempengaruhi penerimaan penggunaan *non-fluoroscopy-guided positioning* bagi *radiographers*. Hasilnya menunjukkan bahwa pengaruh sosial dari kerabat, *radiologists*, *supervisor* dan departemen tempat bekerja memiliki dampak yang signifikan terhadap penggunaan *non-fluoroscopy-guided positioning* bagi *radiographers*.

Dalam artikel ini, dapat dikatakan bahwa pengaruh sosial tidak mempengaruhi mahasiswa dalam menggunakan *Google Classroom*. Pengaruh sosial tersebut datang dari dosen, asisten dosen, teman maupun

lingungan kampus yang mendukung penggunaan sistem tersebut. Ketika dosen menggunakan *Google Classroom*, maka mahasiswa akan menggunakannya juga karena dapat menunjang proses pembelajaran yang diadakan seperti pemerolehan materi menjadi lebih mudah, pengumpulan tugas menjadi lebih mudah, melihat nilai dari tugas yang sudah dikoreksi menjadi lebih mudah dan praktis serta mahasiswa mendapat *feedback* langsung dari dosen lebih cepat dan mudah.

PENUTUP

Dalam penelitian ini terdapat empat hipotesis yang diujikan dimana terdapat dua hipotesis yang terbukti dan dua hipotesis yang tidak terbukti serta didukung oleh data. Berdasarkan hasil analisis data dapat ditarik kesimpulan yaitu: 1) Penerimaan mahasiswa terhadap kemudahan *Google Classroom* tidak berpengaruh positif dalam menunjang pembelajaran Statistika Penelitian Pendidikan; 2) Performa *Google Classroom* berpengaruh positif dalam menunjang pembelajaran Statistika Penelitian Pendidikan; 3) Harapan mahasiswa terhadap penggunaan *Google Classroom* tidak berpengaruh positif dalam menunjang pembelajaran Statistika Penelitian Pendidikan; dan 4) Pengaruh Sosial terhadap penggunaan *Google Classroom* tidak berpengaruh positif dalam menunjang pembelajaran Statistika Penelitian Pendidikan.

Artikel ini diharapkan dapat membuktikan apakah penerimaan mahasiswa terhadap kemudahan *Google Classroom*, Performa *Google Classroom*, Harapan mahasiswa terhadap penggunaan *Google Classroom* dan Pengaruh Sosial terhadap penggunaan *Google Classroom* berpengaruh dalam menunjang pembelajaran Statistika Penelitian Pendidikan. Hal ini juga dapat menjadi kontribusi dalam prodi studi PAI untuk menentukan penggunaan *Google Classroom* tersebut atau tidak.

REFERENSI

- Abdul Barir Hakim. (2016). Efektifitas Penggunaan E-Learning Moodle , Google Classroom dan Edmodo. *I-Statement*, 2(1).
- Amanda Izenstark, K. L. L. (2015). Google Classroom for Librarians: Features and Opportunities. *Library Hi Tech News*, 32(9), 1–3.
<https://doi.org/https://doi.org/10.1108/LHTN-05-2015-0039>
- Armin, Ali Abrar, A. (2017). Blended Learning , Implementasi E-Learning di Politeknik

- Negeri Balikpapan. *Jurnal Sains Terapan*, 1(1), 48–53.
- Diemas Bagas Panca Pradana, R. H. (2017). Pengaruh Penerapan Tools Google Classroom pada Model Pembelajaran Project Based Learning terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal IT-Edu*, 2(1).
- Dini Nurhayati, Hanifah Muslimah Az-Zahra, A. D. H. (2019). Evaluasi User Experience Pada Edmodo dan Google Classroom Menggunakan Technique for User Experience Evaluation in E-Learning (TUXEL) (Studi Pada SMKN 5 Malang). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 3(4), 3771–3780.
- Fransiskus Ivan Gunawan, S. G. S. (2018). Pengembangan Kelas Virtual dengan Google Classroom Dalam Keterampilan Pemecahan Masalah (Problem Solving) Topik Vektor Pada Siswa SMK untuk Mendukung Pembelajaran. *Prosiding Seminar Nasional Etnomatnesia*, 340–348.
- Hermawanto. (2013). Pengaruh Blended Learning terhadap Penguasaan Konsep dan Penalaran Fisika Peserta Didik Kelas X. *Jurnal Pendidikan Fisika Indonesia*, 9(1), 67–76.
- Jeroen Trybou. (2017). Performance Expectancy, Effort Expectancy and Social Influence as Factors Predicting The Acceptance of (Non-) Fluoroscopy Guided Positioning for Radiographs, and the Relationship with Leadership. *Univ. Gent Masterproef*, 1(1), 2016–2017.
- Logofatu, Bogdan, Andreea Visan, and C. U. (2015). Google Classroom - The New Educational Challenge. Pilot Test within the Department for Distance Learning. *In The International Scientific Conference ELearning and Software for Education*, 199–205.
<https://doi.org/https://doi.org/10.12753/2066-026X13-131>
- Madigan, Ruth, Tyron Louw, Marc Wilbrink, Anna Schieben, and N. M. (2017). What Influences the Decision to Use Automated Public Transport? Using UTAUT to Understand Public Acceptance of Automated Road Transport Systems. *Transportation Research Part F: Traffic Psychology and Behaviour* 50., 50, 55–64.
<https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.trf.2017.07.007>
- Muh Fahrurrozi, M. A. M. (2017). Pengembangan Model Pembelajaran Blended Learning Berbasis Edmodo Dalam Membentuk Kemandirian Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI IPS SMAN 1 Selong Tahun Pelajaran 2017/2018. *JPEK*, 1(1), 57–67.
- Surhartono. (2016). Menggagas Pendekatan Blended Learning di Sekolah Dasar. *Prosiding Temu Ilmiah Nasional Guru VIII*.
- Yunika Lestaria Ningsih, Misdalina, M. (2017). Peningkatan Hasil Belajar dan Kemandirian Belajar Metode Statistika Melalui Pembelajaran Blended Learning. *Al-Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(2), 155–164.
- Zein, M., Nuh, Z. M., Dardiri, D., Jasril, J., Candra, R. M., Hanafi, I., & Thahir, M. (2019). Hybrid Learning in Mathematics Learning: Experimental Study in SMA Negeri 1 Pekanbaru. *Malikussaleh Journal of Mathematics Learning (MJML)*, 2(2), 56-60.