
USABILITAS *GOOGLE CLASSROOM* MENGGUNAKAN *USE QUESTIONNAIRE* DALAM DISKUSI INTERAKTIF PERKULIAHAN DI MASA PANDEMI

Muhammad Thohir¹, Nur Rakhmad Diana², M Affan Al Habsyi³, Susilowati⁴

¹²³⁴Universitas Islam Negeri (UIN) Sunan Ampel, Surabaya

Email kontributor: muhammadthohir@uinsby.ac.id

Abstrak

Perkembangan teknologi dan kehadiran wabah Covid-19 telah membuat dunia pendidikan tidak mempunyai pilihan ideal kecuali dengan pembelajaran jarak jauh. Hal ini mendorong penggunaan berbagai aplikasi pendukung *Learning Management System* (LMS) berbasis internet. *Google Classroom* menjadi satu di antara media yang umum digunakan. Penelitian ini menetapkan tujuannya untuk mengetahui tingkat usability *Google Classroom* pada mahasiswa selama perkuliahan secara *online*. Melalui metode *purposive sampling*, diperoleh sampel penelitian ini sejumlah 105 mahasiswa UIN Sunan Ampel Surabaya. Metode yang dipilih dalam penelitian ini adalah *survey*. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa tingkat usability *Google Classroom* tergolong tinggi yakni 80% (*usefulness*), terdapat kemudahan dalam penggunaan *Google Classroom* (*ease to use*) sebesar 80%, dan terdapat kemudahan dalam mengakses materi pembelajaran (*ease of learning*) sebesar 83%. Selain itu, mahasiswa juga merasakan kepuasan dalam penggunaan *Google Classroom* sebagai media diskusi interaktif, dibuktikan dengan persentase kepuasan (*satisfaction*) sebesar 79%..

Kata kunci: *Google Classroom*, Usabilitas, Pandemi, *USE Questionnaire*.

Abstract

The development of technology and the presence of the Covid-19 outbreak has made the world of education have no ideal choice except for distance learning. This encourages the use of various internet-based Learning Management System (LMS) supporting applications. Google Classroom is one of the most commonly used media. This study aims to find out the usability of Google Classroom to the students along their online-learning. The sample of this research was 105 students of Islamic Educational Study Program which selected by using purposive sampling. This research use survey research method. The result of this research shown that the usability of Google Classroom concluded as a high level, states as 80% of (*usefulness*), moreover there were as much as 80% students experienced that Google Classroom is easy to use, and there were also easy to access the learning material shown by 83% students. Additionally, the students also feel satisfy using Google Classroom as the media of interactive discussion, proved by the percentage of satisfaction of 79%.

Keywords : Google Classroom, Usability, Pandemic, USE Questionnaire.

A. PENDAHULUAN

Di zaman digitalisasi, keperluan individu sebagian dipenuhi melalui kerangka kerja *internet of think* (IoT). Sebuah kerangka kerja berbasis lalu lintas data melalui jaringan internet tanpa interaksi langsung antar individu. Berbagai aplikasi dilibatkan untuk mengembangkan pekerjaan dan kebutuhan manusia, dalam konteks pendidikan seperti di sekolah atau universitas. Para pelaku pendidikan menggunakan beragam jenis aplikasi *online* yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran, seperti situs sekolah dan universitas, sistem informasi akademik, dan lainnya. Ada juga perangkat *online* untuk kerangka edukasi, seperti membentuk perangkat *e-learning* (Asnawi, 2018). Perangkat ini mampu memproduksi sesuai kebutuhan melalui pertolongan pembentuk program ataupun memakai layanan *e-learning* di mana tersediakan melalui berbagai bentuk peningkatan. Di antara perangkat *e-learning open source* saat ini, aplikasi *Google Classroom* menjadi salah satu aplikasi *e-learning* pilihan.

Sementara itu, dampak atas mewabahnya virus Covid-19 semenjak Nopember 2019 telah berakibat ketidakstabilan pada seluruh sektor kehidupan manusia, baik secara kesehatan, sosial ekonomi, budaya, politik, bahkan tak terkecuali pendidikan. Dalam dunia pendidikan, penyebaran virus Covid-19 mengakibatkan pembelajaran dilaksanakan secara daring, sebagaimana anjuran pemerintah melalui peraturan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) No. 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Pendidikan dalam Masa Darurat Covid-19 serta disempurnakan dengan peraturan Kemendikbud No. 15 Tahun 2020 tentang Pedoman Belajar dari Rumah Selama Darurat Bencana Covid-19 di Indonesia. Terkait hal tersebut, pihak kampus menggulirkan kebijakan pembelajaran jarak jauh. Misanya, UIN Sunan Ampel melalui SE No. 413 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Aktifitas Akademik Selama Masa Krisis Pandemi Covid-19, menegaskan bahwa proses perkuliahan di UIN Sunan Ampel Surabaya dilaksanakan secara daring atau *e-learning*.

Kualitas layanan merupakan hal dasar yang harus terpenuhi dalam suatu layanan untuk memenuhi harapan dan tuntutan pengguna. Berkaitan dengan hal ini, eksistensi *e-learning* menjadi sangat strategis karena sangat bergantung pada bagaimana layanan *e-learning* tersebut dirancang. Jika masalah mutu layanan sesuai dengan yang dibutuhkan pengguna, maka pengguna akan merasa puas dan begitu sebaliknya (Saharuddin, 2020). Terdapat begitu banyak aplikasi penunjang untuk digunakan dalam proses kegiatan belajar mengajar secara *online*. Pandemi Covid-19 dianggap telah berjalan lebih dari setahun, dan perkembangan dari aplikasi-aplikasi penunjang tersebut pun semakin canggih pada masa ini, salah satunya adalah *Google Classroom*. Aplikasi ini menjadi salah satu piranti sekaligus metode yang umum digunakan untuk mendukung kegiatan belajar mengajar melalui *e-learning*. Di dalamnya terdapat berbagai fitur yang dapat membantu dalam penghematan waktu, menjaga keberlangsungan kelas, dan lebih mengembangkan korespondensi mahasiswa selama pandemi.

Aplikasi besutan Google tersebut dirancang untuk membantu proses kegiatan belajar mengajar berjarak atau yang dilakukan secara daring. Berubahnya sistem pembelajaran yang dilakukan melalui *e-learning* sebagai respon atas pandemi ini, *Google Classroom* menjadi *platform* penting bagi penggunanya untuk melakukan kegiatan belajar interaktif melalui forum diskusi tanpa terbatas ruang dan waktu. *Google Classroom* juga memberikan kemudahan dengan terintegrasinya aplikasi ini dengan aplikasi Google yang lain seperti *Google Mail*, *Google Meet* dan berbagai aplikasi sistem lainnya. Melalui penerapan penggunaan aplikasi tersebut, diasumsikan bahwa tujuan pembelajaran akan lebih mudah tercapai. Hal ini didukung oleh hasil penelitian oleh Hakim (2016)

yang menyebutkan bahwa penggunaan *Google Classroom* benar mempermudah para tenaga pendidik dalam proses perencanaan dan mengelola kegiatan pembelajaran jarak jauh, sekaligus dalam menyampaikan data-data pembelajaran secara cepat, tepat dan akurat tanpa berinteraksi langsung secara individual dengan peserta didik.

Oleh karena itu, pertimbangan *usabilitas* sebuah piranti dianggap sangat penting sebagai tolok ukur seberapa bermanfaat sebuah aplikasi bagi penggunaannya. Usabilitas sendiri dalam penelitian Dumas dan Redish (1999) bersandar pada hipotesis bahwa pengguna dapat mempelajari dan menggunakan aplikasi guna menggapai dan merealisasikan tujuannya dan memberikan kepuasan kepada setiap pengguna atas aplikasi yang digunakan. Menurut ISO 9241-11 (1998), dimensi usabilitas dapat dikelompokkan menjadi 3 atribut, yaitu efektivitas (*effectiveness*), (2) efisiensi (*efficiency*), dan (3) kepuasan (*satisfaction*).

Pertama, efektivitas dapat dijelaskan sebagai keakuratan dan kelengkapan yang digunakan pengguna untuk mencapai sasaran atau tujuan yang ditentukan pada suatu produk atau sistem. Dalam penggunaan *Google Classroom* sendiri dapat dinilai bahwa usabilitas *Google Classroom* tersebut efektif bagi para penggunaannya apabila pengguna dapat dengan mudah mencapai sasaran dari *Google Classroom*. Efektifitas penggunaan dapat dilihat dari seberapa mudah dipahami pengoperasian dari *Google Classroom* sehingga dapat memberikan manfaat terhadap penggunaannya. Dalam hal ini pengguna adalah mahasiswa dan guru, sehingga dapat dikatakan bahwa efektivitas dari *Google Classroom* adalah dengan melihat seberapa bermanfaat aplikasi *Google Classroom* dalam membantu kegiatan belajar mengajar secara berjarak atau melalui daring selama tekanan pandemi Covid-19.

Kedua, efisiensi sendiri dapat dilihat melalui seberapa sumber daya yang dihabiskan atau waktu yang digunakan terkait dengan bagaimana ketepatan dan kelengkapan piranti yang digunakan dalam rangka mewujudkan tujuan yang telah ditetapkan. Dalam *Google Classroom* terdapat berbagai fitur yang dikembangkan oleh developer untuk memberikan kemudahan bagi penggunaannya, fitur yang dapat dimanfaatkan oleh penggunaannya pada aplikasi tersebut adalah *assignments, grading, communication, time-cost, archive course, mobile application, dan privacy*. Terkait dengan pengguna dari *Google Classroom* yang merupakan mahasiswa dan juga pengajar, penting untuk menilai keefektifan dari aplikasi tersebut melalui dua hal, kemudahan penggunaan dan kemudahan proses belajar mengajar.

Terkait dengan kemudahan dalam penggunaan, pada masa pandemi Covid-19 ini, mahasiswa dan guru menerapkan kegiatan pembelajaran berbantuan *Google Classroom* yang saat ini dilakukan hampir setiap hari, tentunya akan sangat dibutuhkan kecepatan dan kemudahan dalam mengoperasikan aplikasi tersebut untuk menyingkat waktu dan tenaga. Ada begitu banyak fitur yang ditawarkan oleh *Google Classroom* namun ada banyak juga kesulitan dan tantangan yang perlu dijawab dengan adanya perubahan kegiatan pembelajaran dari tatap muka langsung secara fisik menjadi kegiatan belajar mengajar melalui daring. Dengan adanya fitur tersebut tingkat efektifitas dari *Google Classroom* dapat dilihat dari seberapa besar fitur tersebut mudah untuk digunakan, dipahami dan membantu mahasiswa maupun guru dalam mencapai tujuan dari kegiatan belajar mengajar.

Selanjutnya terkait dengan kemudahan dalam proses kegiatan belajar .Meskipun pada masa pandemi Covid-19 ini merubah pola kegiatan belajar mengajar yang semula dilakukan secara tatap muka, tetapi tidak mengubah tujuan dari kegiatan belajar mengajar itu sendiri. Dengan penggunaan

Google Classroom tingkat efektifitas dari kegiatan belajar mengajar ini dapat dilihat melalui seberapa besar penggunaan dari *Google Classroom* dapat tetap membantu, mempermudah dan menjadi sarana bagi mahasiswa dan guru dalam pemberian informasi dan penerimaan informasi.

Adapun ketiga, kepuasan (*Satisfaction*). Kepuasan dianggap sebagai batas tanggapan pengguna atas bagaimana kenyamanan dan penerimaan sebuah piranti, produk atau sistem digunakan atau dijalan oleh pengguna. Tingkat usability *Google Classroom* sebagai sarana penunjang kegiatan belajar mengajar melalui *e-learning* dapat dinilai melalui tingkat kepuasan penggunaannya, mahasiswa dan guru, terkait kenyamanan penggunaan aplikasi tersebut.

Tingkat usability penggunaan *Google Classroom* pada penggunaannya dapat diukur dengan menggunakan kuesioner. Menurut Asnawi (2018) pada penelitiannya menyatakan bahwa *USE Questionnaire* adalah alat yang dapat dipakai dalam mendaftarkan berbagai pertanyaan yang akan disajikan dalam bentuk kuesioner. *USE Questionnaire* sendiri merupakan singkatan dari *Usefulness* (Kegunaan), *Satisfaction* (Kepuasan) dan *Ease of Use* (Kemudahan penggunaan) (Lund, 2016). Basis indikator dari *USE Questionnaire* ini sejalan dengan atribut mengenai usability yang dikemukakan ISO 9241-11 (1998) yaitu *Effectiveness* (Efektifitas), *Efficiency* (Efisiensi) dan *Kepuasan* (*Satisfaction*).

Sehubungan dengan atribut efektifitas, indikator *usefulness* dapat menjadi sarana untuk menguji efektifitas *Google Classroom* karena seberapa efektif sebuah aplikasi tersebut bermanfaat dapat dilihat dari kegunaannya bagi penggunaannya. Sementara itu tingkat efisiensi dari *Google Classroom* dapat diuji melalui pengujian *Ease of Use* pada *USE Questionnaire*, karena pengujian pada indikator *Ease of Use* akan melihat seberapa mudah penggunaan dari *Google Classroom* sehingga dapat digunakan sebagai penilaian seberapa efisien *Google Classroom* bagi penggunaannya. Indikator Kepuasan pada *USE Questionnaire* ini sejalan dengan atribut kepuasan pada usability, sehingga melalui indikator kepuasan dapat dilihat seberapa besar tingkat kepuasan pada penggunaan *Google Classroom*.

Beberapa penelitian terdahulu terkait usability *Google Classroom* menemukan hasil yang positif, salah satunya penelitian oleh Sabran (2019) yang bertujuan untuk mengetahui tingkat keefektifan dari penggunaan *Google Classroom* sebagai media pembelajaran, hasil dari penelitian tersebut disimpulkan bahwa semua komponen pembelajaran yaitu perencanaan pembelajaran, komponen merancang dan membuat materi, komponen penyampaian pembelajaran, dan komponen evaluasi menunjukkan kriteria yang efektif. Penelitian lain dilakukan oleh Ivan Ashif Ardhana (2020) dengan tujuan untuk mengetahui tingkat penerimaan peserta didik terhadap penggunaan tes online "Testmoz" terintegrasi dengan *Google Classroom* pada perkuliahan kimia, penelitian tersebut menunjukkan adanya respon positif dan ketertarikan mahasiswa terhadap penerapan inovasi pembelajaran menggunakan bantuan teknologi. Namun demikian, penelitian yang dilakukan oleh Noordin Asnawi (2018) menggunakan *USE Questionnaire* untuk mengukur usability aplikasi *Google Classroom* menyimpulkan bahwa aplikasi *Google Classroom* yang digunakan sebagai *e-learning* memiliki nilai *usability* yang kurang baik.

Berdasarkan paparan di atas, maka tujuan penelitian ini ditetapkan dalam rangka untuk mengetahui tingkat usability *Google Classroom* dalam diskusi interaktif perkuliahan saat pandemi pada mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam (Prodi PAI) UIN Sunan Ampel Surabaya. Hasil penelitian menawarkan informasi baru terkait dengan justifikasi dan penguatan kembali, penelitian mana yang sebelumnya telah dilakukan itu yang lebih dapat dijadikan sebagai sandaran

pengembangan. Sebab, perbedaan hasil penelitian sebelumnya menjadikan motif penelitian dengan topik serupa yang sama menarik untuk dilakukan sebagai *confirmatory* dalam penggunaan *USE Questionnaire* sebagai instrumen pengumpulan data.

B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif deskriptif dalam bentuk survey. Lebih jelasnya, penelitian ini mengikuti saran Iqbal (2009) bahwa sebagai penelitian deskriptif, maka penelitian dilakukan dengan untuk mengetahui nilai dari suatu variabel, baik satu atau lebih variabel tanpa merumuskan bagaimana perbandingan atau menghubungkannya dengan variabel lain. Adapun populasi dalam penelitian ini adalah seluruh mahasiswa Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya yang aktif mengikuti perkuliahan *online*. Sedangkan, dengan menggunakan teknik *purposive sampling*, data sampel penelitian dikumpulkan dengan menentukan dulu kriterianya, sekaligus bahwa sampel yang diambil dapat mewakili populasi secara keseluruhan (Saputra, 2012).

Kriteria pengambilan sampel pada penelitian ini adalah sebagai berikut. Pertama, responden diambil dari mahasiswa aktif Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya. Kedua, responden ditetapkan dari mahasiswa Angkatan 2017-2019, dikarenakan mahasiswa pada Angkatan tersebut telah sempat mengalami perubahan kegiatan belajar dari kegiatan belajar tatap muka menjadi kegiatan belajar mengajar melalui *e-learning*. Sehingga diasumsikan mahasiswa tersebut dapat melihat perbedaan dan mampu memberikan penilaian yang objektif terkait penggunaan *Google Classroom* sebagai penunjang kegiatan belajar mengajar. Adapun ketiga, responden dipilih adalah mereka yang menggunakan *Google Classroom* selama perkuliahan.

Adapun instrumen yang diterapkan dalam pelaksanaan penelitian ini adalah angket yang diadaptasi dari Asnawi (2018) yang disusun menggunakan bantuan perangkat *USE Questionnaire*. Survey disebar menggunakan *Google Form* yang dibagikan kepada subjek atau responden, yaitu kepada mahasiswa melalui pesan *WhatsApp*. Hasil survey kemudian dianalisa menggunakan skala *likert*. *USE Questionnaire* dikembangkan oleh Arnold Lund dan sahabatnya di *Ameritech, U.S WEST Advanced Technologies*. *USE* adalah akronim dari “*Usefulness* (kegunaan), *Satisfaction* (Kepuasan), dan *Ease of use* (Kemudahan penggunaan). Pada faktor *Ease of use* dapat dibagi menjadi 2 faktor, yaitu *Ease of Learning* (kemudahan belajar) dan *Ease of Use* (kemudahan penggunaan)” (Lund, 2016). Data yang diperoleh kemudian dianalisis dengan secara statistik deskriptif kuantitatif.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Penelitian

Arikunto (2012) menyarankan sampel dalam sebuah penelitian dapat diambil 10-15% dari populasi untuk merepresentasikan populasi tersebut, apabila populasi tersebut secara jumlah lebih dari 100 orang. Adapun populasi penelitian jika hanya berjumlah kurang dari 100, maka sampel harus diambil seluruhnya. Berdasarkan Teknik pengambilan sampel yang sudah dipilih dan dari kuesioner yang disebar hanya 105 kuesioner yang memberi tanggapan terhadap penyebaran survei tersebut. Dari jumlah kuesioner yang dapat diolah, maka sampel yang ada dianggap sudah mampu merepresentasikan populasi dari penelitian ini. Adapun hasilnya dapat diamati pada tabel-tabel berikut.

Tabel 1. Skor Faktor *Usefulness* (N = 105)

| No | Indikator | Frekuensi Skor | | | | | Total Skor | Rerata | SD |
|----|---------------------|----------------|----|----|----|----|------------|--------|------|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | | | |
| 1. | Pemahaman | 2 | 11 | 25 | 44 | 23 | 390 | 3.71 | 0.98 |
| 2. | Pengunaan | 0 | 7 | 24 | 40 | 34 | 416 | 3.96 | 0.9 |
| 3. | Penghematan | 0 | 4 | 25 | 40 | 36 | 423 | 4.03 | 0.86 |
| 4. | Pemenuhan kebutuhan | 1 | 3 | 18 | 44 | 39 | 432 | 4.11 | 0.85 |

Berdasarkan Tabel 1, dapat dilihat pada Indikator pemahaman diketahui bahwa rata rata pada indicator tersebut menghasilkan nilai 3.71 yang berarti responden memberikan respon persetujuan terhadap pernyataan yang diajukan. Sehingga dapat dikatakan bahwa mahasiswa dapat memahami penggunaan dari *Google Classroom*. Pada indikator penggunaan, menghasilkan rata rata sebesar 3.96 yang berarti responden memberikan respon persetujuan, Artinya mahasiswa mampu memahami penggunaan dari *Google Classroom*. Sementara pada indikator penghematan mendapatkan rata rata 4.03 yang berarti responden merasakan penghematan melalui penggunaan *Google Classroom* dan pemenuhan kebutuhan yang menghasilkan rata rata 4.11 yang berarti responden merasakan pemenuhan kebutuhan melalui penggunaan *Google Classroom*.

Tabel 2. Skor Faktor *Ease of Use* (N = 105)

| No | Indikator | Frekuensi Skor | | | | | Total Skor | Rerata | SD |
|----|-----------------|----------------|---|----|----|----|------------|--------|------|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | | | |
| 1. | Kemudahan Akses | 1 | 1 | 6 | 38 | 59 | 468 | 4.46 | 0.73 |
| 2. | Fitur Menarik | 0 | 8 | 33 | 35 | 29 | 400 | 3.81 | 0.93 |

Dari Tabel 2, dapat dilihat pada indikator kemudahan akses menghasilkan rata rata 4.46 yang berarti responden memberikan respon persetujuan atas pernyataan yang diajukan, atau dapat dikatakan responden merasakan mudahnya mengakses *Google Classroom* dalam penggunaannya. Sementara itu pada fitur menarik menghasilkan rata rata 3.81 yang menunjukkan bahwa responden yang memberikan respon persetujuan pada indikator fitur yang menarik. Sehingga dapat dikatakan bahwa responden setuju bahwa *Google Classroom* memiliki fitur yang menarik dan mudah digunakan.

Tabel 3. Skor Faktor *Ease of Learning* (N = 105)

| No | Indikator | Frekuensi Skor | | | | | Total Skor | Rerata | SD |
|----|---------------------|----------------|---|----|----|----|------------|--------|------|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | | | |
| 1. | Kecepatan Informasi | 1 | 5 | 26 | 41 | 32 | 413 | 3.92 | 0.91 |

Berdasarkan Tabel 3, dapat dilihat bahwa pada indikator kecepatan informasi mendapatkan rata rata 3.92 yang berarti menyetujui pernyataan yang diberikan. Sehingga dapat dikatakan bahwa

responden merasakan kecepatan informasi dan kemudahan dalam belajar menggunakan *Google Classroom*.

Tabel 4. Skor Faktor *Satisfaction* (N = 105)

| No | Indikator | Frekuensi Skor | | | | | Total Skor | Rerata | SD |
|----|--------------------|----------------|---|----|----|----|------------|--------|------|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | | | |
| 1. | Cocok Untuk Daring | 0 | 6 | 21 | 51 | 27 | 414 | 3.94 | 0.83 |
| 2. | Mudah Dipahami | 0 | 4 | 17 | 43 | 41 | 436 | 4.15 | 0.83 |
| 3. | Tidak Rumit | 0 | 6 | 13 | 39 | 47 | 442 | 4.21 | 0.87 |

Berdasarkan Tabel 4, dapat dilihat bahwa pada indikator pertama yaitu Cocok Untuk Daring, karena menghasilkan nilai rata rata 3.94 yang berarti memberikan respon persetujuan atas pernyataan yang diberikan, artinya responden merasa bahwa *Google Classroom* merupakan platform yang cocok digunakan untuk kegiatan pembelajaran jarakjauh atau melalui daring. Pada Indikator mudah dipahami menghasilkan rata rata sebesar 4.15 dimana responden memberikan respon persetujuan atas pernyataan yang diberikan, sehingga dapat dikatakan bahwa responden merasa bahwa dalam penggunaannya *Google Classroom* mudah dipahami. Sementara itu, pada indicator tidak rumit menghasilkan nilai rata rata 4.21 dimana responden memberikan respon persetujuan atas indikator Tidak Rumit, sehingga dapat diartikan bahwa responden merasa bahwa *Google Classroom* tidak rumit dalam penggunaannya.

Tabel 5. Rekapitulasi Tiap Faktor

| Faktor | No | Indikator | Skor Frekuensi | | | | | Sum | Average |
|-------------------------|----|---------------------|----------------|----|----|----|----|-----|---------|
| | | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | | |
| <i>Usefullnes</i> | 1 | Pemahaman | 2 | 11 | 25 | 44 | 23 | 390 | 3.71 |
| | 2 | Penggunaan | 0 | 7 | 24 | 40 | 34 | 416 | 3.96 |
| | 3 | Penghematan | 0 | 4 | 25 | 40 | 36 | 423 | 4.03 |
| | 4 | Pemenuhan kebutuhan | 1 | 3 | 18 | 44 | 39 | 432 | 4.11 |
| <i>Ease of use</i> | 5 | Akses mudah | 1 | 1 | 6 | 38 | 59 | 468 | 4.46 |
| | 6 | Fitur menarik | 0 | 8 | 33 | 35 | 29 | 400 | 3.81 |
| <i>Ease of learning</i> | 7 | Kecepatan informasi | 1 | 5 | 26 | 41 | 32 | 413 | 3.92 |
| | 8 | Cocok untuk daring | 0 | 6 | 21 | 51 | 27 | 414 | 3.94 |
| <i>Satisfacti on</i> | 9 | Mudah dipahami | 0 | 4 | 17 | 43 | 41 | 436 | 4.15 |
| | 10 | Tidak rumit | 0 | 6 | 13 | 39 | 47 | 442 | 4.21 |

Adapun Tabel 5, secara substantif memperlihatkan bagaimana rerata jawaban dari setiap indikator bervariasi. Namun, rata-rata dari keseluruhan indikator masing-masing dapat disarikan sebagai berikut. Faktor *Usefulness* dan *Ease of Learning* memiliki nilai rata-rata sebesar 79%. Faktor *Ease of Use* mempunyai skor rerata sejumlah 83%, dan faktor *Satisfaction* mempunyai skor rerata sejumlah 82%.

2. Pembahasan

Berdasarkan data primer yang telah diolah, hasil perhitungan untuk masing-masing faktor dapat dianalisis sebagai berikut. Berdasarkan Tabel 1, hasil persentase rata-rata terhadap faktor *Usefulness* atau kegunaan adalah sebesar 79%. Dimana ketika dilihat kembali berdasarkan masing-masing indikator mayoritas mahasiswa memberikan respon persetujuan. Sehingga hal ini membuktikan bahwa sebanyak 79% responden atau mahasiswa merasakan manfaat dari penggunaan *Google Classroom* dan merasa mudah menggunakan *Google Classroom*. Sehingga mahasiswa merasa terbantu dalam kegiatan belajar mengajar melalui dari pada masa pandemi ini dan mahasiswa mampu dengan mudah mengoperasikan aplikasi tersebut, dapat dikatakan bahwa *Google Classroom* terbukti efektif untuk menunjang kegiatan belajar dan mengajar. Hal ini sejalan dengan penelitian Asnawi (2018) yang menyatakan bahwa aplikasi *Google Classroom* dianggap mempunyai kegunaan yang baik terutama dalam konteks sebagai *e-learning*.

Tabel 2 membuktikan bahwa *Ease of Use* memiliki nilai rata-rata sebesar 83%, hal ini dapat diartikan bahwa sebesar 83% mahasiswa dapat merasakan kemudahan dalam menggunakan *Google Classroom* sebagai platform kegiatan belajar dan mengajar. Melihat pada atribut efisiensi yang diuji melalui faktor ini, *Google Classroom* terbukti efisien karena mayoritas mahasiswa merasakan fitur tersebut mudah dipahami, mudah diakses dan juga memiliki fitur yang menarik sehingga membantu mahasiswa dalam mencapai tujuan dari kegiatan belajar dan mengajar.

Bertolak belakang dengan pernyataan Asnawi (2018) pada penelitiannya yang menyatakan bahwa *Google Classroom* sebagai aplikasi pembelajaran telah dianggap penggunaannya yang kurang baik dalam faktor *Ease of Use*, artinya bahwa aplikasi ini masih ada kesulitan secara teknis dalam pemakaiannya. Hal ini dapat terjadi dikarenakan adanya perbedaan rentang waktu yang cukup panjang ketika Asnawi melakukan penelitian dan ketika penelitian ini dilakukan. Dalam rentang waktu tersebut tentunya *Google Classroom* sudah melewati berbagai pengembangan pada aplikasinya. Perlu diingat juga bahwa dengan adanya Pandemi Covid-19 memaksakan keadaan pada kondisi melakukan segala hal menggunakan daring, sehingga terdapat kemungkinan bahwa peserta didik yang terpilih sebagai responden dalam kajian ini merasakan kemudahan dalam penggunaan *Google Classroom* karena lebih terbiasa dengan kondisi yang ada.

Apa yang terdapat pada Tabel 3, telah membuktikan bahwa faktor *Ease of Learning* memiliki nilai rata-rata sebesar 79%, artinya sebanyak 79% mahasiswa merasakan Kemudahan dalam belajar menggunakan aplikasi *Google Classroom*. Berdasarkan indikator yang ada, mahasiswa memberikan respon persetujuan atas kecepatan informasi yang dapat ditukarkan antara mahasiswa dan guru. Sehingga *Google Classroom* terbukti mampu membantu dan menjadi sarana bagi mahasiswa dan guru untuk bertukar informasi seputar pelajaran. Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa aplikasi tersebut efisien untuk digunakan dalam mendukung proses kegiatan belajar dan mengajar.

Pernyataan di atas tidak sejalan dengan pernyataan Asnawi (2018) dalam penelitiannya yang menyatakan bahwa aplikasi *Google Classroom* itu mempunyai kemudahan dalam level yang kurang baik yaitu dari segi faktor *Ease of Learning*, artinya bahwa aplikasi ini masih ada kesulitan dalam proses penggunaannya. Adanya perbedaan antara penelitian ini dan penelitian Asnawi kemungkinan dikarenakan adanya perbedaan rentang waktu yang cukup signifikan sehingga penggunaan platform pembelajaran online pada masa itu belum semarak masa sekarang ini. Disisi lain, pada tahun ketika Asnawi melakukan penelitiannya, pembelajaran tatap muka masih sangat umum dilakukan dan

penggunaan *Google Classroom* sebagai platform penunjang kegiatan belajar mengajar masih belum seumum pada masa ini. Dimana saat ini seluruh mahasiswa dari daerah manapun dianjurkan untuk melakukan kegiatan pembelajaran melalui daring dan tidak terdapatnya opsi untuk pembelajaran tatap muka karena pandemi. Oleh karena itu, mahasiswa pada penelitian ini lebih terbiasa untuk menggunakan aplikasi-aplikasi untuk belajar online seperti *Google Classroom*.

Jika Tabel 4, faktor *Satisfaction* memiliki nilai rata-rata sebesar 82%, maka dapat dikatakan bahwa sebesar 82% mahasiswa memberikan respon persetujuan. Artinya mayoritas mahasiswa merasa puas dengan penggunaan *Google Classroom* sebagai sarana penunjang kegiatan belajar mengajar. Melihat indikator dari faktor *Satisfaction* terbukti bahwa *Google Classroom* adalah aplikasi yang cocok digunakan untuk daring, tidak rumit dan mudah dipahami oleh mahasiswa. Sehingga mahasiswa terbukti merasa puas terkait kenyamanan dalam penggunaan aplikasi tersebut, oleh karena itu terbukti *Google Classroom* memenuhi atribut kepuasan.

Hasil penelitian atas faktor *Satisfaction* pada penelitian ini berlawanan dengan penelitian Asnawi (2018) yang menyatakan bahwa aplikasi *Google Classroom* telah disimpulkan memiliki kepuasan dengan level kurang baik, dengan kata lain, aplikasi ini masih belum memuaskan dalam penggunaannya sebagai *e-learning*. Sejalan dengan faktor *Ease of Use* dan *Ease of Learning* pada penelitian Asnawi tersebut yang kurang baik sehingga menyebabkan skor level kepuasan menjadi kurang baik. Adanya perbedaan hasil pada penelitian ini dimungkinkan terjadi karena adanya perbedaan pada rentang waktu sehingga pada ketika Asnawi melakukan penelitian, sistem pembelajaran yang umum digunakan adalah pembelajaran tatap muka, dimana tujuan dan sasaran dari sistem pembelajaran tersebut walaupun tidak berbeda jauh dengan waktu sekarang, tentunya ada penyesuaian karena pada saat penelitian ini dilakukan seluruh kegiatan belajar mengajar hanya melalui daring.

Temuan di atas seakan menyesuaikan dengan kondisi di bawah tekanan pandemi Covid-19, di mana kebijakan kegiatan belajar dan mengajar diharuskan melalui daring. Penting bagi pengajar dan mahasiswa untuk melakukan kegiatan belajar mengajar yang interaktif guna tercapainya tujuan. Namun dengan pembelajaran melalui daring akan sulit memberikan pembelajaran yang interaktif karena tidak adanya kegiatan tatap muka. Namun dengan fitur-fitur yang diberikan oleh *Google Classroom* ternyata mampu menjawab permasalahan tersebut dan *Google Classroom* terbukti memberikan usability yang tinggi bagi penggunanya, terutama pada mahasiswa Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya.

Metode *e-learning* (konten kursus online) menyediakan kemudahan dan kelancaran langkah perkuliahan baik bagi pengajar ataupun mahasiswa. Melalui metode *e-learning*, pengajar mampu memberi peningkatan intensi berkomunikasi aktif dengan Mahasiswa di luar waktu belajar formal. Metode *e-learning* memberi keluasan bagi pengajar dalam menyediakan suatu akses kepada siswa untuk dijadikan sebagai acuan ilmiah dimana mempunyai keterkaitan pada mata kuliah yang memungkinkan tidak tersedia selama jam belajar atau praktikum. Referensi ini mungkin termasuk karya ilmiah, artikel ataupun e-journal yang mampu memberi manfaat teruntuk mahasiswa dikarenakan mampu memberi penguatan dalam memahami tentang setiap materi pelajaran, referensi artikel internasional akan sangat memberi pertolongan dalam perluasan edukasi siswa dan peningkatan keterampilan bahasa Inggris, maka diharap pada masa yang akan datang, siswa mampu memiliki berdaya kompetitif tinggi, mendalami ilmu dimana dipahami serta tentunya memiliki prestasi ataupun nilai yang baik. *Google Classroom* dapat menjadi sarana yang baik bagi metode ini

karena dalam aplikasi tersebut terdapat banyak fitur-fitur yang mendukung pemberian informasi maupun referensi bagi penggunanya.

Teknologi internet yang dipergunakan menyediakan suatu pandangan terbaru dalam bekerja bersama-sama dalam penggabungan beragam sumber daya manusia, infrastruktur, modal sehingga memberi kemungkinan untuk menciptakan budaya kemungkinan yang tidak terbatas. Penyatuan beragam bidang membuka pintu untuk penemuan terbaru. Teknologi dimana mempunyai ketepatan mampu memberi peningkatan nilai produk, produk dimamna baik mampu memberi peningkatan loyalitas pelanggan, serta pelanggan dengan kelayalan mampu dijadikan media periklanan dengan tingkat efektivitas melalui penceritaan akan keunggulan produk. *E-learning* memperluas pengaksesan dalam kolaborasi, *E-learning* juga memperluas pengaksesan edukasi yang memberi suatu kesenangan, apabila akses dibukakan, tentunya dapat dijadikan peluang dalam menyediakan solusi terbesar. Dikaitkan dengan teori fenomenologis dalam psikologi komunikasi, diketahui bahwa penyampaian dari suatu informasi yang efektif wajib diterapkan oleh seorang komunikator (Setyonegoro, 2014). Hal tersebut mampu dialami berdasar pada pengalaman yang dipunyai oleh seorang komunikator sendiri. Dalam hal ini, komunikator yang berpengalaman akan memberi suatu pemaparan informasi yang jauh lebih meluas dikarenakan pengalaman yang dipunyainya. Informasi yang diberikan oleh seorang pangajar tentunya harus melalui sebuah pencarian yang valid.

Secara keseluruhan, akhirnya dapat diambil sebaik pernyataan hipotetis bahwa *Google Classroom* menjadi platform yang memberikan berbagai fitur yang efektif dan efisien untuk menunjang kegiatan belajar dan mengajar melalui daring, fitur-fitur yang terdapat pada aplikasi tersebut juga memungkinkan mahasiswa belajar dan berdiskusi dengan pengajar secara real time. *Google Classroom* juga memungkinkan bagi pengajar untuk memberikan pengumuman secara cepat sehingga akan meningkatkan efisiensi waktu bagi penggunanya, baik itu pengajar maupun mahasiswa. *Google Classroom* mempunyai usabilitas yang memadai selama pelaksanaan edukasi yang diterapkan secara online. Segala aktivitas yang diberlakukan melalui perangkat tersebut telah memberi suatu kemudahan bagi mahasiswa serta pengajar di dalam berkomunikasi pada pertukaran informasi. Fitur yang diberikan oleh perangkat tersebut telah memberi adanya suatu kemudahan bagi siswa dikala menjalankan edukasi secara online. Melalui perangkat tersebut, terdapat adanya suatu fasilitas bagi mahasiswa untuk mengumpulkan file dan memperoleh pembelajaran melalui variasi fitur yang dimiliki. Selain itu, perangkat tersebut lebih mempunyai tingkat efisiensi yang cukup tinggi untuk diterapkan selama pelaksanaan edukasi online. Selain itu, perangkat yang dipergunakan menyediakan adanya penghematan di dalam penggunaan kuota yang dipakai oleh pengguna.

Temuan ini menguatkan dan mengkonfirmasi penelitian sebelumnya yang lebih memandang *Google Classroom* sebagai platform yang sangat baik untuk digunakan dalam membantu kegiatan belajar dan mengajar, terutama disaat pandemi seperti saat ini. Karena *Google Classroom* terbukti memiliki usabilitas yang tinggi sehingga mampu menunjang kegiatan diskusi interaktif sehingga tujuan dari kegiatan belajar dan mengajar dapat tercapai dengan mudah walaupun dengan metode e-learning memiliki tantangan dan kesulitannya sendiri. Bagi mahasiswa dan pengajar juga diharapkan dapat lebih beradaptasi dengan penggunaan aplikasi *Google Classroom* sehingga dapat menggunakannya secara maksimal baik fitur-fitur yang ada di aplikasi tersebut ataupun aplikasi-aplikasi lain yang dapat dikaitkan dengan *Google Classroom* yang dapat memberikan nilai lebih dalam proses kegiatan belajar mengajar. Tentunya, ketika mahasiswa dan pengajar mampu

menggunakan *Google Classroom* dengan maksimal maka efisiensi, efektifitas dan kepuasan akan meningkat dan hal itu akan meningkatkan usabilitas dari *Google Classroom*.

D. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil uji usabilitas dan analisis yang telah dilakukan terhadap media pembelajaran *Google Classroom* dalam penggunaannya sebagai media diskusi interaktif aplikasi tersebut terbukti dapat memberikan manfaat dalam penggunaannya (*Usefulness*) sehingga aplikasi ini dapat memenuhi usabilitas dalam atribut efektifitas. *Google Classroom* juga terbukti dapat dengan mudah digunakan (*Ease of Use*) dan dapat dengan mudah membantu proses kegiatan belajar mengajar (*Ease of Learning*). Ketika aplikasi ini mampu membantu dan memberikan kemudahan dalam penggunaannya dapat dikatakan *Google Classroom* memenuhi usabilitas dalam atribut efisiensi. Melalui faktor kepuasan, terbukti bahwa *Google Classroom* dapat memberikan kepuasan dan merupakan aplikasi yang tepat untuk digunakan dalam proses kegiatan belajar mengajar menggunakan daring (e-learning), oleh karena itu *Google Classroom* dapat memenuhi atribut Kepuasan dalam usabilitas. Oleh karena itu, hasil penelitian dan analisisnya menguatkan premis bahwa aplikasi tersebut menjadi *platform* yang semakin dapat diperhitungkan eksistensi dan penggunaannya sebagai instrumentasi pembelajaran jarak jauh (*distance learning*).

Keterbatasan pada penelitian ini adalah terbatasnya waktu pelaksanaan survei sehingga mempengaruhi jumlah kuesioner yang kembali. Pelaksanaan pada survei ini juga tidak disertai dengan kegiatan observasi dan wawancara, sehingga data yang dapat diolah dalam penelitian ini hanya melalui kuesioner saja. Oleh sebab itu, penelitian ini tidak dapat melihat secara langsung kegiatan belajar dan mengajar melalui daring sehingga mungkin terdapat alasan mahasiswa dalam memberikan respon yang tidak tercakup dalam penelitian ini. Bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini dapat digunakan sebagai sumber tambahan untuk menggali lebih lagi topik yang sama dan dapat memberikan pengembangan mengenai topik ini. Sehingga hasil yang berbeda dapat diperoleh. Hasil dari perhitungan tersebut dapat dijadikan referensi oleh para dosen di UIN Sunan Ampel Surabaya supaya bisa menjadi pertimbangan untuk menggunakan media pembelajaran online seperti *Google Classroom* selama masa pandemi covid-19.

DAFTAR PUSTAKA

- Ardhana, I. A. (2020). *Penggunaan Tes Online “Testmoz” terintegrasi dengan Google Classroom sebagai Alternatif Alat Penilaian Pembelajaran Daring*. Jurnal Diklat Teknis Pendidikan dan Keagamaan. Vol.8, No.2. <http://doi.org/10.36052/andragogi.v8i2.182>
- Asnawi, N. (2018). *Pengukuran Usability Aplikasi Google Classroom Sebagai E-learning Menggunakan USE Questionnaire (Studi Kasus: Prodi Sistem Informasi UNIPMA)*. Journal of Computer, information system, & technology management Vol. 1, No. 2. Pages 17-21.
- Dumas, Joseph & Janice Redish. (1999). *A Practical Guide to Usability Testing*. Intellect Books: Oregon.
- 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.
- Hammi, Zedha. (2017). *Implementasi Google Classroom Pada Kelas XI IPA MAN 2 Kudus*. Universitas Negeri Semarang

- Kusuma, W. A., Noviasari, V., & Marthasari, G. I. (2016). *Analisis Usability dalam User Experience pada Sistem KRS-Online MM menggunakan USE Questionnaire*. JNTETI, 5(No. 4), 294–301.
- Lisnawanty, Risdiansyah, D., & Sasongko, A. (2020). *Pengukuran Usability Sistem Menggunakan Use Questionnaire Pada Sistem Pendukung Keputusan Pemilihan Calon Tenaga Kerja Di Kota Pontianak*. Khatulistiwa Informatika, VIII(1), 27–33.
- Lund, A. M. (2016). *Measuring Usability with the USE Questionnaire*.
- Miles, M., Huberman, A., & Saldana, J. (2014). *Qualitative Data Analysis A Methods Sourcebook* (3rd ed). Sage Publication.
- Nahar, N. I. (2016). Penerapan Teori Belajar Behavioristik Dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal Ilmu Pengetahuan Sosial*.
- Noordin Asnawi. (2018). *Pengukuran Usability Aplikasi Google Classroom Sebagai E-learning Menggunakan USE Questionnaire (Studi Kasus: Prodi Sistem Informasi UNIPMA)*. Journal of Computer, information system, & technology management. Vol. 1, No. 2. Pages 17-21.
- Ocampo, J. F. G., Quevedo, M. C. J. A. C., Perez, C. A. O., & Castillo, B. Y. M. (2017). *Analysis of the use of Google Classroom in the students of System Engineering of the Instituto Tecnológico de Mexicali*. European Journal of Multidisciplinary Studies, 6(2), 60.
- Purnamasari, N. I. (2020). Signifikansi Teori Belajar Clark Hull dan Ivan Pavlov bagi Pendidikan Islam Kontemporer. *Jurnal Pendidikan Islam*.
- Rahadi. (2014). *Pengukuran Usability Sistem Menggunakan Use Questionnaire Pada Aplikasi Android*. Jurnal Sistem Informasi (JSI), vol. VI, no. 1, pp. 661-667.
- Rahman, E. S., & Vitalocca, D. (2018). *Analisis Usabilitas Menggunakan Use Questionnaire pada Sistem Informasi SMK Negeri 3 Makassar*. Mekom, 5(No. 1), 16–22.
- Rohmawati A. (2015) *Efektivitas Pembelajaran*. J Pendidik Usia Dini. 9(1):15–32.
- Rozak, A., & Albantani, A. M. (2018). *Desain Perkuliahan Bahasa Arab Melalui Google Classroom*. Arabiyat : Jurnal Pendidikan Bahasa Arab Dan Kebahasaaraban, 5(1), 83–102.
- Setyonegoro, A. (2014). Kolaborasi Teori Fenomenologis dan Teori Berbicara Dalam Pembelajaran Berbicara Dengan Pendekatan Saintifik. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*.
- S. Iftakhar,(2016).*Google Classroom: What Works and How?*. Journal of Education and Social Science, vol. III, pp. 12-18.
- S. Guritno, Sudaryono dan U. Rahardja,(2011). *Theory and Application of IT Research*, Yogyakarta: Andi.
- Ventayen, RJM, Estira, KL, De Guzman, MJ, Cabaluna, CM, & Espinosa, NN (2018).*Evaluasi Kegunaan Google Classroom: Dasar untuk Adaptasi E-Learning G SuitePlatform*. Jurnal Pendidikan, Seni dan Sains Asia Pasifik , 5 (1), 47–51.
- Wiladatus Salamah, (2020). *Deskripsi Penggunaan Aplikasi Google Classroom dalam Proses Pembelajaran*. Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan. Vol. 4 (3) pp. 533-538
- Sabran., Sabara, E. (2019) Keefektifan *Google Classroom* sebagai Media Pembelajaran. Proceedings of National Seminar: Research and Community Service Institute. UNM.
- Saharuddin., & Prihatmono. (2020). Analisis Usability *Google Classroom* Menggunakan Metode Skala Likert. PROGRES, 12(2), 53-61. <https://doi.org/10.31960/progres.v12i2.18410>
- Saputra, A. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Stikes Mitra Adiguna Palembang Program Studi DIII Keperawatan