

Technology Acceptance Model Untuk Analisis penerimaan Pengguna Manajemen Pembelajaran Berbasis Online "Google Classroom" Pada Masa Pandemi Covid-19

Ardhini Warih Utami¹, Dwi Fatrianto Suyatno²

^{1,2} Teknik Informatika/Sistem Informasi, Universitas Negeri Surabaya

¹ardhiniwarih@unesa.ac.id

²dwifatrianto@unesa.ac.id

Abstrak— Pada saat ini diberbagai negara dibelahan bumi tengah dikejutkan dengan pemberitaan pandemi. Pandemi ini yang menjadi ketakutan penduduk dan pemerintah dunia adalah pandemi virus corona. Melihat perkembangan kasus pandemi Covid-19 yang ada bertambah dan penyebaran virusnya semakin sulit dikendalikan, pemerintah pusat membuat kebijakan dalam upaya pencegahan pandemi covid-19 dengan pengaturan jarak sosial (social distancing) dan fisik (physical distancing) diberbagai lini kehidupan.

Berdasar surat yang dikeluarkan oleh Mendikbud RI No.3 Tahun 2020 tentang pencegahan COVID-19 yang ada pada satuan pendidikan tinggi di Indonesia, yang menyatakan himbauan kepada seluruh pendidikan tinggi di seluruh Indonesia untuk melakukan aktivitas belajar dari rumah.

Menggunakan LMS Google Classroom merupakan salah satu solusi yang Anda butuhkan untuk mendukung proses pendidikan dan kegiatan belajar dalam jaringan (Daring) di masa pandemi Covid-19. Kegiatan LMS yang memanfaatkan Google Classroom selama pandemi covid-19 dapat meningkatkan fleksibilitas belajar. Dengan kata lain, Anda dapat mengakses materi pembelajaran berulang kali setiap saat, semakin meningkatkan pembelajaran Anda terhadap materi pembelajaran. Hal itu diukur dengan model penerimaan teknologi untuk melihat bagaimana perasaan dan perilaku pengguna terhadap teknologi informasi yang digunakan selama pandemi Covid-19 untuk kegiatan pembelajaran online.

Kata Kunci— Technology Acceptance Model, Learning Management System, LMS, Covid-19, Daring, Belajar.

I. PENDAHULUAN

Virus corona terdengar pertama kali terjadi di kota Wuhan, China pada akhir 2019 dan sering disebut dengan istilah pandemi Covid-19 merupakan wabah penyakit yang dapat menular disebabkan oleh virus baru yang sebelumnya tidak teridentifikasi pada manusia. Keberadaan pandemi covid-19 membawa dampak perubahan disegala sektor kehidupan suatu negara yang mengalami pandemi ini, diantaranya krisis ekonomi yang dapat menimbulkan kerugian disektor perekonomian serta munculnya keresahan dikalangan masyarakat mengenai pandemi ini, tidak terkecuali Indonesia. Indonesia tidak pernah menduga sebelumnya bahwa tahun ini akan mengalami pandemi yang sama seperti di negara China.

Himbau yang diberikan Kemendikbud terkait pencegahan COVID-19 di perguruan tinggi di Indonesia yaitu untuk melakukan kegiatan pendidikan dari rumah [1]. Kegiatan akademik yang biasanya berlangsung di kampus harus dilakukan dari rumah selama masa pandemi. Mahasiswa, guru dan tenaga kependidikan serta siswa perlu bekerja dari rumah untuk mencegah dan mempercepat pengurangan pandemi COVID-19.

Karena dampak yang sangat besar dan kebijakan yang cepat serta fenomena pandemi, dunia pendidikan tinggi adalah salah satu bentuk media pembelajaran online, media yang digunakan umumnya menggunakan *Learning Management System* (LMS). Dengan LMS, mahasiswa dapat mengakses materi perkuliahan, forum diskusi, forum diskusi melalui chat room, dan tugas kuliah yang diberikan oleh pengajar. Penggunaan LMS Google Classroom merupakan solusi yang sangat dibutuhkan untuk mendukung proses tatap muka perkuliahan di masa pandemi Covid-19. Kehadiran LMS Google Classroom dengan dukungan TI mempengaruhi proses transformasi pendidikan tradisional ke dalam bentuk digital baik konten maupun sistem [2].

Penggunaan LMS Google Classroom erat hubungannya dengan perilaku dari pengguna LMS tersebut. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan Thompson (1992) yang Lebih lanjut Thompson menjelaskan bahwa ada beberapa hal terkait sikap sebagai salah satu aspek yang dapat memberi pengaruh kepada perilaku individu. Sikap seseorang tersusun atas unsur kognisi (*cognitive*), afeksi (*affective*) dan unsur yang berhubungan dengan perilaku (*behavioral elements*).

Salah satu cara untuk menggambarkan pendekatan adopsi teknologi adalah dengan Technology Adopting Model (TAM). TAM merupakan salah satu jenis metode yang lazim digunakan dalam berbagai studi tentang proses implementasi teknologi informasi. Tujuan dari model TAM adalah penjelasan faktor kunci dari perilaku pengguna yang terkait dengan persetujuan untuk menggunakan teknologi.

II. KAJIAN PUSTAKA

Dalam bagian ini akan dijelaskan mengenai beberapa definisi dan kajian teori yang terkait dengan tujuan penelitian ini.

A. Learning Management System

Learning Management System adalah perangkat lunak atau software untuk keperluan administrasi, pembuatan dokumen, penelitian dokumen, pelaporan kegiatan, penyediaan materi pelatihan untuk kegiatan belajar mengajar *online*, koneksi internet [2]. LMS digunakan untuk membuat materi *e-learning* di web dan mengelola aktivitas dan hasil pembelajaran. LMS ini sering disebut sebagai platform *e-learning* atau sistem manajemen konten pembelajaran, dan LCMS. Pada dasarnya, LMS adalah aplikasi yang mengotomatisasi dan memvirtualisasikan proses belajar mengajar secara elektronik. Ada juga beberapa fungsi dalam LMS untuk memenuhi kebutuhan pengguna dalam hal pembelajaran.

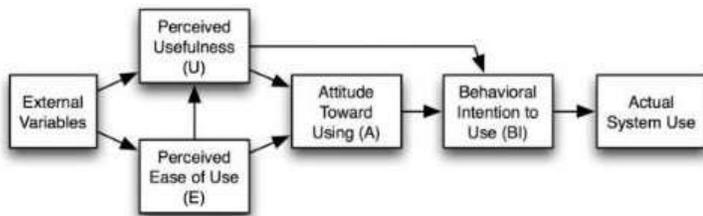
B. Google Classroom

Google Classroom adalah sistem berbasis internet yang dibuat oleh Google sebagai aplikasi pembelajaran Daring. Layanan ini dimaksudkan untuk membantu guru membuat tugas secara paperless dan mendistribusikannya kepada siswa. Pengguna layanan ini harus memiliki akun dengan Google[3]. Selain itu, Google Classroom dapat diimplemetasikan oleh lembaga pendidikan yang menggunakan Google Apps for Education.

C. Technology Acceptance Model

Model TAM, merupakan sebuah model yang dikembangkan oleh Davis F.D., merupakan satu dari beberapa metode yang digunakan dalam beberapa model penelitian teknologi informasi terutama terkait *user acceptance*. Model TAM pada awalnya dirancang untuk menterjemahkan perilaku manusia, model ini terdiri dari faktor-faktor yang mempengaruhi niat Perilaku, faktor terkait sikap terhadap perilaku dan faktor norma subjektif. Hubungan ditentukan sebagai perasaan positif atau negatif atau penilaian perilaku seseorang.

TAM terdiri dari dua struktur, yaitu persepsi kemudahan penggunaan (*perceived ease of use*) dan persepsi kegunaan (*perceived usefulness*), yang menentukan niat perilaku (*behavioural intention*) individu untuk menggunakan teknologi. Niat perilaku adalah ukuran seberapa kuat seseorang ingin melakukan suatu tindakan tertentu [4]. Pada metode ini dengan menggunakan model yang menunjukkan bahwa penggunaan sebuah system secara umum dipengaruhi oleh kegunaan dan kesederhanaan penggunaan. Secara alur metode hal ini dapat dilihat pada gambar 1.



Gbr 1. Technology Acceptance Model (TAM)

1. Perceived ease of Use (Kemudahan Penggunaan)

Keandalan pengguna sistem untuk melihat sebuah sistem informasi mudah digunakan dan tidak merepotkan.

2. Perceived Usefulness (Persepsi Kegunaan)

Menggambarkan seberapa besar tingkat kepercayaan seseorang bahwa penggunaan sebuah sistem akan meningkatkan kinerjanya.

3. Attitude Towards Use (Sikap terhadap penggunaan)

Proses awal terkait dengan kondisi yang mudah digunakan maupun tidak pada suatu objek yang akan diukur.

4. Behavior (Perilaku)

Perilaku individu yang mempunyai niat atau keinginan untuk melakukan yang akan menentukan perilakunya.

5. Actual Usage (Perilaku adalah penggunaan sebenarnya)

Teknologi itu sendiri merupakan kondisi nyata proses penggunaan sistem informasi.

D. Populasi dan Sampel

Populasi adalah bagian dari objek atau subjek secara umum yang dapat membantu menarik kesimpulan dengan jumlah dan karakteristik yang ditentukan dengan ciri tertentu oleh peneliti yang diselidiki. Satu orang memiliki ciri-ciri seperti gaya

berbicara, disiplin, hobi, cara bergaul, dan kepemimpinan, sehingga satu orang dapat dijadikan sebagai populasi. Sampel adalah secara umum dijelaskan sebagai beberapa jumlah dan karakteristik populasi [5].

E. Teknik Sampling

Penejelasan terkait dengan populasi dan sampel merupakan bagian metodologi statistika yg digeneralisasi untuk *output* penelitian. Teknik sampling merupakan metode atau teknik buat menentukan sampel berdasarkan populasi buat dipakai menjadi bahan penelitian. Maka menggunakan menyelidiki sampel suatu pemahaman ciri subyek sampel akan menciptakan peneliti sanggup menggeneralisasi ciri elemen populasi.

Penelitian ini menggunakan metodologi sampling *Simple Random Sampling*. Teknik sampling dengan *Random Sampling* merupakan teknik buat menerima pattern yg pribadi dilakukan dalam unit sampling [6]

$$n = \frac{N}{1 + Ne^2}$$

Keterangan :

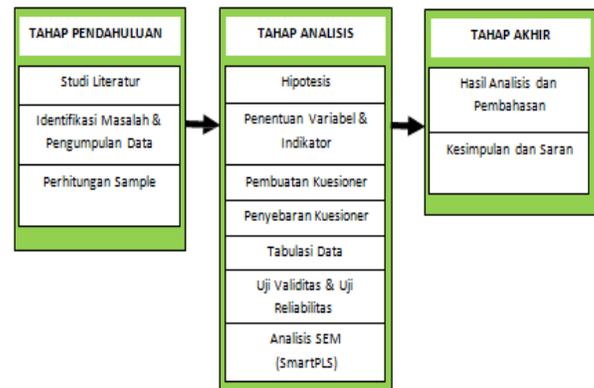
n : jumlah sampel

N : jumlah populasi

e : batas toleransi kesalahan =0,1

III. METODOLOGI

A. Alur Penelitian



Gbr 2. Alur Penelitian

B. Perhitungan Sample

Tahapan dalam penentuan jumlah sampel yang dibutuhkan dalam penelitian yang dilakukan untuk melakukan penghitungan sampel yaitu diawali dengan menentukan populasi penelitian. Unit populasi dalam penelitian ini adalah 650 mahasiswa Jurusan Teknik Informatika yang berasal dari 4 prodi yaitu S1 Pendidikan Teknik Informatika, S1 Teknik Informatika, S1 Sistem Informasi dan D4 Manajemen Informatika. Berikut adalah tabel populasi mahasiswa Jurusan Teknik Informatika Universitas Negeri Surabaya. Dengan menggunakan rumus metode Slovin untuk cari tahu jumlahnya sampel ideal yang dapat digunakan dalam penelitian.

$$n = \frac{N}{1 + Ne^2}$$

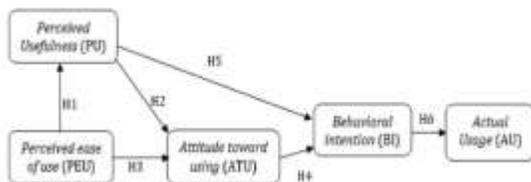
$$n = \frac{650}{7.5}$$

$$n = 86,6666667$$

Berdasarkan rumus Slovin diatas didapatkan jumlah sample yang dipergunakan dalam penelitian ini yaitu sejumlah 86,66 sample apabila dibulatkan jumlah yang dipergunakan adalah 87 sample/mahasiswa.

C. Perumusan Hipotesis

Hipotesis adalah hasil analisa awal yang diberikan untuk menguji apakah hipotesis itu konsisten dengan hasil yang diberikan. Hipotesis penelitian ini dapat dilihat dari model yang digunakan dalam penelitian ini, seperti terlihat pada Gambar 3



Gbr 3. Model Penerimaan LMS Google Classroom

Berdasarkan gambar 3 diatas, hipotesis yang diujikan adalah sebagai berikut :

H1: Persepsi Kemudahan Penggunaan (*Perceived Ease of Use*) secara positif menunjukkan persepsi yang memengaruhi kegunaan (*Perceived Usefulness*) pada penggunaan LMS *Google Classroom* oleh mahasiswa jurusan teknik informatika.

H2: Persepsi Kegunaan (*Perceived Usefulness*) secara positif menunjukkan persepsi yang memengaruhi Sikap terhadap Perilaku (*Attitude Towards Using*) penggunaan LMS *Google Classroom* oleh mahasiswa jurusan teknik informatika.

H3: Persepsi Kemudahan Penggunaan (*Perceived Ease of Use*) menunjukkan persepsi yang memengaruhi Sikap terhadap Perilaku (*Attitude Towards Using*) pada penggunaan LMS *Google Classroom* oleh mahasiswa jurusan teknik informatika.

H4: Sikap terhadap Perilaku (*Attitude Towards Using*) secara positif menunjukkan persepsi yang memengaruhi Niat Perilaku (*Behavioral Intention*) pada penggunaan LMS *Google Classroom* oleh mahasiswa jurusan teknik informatika

H5: Persepsi Kegunaan (*Perceived Usefulness*) secara positif menunjukkan persepsi yang memengaruhi Niat Perilaku (*Behavioral Intention*) penggunaan LMS *Google Classroom* oleh mahasiswa jurusan teknik informatika.

H6: Niat Perilaku (*Behavioral Intention*) menunjukkan persepsi yang memengaruhi Penggunaan Sistem Secara Actual (*Actual System Usage*) LMS *Google Classroom* oleh mahasiswa jurusan teknik informatika.

D. Pembuatan dan Penyebaran Kuesioner

Berdasarkan variabel dan indikator yang telah ditentukan, selanjutnya membuat pernyataan berupa kuesioner sesuai dengan indikator yang telah ditentukan. Kuesioner kemudian divalidasi oleh ahli materi kemudian dilakukan penyebaran kuesioner kepada mahasiswa. kuesioner dibuat dengan menggunakan google form.



Gbr 4. Kuesioner dengan Google Form

IV. ANALISA DAN PEMBAHASAN

A. Pengujian Model Pengukuran

Model pengukuran merupakan keterikatan hubungan antara variabel manifest atau indikator dengan variabel laten yang membentuk pola. Jika melakukan pengujian validitas dan reliabilitas model pengukuran maka data hasil survei perlu untuk diuji terlebih dahulu dengan beberapa parameter statistic sebagai berikut Indikator validitas dapat diketahui dari nilai *loading factor* yang lebih besar dari 0.50. *Loading factor* juga dapat dilihat dari semakin tingginya korelasi, sehingga menunjukkan tingkat validitas yang lebih baik. Suatu korelasi dapat dinyatakan valid apabila hasil nilai korelasinya lebih besar dari 0.50. Jika ada indikator yang dengan nilai dibawah 0.50 akan dihilangkan dan diulang kembali pengujiannya. Hasil pengujian Algoritma PLS mengenai *loading factor* dalam penelitian ini dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. *Loading Factor*

Korelasi Indikator dengan Variabel	<i>Loading Factor</i>	
	Iterasi 1	Iterasi 2
<i>Perceived Usefulness (PU)</i>		
PU → PU1(k)	0.501	0.502
PU → PU2	0.840	0.841
PU → PU3	0.871	0.871
PU → PU4	0.771	0.768
PU → PU5	0.771	0.772
PU → PU6(Q)	0.800	0.799
<i>Perceived Ease of Use (PEU)</i>		
PEU → PEU1	0.782	0.777
PEU → PEU2	0.786	0.785
PEU → PEU3	0.812	0.812
PEU → PEU4	0.776	0.784
<i>Attitude Towards Using (ATo)</i>		
ATo → ATo1	0.859	0.933
ATo → ATo2	0.852	0.927
ATo → ATo3	-0.751	
ATo → ATo4	-0.723	
<i>Behavioral Intention (Bio)</i>		
Bio → Bio1	0.817	0.815
Bio → Bio2	0.754	0.756
Bio → Bio3	0.846	0.846
Bio → Bio4	0.843	0.844
Bio → Bio5	0.832	0.831
<i>Actual Usage (Auo)</i>		
Auo → Auo1	0.716	0.717
Auo → Auo2	0.959	0.959

Dilihat dari *loading factor* pada iterasi pertama, tabel 1 diatas, hasil evaluasi terdapat hubungan antar indikator dengan variabel yang tidak valid yaitu indikator rasa tidak suka (Ato3) = -0.751 dan rasa bosan (Ato4) = -0.723 menggunakan LMS *Google classroom* dari variabel *attitude toward of* dikarenakan nilai *loading factor* di bawah nilai 0,5, maka dilakukan pengujian ulang (iterasi) terhadap model pengukuran dengan melakukan pemeriksaan validitas *loading factor* diulang pada setiap indikatornya.

Pengujian ini dilakukan pengulangan sebanyak dua kali dengan menghilangkan indikator yang memiliki nilai kurang dari 0.5. Apabila *loading factor* sudah memenuhi syarat, maka model pengukuran akan diuji pada tahap selanjutnya. Pada

Iterasi kedua, didapatkan semua indikator valid.

B. Composite reliability

Untuk melihat reliabilitas data merupakan pengujian untuk membuktikan keakuratan instrumen saat mengukur struktur. Ada dua cara untuk mengukur keandalan konfigurasi dari sebuah proses pengumpulan data Artinya, gunakan *Alpha Cronbach* yang memiliki nilai yang lebih besar dari 0,70. Dilihat pada nilai keandalan komposit yang nilainya lebih besar dari 0,70. Berikut tabel 2 menunjukkan nilai dari *Composite Reliability*, *Cronbachs Alpha*, dan AVE, dan R².

Tabel 2. *Composite reliability, Cronbach Alpha dan Average Variance Extracted (AVE)*

Variabel	AVE	Composite Reliability	Cronbach's Alpha
Auo	0.717	0.832	0.758
ATo	0.865	0.927	0.844
Bio	0.671	0.911	0.877
PEU	0.623	0.869	0.800
PU	0.591	0.894	0.855

D. Validitas Convergent

Langkah selanjutnya adalah uji validitas konvergensi. Ini adalah pengujian yang dilakukan dengan memeriksa Average Variance Extracted (AVE) yang diekstraksi pada Tabel 2. Nilai AVE yang digunakan sebagai limit untuk membuktikan validitas konvergensi adalah >0,50. Jika masing-masing variabel mendapatkan nilai AVE > 0,50 dari hasil perhitungan maka dapat dikatakan memenuhi syarat validitas konvergensi..

E. Evaluasi Model Struktural

Pengujian ini menentukan pengaruh atau tidaknya variabel satu dengan variabel lainnya dari evaluasi *Bootstrapping Report SmartPLS*. Nilai *p-value* yang digunakan adalah nilai *p-value* dengan signifikasi $\alpha = 0.05$ dan *p-value* < 0.05 artinya pengaruh.

Tabel 3. *Path Value Masing-Masing Jalur*

Diagram Jalur	Path Coefisient	P-Value
ATo→Bio	0.205	0.014
Bio→Auo	0.285	0.006
PEU→Ato	0.370	0.0004
PEU→PU	0.643	2.8×10^{-14}
PU→Ato	0.482	2.3×10^{-8}
PU→Bio	0.574	6.22×10^{-11}

F. T-Statistic

Nilai T-Statistic alat bantu untuk hasil uji statistik dari indikator dan variabelnya. Nilai T-Statistic harus lebih besar dari nilai pada t-tabel untuk mendapatkan nilai signifikan. T tabel pada pengolahan data responden pembelajaran daring melalui *google classroom* adalah 1.66. Sehingga T-Statistic dapat dinyatakan signifikan apabila nilainya lebih dari 1.66.

Tabel 4. Nilai T-Statistic

Diagram Jalur	Path Coefisient	T Statistic
ATo→Bio	0.205	2.228
Bio→Auo	0.285	2.535
PEU→Ato	0.370	3.464
PEU→PU	0.643	9.528
PU→Ato	0.482	4.841
PU→Bio	0.574	7.182

G. R Square

Proses pengujian dimaksudkan untuk melihat seberapa besar pengaruh variabel laten independen kepada variabel laten dependen. Nilai R² diklasifikasikan dibagi tiga kategori:

1. 0.67 (kuat)
2. 0.33 (sedang)
3. 0,9 (lemah).

Tabel 5. Nilai R Square

Variabel	R Square
Auo	0.081
Ato	0.598
Bio	0.541
PU	0.414

Hasil pada table 5, diketahui terdapat lima variabel yang menghasilkan R² yaitu variabel Auo sebesar 0.081, variabel ATo sebesar 0.598, variabel Bio sebesar 0.541 dan variabel PU sebesar 0.414. Model struktural pada penelitian ini termasuk kategori model “moderat”

H. Nilai GoF (Godness of Fit)

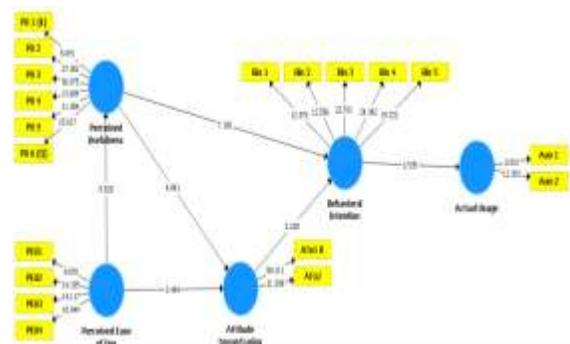
Proses mendapatkan data yang valid dari model untuk melihat keseluruhan, diperlukan nilai *Goodness Of Fit (Gof)* untuk memvalidasi seluruh model. *Goodness Of Fit* adalah metode tunggal untuk memverifikasi penampilan gabungan dari model pengukuran dan model struktural. Ada tiga jenis skor Gof :

1. 0.1 (kecil),
2. 0.25 (sedang)
3. 0.36 (besar).

$$GoF = \sqrt{0.693 \times 0.409} = 0.532 \text{ (GoF besar)} \quad (2)$$

Berdasarkan perhitungan GoF tergolong GoF besar maka model pengukuran yang dihasilkan adalah model yang baik

I. Pengujian Hipotesis



Gbr 5. Model Pengukuran (Outer Model)

Pengujian hipotesa dilakukan dengan melihat nilai *p-value* yang dihasilkan pada tabel 3 dan nilai T-statistik yang ditampilkan pada tabel 4. Suatu hipotesa diterima apabila memiliki nilai *p-value* < 0.05 (artinya berpengaruh positif) dan nilai T-statistic > 4,4 (yang berarti signifikan). Kedua syarat ini harus dipenuhi agar hasil uji hipotesa diterima. Hasil hipotesis dapat dijelaskan sebagai berikut :

H1 : Perceived Ease of Use berpengaruh kepada Perceived Usefulness

Hasil dari evaluasi model struktural pada tabel 4.9, menunjukkan bahwa variabel PEU berpengaruh terhadap variabel PU (PEU→PU) dikarenakan memiliki nilai *p-value*: 2.8×10^{-14} dan nilai T-statistik sebesar 9.528 dan *path coefficient* (nilai koefisien) sebesar 0.643. Sehingga nilai *p-value* yang lebih kecil dari 0.05 menunjukkan bahwa ada pengaruh positif dari variabel *Perceived Ease of Use* (PEU) kepada *Perceived Usefulness* (PU) dan nilai T-statistic lebih besar dari 4,4 menunjukkan pengaruh *Perceived Ease of Use* terhadap *Perceived Usefulness* terbukti signifikan. Sehingga hipotesis ini (H₁) diterima.

H2 : Perceived Usefulness berpengaruh kepada Attitude Toward Using

Berdasarkan hasil evaluasi model struktural pada tabel 4.9, variabel PU berpengaruh terhadap variabel ATo (PU→ATo) dikarenakan memiliki nilai *p-value*: 23×10^{-6} dan nilai T-statistik sebesar 4.841 dan *path coefficient* (nilai koefisien) sebesar 0.482. menunjukkan bahwa nilai *p-value* yang lebih kecil dari 0.05 menunjukkan bahwa ada pengaruh positif variabel *Perceived Usefulness* (PU) terhadap *Attitude Toward Using* (ATo) dan nilai T-statistic lebih besar dari 4,4 menunjukkan pengaruh *Perceived Usefulness* terhadap *Attitude Toward using* terbukti signifikan. Sehingga hipotesis ini (H₂) diterima.

H3: Perceived Ease of Use berpengaruh kepada Attitude Toward Using

Berdasarkan hasil evaluasi model struktural pada tabel 4.9, variabel PU berpengaruh terhadap variabel ATo (PU→ATo) dikarenakan memiliki nilai *p-value*: 0.0004 dan nilai T-statistik sebesar 3.464, dan *path coefficient* (nilai koefisien) sebesar 0.370. nilai *p-value* yang lebih kecil dari 0.05 dan nilai T-statistic kurang dari 4,4 m bahwa ada *Perceived Usefulness* kurang memiliki pengaruh terhadap *Attitude Toward using*, sehingga hipotesis ini (H₃) ditolak.

H4: Attitude Toward Using berpengaruh kepada Behavioral Intention

Berdasarkan hasil evaluasi model struktural pada tabel 4.9, variabel ATo berpengaruh terhadap variabel Bio (PU→ATo) dikarenakan memiliki nilai *p-value*: 0.014 dan nilai T-statistik sebesar 2.228, dan *path coefficient* (nilai koefisien) sebesar 0.205, nilai *p-value* yang lebih kecil dari 0.05 dan nilai T-statistic kurang dari 4,4 menunjukkan bahwa *Attitude Toward Using* kepada *Behavioral Intention using* kurang memiliki pengaruh terhadap variabel *Behavioral Intention* sehingga hipotesis ini (H₄) ditolak.

H5: Perceived Usefulness berpengaruh kepada Behavioral Intention

Berdasarkan hasil evaluasi model struktural pada tabel 4.9, variabel PU berpengaruh terhadap variabel Bio (PU→ATo)

dikarenakan memiliki nilai *p-value*: 6.22×10^{-11} dan nilai T-statistik sebesar 7.182, dan *path coefficient* (nilai koefisien) sebesar 0,574, nilai *p-value* yang lebih kecil dari 0.05 menunjukkan adanya pengaruh positif variabel *Perceived Usefulness* (PU) kepada *Behavioral Intention* (Bio) dan nilai T-statistic lebih besar dari 4,4 menunjukkan pengaruh *Perceived Usefulness* terhadap *Behavioral Intention* terbukti signifikan. Sehingga hipotesis ini (H₅) diterima.

H6: Behavioral Intention berpengaruh kepada Actual Usage

Hasil dari evaluasi model struktural pada tabel 4.9, variabel Bio memiliki pengaruh kepada variabel Auo (Bio→Auo) dikarenakan memiliki nilai *p-value*: 0.006 dan nilai T-statistik sebesar 2.535, dan *path coefficient* (nilai koefisien) sebesar 0,285. Nilai *p-value* yang lebih kecil dari 0.05 dan nilai T-statistic kurang dari 4,4 menunjukkan *Behavioral Intention of* kurang memiliki pengaruh terhadap variabel *Actual Usage of*, sehingga hipotesis ini (H₆) ditolak.

V. PENUTUP

Kesimpulan dari pengujian terhadap hasil kuesioner yang disebarkan kepada mahasiswa di Jurusan Teknik Informatika UNESA memperoleh respon sebanyak 87 mahasiswa, sesuai dengan kebutuhan penelitian ini menurut rumus slovin dimana *error tolerance* ditetapkan 10% dari jumlah populasi mahasiswa Jurusan Teknik Informatika sebanyak 650 mahasiswa dapat diketahui tingkat penerimaan mahasiswa terhadap penggunaan media LMS Google Classroom selama pembelajaran di masa pandemi Covid-19 diukur dengan metode TAM diperoleh data sebagai berikut :

1. Variabel yang digunakan untuk mengukur adopsi LMS Google Classroom sebagai sarana pembelajaran di masa pandemi Covid-19 adalah *Perceived Ease of Use* (persepsi kemudahan penggunaan), *Perceived Usefulness* (persepsi kegunaan), *Attitude Toward Use* (sikap terhadap penggunaan), *Behavioral Intention* (Perilaku), dan *Actual Usage* (perilaku penggunaan sesungguhnya).
2. Proses pengujian hipotesa terdapat korelasi indikator dengan variabel yang tidak valid yaitu indikator rasa tidak suka (Ato3) = -0.751 dan rasa bosan (Ato4) = -0.723 dalam menggunakan LMS Google classroom dari variabel *attitude toward using* dikarenakan nilai *loading factor* dibawah nilai 0.5, sehingga indikator ini dihilangkan.
3. Berdasarkan hipotesa yang diterima didapatkan faktor – faktor yang berpengaruh pada penggunaan LMS Google Classroom yaitu persepsi kemudahan penggunaan (*Perceived Ease Of Use*) yaitu memiliki nilai T-Statistik = 9.528 dan persepsi kegunaan (*Perceived Usefulness*) yaitu memiliki nilai T-Statistik = 7.128 dan 4.841.

REFERENSI

- [1] SE Mendikbud RI No. 3 Tentang Pencegahan Virus Corona Disease (Covid-19) Pada Satuan Pendidikan Tinggi, Jakarta, 9 Maret 2020.
- [2] Ellis, Ryan K., 2009, A Field Guide to Learning Management System.
- [3] Sabran, Sabara Edy, 2019, “Google Classroom Sebagai Media Pembelajaran” Prosiding Seminar Nasional Lembaga Penelitian Universitas Negeri

Makasar. ISBN: 978-602- 5554-71-1.

- [4] Davis, F. D. ,“A Technology Acceptance Model For Empirically Testing New End-User Information Systems: Theory And Results”, Doctoral dissertation, Sloan School of Management, Massachusetts Institute of Technology,1986.
- [5] Sugiyono.(2012). *Statistika Untuk Penelitian*.Bandung:Alfabeta.
- [6] Margono, 2004, Metodologi Penelitian Pendidikan, Jakarta:Rineka Cipta..