

**PENGUKURAN *USABILITY* APLIKASI *GOOGLE CLASSROOM*  
MENGUNAKAN *USE QUESTIONNAIRE*  
(Studi Evaluasi Pelaksanaan Pembelajaran Moda Daring  
di SMAN 1 Ampel Kabupaten Boyolali Provinsi Jawa Tengah Tahun 2021)**

**Joko Sutomo**

*SMA Negeri 1 Ampel*

**ABSTRAK**

*Pembelajaran moda daring dengan menggunakan aplikasi google classroom menjadi favorit di masa pandemi covid 19. Namun demikian hasil pembelajaran belum tampak optimal dari hasil proses pembelajaran sistem jaringan ini. Hasil survey awal menunjukkan bahwa masih terdapat pengguna yang belum mengetahui dengan benar manfaat yang dihasilkan dan kemudahan penggunaan aplikasi tersebut, sehingga berpengaruh terhadap sikap pengguna. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi tingkat usability aplikasi google classroom melalui pengukuran menggunakan USE Questionnaire pada pembelajaran moda daring di SMA Negeri 1 Ampel, dengan menggunakan variabel- variabel usefulness, ease of use, ease of learning, dan satisfaction dengan masing-masing indikator. Perangkat analisis data yang digunakan adalah aplikasi SPSS dan Microsoft Excel untuk menganalisis variabel-variabel tersebut, dengan jumlah responden sebanyak 190 orang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa keempat variabel yang digunakan dalam pengukuran usability diperoleh hasil dengan tingkat kelayakan untuk variabel usefulness sebesar 75,72% dengan kategori berguna, ease of use sebesar 79,33% dengan kategori mudah diunakan, variabel ease of learning dengan persentase 79,28% berada pada kategori mudah dipelajari dan variabel satisfaction dengan persentase 78,72% dengan kategori memuaskan ketika digunakan. Hasil analisis usability secara keseluruhan diperoleh nilai persentase 78,22% dengan ketagori layak.*

**Kata Kunci:** *Usability, Google Classroom, USE Questionnaire*

## **PENDAHULUAN**

### **Latar Belakang**

Pemerintah Republik Indonesia melalui Menteri Pendidikan Republik Indonesia Nadiem Makarim, tengah tengah-gencarnya mencetuskan kebijakan merdeka belajar, namun di sisi lain saat ini Indonesia sedang dilanda wabah *coronavirus disease* (Covid-19). Keadaan di luar prediksi berupa wabah penyakit tersebut telah membawa perubahan yang mendesak ke berbagai sektor. Perkembangan virus dengan cepat menyebar luas di seluruh dunia. Setiap hari data di dunia mengabarkan bertambahnya cakupan dan dampak dari Covid-19. Indonesia pun masuk dalam keadaan darurat nasional. Angka kematian akibat penyebaran virus ini terus meningkat sejak diumumkan pertama kali ada masyarakat yang positif terkena virus Covid-19 pada awal Maret 2020. Hal tersebut mempengaruhi perubahan-perubahan dan pembaharuan kebijakan untuk diterapkan. Kebijakan baru juga terjadi pada dunia pendidikan yaitu berubahnya pembelajaran yang harus datang ke kelas atau suatu gedung ataupun kampus menjadi cukup belajar dari rumah saja. Anjuran dari Pemerintah untuk *stay at home* dan *physical and social distancing* harus diikuti dengan perubahan modus belajar tatap muka langsung menjadi pembelajaran daring atau *online*.

Tentunya bagi siswa, peraturan ini akan sedikit mengganggu proses belajar mereka terlebih lagi saat ini banyak siswa berada di tahun terakhir sekolah mereka lebih membutuhkan waktu belajar yang lebih banyak untuk menghadapi ujian akhir. Tetapi pemerintah Indonesia telah mengeluarkan pengumuman peniadaan ujian nasional untuk tetap meminta masyarakat tetap berada di rumah dan memutus serta memperpendek rantai penyebaran corona. Meskipun begitu, siswa juga harus tetap belajar walau melalui cara *online*. Para guru dituntut menjadi kreatif untuk tetap menciptakan dan memberikan kualitas layanan terbaik dalam mengajar para siswa

Pembelajaran moda daring di SMA Negeri 1 Ampel sudah dimulai dari bulan Maret tahun pelajaran 2019/2020 pada taraf rintisan, untuk selanjutnya dikembangkan dan diterapkan secara intensif pada tahun pelajaran 2020/2021. Para guru diwajibkan menggunakan aplikasi pembelajaran daring dan siswa harus siap belajar lewat daring. *Platform* pembelajaran yang ditetapkan oleh sekolah untuk layanan pembelajaran adalah menggunakan aplikasi *gogle classroom*. *Google classroom* (ruang kelas *google*) adalah suatu serambi aplikasi pembelajaran campuran secara *online* yang dapat digunakan secara gratis. Pendidik bisa membuat kelas mereka sendiri dan membagikan kode kelas tersebut atau mengundang para siswanya. *Google classroom* ini diperuntukkan untuk membantu semua ruang lingkup pendidikan yang membantu siswa untuk menemukan atau mengatasi kesulitan pembelajaran, membagikan pelajaran dan membuat tugas tanpa harus hadir ke kelas.

Aplikasi ini merupakan layanan gratis dari *Google* yang dapat digunakan dalam sistem pembelajaran secara daring. Sebelum pandemi Covid 19, aplikasi ini termasuk aplikasi yang masih sedikit yang menggunakannya dalam dunia pendidikan, Namun semenjak belajar moda daring menjadi pilihan satu-satunya, maka aplikasi *google classroom* menjadi favorit penyelenggara pendidikan, termasuk salah satunya SMA Negeri 1 Ampel. Sekolah mulai menggunakan layanan aplikasi *google classroom* sebagai sistem pembelajaran daring untuk fasilitasi layanan pembelajaran di masa pandemi.

Namun demikian berdasar hasil survey awal pada minggu ke-3 bulan Maret 2021 bahwa penggunaan *platform* pembelajaran *google classroom* menemui beberapa kendala, antara lain tingkat supportsitas atau keterdukungan sinyal, tingkat supportsitas atau keterdukungan kepemilikan android siswa, demikian pula dapat ditemukan secara teknis penggunaan aplikasi ini juga terkendala kemampuan penggunaan IT oleh sebagian guru serta tingkat kemahiran mengelola fitur aplikasi oleh siswa. Hal ini berpengaruh pada tingkat produktivitas pendidik dan keterlayanan siswa dalam melaksanakan pembelajaran moda daring.

Pada sisi yang lain menurut Hardiyana, (2015) bahwa penggunaan *google classroom* ini sesungguhnya mempermudah guru dalam mengelola pembelajaran dan menyampaikan informasi secara cepat dan akurat kepada siswa. *Google classroom* di desain untuk empat pengguna yaitu pengajar, siswa, wali dan administrator. Kelebihan aplikasi *google classroom* dibandingkan dengan aplikasi lain yaitu aplikasi ini dapat digunakan untuk membuat dan mengelola kelas, tugas, nilai serta memberikan masukan secara langsung. Siswa dapat memantau materi dan tugas kelas, berbagi materi dan berinteraksi dalam kelas atau melalui *email*, mengirim tugas dan mendapatkan masukan nilai secara langsung.

Pembelajaran dengan penggunaan *google classroom* ini memiliki kelebihan untuk mempermudah siswa dalam belajar.

Selanjutnya untuk mengetahui tingkat kegunaan pemakaian aplikasi ini akan dilakukan pengukuran tingkat *usability*. Menurut ISO 9241-11 [1], *usability* atau kebergunaan bisa diartikan sebagai "seberapa jauh suatu produk bisa digunakan oleh pengguna yang dimaksudkan demi mencapai tujuan diharapkan dengan efektivitas, efisiensi, dan kepuasan dalam konteks penggunaan yang diharapkan". "Efektivitas" di sini diartikan sebagai akurasi dan kelengkapan yang dengannya pengguna berhasil merampungkan tugasnya, dan "efisiensi" diartikan sebagai sumberdaya yang dihabiskan dalam kaitannya dengan akurasi dan kelengkapan dalam rangka mencapai tujuannya. "Kepuasan" adalah ukuran yang bersifat subyektif dan terkait dengan kenyamanan dan tingkat penerimaan oleh pengguna akhir.

Selanjutnya, pengukuran *usability* ini dilaksanakan dengan menggunakan bantuan *tool USE Questionnaire*, dimana *tool* ini dapat digunakan untuk penyusunan pertanyaan-pertanyaan dalam kuisisioner, sedangkan untuk mencari nilainya digunakan skala *likert*.

Berdasarkan kondisi dan latar belakang masalah di atas, penulis melaksanakan penelitian dengan melakukan pengukuran tingkat *usabilitas* penggunaan aplikasi *google classroom* sebagai *platform* pembelajaran daring. Sehingga permasalahan yang ditetapkan dalam penelitian ini adalah: *Bagaimana tingkat usability penggunaan aplikasi google classroom melalui pengukuran menggunakan USE Questionnaire pada pembelajaran moda daring di SMA Negeri 1 Ampel Tahun Pelajaran 2020/2021?*

### **Identifikasi Masalah**

Berdasarkan uraian pada latar belakang, identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah bahwa jaminan kemudahan akses dan fasilitasi gratis pada aplikasi *google classroom* belum dapat dimanfaatkan secara optimal oleh para pendidik karena belum mampu menggunakan secara maksimal dalam mendukung produktivitas, para pendidik dan siswa juga belum mampu secara maksimal penggunaan fitur-fitur yang dimiliki aplikasi karena keterbatasan pemahaman teknologi berbasis *software*. Secara konkrit aplikasi ini mudah dipelajari namun demikian terkadang terkendala teknis suporsitas sinyal dan kapasitas perangkat lunak yang dimiliki, sehingga pengguna belum mampu meraih manfaat secara optimal.

### **Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian permasalahan yang telah dijelaskan di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa pokok rumusan masalah sebagai berikut.

1. Bagaimana tingkat *usability* penggunaan aplikasi *google classroom* melalui pengukuran menggunakan *USE Questionnaire* pada pembelajaran moda daring di SMA Negeri 1 Ampel Tahun Pelajaran 2020/2021 ditinjau dari faktor *usefulness*?
2. Bagaimana tingkat *usability* penggunaan aplikasi *google classroom* melalui pengukuran menggunakan *USE Questionnaire* pada pembelajaran moda daring di SMA Negeri 1 Ampel Tahun Pelajaran 2020/2021 ditinjau dari faktor *ease of use*?

3. Bagaimana tingkat *usability* penggunaan aplikasi *google classroom* melalui pengukuran menggunakan *USE Questionnaire* pada pembelajaran moda daring di SMA Negeri 1 Ampel Tahun Pelajaran 2020/2021 ditinjau dari faktor *ease of learning*?
4. Bagaimana tingkat *usability* penggunaan aplikasi *google classroom* melalui pengukuran menggunakan *USE Questionnaire* pada pembelajaran moda daring di SMA Negeri 1 Ampel Tahun Pelajaran 2020/2021 ditinjau dari faktor *satisfaction*?

### **Tujuan Penelitian**

Berdasarkan latar belakang masalah dan rumusan masalah yang telah diuraikan di atas maka tujuan dari penelitian ini untuk:

1. Mengetahui tingkat *usability* penggunaan aplikasi *google classroom* melalui pengukuran menggunakan *USE Questionnaire* pada pembelajaran moda daring di SMA Negeri 1 Ampel Tahun Pelajaran 2020/2021 ditinjau dari faktor *usefulness*;
2. Mengetahui tingkat *usability* penggunaan aplikasi *google classroom* melalui pengukuran menggunakan *USE Questionnaire* pada pembelajaran moda daring di SMA Negeri 1 Ampel Tahun Pelajaran 2020/2021 ditinjau dari faktor *ease of use*;
3. Mengetahui tingkat *usability* penggunaan aplikasi *google classroom* melalui pengukuran menggunakan *USE Questionnaire* pada pembelajaran moda daring di SMA Negeri 1 Ampel Tahun Pelajaran 2020/2021 ditinjau dari faktor *ease of learning*.
4. Mengetahui tingkat *usability* penggunaan aplikasi *google classroom* melalui pengukuran menggunakan *USE Questionnaire* pada pembelajaran moda daring di SMA Negeri 1 Ampel Tahun Pelajaran 2020/2021 ditinjau dari faktor *satisfaction*.

### **Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini berupa penentuan tingkat *usability* penggunaan aplikasi *Google Classroom* sebagai sistem *e-learning*, bermanfaat untuk meningkatkan dan mengoptimalkan kinerja sumber daya sekolah yang lebih baik, melahirkan kreativitas, produktivitas tinggi sehingga terwujud sekolah yang berkualitas dan meraih tujuan melebihi harapan dari tujuan awal yang diinginkan. Sedangkan manfaat lain hasil penelitian ini adalah:

Bagi penulis

- a. Memberikan tambahan ilmu pengetahuan untuk melakukan eksplorasi penelitian tentang pengujian perangkat lunak yang berhubungan dengan *software quality control* dan aspek *usability*.
- b. Meningkatkan pemahaman serta dapat menambah wawasan penulisan dan pengetahuan bidang ilmu komputer yang dapat diterapkan dan digunakan dalam kegiatan masyarakat selanjutnya.

Bagi pengembang aplikasi dan pembaca

- a. Memberikan nilai atau ukuran kualitas *usability* perangkat lunak serta memberikan rekomendasi dokumentasi.
- b. Memberikan acuan tambahan untuk penelitian selanjutnya serta untuk menambah wawasan dalam penelitian pengukuran *usability*.

## LANDASAN TEORI

### Tinjauan Pustaka

#### Aplikasi Google Classroom

*Google classroom* atau dalam bahasa Indonesia yaitu ruang kelas google adalah sebuah serambi pembelajaran yang dapat diperuntukan terhadap ruang lingkup pendidikan yang dimaksudkan untuk membantu menemukan jalan keluar atas kesulitan yang dialami dalam membuat penugasan tanpa menggunakan kertas (paperless) (Iskandar dkk, 2020: 144).

*Google classroom* merupakan sebuah aplikasi yang memungkinkan terciptanya ruang kelas di dunia maya. Selain itu, *google classroom* juga menjadi sarana distribusi tugas, submit tugas bahkan menilai tugas-tugas yang dikumpulkan (Herman dalam Japar, 2020: 153).

Keefektifan pembelajaran dengan menggunakan *google classroom* dapat dilihat berdasarkan tingkat kesalahan yang dibuat oleh siswa saat menyelesaikan permasalahan yang diberikan, hal lain yang menjadi acuan keefektifan pembelajaran adalah pada saat guru memotivasi siswa untuk mempelajari materi yang telah diunggah ke dalam kelas *google classroom* (Iskandar dkk, 2020: 144).

Google classroom didesain untuk empat pengguna yaitu pengajar, siswa, wali dan administrator. Bagi pengajar dapat mengelola kelas, tugas, nilai serta memberikan masukan secara langsung (*real-time*). Siswa dapat memantau materi dan tugas kelas, berbagi materi dan berinteraksi dalam aliran kelas atau melalui email, mengirim tugas dan mendapat masukan dan nilai secara langsung. Wali mendapat ringkasan email terkait tugas siswa (M, 2018: 56). Administrator dapat membuat, melihat atau menghapus kelas di domainnya, menambahkan atau menghapus siswa dan pengajar dari kelas serta melihat tugas di semua kelas di domainnya (Graham & Borgen, 2018: 77).

Menurut Brock (2015: 25) Google classroom ini memberikan beberapa manfaat seperti: 1) kelas dapat disiapkan dengan mudah, pengajar dapat menyiapkan kelas dan mengundang siswa serta asisten pengajar. Kemudian di dalam aliran kelas, mereka dapat berbagi informasi seperti tugas, pengumuman dan pertanyaan. 2) menghemat waktu dan kertas, pengajar dapat membuat kelas, memberikan tugas, berkomunikasi dan melakukan pengelolaan, semuanya di satu tempat. 3) pengelolaan yang lebih baik dalam hal ini siswa dapat melihat tugas di halaman tugas, di aliran kelas maupun di kalender kelas. Semua materi otomatis tersimpan dalam folder Google Drive. 4) penyempurnaan komunikasi dan masukan, pengajar dapat membuat tugas, mengirim pengumuman dan memulai diskusi kelas secara langsung. Siswa dapat berbagi materi antara satu sama lain dan berinteraksi dalam aliran kelas melalui email. Pengajar juga dapat melihat dengan cepat siapa saja yang sudah dan belum menyelesaikan tugas, serta langsung memberikan nilai dan masukan real-time. 5) dapat digunakan dengan aplikasi yang anda gunakan, kelas berfungsi dengan *Google Document, Calender, Gmail, Drive* dan Formulir. 6) aman dan terjangkau, kelas disediakan secara gratis. Kelas tidak berisi iklan dan tidak pernah menggunakan konten atau data siswa untuk tujuan iklan.

Rancangan kelas yang mengaplikasikan *google classroom* sesungguhnya ramah lingkungan. Hal ini dikarenakan siswa tidak menggunakan kertas dalam mengumpulkan

tuganya. Hal ini sejalan dengan pendapat Holmes et al., (2015: 19) yang memaparkan bahwa dalam *google classroom* kelas dirancang untuk membantu guru membuat dan mengumpulkan tugas tanpa kertas, termasuk fitur yang menghemat waktu seperti kemampuan untuk membuat salinan *google dokumen* secara otomatis bagi setiap siswa. Kelas juga dapat membuat *folder drive* untuk setiap tugas dan setiap siswa, agar semuanya tetap teratur.

### **Pengukuran *Usability* dengan *USE Questionnaire***

Banyak definisi pengukuran yang telah disampaikan oleh beberapa ahli, diantaranya adalah sebagai berikut: Pengukuran (*measurement*) adalah suatu proses pengumpulan data melalui pengamatan empiris untuk mengumpulkan informasi yang relevan dengan tujuan yang telah ditentukan (Cangelosi: 1995). Selanjutnya menurut Arikunto, (2013) Pengukuran (*measurement*) sebagai kegiatan membandingkan suatu hal dengan satuan ukuran tertentu sehingga sifatnya menjadi kuantitatif.

Berdasarkan definisi-definisi di atas, kita memperoleh gambaran bahwa pengukuran tidak lain merupakan suatu proses kuantifikasi dalam bentuk usaha mencantumkan bilangan pada sebuah sistem materi yang bukan bilangan untuk menyatakan sifat-sifat yang dimiliki oleh materi tersebut berdasarkan peraturan yang sesuai dengan sifat-sifat itu. Ini artinya jika kita berhadapan dengan bilangan maka interpretasi terhadap bilangan itu akan berubah apabila hukum atau aturan yang digunakan untuk mencantumkan bilangan tersebut berubah.

Dalam pengertian yang lebih sederhana, pengukuran diartikan sebagai suatu prosedur untuk mengklasifikasikan kasus (subyek riset, unit eksperimen, responden, atau secara umum obyek-obyek seperti orang, perusahaan, benda, dsb) ke dalam kategori-kategori dalam suatu variabel tertentu. Pengertian tersebut menunjukkan bahwa variabel sangat erat kaitannya dengan pengertian pengukuran. Variabel adalah setiap karakteristik yang dapat diklasifikasikan ke dalam sekurang-kurang dua klasifikasi.

*Usability* merupakan salah satu parameter penting pada pengukuran kualitas sistem informasi atau perangkat lunak. *Usability* mengacu pada efektivitas, efisiensi dan kepuasan user. Tingkat *usability* yang tinggi biasanya berkaitan erat dengan populernya dan tingginya pemanfaatan sistem/perangkat lunak tersebut oleh *user* untuk membantu tugas mereka. Sistem dengan tingkat *usability* rendah biasanya pada akhirnya akan ditinggalkan oleh *user*. Oleh karena itu, sangat penting untuk mengetahui tingkat usability suatu sistem. Hasil pengukurannya dapat digunakan sebagai masukan berharga untuk memperbaiki sistem tersebut di masa mendatang. *Usability* dapat diukur dengan berbagai macam parameter dan perangkat pengukuran.

Salah satu paket kuesioner yang dapat digunakan untuk mengukur *usability* adalah USE. Saat ini *USE* merupakan salah satu paket kuesioner non komersial yang dapat digunakan untuk penelitian usability sistem. *USE* dapat mencakup 3 aspek pengukuran usability menurut *ISO* yaitu efisiensi, efektivitas dan kepuasan. Kuesioner USE dibuat dalam bentuk skor lima point dengan model skala likert, untuk mengukur tingkat persetujuan user terhadap statement yang telah diberikan. Hasil pengukuran kemudian diolah dengan metoda statistik deskriptif dan dilakukan analisis baik terhadap masing-masing parameter atau terhadap keseluruhan parameter. Pengolahan data ini bertujuan untuk mengukur nilai persentase kelayakan.

## Kerangka Berpikir

Pembelajaran "daring" merupakan singkatan "dalam jejaring atau jaringan sebagai pengganti kata *online* yang sering digunakan dalam kaitannya dengan teknologi internet. Daring adalah terjemahan dari istilah online yang bermakna tersambung ke dalam jaringan internet. Pembelajaran daring artinya adalah pembelajaran yang dilakukan secara online, menggunakan aplikasi pembelajaran maupun jejaring sosial. Pembelajaran daring bercirikan bahwa (1) Pembelajaran daring merupakan pembelajaran yang dilakukan tanpa melakukan tatap muka, tetapi melalui *platform* yang telah tersedia. (2) Segala bentuk materi pelajaran didistribusikan secara *online*, komunikasi juga dilakukan secara online, dan tes juga dilaksanakan secara online.

*Google classroom* atau ruang kelas google merupakan suatu sarana media pembelajaran campuran untuk ruang lingkup pendidikan yang dapat memudahkan pengajar dalam membuat, membagikan dan menggolongkan setiap penugasan tanpa kertas (*paperless*). *Google classroom* didesain untuk empat pengguna yaitu pengajar, siswa, wali dan administrator. Bagi pengajar dapat mengelola kelas, tugas, nilai serta memberikan masukan secara langsung (*real-time*). Siswa dapat memantau materi dan tugas kelas, berbagi materi dan berinteraksi dalam aliran kelas atau melalui email, mengirim tugas dan mendapat masukan dan nilai secara langsung. Administrator dapat membuat, melihat atau menghapus kelas di domainnya, menambahkan atau menghapus siswa dan pengajar dari kelas serta melihat tugas di semua kelas di domainnya (Graham & Borgen, 2018: 77).

Definisi *usability* yang paling terkenal adalah dari ISO, *International Organization for Standardization* (9241-11): "sejauh mana produk dapat digunakan oleh pengguna tertentu untuk mencapai tujuan yang ditentukan dengan efektifitas, efisiensi, dan kepuasan dalam konteks yang ditentukan untuk digunakan". Menurut Jakob Nielsen mendefinisikan usability sebagai ukuran kualitas pengalaman pengguna ketika berinteraksi dengan produk atau sistem apakah situs web, aplikasi perangkat lunak, teknologi bergerak, maupun peralatan-peralatan lain yang dioperasikan oleh pengguna. Sedangkan menurut Joseph Dumas dan Janice Redish (1999) usability mengacu kepada bagaimana pengguna bisa mempelajari dan menggunakan produk untuk memperoleh tujuannya dan seberapa puaskah mereka terhadap penggunaannya. Sebuah produk atau layanan dapat memenuhi tingkat usability jika memiliki kriteria antara lain: *useful* (berguna); *efficient* (efisien); *effective* (efektif); *satisfying* (memuaskan); *learnable* (mudah dipelajari); dan *accessible* (mudah diakses).

Dalam pengukuran tingkat *usability* dapat dilakukan dengan menggunakan kuisisioner. Kuisisioner yang dapat digunakan dalam penelitian ini adalah *USE Questionnaire*, merupakan tool yang dapat digunakan dalam penyusunan pertanyaan-pertanyaan yang akan dibuat dalam bentuk kuisisioner. *USE Questionnaire* dikembangkan oleh Arnold Lund dan rekan di *Ameritech, U.S WEST Advanced Technologies*. *USE* merupakan singkatan 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). Skala likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang kejadian atau gejala sosial. Dalam penelitian gejala sosial, peneliti telah menetapkan secara spesifik skalanya dan selanjutnya disebut variabel penelitian. Pada skala likert biasanya digunakan skala pengukuran sebanyak 5 skala. Tetapi dalam penelitian ini menggunakan 4

skala untuk menegaskan pilihan penilaian, supaya tidak ada pilihan jawaban yang berada ditengah-tengah (netral/sedang/cukup).

## **METODOLOGI PENELITIAN**

### **Tempat Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 1 Ampel Kabupaten Boyolali Provinsi Jawa Tengah.

### **Jenis Penelitian**

Penelitian yang akan dilakukan ini menggunakan pola penelitian kuantitatif. Sebagaimana dijelaskan Arikunto (2006), penelitian kuantitatif merupakan penelitian yang dalam prosesnya banyak menggunakan angka-angka dari mulai pengumpulan data, penafsiran terhadap data, serta penampilan dari hasilnya. Peneliti menggunakan desain penelitian kuantitatif karena alat ukur yang digunakan untuk mengukur variabel tersebut berupa skala, yaitu skala likert. Dan skala adalah salah satu ciri dari penelitian kuantitatif.

Metode penelitian kuantitatif merupakan salah satu jenis penelitian yang spesifikasinya adalah sistematis, terencana dan terstruktur dengan jelas sejak awal hingga pembuatan desain penelitiannya. Metode penelitian kuantitatif, sebagaimana dikemukakan oleh Sugiyono (2011: 8) yaitu: "Metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan".

### **Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan tipe penelitian deskriptif. Menurut Sugiyono (2011:29) penelitian deskriptif adalah metode yang berfungsi untuk mendeskripsikan atau memberi gambaran terhadap obyek yang diteliti melalui data atau sampel yang telah terkumpul sebagaimana adanya, tanpa melakukan analisis dan membuat kesimpulan yang umum.

Secara lebih spesifik, metode deskriptif yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode studi kasus (*case study*). Menurut Nazir (2005:66) tujuan dari studi kasus adalah untuk memberikan gambaran secara mendetail tentang latar belakang, sifat-sifat serta karakter-karakter yang khas dari kasus, ataupun status dari individu, yang kemudian dari sifat-sifat khas di atas akan dijadikan suatu hal yang bersifat umum. Tergantung dari tujuannya, ruang lingkup dari studi dapat mencakup keseluruhan siklus dari individu, kelompok, atau lembaga dengan penekanan terhadap faktor-faktor kasus tertentu ataupun meliputi keseluruhan faktor-faktor kasus tertentu, ataupun keseluruhan faktor-faktor dan fenomena.

### **Metode Pengumpulan Data**

Metode pengumpulan data dilakukan dengan metode angket yaitu menyebarkan kuisioner kepada guru dan siswa sebagai responden. Pengumpulan data menggunakan metode *USE Questionnaire*. *USE Questionnaire* adalah teknik penilaian *satisfaction* pengguna selain *SUS*, *SUMI*, dan *QUIS* digunakan untuk computer science yang dikembangkan dengan pertanyaan-pertanyaan umum untuk seluruh kalangan user (Lund, 2001). *USE Questionnaire* memberikan metode kuantitatif pengumpulan data, bukti, atau informasi yang dinyatakan dalam istilah numerik.



## **Analisis Data**

### Uji Kualitas Data

#### Validitas data

Validitas menurut Sugiyono (2016:177) menunjukkan derajat ketepatan antara data yang sesungguhnya terjadi pada objek dengan data yang dikumpulkan oleh peneliti untuk mencari validitas sebuah item, kita mengkorelasikan skor item dengan total item-item tersebut. Uji Validitas dilakukan untuk menguji keakuratan pertanyaan-pertanyaan yang digunakan dalam kuesioner. Kuesioner dikatakan valid apabila mampu mengungkapkan nilai variabel yang diteliti.

Menurut Azwar (2009), bahwa validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat kevalidan atau kesahihan. Sebuah instrument dikatakan valid apabila mampu mengukur apa yang diinginkan dan dapat mengungkap data dari variabel yang diteliti secara tepat. Kriteria dalam pengujian validitas instrumen kuesioner, yaitu: 1) Kuesioner dikatakan valid apabila  $r$  hitung  $>$   $r$  table; 2) Kuesioner dinyatakan tidak valid apabila  $r$  hitung  $\leq$   $r$  tabel

#### Reliabilitas data

Menurut Azwar (2009), bahwa Reliabilitas adalah untuk mengetahui sejauh mana hasil pengukurannya relatif sama apabila pengukuran tersebut dilakukan beberapa kali dengan menggunakan alat pengukur yang sama.

Uji reliabilitas adalah sejauh mana hasil pengukuran dengan menggunakan objek yang sama akan menghasilkan data yang sama (Sugiyono, 2012: 177). Uji Reliabilitas dilakukan untuk mengukur suatu kuesioner berdasarkan pada indikator dari variabel. Kuesioner yang reliabel ketika jawaban responden yang menjawab pertanyaan secara konsisten dari waktu ke waktu. SPSS memudahkan dalam melakukan uji tersebut yaitu dengan membandingkan nilai *Cronbach Alpha* dengan tingkat signifikan yang digunakan dalam penelitian. Jika nilai *Cronbach Alpha* lebih besar daripada tingkat signifikansi yang digunakan maka pertanyaan dianggap *realible*.

#### Analisis *Usability*

Tahapan selanjutnya adalah analisis *Usability Testing* dengan kegiatan setelah dilakukan penyebaran pertanyaan dalam kuisisioner kepada responden siswa, maka dilakukan analisis terhadap hasil kuisisioner. Penilaian dilakukan menggunakan skala likert dengan skala 1 sampai 4 yaitu STS (1), TS (2), S (3), dan SS (4). Deskripsi analisis dinyatakan secara keseluruhan kemudian dideskripsikan tiap-tiap faktor. Untuk selanjutnya dikemukakan hasil analisis terhadap pengisian kuisisioner responden siswa sampel.

## **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

### **Hasil Penelitian**

#### **Deskripsi Lokasi, Subjek, dan Waktu Penelitian**

Penelitian yang berjudul "Pengukuran *Usability* Aplikasi *Google Classroom* Menggunakan *USE Questionnaire* (Studi Evaluasi Pelaksanaan Pembelajaran Moda Daring di SMAN 1 Ampel Kabupaten Boyolali Provinsi Jawa Tengah Tahun 2021)". Pengambilan data dan penelitian ini dilaksanakan di SMAN 1 Ampel, yang beralamat di Jl. Pantaran Km. 1, Desa Gladagsari, Kecamatan Gladagsari, Kabupaten Boyolali, Provinsi Jawa Tengah.

Penelitian dilaksanakan pada bulan April minggu ke-3 dan 4. Penelitian ini dilaksanakan pada siswa sampel. Pemilihan tempat tersebut berdasarkan bahwa sekolah tersebut telah melaksanakan pembelajaran moda daring dengan *platform* pembelajaran menggunakan aplikasi *google classroom*. Subjek penelitian adalah siswa sampel berjumlah 190 orang.

Jumlah seluruh guru adalah 34 orang dengan rincian 20 orang guru tetap (PNS) dan 14 orang guru tidak tetap (Non PNS). Dari segi profesionalismenya pun cukup mumpuni karena semua guru minimal lulusan sarjana (S1), sebagian kecil pun terdapat lulusan S2.

Sementara seluruh siswa SMA Negeri 1 Ampel berjumlah 589 siswa, dengan komposisi kelas X: 220, Kelas XI: 255, Kelas XII: 190

### **Deskripsi Data Penelitian**

Penelitian evaluasi pelaksanaan pembelajaran moda daring di SMAN 1 Ampel dengan mengimplementasikan aplikasi *google classroom* dilakukan melalui pengukuran *usability*. Peneliti melakukan penelitian evaluasi menggunakan *USE Questionnaire* yaitu berupa angket yang diberikan kepada para siswa sebagai sampel penelitian. Tahap pertama kegiatan penelitian adalah *usability testing* yaitu pemberian angket untuk memperoleh data penelitian kepada siswa sampel dalam bentuk atau melalui link [http://bit.ly/USEQUEST\\_GC\\_SISWA](http://bit.ly/USEQUEST_GC_SISWA). Unsur-unsur tentang pengukuran *usability testing* terdiri dari: (1) *Usefulness*, (2) *Ease of use*, (3) *Ease of Learning*, (4) *Satisfaction* dengan rincian sebagai berikut: muatan isi pertanyaan pada faktor *Usefulness* berkisar tentang *It helps me be more effective, It helps me be more productive, It is useful, It gives me more control over the activities in my life, It makes the things I want to accomplish easier to get done, It saves me time when I use it, It meets my needs*, dan *It does everything I would expect it to do*.

Selanjutnya muatan isi pertanyaan pada faktor *Ease of use* berkisar tentang *It is easy to use, It is simple to use, It is user friendly, It requires the fewest steps possible to accomplish what I want to do with it, It is flexible, Using it is effortless, I can use it without written instructions, I don't notice any inconsistencies as I use it, Both occasional and regular users would like it, I can recover from mistakes quickly and easily*, dan *I can use it successfully every time*.

Untuk muatan isi pertanyaan pada faktor *Ease of Learning* berkisar tentang *I learned to use it quickly, I easily remember how to use it, It is easy to learn to use it*, dan *I quickly became skillful with it*.

Sedangkan muatan isi pertanyaan pada faktor *Satisfaction* berkisar tentang *I am satisfied with it, I would recommend it to a friend, It is fun to use, It works the way I want it to work, It is wonderful, I feel I need to have it*, dan *It is pleasant to use*.

Setelah dilakukan penyebaran 30 pertanyaan dalam kuisisioner melalui link kepada 190 responden siswa, maka tahap selanjutnya peneliti melakukan analisis *Usability Testing* terhadap hasil pengisian kuisisioner. Penilaian dilakukan menggunakan skala likert dengan skala 1 sampai 4 yaitu STS (Sangat Tidak Setuju) dengan skor 1, TS (Tidak Setuju) dengan skor 2, S (Setuju) dengan skor 3, dan SS (Sangat Setuju) dengan skor 4.

Setelah data terkumpul, kemudian menghitung skor yang diperoleh dari hasil kuisisioner yang telah diisi. Menjumlahkan skor ideal item (kriterium) untuk seluruh aspek

pada kuesioner yang telah diisi. Menghitung persentase angka dari analisis data yang dilakukan. Data yang telah diperoleh kemudian ditransformasikan ke dalam kalimat yang bersifat kualitatif untuk menentukan kriteria kelayakan sebuah data dilakukan. Pengukuran usability dilakukan dengan menghitung persentase jawaban dari responden.

### **Analisis Kualitas Data**

Pada penelitian yang menggunakan kuisoner sebagai datanya, uji kualita data diperlukan untuk menilai keandalan dan keabsahan kuisoner tersebut. Oleh karena itu, uji reliabilitas dan uji validitas dapat digunakan untuk menguji kualitas data pada suatu penelitian.

#### Hasil Uji Validitas

Uji Validitas dilakukan untuk memastikan kuesioner yang akan dipakai untuk mengukur variabel penelitian valid atau tidak. Kuesioner dikatakan valid apabila dapat merepresentasikan atau mengukur apa yang hendak diukur.

Uji validitas dalam penelitian ini dihitung berdasarkan berdasarkan indikator variabel dari *Usefulness*, *Ease of Use*, *Ease of Learning* dan *Satisfaction* dari *google classroom*. Data diambil dari 190 responden dan selanjutnya diolah dengan SPSS 16 (analisis *corellate bivariate pearson*). Perhitungan uji validitas instrumen berdasarkan perbandingan antara *rhitung* dan *rtabel* dimana *rtabel* dengan tingkat signifikansi ( $\alpha$  sebesar 0,05 dengan jumlah N (responden) 190 diperoleh hasil sebesar 0,138. Apabila *rhitung* lebih besar dari *rtabel*, maka pernyataan dianggap *valid*, sedangkan apabila *rhitung* lebih kecil dari *rtabel*, maka pernyataan dianggap *tidak valid*.

#### Hasil Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas dilakukan untuk mengetahui keandalan dari konsistensi jawaban setiap indikator/item pernyataan dalam kuisoner peneliti (Ghozali, 2013). Perhitungan reliabilitas pada penelitian ini didasarkan pada perbandingan antara tingkat signifikansi ( $\alpha$ ) yang digunakan, yaitu sebesar 0,60 dengan hasil *Cronboach Alpha* ( $\alpha$ ). Apabila hasil *Cronboach Alpha* ( $\alpha$ ) lebih besar daripada tingkat signifikansi, maka pernyataan dianggap reliable dan sebaliknya menurut Hair dkk (2006).

Uji reliabilitas juga dilakukan untuk mengetahui konsistensi alat ukur dapat diandalkan dan tetap konsisten jika pengukuran tersebut dilakukan secara berulang atau tidak. Selain itu, perhitungan reliabilitas juga dilakukan untuk mengetahui hasil dari jawaban yang diberikan oleh responden dapat digunakan untuk tahap pengolahan berikutnya atau tidak. Hasil uji reliabilitas dapat dilihat dari koefisien *Croanbach's Alpha*.

Uji reliabilitas dilakukan dengan memasukkan hasil jawaban dari seluruh pertanyaan yang bernilai valid yang berjumlah 30 dan menghasilkan *Croanbach's Alpha* sebesar 0,954. Berdasarkan tingkat reliabilitas *Cronbach's Alpha* yang dijelaskan pada Tabel 9, nilai 0,954 berada pada range  $0,80 < r_{11} < 1,00$  sehingga hasil dari pengujian yang dilakukan menunjukkan bahwa reliabilitas dari kuisioner berada pada kategori sangat tinggi. Jadi dapat disimpulkan bahwa komponen serta jawaban dapat dikatakan reliable sehingga pengolahan data dapat dilakukan karena telah memenuhi kriteria.

### **Analisis *Usability Testing***

Tahapan selanjutnya adalah analisis *Usability Testing* dengan kegiatan setelah dilakukan penyebaran 30 pertanyaan dalam kuisisioner kepada 190 responden siswa, maka dilakukan analisis terhadap hasil kuisisioner. Penilaian dilakukan menggunakan skala likert dengan skala 1 sampai 4 yaitu STS (1), TS (2), S (3), dan SS (4). Hasil analisis tersebut dapat dideskripsikan berikut ini:

Deskripsi analisis dinyatakan secara keseluruhan kemudian dideskripsikan tiap-tiap faktor. Untuk selanjutnya dikemukakan hasil analisis terhadap pengisian kuisisioner responden siswa sampel. Berikut ini paparan data hasil analisis kuisisioner dari responden siswa: dari 30 butir pernyataan dikalikan sejumlah 190 responden sehingga menjadi 5.700 butir pernyataan. Dari jumlah data tersebut diperinci dan diperoleh 2.010 butir jawaban responden menyatakan Sangat Setuju (SS), 2.617 butir jawaban responden menyatakan Setuju (S), dan 870 butir jawaban responden menyatakan Tidak Setuju (TS), dan 203 butir jawaban responden menyatakan Sangat Tidak Setuju (STS).

Untuk selanjutnya, data jawaban responden dari 190 siswa yang telah diperoleh tersebut di atas kemudian ditransformasikan ke dalam kalimat yang bersifat kualitatif. Untuk menentukan kriteria kelayakan sebuah data dinyatakan dalam tabulasi interpretasi meliputi tingkatan: Sangat Layak, Layak, Cukup Layak, Tidak Layak, serta Sangat Tidak Layak. Dalam penelitian pengukuran *usability* ini untuk menentukan kriteria interpretasi kelayakan selanjutnya menggunakan kriteria tingkatan sebagai berikut:

1. Kriteria pada faktor *Usefulness* meliputi: Sangat Berguna, Berguna, Cukup Berguna, Tidak Berguna, Sangat Tidak Berguna;
2. Kriteria pada faktor *Ease of Use* meliputi: Sangat Mudah Digunakan, Mudah Digunakan, Cukup Mudah Digunakan, Tidak Mudah Digunakan, Sangat Tidak Mudah Digunakan;
3. Kriteria pada faktor *Easy of Learning* meliputi: Sangat Mudah Dipelajari, Mudah Dipelajari, Cukup Mudah Dipelajari, Tidak Mudah Dipelajari, Sangat Tidak Mudah Dipelajari;
4. Kriteria pada faktor *Satisfaction* meliputi: Sangat Memuaskan, Memuaskan, Cukup Memuaskan, Tidak Memuaskan, Sangat Tidak Memuaskan.

Untuk selanjutnya pengukuran *usability* dilakukan dengan menghitung persentase jawaban dari 190 responden siswa yang telah dianalisis dengan grade tingkatan sebagai berikut:

1. Angka persentasi 0% sampai dengan 20% kategori Sangat Tidak (Berguna/Mudah Digunakan/Mudah Dipelajari/Memuaskan);
2. Angka persentasi 0% sampai dengan 20% kategori Sangat Tidak (Berguna/Mudah Digunakan/Mudah Dipelajari/Memuaskan);
3. Angka persentasi 0% sampai dengan 20% kategori Sangat Tidak (Berguna/Mudah Digunakan/Mudah Dipelajari/Memuaskan);
4. Angka persentasi 0% sampai dengan 20% kategori Sangat Tidak (Berguna/Mudah Digunakan/Mudah Dipelajari/Memuaskan);

Berikut ini data dari responden, dengan jumlah sampel keseluruhan 190 orang, merupakan hasil analisis interpretasi semua faktor dari penerapan aplikasi *Google Classroom* dengan pengukuran *usabilitas* menggunakan *USE Questionnaire* sebagai berikut: rata-rata skor penilaian diperoleh 3,13 dengan persentase tingkat kelayakan 78,26%, maka jika dikomparasikan dengan kriteria interpretasi *usabilitas* masuk dalam interpretasi kegunaan kategori yang Baik.

Untuk mengetahui secara lebih rinci mengenai pernyataan siswa tentang implementasi aplikasi *google classroom* melalui pengukuran *usability* menggunakan *Use Questionnaire*, berikut ini dikemukakan capaian setiap faktor atau variabelnya.

Berikut ini rekapitulasi hasil evaluasi dan pengukuran pelaksanaan pembelajaran moda daring di SMA Negeri 1 menggunakan *USE Questionnaire* dapat dilihat pada tabel 4.10, sebagai berikut:

Tabel 4.10 Rekapitulasi Hasil Evaluasi

Komponen	Skor Observasi	Skor Harapan	Interpretasi Hasil
Faktor <i>usefulness</i>	4604	6080	75,72
Faktor <i>ease of use</i>	6632	8360	79,33
Faktor <i>ease of learning</i>	2410	3040	79,28
Faktor <i>satisfaction</i>	4188	5320	78,72
Rata-Rata	17834	22800	78,22

Tabel 4.10 menunjukkan nilai dari masing-masing faktor yang terdapat pada *USE questionnaire* yaitu *usefulness*, *ease of use*, *ease of learning*, dan *satisfaction*. Pada masing-masing faktor dapat diperoleh nilai: *usefulness* 4604; *ease of use* 36632; *ease of learning* 2410; dan *satisfaction* 4188. Sehingga pengukuran *usability* yang dilakukan dengan menghitung persentase jawaban dari sejumlah responden yaitu 78,22%. Dengan perincian skor yang diobservasi didapatkan dari jumlah skor total seluruh jawaban dari 190 responden, yaitu sebesar 17834, sedangkan skor yang diharapkan diperoleh dari jumlah skor maksimal skala dikalikan dengan jumlah pertanyaan kemudian dikalikan dengan jumlah responden yaitu sebesar 22800.

### **Pembahasan**

Keberhasilan evaluasi pelaksanaan pembelajaran moda daring di SMA Negeri 1 Ampel Kabupaten Boyolali dapat dilihat dari tingkat kualitas pencapaian komponen *Usefulness*, *Ease of use*, *Ease of Learning*, *Satisfaction* yang semuanya mengacu pada kriteria atau standar yang ada. Data hasil penelitian evaluasi dianalisis untuk mendapatkan simpulan hasil penelitian, yang selanjutnya menuju pada tahap pembahasan.

Pada bagian pembahasan, peneliti akan menginterpretasikan analisis tingkat *usabilitas* penggunaan aplikasi *Google Classroom* melalui pengukuran menggunakan *USE Questionnaire* pada pembelajaran moda daring di SMA Negeri 1 Ampel, sehingga menghasilkan suatu kesimpulan.

Berikut ini data dari responden, dengan jumlah sampel keseluruhan 190 orang, merupakan hasil analisis interpretasi semua faktor dari penerapan aplikasi *Google Classroom*

dengan pengukuran *usabilitas* menggunakan *USE Questionnaire* sebagai berikut: penilaian diperoleh 17834 dengan persentase tingkat kelayakan 78,22%, maka jika dikomparasikan dengan kriteria interpretasi *usabilitas* masuk dalam kategori kegunaan yang "Baik". Selanjutnya secara terperinci nilai dari masing-masing faktor yang terdapat pada *USE questionnaire* yaitu: faktor *usefulness* (kegunaan aplikasi) 4604; faktor *ease of use* (kemudahan penggunaan aplikasi) 6632; faktor *ease of learning* (kemudahan dalam mempelajari aplikasi) 2410; dan faktor *satisfaction* (kepuasan menggunakan aplikasi) 4188. Sehingga total skor hasil observasi 17834 dari total skor yang diharapkan sebesar 22800.

Hal ini diperkuat dengan data hasil interpretasi kelayakannya sebagai berikut: faktor *usefulness* 75,72% dengan kategori "Berguna"; faktor *ease of use* 79,33% dengan kategori "Mudah Digunakan"; faktor *ease of learning* 79,28% dengan kategori "Mudah Dipelajari"; dan faktor *satisfaction* 78,72% dengan kategori "Memuaskan", dengan rata-rata hambatan yang muncul adalah faktor non teknis yaitu kendala sinyal yang tidak *support* karena kondisi topografi dan medan tempat tinggal para siswa. Sehingga perolehan persentase skor uji *usability* adalah sebesar 78,22% dengan kategori "layak".

## **KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI**

### **Kesimpulan**

Berdasarkan data-data yang dijadikan acuan untuk analisis masalah yang berkaitan dengan tingkat *usability* penggunaan aplikasi *Google Classroom* melalui pengukuran menggunakan *USE Questionnaire* pada pembelajaran moda daring di SMA Negeri 1 Ampel Tahun Pelajaran 2020/2021, maka dapat disimpulkan.

1. Hasil analisis *usability testing* diperoleh nilai faktor *usefulness* (kegunaan) dengan skor sebesar 3,03 dan persentase interpretasi kelayakan 75,72% menunjukkan bahwa aplikasi *google classroom* memiliki "tingkat kegunaan" yang "baik", artinya bahwa aplikasi ini berguna ketika diimplementasikan sebagai *platform* pembelajaran moda daring.
2. Hasil analisis *usability testing* diperoleh nilai faktor *ease of use* (kemudahan penggunaan) sebesar 3,17 dan persentase interpretasi kemudahan 75,72% menunjukkan bahwa aplikasi *google classroom* memiliki "tingkat kemudahan dalam penggunaan" dengan kategori yang "baik", artinya bahwa aplikasi ini mudah digunakan ketika diimplementasikan sebagai *platform* pembelajaran moda daring.
3. Hasil analisis *usability testing* diperoleh nilai faktor *ease of learning* (kemudahan mempelajari) sebesar 3,17 dan persentase interpretasi kemudahan 79,28% menunjukkan bahwa aplikasi *google classroom* memiliki "tingkat kemudahan untuk dipelajari" dengan kategori yang "baik", artinya bahwa aplikasi ini mudah dipelajari ketika diimplementasikan sebagai *platform* pembelajaran moda daring.
4. Hasil analisis *usability testing* diperoleh nilai faktor *satisfaction* (kepuasan) sebesar 3,15 dan persentase interpretasi kegunaan 78,72% menunjukkan bahwa aplikasi *google classroom* memiliki "tingkat kepuasan" dengan kategori yang "baik", artinya bahwa aplikasi ini memuaskan pemakai ketika diimplementasikan sebagai *platform* pembelajaran moda daring.

Pengukuran aspek *usability* secara keseluruhan menghasilkan nilai 3,13 dan persentase kelayakan sebesar 78,26% yang menunjukkan bahwa hasil "*pengukuran usability*

*google classroom* SMA Negeri 1 Ampel memiliki nilai yang "layak" atau dengan kata lain *google classroom* berguna dengan tingkat kategori "baik"

### **Implikasi**

Implikasi dalam penelitian ini adalah berdasar hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat *usability* penggunaan aplikasi *Google Classroom* melalui pengukuran menggunakan *USE Questionnaire* pada pembelajaran moda daring di SMA Negeri 1 Ampel Tahun Pelajaran 2020/2021 berhasil ditinjau dari faktor *usefulness* (kegunaan), faktor *ease of use* (kemudahan penggunaan), faktor *ease of learning* (kemudahan mempelajari), dan faktor *satisfaction* (kepuasan) pada tingkat yang "baik", sehingga diharapkan hasil penelitian ini berguna untuk menambah informasi dan memperkaya pengetahuan mengenai penggunaan *google classroom* pada pembelajaran daring. Selain itu dapat berguna untuk memberikan motivasi kepada pihak sekolah dalam mengimplementasikan penggunaan *google classroom* pada pembelajaran daring masa pandemi ini. Hasil penelitian ini terutama mampu memberikan evaluasi berupa penilaian bagi sekolah dalam penggunaan *google classroom* pada pembelajaran daring di sekolah berdasar persepsi pengguna (yaitu siswa).

Penyelenggara sekolah harus mampu menangkap perubahan paradigma pembelajaran sesuai dengan tuntutan perubahan situasi dan kondisi yang berkembang di masyarakat maupun kebijakan dari pemerintah, sehingga perlu mengupayakan untuk selalu meningkatkan kemampuan dalam menyelenggarakan proses pembelajaran.

### **Rekomendasi**

Untuk menjamin proses pelaksanaan pembelajaran dalam situasi pandemi dapat berlangsung dengan baik dan dapat mewujudkan kualitas lulusan yang memadai tentunya dibutuhkan dukungan dari berbagai pihak. Pemerintah dengan intervensi kewenangannya berkewajiban menciptakan kebijakan yang representatif untuk kepentingan warga negaranya dalam mengantisipasi perubahan tantangan zaman, sekolah dengan segenap komponennya merupakan wahana dan tempat untuk mengaplikasikan tuntutan perkembangan teknologi sebagai kepanjangan tangan dari pemerintah, sedangkan guru sebagai ujung tombak dalam pelaksanaannya, segenap komponen perlu bersinergi dalam menyukseskan program pembelajaran. Selanjutnya untuk mengetahui tingkat keberhasilan program pembelajaran dibutuhkan evaluasi, berdasarkan hasil evaluasi tersebut dapat direkomendasikan sebuah hasil untuk bisa ditindaklanjuti menjadi sebuah kebijakan baru.

Oleh karena itu berdasarkan kesimpulan dari hasil penelitian evaluasi pelaksanaan pembelajaran daring dengan *platform google classroom*, maka disarankan kepada:

1. Pemerintah hendaknya mempersiapkan secara matang segenap akses dan infrastruktur pelaksanaan kebijakan dengan mempertimbangkan aspek sosialisasi dan kesiapan *implementer* perubahan pol dan strategi pelaksanaan pembelajaran, sehingga dalam pelaksanaannya dapat diminimalisir hambatannya.
2. Dinas pendidikan agar lebih memperhatikan dan mengendalikan pelaksanaan pembelajaran khusus di masa pandemi yang dilakukan oleh sekolah, terutama dari aspek pengawasannya melalui pengawas sekolah.
3. Satuan pendidikan hendaknya bertindak sigap untuk melaksanakan kebijakan pemerintah dalam mengimplementasikan strategi pembelajaran di masa pandemi dengan

mempersiapkan segala kebutuhan, baik dari sosialisasi regulasi, penyiapan sumber daya manusia, penyiapan sarana prasarana maupun kriteria lulusan secara *output* maupun *outcome*, sebagai antisipasi tantangan zaman.

4. Guru melaksanakan pembelajaran yang kreatif sebagai antisipasi tantangan perubahan strategi pembelajaran, bahwa pembelajaran harus dapat dilakukan dalam situasi normal maupun kedaruratan.

Berdasarkan hasil kajian, pembahasan dan simpulan penelitian tentang studi evaluasi pelaksanaan pembelajaran daring dengan *platform google classroom*, dengan hasil yang baik, maka dengan ini peneliti merekomendasikan kepada sekolah untuk melanjutkan pelaksanaan pembelajaran daring dengan *platform google classroom* dengan meningkatkan kualitas pelaksanaannya.

#### DAFTAR PUSTAKA

Suryosubroto. B, 2004, Manajemen Pendidikan di Sekolah, Jakarta: Rineka Cipta

Hermawan D, Triatna Cepi, 2008, Manajemen Pendidikan (Organisasi Pendidikan), Bandung: Alfabeta

<https://books.google.co.id/books?id=2Ui9DwAAQBAJ&pg=PA3&dq=manajemen+pendidikan&hl=id&sa=X&ved=2ahUKEwj49o6gg8TtAhWUXCsKHUIVD8EQ6AEwAXoECAQQAg#v=onepage&q=manajemen%20pendidikan&f=false>

<https://books.google.co.id/books?id=X9YvDwAAQBAJ&pg=PA18&dq=manajemen+pendidikan&hl=id&sa=X&ved=2ahUKEwj49o6gg8TtAhWUXCsKHUIVD8EQ6AEwAnoECAYQAg#v=onepage&q=manajemen%20pendidikan&f=false>

<https://studylibid.com/doc/265390/paradigma-teori-organisasi-a.-pengertian--->

<https://books.google.co.id/books?id=Cfu2DwAAQBAJ&pg=PA3&dq=manajemen+pendidikan&hl=id&sa=X&ved=2ahUKEwj49o6gg8TtAhWUXCsKHUIVD8EQ6AEwAHoECAEQAg#v=onepage&q=manajemen%20pendidikan&f=false>

<http://raalmuawanahkotatasikmalaya.blogspot.com/2014/12/v-behaviorurldefaultvml.html>

<https://media.neliti.com/media/publications/294834-konsep-organisasi-pendidikan-dalam-pembe-401fc641.pdf>

<https://www.slideshare.net/EraNatalia/strukturorganisasidantatakerja>

[https://www.scribd.com/doc/231656283/Makalah-Sekolah-Sebagai-Organisasi-Pembelajaran#:text=pendidikan%2C%202010%20%3A%2080%20\)%20Elemen,hirarki%20birokrasi%2C%20posisi%20dan%20regulasi.&text=pemahaman%20atas%20pekerjaan%20yang%20dilakukan.~:](https://www.scribd.com/doc/231656283/Makalah-Sekolah-Sebagai-Organisasi-Pembelajaran#:text=pendidikan%2C%202010%20%3A%2080%20)%20Elemen,hirarki%20birokrasi%2C%20posisi%20dan%20regulasi.&text=pemahaman%20atas%20pekerjaan%20yang%20dilakukan.~:)