

**EFEKTIVITAS APLIKASI GOOGLE CLASSROOM TERHADAP
PENINGKATAN HASIL PEMBELAJARAN DI SEKOLAH
MENGUNAKAN *TECHNOLOGI ACCEPTANCE MODEL (TAM)***

Darmah Tullah¹ Adi Hermawansyah²

STMIK Borneo Internasional Balikpapan, Kalimantan Timur, Indonesia

¹darmahtullah15@gmail.com

Abstract

Received: 03-04-2022

Accepted: 10-04-2022

Published: 20-04-2022

Keywords: Google
Classroom;
Benefits; Ease;
Behavioral
Intentions;
Learning
Outcomes.

Introduction: With the advancement of technology, humans who live in the modern era must be able to use technology properly and correctly. There are various e-learning systems used in the world of education, one of the most widely used in schools today is Google Classroom. "Google Classroom is an internet-based service provided by Google as an e-learning system. This application is designed to help teachers create and distribute assignments to students in a paperless manner, because it can be accessed anytime, anywhere, and can make it easier for students and teachers to connect with each other inside and outside school. **Purpose:** of this study was to determine the effectiveness of the use of the google classroom application on improving learning outcomes in the schools studied and then managing, analyzing, interpreting it. **Methods:** The research method used is primary data method using non-probability sampling technique with a population of 76 respondents. Data collection techniques used were observation, and distributing questionnaires. The data analysis method used is validity test, reliability test, T test and F test. **Results:** From the calculations performed significantly 5% using the SPSS for window version 26 program, it is known that the value of Sig 1, for the effect of ease of use on Google Classroom is $0.32 > 0.05$ and T count is $1.002 < T$ table 1.996, the value of Sig 2. is for the effect of benefit (Perceived Ease Of Use) on the use of Google Classroom is $0.03 < 0.05$ and T count is $2.108 > T$ table 1,996, and for the value of Sig 3, for the effect of user behavioral intentions (Behavioral Intention) on the use of Google Classroom by $0.53 > 0.05$ and T count $0.629 < T$ table 1996. **Conclusion:** It is known that the value of Sig, for the effect of X1 and X2 simultaneously on Y is $0.001 < 0.05$ and F count $6.154 > F$ table 3.12 so it can be concluded that H4 is accepted which means there is an effect of X1, X2 and X3 simultaneously on Y.

Abstrak

Kata kunci: Google
Classroom,
Kemanfaatan,
Kemudahan, Niat
Perilaku, Hasil
Pembelajaran.

Pendahuluan: Dengan adanya kemajuan teknologi, maka manusia yang hidup di era modern harus mampu untuk memanfaatkan teknologi secara baik dan benar. Sistem e-learning yang banyak digunakan didalam dunia pendidikan terdapat bermacam-macam, salah satu yang paling banyak digunakan disekolah-sekolah pada saat ini adalah google classroom. "Google Classroom adalah

layanan berbasis internet yang disediakan oleh Google sebagai sebuah sistem e-learning. Aplikasi ini didesain untuk membantu guru membuat dan membagikan tugas kepada siswa secara paperless, karena dapat diakses kapan saja, dimana saja, dan dapat memudahkan siswa dan guru untuk saling terhubung didalam dan diluar sekolah. **Tujuan:** dari penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas penggunaan aplikasi google classroom terhadap peningkatan hasil pembelajaran disekolah yang diteliti kemudian mengelola, menganalisis, menginterpretasikannya. **Metode:** Metode penelitian yang digunakan adalah metode data primer yang menggunakan teknik non-probability sampling dengan jumlah populasi 76 responden. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, dan menyebarkan kuesioner. Metode analisis data yang digunakan adalah uji validitas, uji reliabilitas, uji T dan uji F. **Hasil:** Dari perhitungan yang dilakukan secara signifikan 5% menggunakan program SPSS for window versi 26 diketahui nilai Sig 1, untuk pengaruh kemudahan terhadap penggunaan *Google Classroom* sebesar $0.32 > 0.05$ dan T hitung $1.002 < T \text{ tabel } 1.996$, nilai Sig 2. untuk pengaruh kemanfaatan (Perceived Ease Of Use) terhadap penggunaan *Google Classroom* sebesar $0.03 < 0.05$ dan T hitung $2.108 > T \text{ tabel } 1.996$, dan untuk nilai Sig 3, untuk pengaruh niat perilaku pengguna (Behavioral Intention) terhadap penggunaan *Google Classroom* sebesar $0.53 > 0.05$ dan T hitung $0.629 < T \text{ tabel } 1.996$. **Kesimpulan:** Diketahui nilai Sig, untuk pengaruh X1 dan X2 secara simultan terhadap Y adalah sebesar $0.001 < 0.05$ dan F hitung $6.154 > F \text{ tabel } 3.12$ sehingga dapat disimpulkan bahwa H4 diterima yang berarti terdapat pengaruh X1, X2 dan X3 secara simultan terhadap Y.

Corresponding Author: Darmah Tullah
E-mail: darmahtullah15@gmail.com



PENDAHULUAN

Dengan adanya kemajuan teknologi, maka manusia yang hidup di era modern harus mampu untuk memanfaatkan teknologi secara baik dan benar. Salah satunya di bidang pendidikan yang memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran sehingga dapat mempermudah akses tanpa ada batasan waktu dan dimana saja. Pemanfaatan teknologi informasi saat ini telah digunakan secara aktif pada semua bidang salah satunya pendidikan. Hal ini dikarenakan awal tahun 2020 adanya penyebaran Covid-19 di Indonesia yang merugikan seluruh aspek kehidupan.

Akibatnya pemerintah Indonesia mengeluarkan kebijakan social and physical distancing untuk menjaga jarak antar manusia dalam mengurangi penyebaran Covid-19 hingga Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB) sehingga seluruh masyarakat harus melakukan aktivitas dirumah. Sesuai dengan SE (Surat Edaran) Kemendikbud Nomor 4

Tahun 2020 tentang pelaksanaan pendidikan pada masa darurat Covid-19 pembelajaran dilakukan secara e-learning dengan bantuan internet atau Study From Home (Mulyanah dan Andriani 2021).

Hal ini menyebabkan guru memilih menggunakan aplikasi *online* yang efektif untuk menyampaikan materi pelajaran yang harus sesuai dengan jadwal kegiatan program semester, karena kegiatan pembelajaran didalam kelas ditiadakan. Dengan adanya teknologi yang merupakan penunjang dalam pembelajaran, pemanfaatan teknologi sebagai pendukung proses belajar secara e-learning merupakan media yang menggunakan hubungan antar jaringan elektronik agar memudahkan proses pembelajaran sehingga dapat mendukung efisien dan efektivitas dari suatu pembelajaran.

Aplikasi online tersebut dapat mempermudah guru menyampaikan materi pelajaran yang tidak tergantung pada tempat dan waktu sehingga proses pembelajaran bisa kapan dan dimana saja, selain itu mampu menyimpan bahan ajar yang dapat diakses melalui *smartphone* dengan dukungan jaringan internet.

Sistem e-learning yang banyak digunakan didalam dunia pendidikan terdapat bermacam-macam, salah satu yang paling banyak digunakan disekolah-sekolah pada saat ini adalah google classroom. "Google Classroom adalah layanan berbasis internet yang disediakan oleh Google sebagai sebuah sistem e-learning. Aplikasi ini didesain untuk membantu pendidik membuat dan membagikan tugas kepada peserta didik secara *paperless*" (Imama 2021). Sehingga dengan adanya google classroom dapat memudahkan pendidik untuk mengelompokan setiap tugasnya tanpa harus menggunakan kertas. Terlebih lagi google classroom juga membuat peserta didik nantinya bisa belajar, menyimak dan mengirimkan tugas dengan jarak jauh dan menjadikan pembelajaran lebih efektif.

Hasil belajar seringkali digunakan sebagai ukuran untuk melihat apakah terdapat peningkatan diri berupa perubahan kemampuan atau tidak pada diri siswa, atau mengetahui sejauh mana siswa menguasai materi yang sudah diajarkan oleh guru pada saat pembelajaran yang dicapai seseorang merupakan hasil interaksi dari berbagai faktor yang mempengaruhinya baik dari dalam diri individu (faktor internal) antara lain minat, kecerdasan bakat, motivasi dan kemampuan kognitif, sedangkan faktor dari luar diri individu (faktor eksternal) antara lain faktor lingkungan yaitu alam, sosial budaya dan keluarga dan faktor instrumental yaitu kurikulum, program, sarana dan fasilitas dan guru (Ii dan Pustaka 2010). Bila dilihat dari faktor eksternal yang mempengaruhi hasil belajar ini adalah lingkungan, terlebih lingkungan sekolah. Lingkungan sosial sekolah, seperti guru, administrasi, dan teman-teman sekelas dapat mempengaruhi proses belajar seorang siswa.

Hubungan yang harmonis antara ketiganya dapat menjadi motivasi bagi siswa untuk belajar lebih baik di sekolah. Perilaku yang simpatik dan dapat menjadi teladan seorang guru atau administrasi dapat menjadi pendorong bagi siswa untuk belajar. Bahwa dalam pembelajaran terjadi proses penerimaan informasi, untuk kemudian diolah sehingga menghasilkan keluaran dalam bentuk hasil belajar.

Tahapan inilah yang dikenal dengan faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar, baik faktor internal maupun faktor eksternal. Faktor dari dalam diri (internal) salah satunya adalah motivasi belajar dan faktor dari luar (eksternal) salah satunya adalah lingkungan sekolah. Faktor ini seperti sebuah sistem dimana satu dengan yang lainnya harus saling berkaitan, berkaitan untuk penyaluran dan penerimaan informasi yang baik dan benar agar menghasilkan output (hasil belajar) yang diinginkan (Imama 2021).

Dalam meningkatkan hasil belajar selama pembelajaran *online* peserta didik perlu memainkan peran yang lebih aktif selama proses belajar mengajar dengan memiliki

kemandirian dan rasa tanggung jawab dalam pemahaman materi. Hasil belajar siswa merupakan proses untuk menentukan nilai belajar siswa melalui kegiatan penilaian atau pengukuran hasil belajar (Suciwati dan Vitoria 2017). Jadi dengan adanya hasil belajar, guru dapat mengetahui seberapa jauh siswa dapat menangkap, memahami, memiliki materi pelajaran tertentu. Jika siswa memiliki kemandirian belajar yang tinggi, kemampuan menguasai suatu kompetensi juga meningkat, aktif belajar diharapkan berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar.

Berikut data jumlah Siswa yang aktif:

Tabel 1. Jumlah Siswa Yang Aktif

No	Jenis Kelamin	Jumlah
1	Laki-Laki	38
2	Perempuan	38
Total		76

Berdasarkan tabel 1. diatas dapat kita lihat jumlah hasil observasi (pengamatan) dan pemabagian kuesioner dengan siswa kelas 6 yang aktif menggunakan aplikasi google classroom selama pembelajaran online dimasa pandemic covid-19 berlangsung. Secara keseluruhan terlihat pengguna laki-laki yang aktif sebanding dengan pengguna perempuan. Diharapkan siswa mudah memahami saat pembagian kuesioner sehingga siswa dapat meningkatkan hasil belajar tersebut.

Dalam hal tersebut yang berdasarkan latar belakang dan fenomena diatas maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Efektivitas Aplikasi Google Classroom Terhadap Peningkatan Hasil Pembelajaran Di Sekolah Menggunakan *Technology Acceptance Model* (TAM)”. Maksud dilakukannya penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas penggunaan aplikasi google classroom terhadap peningkatan hasil pembelajaran disekolah yang diteliti kemudian mengelola, menganalisis, menginterpretasikannya.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kuantitatif, Metode deskriptif digunakan untuk mengetahui efektivits aplikasi *google classroom* dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Metode ini juga digunakan untuk menguji pengaruh atau bentuk hubungan sebab akibat dari masalah yang sedang diselidiki atau diajukan didalam hipotesis (Rofifah 2020a).

Dalam penelitan ini yang menjadi populasi adalah seluruh siswa kelas 6 yang berjumlah 76 orang (Priestnall et al. 2020). Adapun teknik sampling yang digunakan adalah total sampling yaitu teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Sampel ini digunakan jika jumlah populasi relatif kecil yaitu tidak lebih dari 100 orang, total sampling disebut juga sensus, dimana semua anggota populasi dijadikan sebagai sampel (Ayu dan Amelia 2020). Jadi sampel dalam penelitian ini adalah semua populasi dijadikan sampel yaitu 76 orang.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Pengamatan (Observasi) dan Penelitian Angket (Kuesioner). Teknik analisis data dalam penelitian ini meliputi Uji validitas, uji reliabilitas, uji F, dan uji t (uji parsial).

HASIL DAN PEMBAHASAN**Hasil Uji Validitas**

Pengujian validitas dilakukan untuk mengetahui apakah semua pertanyaan (instrument) penelitian yang diajukan untuk mengukur variable penelitian adalah valid (Fatmasari 2014). Perhitungan dengan menggunakan SPSS Versi 26 for windows didapatkan hasil sebagai berikut :

Tabel 2. Hasil Uji Validitas

Kategori	Pertanyaan	R _{hitung}	R _{tabel}	Keterangan
Persepsi Kemanfaatan (Perceived Usefulness) (X1)	PU.1	0.365	0.2227	Valid
	PU.2	0.396	0.2227	Valid
	PU.3	0.780	0.2227	Valid
	PU.4	0.779	0.2227	Valid
	PU.5	0.776	0.2227	Valid
Persepsi Kemudahan (Perceived Ease Of Use) (X2)	PEOU.1	0.632	0.2227	Valid
	PEOU.2	0.843	0.2227	Valid
	PEOU.3	0.736	0.2227	Valid
	PEOU.4	0.564	0.2227	Valid
	PEOU.5	0.725	0.2227	Valid
Persepsi Niat Perilaku Pengguna (Behavioral Intention) (X3)	BI.1	0.733	0.2227	Valid
	BI.2	0.771	0.2227	Valid
	BI.3	0.827	0.2227	Valid
	BI.4	0.726	0.2227	Valid
	BI.5	0.783	0.2227	Valid
Persepsi Penggunaan Sistem (Actual System) (Y)	AU.1	0.859	0.2227	Valid
	AU.2	0.839	0.2227	Valid
	AU.3	0.891	0.2227	Valid

Jadi dari hasil perhitungan Uji Validitas diatas baik pada bagian Kemanfaatan (*Perceived usefulness*) (X1), Kemudahan (*Perceived ease of use*) (X2), Minat Perilaku Pengguna (*Behavioral Intention*) (X3), maupun Penggunaan Sistem (*Actual System*) (Y) pada pengguna aplikasi *Google Classroom* di Sekolah Dasar Negeri 029 Penajam pada 18 pernyataan dengan tingkat signifikan 5% diketahui bahwa jika R_{hitung} > R_{tabel} maka pernyataan tersebut dikatakan valid dan jika R_{hitung} < R_{tabel} maka pernyataan tersebut dikatakan tidak valid. Berdasarkan tabel diatas maka uji validitas tersebut dikatakan valid karena nilai R_{hitung} melebihi ataupun lebih besar dari R_{tabel}. Dapat disimpulkan bahwa instrument diatas tersebut Valid.

Hasil Uji Reliabilitas

Uji Reliabilitas adalah Uji untuk memastikan apakah kuesioner penelitian yang akan dipergunakan untuk mengumpulkan data variable penelitian reliabel atau tidak (Fatmasari 2014). Perhitungan dengan menggunakan SPSS Versi 26 for windows didapatkan hasil sebagai berikut :

Tabel 3. Hasil Uji Reliabilitas

Kategori	Reliabilitas Item	Alpha	Keterangan
Persepsi Kemanfaatan (<i>Perceived Usefulness</i>) (X1)	5	0.801	Reliabel
Persepsi Kemudahan (<i>Perceived Ease Of Use</i>) (X2)	5	0.779	Reliabel
Persepsi Minat Perilaku Pengguna (<i>Behavioral Intention</i>) (X3)	5	0.797	Reliabel
Persepsi Penggunaan Sistem (<i>Actual System</i>) (Y)	3	0.850	Reliabel

Sehingga dapat disimpulkan bahwa semua unsur pengukur variable dari kuesioner reliable. Sehingga instrument variable yang terdapat dalam kuesioner yang digunakan untuk melakukan penelitian ini reliable sebagai alat ukur.

Hasil Uji T

Untuk membuktikan hipotesis dalam penelitian ini digunakan uji t untuk menguji masing-masing variabel secara parsial. Hal ini untuk mengetahui apakah seluruh variabel bebas secara parsial mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap variabel terikat (Haslinda 2016).

Berdasarkan perhitungan menggunakan program SPSS for window versi 26 diperoleh output sebagai berikut :

Tabel 4. Hasil Uji T

		Coefficients ^a			T	Sig.
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients		
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	4.120	1.583		2.603	.011
	Perceived Usefulness (PU)	.136	.135	.130	1.002	.320
	Perceived Ease Of Use (PEOU)	.240	.114	.321	2.108	.039
	Behavioral Intention (BI)	.053	.085	.080	.629	.531

Pembahasan Hasil Perhitungan Statistik :

Dari perhitungan yang dilakukan menggunakan program SPSS for window versi 26 diatas, diperoleh kesimpulan model uji T sebagai berikut:

1. Pengujian Hipotesis Pertama (H1)

Diketahui nilai Sig, untuk pengaruh kemudahan terhadap penggunaan *Google Classroom* sebesar $0.32 > 0.05$ dan T hitung $1.002 < T$ tabel 1.996 sehingga dapat

disimpulkan bahwa H1 diterima yang berarti terdapat pengaruh kemanfaatan (Perceived Usefulness) (X1) terhadap penggunaan *Google Classroom* (Y).

2. Pengujian Hipotesis Kedua (H2)

Diketahui nilai Sig, untuk pengaruh kebermanfaatan (Perceived Ease Of Use) terhadap penggunaan *Google Classroom* sebesar $0.03 < 0.05$ dan T hitung $2.108 > T$ tabel 1.996 sehingga dapat disimpulkan bahwa H2 diterima yang berarti terdapat pengaruh kemudahan (X2) terhadap penggunaan *Google Classroom* (Y).

3. Pengujian Hipotesis Ketiga (H3)

Diketahui nilai Sig, untuk pengaruh niat perilaku pengguna (Behavioral Intention) terhadap penggunaan *Google Classroom* sebesar $0.53 > 0.05$ dan T hitung $0.629 < T$ tabel 1.996 sehingga dapat disimpulkan bahwa H3 diterima yang berarti tidak terdapat pengaruh niat perilaku pengguna (X3) terhadap penggunaan *Google Classroom* (Y).

Hasil Uji F

Uji F dilakukan untuk melihat pengaruh variabel X1, X2 dan variable X3 secara keseluruhan terhadap variabel Y (Haslinda 2016). Perhitungan dengan menggunakan program SPSS for window versi 26 didapatkan hasil sebagai berikut :

Tabel 5. Hasil Uji F

ANOVA ^a						
	Model	Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	29.958	3	9.986	6.154	.001 ^b
	Residual	116.832	72	1.623		
	Total	146.789	75			

a. Dependent Variable: Actual System Use (AU)

b. Predictors: (Constant), Behavioral Intention (BI), Perceived Usefulness (PU), Perceived Ease Of Use (PEOU)

Berdasarkan tabel diatas diketahui nilai Sig, untuk pengaruh X1 dan X2 secara simultan terhadap Y adalah sebesar $0.001 < 0.05$ dan F hitung $6.154 > F$ tabel 3.12 sehingga dapat disimpulkan bahwa H4 diterima yang berarti terdapat pengaruh X1, X2 dan X3 secara simultan terhadap Y.

Hasil Uji Hipotesis

Berdasarkan perhitungan dapat diketahui bahwa :

Hipotesis	Keterangan	Hasil
H1	Terdapat Pengaruh Kemanfaatan (<i>Perceived usefulness</i>) terhadap (<i>Actual System Use</i>) pengguna aplikasi <i>Google Classroom</i> pada peningkatan hasil belajar.	Berpengaruh
H2	Terdapat Pengaruh Kemudahan (<i>Perceived Ease Of Use</i>) terhadap (<i>Actual System Use</i>) pengguna aplikasi <i>Google Classroom</i> pada peningkatan hasil belajar.	Berpengaruh
H3	Tidak Terdapat Pengaruh Minat Pengguna (<i>Behavioral Intention to use</i>) terhadap (<i>Actual System Use</i>) pengguna aplikasi <i>Google Classroom</i> pada peningkatan hasil belajar.	Tidak Berpengaruh

KESIMPULAN

Berdasarkan analisa data pada bab sebelumnya, dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Efektivitas google classroom dalam peningkatan hasil belajar telah memberikan manfaat kepada pengguna aplikasi dan bahwa Perhitungan analisa data menggunakan metode TAM di nilai sangat efektif karena menganalisa sistem per variabel sangat berpengaruh.
2. Hasil dari analisa data menunjukan bahwa seluruh variabel pada TAM mendapat kategori Reliabel sehingga bisa dikatakan bahwa aplikasi Google Classroom berguna dengan baik dalam meningkatkan kualitas hasil belajar bermanfaat dan memberikan hasil yang maksimal kepada pengguna aplikasi.

BIBLIOGRAFI

- Ayu, Devi Puspita, dan Rahma Amelia. 2020. "Pembelajaran bahasa Indonesia berbasis e-learning di era digital." *Proceedings* 1(2): 56–61. <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/SAMASTA/article/view/7145>.
- Fatmasari, Ariandi Muhammad. 2014. "PENERAPAN METODE TECHNOLOGY ACCEPTANCE MODEL (TAM) TERHADAP PENERIMAAN KRS ONLINE (STUDI KASUS : Mahasiswa Ilmu Komputer Universitas Bina Darma Palembang)." *Jurnal Imiah MATRIK* 16(2): 1–9.
- Haslinda. 2016. "Standar Biaya Sebagai Variabel Moderating (Studi Kasus Pemerintah Daerah Kabupaten Wajo)." *Skripsi*: 1–87.
- Ii, B A B, dan Tinjauan Pustaka. 2010. "Indikator Skripsi Gagne dalam Sudjana 1." : 8–24.
- Imama, Hemas Nur. 2021. "Pengaruh efektivitas pembelajaran dan kemandirian belajar terhadap hasil belajar praktikum akuntansi dengan self efficacy sebagai moderasi The effect of learning effectiveness and independent learning on learning outcomes of accounting practicum with self." 18(3): 435–43.
- Mulyanah, Nyi, dan Ana Andriani. 2021. "Strategi Bimbingan dan Pelatihan Guru Dalam Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Google Pada Pembelajaran Daring Untuk Meningkatkan Efektifitas Belajar Siswa Dimasa Pandemi Covid-19." *Jurnal Riset Pendidikan Dasar (JRPD)* 2(1): 67.
- Priestnall, Simon L. et al. 2020. "EFEKTIFITAS APLIKASI GOOGLE CLASSROOM DALAM PEMBELAJARAN TERHADAP KEAKTIFAN DAN PRESTASI BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS XI SMA NEGERI 1 DUKUHWARU TAHUN PELAJARAN 2019/2020." *Endocrine* 9(May): 6. https://www.slideshare.net/maryamkazemi3/stability-of-colloids%0Ahttps://barnard.edu/sites/default/files/inline/student_user_guide_for_spss.pdf%0Ahttp://www.ibm.com/support%0Ahttp://www.spss.com/sites/dm-book/legacy/ProgDataMgmt_SPSS17.pdf%0Ahttps://www.n
- Rofifah, Dianah. 2020. "efektivitas." *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents*: 12–26.
- Suciyati, Rina Melly, dan Linda Vitoria. 2017. "Pelaksanaan Penilaian Hasil Belajar Siswa Pada Sub Tema Hidup Rukun Dengan Teman Bermain Di Kelas II SDN 14 Banda Aceh." *Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 2: 59–72. <https://journal.uny.ac.id/index.php/jpep/article/view/7173>.
- D. Durahman, 2020. "Pemanfaatan Google Classroom Sebagai Multimedia Pembelajaran Bagi Guru Madrasah Pada Diklat Di Wilayah Kerja Kemenag Kabupaten Cianjur," *Tatar Pas. J. Diklat Keagamaan*, vol. 12, no. 34, hal. 215–221, doi: 10.38075/tp.v12i34.71.
- B. A. B. Iii, "SMA Muhammadiyah Gisting .," hal. 68–78.
- Lukas S. Musianto, "Pengertian Pendekatan dan Jenis-Jenis Pendekatan Penelitian," *J. Manaj. Kewirausahaan*, hal. 2, 2021.
- C. M. Andriane, 2020. "Analisis Technology Acceptance Model (TAM) Dalam Sistem

- Informasi Keuangan (SISKEUDES) (Studi kasus di Kabupaten Sleman Yogyakarta),” *Akunt. FE Univ. Sanata Dharma Yogyakarta*.
- T. Gunawan, 2016. “Analisis Perilaku Pengguna Sistem Informasi Akademik Dengan Pendekatan *Technology Acceptance Model* (Tam) Di Universitas Sang Bumi Ruwa Jurai Bandar Lampung,” *Tek. Sains J. Ilmu Tek.*, vol. 1, no. 1, hal. 24–55, doi: 10.24967/teksis.v1i1.121.
- Spss, S. 2020. *Pengertian SPSS Adalah ? Mengenal Versi Terbaru IBM , Penggunaan , dan statistik dalam SPSS*.
- Oliver, J. 2017. Evaluasi Bauran Promosi Dalam Meningkatkan Loyalitas Pelanggan Claine. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- M. Ariandi, “PENERAPAN METODE *TECHNOLOGY ACCEPTANCE MODEL* (TAM) TERHADAP PENERIMAAN KRS ONLINE (STUDI KASUS : Mahasiswa Ilmu Komputer Universitas Bina Darma Palembang),” *J. Imiah MATRIK*, vol. 16, no. 2, pp. 1–9.
- H. S. Su’uga, E. Ismayati, A. I. Agung, dan T. Rijanto, (2020) “Media E-learning Berbasis Google Classroom Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMK,” *J. Pendidik. Tek. Elektro*, vol. 9, no. 3, hal. 605–6010, [Daring]. Tersedia pada: <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-teknik-elektro/article/view/36253/32246>.
- I. N. Sari, (2019) “Terhadap Efektivitas Pembelajaran Mahasiswa Universitas Islam Indonesia Skripsi Oleh : Nama No . Mahasiswa : Isna Normalita Sari Fakultas Ekonomi Universitas Islam Indonesia Yogyakarta,” hal. 1–120, [Daring]. Tersedia pada: <https://dspace.uui.ac.id/bitstream/handle/123456789/13733/isnanormalitasari.pdf?sequence=1&isAllowed=y>.