

## ANALISIS FAKTOR PENERIMAAN GOOGLE CLASSROOM MENGUNAKAN *TECHNOLOGY ACCEPTANCE MODEL* DI UNIVERSITAS PGRI ADI BUANA SURABAYA

Jihan Prasasti Ningtyas<sup>1)</sup>, Doddy Ridwandono<sup>2)</sup>, Tri Lathif Mardi Suryanto<sup>3)</sup>

E-mail : <sup>1)</sup>[jpnningtyas@gmail.com](mailto:jpnningtyas@gmail.com), <sup>2)</sup>[doddyridwandono.si@upnjatim.ac.id](mailto:doddyridwandono.si@upnjatim.ac.id),

<sup>3)</sup>[trilathif.upnjatim@gmail.com](mailto:trilathif.upnjatim@gmail.com)

<sup>1,2,3</sup>Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Pembangunan Nasional  
“Veteran” Jawa Timur

### Abstrak

*E-learning* adalah salah satu perkembangan teknologi di bidang pendidikan yang berpotensi menciptakan kegiatan pembelajaran yang lebih efektif. Namun, adopsi *e-learning* di beberapa daerah di Indonesia terbilang cukup rendah. Salah satu faktornya adalah kurangnya pemahaman akan faktor adopsi *e-learning*. Dengan demikian, penelitian yang dapat mengungkap faktor adopsi *e-learning* penting untuk dilakukan. Berdasarkan literatur, salah satu model yang komprehensif dapat menjelaskan penerimaan *e-learning* adalah model TAM yang dikembangkan Salloum et al. Pada penelitian ini, model tersebut digunakan sebagai acuan untuk mengungkap faktor adopsi *e-learning*. Yang dalam hal ini, dibatasi hanya pada Universitas PGRI Adi Buana Surabaya – sebagai salah satu universitas yang mengadopsi Google Classroom sebagai sistem *e-learning*. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui faktor-faktor yang memengaruhi penerimaan penggunaan Google Classroom oleh mahasiswa Universitas PGRI Adi Buana Surabaya menggunakan *Technology Acceptance Model* yang dikembangkan Salloum et al. Terdapat 376 data tanggapan mahasiswa yang diperoleh secara daring dan dianalisis menggunakan teknik *Partial Least Square Structural Equation Modelling* (PLS-SEM). Berdasarkan hasil penelitian didapatkan bahwa variabel selain *information quality* yaitu *system quality*, *computer playfulness*, *perceived usefulness*, *perceived accessibility*, *content quality*, *computer self-efficacy*, *perceived enjoyment*, *perceived ease of use*, *attitude towards using*, *behavioral intention to use* dan *subjective norm* berpengaruh signifikan terhadap penerimaan penggunaan Google Classroom. Model konseptual yang digunakan dapat menjelaskan niat penggunaan Google Classroom sebesar 56%. Diharapkan hasil penelitian memberikan gambaran umum faktor adopsi *e-learning* dan mendorong peneliti lain untuk mengkaji adopsi *e-learning* dari sisi lain.

**Kata kunci:** *google classroom, technology acceptance model, faktor penggunaan, pls-sem*

### 1. PENDAHULUAN

Dewasa ini, perkembangan TI menawarkan paradigma baru di dunia pendidikan yaitu dengan kemunculan *e-learning*. *E-Learning* merupakan aplikasi teknologi informasi yang berbasis elektronik melalui jaringan internet yang dirancang untuk keperluan belajar mengajar. *E-learning* sangat berpotensi untuk membuat kegiatan pembelajaran menjadi lebih efektif karena mampu memberi peluang yang luas bagi peserta didik untuk berinteraksi dengan pengajar, pelajar lain, maupun berbagai sumber belajar [1]. Sehingga dengan adanya *e-learning* saat ini diharapkan mampu memberikan manfaat yang maksimal bagi para penggunanya.

Namun, masih terdapat beberapa kalangan yang menganggap *e-learning* sebagai konsep yang baru dalam pembelajaran. Hal ini berpengaruh pada pemahaman faktor-faktor dalam adopsi *e-learning*. Sehingga, masih terdapat daerah yang belum berhasil mengadopsi *e-learning* sendiri dan memilih untuk menggunakan *e-learning* yang telah tersedia. Google Classroom yang dipernalkan oleh Google ditahun 2014 merupakan salah satu *e-learning* yang telah banyak diterima di dunia pendidikan. Sampai Juli 2020, lebih dari 100 juta kali Google Classroom telah diunduh [2]. Oleh karena itu, perlu dilakukan penelitian untuk

mengetahui faktor-faktor penting apa saja dalam mengadopsi *e-learning*. Salah satu model TAM yang komprehensif menjelaskan penerimaan *e-learning* adalah model TAM yang dikembangkan Salloum et al [3]. Model tersebut digunakan sebagai acuan untuk mengungkap faktor adopsi Google Classroom sebagai media pembelajaran di Universitas PGRI Adi Buana Surabaya – dimana sebagai salah satu universitas yang mengadopsi Google Classroom.

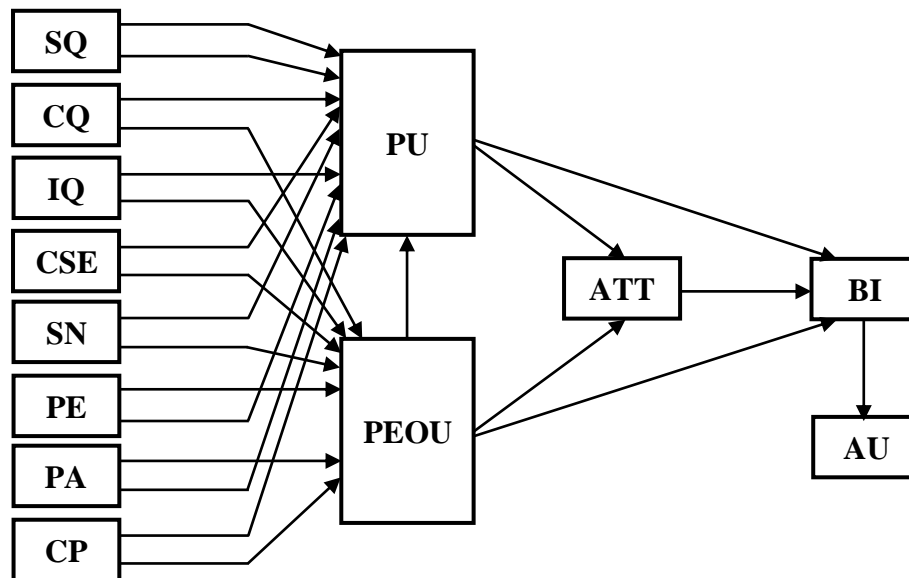
Tujuan dari makalah ini adalah untuk mengetahui faktor yang mempengaruhi penerimaan Google Classroom di Universitas PGRI Adi Buana Surabaya dan mengetahui bahwa model yang digunakan dapat menjelaskan penerimaan penggunaan *e-learning*.

## 2. METODOLOGI

Metode yang digunakan untuk pengumpulan data pada penelitian ini adalah metode kuantitatif karena berupa angka-angka dan dianalisis menggunakan statistik .

### 2.1 Model Konseptual

Model konseptual berdasarkan penelitian terdahulu oleh [3] sebagai berikut:



Gambar 1. Model Konseptual

### 2.2 Hipotesis Penelitian

Berdasarkan Gambar 1, berikut hipotesis yang diusulkan pada penelitian ini:

- H1a1 : *System Quality* (SQ) berpengaruh positif terhadap *Perceived Usefulness* (PU)
- H1a2 : *System Quality* (SQ) berpengaruh positif terhadap *Perceived Ease of Use* (PEOU)
- H1b1 : *Content Quality* (CQ) berpengaruh positif terhadap *Perceived Usefulness* (PU)
- H1b2 : *Content Quality* (CQ) berpengaruh positif terhadap *Perceived Ease of Use* (PEOU)
- H1c1 : *Information Quality* (IQ) berpengaruh positif terhadap *Perceived Usefulness* (PU)
- H1c2 : *Information Quality* (IQ) berpengaruh positif terhadap *Perceived Ease of Use* (PEOU)
- H2a1 : *Computer Self-efficacy* (CSE) berpengaruh positif terhadap *Perceived Usefulness* (PU)
- H2a2 : *Computer Self-Efficacy* (CSE) berpengaruh positif terhadap *Perceived Ease of Use* (PU)
- H3a1 : *Subjective Norm* (SN) berpengaruh positif terhadap *Perceived Usefulness* (PU)
- H3a2 : *Subjective Norm* (SN) berpengaruh positif terhadap *Perceived Ease of Use*

- (PEOU)
- H4a1 : *Perceived Enjoyment* (PE) berpengaruh positif terhadap *Perceived Ease of Use* (PEOU)
- H4a2 : *Perceived Enjoyment* (PE) berpengaruh positif terhadap *Perceived Usefulness* (PU)
- H5a1 : *Perceived Accessibility* (PA) berpengaruh positif terhadap *Perceived Ease of Use* (PEOU)
- H5a2 : *Perceived Accessibility* (PA) berpengaruh positif terhadap *Perceived Usefulness* (OU)
- H6a1 : *Computer Playfulness* (CP) berpengaruh positif terhadap *Perceived Usefulness* (PU)
- H6a2 : *Computer Playfulness* (CP) berpengaruh positif terhadap *Perceived Ease of Use* (PEOU)
- H7 : *Perceived Ease of Use* (PEOU) berpengaruh positif terhadap *Perceived Usefulness* (PU)
- H8 : *Perceived Ease of Use* (PEOU) berpengaruh positif terhadap *Attitude Towards Using* (ATT)
- H10 : *Perceived Ease of Use* (PEOU) berpengaruh positif terhadap *Behavioral Intention To Use* (BI)
- H9 : *Perceived Usefulness* (PU) berpengaruh positif terhadap *Attitude Towards Using* (ATT)
- H11 : *Perceived Usefulness* (PU) berpengaruh positif terhadap *Behavioral Intention To Use* (BI)
- H12 : *Attitude Towards Using* (ATT) berpengaruh positif terhadap *Behavioral Intention To Use* (BI)
- H13 : *Behavioral Intention To Use* (BI) berpengaruh positif terhadap *Actual Use* (AU)

### 2.3 Populasi dan Sampel

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri dari obyek atau subyek yang memiliki kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian akan ditarik suatu kesimpulan [4]. Populasi penelitian ini adalah mahasiswa aktif angkatan 2017-2020 UNIPA sejumlah 6206.

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki populasi penelitian yang digunakan [4]. Penggunaan rumus Slovin dengan signifikansi 5% didapatkan hasil 376 sampel yang kemudian dihitung lagi dengan teknik *proportionate stratified sampling*.

**Tabel 1. Sampel Setiap Program Studi di Tiap Angkatan**

Jurusan	Sampel	2017	2018	2019	2020
Akuntansi (S1)	51	12	14	16	9
Bimbingan dan Konseling (S1)	15	4	4	4	3
Biologi (S1)	7	2	2	2	1
Farmasi (S1)	8	-	1	3	4
Kebidanan (D3)	1	0	1	-	-
Kebidanan (S1)	2	-	-	1	1
Manajemen (S1)	51	13	14	13	11
Pendidikan Bahasa Indonesia (S1)	15	4	3	5	3
Pendidikan Bahasa Inggris (S1)	21	5	7	6	3
Pendidikan Guru Sekolah Dasar (S1)	51	7	15	15	15
Pendidikan Jasmani (S1)	39	9	11	10	9
Pendidikan Khusus	4	1	1	2	0
Pendidikan Matematika (S1)	15	4	5	4	2
Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (S1)	5	1	2	1	1

Jurusan	Sampel	2017	2018	2019	2020
Pendidikan Seni Rupa (S1)	7	2	3	1	1
Pendidikan Vokasional Kesejahteraan Keluarga (S1)	25	6	8	7	4
Perencanaan Wilayah dan Kota (S1)	7	2	2	2	1
PG. Pendidikan Anak Usia Dini (S1)	5	2	1	1	1
Statistika (S1)	6	1	0	3	1
Teknik Elektro (S1)	12	3	3	4	2
Teknik Industri (S1)	19	4	4	5	5
Teknik Lingkungan (S1)	9	2	3	2	2

#### 2.4 Instrumen Pertanyaan

Penyusunan instrumen berdasarkan model konseptual yang digunakan dimana memiliki 13 variabel dengan total 59 item pertanyaan. Setiap variabel memiliki jumlah yang berbeda-beda. Berikut instrumen pertanyaan yang digunakan pada penelitian ini.

**Tabel 2. Instrumen Pertanyaan**

No.	Variabel	Item	Pertanyaan	Sumber
1.	<i>Perceived Accessibility</i>	PA1	Saya mengakses dan menggunakan google classroom tanpa masalah.	[3]
2.		PA2	Google classroom dapat diakses dengan tepat menggunakan alat komunikasi.	[3]
3.		PA3	Google classroom dapat diakses sesuai dengan potensi kemampuan saya sendiri.	[3]
4.		PA4	Alat komunikasi yang ada sesuai untuk mengakses tools dari google classroom.	[3]
5.		PA5	Saya tidak menemui kesulitan untuk mengakses dan menggunakan google classroom.	[3]
6.	<i>Actual Use</i>	AU1	Saya sering menggunakan google classroom di semester lalu.	[5]
7.		AU2	Saya menggunakan google classroom hampir setiap hari ( <i>daily basis</i> ).	[5]
8.		AU3	Saya menggunakan google classroom hanya jika benar-benar saya butuhkan untuk belajar.	[6]
9.	<i>Attitude Towards Using</i>	ATT1	Saya merasa positif tentang pemanfaatan google classroom.	[3]
10.		ATT2	Secara umum, saya menyukai pemanfaatan google classroom.	[3]
11.		ATT3	Google classroom menyediakan fitur-fitur yang menarik sebagai media belajar.	[3]
12.		ATT4	Secara keseluruhan, saya senang menggunakan google classroom.	[3]
13.	<i>Behavioral Intention To Use</i>	BI1	Jika diberi kesempatan, saya akan menggunakan google classroom secara teratur di waktu yang akan datang.	[3]
14.		BI2	Jika diberi kesempatan, saya berniat memanfaatkan konten dan fungsi google classroom untuk membantu kegiatan akademik saya.	[3]
15.		BI3	Saya akan memberikan rekomendasi saya kepada orang lain untuk menggunakan	[3]

No.	Variabel	Item	Pertanyaan	Sumber
16.		BI4	google classroom. Jika diberi kesempatan, saya akan menggunakan google classroom secara rutin di masa depan.	[3]
17.	<i>Computer Playfulness</i>	CP1	Saya merasa imajinasi belajar saya akan meningkat melalui proses perolehan informasi dari google classroom.	[3]
18.		CP2	Saya merasa bahwa google classroom menyenangkan, terlepas dari tujuan penggunaannya.	[3]
19.		CP3	Saya merasa bahwa google classroom membantu saya meningkatkan kreativitas.	[3]
20.		CP4	Saya merasa bahwa google classroom membantu saya meningkatkan imajinasi saya dengan memperoleh informasi.	[3]
21.		CP5	Saya merasa bisa mendapatkan berbagai macam pengalaman tanpa gangguan apa pun.	[3]
22.	<i>Computer Self-efficacy</i>	CSE1	Saya merasa yakin dalam penggunaan google classroom meskipun tidak ada orang yang membantu.	[3]
23.		CSE2	Saya memiliki keterampilan yang cukup untuk menggunakan google classroom.	[3]
24.		CSE3	Saya merasa percaya diri saat menggunakan google classroom meskipun saya hanya memiliki petunjuk mengenai cara penggunaan berbasis daring.	[3]
25.		CSE4	Saya merasa percaya diri saat menggunakan fitur google classroom.	[3]
26.		CSE5	Saya merasa percaya diri saat menggunakan konten pembelajaran daring di google classroom.	[3]
27.	<i>Content Quality</i>	CQ1	Google classroom biasanya menyediakan informasi yang diperbaharui (terkini).	[3]
28.		CQ2	Google classroom dapat menyediakan konten pembelajaran yang saya butuhkan.	[3]
29.		CQ3	Saya merasa ada nilai penting dari informasi yang akan saya peroleh dari google classroom.	[3]
30.		CQ4	Saya mencari dan membagikan hal-hal yang terkait dengan konten pembelajaran dari google classroom untuk membantu pembelajaran saya.	[3]
31.		CQ5	Isi google classroom diperbarui secara teratur.	[3]
32.	<i>Perceived Enjoyment</i>	PE1	Saya merasa bahwa penggunaan google classroom itu menyenangkan.	[3]
33.		PE2	Imajinasi saya terdorong melalui penggunaan google classroom.	[3]
34.		PE3	Pembelajaran daring menggunakan google classroom menyenangkan.	[3]

No.	Variabel	Item	Pertanyaan	Sumber
35.		PE4	Penggunaan google classroom merupakan kegiatan yang menyenangkan.	[3]
36.		PE5	Penggunaan google classroom membangkitkan rasa ingin tahu saya.	[3]
37.	<i>Information Quality</i>	IQ1	Informasi yang relevan dengan kebutuhan saya diperoleh melalui google classroom.	[3]
38.		IQ2	Informasi yang dihasilkan melalui google classroom cukup terbaru untuk kebutuhan saya.	[3]
39.		IQ3	Informasi luaran dari google classroom jelas.	[3]
40.		IQ4	Google Classroom menyajikan informasi dalam format yang sesuai.	[3]
41.		IQ5	Tingkat kepercayaan akan informasi yang dihasilkan google classroom tinggi.	[3]
42.	<i>Perceived Ease of Use</i>	PEOU1	Google classroom mudah digunakan.	[5]
43.		PEOU2	Penggunaan Google classroom tidak membutuhkan pelatihan.	[5]
44.		PEOU3	Berinteraksi dengan google classtroom tidak membutuhkan banyak tenaga saya untuk berfikir.	[3]
45.		PEOU4	Interaksi dengan google classroom jelas dan dapat dimengerti.	[3]
46.	<i>Perceived Usefulness</i>	PU1	Google classroom meningkatkan kinerja belajar saya.	[3]
47.		PU2	Produktivitas saya meningkat melalui pemanfaatan google classroom dalam pembelajaran saya.	[3]
48.		PU3	Menggunakan google classroom meningkatkan efektivitas belajar saya.	[3]
49.		PU4	Saya merasa bahwa google classroom berguna dalam pembelajaran saya.	[3]
50.	<i>Subjective Norm</i>	SN1	Menurut instruktur/dosen saya, saya harus berpartisipasi dalam kegiatan google classroom.	[3]
51.		SN2	Menurut mahasiswa-mahasiswa yang lain, saya harus berpartisipasi dalam kegiatan google classroom.	[3]
52.		SN3	Menurut orang-orang yang berpengaruh bagi saya atau orang-orang yang pendapatnya saya hormati, saya harus menggunakan google classroom.	[3]
53.		SN4	Secara umum, menurut saya pemanfaatan google classroom akan didukung oleh universitas.	[3]
54.		SN5	Teman-teman saya berpikir bahwa saya harus menggunakan google classroom.	[3]
55.	<i>System Quality</i>	SQ1	Sistem google classroom mudah digunakan.	[6]
56.		SQ2	Google classroom selalu dapat digunakan (tersedia/available).	[6]
57.		SQ3	Google classroom menyediakan interaksi	[6]

No.	Variabel	Item	Pertanyaan	Sumber
58.		SQ4	antara pengguna dan sistem. Google classroom memiliki fitur yang menarik bagi pengguna.	[6]
59.		SQ5	Saya puas dengan interaksi google classroom.	[3]

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian meliputi demografi responden, analisis inferensial dan uji hipotesis.

#### 3.1 Data Demografi Responden

##### a. Jenis Kelamin

**Tabel 3. Data Jenis Kelamin**

Jenis Kelamin	Jumlah
Laki-laki	88
Perempuan	288

##### b. Jenjang Pendidikan

**Tabel 4. Data Jenjang Pendidikan**

Jenjang Pendidikan	Jumlah
Strata-1 (S1)	375
Diploma-3 (D3)	1

##### c. Program Studi

**Tabel 5. Data Program Studi**

Program Studi	Jumlah	Program Studi	Jumlah
Akuntansi (S1)	51	Pend. Khusus	4
Bimbingan & Konseling (S1)	15	Pend. Matematika (S1)	15
Biologi (S1)	7	PPKn (S1)	5
Farmasi (S1)	8	Pend. Seni Rupa (S1)	7
Kebidanan (D3)	1	PVKK (S1)	25
Kebidanan (S1)	2	PWK (S1)	7
Manajemen (S1)	52	PG. PAUD (S1)	5
Pend. Bahasa Indonesia (S1)	15	Statistika (S1)	6
Pend. Bahasa Inggris (S1)	21	Teknik Elektro (S1)	12
PGSD (S1)	52	Teknik Industri (S1)	18
Pend. Jasmani (S1)	39	Teknik Lingkungan (S1)	9

##### d. Tahun Angkatan

**Tabel 6. Data Angkatan**

Tahun Angkatan	Jumlah	Tahun Angkatan	Jumlah
2017	84	2019	107
2018	105	2020	80

##### e. Gadget yang Digunakan

**Tabel 7. Data Gadget yang Digunakan**

Gadget	Jumlah
Smartphone	221
Laptop/PC	44
Smartphone, Laptop/PC	111

### 3.2 Analisis Statistik Inferensial

#### a. Outer Model

*Outer model* adalah model pengukuran yang terdiri dari indikator-indikator dan jalur yang menghubungkannya dengan faktor-faktornya masing-masing [7].

**Tabel 8. Outer Model**

Variabel	Indikator	Loading	AVE	Composite Reliability	Cronbach's Alpha
<i>Perceived Accessibility (PA)</i>	PA1	0.837	0.625	0.893	0.850
	PA2	0.782			
	PA3	0.784			
	PA4	0.763			
	PA5	0.784			
<i>Actual Use (AU)</i>	AU1	0.796	0.566	0.796	0.617
	AU2	0.751			
	AU3	0.707			
<i>Attitude Towards Using (ATT)</i>	ATT1	0.811	0.688	0.898	0.849
	ATT2	0.847			
	ATT3	0.824			
	ATT4	0.838			
<i>Behavioral Intention To Use (BI)</i>	BI1	0.871	0.727	0.914	0.874
	BI2	0.862			
	BI3	0.860			
	BI4	0.816			
<i>Computer Playfulness (CP)</i>	CP1	0.785	0.649	0.902	0.864
	CP2	0.782			
	CP3	0.852			
	CP4	0.836			
	CP5	0.772			
<i>Computer Self-efficacy (CSE)</i>	CSE1	0.807	0.717	0.927	0.901
	CSE2	0.835			
	CSE3	0.879			
	CSE4	0.874			
	CSE5	0.839			
<i>Content Quality (CQ)</i>	CQ1	0.802	0.648	0.902	0.864
	CQ2	0.814			
	CQ3	0.840			
	CQ4	0.774			
	CQ5	0.795			
<i>Perceived Enjoyment (PE)</i>	PE1	0.811	0.712	0.925	0.898
	PE2	0.801			
	PE3	0.879			
	PE4	0.902			
	PE5	0.820			
<i>Information Quality (IQ)</i>	IQ1	0.806	0.649	0.919	0.889
	IQ2	0.836			
	IQ3	0.811			
	IQ4	0.856			
	IQ5	0.854			
<i>Perceived Ease of Use (PEOU)</i>	PEOU1	0.839	0.719	0.911	0.870
	PEOU2	0.852			
	PEOU3	0.865			
	PEOU4	0.837			
	PU1	0.876	0.745	0.921	0.885



Variabel	Indikator	Loading	AVE	Composite Reliability	Cronbach's Alpha			
<i>Perceived Usefulness</i> (PU)	PU2	0.883	0.711	0.925	0.898			
	PU3	0.879						
	PU4	0.813						
<i>Subjective Norm</i> (SN)	SN1	0.842						
	SN2	0.865						
	SN3	0.848						
	SN4	0.775						
	SN5	0.882						
<i>System Quality</i> (SQ)	SQ1	0.831				0.674	0.912	0.879
	SQ2	0.832						
	SQ3	0.832						
	SQ4	0.765						
	SQ5	0.844						

Validitas konvergen dikatakan memenuhi syarat ketika memiliki nilai *loading factor*  $\geq 0.7$  dan nilai *average variance extracted* (AVE)  $\geq 0.5$ . Untuk syarat reliabilitas, setiap variabel harus memiliki nilai *composite reliability*  $\geq 0.7$  dan *cronbach's alpha*  $\geq 0.7$ . Jika terdapat perbedaan kecil antara nilai *composite reliability* dan *cronbach's alpha* yang tidak memenuhi batas, maka biasanya nilai *cronbach's alpha* tersebut akan diabaikan[7]. Sehingga, secara keseluruhan model telah memenuhi syarat validitas dan reliabilitas.

b. *Inner Model*

*Inner model* digunakan untuk menyesuaikan perkiraan skor variabel laten.

Tabel 9. Nilai *R-Square*

Variabel	<i>R-Square</i>	<i>Q-Square</i>
<i>Actual Use</i>	0.249	0.136
<i>Attitude Towards Using</i>	0.418	0.281
<i>Behavioral Intention</i>	0.560	0.401
<i>Perceived Ease of Use</i>	0.642	0.449
<i>Perceived Usefulness</i>	0.696	0.507

Nilai *R-Square* menjelaskan seberapa besar variabel laten yang ada memengaruhi variabel endogen dalam mengukur model struktural. Nilai *Q-Square*  $\geq 0$  menunjukkan bahwa model memiliki relevansi prediktif baik terhadap faktor endogen [7].

3.3 Pengujian Hipotesis

Hasil pengujian hipotesis sesuai dengan tabel 10 berikut.

Tabel 10. Hasil Pengujian Hipotesis

	<i>T-statistics</i>	<i>P-values</i>	Keterangan
SQ – PU	2.558	0.011	Signifikan
SQ – PEOU	7.293	0.000	Signifikan
CQ – PU	2.543	0.011	Signifikan
CQ – PEOU	<b>0.250</b>	<b>0.803</b>	Tidak Signifikan
IQ – PU	<b>1.369</b>	<b>0.172</b>	Tidak Signifikan
IQ – PEOU	<b>0.851</b>	<b>0.395</b>	Tidak Signifikan
CSE – PU	<b>0.537</b>	<b>0.592</b>	Tidak Signifikan
CSE – PEOU	5.305	0.000	Signifikan
SN – PU	2.887	0.004	Signifikan
SN – PEOU	<b>1.446</b>	<b>0.149</b>	Tidak Signifikan
PE – PEOU	<b>0.700</b>	<b>0.484</b>	Tidak Signifikan

	<i>T-statistics</i>	<i>P-values</i>	Keterangan
PE – PU	5.186	0.000	<b>Signifikan</b>
PA – PEOU	3.531	0.000	<b>Signifikan</b>
PA – PU	<b>0.849</b>	<b>0.396</b>	Tidak Signifikan
CP – PU	2.258	0.024	<b>Signifikan</b>
CP – PEOU	2.464	0.014	<b>Signifikan</b>
PEOU – PU	<b>1.076</b>	<b>0.282</b>	Tidak Signifikan
PEOU – ATT	7.285	0.000	<b>Signifikan</b>
PU – ATT	8.600	0.000	<b>Signifikan</b>
PEOU – BI	<b>1.657</b>	<b>0.098</b>	Tidak Signifikan
PU – BI	6.520	0.000	<b>Signifikan</b>
ATT – BI	9.621	0.000	<b>Signifikan</b>
BI – AU	11.567	0.000	<b>Signifikan</b>

Hubungan antar variabel yang memiliki *t-statistics*  $\geq 1.96$  (sig 0.5) dan *p-value*  $\leq 0.05$  menunjukkan bahwa hubungan tersebut signifikan yang berarti hipotesis diterima. Berdasarkan tabel 10 terdapat 14 hubungan antar variabel yang memenuhi syarat signifikan yang artinya terdapat 14 hipotesis diterima. Sedangkan terdapat 9 hubungan antar variabel yang tidak memenuhi syarat signifikan yang artinya terdapat 9 hipotesis ditolak.

#### 4. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat ditarik kesimpulan *system quality*, *computer playfulness*, *perceived usefulness*, *perceived accessibility*, *content quality*, *computer self-efficacy*, *perceived enjoyment*, *perceived ease of use*, *attitude towards using*, *behavioral intention to use* dan *subjective norm* berpengaruh signifikan terhadap penerimaan penggunaan Google Classroom, sementara *information quality* tidak berpengaruh. Model yang digunakan dapat diterapkan untuk menjelaskan faktor penerimaan *e-learning*.

Kedepannya, peneliti berharap pihak universitas perlu fokus pada faktor yang berpengaruh meningkatkan kinerja mahasiswa saat menggunakan *e-learning*, yang pada gilirannya akan memengaruhi niat penggunaan mereka. Serta diharapkan pada peneliti selanjutnya untuk melakukan analisis *e-learning* dari perspektif pengguna selain mahasiswa dan menggunakan variabel yang tidak ada pada model ini.

#### 5. DAFTAR RUJUKAN

- [1] S. R. Chandrawati, "Pemanfaatan E-Learning dalam Pembelajaran," *Jurnal Cakrawala Kependidikan*, vol. 8, hal. 172–181, 2010.
- [2] TEMPO.CO, "Pengguna Aplikasi Pembelajaran Google Classroom Melonjak," *TEMPO*, 2020. .
- [3] S. A. Salloum, A. Qasim Mohammad Alhamad, M. Al-Emran, A. Abdel Monem, dan K. Shaalan, "Exploring students' acceptance of e-learning through the development of a comprehensive technology acceptance model," *IEEE Access*, vol. 7, hal. 128445–128462, 2019.
- [4] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Alfabeta, 2016.
- [5] R. A. S. Al-Marouf dan M. Al-Emran, "Students acceptance of google classroom: An exploratory study using PLS-SEM approach," *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, vol. 13, no. 6, hal. 112–123, 2018.
- [6] R. D. Freeze, K. a Alshare, P. L. Lane, dan H. Joseph Wen, "IS success model in e-learning context based on students' perceptions," *Journal of Information Systems Education*, vol. 21, no. 2, hal. 173, 2010.
- [7] G. D. Garson, *Partial Least Squares*. Asheboro: Statistical Associates Publishing, 2016.