

ANALISIS USABILITY GOOGLE-CLASSROOM MENGUNAKAN METODE SKALA LIKERT

Saharuddin¹⁾, Medy W. Prihatmono²⁾, Karmila³⁾
Dosen STMIK Profesional Makassar^{1,2)}, Mahasiswa STMIK Profesional Makassar³⁾
Sistem Informasi, STMIK Profesional Makassar
d.tiro202@gmail.com¹⁾, medywisnuprihatmono@stmikprofesional.ac.id²⁾

Abstrak

Penelitian ini menganalisis Google Classroom merupakan salah satu bentuk pembelajaran e-learning yang menggunakan WebCT. Google Classroom diharapkan mampu memberi kemudahan pada dunia pendidikan karena dapat diakses kapan saja, dimana saja, dan dapat menghubungkan dosen dan mahasiswa saat di luar atau pun di dalam kelas. Penelitian ini berkaitan dengan penerapan Google Classroom dalam pembelajaran mahasiswa di STMIK Profesional Makassar. Tujuan dari penelitian ini adalah mengetahui pengaruh penggunaan Google Classroom terhadap efektivitas pembelajaran mahasiswa di STMIK Profesional Makassar. Responden terdiri dari 40 mahasiswa dan dosen yang masih berstatus aktif. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah metode data primer dengan menggunakan kuisisioner google form. Hasil kuisisioner yang disebarkan kepada responden nanti akan dianalisis menggunakan skala likert.

Kata kunci : *google classroom, google form, kemudahan, skalalikert*

A. PENDAHULUAN

Belajar merupakan proses seseorang untuk dapat mengetahui, memahami dan dapat melakukan dari hal yang tadinya belum diketahui, dipahami dan tidak dapat dilakukan. Proses belajar yang kurang maksimal dapat menyebabkan hasil belajar yang kurang maksimal. Nana Sudjana dalam (Widyaningrum and Murwanintyas, 2012) mengatakan hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Pengalaman

belajar siswa diperoleh dari proses belajar siswa, maka proses belajar siswa dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Mahasiswa dalam belajar membutuhkan motivasi yaitu suatu dorongan atau kekuatan yang menyebabkan Mahasiswa mempunyai keinginan untuk melakukan kegiatan belajar. Dosen memiliki peranan penting dalam menumbuhkan motivasi belajar Mahasiswa.

Keberadaan e-Learning tidak terlepas dari bagaimana layanan e-Learning tersebut dirancang. Kualitas layanan merupakan standard proses yang harus

dilaksanakan dalam suatu layanan untuk memenuhi harapan dan tuntutan pengguna. Jika kualitas layanan sesuai dengan yang diharapkan pengguna, maka pengguna akan merasa puas, begitu juga sebaliknya [1]. Selain itu, kepuasan pengguna merupakan salah satu dari aspek usability yang dapat mendukung keberhasilan sebuah aplikasi. Tingkat usability yang tinggi pada sebuah e-learning complex merupakan hal yang penting pada penerimaan aplikasi [2].

Google merupakan perusahaan besar yang menawarkan fasilitas Google for Education, dengan salah satu produknya adalah google classroom pada 2014 [3]. Google classroom dapat membantu students dan teachers untuk mengorganisasi penugasan, mendukung kolaborasi, dan membantukomunikasi yang lebih baik. Layanan kelas diberikan secara gratis selama institusi tergabung dalam G Suite for Education. Hal itu termasuk layanan keamanan yang disediakan oleh google [“Google for Education.”]. Google

Classroom menawarkan fitur-fitur yang dapat digunakan oleh pengguna. Pada pengguna teachers, fitur yang ditawarkan antara lain membuat kelas, mengundang partisipan, membuat penugasan, memberikan penilaian, membuat kuis, dan mengumpulkan hasil nilai students. Selain itu, juga terdapat fitur untuk melampirkan dokumen, video, tautan, dan dapat juga

langsung terhubung ke layanan google drive, serta pengaturan batas waktu pengiriman dapat diatur oleh seorang dosen [3]. Google classroom dapat diakses melalui website atau melalui aplikasi mobile yang sudah tersedia sejak tahun 2015.

Pengguna memiliki peran penting dalam perkembangan dan keberlangsungan sebuah aplikasi. Pendapat lain mengatakan bahwa penerimaan students terhadap kemudahan google classroom tidak terlalu berpengaruh, tetapi dari sisi performanya memiliki pengaruh positif terhadap penerimaan dan kepuasan [3]. Selain itu, perilaku pengguna dinilai cukup penting pada pengembangan sebuah e-learning. Emosi pengguna berpengaruh terhadap pengembangan e-learning. Sebuah penelitian menyebutkan bahwa desain menu pada sebuah website mempengaruhi emosi pengguna. Selain itu, efektivitas penggunaan mouse terhadap kinerja sebuah pencarian mempengaruhi tingkat kenyamanan dan penerimaan pengguna [4]. Pembelajaran yang menarik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar Mahasiswa. Media pembelajaran dapat digunakan untuk membantu Dosen menciptakan pembelajaran yang menarik. Pembelajaran saat ini, lebih diarahkan pada aktivitas modernisasi dengan bantuan teknologi canggih dengan

harapan dapat membantu mahasiswa dalam mencerna materi perkuliahan secara interaktif, produktif, efektif, inspiratif, konstruktif, dan menyenangkan. Selain itu, mahasiswa juga diharapkan memiliki life skill dari aplikasi teknologi tersebut. Dengan adanya era teknologi yang semakin berkembang ini maka program pembelajaran diarahkan untuk bisa memanfaatkan teknologi dengan lebih baik. Salah satu pemanfaatan teknologi saat ini adalah e-Learning menggunakan web untuk mengaksesnya. Tidak memungkiri karena banyak mahasiswa sekarang memiliki smart phone jadi lebih mudah untuk mengaksesnya dari manapun berada dan kapanpun juga. Pemanfaatan e-learning yang biasa dikembangkan saat ini adalah menggunakan LMS (Learning Management System).

STMIK Profesional Makassar merupakan salah satu Perguruan Tinggi yang telah memanfaatkan e-Learning sebagai media pembelajaran selama satu semester ini. Kegiatan pembelajaran menggunakan media e-learning di kampus tersebut memanfaatkan aplikasi google classroom. Dalam proses pembelajaran mahasiswa diberikan penugasan oleh dosen dan mengirimkan hasil laporannya ke aplikasi google classroom. Selain itu juga mahasiswa diberikan materi tambahan guna memahami lebih luas materi yang mungkin

belum bisa tersampaikan langsung ketika tatap muka di kelas. E-learning merupakan media alternatif untuk memberikan soal-soal ujian test dan improvisasi media yang tidak selalu menggunakan media cetak. Akan tetapi pada pelaksanaannya ada beberapa dosen yang masih belum menggunakan media google classroom pada pembelajarannya tersebut.

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana pengaruh media pembelajaran google classroom dengan memperhatikan aspek usability terhadap motivasi belajar mahasiswa pada Program Studi sistem informasi STMIK Profesional Makassar

B. METODOLOGI PENELITIAN

Dalam penelitian ini menggunakan analisis Usability terhadap Google Classroom yang diterapkan sebagai media pembelajaran online di era pandemi COVID-19 di STMIK Profesional Makassar dan metode yang digunakan adalah metode Skala Likert

1. Google Classroom

Google Classroom merupakan sebuah aplikasi yang memungkinkan terciptanya ruang kelas di dunia maya. Selain itu, google classroom bisa menjadi sarana distribusi tugas, submit tugas bahkan

menilai tugas-tugas yang dikumpulkan. Dengan demikian, aplikasi ini dapat membantu memudahkan Dosen dan Mahasiswa dalam melaksanakan proses belajar dengan lebih mendalam. Hal ini disebabkan karena baik Mahasiswa maupun Dosen dapat mengumpulkan tugas, mendistribusikan tugas, menilai tugas di rumah atau dimanapun tanpa terikat batas waktu atau jam pelajaran.

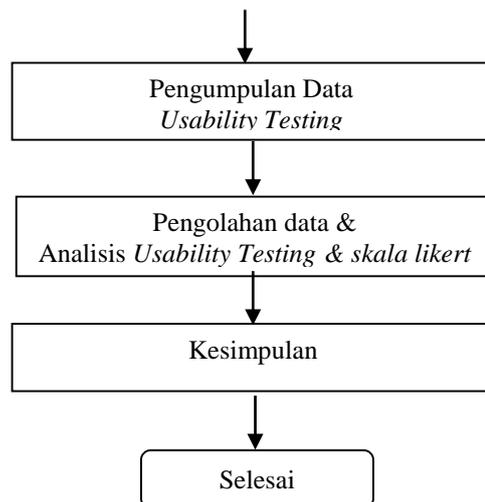
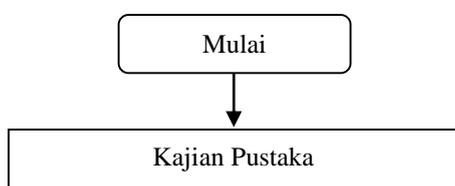
2. Usability

Usability sebagai ukuran kualitas pengalaman pengguna ketika berinteraksi dengan google classroom atau sistem apakah situs web, aplikasi perangkat lunak, teknologi bergerak, maupun peralatan-peralatan lain yang dioperasikan oleh pengguna.

Sebuah produk atau layanan dapat memenuhi tingkat usability jika memiliki kriteria antara lain:

- a. Useful (Berguna)
- b. Ease of Use (Kemudahan)
- c. Ease of Learning (Desain/Tampilan yang bagus)
- d. Satisfaction (Kepuasan)

Langka-langkah yang digunakan dalam penelitian ini disajikan pada gambar 1



Gambar 1. Langkah-langkah atau prosedur penelitian

3. Skala Likert.

Skala Likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial. Dengan skala Likert, maka variabel yang akan diukur dijabarkan menjadi indikator variabel. Kemudian indikator tersebut dijadikan sebagai titik tolak untuk menyusun item-item instrumen yang dapat berupa pernyataan atau pertanyaan. Jawaban setiap item instrumen yang menggunakan skala Likert mempunyai gradasi dari sangat positif sampai sangat negatif yang dapat berupa kata-kata dan untuk keperluan kuantitatif, maka jawaban itu dapat diberi skor, misalnya [S. Guritno;2011]:

- a. Setuju/selalu/sangat positif diberi skor (SS)= 5.
- b. Setuju/sering/positif diberi skor (S)= 4

- c. Ragu-ragu/kadang-kadang/netral diberi skor (CS)= 3.
- d. Tidak setuju/hampir tidak pernah/negatif diberi skor (TS)=2
- e. Sangat tidak setuju/ridak pernah diberi skor (STS)=1.

Dari kuesioner yang telah diberikan kepada responden, data dianalisa menggunakan model *skala likert*.

$$\text{Rumus Index \%} = \text{Total Skor} / Y \times 100$$

Y = Skor tertinggi likert x jumlah responden (Angka Tertinggi 5) "Perhatikan Bobot Nilai"

X = Skor terendah likert x jumlah responden (Angka Terendah 1) "Perhatikan Bobot Nilai"

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

1. Usabilty Testing

Dalam menganalisis manfaat dari google classroom maka diberikan kuisisioner dalam bentuk google form kepada 40 mahasiswa/i STMIK Profesional Program Studi Sistem Informasi.

2. Hasil Kusioner

Dari hasil penyebaran kuesioner kepada 40 responden dengan 10 pertanyaan, terlihat pada table 1.

Tabel 1. Hasil Kusiner

Z	Jumlah Soal Besaran Pertanyaan
---	--------------------------------

	Usefulness									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	4	5	4	2	2	2	5	5	3	4
2	5	5	5	3	4	3	5	5	4	4
3	4	5	4	2	2	2	4	4	4	5
4	4	5	5	4	4	3	5	5	5	4
5	4	4	3	3	2	2	3	4	4	4
6	4	5	4	3	3	3	4	5	5	4
7	5	5	5	3	3	3	4	4	4	4
8	4	4	5	3	4	3	5	5	4	4
9	4	4	4	2	2	2	5	5	4	5
10	4	4	4	2	2	2	5	5	4	5
11	4	4	4	3	3	3	5	5	4	4
12	5	5	5	2	2	2	5	5	4	5
13	4	5	4	2	2	2	5	5	4	4
14	5	5	4	3	2	3	4	4	4	4
15	5	5	5	3	4	3	5	5	4	4
16	5	5	4	2	2	2	4	5	5	5
17	5	5	5	4	4	3	5	5	5	4
18	5	5	5	2	2	2	4	5	4	4
19	5	5	5	4	3	4	5	5	5	5
20	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4
21	5	4	5	2	2	3	4	4	4	4
22	5	5	5	4	4	4	5	5	5	5
23	5	5	4	3	3	3	4	5	5	4
24	5	5	5	3	3	3	5	4	4	4
25	5	5	4	1	2	2	5	5	5	5
26	5	5	4	3	3	3	5	5	4	5
27	5	4	4	3	3	3	5	4	4	4
28	5	5	5	4	4	4	5	5	5	5
29	4	5	4	3	3	3	4	5	5	4
30	4	4	4	2	2	2	4	3	3	4
31	5	5	5	3	3	3	4	4	4	4
32	5	4	5	3	4	3	5	5	4	4
33	5	5	5	2	2	2	4	5	5	5
34	4	5	5	2	2	2	4	5	4	5
35	4	4	5	2	2	2	4	4	4	4
36	5	5	5	4	4	4	5	5	5	5
37	4	5	4	3	3	3	5	5	5	4
38	5	5	5	2	3	2	5	4	4	4
39	4	4	4	2	2	3	5	4	4	4

40 5 5 4 3 3 2 5 5 5 5

3. Analisis Usability Testing

Setelah mendapat hasil kuisioner dari 40 mahasiswa/i Stmik Profesional Makassar, Jurusan Sistem Informasi,

selanjutnya di hitung dengan model skala likert untuk atribut *Usefulness*, *Ease of use*, *Ease of learning* dan *Satisfaction*, adapun hasil yang diperoleh dapat dilihat pada Tabel 2,3,4,5,6 dan 7 dibawah ini :

Tabel 2. Hasil Penilaian Analisis Usability Testing

Atribut	No	Pertanyaan	Penilaian
<i>Usefulness</i>	1	Apakah Dengan menggunakan google classroom memudahkan pengumuman dengan cepat (real time)	60%
	2	Apakah Dengan menggunakan Google Classroom meningkatkan pembelajaran mahasiswa.	72,5%
	3	Apakah Google classroom dapat menghemat waktu dan biaya	52,5%
	4	Apakah tampilan Google Classroom sangat jelas dan mudah dipahami	42,5 %
<i>Ease of use</i>	5	Apakah Kemudahan dalam mengakses Google	42,5 %
	6	Apakah Fitur-fitur di google classroom apa sudah mendukung pembelajaran	47,5 %
	7	Apakah dengan menggunakan Google Classroom memungkinkan mhswa/i dalam menyelesaikan tugas lebih cepat	60%
<i>Ease of learning</i>	8	Apakah Dengan menggunakan Google Classroom, memperoleh pengumuman, materi maupun pengumpulan tugas menjadi lebih fleksibel.	67,5
	9	Google classroom efektif karena pembelajaran tidak hanya dilakukan di kelas, bisa dimana saja dan kapan saja.	60%
<i>Satisfaction</i>	10	Google Classroom memudahkan saya untuk menyimpan dokumen materi maupun tugas yang penting	65%

Tabel 3. Hasil Persentase Kategori *Usefulness* (Kegunaan)

SKALA LIKERT	SKOR	USEFULNESS					
		Frekuensi	%	Frekuensi	%	Frekuensi	%
Sangat Setuju	5	24	60	29	72.5	21	52.5
Setuju	4	16	40	11	27.5	18	45
Cukup Setuju	3	0	0	0	0	1	2.5

Tidak Setuju	2	0	0	0	0	0	0
SangatTidak Setuju	1	0	0	0	0	0	0
		40	100	40	100	40	100
			60		72.5		52.5
		61.66667					

Tabel 4. Hasil Persentase Kategori Ease Of Use (Kemudahan)

SKALA LIKERT	SKOR	EASE OF USE					
		Frekuensi		%		Frekuensi	
Sangat Setuju	5	1	2.5	1	2.5	0	0
Setuju	4	6	15	9	22.5	5	12.5
Cukup Setuju	3	17	42.5	13	32.5	19	47.5
Tidak Setuju	2	15	37.5	17	42.5	16	40
SangatTidak Setuju	1	1	2.5	0	0	0	0
		40	100	40	100	40	100
			42.5		42.5		47.5
		44.167					

Tabel 5. Hasil Persentase Kategori Ease Of Learning (Desain Antarmuka)

SKALA LIKERT	SKOR	EASE OF LEARNING			
		Frekuensi		%	
Sangat Setuju	5	24	60	27	67.5
Setuju	4	15	37.5	12	30
Cukup Setuju	3	1	2.5	1	2.5
Tidak Setuju	2	0	0	0	0
SangatTidak Setuju	1	0	0	0	0
			60		67.5
			67.5		

Tabel 6. Hasil Persentase Kategori Satisfaction (Kepuasan Pengguna)

SKALA LIKERT	SKOR	SATISFACTION			
		Frekuensi		%	
Sangat Setuju	5	14	35	14	35
Setuju	4	24	60	26	65
Cukup Setuju	3	2	5	0	0
Tidak Setuju	2	0	0	0	0
SangatTidak Setuju	1	0	0	0	0
			60		65
			62.5		

Tabel 7. Hasil Usability Testing Per Kategori

No	Atribut	Nilai rata-rata
1	<i>Usefulness</i>	61,3 %
2	<i>Ease of Use</i>	44,16 %
3	<i>Ease of learning</i>	67, 5 %
4	<i>Satisfaction</i>	62,5 %

Pembahasan

Berdasarkan hasil dari kuesioner dapat dikatakan bahwa aplikasi Google Classroom yang digunakan untuk media pembelajaran online di Stmik Profesional pada prodi Sistem Informasi kurang maksimal. Dari hasil nilai tersebut masing – masing atribut dapat di analisis seperti berikut:

1. Penilaian atribut *usefulness* (kegunaan) sebesar 61,3% menunjukkan bahwa Google Classroom telah memiliki kegunaan yang baik menurut mahasiswa Sistem Informasi sehingga aplikasi ini bisa berguna untuk dijadikan sebagai media pembelajaran online.
2. Penilaian atribut *ease of use* (kemudahan) sebesar 44,16 % menunjukkan bahwa Google Classroom memiliki kemudahan yang kurang baik meliputi kesulitan mahassiswa untuk menggunakannya terkait tools dalam Google Classroom dan tidak ada

instruksi tertulis Sehingga perlu dilakukan peninjauan ulang terhadap usabilitas pada aspek *ease of use*.

3. Penilaian atribut *ease of learning* (kemudahan belajar) sebesar 67, 5 % menunjukkan bahwa Google Classroom kurang baik dikarenakan harus terkoneksi internet yang mana apabila koneksi internet buruk maka tidak bisa ke tahap berikutnya atau tidak bisa menggunakannya.
4. Penilaian atribut *satisfaction* (kepuasan) sebesar 62,5 % menunjukkan bahwa Google Classroom meskipun tidak mudah digunakan tetapi memberikan kesenangan tersendiri secara psikologis mahasiswa dikarenakan mahasiswa tidak perlu datang ke kampus untuk kuliah karena semua materi dan pembelajaran sudah melalui Google Classroom dan lebih milenial menurut mahasiswa sistem informasi Stmik

Profesional Makassar dan mahasiswa tetap mau mengakses dan menggunakannya dengan cara belajar.

D. KESIMPULAN DAN SARAN

1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil usability testing dan analisisnya bahwa media pembelajaran online Google Classroom walau dalam penggunaannya mahasiswa mengalami kendala (*ease of use*) terkait tools dan tidak ada panduan penggunaannya di awal aplikasi tetapi mahasiswa masih mau menggunakan dan merasa senang (*satisfaction*) sehingga Google Classroom sebagai media pembelajaran online di Prodi Sistem informasi STMIK Profesional Makassar masih akan tetap digunakan disertai dengan melakukan tutorial cara penggunaannya dan membiasakan mahasiswa untuk terus mengakses di Google Classroom supaya terbiasa dan mudah dalam menggunakannya sehingga proses pembelajaran dengan menggunakan e-learning Google Classroom dapat berjalan efektif dan efisien.

2. Saran

Hasil dari perhitungan tersebut bisa dijadikan referensi untuk para dosen di STMIK Profesional Makassar supaya bisa menggunakan media pembelajaran online seperti Google Classroom.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] M. Purba, L. L. Tarigan, and D. E. B. Jabat, "Pengembangan Sistem Informasi Perpustakaan
- [2] O. Elfaki, Y. Duan, R. Bachok, W. Du, G. Johar, and S. Fong, "Towards Measuring of E-Learning Usability through User Interface," *Int. Conf. Adv. Appl. Informatics*, vol. Second, no. IIAI, pp. 192–194, 2013
- [3] Izenstark and K. L. Leahy, "Google Classroom for Librarians : Features and Opportunities," *Libr. Hi Tech News*, vol. 32, no. 9, pp. 1–3, 2015.
- [4] Gordillo, E. Barra, S. Aguirre, and J. Quemada, "The Usefulness of Usability and User Experience Evaluation methods on an e-Learning platform development from a developer ' s perspective : A case study," 2014.
- [5] Y. M. Lim, A. Ayes, and M. Stacey, "The Effects of Menu Design on Users' Emotions , SearchPerformance and Mouse Behaviour," *Int. Conference Cogn. Comput.*, pp. 541–549, 2014