

Analisis Faktor yang Mempengaruhi Minat Penggunaan Learning Management System dengan Model UTAUT

Mirda Azzah Abidah*, Tri Lathif Mardi Suryanto, Doddy Ridwandono

Sistem Informasi, Ilmu Komputer, UPN Veteran Jawa Timur

Surabaya, Indonesia

19082010022@student.upnjatim.ac.id, trilathif.si@upnjatim.ac.id, doddyridwandono.si@upnjatim.ac.id

Abstract – The use of technology and its development in the world of education helps in improving the quality of education. But the inequality of facilities in the use of inter-school technology in Indonesia remains uneven. Add to this the appearance of covid-19 at that time causes the quality of learning to be reduced because it cannot be performed effectively and efficiently. Learning management system development is a helpful solution to learning problems. SMAN 1 Gedangan building adopted the application of Learning Management System during the covid-19 pandemic. The platform used was the Google Classroom application. But the use of the platform is sustained to this day. With this in mind, researchers would like to explore what factors might influence interest in the use of learning management system. In addition, researchers would like to examine the effects of Learning Management System's continued use. The model in this research is using UTAUT (Unified Theory of Acceptance and Use of Technology). Sampling retrieval using Stratified Random Sampling techniques. The data collection technique involves the distribution of questionnaires through Google form and distribution done in person so that researchers can see for themselves. The respondents in this study numbered 279 students from XI and XII classes. Based on analysis obtained that Performance Expectancy, Effort Expectancy, Social Influence significantly affect the Behavior Intention. Apart from these, notices and Facilitating Condition also generate significant results regarding the use of behavior. This means that more and more users are willing to use learning management systems and will be affected by future use of the services and impact on both academic value and the quality of learning.

Keywords: Learning Management System; UTAUT; SMAN 1 Gedangan

Abstrak – Penggunaan teknologi dan perkembangannya dalam dunia pendidikan membantu dalam meningkatkan kualitas pendidikan. Namun kesenjangan fasilitas dalam penggunaan teknologi antar sekolah di Indonesia masih belum merata. Ditambah lagi dengan munculnya Covid-19 pada saat itu menyebabkan kualitas pembelajaran menjadi menurun karena tidak dapat dilaksanakan secara efektif dan efisien. Perkembangan teknologi yang bernama Learning Management System merupakan sebuah solusi yang dapat membantu dalam permasalahan pembelajaran. SMAN 1 Gedangan menerapkan penggunaan Learning Management System selama pandemic Covid-19. Platform yang digunakan adalah Aplikasi Google Classroom. Namun penggunaan platform tersebut berkelanjutan hingga saat ini. Dengan adanya hal tersebut, peneliti ingin menggali faktor-faktor apa saja yang dapat mempengaruhi minat dalam penggunaan Learning Management System. Selain itu, peneliti juga ingin meneliti terkait dampak apa saja yang diperoleh setelah penggunaan Learning Management System secara berkelanjutan. Model dalam penelitian ini adalah menggunakan UTAUT (Unified Theory of Acceptance and Use of Technology). Pengambilan sampel menggunakan teknik Proportionate Stratified Random Sampling. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan membagikan kuesioner melalui Google Form dan pembagian dilakukan secara tatap muka agar peneliti dapat melihat langsung. Hasil responden dalam penelitian ini sejumlah 279 siswa yang terdiri dari kelas XI dan XII. Berdasarkan hasil analisis diperoleh bahwa Performance Expectancy, Effort1Expectancy, Social Influence berpengaruh signifikan terhadap Behavior Intention. Selain hal itu, Facilitating Condition dan Behavioral Intention juga memperoleh hasil yang signifikan terhadap Use Behavior. Hal tersebut berarti bahwa semakin banyak pengguna yang bersedia menggunakan Learning Management System maka akan berdampak pada penggunaan layanan tersebut di masa mendatang dan berdampak untuk nilai akademik dan kualitas pembelajaran.

Kata Kunci: Learning Management System, UTAUT; SMAN 1 Gedangan

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi dan informasi dapat membantu proses pembelajaran dan meningkatkan kualitas pendidikan [1]. Fasilitas yang didapatkan akan

bermanfaat bagi guru dan siswa dalam kegiatan pembelajaran. Pendidikan merupakan aspek penting bagi para generasi muda untuk menghadapi suatu perkembangan dan di masa yang akan mendatang [2].



Pendidikan yang berkualitas dapat dihasilkan dengan cara melakukan kegiatan pembelajaran dengan sebaik mungkin. Salah satu dampaknya adalah proses pembelajaran dapat lebih efisien dan efektif serta dapat meningkatkan prestasi para siswa. Menurut hasil observasi, masih banyak sekolah yang belum menerapkan atau bahkan belum bisa mencampurkan antara pendidikan dan teknologi dengan baik dikarenakan prasarana yang kurang memadai juga menjadi alasan mengapa Indonesia bisa tertinggal dari negara lain di dalam hal teknologi pendidikan [3]. Oleh karena hal itu, perlunya perubahan dan inovasi di beberapa sekolah di Indonesia agar menjadi lebih berkembang dan dapat memberikan wadah bagi generasi muda. Pemberian fasilitas yang juga berperan penting bagi sekolah terpencil yang masih kurang memadai. Keberadaan teknologi dalam pembelajaran diharapkan dapat memberikan dampak positif bagi beberapa guru dan siswa yang ada di Indonesia.

Salah satu bentuk implementasi dari teknologi yang sedang populer di dunia pendidikan saat ini adalah menerapkan penggunaan *Learning Management System*. Pengertian *Learning Management System* yaitu sebuah sistem yang menyediakan fitur dan fasilitas untuk mengatur dan memberikan konten dalam materi pembelajaran serta sebagai manajemen pembelajaran dan media interaksi bagi guru dan siswa untuk pengumpulan tugas [4].

Learning Management System yang kerap digunakan adalah Aplikasi *Google Classroom*. *Google Classroom* atau ruang kelas *Google* sebagai wadah pembelajaran campuran untuk ruang lingkup pendidikan yang dapat memudahkan pengajar dalam membagi, menggolongkan, dan membuat setiap tugas tanpa kertas (*paperless*) yang merupakan salah satu keunggulan dari software tersebut. 12 Agustus 2014 merupakan waktu dimana *Google Apps for Education* diluncurkan [5]. Menurut survei, aplikasi *Google Classroom* menempati posisi teratas untuk platform yang paling sering digunakan sebagai pembelajaran. Direktur Eksekutif Arus Indonesia yaitu Alif Rifan melakukan survei kepada publik dan mengatakan bahwa dalam pendidikan terdapat 26,1 persen yang telah menggunakan *Google Classroom* [6].

SMAN 1 Gedangan berlokasi di Jl. Raya Sedati daerah Gedangan, Sidoarjo yang bukan merupakan kota besar. Namun, SMAN 1 Gedangan dapat memberikan fasilitas belajar seperti di SMA kota besar lainnya. Hal tersebut membuktikan bahwa, implementasi teknologi tidak hanya dapat dikembangkan di beberapa kota besar saja, namun di beberapa daerah juga dapat menyediakan fasilitas pembelajaran dengan baik yaitu penggunaan *Learning Management System*. SMAN 1 Gedangan menerapkan penggunaan *Learning Management System* yaitu Aplikasi *Google Classroom* selama masa pandemic Covid-19 hingga saat ini. Beberapa guru dan siswa menggunakan *Google Classroom* secara berkelanjutan. Penggabungan metode pembelajaran dengan teknologi dan tradisional

diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Selain menggunakan buku LKS dan buku lainnya beberapa guru memberikan modul materi dan tugas melalui Aplikasi *Google Classroom* yang dapat di akses oleh siswa. Berbeda dengan dunia perkuliahan yang umumnya sudah berbasis digital, namun di tingkat sekolah menengah keatas ini mampu untuk menerapkan dan menggabungkan dua metode pembelajaran.

Permasalahannya adalah tidak semua guru menggunakan Aplikasi *Google Classroom* sebagai media pembelajaran dan pihak sekolah *tidak* mewajibkan untuk melakukan metode pembelajaran berbasis digital. Dengan perbedaan metode pembelajaran tersebut, terdapat tujuan dalam penelitian ini yaitu untuk menganalisis faktor-faktor apa saja yang dapat mempengaruhi keputusan untuk mengadopsi *Google Classroom* sebagai LMS dengan menggunakan metode *Unified Theory of Acceptance and Use of Technology* (UTAUT).

Tujuan lainnya adalah untuk mengeksplor apa saja dampak dari penggunaan *Google Classroom* secara berkelanjutan. Selain hal tersebut yaitu untuk mengetahui apakah terdapat dampak dan perubahan dalam kualitas pembelajaran dengan menggabungkan dua metode pembelajaran yaitu metode pembelajaran tradisional dan metode pembelajaran *digital* menggunakan *Google Classroom*. Keunggulan dalam penelitian ini adalah dapat sebagai rekomendasi untuk hal evaluasi pembelajaran bagi siswa maupun guru di SMAN 1 Gedangan terhadap metode pembelajaran yang lebih baik dengan menerapkan *Learning Management System*.

Penggunaan metode *Unified Theory of Acceptance and Use of Technology* (UTAUT) dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apa saja faktor-faktor yang dapat mempengaruhi minat penggunaan *Google Classroom* di SMAN 1 Gedangan. *Unified Theory of Acceptance and Use of Technology* (UTAUT) dan dikembangkan oleh (Venkatesh et al., 2003) yaitu metode yang dapat digunakan untuk memahami faktor pendorong penerimaan teknologi baru [7]. Variabel dependen yang digunakan pada model UTAUT dalam menganalisis faktor apa saja yang mempengaruhi minat dalam mengadopsi layanan suatu teknologi adalah variabel *Performance Expectancy*, *Effort Expectancy*, *Social Influence*, *Facilitating Condition*, kemudian untuk variabel independen meliputi *Behavioral Intention*, dan *Use Behavior*. Penggunaan variabel-variabel tersebut disesuaikan dengan topik penelitian yang akan membahas mengenai penggunaan salah satu Platform LMS yaitu *Google Classroom* di SMAN 1 Gedangan. Oleh karena itu, model tersebut dikatakan sesuai digunakan untuk mengetahui apa saja faktor yang dapat mempengaruhi minat dalam penggunaan *Learning Management System* yaitu Aplikasi *Google Classroom*.

2. DASAR TEORI

A. Learning Management System

Learning Management System (LMS) adalah aplikasi berbasis perangkat lunak untuk kegiatan belajar dengan penggunaan jaringan internet, seperti program pelatihan materi pembelajaran. Menurut [4] mengatakan bahwa *Learning Management System (LMS)* merupakan suatu software yang digunakan untuk mengoperasional pembelajaran online yang bervariasi seperti materi, penempatan, pengelolaan, dan penilaian akademik. Fasilitas dan bantuan teknologi internet juga aspek utama dalam proses penggunaan *Learning Management System* sehingga guru maupun siswa dapat mengakses dimana saja dan kapan pun. Fitur yang terdapat pada *Learning Management System* memberikan fasilitas bagi guru dan siswa yaitu mencakup administrasi, penyampaian dalam materi, penilaian, ujian online dan pengumpulan tugas, serta komunikasi antara guru dengan siswa.

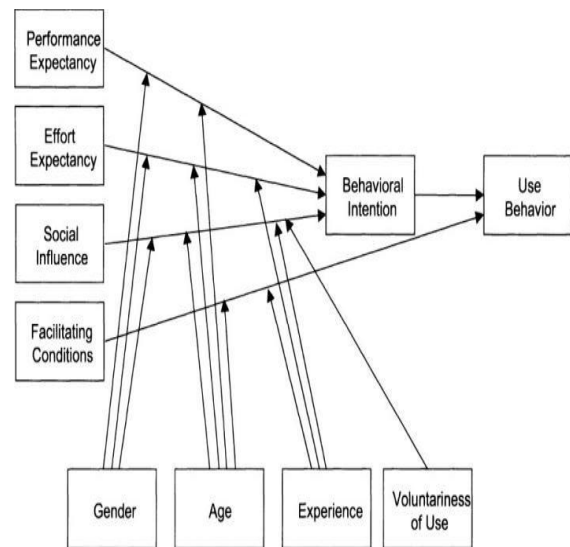
B. Google Classroom

Google Classroom merupakan salah satu platform *Learning Management System*. Menurut [5], sebuah serambi pembelajaran yang dapat diperuntukan terhadap ruang lingkup pendidikan yang dimaksudkan untuk menemukan solusi atas kesulitan yang dialami dalam mengatur penugasan tanpa kertas (*paperless*) adalah pengertian dari Google Classroom. Definisi *Google Classroom* lainnya menurut website resmi dari Google adalah media merupakan sarana produktivitas gratis yang meliputi email, dokumen dan penyimpanan *Classroom* memiliki tampilan yang memudahkan guru (pengajar) dalam menghemat waktu, mengelola kelas dan meningkatkan komunikasi dengan peserta didiknya.

Google Classroom sangat direkomendasikan untuk diterapkan dalam kegiatan pembelajaran di Indonesia. Keunggulan *Google Classroom* dapat membantu guru untuk membuat dan mengatur tugas kelas dengan cepat dan mudah, memberikan feedback kepada siswa secara efisien, dan dapat berkomunikasi bersama siswa secara kapan pun.

C. Unified Theory of Acceptance and Use of Technology (UTAUT)

Unified Theory of Acceptance and Use of Technology atau UTAUT adalah model yang mengidentifikasi peran niat sebagai kriteria kunci dalam suatu penelitian terhadap penerimaan pengguna teknologi. Penyusunan teori-teori adopsi dan utilisasi sistem informasi merupakan suatu konsep dasar psikologi kognitif yang mempunyai stigma bahwa perilaku penggunaan didorong oleh kepercayaan atau persepsi atas sebuah teknologi informasi, baik secara sukarela maupun terpaksa. Berikut merupakan **Gambar 1** konseptual model UTAUT.



Gambar 1. Model Konseptual UTAUT

Pada **Gambar 1** merupakan model konseptual UTAUT oleh (Venkatesh et al., 2003) yang terdiri dari variabel *Performance Expectancy*, *Effort Expectancy*, *Social Influence*, *Facilitating Conditions*, *Behavioral Intention* dan *Use Behavior*. Disamping itu terdapat pula 4 moderator pada model UTAUT yaitu variabel *age*, *gender*, *experience* dan *voluntariness of use* sebagai moderasi dampak dari 4 konstruk utama pada *Behavioral Intention* dan *Use Behavior*.

D. Structural Equation Modelling - Partial Least Square (SEM-PLS)

Teknik Structural Equation Modelling atau yang biasa disingkat dengan (SEM) merupakan suatu teknik statistik untuk menguji dan membangun model statistik dalam bentuk model sebab-akibat [8]. SEM memungkinkan untuk digunakan dalam pengujian dan estimasi koefisien model secara simultan dari hubungan antar variabel. *Partial Least Square (PLS)* merupakan salah satu teknik pendugaan dari SEM. Menurut [7], PLS dapat dikatakan sesuai untuk digunakan apabila penelitian dapat melibatkan beberapa indikator dari variabel laten atau konstruk. PLS memungkinkan setiap indikator bervariasi dalam seberapa besar kontribusinya terhadap skor gabungan variabel laten. Terdapat alasan dalam pemilihan teknik SEM-PLS yaitu karena dapat digunakan untuk menguji hubungan prediktif antar konstruk dengan melihat apakah ada pengaruh antar konstruk tersebut [7].

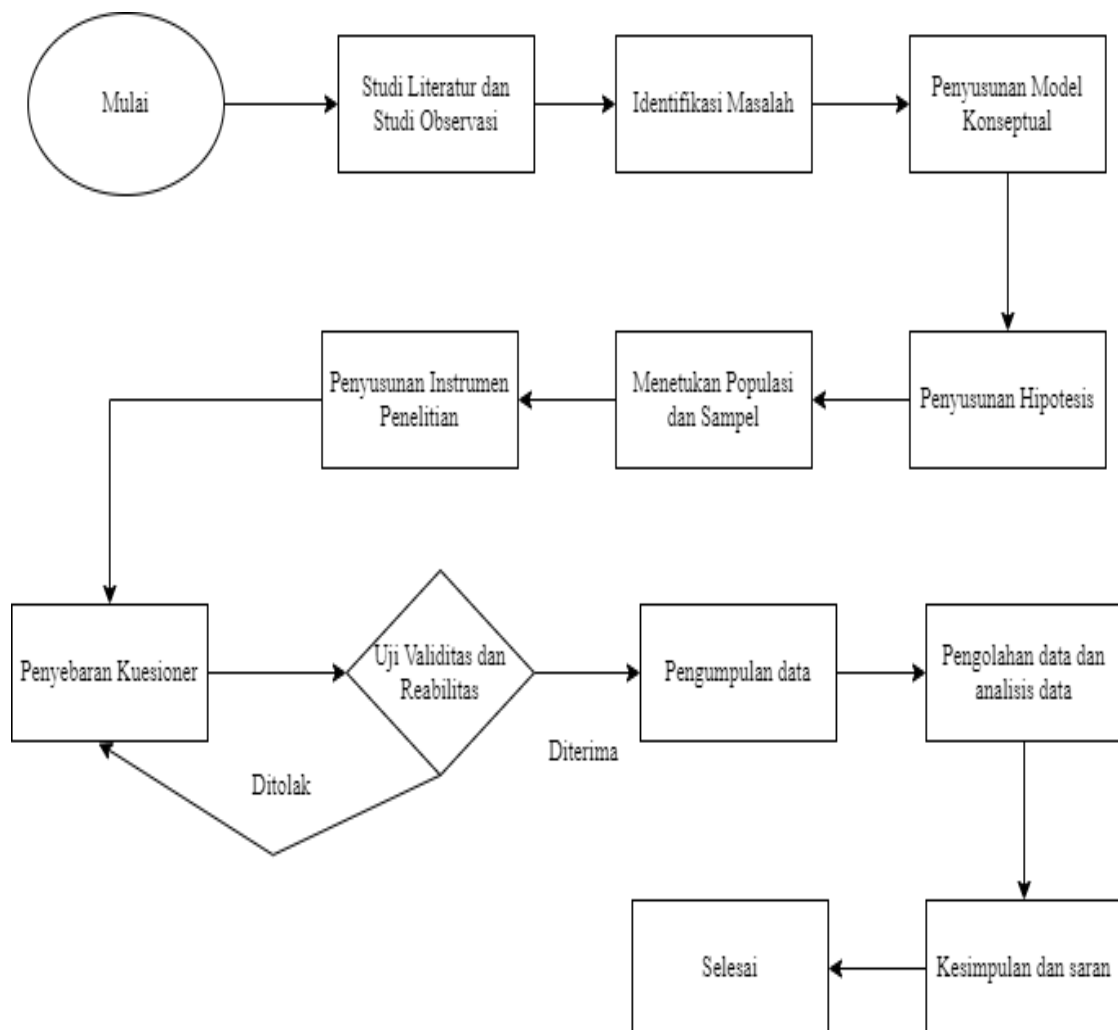
E. SMAN 1 Gedangan

Lokasi SMAN 1 Gedangan adalah di Jl. Raya Sedati KM 2, Wedi, Kecamatan Gedangan, Kabupaten Sidoarjo, Jawa Timur. *Website* profil SMAN 1 Gedangan adalah <https://sman1gedangan.sch.id/>. SMAN 1 Gedangan menerapkan pembelajaran melalui *Learning Management System* yaitu Aplikasi Google Classroom sejak pandemi Covid-19. Namun, hingga saat ini beberapa guru dan siswa masih menggunakan aplikasi tersebut secara berkelanjutan. SMAN 1 Gedangan bukan berada di daerah kota besar, namun mampu untuk memberikan fasilitas bagi peserta didik agar kualitas pembelajaran dapat berjalan dengan baik sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Permasalahannya adalah penggunaan aplikasi tersebut tidak diwajibkan bagi guru dan siswa dengan dengan hal tersebut, ingin meneliti apa saja yang mendorong keputusan untuk tetap menggunakan *Google Classroom*.

3. METODOLOGI

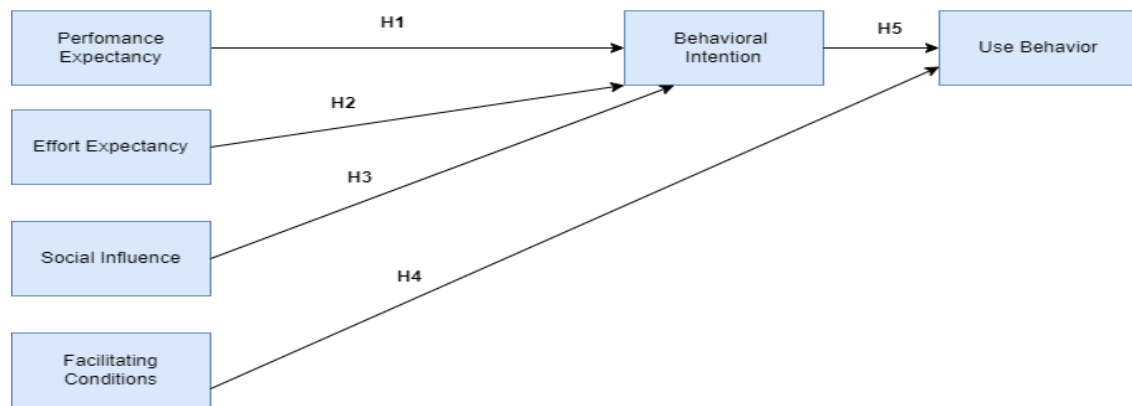
A. Tahapan Penelitian

Berikut ini merupakan suatu tahapan yang digunakan dalam persiapan dalam penyusunan di penelitian ini. Pada gambar 2 merupakan langkah langkah dalam metode penelitian ini agar proses dapat berjalan secara terstruktur.



Gambar 2. Tahap Penelitian

B. Model Konseptual



Gambar 3. Model Penelitian

Pada penelitian ini terdapat model konseptua yang berdasarkan dari penelitian terdahulu yang menggunakan model UTAUT [8].

Pada gambar 3 merupakan model penelitian yang diadaptasi dari penelitian yang dilakukan oleh (Muneer, 2021) dalam menganalisis faktor-faktor yang mempengaruhi penggunaan e-learning di salah satu universitas negara berkembang yaitu Negara Yordania. Pada model tersebut menggunakan 6 variabel yaitu *Performance Expectancy*, *Effort Expectancy*, *Social Influence*, *Facilitating Condition*, *Behavioral Intention*, dan *Use behaviour*.

C. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan dengan Gambar 3, maka terdapat hipotesis yang digunakan di penelitian ini yaitu pada Tabel 1 [8]:

Tabel 1. Hipotesis Penelitian

Code	Hyphotesis
H1	<i>Performance expectancy</i> berpengaruh signifikan terhadap <i>Behavioural intention</i> dalam penggunaan Google Classroom.
H2	<i>Effort expectancy</i> berpengaruh signifikan terhadap <i>Behavioural intention</i> dalam penggunaan Google Classroom.
H3	<i>Social influence</i> berpengaruh signifikan terhadap <i>Behavioural intention</i> dalam penggunaan Google Classroom.
H4	<i>Facilitating condition</i> berpengaruh signifikan terhadap <i>Use behaviour</i>

Code	Hyphotesis
H5	dalam penggunaan Google Classroom. <i>Behavioural intention</i> berpengaruh signifikan terhadap <i>Use behaviour</i> dalam penggunaan Google Classroom.

D. Pengumpulan Data

Perolehan data berasal dari jumlah pengguna *Google Classroom* yaitu siswa di SMAN 1 Gedangan. Pengguna tersebut terdiri dari kelas XI dan XII. Populasi dalam penelitian ini adalah jumlah dari siswa aktif Kelas XI dan Kelas XII diperoleh sejumlah 828 siswa. Untuk perhitungan sampel menggunakan rumus Slovin dengan signifikasi 5% dan diperoleh dari hitungan sebesar 270 seperti pada Tabel 2.

Tabel 2. Jumlah Sampel

Tingkatan Kelas	Jumlah Sampel
XI	140
XII	130
Total	270

E. Penyusunan Instrumen

Penyusunan instrumen pada penelitian ini berdasarkan model konseptual yang digunakan dimana memiliki 6 variabel penelitian dengan total item 24 pertanyaan. Setiap variabel memiliki jumlah pertanyaan yang sama yaitu 4 indikator pertanyaan. Berikut merupakan instrumen pertanyaan yang digunakan dalam penelitian ini yang ada pada Tabel 3 [8].

Tabel 3. Instrumen Pertanyaan

Variabel	Item	Pernyataan
Performance	PE1	Saya merasa penggunaan Aplikasi Google Classroom berguna bagi pembelajaran
Expectancy	PE2	Saya merasa penggunaan Aplikasi Google Classroom dapat menyelesaikan kegiatan belajar secara lebih cepat
	PE3	Saya merasa penggunaan Aplikasi Google Classroom dapat meningkatkan produktivitas belajar
	PE4	Saya merasa jika penggunaan Aplikasi Google Classroom dapat meningkatkan peluang untuk mendapatkan nilai yang bagus
	EE1	Saya merasa penggunaan Aplikasi Google Classroom dapat mudah dipelajari
Effort Expectancy	EE2	Saya merasa dapat menguasai penggunaan Aplikasi Google Classroom
	EE3	Saya merasa ketika belajar dengan menggunakan Aplikasi Google Classroom menjadi lebih mudah
	EE4	Saya dapat berinteraksi melalui penggunaan Aplikasi Google Classroom dengan mudah
Social Influences	SI1	Saya harus menggunakan Aplikasi Google Classroom menurut orang-orang penting di sekitar saya
	SI2	Saya disarankan untuk menggunakan Aplikasi Google Classroom oleh orang-orang yang mempengaruhi perilaku saya
	SI3	Saya merasa para senior di SMAN 1 Gedangan membantu saya dalam penggunaan Aplikasi Google Classroom
	SI4	Saya merasa secara umum SMAN 1 Gedangan mendukung dalam penggunaan Aplikasi Google Classroom
Facilitating Conditions	FC1	Saya memiliki perangkat yang diperlukan untuk menggunakan Aplikasi Google Classroom (HP/Laptop/Tablet/dll)
	FC2	Saya memiliki pengetahuan yang diperlukan dalam mengoperasikan Aplikasi Google Classroom
	FC3	Adanya arahan dan bantuan pada saat menggunakan aplikasi Google Classroom
	FC4	SMAN 1 Gedangan memberikan fasilitas yang dapat membantu saya ketika kesulitan menggunakan Aplikasi Google Classroom
Behaviour Intentions	BI1	Saya memprediksi bahwa saya akan menggunakan Aplikasi Google Classroom sebagai media belajar dalam beberapa waktu ke depan
	BI2	Saya berencana untuk sering menggunakan Aplikasi Google Classroom
	BI3	Saya akan merekomendasikan Aplikasi Google Classroom sebagai media belajar kepada rekan-rekan saya
	BI4	Saya berencana untuk lebih sering menggunakan Aplikasi Google Classroom agar proses pembelajaran menjadi lebih mudah
Use Behavior	UB1	Saya sering menggunakan Aplikasi Google Classroom
	UB2	Saya lebih suka menggunakan Aplikasi Google Classroom sebagai media belajar jika terdapat waktu luang
	UB3	Saya melakukan sebagian besar tugas dan media untuk belajar dengan menggunakan Aplikasi Google Classroom.
	UB4	Kecenderungan saya adalah menggunakan Aplikasi Google Classroom sebagai media pembelajaran bila memungkinkan.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Demografi Responden

Tabel 4. Demografi Responden

Variabel	Deskripsi	Frekuensi	Persentase
Jenis Kelamin	Laki-Laki	103	36,9%
	Perempuan	176	63,1%
Usia	15	15	5,4%
	16	78	28%
	17	127	45,5%
	18	59	21,1%
Kelas	X	1	0,4%

Variabel	Deskripsi	Frekuensi	Persentase
Jurusan	XI	148	53%
	XII	130	46,6%
	IPA	215	77,1%
	IPS	64	22,9%

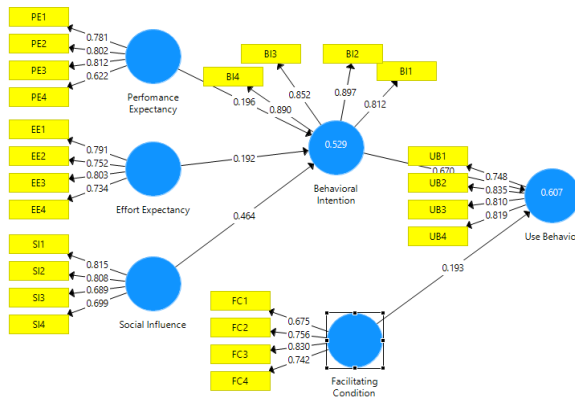
Pada Tabel 4 demografi responden menunjukkan bahwa rentang usia yang paling tinggi frekuensinya adalah menempati usia 17 tahun, lalu untuk jenis kelamin responden didominasi oleh perempuan yaitu sebesar 176 siswa yang berpartisipasi. Untuk jenjang kelas yang terbanyak yaitu pada kelas XI sebesar 148 siswa dan jurusan IPA sebesar 215 siswa yang telah



mengisi kuesioner. Karena populasi dan sampel untuk kelas XI dan jurusan IPA lebih besar dibandingkan lainnya.

B. Analisis data

Pengujian model dalam penelitian ini menggunakan software SmartPLS 3.0. Adapun langkah analisis yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu analisis inferensial yang meliputi outer model, inner model, dan pengujian hipotesis.



Gambar 3. Uji Outer Loading Tahap 1

Pengujian outer model yaitu dengan melihat nilai validitas konvergen, validitas diskriminan, *composite reliability*, dan *cronbach's alpha* [11]. Indikator

2) Hasil Uji Validitas dan Reabilitas

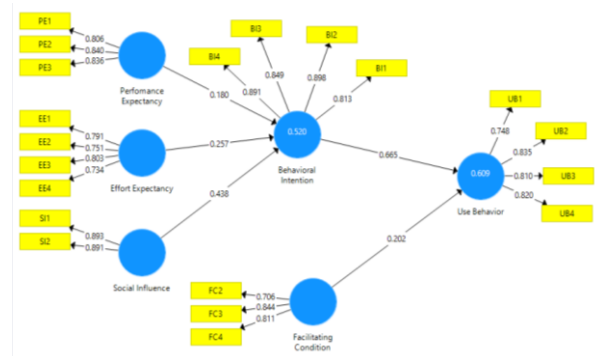
Tabel 5. Hasil Uji Validitas & Reabilitas

Variabel	Indikator Variabel	Nilai Outer Loadings	AVE	Composite Reliability
Performance Expectancy	PE1	0.806	0.685	0.867
	PE2	0.840		
	PE3	0.836		
Effort Expectancy	EE1	0.791	0.594	0.854
	EE2	0.751		
	EE3	0.803		
	EE4	0.734		
Social Influences	SI1	0.893	0.796	0.886
	SI2	0.891		
Facilitating Conditions	FC2	0.706	0.623	0.831
	FC3	0.844		
	FC4	0.811		
	BI1	0.813		
Behavioural Intentions	BI2	0.898	0.746	0.921
	BI3	0.849		
	BI4	0.891		
	UB1	0.748		
Use Behavior	UB2	0.835	0.646	0.879
	UB3	0.810		
	UB4	0.820		
	UB4	0.820		

1) Outer Model

Outer model yaitu suatu model yang mendeskripsikan hubungan antara indikator dengan variabel latennya [9]. Tujuannya adalah untuk mengukur validitas dan reliabilitas model. Hal ini berguna untuk mengukur instrumen penelitian sebagai bentuk konsistensi alat ukur dalam menguji suatu konsep serta kesesuaian responden dalam menjawab item pertanyaan kuesioner [10].

yang tidak valid sebaiknya dieliminasi atau dihapus karena tidak termuat dalam konstruk yang mewakilinya [12]. Penghapusan indikator meliputi FC1, PE4, SI3, dan SI4 memperoleh hasil seperti Gambar 3 dan Gambar 4.



Gambar 4. Hasil Outer Model Tahap 2

Pada Tabel 5, nilai *outer loading* seluruh indikator telah menunjukkan angka > 0.7 sehingga seluruh indikator dapat dikatakan valid. Untuk mengukur validitas konvergen juga harus menghitung nilai *Average Variance Extracted* (AVE) dengan standar > 0.5 agar variabel dianggap valid juga harus memenuhi nilai *composite reliability* yaitu sebesar 0.7 [13]. Tabel 5 menunjukkan bahwa semua nilai AVE dari seluruh variabel yaitu > 0.5 dan nilai *composite reliability* juga > 0.7 maka secara keseluruhan dapat dianggap valid dan reliabel.

3) Inner Model

Tabel 6. Hasil Uji Inner Model

	R Square
Behavioural Intention	0.520
Use Behavior	0.609

Pada tabel 6 merupakan hasil uji inner model yang memiliki definisi yaitu suatu model struktural untuk

menguji keterkaitan kausalitas antar variabel dependen dan independen yang dilihat dari nilai *R-Square*. Seperti yang ada pada tabel 6, hasil evaluasi inner model menunjukkan angka 0.520 untuk variabel *Behavioral Intention* yang berarti variabel *Performance Expectancy*, *Effort Expectancy*, dan *Social Influence* berpengaruh sebesar 52% terhadap *Behavioral Intention*, sedangkan 48% sisanya dipengaruhi oleh faktor lain.

Dalam Tabel 6 juga ditampilkan angka 0.609 untuk *Use Behavior* yang berarti variabel *Behavioral Intention* berpengaruh terhadap *Use Behavior* sebesar 60,9%, sedangkan 39,1% sisanya dipengaruhi oleh faktor lain.

4) Pengujian Hipotesis

Proses bootstrapping pada aplikasi SmartPLS 3.0 adalah prosedur yang dilakukan untuk pengujian hipotesis dalam penelitian ini. Standar nilai yang diamati dalam pengujian hipotesis ini adalah dengan melihat nilai *T-Statistic* dan *P-Values*. Jika nilai *T-Statistics* > 1.9 dan nilai *P-Values* < 0.05 maka hubungan antar variabel akan berpengaruh secara positif atau signifikan [14].

Tabel 7. Uji Hipotesis

	Original Sample (O)	T Statistics	P Values	Hubungan
<i>Performance expectancy</i>				
-> <i>Behavioural intention</i>	0.180	2.662	0.005	Signifikan
<i>Effort expectancy</i>				
-> <i>Behavioural intention</i>	0.257	4.021	0.000	Signifikan
<i>Social influence</i> -> <i>Behavioural intention</i>	0.438	7.221	0.000	Signifikan
<i>Facilitating condition</i> -> <i>Use behavior</i>	0.202	3.502	0.001	Signifikan
<i>Behavioural intention</i> -> <i>Use behavior</i>	0.665	13.538	0.000	Signifikan

Pada Tabel 7 menunjukkan bahwa seluruh hipotesis menghasilkan nilai *T-Statistics* > 1.9 dan nilai *P Values* < 0.05 yang berarti bahwa semua hipotesis dapat diterima dan berpengaruh secara signifikan. Hasil paling signifikan diperoleh oleh variabel *Behavioural Intention* yang berpengaruh terhadap *Use Behavior* dengan memperoleh nilai *T-Statistic* sebesar 13.538 dan *P Values* sebesar 0.000.

5) Dampak Penggunaan Google Classroom

Dampak dari penggunaan *Learning Management System* yaitu Aplikasi *Google Classroom* di SMAN 1 Gedangan adalah melihat dari pengujian antar hubungan hipotesis. Dalam penelitian ini terdapat 5 hipotesis seperti yang ada pada Tabel 1:

a) *Performance expectancy* berpengaruh signifikan terhadap *Behavioural intention* menghasilkan *T-Statistic* sebesar 2.662 dan hipotesis tersebut

dapat diterima. Hal ini menunjukkan pengguna merasa penggunaan *Learning Management System* yaitu Aplikasi *Google Classroom* berguna dalam kehidupan sehari-hari dan dapat menumbuhkan minat siswa dalam penggunaan sistem tersebut sehingga berdampak bagi siswa dalam mencapai tujuan dan membantu untuk memenuhi kebutuhan pembelajaran.

- b) *Effort expectancy* berpengaruh signifikan terhadap *Behavioural intention* menghasilkan *T-Statistic* sebesar 4.021 dan hipotesis tersebut dapat diterima. Hal ini menunjukkan bahwa kemudahan dalam menggunakan suatu layanan *Learning Management System* yaitu Aplikasi *Google Classroom* merupakan hal yang penting sehingga berdampak bagi siswa karena dapat menimbulkan minat dalam penggunaan aplikasi tersebut dan dapat membantu untuk fasilitas pembelajaran.
- c) *Social influence* berpengaruh signifikan terhadap *Behavioural intention* menghasilkan *T-Statistic* sebesar 7.221 dan hipotesis tersebut diterima. Hal tersebut menunjukkan bahwa persepsi dan kepercayaan orang lain di sekitar siswa yang timbul untuk menggunakan sistem tersebut dapat mempengaruhi minat bagi siswa dalam penggunaan *Learning Management System*. Sehingga menimbulkan dampak penggunaan *Google Classroom* dapat berjalan dengan selaras dan sesuai dengan pemahaman bagi siswa dan guru
- d) *Facilitating conditions* berpengaruh signifikan terhadap *Use Behavior* menghasilkan nilai *T-Statistic* sebesar 3.502 maka hipotesis tersebut dapat diterima. Dari hasil hipotesis tersebut memiliki arti bahwa, fasilitas yang dimiliki siswa dan sekolah dalam penggunaan *Learning Management System* dapat meningkatkan frekuensi dalam keminatan bagi siswa untuk menggunakan aplikasi tersebut secara berkelanjutan. Hal tersebut memberikan dampak bahwa kualitas pembelajaran dapat meningkat dan berjalan secara efektif jika fasilitas dan layanan dapat terpenuhi dengan baik.
- e) *Behavioural Intention* yang berpengaruh signifikan terhadap *Use Behavior* dengan memperoleh nilai *T-Statistic* sebesar 13.538 maka hipotesis tersebut diterima. Hal tersebut berarti bahwa semakin banyak pengguna yang bersedia untuk menggunakan *Learning Management System* maka akan berdampak pada penggunaan secara berkelanjutan.

5. KESIMPULAN

Berdasarkan dari hasil penelitian ini yaitu terdapat beberapa faktor-faktor yang dapat mempengaruhi keputusan dan minat siswa dalam penggunaan *Learning Management System* di SMAN 1 Gedangan. Terdapat penghapusan dalam indikator variabel yaitu meliputi FC1, PE4, SI3, dan SI4 karena

nilai dari indikator tersebut tidak memenuhi dan agar hasil menjadi valid. Hasil pengujian hipotesis menunjukkan bahwa *Performance Expectancy*, *Effort Expectancy*, *Social Influence* berpengaruh signifikan terhadap *Behavioral Intention*. Selain hal itu, *Facilitating Condition* dan *Behavioral Intention* juga memperoleh hasil yang signifikan terhadap *Use Behavior*.

Tujuan utama dalam penelitian ini adalah menggali apa saja faktor yang mempengaruhi minat beserta dampak dalam penggunaan *Learning Management System* di SMAN 1 Gedangan secara berkelanjutan. Maka dari hasil penelitian, dapat dikatakan bahwa faktor terbesar yaitu *Behavioural Intention* yang berpengaruh terhadap *Use Behavior* dengan memperoleh nilai *T-Statistic* sebesar 13.538.

Hal tersebut berarti bahwa semakin banyak pengguna yang bersedia menggunakan *Learning Management System* maka akan berdampak pada penggunaan layanan tersebut di masa mendatang.

6. UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih banyak kepada pihak SMAN 1 Gedangan yaitu para guru dan siswa yang telah memberikan waktu dan kesempatan karena memberikan tanggapan dan responden terkait dengan penelitian. Penelitian ini dapat memberikan rekomendasi sebagai evaluasi dalam pembelajaran melalui *Learning Management System* agar kualitas pembelajaran semakin meningkat.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] N. P. Merliana *et al.*, "Peranan Teknologi Dalam Peningkatan Mutu Pendidikan Pembelajaran Bahasa SMAN 1 Katingan Hulu Kabupaten Katingan," *Jurnal Penjaminan Mutu Lembaga Penjaminan Mutu Institut Hindu Dharma Negeri Denpasar*, vol. 5, no. 2, pp. 214-225, 2019.
- [2] Inanna, "Peran Pendidikan Dalam Membangun Karakter Bangsa Yang Bermoral," *Jurnal Ekonomi dan Pendidikan*, vol. 1, no. 1, pp. 27-33, 2018.
- [3] C. I. R. S. Miasari *et al.*, "Teknologi Pendidikan Sebagai Jembatan Reformasi Pembelajaran Di Indonesia Lebih Maju," *Jurnal Manajemen Pendidikan Al-Hadi*, vol. 2, no. 1, pp. 53-61, 2022.
- [4] L. S. Muchlis *et al.*, "Analisis Penggunaan *Learning Management System* Dengan Pendekatan *Problem Solving* Dalam Pembelajaran Online Di Masa Covid 19." *Proceeding Iain Batusangkar*, vol.1, no. 1, pp. 93-102, 2021.
- [5] N. D. Puspaningtyas *et al.*, "Penerapan Media Pembelajaran Powerpoint melalui *Google Classroom* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa." *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik*, vol. 1, no. 2, pp. 8-12, 2020.

- [6] F. Heniati, et al., "Efektivitas pembelajaran google classroom terhadap kemampuan penalaran matematis siswa." *Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Pendidikan Matematika (JP3M)*, vol. 3, no. 1, pp. 62-70, 2020.
- [7] B. F. Hutabarat, "Analisis penerimaan pengguna learning management system Menggunakan Model UTAUT." *JUSS (Jurnal Sains dan Sistem Informasi)* vol. 3, no. 1, pp. 19-2, 2020.
- [8] M. M. Abbad, "Using the UTAUT model to understand students' usage of e-learning systems in developing countries." *Education and Information Technologies* vol. 26, no. 6, pp. 7205-7224, 2021.
- [9] Agustin, et al., "Penerapan model UTAUT (Unified Theory of Acceptance and Use of Technology) untuk memahami niat dan perilaku aktual pengguna Go-pay di kota Padang." *Jurnal Eksplorasi Akuntansi* vol.1, no.4, pp. 1949-1967, 2019.
- [10] I. W. G. Narayana, "Analisis Penerapan Model UTAUT Terhadap Perilaku Pengguna E-Learning (Studi Kasus: STMIK STIKOM Bali)." *Jurnal Teknologi Informasi Dan Komputer* vol.5, no.1, pp. 158-164, 2019.
- [11] A. Yudhana, et al., "Uji Validitas Dan Reliabilitas Kuesioner Model Utaut Untuk Evaluasi Sistem Pendaftaran Online Rumah Sakit." *JATISI (Jurnal Teknik Informatika dan Sistem Informasi)* vol.9, no.2, pp. 1621-1630, 2022.
- [12] I. Setiawan and M. Awiet, "Analisis User Acceptance E-Skripsi Menggunakan Metode UTAUT Di STMIK Amikom Purwokerto." *Jurnal Komputer Terapan* vol.3, no.2, pp. 159-168, 2017.
- [13] S. Aprilisa, et al., "Pengujian Validitas dan Reliabilitas Model UTAUT 2 dan EUCS Pada Sistem Informasi Akademik." *JURNAL MEDIA INFORMATIKA BUDIDARMA* vol.5, no.3, pp.1124-1132, 2021.
- [14] M. Muttaqin. "Analisa pemanfaatan sistem informasi e-office pada universitas pembangunan panca budi medan dengan menggunakan metode utaut." *Jurnal Teknik dan Informatika* vol.5, no.1, pp.40-43, 2018.