

Penerapan Metode *Servqual* Untuk Mengetahui Ke-Efektifan Pembelajaran *Online* Menggunakan *Google Classroom* Dengan *Quizizz*

Oki Mushlahuddin¹, IGL. Putra Eka Prisma, S.Kom., M.Kom²

^{1,2}Jurusan Teknik Informatika, Universitas Negeri Surabaya

¹oki.17051204083@mhs.unesa.ac.id

²ekaprismana@unesa.ac.id

Abstrak - Dalam menekan penyebaran virus covid-19, pemerintah mewajibkan masyarakat untuk melakukan aktifitas di dalam rumah, salah satunya adalah belajar dari rumah. Dari berbagai macam aplikasi pembelajaran daring dapat dilakukan penelitian aplikasi apa yang efektif untuk pembelajaran daring dari rumah walaupun dengan keterbatasan infrastruktur yang ada. Untuk mengetahui aplikasi yang dapat mendukung pembelajaran daring berjalan dengan baik, peneliti menggunakan metode *servqual* untuk mendapatkan perbandingan yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran daring meskipun terkendala konektivitas internet yang tidak stabil. Metode ini memiliki lima dimensi yaitu *tangibles*, *reliability*, *responsiveness*, *assurance* dan *emphaty*. Hasil dari penelitian ini dapat diketahui aplikasi yang efektif dalam pembelajaran daring yaitu *Google Classroom*, karena mampu diakses dengan konektivitas rendah serta mampu membentuk interaksi berbagai arah seperti halnya dalam pembelajaran konvensional.

Kata kunci: daring, *servqual*, lima dimensi, efektif, konvensional

I. PENDAHULUAN

Teknologi Informasi dan Komunikasi, adalah payung besar terminologi yang mencakup seluruh peralatan teknis untuk memproses dan menyampaikan informasi. TIK mencakup dua aspek yaitu teknologi informasi dan teknologi komunikasi. Teknologi informasi meliputi segala hal yang berkaitan dengan proses, penggunaan sebagai alat bantu, manipulasi, dan pengelolaan informasi. Sedangkan teknologi komunikasi adalah segala sesuatu yang berkaitan dengan penggunaan alat bantu untuk memproses dan mentransfer data dari perangkat yang satu ke lainnya. Oleh karena itu, teknologi informasi dan teknologi komunikasi adalah dua buah konsep yang tidak terpisahkan. Jadi

Teknologi Informasi dan Komunikasi mengandung pengertian luas yaitu segala kegiatan yang terkait dengan pemrosesan, manipulasi, pengelolaan, pemindahan informasi antar media.

Dewasa ini, akibat dari virus corona, pemerintah menerapkan *social distancing* untuk menekan penyebaran virus tersebut yang sudah menginfeksi beberapa negara di dunia. Dengan penerapan *social distancing* kegiatan belajar mengajar dilakukan secara daring agar siswa tetap mendapat materi pembelajaran serta guru tetap dapat mengevaluasi hasil belajar siswa selama masa *social distancing* diterapkan pemerintah. Virus corona baru yang ditemukan ini adalah mutasi dari novel coronavirus. Kemudian diberi nama 2019-nCoV atau Covid-19 oleh *World Health Organization* (WHO). Akibat mutasi antigenik, virus corona ini kemudian tidak dikenal oleh tubuh manusia. Masyarakat umum tidak memiliki kekebalan terhadap virus baru ini. Selain itu, penularan virus ini terjadi melalui lebih dari satu cara. Faktor-faktor inilah yang mengakibatkan Covid-19 menjadi epidemi dan pandemi.

Berkaitan dengan pandemi virus corona, pemerintah juga mewajibkan masyarakat untuk melakukan aktifitas di dalam rumah, salah satunya adalah kegiatan siswa dalam pembelajaran. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan adalah kegiatan secara *online* atau dalam jaringan (daring). Pembelajaran daring merupakan sebuah keuntungan bagi guru, karena dalam pembelajaran daring tersebut, guru dapat meningkatkan keprofesionalitasannya melalui media belajar yang digunakan serta mampu membantu siswa dalam mengikuti pembelajaran, karena siswa dapat mengulang pembelajaran berkali-kali. Tak hanya itu, pembelajaran daring juga mampu meningkatkan mutu pendidikan dengan memanfaatkan multimedia secara efektif dalam pembelajaran, serta kemampuan guru untuk menguasai teknologi pun bisa terasah, sehingga tujuan pembelajaran akan mudah dicapai oleh siswa tanpa harus melakukan pembelajaran tatap muka dengan guru.

Sehubungan dengan proses pembelajaran daring, terdapat beberapa aplikasi secara *online* yang biasa digunakan, misalnya *Google Classroom* dan *Quizziz*. *Google Classroom* dan *Quizziz* membuat kegiatan belajar mengajar menjadi lebih produktif dan bermakna dengan menyederhanakan tugas, meningkatkan kolaborasi, dan membina komunikasi. Pengajar dapat membuat kelas, memberikan tugas, mengirim masukan, dan melihat semuanya pada satu tempat. *Google Classroom* juga terintegrasi secara lancar dengan fitur Google lainnya seperti Google Dokumen dan Google Drive. Kemudahan *Google Classroom* dan *Quizziz* juga dapat diakses menggunakan internet di komputer dan *smartphone* dengan browser apa pun, seperti Chrome, Firefox, Internet Explorer, termasuk Safari. Selain itu, *Quizziz* merupakan sebuah web untuk membuat permainan kuis interaktif yang bisa digunakan dalam pembelajaran daring. *Quizziz* sekarang bisa diakses di playstore bagi pengguna android, sehingga dalam penggunaannya lebih praktis dan tentunya *mobile friendly*.

Oleh karena itu, peneliti akan melaksanakan penelitian yang akan membandingkan antara keefektifan pembelajaran *online* menggunakan *Google Classroom* dengan *Quizziz* di SMA Negeri 8 Surabaya dengan menggunakan metode servqual.

II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian yang membandingkan kualitas layanan aplikasi pembelajaran daring yang efektif untuk siswa belajar dari rumah selama masa *Social Distancing* yang diterapkan pemerintah untuk mengurangi penyebaran Pandemi Virus COVID-19. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode servqual, dimana metode ini membandingkan antara sudut pandang siswa dengan sudut pandang pengajar. Sehingga ditemukan gap yang harus diselesaikan oleh pengajar agar dapat meningkatkan pembelajaran *online* yang efektif bagi pengembangan daya berpikir siswa.

Metode servqual adalah suatu instrumen yang digunakan untuk mengukur kualitas jasa. Cara ini mulai dikembangkan pada tahun 1980-an oleh Zeithaml, Parasuraman & Berry, dan telah digunakan dalam mengukur berbagai kualitas jasa. Skala SERVQUAL meliputi lima dimensi kualitas jasa yaitu:

1. *Tangibles*
2. *Reliability*
3. *Responsiveness*
4. *Assurance*
5. *Empathy*

Dimensi kualitas itu tergantung pada subjek penyedia jasa dengan berfokus pada objek yang dilayani. David Garvin dalam Leod (2007), memperkenalkan subjek kualitas yang diterapkan pada produk sistem informasi dan telah mengidentifikasi delapan dimensi yang berbeda, yaitu:

1. Kinerja; seberapa baik suatu sistem informasi melakukan apa yang memang harus dilakukannya.
2. *Features*; tampilan dari “pernak-pernik” yang melengkapi atau meningkatkan fungsi dasar pada sistem layanan informasi.
3. Keandalan: bagaimana kemampuan sistem informasi untuk bertahan selama penggunaan yang biasa
4. Kesesuaian; seberapa baik sistem informasi tersebut sesuai dengan standar.
5. Daya Tahan (*durability*); adalah ukuran umur ekonomis sistem informasi dan teknologi modern memungkinkan hal ini.
6. Kemudahan Perbaikan; Sistem informasi yang digunakan untuk jangka waktu lama sering harus diperbaiki atau dipelihara.
7. Keindahan; keindahan (*aesthetics*) suatu sistem informasi terletak bagaimana produk tersebut dilihat dan dirasakan, dapat menjadi dimensi yang penting.
8. Persepsi; setiap layanan dapat mempengaruhi persepsi pemakai secara objektif .

Pada penelitian ini teknik pengumpulan data menggunakan instrumen pernyataan yang di sebar melalui *google form* ke pada siswa kelas XI SMA Negeri 8 Surabaya, serta studi pustaka untuk mengumpulkan informasi yang berhubungan dengan penelitian ini.

Variable yang diteliti dalam penelitian ini meliputi aspek kualitas dalam pembelajaran daring, kemudahan dalam pembelajaran daring, timbal balik yang terbentuk dari pembelajaran daring, kenyamanan siswa dalam pembelajaran daring.

Tabel 1. Kriteria penilaian indikator pernyataan

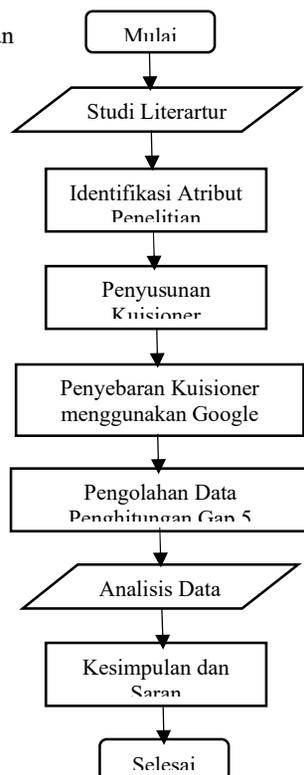
Dimensi	Indikator Pernyataan
<i>Tangible</i>	Tampilan menarik
	Tampilan tidak membingungkan
	Kejelasan menu pengerjaan soal
	Navigasi tidak membingungkan
	Kesempurnaan tampilan di berbagai perangkat mobile
<i>Reliability</i>	Kemudahan mengakses aplikasi

	Kejelasan maksud isi dari soal
	Kejelasan dalam penyampaian jawaban
	Penambahan informasi berupa link
	Kecepatan penilaian soal
	Keakuratan pemberian nilai
	Penambahan materi
Responsiveness	Pemberian timbal balik oleh guru
	Kecepatan respon yang diberika guru
Empathy	Kenyamanan dalam menggunakan aplikasi
	Diskusi materi soal dan jawaban dengan guru
	Diskusi materi soal dan jawaban antar teman
Assurance	Keamanan aplikasi terjamin
	Reputasi perusahaan penyedia aplikasi

Berdasarkan dengan permasalahan yang diangkat dalam penelitian ini, maka metode yang digunakan yaitu:

1. Mengumpulkan data
Melakukan studi literatur yang ada kaitanya dengan penulisan penelitian serta menyebarkan kuisioner kepada siswa kelas XI SMA Negeri 8 melalui google form
2. Pengolahan data
Mengumpulkan hasil kuisioner yang telah di sebarakan melalui google form dan memulai perhitungan metode servqual berdasar kan rumus servqual

Flowchart Penelitian



III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian dilakukan dengan penyebaran kuisioner pernyataan tentang penggunaan dua aplikasi pembelajaran daring yaitu *Google Classroom* dengan *Quizizz*. Masing-masing aplikasi pembelajaran daring diukur menggunakan lima dimensi pengukuran yang terdapat pada metode servqual. Lima dimensi pengukuran tersebut dituangkan dalam bentuk pernyataan kuisioner yang dimodifikasi agar sesuai dengan aspek-aspek dalam pembelajaran daring.

Selanjutnya menghitung gap 5 yaitu hasil persepsi responden terhadap dua apliaksi pembelajaran daring. Perhitungan jawaban gap 5 dikumpulkan dari 100 responden.

1. Perhitungan responden terhadap *Google Classroom*

$$\sum y_i = (\sum STS \times 1) + (\sum TS \times 2) + (\sum CS \times 3) + (\sum S \times 4) + (\sum SS \times 5)$$

Keterangan :

- $\sum y_i$ = jumlah bobot jawaban pernyataan variable ke -i
- $\sum STS$ = jumlah orang yang memilih jawaban sangat tidak setuju
- $\sum TS$ = jumlah orang yang memilih jawaban tidak setuju
- $\sum CS$ = jumlah orang yang memilih jawaban cukup setuju
- $\sum S$ = jumlah orang yang memilih jawaban setuju
- $\sum SS$ = jumlah orang yang memilih jawaban sangat setuju
- 1,2,3,4,5 = skor untuk skala *Likert*

Contoh:

$$\begin{aligned} \sum y_i &= (\sum 0 \times 1) + (\sum 6 \times 2) + (\sum 35 \times 3) + (\sum 48 \times 4) + (\sum 11 \times 5) \\ &= 0 + 12 + 105 + 192 + 55 \\ &= 364 \end{aligned}$$

Dalam perhitungana di atas 0, 12, 105, 192, 55, merupakan frekuensi pernyataan jawaban responden terhadap *Google Clasroom*. Untuk rata-rata jawaban responden dapat dihitung dengan persamaan :

$$\bar{Y}_i = \frac{\sum y_i}{n}$$

Keterangan :

- \bar{Y}_i = rata-rata jawaban responden untuk pernyataan atribut ke-i
- $\sum y_i$ = jumlah bobot jawaban pernyataan atribut ke- i
- n = jumlah responden

Contoh:

$$\bar{Y}_i = \frac{364}{100} = 3,64$$

Tabel 2. Hasil responden terhadap Google Classroom, perhitungan frekuensi pernyataan, dan rata-rata jawaban responden

No	Dimensi	Pernyataan	Penilaian					$\sum y_i$	\bar{Y}_i
			STS	TS	CS	S	SS		
1	tangible	Tampilan di dalam Google Classroom menarik	0	6	35	48	11	364	3,64
2		Kejelasan tampilan di dalam google classroom tidak membingungkan	0	3	20	59	18	392	3,92
3		Kejelasan menu pengerjaan soal di dalam Google Classroom	0	1	25	49	25	398	3,98
4		Navigasi di dalam Google Classroom tidak membingungkan	0	3	35	53	9	368	3,68
5		Kesempurnaan tampilan google classroom di berbagai perangkat mobile	1	2	31	49	17	379	3,79
6		reliability	Kemudahan mengakses aplikasi google classroom	0	0	10	45	45	435

7	responsive	Kejelasan maksud isi dari soal di dalam Google Classroom	0	0	34	46	20	386	3,86
8		Kejelasan dalam penyampaian jawaban di dalam Google Classroom	1	0	26	61	12	383	3,83
9		Penambahan informasi berupa link di dalam Google Classroom	0	0	9	70	21	412	4,12
10		Kecepatan penilaian soal di dalam Google Classroom	0	7	38	47	8	356	3,56
11		Keakuratan pemberian nilai di dalam Google Classroom	0	2	29	58	11	378	3,78
12		Penambahan materi terkait soal di dalam Google Classroom	0	3	28	53	16	382	3,82
13		Pemberian timbal balik oleh guru di dalam Google Classroom	0	0	21	59	20	399	3,99
14		Kecepatan respon yang	0	0	34	46	20	386	3,86

		diberika guru di dalam Google Classroom							
15	empathy	Kenyamanan dalam menggunakan aplikasi Google Classroom	0	0	18	57	25	407	4,07
16		Diskusi materi soal dan jawaban dengan guru di dalam Google Classroom	0	0	34	48	18	384	3,84
17		Diskusi materi soal dan jawaban antar teman di dalam Google Classroom	0	0	33	44	23	390	3,9
18	assurance	Keamanan penggunaan Google Classroom terjamin	0	0	25	51	24	399	3,99
19		Reputasi penyedia Google Classroom	0	0	29	56	15	386	3,86

2. Perhitungan responden terhadap Quizizz

$$\sum x_i = (\sum STS \times 1) + (\sum TS \times 2) + (\sum CS \times 3) + (\sum S \times 4) + (\sum SS \times 5)$$

Keterangan :

- $\sum x_i$ = jumlah bobot jawaban pernyataan variable ke -i
- $\sum STS$ = jumlah orang yang memilih jawaban sangat tidak setuju
- $\sum TS$ = jumlah orang yang memilih jawaban tidak setuju
- $\sum CS$ = jumlah orang yang memilih jawaban cukup setuju

- $\sum S$ = jumlah orang yang memilih jawaban setuju
- $\sum SS$ = jumlah orang yang memilih jawaban sangat setuju
- 1,2,3,4,5 = skor untuk skala Likert

Contoh:

$$\begin{aligned} \sum x_i &= (\sum 0 \times 1) + (\sum 0 \times 2) + (\sum 14 \times 3) + (\sum 41 \times 4) + (\sum 45 \times 5) \\ &= 0 + 0 + 42 + 164 + 225 \\ &= 431 \end{aligned}$$

Dalam perhitungan di atas 0, 0, 42, 164, 225, merupakan frekuensi pernyataan jawaban responden terhadap Quizizz. Untuk rata-rata jawaban responden dapat dihitung dengan persamaan :

$$\bar{x}_i = \frac{\sum x_i}{n}$$

Keterangan :

- \bar{x}_i = rata-rata jawaban responden untuk pernyataan atribut ke-i
- $\sum x_i$ = jumlah bobot jawaban pernyataan atribut ke- i
- n = jumlah responden

Contoh:

$$\begin{aligned} \bar{x}_i &= \frac{431}{100} \\ &= 4,31 \end{aligned}$$

Tabel 3. Hasil responden terhadap Quizizz, perhitungan frekuensi pernyataan, dan rata-rata jawaban responden

No	Dimensi	Pernyataan	Penilaian					$\sum x_i$	\bar{x}_i
			STS	TS	CS	S	SS		
1	tangible	Tampilan di dalam Quizizz menarik	0	0	14	41	45	431	4,31
2		Kejelasan tampilan di dalam Quizizz tidak membingungkan	0	5	30	46	19	379	3,79
3		Kejelasan menu pengerjaan soal di dalam Quizizz	0	1	35	51	13	376	3,76
4		Navigasi di dalam Quizizz tidak membingungkan	0	4	38	48	10	364	3,64
5		Kesempurnaan tampilan Quizizz di berbagai	0	2	31	49	18	383	3,83

		perangkat mobile								
6	reliability	Kemudahan mengakses aplikasi Quizizz	1	3	3	4	1	369	3,69	
7		Kejelasan maksud isi dari soal di dalam Quizizz	0	5	3	4	2	378	3,78	
8		Kejelasan dalam penyampaian jawaban di dalam Quizizz	0	3	2	5	1	375	3,75	
9		Penambahan informasi berupa link di dalam Quizizz	5	1	4	2	4	309	3,09	
10		Kecepatan penilaian soal di dalam Quizizz	0	0	1	4	4	422	4,22	
11		Keakuratan pemberian nilai di dalam Quizizz	0	0	3	3	3	399	3,99	
12		Penambahan materi terkait soal di dalam Quizizz	1	1	4	3	0	319	3,19	
13		responsiveness	Pemberian timbal balik oleh guru di dalam Quizizz	1	1	4	4	0	331	3,31
14			Kecepatan respon yang diberikan guru di dalam Quizizz	0	1	4	3	8	343	3,43
15		empathy	Kenyamanan dalam menggunakan aplikasi Quizizz	1	2	2	4	2	387	3,87
16	Diskusi materi soal dan jawaban dengan guru di dalam Quizizz		9	1	4	3	0	300	3	
17	Diskusi materi soal dan jawaban antar teman di dalam Quizizz		10	1	4	3	0	295	2,95	
18	assurance	Keamanan penggunaan di dalam Quizizz terjamin	0	3	3	5	1	370	3,7	
19		Reputasi penyedia	0	3	4	4	8	362	3,62	

	Quizizz						
--	---------	--	--	--	--	--	--

Nilai gap 5 adalah nilai kesenjangan yang terjadi antara dua aplikasi daring yang di peroleh melalui kuisioner untuk menentukan kualitas aplikasi yang sesuai dengan cara belajar siswa dalam pembelajaran daring. Untuk mengetahui nilai gap tersebut digunakan persamaan berikut:

$$SQ_i = \bar{Y}_i - \bar{X}_i$$

Keterangan :

\bar{Y}_i = Nilai gap atribut ke-i
= rata-rata jawaban responden untuk pernyataan atribut ke-i
 \bar{X}_i = rata-rata jawaban responden untuk pernyataan atribut ke-i

Contoh:

$$SQ_i = 3,64 - 4,31 = -0,67$$

Berikut ini merupakan nilai rata-rata responden mengenai kualitas aplikasi pembelajaran daring yang sesuai dengan cara belajar siswa.

Tabel 4. Nilai rata-rata perbandingan dua aplikasi daring

Atribut Pernyataan	Google Classroom		Quizizz		Nilai Gap 5
	Nilai $\sum y_i$	Rata-rata \bar{Y}_i	Nilai $\sum x_i$	Rata-rata \bar{X}_i	
1	364	3,64	431	4,31	-0,67
2	392	3,92	379	3,79	0,13
3	398	3,98	376	3,76	0,22
4	368	3,68	364	3,64	0,04
5	379	3,79	383	3,83	-0,04
6	435	4,35	369	3,69	0,66
7	386	3,86	378	3,78	0,08
8	383	3,83	375	3,75	0,08
9	412	4,12	309	3,09	1,03
10	356	3,56	422	4,22	-0,66
11	378	3,78	399	3,99	-0,21
12	382	3,82	319	3,19	0,63
13	399	3,99	331	3,31	0,68
14	386	3,86	343	3,43	0,43
15	407	4,07	387	3,87	0,2
16	384	3,84	300	3	0,84
17	390	3,9	295	2,95	0,95
18	399	3,99	370	3,7	0,29

19	386	3,86	362	3,62	0,24
Jumlah		73,84		68,92	

Dari tabel 4 di atas didapat dua jenis nilai, yaitu nilai positif dan nilai negatif. Dimana nilai positif untuk nilai rata-rata aplikasi Google Classroom terhadap Quizizz dan nilai negatif untuk rata-rata aplikasi Quizizz terhadap Google Classroom. Dari 19 atribut pernyataan, aplikasi Quizizz unggul pada atribut pernyataan 1, 5, 10, 11, dimana atribut tersebut menjelaskan pernyataan tentang tampilan dan kecepatan penilaian.

Perhitungan rata-rata jawaban dapat dikerucutkan berdasarkan lima dimensi Parasuraman's Servqual Model yang terdiri atas reliability, responsiveness, assurance, empathy, tangibles. Perhitungan rata-rata jawaban per dimensi nilai gap 5 untuk Google Classroom:

$$\overline{YD}_i = \frac{\sum YV_i}{n}$$

Keterangan :

\overline{YD}_i = rata-rata dimensi atribut ke-i untuk Google Classroom
= jumlah nilai rata-rata atribut pernyataan per dimensi ke-i
n = jumlah pernyataan per dimensi

Contoh:

$$\overline{YD}_i = \frac{3,64+3,92+3,98+3,68+3,79}{5} = 3,80$$

Perhitungan rata-rata jawaban per dimensi nilai gap 5 untuk Quizizz:

$$\overline{XD}_i = \frac{\sum XV_i}{n}$$

Keterangan :

\overline{XD}_i = rata-rata dimensi atribut ke-i untuk Quizizz
 $\sum XV_i$ = jumlah nilai rata-rata atribut pernyataan per dimensi ke-i
n = jumlah pernyataan per dimensi

Contoh:

$$\overline{XD}_i = \frac{4,31+3,79+3,76+3,64+3,83}{5} = 3,87$$

Berikut adalah hasil perhitungan nilai rata-rata gap 5 berdasarkan lima dimensi servqual.

Tabel 5. Nilai rata-rata berdasarkan dimensi pernyataan gap 5

Dimensi Pernyataan	Atribut Pernyataan	$\sum YV_i$	$\sum XV_i$	\overline{YD}_i	\overline{XD}_i	Nilai Gap 5
--------------------	--------------------	-------------	-------------	-------------------	-------------------	-------------

Tangibles	1,2,3,4,5	19,01	3,80	19,33	3,87	-0,06
Reliability	6,7,8,9,10,11,12	27,32	3,90	25,71	3,67	0,23
Responsiveness	13,14	7,85	3,93	6,74	3,37	0,56
Empathy	15,16,17	11,81	3,94	9,82	3,27	0,66
assurance	18,19	7,85	3,93	7,32	3,66	0,27

Setelah dilakukan pengolahan data pada setiap dimensi Parasuraman's Servqual Model diperoleh nilai gap antara Google Classroom dengan Quizizz. Dari Tabel 5 diatas terdapat nilai gap negatif yang menunjukkan bahwa responden lebih suka dengan tampilan yang menarik dari Quizizz. Tetapi dari seluruh aspek dimensi, Google Classroom lebih memiliki banyak kelebihan untuk mendukung pembelajaran daring selama masa social distancing yang diterapkan pemerintah untuk mengurangi penyebaran pandemi Covid-19.

IV. KESIMPULAN DAN SARAN

A. KESIMPULAN

Berdasarkan pembahasan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran daring menggunakan Google Classroom lebih efektif bagi siswa dibanding dengan pembelajaran daring menggunakan Quizizz. Pembelajaran daring dengan Google Classroom dapat membuat proses pembelajaran semakin menarik, karena mampu terbentuk interaksi antara guru dengan siswa dan siswa dengan siswa. Dari segi manajemen kelas, Google Classroom lebih tertata rapi dibandingkan dengan Quizizz, sehingga memudahkan identifikasi peserta kelas untuk mengetahui ada berapa materi yang harus dikuasai pada kategori kelas yang diikuti. Nilai -0,67 pada atribut pernyataan menunjukkan tampilan Quizizz lebih menarik dibandingkan Google Classroom. Dari tabel dimensi pernyataan diperoleh nilai -0,06 yang menunjukkan bahwa Quizizz sangat unggul dari segi tampilan, itu dikarenakan Google lebih memilih kelancaran proses pembelajaran virtual walaupun dengan konektivitas internet yang rendah. Sehingga pembelajaran daring tetap bisa dilaksanakan walupun konektivitas internet yang naik turun dikarenakan semakin banyaknya pengguna internet dalam masa belajar dari rumah dan bekerja dari rumah yang dianjurkan pemerintah untuk mengurangi penyebaran pandemi Covid-19.

Google Classroom sangat efektif untuk mengelolah pembelajaran daring karena kemudahan mengakses, kemudahan pengelolaan kelas (materi dan tugas sesuai kelas), penilaian yang fleksibel, dan interaksi yang terbentuk dari berbagai arah. Dengan banyaknya interkasi yang terbentuk, membuat pembelajaran daring menjadi semakin menarik meskipun tidak dilakukan dengan tatap muka seperti dalam pembelajaran secara konvensional. Pembelajaran daring yang menarik dapat membuat siswa tidak bosan belajar dari rumah selama masa *social distancing* yang diterapkan oleh pemerintah.

B. SARAN

Untuk pengembangan yang lebih lanjut, tahap analisis dapat menggunakan metode yang lebih dapat menganalisis dengan baik, karena dalam penelitian ini hanya dilakukan pada tahap pengukuran. Jumlah responden ditambah lebih banyak agar hasil yang diinginkan bisa lebih akurat.

REFERENSI

- [1] Parasuraman, A., Zeithaml, V. A., Berry, L.L., 1990, *Delivering Quality Service Balancing Customer Perception And Expectation*, The Free Press, New York.
- [2] J. F. Kristen Tsaoy, , 2017, *Classroom Kickoff : A Teacher's Guide For Getting Started with Google Classroom*, Edison Public School Diistrict.
- [3] A. B. Hakim, , 2016 , “Efektifitas Penggunaan E-Learning Moodle, Google Classroom Dan Edmodo,” Volume 2 Nomor 1, Januari 2016, no. 2442-8337.
- [4] Purba, L. S. L. 2019, Peningkatan Konsentrasi Belajar Mahasiswa Melalui Pemanfaatan Evaluasi Pembelajaran *Quizizz* Pada Mata Kuliah Kimia Fisika I. JDP. 12(1) : 29
- [5] <http://nancyradjah31.blogspot.com/>, 2018, Software Pembelajaran *Online* menggunakan *QUIZZ*, Pembelajaran ICT Menarik. <http://nancyradjah31.blogspot.com/2018/05/software-pembelajaran-online.html> (diakses pada 4 April 2020)
- [6] Hadjar, I., 1996, *Dasar-Dasar Metodologi Penelitian Kuantitatif Dalam Pendidikan*, Raja Grafindo Persada, Jakarta.
- [7] Burhanuddin Afid, 2013, Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian, Metodologi Penelitian. <https://afidburhanuddin.wordpress.com/2013/05/21/pengumpulan-data-dan-instrumen-penelitian-3/> (diakses pada 5 April 2020).
- [8] Palma Fitria Fahlevi & Tigor Sitorus, 2020, “Information Technology, Organizational Culture, and Service Quality:

The mediating effect of Personnel's Performance”. Technium Social Sciences Journal Vol. 7, 128-138.

- [9] Sukmawati, 2020, “Implementasi Pemanfaatan Google Classroom Dalam Proses Pembelajaran Online di Era Industri 4.0”. Jurnal Kreatif Online, Vol. 8 No. 1.