

## BAB V

### PENUTUP

Dalam bab ini membahas mengenai kesimpulan dari hasil penelitian serta saran-saran yang diberikan oleh penulis.

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, didapatkan kesimpulan yang menjawab rumusan masalah yang telah dibuat.

1. Variabel *Perceived Accessibility*, *Computer Playfulness*, *Computer Self-efficacy*, dan *System Quality* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap persepsi kemudahan penggunaan yang dirasakan Mahasiswa Universitas PGRI Adi Buana Surabaya dalam menggunakan Google Classroom. Sedangkan variabel *Content Quality*, *Perceived Enjoyment*, *Information Quality*, dan *Subjective Norm* tidak memiliki pengaruh yang signifikan terhadap persepsi kemudahan yang dirasakan Mahasiswa Universitas PGRI Adi Buana Surabaya dalam menggunakan Google Classroom.
2. Variabel *Computer Playfulness*, *Content Quality*, *Perceived Enjoyment*, *Subjective Norm*, dan *System Quality* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap persepsi kegunaan yang dirasakan Mahasiswa Universitas PGRI Adi Buana Surabaya dalam menggunakan Google Classroom. Sedangkan variabel *Perceived Accessibility*, *Computer Self-efficacy*, *Information Quality*, dan *Perceived Ease of Use* tidak memiliki pengaruh yang signifikan terhadap persepsi kegunaan yang dirasakan Mahasiswa Universitas PGRI Adi Buana Surabaya dalam menggunakan Google Classroom.

3. Variabel *Perceived Ease of Use* dan *Perceived Usefulness*, yang didukung oleh variabel-variabel yang signifikan dengannya, memiliki pengaruh yang signifikan terhadap sikap penggunaan Google Classroom oleh Mahasiswa Universitas PGRI Adi Buana Surabaya.
4. Variabel *Perceived Usefulness* dan *Attitude Towards Using* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap niat Mahasiswa Universitas PGRI Adi Buana Surabaya dalam menggunakan Google Classroom. Sedangkan variabel *Perceived Ease of Use* tidak memiliki pengaruh yang signifikan terhadap niat Mahasiswa Universitas PGRI Adi Buana Surabaya dalam menggunakan Google Classroom.
5. Variabel *Behavioral Intention to Use* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap penggunaan Google Classroom yang sesungguhnya oleh Mahasiswa Universitas PGRI Adi Buana Surabaya.
6. Domain *Individual factors* yang berisi variabel *Computer Self-efficacy*, *Subjective Norm*, *Perceived Enjoyment*, *Perceived Accessibility*, dan *Computer Playfulness* memiliki pengaruh yang lebih besar dibanding domain *System characteristics* yang berisi variabel *System Quality*, *Content Quality*, dan *Information Quality* dalam penerimaan penggunaan Google Classroom oleh Mahasiswa Universitas PGRI Adi Buana Surabaya.
7. Model penelitian yang digunakan yaitu *Technology Acceptance* yang dikembangkan oleh (Salloum et al., 2019) tepat dan handal diterapkan untuk menjelaskan penerimaan penggunaan *e-learning*.

## 5.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, maka dapat direkomendasikan beberapa saran sebagai berikut.

### 1. Bagi Penelitian Selanjutnya

Meskipun penelitian ini mampu menunjukkan bahwa hampir seluruh faktor menjelaskan bagaimana penggunaan Google Classroom, hal ini juga memiliki beberapa keterbatasan. Pertama, penelitian ini hanya menggunakan perspektif mahasiswa sebagai pengguna tanpa mempertimbangkan perspektif lainnya. Kedua, data dikumpulkan hanya dari Universitas PGRI Adi Buana sebagai pengguna Google Classroom, sehingga hasilnya kurang dapat digeneralisasikan ke universitas-universitas lain yang menggunakan Google Classroom juga. Ketiga, penelitian dilakukan secara *cross-sectional* dimana hanya mengamati di satu waktu saja.

Dengan adanya keterbatasan tersebut, peneliti menyarankan beberapa hal kepada penelitian selanjutnya sebagai berikut: pertama, pertimbangkan untuk menggunakan perspektif pengajar sebagai pengguna juga, sehingga dapat memungkinkan untuk melakukan perbandingan antara perspektif mahasiswa dengan pengajar. Kedua, kumpulkan data dari beberapa universitas lain yang merupakan pengguna Google Classroom sebagai media pembelajarannya, sehingga ada peluang untuk meningkatkan generalisasi hasil temuan ke seluruh aspek yang ada. Ketiga, melakukan penelitian secara longitudinal karena ada kemungkinan terjadi perkembangan dari pendapat seseorang ketika memperoleh lebih banyak pengalaman, sehingga dapat diketahui bagaimana pola dan urutan perkembangan tersebut sejalan dengan perubahan waktu.

## 2. Bagi Universitas PGRI Adi Buana Surabaya

Penelitian ini telah menunjukkan bahwa penerapan *Technology Acceptance Model* yang dikembangkan oleh (Salloum et al., 2019) menawarkan pemahaman dalam mengadopsi sistem *e-learning* secara efektif. Pertama, pihak universitas perlu fokus pada faktor-faktor yang berpengaruh signifikan dalam meningkatkan kinerja yang dirasakan mahasiswa terhadap penggunaan sistem *e-learning* yang digunakan yang pada gilirannya akan mempengaruhi niat mereka. Kedua, pengambil keputusan dan manajer sistem *e-learning* di Universitas PGRI Adi Buana Surabaya disarankan untuk lebih mempertimbangkan faktor yang terkait dengan individu setiap mahasiswa seperti kemampuan diri, kenyamanan penggunaan, kemudahan akses, dan pengaruh sosial sebagai faktor utama dalam melakukan adopsi *e-learning*. Ketiga, pihak universitas harus memberikan kesempatan pelatihan kepada mahasiswa untuk mendorong persepsi mahasiswa mengenai kemudahan dan kegunaan sistem *e-learning* karena akan mampu meningkatkan sikap positif mahasiswa yang selanjutnya berpengaruh pada niat perilaku mereka untuk menggunakan sistem *e-learning*.