

The Effect of Implementing Google Classroom-Based Learning Innovations and Technology Support on Learning Performance of Economics Faculty Students at Medan State University

Muhammad Raihan¹, Dina Sarah Syahreza², Nada Deliza Putri³, Reni Marlina Sianturi⁴, Putra Jhonatan Mula Jaya Napitupulu⁵, Tabhita Berliana Siahian⁶

^{1,2,3,4,5}Program Studi Manajemen, Universitas Negeri Medan, Indonesia

⁶Program Studi Manajemen, Universitas Bumigora, Indonesia

Email: muhammadraihan2601.7212610002@mhs.unimed.ac.id; dinassyahreza@gmail.com; nadadeliza@gmail.com; renisianturi2@gmail.com; putrajonathan51@gmail.com; tabhitaberliana@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penerapan inovasi pembelajaran berbasis Google Classroom dan dukungan teknologi terhadap kinerja belajar mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Medan. Metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif dengan sampel mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Medan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan inovasi pembelajaran berbasis Google Classroom dan dukungan teknologi berpengaruh positif dan signifikan terhadap kinerja belajar mahasiswa. Temuan ini mengindikasikan bahwa penggunaan platform pembelajaran daring seperti Google Classroom yang didukung dengan ketersediaan teknologi yang memadai dapat meningkatkan kinerja akademik mahasiswa. Implikasi dari penelitian ini adalah perlunya peningkatan kemampuan dosen dalam memanfaatkan teknologi pembelajaran, serta penyediaan sarana dan prasarana yang memadai untuk mendukung pembelajaran daring di Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Medan. Penelitian ini memberikan wawasan bagi institusi pendidikan dalam mengembangkan strategi pembelajaran yang efektif melalui integrasi teknologi digital.

Keyword: Inovasi pembelajaran; Google Classroom; Dukungan Teknologi; Kinerja Belajar; Pembelajaran Daring

ABSTRACT

This study aims to analyze the influence of the implementation of Google Classroom-based learning innovation and technological support on student learning performance in the Faculty of Economics, Universitas Negeri Medan. The research method used was a quantitative approach with a sample of students from the Faculty of Economics, Universitas Negeri Medan. The results show that the implementation of Google Classroom-based learning innovation and technological support have a positive and significant effect on student learning performance. These findings indicate that the use of online learning platforms such as Google Classroom, supported by the availability of adequate technology, can improve students' academic performance. The implication of this research is the need to improve lecturers' ability to utilize learning technologies, as well as the provision of adequate facilities and infrastructure to support online learning at the Faculty of Economics, Universitas Negeri Medan. This study provides insights for educational institutions in developing effective learning strategies through the integration of digital technology.

Keyword: Learning Innovation; Google Classroom; Technological Support; Learning Performance; Online Learning

Corresponding Author:

Nada Deliza Putri,
Universitas Negeri Medan,
Jl. William Iskandar Ps. V, Kenangan Baru, Kec. Percut Sei Tuan,
Kabupaten Deli Serdang, Sumatera Utara 20221, Indonesia
Email: nadadeliza@gmail.com



1. INTRODUCTION

Pendidikan tinggi memegang peranan penting dalam mencetak sumber daya manusia yang kompeten dan mampu bersaing di era globalisasi. Di era digital ini, inovasi dalam proses pembelajaran menjadi sebuah kebutuhan yang tidak bisa diabaikan. Salah satu bentuk inovasi tersebut adalah penerapan teknologi dalam pendidikan, seperti penggunaan Google Classroom sebagai platform pembelajaran berbasis daring (Subroto, Supriandi, Wirawan, & Rukmana, 2023). Penerapan inovasi ini menjadi semakin relevan mengingat perkembangan teknologi informasi yang pesat dan kebutuhan akan fleksibilitas dalam proses belajar mengajar, terutama di masa pandemi COVID-19 yang memaksa institusi pendidikan untuk beralih ke pembelajaran jarak jauh.

Masalah utama yang dihadapi adalah bagaimana inovasi pembelajaran berbasis Google Classroom dan dukungan teknologi dapat mempengaruhi kinerja belajar mahasiswa, khususnya di Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Medan. Perubahan paradigma pembelajaran dari konvensional ke digital memerlukan adaptasi baik dari sisi dosen maupun mahasiswa. Penelitian sebelumnya oleh (Hita et al., 2017) menunjukkan bahwa pendidikan yang efektif harus dapat meningkatkan kemampuan individu dalam memahami konsep dan teori yang diajarkan, sehingga dapat diterapkan dalam konteks kehidupan nyata. Hal ini dapat dilihat dari hasil tes, tugas, atau proyek yang diberikan oleh guru atau dosen. Sementara itu, penelitian oleh (Akhmadi, 2021) mengindikasikan bahwa penggunaan teknologi seperti e-learning, blended learning, dan flipped classroom dapat membantu meningkatkan efektivitas pembelajaran dan memfasilitasi pembelajaran mandiri, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar individu.

Namun, penerapan teknologi dalam pembelajaran juga dapat memiliki beberapa tantangan dan risiko, seperti masalah keamanan data, kesenjangan digital, dan kurangnya interaksi sosial dalam pembelajaran (Hariyanto et al., 2017). Oleh karena itu, perlu diambil langkah-langkah untuk memastikan bahwa penerapan teknologi dalam pembelajaran dilakukan dengan hati-hati dan bijaksana. Dalam keseluruhan, penerapan teknologi dalam pembelajaran dapat membantu meningkatkan hasil belajar dengan memberikan akses ke sumber daya pembelajaran yang lebih banyak dan bervariasi, memfasilitasi pembelajaran yang lebih fleksibel, aktif, dan kolaboratif, serta membantu guru mengatur dan mengevaluasi pembelajaran dengan lebih efektif (Ula et al., 2021).

Melalui penelitian ini, diharapkan dapat dianalisis pengaruh penerapan inovasi pembelajaran berbasis Google Classroom dan dukungan teknologi terhadap kinerja belajar mahasiswa di Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Medan. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam memahami faktor-faktor yang mempengaruhi keberhasilan pembelajaran daring dan memberikan rekomendasi bagi pengembangan strategi pembelajaran yang lebih efektif.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengevaluasi dampak penerapan inovasi pembelajaran berbasis Google Classroom dan dukungan teknologi terhadap kinerja belajar mahasiswa di Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Medan. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk menyediakan data mengenai hubungan antara penggunaan Google Classroom dan hasil belajar mahasiswa, serta memberikan rekomendasi strategis untuk pengembangan metode pembelajaran berbasis teknologi yang lebih efektif dan efisien. Dengan demikian, diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan wawasan yang mendalam mengenai penerapan teknologi dalam pendidikan dan membantu institusi pendidikan, khususnya di Universitas Negeri Medan dalam merancang kebijakan yang mendukung peningkatan kualitas pembelajaran mahasiswanya.

2. LITERATURE REVIEW

A. Inovasi Pembelajaran

Inovasi berarti pemikiran modern, kata inovasi (kemajuan) juga berarti pembaharuan, juga berasal dari kata kerja memperbaiki yang berarti mengubah atau menyajikan hal-hal modern (pemikiran atau strategi) dalam rangka membentuk kemajuan. Inovasi adalah suatu gagasan (ide), praktik, atau objek yang dapat dipahami sebagai sesuatu yang baru, atau mengadopsi sesuatu yang sebenarnya sudah ada dengan memodifikasinya. Sementara pembelajaran merupakan terjemahan dari learning yang artinya belajar, atau pembelajaran. Jadi, inovasi pembelajaran adalah pembaharuan pembelajaran yang dikemas atas dorongan gagasan barunya yang merupakan produk dari belajar menghafal untuk melakukan langkah-langkah belajar, sehingga memperoleh kemajuan hasil belajar (Dr. Erlina, 2020).

Maka hakikat inovasi pembelajaran adalah ide, gagasan baru tentang berbagai faktor yang dapat mendorong terjadinya pembelajaran yang lebih baik dan tepat guna. Secara harfiah inovasi pembelajaran dapat disebut pembaharuan pembelajaran. Inovasi pembelajaran bagian dari inovasi pendidikan, yaitu usaha-usaha dengan melakukan perubahan untuk mencapai suatu yang lebih baik dalam bidang pendidikan. Pembelajaran daring (dalam jaringan) atau dikenal juga dengan pembelajaran jarak jauh merupakan salah satu inovasi pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran. (Pohan, 2020:2) menjelaskan bahwa pembelajaran daring lebih dikenal dikalangan masyarakat sebagai pembelajaran online, dimana pembelajaran

dilaksanakan didalam lingkup jaringan (daring) sehingga pengajar dan yang diajar tidak bisa bertatap muka secara langsung. Salah satu inovasi pembelajaran adalah penggunaan aplikasi Google Classroom, aplikasi Google Classroom adalah suatu aplikasi khusus yang digunakan untuk pembelajaran daring dengan dilaksanakan dari jarak jauh dan dapat digunakan dimanapun.

B. Dukungan Teknologi

Dukungan teknologi dalam pelaksanaan pembelajaran daring merupakan hal utama yaitu perangkat-perangkat yang menjadi media pertemuan maya atau virtual seperti komputer, laptop, handphone, atau tablet. Kemudian perangkat web sebagai sistem yang memberikan akses pertemuan daring seperti zoom, gmeet, classroom, dan lain-lain. Dan terakhir yang menjadi pendukung dalam pelaksanaan pembelajaran daring adalah jaringan internet agar peserta didik dan pendidik dapat melaksanakan kegiatan proses belajar mengajar di dunia maya. Menurut (Munir, 2009) Faktor keberhasilan pembelajaran jarak jauh terletak pada 3 faktor utama, yaitu pengajar, pembelajar dan teknologi. Oleh karena itu teknologi sangat penting untuk melakukan proses belajar mengajar dalam kelas maya.

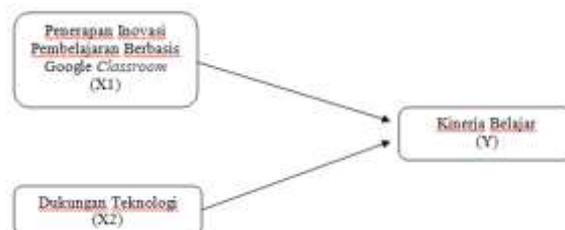
C. Kinerja Belajar

Kinerja belajar yang dilakukan oleh mahasiswa dalam proses belajar akan menghasilkan hasil belajar yang sesuai dengan kinerja dari mahasiswa tersebut. Hasil belajar dari kinerja mahasiswa, biasanya dapat dilihat dari indeks penilaian kumulatif. Yogaswara (2010) menjelaskan kinerja sebagai suatu prestasi tugas atau pekerjaan yang telah dicapai atau mampu diperlihatkan pelaksanaan secara nyata.

Menurut Tobing (2009) makna yang terkandung pada kinerja adalah suatu keluaran yang dihasilkan dari sebuah penugasan atau kegiatan tertentu yang memiliki batasan waktu tertentu. Kinerja adalah pencapaian atau prestasi seseorang berkenaan dengan tugas-tugas yang dibebankan kepadanya (Ardiana, Brahmayanti, & Subaedi, 2010). Dari pengertian-pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa kinerja belajar merupakan kemauan mahasiswa yang ditunjukkan dalam sebuah perilaku yang memperlihatkan kemauannya dalam sebuah proses belajar untuk menyelesaikan penugasan yang diberikan. Semakin baik kinerja belajar seorang mahasiswa tersebut maka akan semakin tinggi prestasi belajar yang akan didapat. Oleh karena itu, kinerja belajar mahasiswa dapat dilihat dari prestasi belajar yang dapat dilihat dari IPK mahasiswa tersebut.

D. Kerangka Pemikiran

Berdasarkan kerangka pikir dan teori yang telah diuraikan maka hipotesis penelitian dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 1. Kerangka Berpikir

H1: Penerapan Inovasi Pembelajaran Berbasis Google Classroom Berpengaruh terhadap Kinerja Belajar mahasiswa Fakultas Ekonomi di Universitas Negeri Medan.

H2: Dukungan Teknologi Berpengaruh terhadap Kinerja Belajar mahasiswa Fakultas Ekonomi di Universitas Negeri Medan.

3. RESEARCH METHOD

Metode penelitian merupakan suatu sistem atau cara ilmiah yang dilakukan dengan disiplin ilmu dan rancangan penelitian untuk memperoleh hasil penelitian yang akurat dan dapat dijangkau oleh penalaran manusia. Pada dasarnya jenis penelitian dibedakan menjadi 2 yaitu penelitian kualitatif dan penelitian kuantitatif. Dalam penelitian yang dilakukan, penulis menggunakan jenis penelitian kuantitatif.

Menurut Siyoto & Sodik (Hardani dkk, 2020:240) penelitian kuantitatif adalah penelitian ilmiah yang sistematis terhadap bagian-bagian dan fenomena serta hubungan-hubungannya. Penelitian kuantitatif berfokus pada pengumpulan data numerik untuk dianalisis secara statistik. Data ini dapat diperoleh melalui berbagai metode, seperti survei menggunakan angket atau kuesioner, pengukuran objektif, atau pengumpulan data sekunder yang sudah tersedia dalam bentuk numerik. Tujuan utama penelitian kuantitatif adalah untuk menguji hipotesis, menemukan pola dan hubungan antar variabel, serta membuat generalisasi tentang populasi yang diteliti. Dengan menggunakan data numerik dan analisis statistik, peneliti kuantitatif dapat menghasilkan temuan yang objektif, terukur, dan dapat direplikasi.

Survei dilakukan secara online menggunakan Google form. Dari hasil survei tersebut sebanyak 80 mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Medan dilibatkan sebagai responden dalam penelitian ini.

Kriteria mahasiswa yang mengikuti penelitian ini adalah mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Medan stambuk 2020-2023.

Variabel dalam penelitian ini ada tiga yaitu X1, X2, dan Y yang masing-masing mewakili variabel independen dan dependen. Variabel X1 adalah inovasi pembelajaran dan variabel X2 adalah dukungan teknologi, sedangkan variabel Y adalah kinerja belajar. Data dianalisis dengan menggunakan software SPSS versi 23.0. Proses analisis meliputi uji validitas, uji reliabilitas, uji asumsi klasik, uji normalitas, uji multikolinearitas, uji heteroskedastisitas, uji autokorelasi, analisis regresi linear berganda, dan uji signifikansi simultan (uji f).

4. RESULTS AND DISCUSSION

A. Uji Validitas

Uji validitas dapat digunakan untuk mengevaluasi keabsahan suatu instrumen kuesioner (Sagiyono, 2017). Suatu instrumen dinyatakan valid jika mampu mengukur sesuatu yang diperlukan dan secara akurat melaporkan data tentang variabel yang diteliti. Corrected Item Total Correction (CITC) dengan standar pengukuran 0,3 merupakan indikator yang dapat digunakan untuk menilai validitas suatu pertanyaan. Dengan hasil uji validitas 0,35 pada tabel uji X1, X2, dan Y, dapat disimpulkan bahwa pertanyaan dalam kuesioner dapat dianggap valid karena memenuhi standar Koreksi Item Total Sempurna (CITC) yang lebih besar dari 0,3.

B. Uji Reliabilitas

Koefisien alfa, juga dikenal sebagai Koefisien Cronbach, dapat digunakan untuk menguji Reliabilitas. Keputusannya adalah bahwa Cronbach's Alpha (CA) lebih dari atau sama dengan 0,6 menunjukkan bahwa jawaban responden adalah reliabel karena mereka telah menunjukkan konsistensi dalam menanggapi pertanyaan. Sebaliknya, jika Cronbach's Alpha (CA) kurang dari atau sama dengan 0,6 menunjukkan bahwa jawaban responden tidak reliabel.

$$X1 = 0,876$$

$$X2 = 0,841$$

$$Y = 0,896$$

Jika ada nilai di atas 0,60, jawaban responden dapat diandalkan karena mereka menjawab dengan konsisten.

C. Uji Asumsi Klasik

Model yang digunakan untuk menganalisis data dalam penelitian ini adalah menggunakan regresi linier berganda dan uji hipotesis dengan menggunakan uji t dan uji f. Sebelum membahas tentang analisis data, terlebih dahulu dilakukan uji asumsi klasik yang digunakan untuk mengetahui gangguan gangguan atau persoalan yang ada pada regresi linier berganda. Berikut akan disajikan tabel dari setiap uji tersebut.

D. Uji Normalitas

Menurut Ghazali (2012) Uji normalitas bertujuan untuk menguji apakah dalam model regresi, variabel pengganggu atau residual memiliki distribusi normal. Untuk mengetahui apakah suatu data terdistribusi secara normal atau tidak, dapat dilakukan dengan pengujian normalitas menggunakan one sample kolmogorov-smirnov test pada residual persamaan dengan kriteria pengujian jika probability value > 0,05 maka data terdistribusi normal dan jika probability value < 0,05 maka data terdistribusi tidak normal

Tabel 1. Hasil Uji Normalitas

		Unstandardized Residual
N		61
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	5.73784327
Most Extreme Differences	Absolute	.003
	Positive	.003
	Negative	-.003
Test Statistic		.003
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 ^{c,d}

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

d. This is a lower bound of the true significance.

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa besarnya nilai kolmogorovsmirnov Z sebesar 0,083 dan signifikansi 0,200 ($0,200 > 0,05$) yaitu dengan hasil lebih dari 0,05 yang berarti data residu terdistribusi normal sehingga layak untuk digunakan.

E. Uji Multikolonieritas

Menurut Ghazali (2012) Uji multikolonieritas bertujuan untuk menguji apakah model regresi ditemukan adanya korelasi antar variabel bebas (independen). Hasil uji multikolonieritas berdasarkan pada tolerance value dan Variance Inflation Factor (VIF). Model regresi yang bebas multikolonieritas yaitu apabila nilai VIF < 10 dan mempunyai tolerance value $> 0,10$. Tabel berikut menunjukkan hasil pengujian multikolonieritas:

Tabel 2. Hasil Uji Multikolonieritas

Coefficients ^a								
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	Collinearity Statistics	
		B	Std. Error	Beta			Tolerance	VIF
1	(Constant)	19.448	2.792		6.966	.000		
	Penerapan Inovasi	.028	.129	.028	.215	.830	.978	1.022
	Dukungan Teknologi	-.230	.125	-.238	-1.843	.070	.978	1.022

a. Dependent Variable: Kinerja Belajar

Berdasarkan hasil output SPSS pada tabel diatas maka dapat disimpulkan bahwa nilai toleransi pada Penerapan inovasi sebesar 0,978, dan Dukungan Teknologi sebesar 0,978, Hasil perhitungan tersebut menunjukkan bahwa semua variabel independen memiliki nilai tolerance lebih dari 0,10 yang berarti tidak ada korelasi antar variabel independen, sehingga dalam model regresi ini baik.

Sedangkan nilai VIF pada Penerapan inovasi sebesar 1,022, dan Dukungan Teknologi sebesar 1,022, menunjukkan dimana semua variabel independen memiliki nilai VIF < 10 sehingga dalam model regresi ini baik dan tidak terjadi multikolonieritas serta memenuhi syarat normalitas data.

F. Uji Heteroskedastisitas

Uji heteroskedastisitas dalam penelitian ini dilakukan untuk menguji apakah model regresi tersebut terjadi ketidaksamaan variance dari residual antara satu pengamatan dengan pengamatan lainnya (Ghozali, 2012). Analisis yang dilakukan yaitu dengan melihat signifikansi variabel independen terhadap variabel dependen. Jika variabel independen signifikan secara statistik mempengaruhi variabel dependen, maka ada indikasi terjadi heteroskedastisitas. Hal ini dapat dilihat dari hasil signifikansinya jika diatas 5% atau diatas 0,05, maka dapat disimpulkan model regresi tidak mengandung adanya heteroskedastisitas (Ghozali, 2012). Uji heteroskedastisitas Dalam pengamatan ini dapat dilakukan dengan cara uji Glejser. Uji Glejser adalah uji hipotesis untuk mengetahui apakah sebuah model regresi memiliki indikasi heteroskedastisitas dengan cara meregres absolut residual. Dasar pengambilan keputusan dengan uji glejser adalah:

1. Jika nilai signifikansi $> 0,05$ maka data tidak terjadi heteroskedastisitas.
2. Jika nilai signifikansi $< 0,05$ maka data terjadi heteroskedastisitas

Tabel 3. Hasil Uji Heteroskedastisitas

Coefficients ^a								
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	Collinearity Statistics	
		B	Std. Error	Beta			Tolerance	VIF
1	(Constant)	19.448	2.792		6.966	.000		
	Penerapan Inovasi	.028	.129	.028	.215	.830	.978	1.022
	Dukungan Teknologi	-.230	.125	-.238	-1.843	.070	.978	1.022

a. Dependent Variable: Kinerja Belajar

Berdasarkan hasil output SPSS pada tabel diatas maka dapat disimpulkan bahwa nilai signifikansi pada Penerapan inovasi sebesar 0,830, dan Dukungan Teknologi sebesar 0,070, Hasil perhitungan tersebut menunjukkan bahwa semua variabel independen memiliki nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 maka berkesimpulan tidak terjadi data heteroskedastisitas atau asumsi uji heteroskedastisitas sudah terpenuhi.

G. Uji Autokorelasi

Menurut Ghazali (2012) Uji autokorelasi bertujuan menguji apakah dalam model regresi linear ada korelasi antara kesalahan-pengganggu pada periode t dengan kesalahan pengganggu pada periode t-1 (sebelumnya). Uji autokorelasi dalam penelitian ini menggunakan Durbin Watson (DW test) dengan membandingkan DW hitung dan DW tabel, jika $du < dw < 4-du$, maka model regresi linier tersebut tidak mengandung autokorelasi positif maupun negatif sehingga dapat disimpulkan model persamaan bebas dari autokorelasi. Berikut adalah hasil output SPSS v.25:

Tabel 4. Hasil Uji Autokorelasi

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	Durbin-Watson
1.	.235 ^a	.055	.023	5.836	2.044

a. Predictors: (Constant), Dukungan Teknologi, Penerapan Inovasi
b. Dependent Variable: Kinerja Belajar

Pada penelitian didapatkan hasil DW test (Durbin Watson test) sebesar 2.044 ($n = 61$, $k = 4$, diperoleh nilai du sebesar 1,7281 dan $4-du = 2,2209$). Hal tersebut berarti model regresi tidak terdapat masalah autokorelasi, karena angka DW berada diantara du tabel dan $4-du$ tabel, maka model regresi ini dinyatakan layak untuk dipakai

H. Analisis Regresi Linier Berganda

Teknik analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah regresi linier berganda. dari uji asumsi klasik diatas dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi secara normal dan tidak terdapat multikolonieritas, autokorelasi, dan heteroskedastisitas. sehingga, memenuhi persyaratan untuk melakukan analisis regresi linier berganda agar dapat melakukan pengujian terhadap hipotesis penelitian ini menganalisis antara pengaruh Penerapan Inovasi Berbasis Classroom dan Dukungan Teknologi terhadap Kinerja Belajar. Berikut hasil persamaan regresi

Tabel 5. Hasil Uji Regresi

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients		Sig.
		B	Std. Error	Beta	t	
1.	(Constant)	19.448	2.792		6.966	.000
	Penerapan Inovasi	.028	.129	.028	.215	.830
	Dukungan Teknologi	-.230	.125	-.238	-1.843	.070

a. Dependent Variable: Kinerja Belajar

Persamaan regresi diperoleh

$$19,448 + 0,028X_1 - 0,230X_2$$

Interpretasi yang peneliti sampaikan adalah

- Konstanta (intersep) signifikan secara statistik, menunjukkan bahwa terdapat tingkat dasar kinerja pembelajaran ketika variabel independennya nol.
- Penerapan inovasi tidak memberikan pengaruh yang signifikan terhadap kinerja pembelajaran.
- Dukungan teknologi juga mendekati tingkat kepentingan tradisional, namun tidak memberikan dampak yang signifikan.
- Secara keseluruhan model menunjukkan bahwa kedua variabel independen yang diuji (penerapan inovasi dan dukungan teknologi) tidak memberikan pengaruh yang signifikan terhadap variabel dependen (kinerja pembelajaran) berdasarkan p-value.

I. Uji Signifikansi Simultan (Uji F)

Uji F dilakukan untuk mengetahui apakah model regresi yang digunakan layak untuk digunakan sebagai model pengujian data dan hipotesis yang diajukan dengan kriteria jika $\text{sig} < 0,05$ maka model penelitian layak digunakan sebaliknya jika $\text{sig} > 0,05$ maka model penelitian tidak layak untuk digunakan. Berikut hasil penelitian uji f:

Tabel 6. Hasil Uji Simultan (Uji F)

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1.	Regression	115.849	2	57.924	1.701	.192 ^b
	Residual	1975.233	58	34.056		
	Total	2091.082	60			

a. Dependent Variable: Kinerja Belajar
b. Predictors: (Constant), Dukungan Teknologi, Penerapan Inovasi

Nilai p-value sebesar 0,192 berada di atas tingkat signifikansi konvensional (0,05). Artinya, peneliti tidak menolak hipotesis nol yang menyatakan bahwa model regresi dengan dua prediktor (dukungan teknologi dan implementasi inovasi) menjelaskan variasi kinerja pembelajaran lebih baik dibandingkan model tanpa prediktor. Tidak ada perbaikan yang signifikan dalam menjelaskan variasi tersebut, peneliti membandingkan kinerja pembelajaran dengan model yang hanya menggunakan mean sebagai prediktor. Model regresi yang menggunakan dukungan teknologi dan implementasi inovasi sebagai variabel prediktor tidak menunjukkan

hubungan yang signifikan terhadap kinerja pembelajaran. Hal ini ditunjukkan dengan nilai p-value sebesar 0,192 yang jauh di atas tingkat signifikansi 0,05. Oleh karena itu, model ini mungkin tidak cukup untuk memprediksi kinerja pembelajaran, dan variabel tambahan atau pendekatan pemodelan yang berbeda mungkin perlu dipertimbangkan.

J. Uji Koefisien Determinasi

R² Koefisien determinasi (Adjusted R²) mengukur seberapa jauh kemampuan model menerangkan variasi variabel dependen yaitu kinerja belajar. Hasil pengujian dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 7. Hasil Uji Koefisien Determinasi

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.235 ^a	.055	.023	5.836

a. Predictors: (Constant), Dukungan Teknologi, Penerapan Inovasi

didapatkan nilai Adjusted R Square dengan nilai 0,023. Hal ini berarti kemampuan Penerapan Inovasi dan dukungan teknologi sebesar 2.3 % sedangkan 97.7 % dijelaskan oleh faktor lain yang berada diluar model dan tidak dapat terdeteksi dalam penelitian ini.

K. Hasil Uji Parsial T

Tabel 8. Hasil Uji Parsial T

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	19.448	2.792		6.966	.000
	Penerapan Inovasi	.028	.129	.028	.215	.830
	Dukungan Teknologi	-.230	.125	-.238	-1.843	.070

a. Dependent Variable: Kinerja Belajar

Berdasarkan Tabel menggambarkan hasil uji statistik t menunjukkan hasil sebagai berikut:

- 1) Hasil pengaruh Penerapan Inovasi terhadap Kinerja Belajar diperoleh nilai $t = 0.215$ dengan signifikansi 0,830 ($p < 0,05$). Dengan signifikansi lebih kecil dari 0,05 maka Hipotesis 1 ditolak. Nilai B sebesar 0.028 menunjukkan bahwa setiap peningkatan satu unit dalam "Penerapan Inovasi" akan meningkatkan "Kinerja Belajar" sebesar 0.028 unit, jika variabel lain konstan. Namun, nilai signifikansi sebesar 0.830 menunjukkan bahwa efek ini tidak signifikan secara statistik ($p > 0.05$). Ini berarti tidak ada cukup bukti untuk menyatakan bahwa "Penerapan Inovasi" berpengaruh terhadap "Kinerja Belajar".
- 2) Hasil pengaruh Dukungan Teknologi terhadap Kinerja Belajar diperoleh nilai $t = -1,843$ dengan signifikansi 0,070 ($p > 0,05$). Dengan signifikansi lebih besar dari 0,05 maka Hipotesis 2 ditolak. Nilai B sebesar -0.230 menunjukkan bahwa setiap peningkatan satu unit dalam "Dukungan Teknologi" akan menurunkan "Kinerja Belajar" sebesar 0.230 unit, jika variabel lain konstan. Nilai signifikansi sebesar 0.070 mendekati batas signifikan ($p < 0.05$), tetapi tetap tidak signifikan secara statistik pada tingkat signifikansi 5%. Namun, ini menunjukkan bahwa "Dukungan Teknologi" memiliki potensi untuk mempengaruhi "Kinerja Belajar" dengan pengaruh negatif, dan bisa dianggap signifikan pada tingkat signifikansi 10%.

5. CONCLUSION

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa pengaruh penerapan inovasi pembelajaran berbasis google classroom terhadap kinerja belajar mahasiswa fakultas ekonomi di Universitas Negeri Medan menunjukkan nilai t sebesar 0,215 dengan signifikansi 0,830 ($p > 0,05$), sehingga hipotesis yang menyatakan bahwa penerapan inovasi berpengaruh terhadap kinerja belajar ditolak. Nilai B sebesar 0,028 mengindikasikan bahwa setiap peningkatan satu unit dalam penerapan inovasi akan meningkatkan kinerja belajar sebesar 0,028 unit jika variabel lain konstan, namun efek ini tidak signifikan secara statistik. Selain itu, pengaruh dukungan teknologi terhadap kinerja belajar menunjukkan nilai t sebesar -1,843 dengan signifikansi 0,070 ($p > 0,05$), yang juga menyebabkan hipotesis kedua ditolak. Nilai B sebesar -0,230 mengindikasikan bahwa setiap peningkatan satu unit dalam dukungan teknologi akan menurunkan kinerja belajar sebesar 0,230 unit jika variabel lain konstan. Meskipun nilai signifikansi sebesar 0,070 mendekati batas signifikan 5%, efek ini tetap tidak signifikan secara statistik. Namun, hasil ini menunjukkan potensi dukungan teknologi untuk mempengaruhi kinerja belajar secara negatif pada tingkat signifikansi 10%. Dengan demikian, penelitian ini

menyimpulkan bahwa tidak ada bukti yang cukup untuk menyatakan bahwa penerapan inovasi atau dukungan teknologi memiliki pengaruh signifikan terhadap kinerja belajar.

REFERENCES

- Akhmadi, A. (2021). Implementation of blended learning in training penerapan blended learning dalam pelatihan. *Jurnal Diklat Keagamaan*, 15(1), 78–87.
- Ardiana, B. S. (2010). Kompetensi SDM dan pengaruhnya terhadap kinerja UKM di Surabaya. *Manajemen dan Kewirausahaan*, 42-55.
- Cheawjindakarn, B. S. (2012). Critical success factors for online distance learning in higher education: A review of the literature. *Creative Education*, 61-66.
- Dr. Erlina, M. (2020). INOVASI PEMBELAJARAN MELALUI PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN BAHAN AJAR. Dalam *Judul Buku atau Prosiding* (hlm. 121-148). [Penerbit]
- Ghozali, I. (2012). *Aplikasi analisis multivariate dengan program IBM SPSS*. Universitas Diponegoro.
- Hardani, dkk. (2020). *Metode penelitian kualitatif & kuantitatif*. CV Pustaka Ilmu Group Yogyakarta.
- Hariyanto, B., P. D. K., & Nova, B. P. (2017). Pengembangan sistem informasi proses belajar mengajar online dengan menggunakan metode pembelajaran student centered learning (SCL). *Jurnal Informatika Polinema*, 4(1), 17. <https://doi.org/10.33795/jip.v4i1.139>
- Hita, I. P. A. D., Astra, I. K. B., & Lestari, N. M. S. D. (2017). PENGARUH PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE NHT TERHADAP HASIL BELAJAR TEKNIK DASAR PASSING CONTROL KAKI BAGIAN DALAM SEPAK BOLA. *Jurnal Pendidikan Jasmani, Olahraga Dan Kesehatan Undiksha*, 5(2). <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJP/article/view/14784>
- Munir. (2009). *Pembelajaran jarak jauh berbasis teknologi informasi dan komunikasi*. [Penerbit]
- Subroto, D. E., Supriandi, Wirawan, R., & Rukmana, A. Y. (2023). Implementasi teknologi dalam pembelajaran di era digital: Tantangan dan peluang bagi dunia pendidikan di Indonesia. *Jurnal Pendidikan West Science*, 1(7), 473-480. <https://wnj.westscience-press.com/index.php/jpdws/index>
- Tobing, D. (2009). Pengaruh komitmen organisasional dan kepuasan kerja terhadap kinerja karyawan PT. Perkebunan Nusantara III di Sumatera Utara. *Jurnal Manajemen dan Kewirausahaan*, 31-37.
- Ula, S., Afifa, A. N., & Azizah, S. A. (2021). Pengaruh penggunaan teknologi di masa pandemi Covid-19 terhadap hasil belajar pada mata pelajaran biologi di MAN 2 Jember. *ALVEOLI: Jurnal Pendidikan Biologi*, 2(1), 54–66.
- Yogaswara, A. (2010). Kontribusi manajerial kepala sekolah dan sistem informasi kepegawaian terhadap kinerja mengajar guru. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 60-72.