

PENGARUH PEMBELAJARAN DARING MELALUI *GOOGLE CLASSROOM* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN EKONOMI KELAS XII SMAN 1 KETAPANG

ASARATUL KAMALIA
Pendidikan Ekonomi
STKIP PGRI Bangkalan
asaratulkamilia632@gmail.com

ABSTRAK

Dalam penelitian ini, peneliti ingin mengetahui seberapa besar pengaruh pembelajaran daring melalui google classroom terhadap hasil belajar siswa kelas XII IPS SMAN 1 Ketapang. Dalam penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif. Populasi dalam penelitian ini semua siswa kelas XII IPS SMAN 1 Ketapang, dengan menggunakan sampel dalam penelitian ini 30 orang. teknik pengambilan data yang digunakan dalam penelitian ini angket dan dokumentasi. Dari hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pada uji t menunjukkan bahwa pengaruh pembelajaran daring melalui google classroom terhadap hasil belajar hal ini ditunjukkan dengan nilai $T_{hitung} 2,122 > T_{tabel} 2,048$ dan nilai signifikan $0,043$ yang maka H_0 ditolak dan H_a diterima karena $0,043 > 0,05$. Hal ini menunjukkan berpengaruh pembelajaran daring melalui google classroom terhadap hasil belajar pada mata pelajaran ekonomi.

Kata-kata kunci : Hasil Belajar, Pembelajaran Daring Google Classroom

ABSTRACT

In this study, The researchers wanted to find out how much influence online learning through google classroom had on the learning achievement of class XII IPS students at SMAN 1 Ketapang. In this study quantitative research is used. The population in this study were all students of class XII IPS SMAN 1 Ketapang, using a sample in this study of 30 people. The data collection techniques used in this study were questionnaires and documentation. From the results of this study indicate that the t-test shows that the effect of online learning through google classroom on learning achievement is indicated by the value of T-count $2.122 > T\text{-table } 2.048$ and a significant value of 0.043 which means H_0 is rejected and H_a is accepted because $0.043 > 0.05$. This shows the effect of online learning through google classroom on learning achievement in economic subjects.

Keywords: online learning google classroom, learning achievement.

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Pendidikan merupakan aspek penting yang harus dimiliki oleh semua manusia untuk memperwujud dan perkembangan individu serta perkembangan bangsa dan negara. Melalui pendidikan suatu negara menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas. dalam pembukaan UUD 1945 disebutkan bahwa tujuan nasional bangsa indonesia adalah mencerdaskan kehidupan bangsa. Upaya untuk mencerdaskan kehidupan bangsa adalah tanggung jawab profesional seorang guru. Pendidikan di Indonesia yang seharusnya dilaksanakan didalam kelas harus dilakukan didalam rumah dengan bantuan teknologi, informasi dan komunikasi atau secara daring (dalam jaringan).

Atas terjadinya wabah ini ada beberapa negara termasuk indonesia melakukan *social distancing* dan *physical distancing*. Maka dari itu semua kegiatan pembelajaran yang biasanya dilakukan dengan tatap muka menjadi pembelajaran daring atau *online*. (Bilfaqih, dan Qomaruddin 2015:1) pembelajaran daring merupakan pembelajaran yang melalui jejaring web. Jadi pembelajaran daring adalah kegiatan yang dilakukan didalam rumah dengan bantuan teknologi internet dalam berbentuk rekaman video atau *slideshow* untuk mempermudah mengerjakan tugas-tugas yang harus dikerjakan dengan batas waktu.

Google classroom adalah layanan web gratis, yang dikembangkan oleh *google* untuk sekolah, dan membantu siswa dan pengajar untuk memudahkan proses pembelajaran. *Google classroom* tujuan utama adalah untuk berbagi *file* antara guru dan siswa, *google classroom* digunakan sarana untuk proses belajar jarak jauh. (Hakim, Sabran & Sabara 2019:122) melalui *google classroom* diasumsikan bahwa tujuan pembelajaran lebih mudah direalisasikan. Oleh karena itu penggunaan *google classroom* untuk mempermudah guru dalam mengelola pembelajaran untuk menyampaikan informasi secara tepat dan akurat kepada siswa.

Hasil belajar merupakan kemampuan siswa yang dimiliki setelah menerima pengalaman belajar. Setelah suatu proses belajarnya berakhir, maka siswa memperoleh suatu hasil belajar. Tujuan utama yang ingin dicapai dalam kegiatan pembelajaran adalah hasil belajarnya. (Purwanto 2014:44)

hasil belajar dapat dijelaskan dua kata yang membentuknya, yaitu hasil dan belajar. Hasil menunjukkan pada suatu perolehan akibat dilakukan karena suatu aktifitas atau proses yang mengakibatkan berubahnya input dan fungsional.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti di SMAN 1 Ketapang pada mata pelajaran ekonomi, pembelajaran adalah suatu tahap proses untuk siswa mendapatkan ilmu yang bermanfaat dari seorang guru. Pembelajaran daring bisa dilakukan lewat internet karena adanya wabah yang melanda hampir semua kawasan atau daerah membuat siswa menjadi sulit untuk membeli *kuota* internet sehingga pemerintah yang ada di kawasan tersebut menyediakan internet gratis untuk siswa siswi belajar walaupun jarak internet gratis tersebut sedikit jauh jaraknya dari rumah. Hal ini yang menjadi suatu permasalahan yang ada di SMAN 1 Ketapang. Di saat pembelajaran daring pengguna media pembelajaran kurang dimanfaatkan, sehingga dikhawatirkan hasil belajar siswa menjadi menurun serta siswa akan merasa bosan dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar dengan media yang sederhana saja. Jadi pemanfaatan media pembelajaran perlu dikuasai oleh guru mulai dari pemilihan media hingga penerapan media dalam pembelajaran. Sehingga dengan adanya media pembelajaran *google classroom* ini, diharapkan hasil belajar siswa dapat meningkat dari sebelumnya.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka penulis tertarik ingin mengambil judul “Pengaruh Pembelajaran Daring Melalui *Google Classroom* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XII SMAN 1 Ketapang “

KAJIAN PUSTAKA

Pembelajaran Daring

Pembelajaran daring merupakan program penyelenggaraan kelas pembelajaran dalam jaringan untuk menjangkau kelompok target yang masif dan luas. Melalui jaringan, pembelajaran dapat diselenggarakan secara masif dengan siswa yang tak terbatas (Bilfaqih, dan Qomaruddin 2015:1). Laelasari, dkk (2016:9) mengatakan pembelajaran dalam jaringan memberikan kemudahan peserta didik untuk mengakses proses pembelajaran dimanapun dan peserta didik dengan mudah belajar langsung dari pakar/ahli sesuai bidang yang diminatinya. Sedangkan menurut Tim Dekrorat pembelajaran (2019:7) proses belajar dalam konteks sistem pembelajaran daring atau SPAD merupakan interaksi yang terjadi antar siswa, siswa dengan sumber belajar serta siswa dengan guru yang memberikan pengalaman belajar efektif menuju capaian belajar yang diinginkan. Dari uraian diatas pengertian pembelajaran daring diatas maka pembelajaran daring merupakan program penyelenggaraan kelas pembelajaran dalam jaringan dan pembelajaran dapat diselenggarakan dimana saja dan kapan saja. Kegiatan pembelajaran tidak dapat dilaksanakan sebagai mestinya baik melalui aktivitas belajar misalnya melalui *live chat*, pembelajaran dalam jaringan memberikan kemudahan peserta didik untuk mengakses proses pembelajaran serta memberikan pengalaman belajar efektif menuju capaian belajar yang diinginkan.

Google Classroom

Google classroom merupakan layanan yang berbasis internet yang disediakan oleh *google* sebagai sebuah sistem *e-learning*. Layanan ini didesain untuk membantu pengajar membagi tugas kepada pelajar atau siswa. Pengguna layanan ini harus mempunyai akun di *google*. *Google classroom* bisa digunakan di komputer atau laptop dan *dihandphone*. Gunawan, dan sunarman (2017: 341) *google classroom* dalam bahasa Indonesia yaitu ruang kelas *google* adalah sebuah serambi pembelajaran yang dapat diperuntukkan terhadap setiap ruang lingkup pendidikan yang dimaksudkan untuk menemukan jalan keluar atas kesulitan yang dialami dalam membuat penugasan tanpa menggunakan kertas.

a. Tujuan Pembelajaran Daring Melalui *Google Classroom*

Tujuan pembelajaran daring pada dasarnya adalah sebuah harapan yang telah ditentukan, Hamzah B. Uno dalam Puspita (2012:14) bahwa tujuan pembelajaran merupakan dasar untuk mengukur hasil pengajaran yang dapat dijadikan landasan dalam menentukan strategi pembelajaran. Robert F. Mager dalam Puspita (2012:14) mengatakan bahwa tujuan pembelajaran adalah perilaku yang hendak dicapai atau yang dapat dikerjakan oleh siswa pada kondisi dan tingkat kompetensi tertentu. Sedangkan menurut Tim Direktorat pembelajaran (2019:18) tujuan pembelajaran daring sebagai berikut:

- 1) Membantu siswa dalam memecahkan berbagai masalah belajar melalui tambahan penjelasan, tambahan informasi, diskusi dan kegiatan lainnya secara daring.
- 2) Meningkatkan motivasi siswa untuk belajar dan menyelesaikan masalah melalui beragam interaksi daring dan luring.
- 3) Menumbuhkembangkan kemampuan belajar mandiri siswa.
- 4) Memberi kesempatan kepada siswa untuk melakukan refleksi melalui *seft-assessment*.

Menurut kementerian pendidikan dan kebudayaan dalam Mustof, dkk (2019:153) tujuan, pembelajaran dalam jaringan adalah sebagai berikut: Meningkatkan ketersediaan layanan

pendidikan, meningkatkan keterjangkauan layanan pendidikan, meningkatkan kualitas/mutu dan relevansi layanan pendidikan, meningkatkan kesamaan dalam mendapatkan mutu layanan pendidikan, dan meningkatkan kepastian/keterjaminan mendapatkan mutu layanan pendidikan yang baik.

Menurut Sabra dan Sabara (2019:122) menyatakan bahwa melalui *google classroom* tujuan pembelajaran akan lebih mudah direalisasikan dan sarat kebermanaknaan, karena dengan *google classroom* akan mempermudah guru dalam mengelola dan menyampaikan informasi secara tepat dan akurat kepada siswa.

Berdasarkan uraian di atas tujuan pembelajaran daring melalui *google classroom* adalah bertujuan untuk meningkatkan akses pembelajaran dan menjangkau lebih banyak siswa secara luas, sehingga siswa lebih leluasa dalam proses pembelajaran dan memberikan layanan pembelajaran bermutu yang bersifat masif dan luas, sehingga dapat memudahkan guru dan siswa dalam proses pembelajaran langsung dan dilakukan dimana saja.

b. Fungsi Pembelajaran Daring Melalui *Google Classroom*

Mustofa, dkk (2019: 152) merupakan pembelajaran daring berfungsi sebagai sarana yang efektif bagi para pelajar dalam mempelajari ilmu tanpa batas. Proses belajar dengan cara saat ini dinilai sangat baik, karena sumber belajar dapat dipergunakan dengan gratis oleh ribuan orang serta proses pembelajaran ini akan menarik karena penyampaian data yang disiapkan dalam media tersebut menyenangkan dan mudah untuk dicerna.

Menurut Hardian dalam Gunawan & Sunarman (2017:341) mengatakan bahwa *google classroom* juga berfungsi mempermudah guru dalam mengelola pembelajaran dan menyampaikan informasi secara tepat dan akurat kepada siswa. Nirfayani dan Nurbaeti (2019:51) mengatakan bahwa *google classroom* berfungsi untuk mempermudah interaksi guru dan siswa dalam dunia maya, karena aplikasi ini memiliki keleluasaan waktu bagi guru untuk membagikan kajian keilmuan dan memberikan tugas mandiri kepada mahasiswa.

Menurut Diemas (2017:62) menyatakan bahwa dengan menggunakan *google classroom* dapat mempermudah guru dan siswa dalam proses pembelajaran, dimana guru akan lebih mudah memantau kemajuan peserta didik, kedisiplinan peserta didik dalam mengerjakan dan mengumpulkan tugas, bisa berinteraksi diluar jam pelajaran serta dapat berdiskusi tentang pelajaran dimanapun dan kapanpun.

Dari uraian di atas fungsi pembelajaran daring melalui *google classroom* adalah sarana yang efektif bagi para siswa, dan mempermudah guru berinteraksi dengan siswa dalam dunia maya. Karena aplikasi ini memiliki keleluasaan waktu bagi guru untuk membagikan kajian keilmuan dan memberikan tugas kepada siswa.

c. Manfaat Pembelajaran Daring Melalui *Google Classroom*

Bilfaqih & Qomarudin (2015:4) menjelaskan manfaat yang didapat dari pembelajaran daring melalui *google classroom* diantaranya:

- 1) Dapat meningkatkan mutu pendidikan dan pelatihan dengan memanfaatkan multimedia secara efektif dalam pembelajaran.
- 2) Meningkatkan keterjangkauan pendidikan dan pelatihan yang bermutu melalui penyelenggaraan pembelajaran dalam jaringan.
- 3) Menekankan biaya penyelenggaraan pendidikan dan pelatihan yang bermutu melalui pemanfaatan sumber daya bersama.

Menurut Suswandari, dkk (2020:2) pembelajaran daring mempunyai beberapa manfaat, diantaranya dapat membangun komunikasi dan diskusi yang sangat efisien antara guru dan murid saling berinteraksi dengan siswa lainnya. Dengan kata lain pembelajaran daring mendorong siswa untuk berinteraksi lebih aktif sehingga siswa tidak merasa bosan ketika belajar, dan guru agar mudah memberikan materi kepada siswa dalam berbentuk gambar atau video, selain itu siswa dapat mengunduh bahan ajar tersebut.

Dari beberapa pendapat di atas manfaat pembelajaran daring melalui *google classroom* dapat meningkatkan kualitas pendidikan, dan dapat membangun komunikasi dan diskusi yang sangat efisien antara guru dan murid untuk saling berinteraksi.

d. Karakteristik Pembelajaran Daring Melalui *Google Classroom*

Menurut Bilfaqih & Qomarudin (2015:4) menjelaskan pembelajaran daring melalui *google classroom* memiliki karakteristik yang utama sebagai berikut:

1) Daring

Pembelajaran daring adalah merupakan pembelajaran yang diselenggarakan melalui jaringan web yang setiap mata pelajarannya menyediakan materi yang berbentuk *file*, rekaman video atau *slideshow*, adapun tugas-tugas mingguan yang harus dikerjakan dengan batas waktu yang sudah ditentukan.

2) Masif
Pembelajaran daring merupakan pembelajaran dengan jumlah partisipan tanpa batas yang artinya dalam menyelenggarakan pembelajaran daring tidak ada batasan siswa dalam setiap mata pelajarannya.

3) Terbuka
Sistem pembelajaran daring bersifat terbuka, dalam artian terbuka aksesnya bagi kalangan pendidikan dan sebagainya, dengan bersifat terbuka ini memudahkan orang-orang yang ingin belajar karena tidak ada syarat pendaftaran khusus bagi pesertanya.

Menurut Ditjen GTK (2016:6) menjelaskan tentang karakteristik pembelajaran daring melalui *google classroom* sebagai berikut:

- 1) Menuntut siswa untuk membangun serta menciptakan sebuah pengetahuan secara mandiri (*constructivism*)
- 2) Siswa akan berkolaborasi dengan siswa lain dalam membangun sebuah pengetahuan dan memecahkan masalah secara bersama-sama (*social constructivism*)
- 3) Membentuk suatu komunitas pembelajar (*community of learners*) yang inklusif
- 4) Memanfaatkan media laman (*website*) yang bisa diakses melalui internet, pembelajaran berbasis komputer, kelas *virtual* atau kelas digital.
- 5) Interaktivitas, kemandirian, aksesibilitas dan pengayaan.

Menurut Laelasari, dkk (2016:9) menjelaskan beberapa karakteristik pembelajaran daring melalui *google classroom* sebagai berikut:

- 1) Jasa teknologi elektronik, dimana pelaku pembelajaran berkomunikasi tanpa dibatasi aturan.
- 2) Keutamaan komputer (*digital media dan computer network*).
- 3) Menggunakan bahan ajar yang bersifat mandiri, yang disimpan dikomputer sehingga dapat diakses pendidik dan peserta didik kapan saja dan dimana saja.
- 4) Kurikulum, jadwal pembelajaran, hasil kemajuan belajar dan administrasi pendidikan yang dapat dilihat setiap saat dikomputer.

Berdasarkan uraian di atas ada beberapa karakteristik pembelajaran daring melalui *google classroom* adalah untuk membangun dan menciptakan pengetahuan secara mandiri, dan menggunakan bahan ajar yang bersifat mandiri. Yang dapat disimpan dikomputer sehingga dapat diakses siswa kapan saja dan dimana saja.

e. **Komponen Pembelajaran Daring Melalui Google Classroom**

Komponen-komponen pembelajaran daring melalui *google classroom* dikembangkan bertujuan untuk memudahkan siswa belajar lebih mudah (Laelasari, dkk 2016:10) komponen-komponen sebagai berikut:

- 1) Informasi, disampaikan dibuat menarik dengan memperhatikan penggunaan gambar animasi, tampilan serta komunikasi yang mudah.
- 2) Materi, dikemas menarik sehingga materi mudah diserap oleh siswa. Materi dapat berbentuk *e-book*, simulasi serta animasi.
- 3) Penilaian, soal-soal dikembangkan untuk mengukur kemampuan siswa. Penilaian bisa berbentuk ulangan harian, UTS dan UAS. Pelaksanaan penelitian bisa dilakukan dengan cara tertutup dan terbuka.
- 4) Interaksi dalam pembelajaran, dikembangkan untuk meningkatkan wawasan siswa melalui forum diskusi.

Hasil Belajar

Hasil belajar siswa hakikatnya adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian lebih luas mencakup bidang kognitif, efektif dan psikomotorik (Sudjana, dan Hartatik 2017:48). (Suprijono dalam Hidayat R & Ristinofa S 2017:48) juga menyebutkan hasil belajar merupakan pola-pola perbuatan, seperti nilai, pengertian, sikap, apresiasi serta keterampilan.

a. **Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar**

Makmun (2012:158) ada beberapa perilaku belajar yang dapat diidentifikasi dari beberapa perubahan, yaitu:

- 1) bahwa perubahan intensional, dalam arti pengalaman atau praktik latihan itu dengan sengaja dan disadari dilakukan dan buka secara kebetulan.
- 2) bahwa perubahan itu positif, dalam arti sesuai seperti yang diharapkan normatif atau kriteria keberhasilan baik dipandang dari segi siswa maupun dari segi guru.
- 3) bahwa perubahan itu efektif, dalam arti membawa pengaruh dan makna tertentu bagi pelajar itu baik dalam ujian, ulangan atau sebagainya maupun dalam penyesuaian diri dalam kehidupan sehari-hari dalam rangka mempertahankan kelangsungan hidupnya.

b. Indikator Penelitian Hasil Belajar

Hasil belajar dapat dikatakan berhasil apabila telah mencapai tujuan pendidikan. Dimana tujuan pendidikan berdasarkan hasil belajar peserta didik secara umum dapat diklasifikasikan menjadi tiga yakni: aspek kognitif, aspek efektif, dan aspek psikomotorik.

1) Aspek Kognitif

Penggolongan tujuan ranah kognitif oleh Bloom mengemukakan 6 tingkat yaitu:

- a) Pengetahuan, siswa diminta untuk mengingat kembali.
- b) Pemahaman, siswa mampu untuk membuktikan bahwa siswa bisa memahami.
- c) Penggunaan/ penerapan, siswa dituntut untuk memiliki kemampuan untuk memilih abstraksi tertentu
- d) Analisis, siswa mampu menganalisis
- e) Sintesis, siswa mampu untuk menggabungkan unsur pokok ke dalam struktur yang baru.
- f) Evaluasi, siswa mampu untuk menerapkan pengetahuan dan kemampuannya dalam menilai kasus.

2) Aspek Afektif

Tujuan ranah afektif berhubungan dengan sikap, nilai. Ranah afektif mencakup watak perilaku seperti perasaan, sikap dan emosi.

3) Aspek Psikomotorik

Merupakan ranah yang berkaitan dengan keterampilan atau kemampuan bertindak setelah seseorang menerima pengalaman belajar atau ranah yang berhubungan dengan aktivitas fisik

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini merupakan jenis penelitian kuantitatif, karena data yang digunakan untuk peneliti ini menggunakan statistik untuk menguji hipotesis yang diungkapkan. Penelitian kuantitatif adalah suatu metode penelitian yang bertujuan mengembangkan dan menggunakan model matematis, teori atau hipotesis yang berkaitan dengan fenomena yang terjadi dimasyarakat yang berhubungan satu dengan yang lainnya. Jenis penelitian kuantitatif ini lebih menekankan pada keluasan informasi sehingga metode ini lebih cocok digunakan pada populasi yang luas dengan variabel yang terbatas. (Sudaryono, 2017:92).

Populasi adalah keseluruhan dari wilayah *generalisasi* yang terdiri dari objek, atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Kurniawan, 2012). Jadi populasi yang digunakan penelitian ini adalah seluruh siswa IPS kelas XII SMAN 1 Ketapang yang berjumlah 90. Dan yang dijadikan sampel siswa kelas XII IPS1 SMAN 1 Ketapang yang berjumlah 30 responden. Metode yang digunakan adalah metode (*non probability sampling*), dengan teknik menggunakan metode *purposive sampling* adalah teknik pengambilan sampel dengan menentukan kriteria tertentu. Pada penelitian ini menggunakan *purposive sampling* dengan kriteria inklusi karena kriteria inklusi merupakan kriteria sampel yang diinginkan peneliti berdasarkan tujuan penelitian. Sampel dalam penelitian ini yaitu siswa kelas XII IPS 1 SMAN 1 Ketapang yang berjumlah 30 responden. Penelitian ini terdiri dari satu variabel bebas (X) yaitu pembelajaran daring melalui *google classroom*, sedangkan variabel terikat (Y) yaitu hasil belajar siswa

Metode pengumpulan data

Metode pengumpulan data merupakan cara tertentu yang dapat digunakan oleh seseorang peneliti yang mengumpulkan data. Adapun metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu :¹⁾ Angket/ kuesioner, Menurut Sudaryono (2017) menyatakan bahwa angket atau kuesioner yaitu cara atau teknik tertentu yang di gunakan oleh peneliti untuk menggunakan data secara tidak langsung (peneliti tidak langsung bertanya jawab kepada responden).²⁾ Observasi merupakan pengamatan secara langsung ke objek oleh peneliti untuk melihat secara langsung kegiatan yang dilakukan (sugiyono, 2015:216).³⁾ Dokumentasi Menurut Sudaryono (2017) menyatakan bahwa dokumentasi adalah metode yang di tujukan untuk memperoleh data langsung dari tempat penelitian, seperti buku-buku yang relevan, peraturan, laporan, kegiatan, foto dan lain-lain.

Metode analisis data

Analisis data merupakan suatu proses penyederhanaan data kedalam bentuk yang lebih mudah diinterpretasikan. Dengan penelitian kuantitatif, diharapkan hasil pengukuran yang lebih akurat tentang jawaban yang diberikan oleh responden. Peneliti perlu melakukan uji statistik melalui uji validitas, uji reliabilitas, uji normalitas. Untuk pengujian hipotesis peneliti menggunakan uji t (parsial). Uji t digunakan untuk mengetahui apakah variabel independen secara parsial berpengaruh atau tidak terhadap variabel dependen. Derajat signifikansi yang digunakan dalam penelitian ini adalah 0,5.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini diawali dengan penyebaran kuesioner kepada siswa kelas XII IPS SMAN 1 Ketapang berjumlah 30 responden. Hasil dari pengisian angket yang digunakan dalam penelitian ini diharapkan memperoleh data secara langsung mengenai variabel pembelajaran daring melalui *google classroom*, dan hasil belajar siswa. Setelah data terkumpul, peneliti melakukan analisis data awal yang meliputi.

1. Uji validitas data

Berdasarkan uji validitas instrumen dengan menggunakan koefisien yang terdiri dari 15 butir pernyataan. Uji coba dilakukan kepada 30 responden, berikut hasil dari uji coba tersebut:

Hasil Uji Validitas Instrumen

Item Pernyataan	r hitung	r tabel	Keterangan
X.1	0,87	0,36	Valid
X.2	0,87	0,36	Valid
X.3	0,76	0,36	Valid
X.4	0,87	0,36	Valid
X.5	0,87	0,36	Valid
X.6	0,76	0,36	Valid
X.7	0,46	0,36	Valid
X.8	0,76	0,36	Valid
X.9	0,87	0,36	Valid
X.10	0,87	0,36	Valid
X.11	0,76	0,36	Valid
X.12	0,87	0,36	Valid
X.13	0,46	0,36	Valid
X.14	0,87	0,36	Valid
X.15	0,87	0,36	Valid

Sumber : Versi SPSS 23.0

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa nilai r hitung $>$ r tabel dengan demikian dapat disimpulkan bahwa item pernyataan pada variabel pembelajaran daring melalui *google classroom* dinyatakan valid.

2. Uji Reliabilitas Data

Hasil Perhitungan Reliabilitas

Reability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
,948	15

Sumber: Data SPSS versi 23.0

Berdasarkan pada tabel di atas menjelaskan bahwa setelah dilakukan uji reliabilitas, nilai Cronbach Alpha pembelajaran daring melalui *google classroom* adalah 0,948 yang berarti variabel pembelajaran daring melalui *google classroom* tersebut reliabel karena memiliki nilai koefisien α diatas 0,60.

3. Uji normalitas data

Uji normalitas adalah uji yang dilakukan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh dari variabel pembelajaran daring melalui *google classroom* terhadap hasil belajar berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas dalam penelitian ini menggunakan uji *kalmogrov-smirnov* menggunakan aplikasi SPSS. Untuk mengetahui apakah distribusi frekuensi masing-masing variabel normal atau tidak maka dapat dilihat dari nilai *Asymp sig.* jika nilai *Asymp sig* lebih dari atau sama dengan 0,05 maka distribusi data adalah normal, begitupun sebaliknya jika nilai *Asymp sig* kurang dari 0,05 maka distribusi data tidak normal.

Hasil Uji Normalitas
One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		30
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	,0000000
	Std. Deviation	4,35389543
Most Extreme Differences	Absolute	,226
	Positive	,226
	Negative	-,133
Test Statistic		,226
Asymp. Sig. (2-tailed)		,000 ^c
Monte Carlo Sig. (2-tailed)	Sig.	,083 ^d
99% Confidence Interval	Lower Bound	,076
	Upper Bound	,090

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

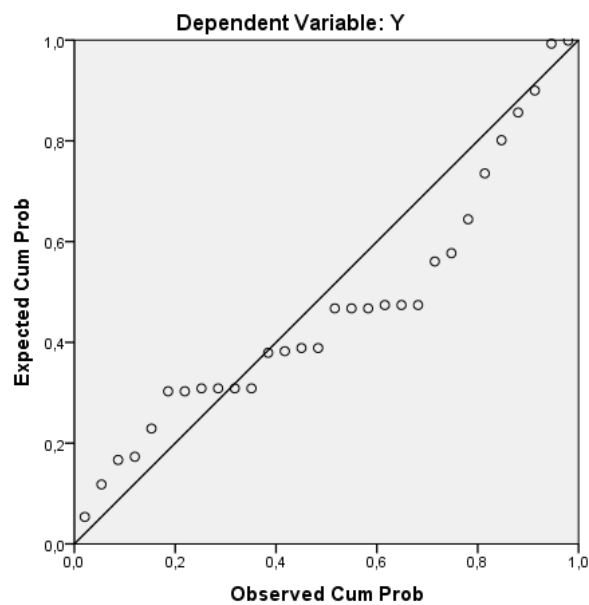
c. Lilliefors Significance Correction.

d. Based on 10000 sampled tables with starting seed 2000000.

Sumber : Versi SPSS 23.0

Berdasarkan hasil uji normalitas pada tabel 4.5 menunjukkan bahwa semua variabel penelitian mempunyai nilai signifikansi 0,090 lebih besar dari 0,05 pada ($\text{sig} > 0,05$), sehingga dapat disimpulkan bahwa data penelitian berdistribusi normal.

Normal P-P Plot of Regression Standardized Residual



Hasil Uji P-Plot Normalitas

Berdasarkan gambar diatas menunjukkan data menyebar mendekati garis diagonal maka dapat disimpulkan bahwa data penelitian atau variabel pada penelitian berdistribusi normal.

4. Uji t

Uji t digunakan untuk mengetahui pengaruh masing-masing variabel bebas secara individu terhadap variabel terikat. Uji t dilakukan dengan membandingkan t_{hitung} dengan t_{tabel} . Hasil uji T dapat dilihat pada tabel 4.7 berikut ini:

**Hasil uji T
Coefficients^a**

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients		t	Sig.
	B	Std. Error	Beta			
1 (Constant)	26,3 62	25,679			1,027	,313
X	,963	,454	,372		2,122	,043

a. Dependent Variable: Y

Sumber : pengolahan data SPSS 23.0

Berdasarkan hasil uji t pada variabel pembelajaran daring melalui *google classroom* (X) diperoleh nilai t_{hitung} sebesar $2,122 > t_{tabel}$ $2,048$ dengan nilai signifikan sebesar $0,043 < 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima yang berarti bahwa terdapat variabel pembelajaran daring melalui *google classroom* berpengaruh positif dan signifikan terhadap variabel hasil belajar siswa secara parsial.

Menurut Rozak dan Azkia (2018) menyimpulkan bahwa dengan adanya aplikasi *google classroom* dapat mempermudah siswa untuk belajar sehingga meningkatkan hasil belajar. Dengan menggunakan *google classroom* materi bahan ajar dapat dimodifikasi dalam berbagai format sehingga lebih menarik. Siswa ataupun guru dapat mengumpulkan tugas, mendistribusikan tugas, dan berdiskusi tentang mata pelajaran dimanapun tanpa terikat batas waktu. Menurut Gheytsi dkk (2015) menyatakan bahwa penggunaan media aplikasi *google classroom* dapat membantu meningkatkan hasil belajar siswa. Menurut penelitian Faridatun Nadziroh (2017) semakin intensif *e-learning* dimanfaatkan, maka mutu belajar siswa akan semakin meningkat pula. Selain itu, pemanfaatan web *e-learning* akan meningkatkan hasil belajar secara tidak langsung. Sehingga tujuan digunakannya *e-learning* dalam sistem pembelajaran yakni dapat memperluas akses pendidikan kemasyarakatan luas, serta dapat meningkatkan mutu belajar. Melalui penggunaan *google classroom* secara efektif dan efisien yang sesuai dengan tujuan pembelajaran akan membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik, proses belajar siswa menjadi lebih interaktif, jumlah waktu belajar mengajar dapat tepat waktu, kualitas belajar siswa dapat ditingkatkan dari segi berdiskusi antara kelompok ataupun bertanya tentang materi pembelajaran ataupun pengumpulan tugas tepat waktu sesuai waktu yang ditentukan.

Rosemarie Deloro, seorang guru di new york menyatakan 60 tahun megajar tidak pernah memakai *computer*, namun sejak memiliki *chromebook* dan *google classroom* didalamnya dia bisa dengan mudah memberikan pekerjaan rumah digital kepada murid-muridnya dan memberikan tanggapan secara langsung, kapanpun, dan dimanapun (Bintaro, 2014). Dengan menggunakan *google classroom* materi bahan ajar dapat dimodifikasi dalam berbagai format sehingga lebih menarik. Siswa ataupun guru dapat mengumpulkan tugas, mendistribusikan tugas, dan berdiskusi tentang mata pelajaran dimanapun tanpa terikat batas waktu.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dan teori lainnya dari beberapa tokoh maka dapat dikatakan berpengaruh dan berperan penting dalam pembelajaran daring yaitu dapat memberi kemudahan dalam membaca materi yang berupa *file* ataupun *powerpoint* dan juga siswa bisa mengaksesnya dimana saja dan kapan saja. Jadi *google classroom* itu bertujuan untuk mempermudah atas kesulitan setiap penugasan tanpa kertas. *Google classroom* itu bersifat fleksibel karena berupa *software* yang bisa digunakan di laptop ataupun *handpone* siswa dan bisa dilakukan dimana saja dan kapan saja, dan dapat mempermudah guru dan siswa dalam pembelajaran berlangsung disaat pembelajaran daring dan mempermudah guru berinteraksi dengan siswa karena aplikasi ini memiliki keleluasaan waktu bagi guru untuk memberikan materi dan tugas kepada siswa. Jadi pemanfaatan media pembelajaran perlu dikuasai oleh guru mulai dari pemilihan media hingga penerapan media dalam pembelajaran. Sehingga dengan adanya aplikasi *google classroom* ini diharapkan hasil belajar siswa dapat meningkat dari sebelumnya. Jadi *google classroom* sangat baik untuk digunakan sebagai media disaat pembelajaran daring untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tentang pengaruh pembelajaran daring melalui *google classroom* terhadap hasil belajar siswa kelas XII IPS SMAN 1 Ketapang maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

Berdasarkan hasil regresi dapat diketahui bahwa pengaruh pembelajaran daring melalui *google classroom* (X) dapat berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar siswa (Y). Hal ini dapat dilihat dari nilai t yang memiliki tingkat signifikan $0,043 < 0,05$. Sedangkan hasil uji $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu sebesar $2,122 > 2,048$ sehingga H_0 ditolak H_a diterima yang berarti bahwa terdapat berpengaruh positif signifikan pengaruh pembelajaran daring melalui *google classroom* terhadap hasil belajar siswa kelas XII IPS SMAN 1 Ketapang pada mata pelajaran ekonomi.

SARAN

1. Bagi sekolah, memfasilitasi guru dalam pelaksanaan pembelajaran terutama disaat pembelajaran daring seperti sekarang ini.
2. Bagi pengajar, sebaiknya untuk memperbaharui media pembelajarannya yang menarik agar siswa bisa bersemangat dan diminati oleh peserta didik. Dan diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
3. Bagi siswa SMAN 1 Ketapang, dengan adanya pembelajaran daring melalui *google classroom* diharapkan siswa termotivasi dalam belajar dan dapat meningkatkan hasil belajar di masa pandemi covid'19.
4. Bagi peneliti selanjutnya, untuk memperluas variabel penelitian, tidak hanya pembelajaran daring melalui *google classroom* dan diharapkan jumlah sampelnya diperluas lagi agar dapat melihat lebih jelas pada variabel (X) terhadap variabel (Y).

DAFTAR PUSTAKA

- Arruji, Edo. *Pengaruh media google classroom terhadap hasil belajar pada Konsep Sistem Gerak*. BS thesis. Jakarta: FITK UIN Syarif idayatullah Jakarta, 2020.
- Bilfaqih, y., & Qomaruddin, M.N. (2015). *Esensi penyusunan materi pembelajaran Daring*. Deepublish. Di unduh dari https://www.researchgate.net/publication/291357368_Esensi_pengembangan_pembelajaran_Daring
- Danisa , R. (2020). *Pengaruh Pembelajaran Daring Melalui Google Classroom terhadap Hasil Belajar Siswa (Survei pada mata pelajaran ekonomi dikelas X IPS I SMA NEGERI 1 cipeudeuy tahun ajaran 2020/2021)* (Doctoral dissertation, FKIP UNPAS). Diunduh dari <http://repository.unpas.ac.id/id/eprint/49907>
- Diemas, B.P.P.(2017). *Pengaruh penerapan tools google clasroom pada model pembelajaran project based learning terhadap hasil belajar siswa*. It-Edu, 2(01).
- Gunawan, F.L, & Sunarman, S.G. (2017). *Pengembangan kelas virtual dengan google classroom dalam keterampilan pemecahan masalah (problem solving) Topik vektor pada siswa smk untuk mendukung pembelajaran prosiding seminar nasional Etnomanesia*, 340-348. diunduh dari <https://journal.ummat.ac.id/index.php/orbita/article/download/3043/2060>
- Hakim A.B. (2016) *Efektifitas penggunaan E-learning moodle, Google classroom dan edmodo*. *Jurnal I-Statement*.1, 104-107.
<http://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/41841>
<http://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/51034>
- Nugraha , S.A., Sudiatmi, T., & Suswandari, M. (2020). *Studi pengaruh daring learning terhadap hasil belajar matematika kelas IV. jurnal inovasi penelitian*,1(3), 265-276. Diunduh dari <https://stp-mataram.e-journal.id/JIP/article/view/74>
- Radita, N. (2018). *Pengembangan sistem pembelajaran dalam jaringan pada materi teori graph*.
- Ricardo, R., & Meilani, R. I. (2017). *Impak minat dan motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa. Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran (JPManper)*, 2(2), 188-201. Diunduh dari <https://scholar.google.co.id/citations?user=CoFWXfsAAAAJ&hl=en>
- Sabran, S., & Sabara, E. (2019, February). *Keefektifan google classroom sebagai media pembelajaran. In seminar Nasional LP2M UNM*. Diunduh dari https://www.researchgate.net/publication/345804926_DESAIN_PEMBELAJARAN_STATISTIK_MELALUI_GOOGLE_CLASSROOM
- Windarti, Anissa, and Andri Noor Ardiansyah. *Pengaruh penggunaan aplikasi google classroom terhadap kualitas pembelajaran dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi Kelas XI di MAN 1 Kota Tangerang Selatan*. BS thesis. Jakarta: Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Syarif Hidayatullah, 2018.
<http://repository.unsoed.ac.id/id/eprint/3423>

