



**SEKOLAH TINGGI KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
(STKIP) PGRI BANGKALAN  
PUSAT BAHASA**

Jl. Soekarno Hatta No. 52 Telp/Fax. (031) 3092325 Bangkalan  
Email; [admin@stkippgri-bkl.ac.id](mailto:admin@stkippgri-bkl.ac.id) website: [www.stkippgri-bkl.ac.id](http://www.stkippgri-bkl.ac.id)

**SURAT KETERANGAN**  
Nomor : 54/B11/PCx/V/2020

Yang bertandatangan di bawah ini

Nama : Arfian Ridwan, M.Pd  
NIDN : 0723078802  
Jabatan : Kepala Pusat Bahasa

Menarangkan bahwa artikel di bawah ini :

Nama Penulis : Buaddin Hasan  
Judul Artikel : Pemanfaatan *Google Classroom* Dalam Matakuliah Menggunakan Media  
*Video Screencast O-Matic*  
Nama Jurnal : Jurnal Widya Wacana

Telah diperiksa tingkat plagiasinya dengan menggunakan program *plagiarism Checker X Pro* dengan hasil yang dilampirkan bersama surat ini.

Demikian surat keterangan dibuat dan digunakan sebagaimana mestinya.

Bangkalan, 12 Mei 2020

Kepala Pusat Bahasa



**Arfian Ridwan, M.Pd**  
NIDN. 0723078802



# Plagiarism Checker X Originality Report

**Similarity Found: 3%**

Date: Tuesday, May 12, 2020

Statistics: 63 words Plagiarized / 2331 Total words

Remarks: Low Plagiarism Detected - Your Document needs Optional Improvement.

---

Widya Wacana Vol. 15 Nomor 1 Februari 2020 Buaddin Hasan PEMANFAATAN GOOGLE CLASSROOM DALAM MATAKULIAH MENGGUNAKAN MEDIA VIDEO SCREENCAST O-MATIC THE USE OF GOOGLE CLASSROOM IN LEARNING USING O-MATIC VIDEO SCREENCAST MEDIA Buaddin Hasan Program Studi Pendidikan Matematika STKIP PGRI Bangkalan buaddinhasan@stikppgri-bkl.ac.id Abstrak Perkembangan teknologi dalam bidang pendidikan sangat pesat. Peengajar dan pembelajar harus bersikap positif dalam menanggapi perkembangan tersebut sehingga tidak menghambat proses pembelajaran.

Jika perkembangan teknologi tidak dimanfaatkan dengan baik, maka dapat menjadikan siswa kurang betah pada saat mengikuti proses pembelajaran. Tujuan penelitian ini untuk menguji keefektifan pembelajaran matematika dengan memanfaatkan google classroom menggunakan media video screencast o-matic. Jenis penelitian ini adalah kuantitatif dengan pendekatan quasi eksperimen. **Dalam penelitian ini menggunakan** mahasiswa semester V prodi pendidikan matematika untuk dijadikan sampel. Proses pemilihan sampel dilakukan secara random. Untuk analisis data menggunakan teknik uji normalitas, uji homogenitas, serta uji hipotesis.

Pada proses uji **normalitas dilakukan dengan menggunakan** chi kuadrat, dan untuk uji homogenitas peneliti menggunakan uji-F. Sedangkan uji hipotesis peneliti menggunakan uji t-test. Setelah dilakukan proses analisis data peneliti dapat menyimpulkan keefektifan pembelajaran dengan memanfaatkan google classroom menggunakan media video screencast o-matic. Hasil penelitian menyimpulkan bahwa pemanfaatan kelas online google classroom menggunakan media video screencast o-matic pada matakuliah pengembangan media berbasis komputer sangat efektif.

Kata kunci: Google classroom, media, screencast o-matic Abstract Keywords: Google

classroom, media, screencast o-matic

## PENDAHULUAN

Proses pembelajaran sudah tidak lagi dibatasi oleh waktu dan ruang, hal ini terjadi karena perkembangan teknologi berbasis jaringan internet sehingga pembelajar dengan mudah dapat memperoleh informasi dan juga mampu berkomunikasi (Adri, 2007). Pembelajar dapat memperoleh informasi yang dibutuhkan dengan memanfaatkan internet. Dunia pendidikan merupakan salah satu bidang yang tersentuh akibat perkembangan teknologi. Perkembangan internet dijadikan sebagai sumber pembelajaran karena dapat memberikan sumber informasi yang hampir tidak terbatas.

Perkembangan teknologi juga telah dimanfaatkan oleh beberapa perguruan tinggi untuk menggunakan sistem pembelajaran yang berbasis jaringan internet. Salah satu sistem pembelajaran yang digunakan antara lain; e-learning, moodle, web-education, distance learning. Pembelajaran online merupakan bentuk pembelajaran yang tergolong baru Widya Wacana Vol. 15 Nomor 1 Februari 2020 Buaddin Hasan di dalam dunia Pendidikan tetapi dapat memberikan fungsi dan peran sangat berarti dalam dunia pendidikan. Namun dalam perjalanannya masih banyak kekurangan atau kelemahan yang harus secara terus menerus dikembangkan untuk membantu proses pembelajaran.

Proses pembelajaran secara konvensional telah dirasa memiliki banyak kekurangan dalam pelaksanaannya, terutama dibatasi oleh ruang dan waktu. Perkembangan teknologi informasi mampu menjawab atau menjadi solusi dari permasalahan pembelajaran konvensional. Pembelajaran menggunakan jaringan internet menjadikan proses komunikasi lebih bermakna dan menjadikan segala sesuatu terhubung dengan baik apalagi biaya yang digunakan lebih murah. Hal ini mengakibatkan jaringan internet dapat digunakan dan dirasakan oleh setiap orang tanpa dibatasi oleh waktu dan ruang (Kholifah, 2016) Beberapa pembelajaran yang memanfaatkan jaringan internet dalam proses pembelajaran berbasis e-learning adalah google classroom, pemilihan google classroom dalam penelitian ini karena aplikasi google app for education sebelumnya yaitu hanya google docs dan google form. Google classroom merupakan pengembangan dari google app for education.

Aplikasi ini dapat dimanfaatkan oleh para pembelajar baik siswa, mahasiswa, guru dan dosen pembelajaran sehingga proses pembelajaran semakin efektif (Hakim, 2016). Keuntungan google classroom adanya pembuatan grup kelas dan sub grup kelas, sistem penilaian, membuat pembelajaran berbasis quiz, pembuatan assignment, materi dan tugas secara otomatis dapat tersimpan di google drive. Dosen dapat memberikan informasi atau tes secara online, selain itu google classroom menyediakan ruang diskusi dengan mahasiswa.

Pada kenyataannya aktifitas belajar siswa mengalami peningkatan menggunakan media

google classroom sebagai dalam belajar berbasis online (Mustaniroh, 2015) Perpaduan pembelajaran e-learning dengan media yang menarik diharapkan dapat memberikan motivasi belajar kepada mahasiswa dalam memahami konsep secara mandiri. Media pembelajaran yang dapat menjelaskan konsep manteri secara jelas dan mudah dibuatnya adalah komik digital video screencast o-matic. Pembelajaran menggunakan media screecast o-matic dapat meningkatkan kemampuan guru dalam beriteraksi (Priowirjanto, 2013). The online class of student will have increased succes because of the addition of screencast (Peterson, 2007).

Software pada screencast-o-matic dapat membuat video pembelajaran dengan merakam semua materi pelajaran (Thomson, 2014). Pembelajaran menggunakan media video screencast o- matic meningkatkan minat belajar siswa (Suryanto, 2014). Pembelajaran memnggunakan media power point berbasis screencast o-matic dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Hasan, 2017). Penelitian ini mengkaji tentang efektifitas pembelajaran online dengan google classroom menggunakan media video screencat o-matic. Penelitian ini dapat dijadikan sebagai metode pembelajaran yang baru dengan memanfaatkan internet, hal ini menjadikan proses pembelajaran dapat dilakukan dimanapun dan kapanpun.

Keunggulan dari penelitian ini dalam proses pembelajaran online peneliti menggunakan media video pembelajaran berbasis screencat o-matic untuk menjelaskan materi secara online. Video tersebut dapat dilihat berulang kali oleh mahasiswa dimanapun dan kapanpun menggunakan android yang dimiliki. Widya Wacana Vol. 15 Nomor 1 Februari 2020 Buaddin Hasan KAJIAN PUSTAKA Proses pembelajaran jarak jauh atau distance learning dikembangkan menggunakan teknologi digital yang selanjutnya disebut sebagai e-learning (Hakim, 2016).

Untuk membantu aktifitas belajar mengajar beberapa perguruan tinggi sudah menerapkan proses pmebelajaran berbasis e-learning. Islamiyah (2016) mengatakan bahwa e-learning merupakan hasil pengembangan teknologi informasi yang dimanfaatkan dalam proses belajara mengajar dalam dunia maya. Perkembangan teknologi informasi telah mampu mentransformasi proses pembelajaran konvensional kepada sistem pembelajaran berbasis teknologi internet, pada saat ini telah banyak sekolah dan perguruan tinggi yang menerapkan pembelajaran dengan e-learing.

Hakim (2016) ada 2 sudut pandang untuk dpat melihat manfaat e-learning sebagai prose spembelajaran maya, yaitu sebagai pelajar, e-learning menjadikan proses pembelajaran lebih fleksibel, serta dapat menajdikan siswa untuk aktif berkomunikasi dnegan pengajar, biasanya menggunakan bantuan email, atau chating. Sebagai pengajar, gru adapat melakukan prose inovasi dan pengembangan bahan ajar,

menggunakan model pembelajaran yang baru. Serta dapat mengontrol aktifitas belajar siswa. Dengan demikian e-Learning dapat dikatakan sebagai bentuk pembelajaran berbasis web teknologi yang dapat diakses melalui jaringan internet. Google Classroom dapat menciptakan kelas sebagai ruang belajar dalam bentuk maya.

Google classroom **bisa menjadi sarana distribusi tugas**, pada kelas maya ini siswa dapat mengumpulkan tugas dan guru dapat menilai tugas tersebut secara online. Melalui pendaftaran diri di Google Application for Education pengguna dapat secara gratis mendapatkan dan menggunakan media kelas google classroom. (Dhia, 2017). Google Classroom dibuat untuk membantu siswa dan guru dalam mengumpulkan tugas secara online tanpa harus menggunakan kertas, selain itu google classroom dapat menyimpan semua file pada google drive.

untuk proses assessment guru dapat secara langsung menilai semua aktifitas siswa dalam kelas google classroom Menurut Pradana (2017) Google Classroom sangat istimewa yang merupakan hasil pengembangan dari Google For Education, keistimewaan dari google classroom guru dapat melihat aktifitas belajar siswa dengan melihat dan menilai tugas siswa. Google For Education itu sendiri merupakan sebuah layanan yang sangat baik di google. Google For education dibuat untuk membantu pengguna dalam memenuhi kebutuhannya dalam dunia pendidikan.,

google drive, Google Mail, , google Calender, Google Classroom, Slides, Google Sites, Google Sheets, Google, dan docs, merupakan layanan dari google for education Manfaat Google Classroom menurut Dhia (2017) Google Classroom dapat digunakan secara bersama-sama dapat diakses secara gratis. Sehingga dapat digunakan sebagai pembelajaran online. Dalam memanfaatkan Learning Management System (LMS) pengguna dapat menggunakan google classroom. untuk menyiapkan tidak memerlukan waktu lama hanya membutuhkan waktu beberapa menit. Proses penilaian tugas dapat dilakukan dengan cepat karena dalam google classroom sudah tidak menggunakan kertas.

Di samping itu, materi secara otomatis dapat tersimpan di google drive, dan siswa juga dapat melihat nilai hasil tugas secara online Google Classroom dapat menjadikan pengajar melakukan komunikasi secara langsung dengan siswa dengan Widya Wacana Vol. 15 Nomor 1 Februari 2020 Buaddin Hasan memberikan pengumuman di ruang diskusi google classroom. Media pembelajaran Screencast-O- Matic merupakan media pembuatan video singkat yang dapat menjelaskan materi secara menarik dan siswa dapat menguasainya secara mandiri.

Pemanfaatan media screencast o-matic sebagai bentuk usaha untuk meningkatkan

hasil belajar siswa karena siswa dapat menguasainya secara mandiri dan dapat mempelajarinya pada waktu di luar jam sekolah (Wardani, 2015). Screencast O-Matic dapat meningkatkan hasil belajar siswa karena siswa termotivasi dan minat belajar yang semakin meningkat. Dengan demikian, mahasiswa perlu diberdayakan dengan pemanfaatan media Screencast-O-Matic untuk meningkatkan hasil belajar dan motivasi belajar siswa (Suryanto H. , 2014) Screencast adalah teknik membuat video dengan cara merekam aktifitas di layar komputer.

Cara ini sangat mudah dan dapat dimanfaatkan untuk membuat video pembelajaran. Untuk membuat video pembelajaran menggunakan screencast o-matic dapat menggunakan beberapa software. Yang pertama adalah Screencast-o-matic, yang merupakan salah satu software untuk screencast yang dapat digunakan secara online maupun offline Banyak manfaat yang dapat dirasakan oleh guru dan siswa sebagai pengguna media pembelajaran screencast o-matic. Salah satunya menurut Hasan, B. (2017) penggunaan media power point berbasis screencast o-matic dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa sekolah dasar. Sedangkan menurut Wijayanti, R., Hasan, B., & Loganathan, R. K.

(2018) prose pembelajaran di sekolah dapat menggunakan media comic video berbasis whiteboard animation sehingga dapat menggunakan hasil belajar matematika siswa. Kemudian proses pembelajaran menggunakan media video comic pembelajaran sangat efektif jika diterapkan dalam proses pembelajaran. METODE Penelitian ini termasuk jenis penelitian kuantitatif dengan menggunakan pendekatan eksperimental dengan menggunakan sampel mahasiswa semester V prodi pendidikan matematika pada matakuliah media pembelajaran berbasis komputer.

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan teknik tes dan pemberian angket. teknik tes dilakukan untuk memperoleh data hasil belajar yang kemudian digunakan sebagai data uji hipotesis. Sedangkan untuk memperoleh data respon mahasiswa terhadap pembelajaran berbasis online menggunakan google classroom dengan bantuan media video komik digital screencast o-matic dilakukan dengan metode pemberian angket respon. Untuk analisis data hasil penelitian dilakukan dengan analisis data yaitu uji normalitas, uji homogenitas, serta uji hipotesis. Untuk mengetahui populasi sampel berdistribusi normal maka dilakukan uji normalitas menggunakan chi kuadrat.

Untuk mengetahui apakah varians data kedua kelompok mempunyai varians yang sama atau tidak maka dilakukan uji homogenitas menggunakan uji-F. Pada bagian akhir peneliti melakukan uji hipotesis menggunakan teknik uji t-test berikut ini dengan Proses penarikan kesimpulan bahwa pemanfaatan e-learning google classroom menggunakan media video komik digital screencast o-matic. Dalam pembelajaran efektif atau tidak

dilakukan setelah semua Widya Wacana Vol.

15 Nomor 1 Februari 2020 Buaddin Hasan data telah dianalisis HASIL DAN PEMBAHASAN Pemanfaatan google classroom dengan menggunakan media screencast o-matic efektif digunakan kepada mahasiswa pada matakuliah pengembangan media berbasis komputer. Gb 1. Aktivitas mahasiswa dalam pemanfaatan Google Classroom Menggunakan Media Video Screencast O-Matic Berdasarkan grafik diatas dapat dijelaskan bahwa mahasiswa merasa antusias dan termotivasi untuk mengikuti kuliah menggunakan google classroom yang dipadu dengan media video pembelajaran.

Mahasiswa menyampaikan pertanyaan sebanyak 33 mahasiswa atau 91% dari 36 sampel kelas eksperimen, mahasiswa mampu menanggapi pertanyaan sebanyak 32 atau 88% dari 36 sampel kelas eksperimen, mahasiswa mampu menjelaskan kembali isi materi sebanyak 29 orang atau 80% dari 36 sampel. Mahasiswa mampu mempraktekan tugas sebanyak 34 atau 94% dari 36 sampel. Sedangkan mahasiswa yang mampu menganalisis hasil tugas hanya 70% atau 25 mahasiswa dari 36 sampel. Gb 2. Bentuk Tugas Pada Kelas Online Google Classroom Menggunakan Media Screencast O-matic Peneliti juga memperoleh data hasil belajar mahasiswa selama proses perkuliahan menggunakan google classroom dengan bantuan media video screencast o-matic.

Untuk mendapatkan nilai menggunakan chi kuadrat tabel : . dari hasil perhitungan diketahui bahwa sama dengan 9,47 dan sama dengan 11,1. Dari hasil tersebut menjelaskan bahwa . Dengan demikian sebaran nilai posttest pada kelas eksperimen terdistribusi normal. Sedangkan hasil uji normalitas pada kelas kontrol menunjukkan bahwa kelas kontrol sama seperti halnya dengan kelas eksperimen. Artinya, kelas kontrol juga berdistribusi normal.

Setelah dibuktikan bahwa kedua kelas baik kelas eksperimen maupun kelas kontrol sama-sama berdistribusi normal, maka langkah selanjutnya dilakukan uji homogenitas dengan menggunakan rumus uji-F yaitu : dan Widya Wacana Vol. 15 Nomor 1 Februari 2020 Buaddin Hasan Berdasarkan hasil perhitungan diperoleh hasil bahwa dan sehingga dapat disimpulkan bahwa . Dengan demikian kelas kontrol dan kelas eksperimen homogen. Pada tahap akhir peneliti melakukan uji hipotesis menggunakan uji- T.

Berikut ini adalah hasil analisis dari uji-T Hasil perhitungan telah memperoleh nilai simpangan baku, selanjutnya dilakukan uji-t menggunakan data berikut; Karena dari hasil perhitungan diperoleh dan , maka ditolak dan diterima. Dengan demikian pemanfaatan online google classroom menggunakan media video screencast o-matic pada matakuliah pengembangan media berbasis komputer dikatakan efektif. Hal ini senada dengan penelitian Hakim, A. B. (2016) yang menyatakan bahwa penggunaan

E- Learning Moodle, Google Classroom dan Edmodo efektif diterapkan dalam pembelajaran online.

KESIMPULAN DAN SARAN Pemanfaatan google classroom menggunakan media screencast o-matic pada matakuliah pengembangan media berbasis komputer efektif, hal ini dilihat dari beberapa aspek, antara lain: 1. Terjadi interaksi antar mahasiswa dalam berdiskusi secara online pada kelas google classroom, mahasiswa mampu mengikuti matakuliah dengan menyimak video pembelajaran berbasis screencast o-matic. 2. Hasil eksperimen yaitu kelas yang memanfaatkan google classroom dengan media video screencast o-matic mempunyai hasil lebih baik jika dibandingkan dengan kelas kontrol dengan sistem direct learning menggunakan media power point.

Dari hasil penelitian, peneliti menyarankan ketika menggunakan kelas online berbasis google classroom peneliti hendaknya menggunakan bantuan media interaktif sebagai sarana penyampaian dan menjelaskan materi pelajaran. Lebih baik jika medianya berupa video pembelajaran. DAFTAR RUJUKAN Adri, M. (2007). Pemanfaatan Internet sebagai Sumber Pembelajaran Semiloka Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi . FT UNP Padang. Hakim, A. B. (2016). Efektifitas Penggunaan E-Learning Moodle, Google Classroom Dan Edmodo. I-STATEMENT, 2(1). Hasan, B. (2017). Teaching Elementary Mathematics using Power Point Based Screencast O-Matic Videos. ISMEI 4. Yogyakarta: Qitep In Math. Kholifah, S. (2016).

The Development of Learning Video Media Based on Swishmax and Screencast O- Matic Software through Widya Wacana Vol. 15 Nomor 1 Februari 2020 Buaddin Hasan Contextual Approach. Dinamika Pendidikan, 11(1), 50-55. Kurniawan, H. (2015). Efektifitas Pembelajaran Problem Solving Dan Investigasi Terhadap. Surya Edukasi. Munadi, Y. (2018). Media Pembelajaran. Jakarta: Gaung Persada (GP) Press. Mustaniroh, S. A. (2015). Penerapan Google Classroom Sebagai Media Pembelajaran Pada Pelajaran Kimia di SMK Negeri 2 Temanggung. Skripsi. Peterson, E. (2007). Incorporating Screencast in Online Teaching. International Review of Research in Open and Distance Learning.

USA: Montana State University. Priowirjanto, Y. P. (2013). Materi simulasi digital. Southeast Asian Ministers of Education Organization Regional Open Learning Centre. Suleiman, A. H. (2016). Media Audio- Visual Untuk Pengajaran. Penerangan. Suryanto, H. (2014). Pengembangan Multimedia E-Learning Berbasis Screencast-O-Matic Dalam Pembelajaran Matematika. Jurnal Ilmu Sosial dan Humaniora ISSN: 2407-7550,, Vol. 1, No. 1. Wijayanti, R., Hasan, B., & Loganathan, R. K. (2018). Media comic math berbasis whiteboard animation dalam pelajaran matematika. Jurnal Riset Pendidikan Matematika, 5(1), 53- 63. Thomson, A. B. (2014). Teachers flipping out' beyond n e

lecture: Maximising the educational potential of video.

Journal of Learning Design, 7(3), 67-78. Zain, S. B. (2010). Strategi Belajar Mengajar. Jakarta : Rineka Cipta.

#### INTERNET SOURCES:

---

<1% - <https://bloghistoris.blogspot.com/feeds/posts/default>

<1% - <https://ejournal.unib.ac.id/index.php/juridikdasunib/article/download/5822/2809>

<1% -

<https://www.scribd.com/document/377940865/T1-702010130-Full-Text-Google-Classroom>

<1% - <https://journal.staimsyk.ac.id/index.php/almanar/article/download/120/109>

1% - <http://garuda.ristekbrin.go.id/journal/view/13052>

<1% - <https://www.slideshare.net/180774/buku-siswa-simdig-semester-2-versi-140713>

<1% - <https://haznakharisna.blogspot.com/2014/>

<1% -

[https://www.researchgate.net/publication/321425520\\_PENGEMBANGAN\\_VIDEO\\_PEMBELAJARAN\\_MATEMATIKA\\_BERBANTUAN\\_MACROMEDIA\\_FLASH\\_8\\_DENGAN\\_PENDEKATAN\\_KONTEKSTUAL\\_PADA\\_MATERI\\_PROGRAM\\_LINIER\\_KELAS\\_XI](https://www.researchgate.net/publication/321425520_PENGEMBANGAN_VIDEO_PEMBELAJARAN_MATEMATIKA_BERBANTUAN_MACROMEDIA_FLASH_8_DENGAN_PENDEKATAN_KONTEKSTUAL_PADA_MATERI_PROGRAM_LINIER_KELAS_XI)

<1% - <https://hartatyfatshaf.blogspot.com/2013/10/penelitian-pre-ekperimen-1.html>

<1% -

[https://www.researchgate.net/publication/313410408\\_Pengaruh\\_model\\_PBT\\_terhadap\\_kemampuan\\_berpikir\\_kritis\\_dan\\_kemampuan\\_berpikir\\_kreatif\\_siswa\\_SMAN\\_2\\_Magelang](https://www.researchgate.net/publication/313410408_Pengaruh_model_PBT_terhadap_kemampuan_berpikir_kritis_dan_kemampuan_berpikir_kreatif_siswa_SMAN_2_Magelang)

<1% - <https://sediaskripsiptk.wordpress.com/2012/11/page/24/>