



PENGARUH PEMBELAJARAN DARING MENGGUNAKAN GOOGLE CLASSROOM TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV DI SDN REJOSARI 03 SEMARANG

Nur Azimatul khususnah^{*1}, Henry Januar Saputra², Singgih Adhi Prasetyo³

^{1,2,3}Universitas PGRI Semarang

*nurazimatulkhususnah73@gmail.com

Informasi Artikel

Dikirim: 20 Oktober 2021

Direvisi: 3 Desember 2021

Diterima: 12 Januari 2022

Kata Kunci: Pembelajaran Daring; Google Classroom; Hasil Belajar

Abstract

Latar belakang penelitian ini adalah dimasa pandemi guru belum menggunakan aplikasi yang mampu berinteraksi langsung dengan siswa, sehingga siswa kurang paham akan materi yang diberikan guru saat pembelajaran dan menyebabkan nilai siswa dibawah Ketuntasan Kriteria Maksimum Belajar(KKM). Tujuan penelitian ini untuk mengetahui berapa besar pengaruh pembelajaran *daring* menggunakan *Google Classroom* terhadap hasil belajar siswa. Pemilihan Metode yang digunakan desain *one grup pretest-posttest design* dengan Populasi penelitian siswa kelas IVA SDN Rejosari 03 Semarang. Data yang diperoleh melalui test (*pretest* dan *posttest*), wawancara dan dokumentasi. Diperoleh nilai *pretest* rata-rata 61 dan nilai rata-rata *posttest* 80. Uji t *Pretest-posttest* dilakukan untuk mengetahui adanya peningkatan pada hasil belajar peserta didik. Berdasarkan hasil analisis data pada hasil belajar *pretest* dan *posttest* dengan uji-t bahwa diperoleh $t_{hitung} = 6,035 > t_{tabel} = 2,0129$ dengan taraf signifikan sebesar 5%. maka H_a diterima dan H_o ditolak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada hubungan Pengaruh *Google Classroom* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV di SDN Rejosari 03 Semarang.

PENDAHULUAN

Pandemi Covid-19 membawa dampak yang signifikan dalam beberapa aspek kehidupan masyarakat. Salah satunya dalam aspek pendidikan. Pendidikan merupakan aspek penting bagi kehidupan setiap individu karena dengan pendidikan dapat mewujudkan bangsa yang mampu menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi yang berguna untuk setiap individu dan negara dimasa depan. Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan Nasional Bab 1 pasal 1 ayat 1 menyatakan bahwa:

Untuk mencapai tujuan pendidikan khususnya di masa *Covid-19* ini, pemerintah melakukan perubahan sistem pendidikan. Dimana pendidikan yang biasa dilakukan secara langsung oleh guru dan siswa di sekolah diadakan secara *daring*, hal ini dilakukan pemerintah untuk mencegah penularan yang meluas akibat interaksi secara langsung. *Physical distancing* menjadi salah satu strategi harapan untuk memutus rantai penularan wabah ini.

Pembelajaran *daring* mengharuskan guru untuk menggunakan media pembelajaran

jarak jauh untuk berinteraksi dengan siswa. Sebut saja misalnya Google Classroom, Rumah Belajar, Edmodo, Ruang Guru, Zenius, Google Suite for Education, Microsoft Office 365 for Education, Sekolahmu, Kelas Pintar. Inilah yang disebut sebagai platform microbloging (Basori, 2013).

Namun, pada penerapannya masih banyak guru di sekolah yang bingung melakukan sistem pembelajaran daring, yang disebabkan oleh kurangnya penguasaan teknologi, sehingga guru hanya mengirimkan penugasan tanpa menjelaskan materinya. Hal ini menyebabkan tidak efektifnya pembelajaran daring yang berdampak pada hasil belajar siswa. Dalam sistem pembelajaran daring siswa seharusnya melakukan diskusi, belajar, bertanya dan mengerjakan soal-soal latihan secara online. Semua proses pembelajaran dilakukan secara online tanpa menuntut siswa hadir di ruang kelas namun mereka masih bisa saling berinteraksi satu sama lain pembelajaran ini sering kali disebut e-learning,

Namun hasil wawancara yang dilakukan dengan bapak Redi guru kelas IV SDN Rejosari 03 Semarang bahwa didalam kegiatan pembelajaran daring siswa tidak bisa melakukan diskusi, belajar, bertanya dan mengerjakan soal soal latihan secara online, guru mengirimkan tugas dan materi lewat aplikasi *WhatsApp* tanpa memberikan penjelasan terlebih dahulu hal ini menyebabkan hasil belajar pada siswa dalam pembelajaran kurang maksimal dibuktikan dengan nilai ulangan harian atau PTS yang masih belum mencapai KKM .dan pengumpulan tugas juga masih belum tertata rapih sehingga guru juga mengalami kesulitan dalam penilaian.

Berdasarkan permasalahan di SDN Rejosari 03 Semarang guru harus menggunakan media pembelajaran sehingga siswa dapat melakukan diskusi, belajar, bertanya dan mengerjakan soal soal latihan secara online secara baik.salah satu media pembelajaran daring yang tepat berdasarkan masalah diatas yaitu menggunakan *Google Classroom*.

Google Classroom atau ruang kelas *Google* merupakan suatu serambi pembelajaran campuran untuk ruang lingkup pendidikan yang dapat memudahkan pengajar dalam membuat, membagikan dan menggolongkan setiap penugasan tanpa kertas (Mayasari, dkk, 2019). Software tersebut telah diperkenalkan sebagai keistimewaan dari *Google Apps for Education* yang rilis pada tanggal 12 Agustus 2014. Menurut website resmi dari Google, aplikasi *Google Classroom* merupakan alat produktivitas gratis meliputi email, dokumen dan penyimpanan. *Classroom* didesain untuk memudahkan guru(pengajar) dalam menghemat waktu, mengelola kelas dan meningkatkan komunikasi dengan siswa siswanya. Dengan *Google Classroom* ini dapat memudahkan peserta didik dan pengajar untuk saling terhubung di dalam dan diluar sekolah (Wicaksono, 2020). *Google Classroom* dapat diakses melalui 2 cara yait umelalui website dan aplikasi. Untuk website dapat diakses menggunakan browser apapun seperti Chrome, FireFox, Internet Explorer ataupun Safari. Sedangkan untuk aplikasi dapat diunduh secara gratis melalui Playstore untuk Android dan App Store untuk iOS. Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti tertarik ingin mengetahui "Pengaruh pembelajaran *Daring* Menggunakan *Google Classroom* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN Rejosari 03 Semarang".

METODE

Penelitian dilakukan di SDN Rejosari 03 Semarang tahun ajaran 2020/2021. Subjek yang diteliti adalah siswa kelas IV yang mana kelas IV berjumlah 24 siswa yang terdiri dari 14 siswa perempuan dan 10 siswa laki-laki. Dalam penelitian ini terdapat variable X dan Y. Variable X adalah Variabel yang mempengaruhi variable Y. Sedangkan variable Y adalah variable yang dipengaruhi atau menjadi suatu akibat. Variabel X dalam

penelitian ini yaitu pembelajaran *daring* menggunakan Google Classroom. Sedangkan variable Y dalam penelitian ini yaitu hasil belajar siswa.

Metode Penelitian yang akan digunakan oleh peneliti merupakan penelitian kuantitatif. Menurut Sugiyono (2016: 13) mengatakan bahwa metode kuantitatif dinamakan metode tradisional, karena metode ini sudah cukup lama digunakan sehingga sudah mentradisi sebagai metode untuk penelitian. Dengan desain penelitian *pre-experimental design* dengan bentuk *one-group pretest-posttest design*. Pada desain ini terdapat *pretest* sebelum diberi tindakan, dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan. Desain ini digambarkan sebagai berikut :

O1 X O2

Keterangan :

O1 = nilai *pretest* (sebelum diberi diklat)

O2 = nilai *posttest* (setelah diberi diklat)

Penelitian ini menggunakan beberapa teknik pengumpulan data diantaranya adalah wawancara, tes, yang menurut Arikunto (2014: 193) Tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok. dan dokumentasi.

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis instrumen, analisis data awal, analisis data akhir analisis instrumen terdiri dari:

1. Validitas

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan sesuatu instrumen. Suatu instrumen yang valid atau sahih mempunyai validitas tinggi. Sebaliknya, instrumen yang kurang valid berarti memiliki validitas rendah (Arikunto. 2013: 87)

2. Realibilitas,

Reabilitas adalah ketetapan suatu tes apabila diteskan kepada subjek yang sama (Arikunto, 2013: 109).

3. Daya beda

Daya pembeda soal adalah kemampuan soal untuk membedakan antara siswa yang pandai (berkemampuan tinggi) dengan siswa yang kurang pandai (berkemampuan rendah) berdasarkan kriteria tertentu (Arikunto, 2013: 226)

4. Taraf kesukaran.

Soal yang baik adalah soal yang tidak terlalu mudah atau tidak terlalu sukar. Bilangan yang menunjukkan sukar dan mudahnya suatu soal disebut indeks kesukaran (Arikunto, 2013: 222).

Sedangkan analisis data awal terdiri dari uji normalitas awal dan analisis data akhir terdiri dari uji normalitas akhir, uji t dalam penelitian ini menggunakan rumus *Paired Samples t-test* untuk mengetahui perbedaan hasil pada satu kelompok sebelum diberi perlakuan dengan sesudah diberi perlakuan.. Rumus yang digunakan yaitu: rumus :

$$t = \frac{\bar{d}-0}{s/\sqrt{n}} \text{ (Subekti, 2019: 59)}$$

Kemudian menghitung menggunakan ,hipotesis statistika dan ketuntasan belajar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian dari nilai pretest dan posttest untuk materi tema 7 kelas IV subtema 3 memperoleh hasil sebagai berikut:

Tab 1. Nilai Pretest dan Posttest

Keterangan	Pretest	Posttest
Nilai Tertinggi	88	96
Nilai Terendah	20	56
Rata-rata	61	80
Selisih Rata-rata <i>pretest</i> dan <i>posttest</i>	19	

Sumber : Hasil Penelitian 2021

Berdasarkan tabel tersebut didapatkan nilai tertinggi pada hasil belajar *pretest* sebesar 88 dan nilai terendah 20 dengan nilai rata-rata 61. Sedangkan nilai tertinggi pada hasil belajar *posttest* didapatkan nilai tertinggi sebesar 96 dan nilai terendah sebesar 56 dengan nilai rata-rata 80. Sehingga selisih nilai rata-rata nilai *pretest* dan *posttest* adalah 19. Dengan melihat hasil belajar *pretest* dan *posttest* ini menunjukkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar setelah Pembelajaran *Daring* Menggunakan *Google Classroom* Terhadap Hasil Belajar Tema 7 Subtema 3 Siswa Kelas IV SDN Rejosari 03 Semarang Tahun Pelajaran 2020/ 2021.

Sedangkan berdasarkan hasil uji normalitas awal diperoleh L_{hitung} sebesar 0,0806 dan L_{tabel} sebesar 0,1808 pada taraf signifikan 5% dengan $N = 24$ sehingga H_0 diterima. Dengan demikian data nilai *pretest* berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Sedangkan untuk hasil uji normalitas akhir diperoleh L_{hitung} sebesar 0,1191 dengan L_{tabel} 0,1808 pada taraf signifikan 5% dengan $N = 24$ sehingga H_0 diterima. Dengan demikian data nilai *posttest* berasal dari populasi juga berdistribusi normal.

Tabel 2. Uji t

Subjek	Prestasi Belajar	Rata-rata	N	t_{hitung}	t_{tabel}
Kelas IV SDN Rejosari 03 Semarang	<i>Pretest</i>	61	24	6,035	2,0129
	<i>posttest</i>	80			

Kemudian berdasarkan hasil perhitungan uji-t diperoleh $t_{tabel} = 2,0129$ pada taraf 5% dan $t_{hitung} = 6,035$, Karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $6,035 > 2,0129$ maka H_0 ditolak. Sehingga dapat disimpulkan rata-rata hasil belajar *posttest* lebih dari rata-rata hasil belajar *pretest*. Hal ini berarti terdapat pengaruh media Pembelajaran *Daring* Menggunakan *Google Classroom* terhadap hasil belajar siswa kelas IV SDN Rejosari 03 Semarang.

Kemudian Hasil penghitungan ketuntasan belajar klasikal dengan rumus:

$$TK = \frac{\sum \text{nilai yang diperoleh}}{\sum \text{nilai maksimal seluruhnya}} \times 100$$

(Nurhayati, 2017:73)

diperoleh. Persentase KBK *pretest* sebesar 29% dan *posttest* sebesar 75%. Kesimpulan H_0 ditolak, maka hasil belajar *posttest* telah mencapai ketuntasan secara klasikal. Hal ini dapat dilihat juga pada nilai rata-rata hasil belajar kelas adalah 80 lebih besar dari pada KKM yaitu 75.

Menurut Heinich (1993) dalam Rusman (2017: 213) media merupakan alat saluran

komunikasi. Media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata “*medium*” yang secara harfiah berarti “*perantara*” yaitu perantara sumber pesan dan penerima pesan. Dari teori tersebut kita dapat pahami bahwa media alat untuk komunikasi yang berperan dalam proses pembelajar sebagai sumber pesan dan penerima pesan. Gagne (Ali, 1992:69) dalam Rusman (2017:214) menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat memberikan rangsangan untuk belajar. Seperti yang telah dikemukakan Gagne, penggunaan media pembelajaran juga dapat memberi rangsangan bagi siswa untuk terjadinya proses belajar. Dari teori tersebut kita dapat pahami bahwa para siswa sangat membutuhkan sebuah media belajar karena dalam media tersebut belajar lebih mengasikan dan tidak membosankan. Miarso (2004: 458) dalam Rusman(2017:214) bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan si belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali.” Dari teori tersebut kita dapat pahami bahwa pembelajaran merupakan alat pengajar dalam menyampaikan sebuah materi agar siswa dapat memahami pesan yang disampaikan oleh pengajar.

Media Pembelajaran *Daring Menggunakan Google Classroom* bisa dikembangkan lagi dengan inovasi -inovasi terbaru, dimana guru juga harus kreatif dalam mengembangkannya dalam hal ini peneliti juga cara menggunakan media tersebut agar guru juga bisa menggunakan media *Google Classroom*. Dari penelitian ini dengan menggunakan media pembelajaran daring menggunakan *google classroom* dapat meningkatkan hasil belajar Tema 7 Subtema 3 siswa kelas IV. Respon dari siswa adalah siswa menjadi aktif dalam proses pembelajaran di kelas, mengatasi kebosanan dalam proses pembelajaran dan prestasi belajar meningkat. Dan respon dari guru adalah menjadikan guru bertambah wawasan dengan mengetahui pembelajaran dengan menggunakan media Pembelajaran *Daring Menggunakan Google Classroom* dapat mengatasi permasalahan siswa bosan dalam proses belajar mengajar.

SIMPULAN

Berdasarkan rumusan masalah hasil penelitian dan pembahasan maka dapat disimpulkan ada pengaruh media Pembelajaran *Daring Menggunakan Google Classroom* terhadap hasil belajar siswa kelas IV SDN Rejosari 03 Semarang. Hal tersebut ditunjukkan dengan diperolehnya hasil *pretest* dengan rata – rata 61 dan hasil *posttest* dengan rata – rata 80. Sedangkan ketuntasan pada *pretest* mencapai ketuntasan 29% sehingga yang belum tuntas terdapat 71%. Sedangkan hasil *posttest* dinyatakan ketuntasan 75% sehingga yang belum tuntas terdapat 25%. Sehingga hasil penelitian menunjukkan peningkatan rata – rata *pretest* dan *posttest*. Terbukti pada analisis tahap akhir melalui uji t diperoleh hasil $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $6,035 > 2,0129$, t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} yaitu maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2013). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- _____. (2014). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Basori. (2013). Pemanfaatan Social Learning Network “Edmodo” dalam Membantu Perkuliahan Teori Bodi Otomotif di Prodi PTM JPTK FKIP UNS. *JIPTEK*, VI, 99–105.

- Mayasari, F., Dwita, D., Jupendri, J., Jayus, J., Nazhifah, N., Hanafi, K., & Putra, N. M. (2019). Pelatihan Efektif Media Pembelajaran Google Classroom Bagi Guru Man 2 Model Pekanbaru. *Jurnal Pengabdian Untuk Mu NegeRI*, 3(1), 18-23.
- Nurhayati, A. (2017). "Penerapan STAD Berbantu Kuartet Card Dalam Mata Pelajaran IPA Materi Energi Dan Perubahan Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri Wonosari Tahun Pelajaran 2016/2017". Skripsi. Semarang: Universitas PGRI.
- Rusman. (2017). *Belajar dan pembelajaran berorientasi standard proses pendidikan*. Jakarta: Kencana
- Subekti, E. & Eka, S. (2019). *Statistika Penelitian*. Semarang: UPGRIS.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional. <https://kelembagaan.ristekdikti.go.id>. Diakses pada 9 Oktober 2019.
- Wicaksono, M. D. (2020). Pemanfaatan Google Classroom dalam Strategi Pembelajaran Kooperatif pada Mata Pelajaran Ips Kelas Viii. *INSPIRASI: JURNAL ILMU-ILMU SOSIAL*, 17(1).