

PENERAPAN *SELF-DIRECTED LEARNING* BERBASIS *GOOGLE CLASSROOM* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR DI SMK NEGERI 2 SURABAYA

Anjar Dwi Sasongko

Pendidikan Teknologi Informasi, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya

Email: anjarsasongko@mhs.unesa.ac.id

Rina Harimurti

Pendidikan Teknologi Informasi, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya

Email: rinaharimurti@unesa.ac.id

Abstrak

Penelitian ini dilakukan untuk menerapkan metode Self-Directed Learning berbasis Google Classroom untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Rumusan masalah penelitian ini adalah: (1) Apakah penerapan Self-Directed Learning berbasis Google Classroom dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas XI pada mata pelajaran Animasi 2D. (2) Bagaimana respon siswa kelas XI terhadap penerapan Self-Directed Learning berbasis Google Classroom pada mata pelajaran Animasi 2D. (3) Apakah pembelajaran Self-Directed Learning berbasis Google Classroom lebih baik daripada pembelajaran konvensional. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Quasi Eksperimen. Dalam penelitian ini menggunakan dua buah kelompok, yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen. Sasaran penelitian ini adalah siswa kelas XI Animasi di SMK Negeri 2 Surabaya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) Hasil belajar siswa yang menggunakan metode Self-Directed Learning berbasis Google Classroom menunjukkan peningkatan. (2) Respon siswa yang menggunakan metode self-directed Learning berbasis Google Classroom menunjukkan hasil yang cukup baik dengan nilai 68,47%. (3) Penerapan Self-Directed Learning berbasis Google Classroom dibandingkan dengan metode konvensional tidak ada perbedaan signifikan dengan nilai hasil independent sample t test > t tabel dimana t hitung bernilai 0.181 lebih besar dari t tabel yang bernilai 0,05.

Kata Kunci: *Google Classroom, Self-Directed Learning, Respon dan Uji Independent Sample T.*

Abstract

This research was conducted to apply the Google Classroom-based Self-Directed Learning method to improve student learning outcomes. The formulation of this research problem is: (1) Can the application of Google Classroom-based Self-Directed Learning be able to improve the learning outcomes of class XI students on 2D Animation subjects (2) How is the response of class XI students to the application of Google Classroom-based Self-Directed Learning on 2D Animation subjects. (3) Is Google Classroom-based Self-Directed Learning learning better than conventional learning. The method used in this study is Quasi Experiment. In this study using two groups, namely the control class and the experimental class. The target of this study was students of class XI Animasi at SMK Negeri 2 Surabaya. The results showed that: (1) Learning outcomes of students using the Google Classroom-based Self-Directed Learning method showed improvement. (2) The response of students using the Google Classroom-based self-directed Learning method shows good results with a value of 68.47%. (3) The application of Google Classroom-based Self-Directed Learning compared to conventional methods has no significant difference with the results of the independent sample t test > t table where t count of 0.181 is greater than t table which is worth 0.05.

Keywords: *Google Classroom, Self-Directed Learning, Response and Independent Sample T Test.*

PENDAHULUAN

Dewasa ini, perkembangan ilmu teknologi semakin berkembang secara pesat. Setiap pekerjaan saat ini dapat dikerjakan hanya dengan mengusap jari pada layar gawai yang dimiliki. Misalnya untuk membeli barang yang diinginkan hanya cukup dengan menggerakkan jari ke layar gawai untuk memilih barang yang diinginkan, sehingga dengan kemajuan teknologi tersebut maka energi

yang dibutuhkan untuk mengerjakan suatu kegiatan tidak membutuhkan energi yang cukup banyak.

Begitu pula dengan pendidikan. Dengan perkembangan ilmu teknologi yang sangat pesat memudahkan mencari informasi tentang pelajaran. Perkembangan pendidikan saat ini membawa Indonesia untuk mengoptimalkan pendidikan pada tingkat kejuruan. Undang-undang Sispdinknas nomor 20 tahun 2003 menyebutkan bahwa SMK merupakan pendidikan menengah yang mempersiapkan peserta didik untuk bekerja dalam bidang keahlian tertentu. Proses

pembelajaran pada SMK memfokuskan siswa untuk aktif dalam kegiatan praktik, sehingga dapat meningkatkan kemandirian siswa. Dengan pengembangan *Self-Directed Learning* yang diimbangi dengan media pembelajaran yang tepat, diharapkan dapat mengoptimalkan kemandirian siswa.

Model pembelajaran *Self-Directed Learning* diharapkan mampu meningkatkan kemandirian siswa dalam belajar. Karena tujuan dari *Self-Directed Learning* ialah memaksimalkan potensi belajar siswa sesuai dengan daya belajar siswa. Model *Self-Directed Learning* memungkinkan siswa dapat mengatur proses belajar dalam bentuk inisiatif sendiri, pengaturan diri, eksplorasi diri, dan kebebasan belajar untuk mencapai hasil belajar yang optimal dan meningkatkan kemandirian belajar.

Google Classroom layak digunakan dalam pembelajaran di Indonesia karena memiliki struktur yang hampir sama. Dalam *Google Classroom*, pengajar dan siswa mendapat peran masing-masing. Seperti yang telah disebutkan dalam situs resminya, *Google Classroom* terhubung dengan layanan *Google For Education* lainnya. Sehingga *Google Classroom* layak digunakan dalam pelaksanaan pembelajaran baik dalam jam pelajaran maupun diluar jam pelajaran.

Agar dapat mengoptimalkan kemandirian dan keaktifan siswa, penulis menggabungkan metode *Self-Directed Learning* dengan *Google Classroom*. Oleh karena itu, penulis akan melakukan penelitian “Penerapan *Self-Directed Learning* berbasis *Google Classroom* untuk Meningkatkan Hasil Belajar”

Belajar

Menurut Fudyartanto 2002 (dalam Bahrudin) belajar ialah sebuah kegiatan untuk mencapai kepandaian atau ilmu merupakan usaha manusia untuk memenuhi kebutuhan mendapat ilmu atau kepandaian yang belum dipunyai sebelumnya. Sehingga dengan belajar itu manusia menjadi tahu, memahami, mengerti dapat melakukan dan memiliki tentang sesuatu.

Menurut Morgun dan kawan-kawan (1986) menyatakan bahwa belajar ialah perubahan tingkah laku yang relatif tetap dan terjadi sebagai latihan atau pengalaman.

Belajar ialah proses manusia untuk mencapai kompetensi tertentu untuk memenuhi kebutuhan ilmu sehingga manusia menjadi tahu dari sebelumnya tidak tahu.

Ciri-ciri Belajar

Menurut Bahrudin ciri-ciri belajar yaitu: (1) Belajar ditandai dengan adanya perubahan tingkah laku (change

behavior). (2) Perubahan perilaku relative permanent. (3) Perubahan tersebut bersifat potensial. (4) Perubahan tingkah laku merupakan hasil latihan atau pengalaman.

Pembelajaran

Menurut Warsono dan Hariyanto (dalam Dewi) pembelajaran juga dapat diartikan sebagai proses belajar-mengajar yang sesungguhnya dapat dicapai melalui proses yang bersifat aktif. Dalam melakukan proses ini, siswa menggunakan seluruh kemampuan dasar yang dimilikinya sebagai dasar untuk melakukan berbagai kegiatan agar memperoleh hasil belajar.

Dalam UU Nomor 20 tahun 2003 tentang Sisdiknas, “pembelajaran ialah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Ciri utama dari pembelajaran ialah inisiasi, fasilitasi, dan peningkatan proses belajar siswa. Sedangkan komponen-komponen dalam pembelajaran ialah tujuan, materi, kegiatan, dan evaluasi pembelajaran”.

Pembelajaran ialah proses belajar-mengajar yang dicapai melalui proses yang bersifat aktif agar tercapai suatu tujuan pembelajaran yang efektif dan efisien sesuai yang diharapkan. Pembelajaran memiliki ciri utama yaitu inisiasi, fasilitasi, dan peningkatan proses belajar siswa.

Self-Directed Learning

Menurut Kwoles (dalam Zulharman, 2008), *Self-Directed Learning* didefinisikan sebagai suatu proses dimana seseorang memiliki inisiatif, dengan atau tanpa bantuan orang lain untuk menganalisis kebutuhan belajarnya sendiri, merumuskan tujuan belajarnya sendiri, mengidentifikasi sumber belajar, memilih dan melaksanakan strategi belajar yang sesuai serta mengevaluasi hasil belajarnya sendiri.

Menurut Gibbons (dalam Benazir, 2017) *Self-Directed Learning* ialah dimana individu menggunakan banyak metode dalam banyak situasi dan waktu untuk meningkatkan pengetahuan, keahlian, prestasi dan mengembangkan diri.

Menurut Song & Hill proses pembelajaran *Self-Directed Learning* dibagi menjadi tiga yaitu, planning, monitoring, dan evaluating. Pada tahap perencanaan (planning) siswa merencanakan aktivitas pada tempat untuk belajar. Pada tahap monitoring, siswa mengamati dan mengobservasi pembelajaran mereka. Dalam tahap evaluasi, siswa mengevaluasi pelajaran dan pengetahuan yang dimiliki kemudian guru memberikan umpan balik serta mengkolaborasikan pengetahuan siswa yang satu dengan yang lainnya untuk mencapai suatu pemahaman yang benar.

Dapat disimpulkan bahwa *Self-Directed Learning* merupakan sebuah proses dimana seseorang dalam

peningkatkan pengetahuan, keahlian prestasi dan mengembangkan diri menggunakan banyak metode dalam banyak situasi dalam setiap waktu dengan atau tanpa bantuan orang lain. Ada tiga proses yaitu planning, monitoring, dan evaluating. Dalam planning, siswa merencanakan segala aktivitas baik komponen belajar maupun target belajar. Dalam monitoring, siswa mengamati dan mengobservasi pembelajaran mereka. Dalam evaluasi, siswa mengevaluasi pembelajaran dan pengetahuan yang dicapai kemudian guru memberikan umpan balik.

Dalam Self-Directed Learning terdapat beberapa kekurangan dan kelebihan. Menurut Huriah (dalam Yuliana), berikut ini ialah kelebihan dan kekurangan Self-Directed Learning. Kelebihan *Self-Directed Learning*: (1) Siswa bebas untuk belajar sesuai dengan gaya belajar mereka sendiri, sesuai dengan kecepatan belajar mereka dan sesuai dengan arah minat dan bakat mereka dalam menggunakan kecerdasan majemuk yang mereka miliki. (2) Menekankan sumber belajar secara lebih luas baik dari guru maupun sumber belajar lain yang memenuhi unsur edukasi. (3) Mahasiswa dapat mengembangkan pengetahuan, keahlian dan kemampuan yang dimiliki secara menyeluruh. (4) Pembelajaran mandiri memberikan siswa kesempatan yang luar biasa untuk mempertajam kesadaran mereka akan lingkungan mereka dan memungkinkan siswa untuk membuat pilihan-pilihan positif tentang bagaimana mereka akan memecahkan masalah yang dihadapi sehari-hari. (5) Mahasiswa memiliki kebebasan untuk memilih materi yang sesuai dengan minat dan kebutuhan. Disamping itu, cara belajar yang dilakukan sendiri juga lebih menyenangkan. Kekurangan *Self-Directed Learning*: (1) Siswa bodoh akan semakin bodoh dan siswa pintar akan semakin pintar karena jarang terjadi interaksi satu sama lainnya. (2) Bagi siswa yang malas, maka siswa tersebut untuk mengembangkan kemampuannya atau pengetahuannya. (3) Ada beberapa siswa yang membutuhkan saran dari seseorang untuk memilih materi cocok untuknya atau karena siswa yang bersangkutan tidak mengetahui sampai seberapa kemampuannya.

Google Classroom

Google Classroom merupakan sebuah produk dari *Google For Education* yang menurut penulis sangat istimewa, karena produk yang satu ini memiliki banyak fasilitas didalamnya seperti memberi informasi atau tugas, mengumpulkan tugas dan melihat siapa saja yang sudah mengumpulkan tugas. Seperti yang dituliskan pada situs resminya, *Google Classroom* dikeluarkan pertama kali pada tanggal 12 Agustus 2014, namun *Google Classroom* baru banyak digunakan pada pertengahan tahun 2015. Tidak hanya bagi pengajar, *Google Classroom* juga

dirancang untuk membantu para pelajar dalam membuat dan mengumpulkan tugas tanpa kertas.

Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan hasil dari suatu kegiatan belajar mengajar. Hasil belajar siswa diakibatkan oleh adanya evaluasi belajar dan belajar dilaksanakan karena adanya kegiatan belajar mengajar.

Respon

Menurut KBBI respon merupakan tanggapan, reaksi, jawaban. Respons dikatakan Darly Beum (dalam Merdiana) sebagai tingkah laku balas atau sikap yang menjadi tingkah laku kuat. Sementara itu Scheerer menyebutkan respons merupakan proses pengorganisasian rangsang dimana rangsang-rangsang prosikmal di organisasikan. Sedemikian rupa sehingga sering terjadi representasi fenomenal dari rangsang prosikmal. Jadi dapat disimpulkan bahwa respon merupakan reaksi atau tanggapan yang berupa penerimaan atau penolakan terhadap apa yang disampaikan komunikator. Tanggapan berupa penerimaan merupakan reaksi positif responden, sedangkan penolakan merupakan reaksi negatif responden.

METODE

Pada penelitian ini, metode yang digunakan ialah quasi ekperimental dengan desain seperti berikut:

Kelas	Pretest	Perlakuan	Posttest
Kontrol	O ₁	X	O ₂
Eksperimen	O ₃	Y	O ₄

Keterangan:

- O₁ = Pretest kelas kontrol
- O₂ = Posttest kelas kontrol
- X = Pembelajaran konvensional
- Y = Pembelajaran Self-Directed Learning
- O₃ = Pretest kelas eksperimen
- O₄ = Posttest kelas eksperimen

Kedua buah kelompok diberikan perlakuan yang berbeda. Pada kelompok kontrol diberi perlakuan pembelajaran secara ceramah atau konvensional. Untuk kelompok eksperimen diberi perlakuan model pembelajaran dengan menggunakan pembelajaran *Self-Directed Learning*.

Sebelum perlakuan diberikan, kedua kelas diberikan pretest. Setelah perlakuan selesai dilaksanakan, kegiatan selanjutnya ialah pemberian tes akhir atau posttest. Hasil dari postes ini digunakan untuk mengetahui sejauh mana hasil belajar yang dicapai pada tiap kelompok. Setelah melalui proses analisa data maka dapat diketahui efektivitas kedua strategi pembelajaran tersebut.

Lokasi dan Waktu Penelitian

1. Lokasi Penelitian.

Penelitian ini akan dilaksanakan pada SMKN 2 Surabaya. Lokasi penelitian ini merupakan lokasi yang akan digunakan sampai penelitian ini mencapai hasil.

2. Waktu Penelitian.

Penelitian ini akan dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2018/2019. Waktu penelitian merupakan saat dimana penelitian itu dilaksanakan sampai mencapai hasil.

Variabel Penelitian

1. Variabel Independen.

Penerapan metode pembelajaran *Self-Directed Learning* berbasis *Google Classroom*

2. Variabel Dependen.

Hasil belajar siswa setelah menerapkan metode pembelajaran *Self-Directed Learning* berbasis *Google Classroom*.

Instrumen Penelitian

1. Validasi Perangkat Pembelajaran

Validasi perangkat pembelajaran dilakukan oleh tiga validator yang terdiri dari dua dosen Teknik Informatika Universitas Negeri Surabaya dan satu guru Animasi SMKN 2 Surabaya. Validasi ini untuk mengetahui kelayakan perangkat.

- Kisi-Kisi RPP
- Kisi-Kisi Respon Siswa
- Kisi-Kisi Soal Pretest-Posttest

2. Lembar Validasi

Lembar validasi diperoleh dari validator yang berisi tentang hasil validasi yang digunakan sebagai alat ukur untuk menunjukkan kesesuaian atau kevalidan perangkat pembelajaran.

Teknik Pengumpulan Data

Metode yang digunakan untuk mengumpulkan data ini ialah *pretest-posttest* dan angket.

1. Pretest-Posttest

Pretest digunakan untuk mengetahui kemampuan awal siswa tentang isi materi. Sedangkan *posttest* digunakan untuk mengukur hasil pembelajaran atau sejauh mana siswa telah menguasai materi yang telah disampaikan terutama dalam aspek pengetahuan dan keterampilan.

2. Angket

Angket jenis tertutup digunakan pada penelitian ini, karena responden hanya memberikan tanda pada salah satu pilihan jawaban. Angket digunakan untuk melihat respon siswa.

Teknik Analisis Data

Berikut cara yang dilakukan untuk menganalisis data.

1. Validitas Instrumen

Validitas merupakan ukuran untuk menakar keabsahan suatu alat ukur. Instrumen yang valid berarti alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data itu valid. Untuk menguji validitas suatu soal harus mengkorelasikan antara skor soal yang dimaksud dengan skor totalnya. Untuk menentukan kevalidan dari penilaian, maka menggunakan rumus:

$$PPV = \frac{\sum JTV}{\sum JST} \times 100\% \dots\dots\dots (1)$$

Keterangan:

PPV : Persentase Penilaian Validator

$\sum JTV$: Jumlah Total Validator

$\sum JST$: Jumlah Skor Tertinggi

2. Validitas Respon Siswa

Respon siswa terhadap *Self-Directed Learning* berbasis *Google Classroom* mengacu pada skala Likert.

Tabel 1. Tabel Skala Likert

Kriteria Skor (%)	Keterangan
81 – 100	Sangat valid
61 – 80	Valid
41 – 60	Cukup
21 – 40	Kurang valid
0 – 20	Sangat tidak valid

Respon siswa terhadap model pembelajaran *Self-Directed Learning* berbasis *Google Classroom* dinyatakan kuat apabila presentase sebesar lebih dari 61%.

3. Analisis Hasil Belajar

Perbedaan nilai dari kelas kontrol dan kelas eksperimen dapat diketahui dengan independent sample t test. Independent sample t test dapat dilakukan dengan prasyarat uji normalitas dan uji homogenitas yang dijelaskan sebagai berikut:

a. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui normal tidaknya populasi penelitian tiap variabel penelitian. Rumus yang digunakan ialah Chi Square dan metode Anderson Darling. Pada tabel output Test of Normality. Jika X^2 hitung kurang dari X^2 tabel maka data berdistribusi normal. Sedangkan dengan metode One Sample Anderson Darling $\text{sig} > \alpha$ ($\alpha=0,05$) maka dapat disimpulkan bahwa data tersebut berdistribusi Normal.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah kedua kelas memiliki kemampuan yang sama, skor dari kelompok populasi penelitian diuji kesamaannya.

c. Uji Hipotesis

Uji hipotesis yang dilakukan ialah:

Ho: Tidak ada peningkatan hasil belajar pada mata pelajaran Animasi 2D setelah menggunakan Google Classroom

H₁: Ada peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Animasi 2D setelah menggunakan Google Classroom

Rumus Uji T:

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{s \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}} \dots\dots\dots (2)$$

dengan

$$S = \frac{(n_1 - 1)S_1^2 + (n_2 - 1)S_2^2}{n_1 + n_2 - 2} \dots\dots\dots (3)$$

(Sudjana, 2014)

Keterangan:

n₁ = banyak siswa kelompok eksperimen

n₂ = banyak siswa kelompok kontrol

S₁ = simpangan baku kelas eksperimen

S₂ = simpangan baku kelas kontrol

S = simpangan baku dari S₁ dan S₂

\bar{X}_1 = skor rata-rata kelas eksperimen

\bar{X}_2 = skor rata-rata kelas kontrol

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bagian ini akan membahas tampilan dari Google Classroom dan hasil dari analisis data.

Google Classroom

Google Classroom merupakan sebuah produk dari Google For Education yang menurut penulis sangat istimewa, karena produk yang satu ini memiliki banyak fasilitas didalamnya. Berikut ini penulis akan menjelaskan berbagai fitur inti yang sering digunakan yang dipakai.

1. Class/Kelas

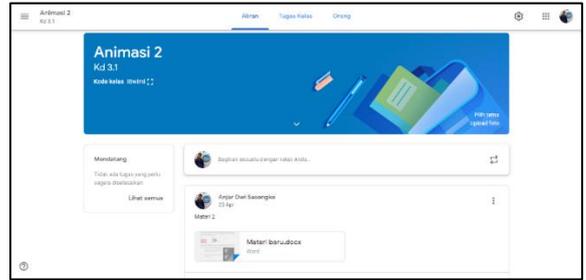


Gambar 1 Tampilan Daftar kelas yang tersedia

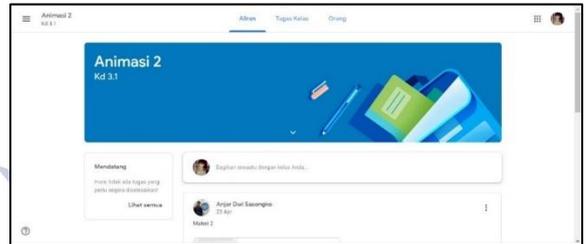


Gambar 2 Daftar kelas yang diikuti oleh siswa

2. Stream/Aliran



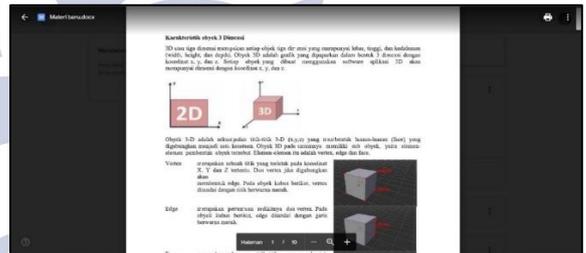
Gambar 3 Tampilan Aliran/ Stream



Gambar 4 Tampilan menu Aliran/stream versi siswa

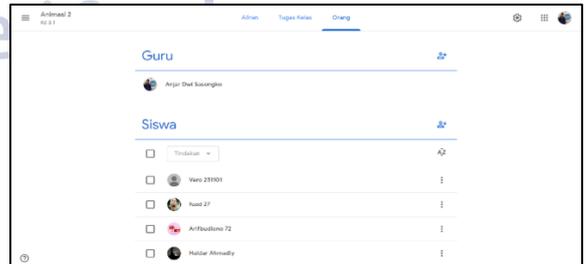


Gambar 5 Tampilan video materi yang ada dalam Google Classroom

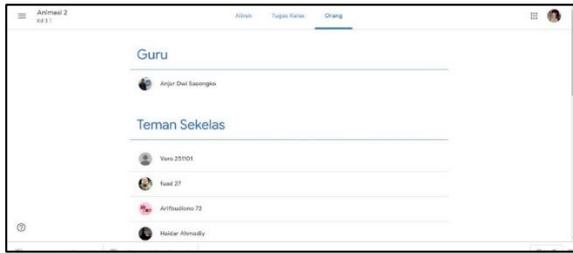


Gambar 6 Tampilan materi berupa teks yang ada dalam Google Classroom

3. Classmates/Orang

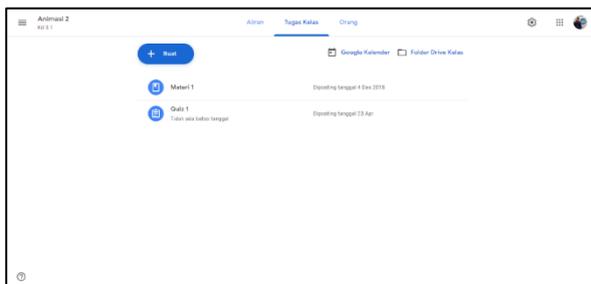


Gambar 7 Tampilan Orang/ Classmates

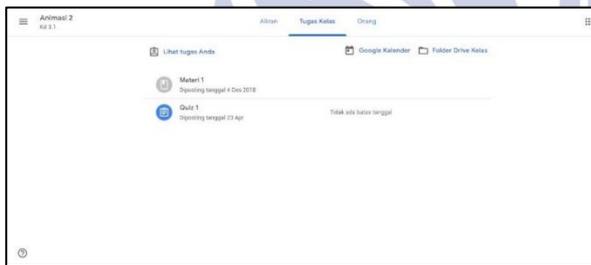


Gambar 8 Tampilan Orang/Classmates versi siswa

4. Assignment/Tugas Kelas



Gambar 9 Tampilan fitur Tugas Kelas/Assignments



Gambar 10 Tampilan Assignment/Tugas versi siswa

Pembahasan

Pada hasil penelitian ini berisi tentang data hasil validasi rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), hasil validasi soal pretest-posttest, hasil validasi respon siswa.

1. Analisa Hasil Validasi

Instrumen penelitian ini divalidasi oleh 3 (tiga) validator yaitu terdiri dari 2 (dua) dosen Jurusan Teknik Informatika dan 1 (satu) guru dari SMK Negeri 2 Surabaya. Adapun nama validator yang telah melakukan validasi.

Tabel 2. Daftar Nama Validator

No	Nama	Keterangan
1	Rina Harimurti, S.Pd, M.T	Dosen JTIF UNESA
2	Yeni Anistyasari, S.Pd, M.Kom	Dosen JTIF UNESA
3	Dra. Wihartati, M.M	Guru SMK Negeri 2 Surabaya

Berdasarkan hasil dari validator dapat disimpulkan bahwa:

a) Hasil Validasi RPP mendapat nilai validasi sebesar

90,75% yang berarti sangat layak. b) Hasil Validasi Soal Pretest-posttest mendapat nilai sebesar 82,67% yang berarti sangat layak. c) Hasil validasi respon siswa 86,44% sehingga dapat diartikan sangat layak.

2. Hasil Respon Siswa

Dari angket yang telah disebar, diperoleh hasil respon siswa yaitu 3750 dari 4500, sehingga persentase respon siswa setelah penerapan *Self-Directed Learning* berbasis *Google Classroom* ialah 68,47%, sehingga dapat disimpulkan bahwa penerapan *Self-Directed Learning* berbasis *Google Classroom* termasuk dalam kategori layak digunakan.

3. Hasil belajar siswa

Pada penelitian ini, data yang diperoleh dari kelas kontrol dan kelas eksperimen menyatakan, untuk hasil pretest, kelas kontrol mendapat rata-rata 53, sedangkan untuk kelas eksperimen mendapat rata-rata 50,83. Untuk hasil posttest, kelas kontrol mendapat nilai rata-rata 85,83 sedangkan untuk kelas eksperimen mendapat nilai 83,7.

Dari data tersebut, kemudian dilakukan Uji Normalitas dengan menggunakan SPSS metode Kolmogorov-Smirnov. Hasil dari Uji Normalitas dapat dilihat pada gambar di bawah

Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Nilai						
Pretest Kontrol	.155	30	.062	.934	30	.062
Posttest Kontrol	.147	30	.098	.935	30	.068
Pretest Eksperimen	.126	30	.200 [*]	.936	30	.071
Posttest Eksperimen	.126	30	.200 [*]	.964	30	.389

*. This is a lower bound of the true significance.
a. Lilliefors Significance Correction

Gambar 11 Hasil Uji Normalitas

Dari gambar di atas dapat dilihat bahwa nilai signifikansi lebih dari 0,05 yang berarti data tersebut Normal. Kemudian setelah dilakukan Uji Normalitas, data diolah dengan Uji Homogenitas. Uji homogenitas dilakukan dengan membandingkan pretest kelas kontrol dengan kelas eksperimen dan posttest kelas kontrol dan kelas eksperimen. Hasil dari uji homogenitas dapat dilihat pada gambar di bawah ini.

Nilai	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	50.417	1	50.417	.607	.439
Within Groups	4816.667	58	83.046		
Total	4867.083	59			

Gambar 12 Hasil Uji Homogenitas Pretest

Nilai	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	79.350	1	79.350	1.830	.181
Within Groups	2514.883	58	43.360		
Total	2594.233	59			

Gambar 13 Hasil Uji Homogenitas Posttest

Dapat dilihat dari gambar di atas, nilai signifikansi kedua test tersebut mendapat nilai lebih dari 0,05. Jadi dapat disimpulkan bahwa data tersebut homogen. Setelah kedua data tersebut dilakukan Uji Normalitas dan Uji

Homogenitas, dilakukan Uji Hipotesis. Uji hipotesis yang diuji dengan ketentuan:

H_1 = Ada perbedaan rata-rata hasil belajar siswa antara penggunaan Self-Directed learning dengan Konvensional

H_0 = Tidak ada perbedaan rata-rata hasil belajar siswa antara penggunaan Self-Directed learning dengan Konvensional

H_1 diterima apabila nilai signifikansi kurang dari 0,05.

Uji hipotesis dalam penelitian ini dilakukan dengan metode Independent T Test menggunakan SPSS.

Independent Samples Test										
		Levene's Test for Equality of Variances				t-Test for Equality of Means				
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Nilai	Equal variances assumed	137	.710	1.353	58	.181	2.30000	1.70020	-1.10331	6.70331
	Equal variances not assumed			1.353	57.975	.181	2.30000	1.70020	-1.10335	6.70335

Gambar 14 Hasil Uji Independent T-Test

Dari gambar di atas dapat dilihat bahwa nilai signifikansi (sig 2-tailed) 0.181 yang berarti lebih dari 0.05. Sehingga dapat disimpulkan bahwa H_1 ditolak dan H_0 diterima yang berarti tidak ada perbedaan signifikan antara rata-rata kelas kontrol dengan rata-rata kelas eksperimen

PENUTUP

Kesimpulan

Dapat disimpulkan: 1) Berdasarkan hasil angket respon siswa, didapatkan persentase siswa sebesar 68,47% sehingga dapat disimpulkan bahwa siswa merespon dengan sangat baik penerapan Self-Directed Learning berbasis Google Classroom. 2) Berdasarkan data hasil independent sample t test, dapat diketahui bahwa nilai t hitung > t tabel dimana t hitung bernilai 0.181 lebih besar dari t tabel yang bernilai 0.05. Maka dapat disimpulkan bahwa H_0 diterima dan H_1 ditolak sehingga dapat diartikan tidak ada perbedaan signifikan dari penerapan Self-Directed Learning berbasis Google Classroom dengan pembelajaran konvensional. Berdasarkan nilai rata-rata masing-masing kelas yaitu kelas kontrol sebesar 85,58 dan kelas eksperimen 83,28. Dengan demikian penerapan Self-Directed Learning berbasis Google Classroom tidak lebih baik daripada pembelajaran konvensional. Namun, jika dilihat dari perbedaan rata-rata yang tidak terlalu signifikan, maka penerapan Self-Directed Learning berbasis Google Classroom masih layak digunakan sebagai pengganti pembelajaran apabila guru berhalangan hadir. 3) Alasan kenapa H_0 yang diterima dan H_1 ditolak karena, siswa kebanyakan kurang suka dengan metode Self-Directed Learning berbasis Google Classroom dan lebih terbiasa dengan metode konvensional atau ceramah.

Saran

Setelah melakukan penelitian, peneliti memberikan saran yaitu:

1. Kepada guru, dengan adanya produk Google Classroom ini, diharapkan dapat menjadi sarana baru belajar apabila guru berhalangan hadir sehingga kegiatan belajar mengajar tidak terganggu.
2. Bagi sekolah, diharapkan untuk meninjau ulang kebijakan penggunaan internet pada jam pelajaran, agar siswa bisa menerapkan Google Classroom lebih optimal.
3. Bagi pembaca, penelitian ini masih jauh dari kata kesempurnaan, sehingga peneliti mengharapkan ada penelitian lebih lanjut terhadap pengaruh Self-Directed Learning berbasis Google Classroom.

DAFTAR PUSTAKA

- Abadi Benazir Cahya (2017) "Penerapan Self Directed Learning Berbasis Moodle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Xi Teknik Komputer Jaringan". Universitas Negeri Surabaya. Surabaya.
- Akbar, Sa'dun. 2013. Instrumen Perangkat Pembelajaran. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya Offset.
- Dewi, Oktofa Rachmawati. 2010. Penerapan Model Self-Directed Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Dan Kemandirian Belajar Mahasiswa.
- Dicky Pratama, Hendri Sopryadi. 2016. Analisis Pengaruh Pemanfaatan Google Classroom Terhadap Efisiensi Pada STMIK XYZ.
- Fransiskus Ivan Gunawan. Pengembangan Kelas Virtual Dengan Google Classroom Dalam Keterampilan Pemecahan Masalah (Problem Solving) Topik Vektor Pada Siswa SMK Untuk Mendukung Pembelajaran.
- Hamalik, Oemar. (2008). Proses Belajar Mengajar. Jakarta: Bumi Aksara.
- I Kt. Mariasa, dkk Pengaruh Model Self-Directed Learning Terhadap Prestasi Belajar IPA Siswa Kelas V SDN 2 Seraya Timur.
- Nana Sudjana. 2014. Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar. Bandung: Rosdakarya.
- Pradana, Diemas Bagas Panca (2017). "Pengaruh Penerapan Tools Google Classroom Pada Model Pembelajaran Project Based Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa". Universitas Negeri Surabaya. Surabaya
- Riduwan 2015 dasar dasar statistika. Bandung: CV Alfabeta
- Shampa Iftakhar. 2016. GOOGLE CLASSROOM: WHAT WORKS AND HOW? Bangladesh
- Siriwongs, Phalaunnaphat. 2015. Developing Students' Learning Ability by Dint of Self-Directed Learning. Procedia - Social and Behavioral Sciences 197 (2015): 2074 – 2079
- Song, L., & Hill, J. R. 2007. A Conceptual Model for Understanding Self-directed Learning in Online

Envirotments. Journal of Interctive Online Learning, 6(1): 27-42.

Sugiyono. 2011. Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D) Bandung: Alfabeta.

Tim. 2014. Pedoman Penulisan Skripsi: Universitas Negeri Surabaya

Vicky Dwi Wicaksono, Putri Rachmadyanti. 2017. Pembelajaran Blended Learning Melalui Google Classroom di Sekolah Dasar

Yuliana, Nuriyah (2018). "Penerapan Metode Self-Directed Learning Dalam Meningkatkan Kompetensi Mahasiswa Keperawatan: A Literature Review". Universitas Muhammadiyah Yogyakarta. Yogyakarta

Zulrahman, (2008). "Peran Self-Directed Learning Readiless Pada Prestasi Belajar Mahasiswa Tahun Pertama di Fakultas Kedokteran Universitas Riau". Universitas Gajah Mada. Yogyakarta

