

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN *GOOGLE CLASSROOM* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS X MATA PELAJARAN AKUNTANSI

Ayu Pipih Lestari¹, Tiara², Sri Kantun³

¹Universitas Jember, ayupipih97@gmail.com

²Universitas Jember, tiara@unej.ac.id

³Universitas Jember, srikantun.fkip@unej.ac.id

DOI

<https://doi.org/10.26740/jupe.v10n3.p202-209>

Article history

Received

16 March 2022

Revised

1 April 2022

Accepted

5 May 2022

How to cite

Lestari, A.P., Tiara, & Kantun, S. (2022). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Google Classroom Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X Mata Pelajaran Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JUPE)*, 10(3), 202-209.

<https://doi.org/10.26740/jupe.v10n3.p202-209>

Kata Kunci: Efektivitas, Google Classroom, Hasil Belajar, Akuntansi

Keywords: *Effectiveness, Google Classroom, Learning Outcomes, Accounting*

Corresponding author

Tiara

tiara@unej.ac.id

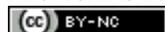
Abstrak

Pembelajaran *online* pada masa pandemi covid-19 menjadi alternatif untuk dilakukan agar kegiatan pembelajaran tetap berjalan. Pelaksanaan pembelajaran tersebut membutuhkan media pembelajaran seperti *Google Classroom*. Aplikasi ini memiliki kelebihan untuk memfasilitasi kegiatan pembelajaran secara terstruktur dan sistematis. SMKN Darul Ulum Muncar merupakan salah satu sekolah yang belum menerapkan penggunaan media pembelajaran tersebut. Sehingga peneliti tertarik melakukan penelitian terkait penggunaan *Google Classroom* untuk mengetahui efektivitasnya terhadap hasil belajar. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen model *Quasi Experimental* menggunakan *Nonequivalent Control Group Design*. Sampel yang dibutuhkan terdiri dari kelompok kontrol dan eksperimen. Hasil analisis uji *independent sample t-test* menunjukkan bahwa nilai sig. (2 tailed) $0,00 < 0,05$ sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya ada perbedaan hasil belajar siswa secara signifikan antara kelompok kontrol dan eksperimen. Perbedaan tersebut dapat dilihat berdasarkan nilai rata-rata kelompok eksperimen yaitu 81,6 lebih tinggi dari kelompok kontrol yaitu 68,1. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa penggunaan *Google Classroom* efektif terhadap hasil belajar. Namun masih terdapat beberapa kendala seperti kesulitan proses koordinasi, keterbatasan pengawasan aktivitas siswa, kesulitan membentuk karakter dan keterampilan siswa serta fasilitas siswa kurang memadai.

Abstract

Online learning during the COVID-19 pandemic is an alternative to do so that learning activities can continue. The implementation of this learning requires learning media such as Google Classroom. This application has the advantage of facilitating structured and systematic learning activities. SMKN Darul Ulum Muncar is one of the schools that has not implemented the use of learning media. So researchers are interested in conducting research related to the use of Google Classroom to determine its effect on learning outcomes. This research is an experimental study with a Quasi-Experimental model using the Nonequivalent Control Group Design. The sample required consists of control and experimental groups. The results of the independent sample t-test analysis showed that the sig. (2 tailed) $0.00 < 0.05$ so H_0 is rejected and H_a is accepted, meaning that there is a significant difference in student learning outcomes between the control and experimental groups. This difference can be seen based on the average value of the experimental group, which is 81.6, which is higher than the control group, which is 68.1. So, it can be concluded that the use of Google Classroom is effective on learning outcomes. However, there are still some obstacles such as difficulties in the coordination process, limitations in supervising student activities, difficulties in shaping students' character and skills, and inadequate student facilities.

This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/).



PENDAHULUAN

Pembelajaran *online* pada masa pandemi Covid-19 perlu untuk dilakukan sepenuhnya agar kegiatan proses pembelajaran dapat tetap berjalan sebagai mana mestinya. Hal tersebut dilakukan sesuai yang tertuang dalam Surat Edaran Mendikbud Nomor 4 Tahun 2020 yang diterbitkan oleh Kementerian Pendidikan bahwa kegiatan pembelajaran dilakukan dengan sistem *online* mulai bulan April 2020 untuk menekan angka persebaran Virus Covid-19 (Kemendikbud, 2020). Melalui sistem tersebut, kegiatan pembelajaran menjadi tidak dibatasi oleh waktu dan tempat serta menghemat biaya transportasi. Namun penyampaian materi menjadi kurang jelas dan tentu menimbulkan kejenuhan karena kurangnya interaksi dengan guru dan suasana belajar yang monoton (Purwanto et al., 2020). Dengan demikian, pelaksanaan pembelajaran *online* tentu perlu didukung dengan adanya sebuah sistem aplikasi sebagai media pembelajaran.

Sistem aplikasi merupakan suatu program yang dikembangkan untuk membantu aktivitas tertentu. Sistem aplikasi menjadi komponen utama yang harus ada untuk kebutuhan pembelajaran *online* agar kegiatan pembelajaran dapat terlaksana dengan baik (Winarno & Setiawan, 2013). Sistem aplikasi sebagai media pembelajaran dapat dimanfaatkan sebagai alat, bahan, dan saluran untuk memfasilitasi proses kegiatan pembelajaran seperti berupa interaksi guru dengan siswa (Batubara, 2020). Melalui penggunaan media yang tepat, tentu menjadikan kualitas pembelajaran semakin meningkat dan mempengaruhi hasil belajar yang optimal (Smaldino et al., 2011). Oleh karena itu, pemilihan dan penggunaan sistem aplikasi sebagai media pembelajaran tentu sangat penting diperhatikan supaya kegiatan pembelajaran *online* dapat terlaksana dengan optimal.

Sistem aplikasi yang dapat dimanfaatkan untuk media pembelajaran *online* pada saat ini cukup beragam, diantaranya yaitu aplikasi komunikasi seperti *WhatsApp*, aplikasi *teleconference* seperti *Zoom* dan *Google Meet*, maupun aplikasi berbasis *Learning Management System* (LMS) seperti *Google Classroom*, *Edmodo*, *Schology* dan lain sebagainya. Aplikasi yang dinilai paling mendukung proses pembelajaran diantara beberapa aplikasi tersebut yaitu aplikasi berbasis LMS karena aplikasi tersebut memang dikembangkan untuk mempermudah kegiatan pembelajaran secara *online*. Melalui aplikasi LMS, guru dengan siswa dapat membuat ruang kelas secara virtual yang terdapat fasilitas kegiatan pembelajaran seperti sarana berdiskusi, mengakses bahan materi, mengumpulkan tugas dan melaksanakan ulangan dalam satu jenis aplikasi sehingga kegiatan pembelajaran dapat terorganisasi dengan baik (Pribadi, 2017).

Salah satu aplikasi berbasis LMS yang pada saat ini cukup dikenal adalah aplikasi *Google Classroom*. Hal ini dibuktikan dengan hasil survei oleh Lembaga Survei Indonesia bahwa Aplikasi *Google Classroom* menduduki sebagai aplikasi pembelajaran dengan pengguna terbanyak di antara yang lain yakni dengan presentase sebesar 26,1%. Aplikasi *Google Classroom* juga telah diunduh sebanyak 100 juta lebih sehingga hal ini menandakan bahwa Aplikasi *Google Classroom* memang telah banyak digunakan (Ramadhanny, 2020). Berdasarkan hasil penelitian Mustakim diketahui bahwa Aplikasi *Google Classroom* juga menjadi aplikasi yang paling banyak disukai oleh siswa (Mustakim, 2020).

Aplikasi *Google Classroom* merupakan aplikasi berbasis *website* yang dapat diakses melalui laptop, komputer maupun *smartphone* sehingga penggunaannya lebih fleksibel. Tampilan aplikasi tersebut juga sederhana sehingga siswa sebagai pengguna tentu dapat mengoperasikan dengan mudah. Sebagai salah satu jenis aplikasi berbasis LMS, *Google Classroom* juga memiliki fitur yang lengkap untuk membantu kegiatan pembelajaran *online*. Kegunaan fitur tersebut dapat dimanfaatkan untuk mengadakan kegiatan diskusi, mengakses bahan materi, mengumpulkan tugas yang dapat dinilai dan dikomentari secara langsung, mengerjakan ulangan yang dapat dinilai secara *realtime*, melakukan presensi, dan menampilkan jadwal pengumpulan tugas (Iftakhar, 2016).

Fitur yang dimiliki *Google Classroom* juga mendukung proses interaksi guru dengan siswa. Adapun contoh interaksi tersebut yaitu kegiatan diskusi yang dapat dilakukan pada menu ruang *chatting*. Selain itu guru bisa mengomentari tugas yang telah dikerjakan siswa untuk setiap individu sehingga siswa akan lebih memahami letak kesalahan tugasnya. *Google Classroom* juga terintegrasi dengan aplikasi *Google Meet* sehingga guru dan siswa dapat melakukan interaksi secara langsung melalui kegiatan *teleconference* (Iftakhar, 2016). Dengan proses interaksi tersebut, siswa akan mudah memahami bahan materi dan ketika terjadi kesulitan belajar tentu akan dapat segera diatasi.

Hasil belajar menjadi salah satu ukuran untuk melihat keberhasilan proses pembelajaran. Menurut Sudjana (2017) Hasil belajar dapat ditunjukkan dengan berubahnya tingkah laku siswa dari aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Unsur yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa salah satunya adalah penggunaan sarana prasarana pendukung seperti halnya media pembelajaran (Yunus & Syam, 2021). Dengan demikian, guru perlu memenuhi kebutuhan siswa berupa penggunaan media pembelajaran yang mendukung seperti *Google Classroom* secara terintegrasi, sistematis, dan efektif. Melalui penggunaan media pembelajaran tersebut, harapannya

materi yang disampaikan dapat mudah dipahami oleh siswa sehingga berpengaruh positif terhadap hasil belajarnya.

Hampir di berbagai sekolah selama pandemi covid-19 ini telah memanfaatkan Aplikasi *Google Classroom* sebagai media pembelajaran. Namun, masih ada sebagian guru yang belum memanfaatkan aplikasi *Google Classroom* tersebut dan lebih memilih hanya menggunakan Aplikasi berbasis komunikasi seperti *WhatsApp*. Fenomena tersebut juga terjadi di SMKN Darul Ulum (DU) Muncar khususnya di kelas X Akuntansi Mata Pelajaran Akuntansi Dasar. Guru memanfaatkan fitur *WhatsApp Grup* sebagai media untuk memfasilitasi proses interaksi, membagikan informasi, membagikan materi melalui *power point* atau *e-book* maupun memberikan tugas.

Pemanfaatan aplikasi *WhatsApp* pada Mata Pelajaran Akuntansi Dasar di kelas X SMKN DU Muncar dalam kegiatan pembelajaran secara *online* belum dapat berjalan secara maksimal. Guru akuntansi menyampaikan bahwa hasil belajar kurang optimal karena siswa terkadang sulit memahami materi yang telah disampaikan guru. Kegiatan diskusi melalui fitur *WhatsApp Group* terkadang juga kurang teratur. Selain itu, kegiatan pengumpulan tugas sulit terorganisir sehingga siswa kurang termotivasi untuk mengirimkan tugas dengan tepat waktu. Fitur yang dimiliki Aplikasi *WhatsApp* belum dapat memenuhi kebutuhan kegiatan pembelajaran sebagai mana mestinya. Hal ini berbeda dengan *Google Classroom* yang memungkinkan terciptanya ruang kelas secara virtual yang dapat mengorganisir kegiatan pembelajaran menjadi lebih teratur dalam satu aplikasi. Oleh karena itu, dibutuhkan penggunaan media pembelajaran seperti *Google Classroom* agar pelaksanaan kegiatan pembelajaran *online* dapat terlaksana secara optimal yang kemudian dapat mempengaruhi hasil belajar yang optimal juga.

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, maka peneliti tertarik melakukan penelitian terkait penggunaan media pembelajaran *Google Classroom* dengan tujuan untuk menilai efektivitasnya terhadap hasil belajar. Penelitian ini dilakukan pada Siswa Kelas X Jurusan Akuntansi Mata Pelajaran Akuntansi Dasar KD Jurnal Penyesuaian di SMKN DU Muncar Kabupaten Banyuwangi, Tahun Ajaran 2020/2021.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen model *Quasi Experimental* menggunakan *Nonequivalent Control Group Design*. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk menilai efektivitas penggunaan media pembelajaran *Google Classroom* terhadap hasil belajar siswa. Langkah penelitian dilakukan dengan membagi dua kelompok yaitu kontrol dan eksperimen dengan syarat kedua kelompok

tersebut mempunyai karakteristik atau kemampuan siswa bersifat homogen. Kelompok eksperimen melaksanakan proses pembelajaran dengan berbantuan media pembelajaran *Google Classroom*. Kelompok kontrol melaksanakan proses pembelajaran berbantuan aplikasi yang digunakan oleh guru seperti pada pembelajaran sebelumnya berupa aplikasi *WhatsApp*. Setelah kegiatan pembelajaran pada KD Pencatatan Transaksi Jurnal Penyesuaian selesai, kemudian dilakukan tes untuk mengukur nilai pada kedua kelompok dan selanjutnya dibandingkan antara kedua kelas tersebut untuk mengukur efektivitas penggunaan media pembelajaran *Google Classroom*.

Tempat penelitian pada penelitian ini dilaksanakan di SMKN DU Muncar Banyuwangi yang ditentukan menggunakan metode *purposive area*. Sampel penelitian yang digunakan yaitu kelas XAK1 berjumlah 36 siswa yang menjadi kelompok kontrol dan XAK3 berjumlah 36 siswa yang menjadi kelompok eksperimen serta ditentukan melalui metode *purposive sampling*. Data penelitian yang digunakan meliputi hasil belajar siswa yang menjadi data primer dan hasil wawancara dengan siswa dan guru terkait pendapat tentang penggunaan *Google Classroom* yang menjadi data sekunder. Pengumpulan data tersebut dilakukan dengan metode tes, wawancara, dan dokumen. Adapun soal yang digunakan dalam pengumpulan data dilakukan uji instrumen. Selanjutnya analisis data yang digunakan yang digunakan menggunakan uji *independent sample t-test* yang sebelumnya juga dilakukan uji prasyarat analisis data berupa uji homogenitas dan uji normalitas.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan diperoleh data sebagai berikut:

1. Hasil Uji Homogenitas Kelas X AK1 dan X AK3

Sampel penelitian yang dibutuhkan pada penelitian ini meliputi dua kelompok yaitu kelas X AK1 yang menjadi kelompok kontrol dan kelas X AK3 yang menjadi kelompok eksperimen. Kedua kelas yang dapat digunakan harus memiliki karakteristik atau kemampuan siswa yang homogen, sehingga diuji homogenitas untuk membuktikan kelas tersebut memenuhi syarat. Adapun data yang digunakan yaitu berupa data hasil siswa pada Kompetensi Dasar sebelumnya Jurnal Umum. Hasil perhitungan uji homogenitas dapat dilihat pada tabel di bawah:

Tabel 1. Hasil Uji Homogenitas Kelas XAK1 dan X AK3

	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Nilai Based on Mean	,496	1	70	,484

Sumber: Data diolah peneliti, 2021

Perolehan hasil uji homogenitas yang diperoleh nilai sig. $0,484 > 0,05$. Berdasarkan hasil tersebut, diartikan bahwa kedua kelas yang diuji tersebut bersifat homogen sehingga kelas X AK1 dan X AK3 dapat digunakan untuk kelompok kontrol dan eksperimen. Sehingga perbedaan hasil belajar pada kedua kelompok setelah kegiatan pembelajaran terjadi dipengaruhi oleh adanya perbedaan perlakuan yang telah dilakukan berkaitan dengan penggunaan media pembelajaran yang berbeda, bukan karena perbedaan karakter atau kemampuan pada kedua kelompok tersebut.

2. Hasil Uji Instrumen Soal

Soal yang dipergunakan untuk pelaksanaan tes telah diuji instrumen berupa uji validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran dan daya pembeda. Berdasarkan hasil perhitungan uji validitas terhadap 30 soal, diketahui bahwa terdapat soal yang tidak valid sejumlah 5 soal dan soal valid sejumlah 25 soal. Berdasarkan uji reliabilitas, diperoleh hasil bahwa nilai R yaitu 0,863 melebihi nilai *cronbach alpha* 0,6 sehingga soal yang digunakan dinyatakan reliabel dan dikategorikan dalam kategori sangat reliabel. Tingkat kesukaran soal yang telah dilakukan diperoleh hasil bahwa terdapat 5 butir soal dinyatakan mudah, 14 butir soal dinyatakan sedang, dan 6 butir soal dinyatakan sulit. Selanjutnya hasil uji daya pembeda diperoleh hasil yaitu soal berkategori baik sekali sejumlah 3 soal, kategori baik 18 soal, dan kategori cukup 4 soal. Dengan demikian, berdasarkan hasil uji tersebut dapat disimpulkan bahwa soal yang memenuhi syarat untuk dijadikan sebagai instrumen soal yaitu sejumlah 25 soal.

3. Hasil Uji Prasyarat Analisis Data

a) Hasil Uji Normalitas

Persebaran data penelitian perlu diketahui berdistribusi normal atau tidak melalui uji normalitas. Persebaran data yang normal akan mempengaruhi pemilihan metode analisis data yang dilakukan yaitu melalui analisis uji statistik parametrik. Data yang diuji normalitas berupa data hasil belajar siswa setelah kegiatan penelitian di kelompok kontrol dan eksperimen selesai yang dihimpun melalui tes. Berdasarkan uji ini diketahui hasil sesuai tabel di bawah:

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas

	Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.
Kelas_Kontrol	,945	36	,074
Kelas_Eksperimen	,965	36	,299

Sumber: Data diolah peneliti, 2021

Nilai sig. yang dapat dilihat dari tabel *shapiro wilk* di atas menunjukkan nilai masing-masing untuk kelompok kontrol dan eksperimen yaitu 0,74 dan $0,289 > 0,05$. Dengan demikian hal tersebut menjadi dasar pengambilan

keputusan bahwa data penelitian pada dua kelompok tersebut persebaran datanya normal.

b) Hasil Uji Homogenitas

Uji homogenitas bertujuan melihat data penelitian yang digunakan mempunyai karakteristik varian data bersifat sama atau tidak. Uji ini dihitung dengan cara uji perbandingan varian. Jika varian data pada sampel yang digunakan relatif sama maka sampel tersebut bersifat sama atau homogen. Hasil pengujian uji homogenitas bisa dilihat pada tabel di bawah:

Tabel 3. Hasil Uji Homogenitas

	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar Based on Mean	1,013	1	70	,318

Sumber: Data diolah peneliti, 2021

Hasil pengujian homogenitas diketahui nilai sig. $0,318 > 0,05$. Dengan demikian data nilai tes siswa pada kelompok kontrol dan eksperimen menunjukkan karakteristik yang homogen.

4. Hasil Pengujian Hipotesis

Hipotesis yang sebelumnya telah dibuat dibuktikan melalui uji statistik parametrik dengan menggunakan uji *independent sample t-test*. Tujuan dilakukannya uji ini juga untuk membandingkan hasil belajar antara kelompok kontrol dan eksperimen. Adapun hasil statistik deskriptif tersebut yaitu:

Tabel 4. Hasil Statistik Deskriptif Hasil Belajar Kelompok Kontrol dan Eksperimen

	Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error
					Mean
Hasil Belajar	Kelas Kontrol	36	68,11	10,582	1,764
	Kelas Eksperimen	36	81,67	8,989	1,498

Sumber: Data diolah peneliti, 2021

Nilai rerata kelompok kontrol yang dapat disimpulkan berdasarkan tabel statistik sebesar 68,11 dan kelompok eksperimen yaitu 81,67. Hal tersebut menunjukkan bahwa terdapat perbandingan nilai rerata milik kelompok kontrol dan eksperimen. Nilai tersebut pada kelompok eksperimen diketahui lebih tinggi jika diperbandingkan dengan kelompok kontrol. Adapun secara signifikan perbedaan nilai rerata pada kedua kelompok juga dapat dibuktikan berdasarkan pengujian hipotesis yaitu:

Tabel 5. Hasil Uji Independent Sample T-Test

		Independent Samples Test									
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						95% Confidence Interval of the Difference	
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper	
Hasil Belajar	Equal variances assumed	1,013	,318	-5,858	70	,000	-13,556	2,314	-18,171	-8,940	
	Equal variances not assumed			-68,215	15	,000	-13,556	2,314	-18,173	-8,938	

Sumber: Data diolah peneliti, 2021

Hasil perhtiungan di atas membuktikan bahwa hasil belajar kelompok kontrol dan eksperimen secara signifikan mengalami perbedaan yang digambarkan berdasarkan nilai signifikasi menggunakan 2 tailed adalah $0,00 < 0,05$. Berdasarkan perolehan tersebut bisa dijadikan dasar pengambilan keputusan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, dengan arti bahwa terdapat perbedaan yang signifikan terkait hasil belajar siswa kelompok kontrol dan kelompok eksperimen yang melakukan pembelajaran berbantuan media pembelajaran *Google Classroom*. Sehingga terbukti bahwa pembelajaran yang dilakukan secara *online* pada kelompok eksperimen untuk Matapelajaran Akuntansi Dasar KD Jurnal Penyesuaian berbantuan media pembelajaran *Google Classroom* lebih efektif.

5. Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Kelompok Kontrol dan Eksperimen

Data hasil tes yang telah dilakukan setelah kegiatan pembelajaran selesai dapat dilihat pada tabel data rangkuman nilai siswa di bawah ini:

Tabel 6. Ketuntasa belajar

Kelompok	Tuntas KKM		Tidak Tuntas KKM		Nilai Rata
	Jumlah Siswa	Presentase	Jumlah Siswa	Presentase	
Kontrol	12	33,3%	24	66,7%	68,1
Eksperimen	32	88,9%	4	11,1%	81,6

Sumber: Data diolah peneliti, 2021

Data ketuntasan hasil belajar pada tabel di atas diketahui presentase ketuntasan klasikal kelompok eksperimen sebesar 88,9% dan kelompok kontrol sebesar 33,3%. Dengan demikian, secara klasikal kelompok eksperimen mampu mencapai target ketuntasan sedangkan kelompok kontrol tidak. Nilai rerata untuk kelompok eksperimen sebesar 81,67 diketahui lebih tinggi jika diperbandingkan dengan kelompok kontrol sebesar 68,1. Sehingga kegiatan pembelajaran pada kelompok eksperimen lebih efektif.

Pembahasan

Hasil penelitian yang telah dipaparkan membuktikan bahwa *Google Classroom* yang dipergunakan sebagai media pembelajaran efektif terhadap hasil belajar. Berdasarkan data yang telah dirangkum, nilai rerata siswa di kelompok eksperimen yang melakukan kegiatan pembelajaran menggunakan *Google Classroom* diketahui sebesar 81,67. Siswa yang mencapai ketuntasan sejumlah 32 siswa sehingga kelas tersebut dinyatakan tuntas secara klasikal dengan presentase sebesar 88,9%. Hal ini menggambarkan bahwa tujuan pembelajaran pada kelompok eksperimen dapat tercapai dengan optimal.

Pemanfaatan *Google Classroom* pada proses pembelajaran *online* yang dilakukan sepenuhnya memang menjadi sesuatu yang belum pernah diterima oleh siswa

pada kelompok eksperimen. Media ini memberikan solusi untuk melaksanakan proses pembelajaran sebagai mana mestinya meskipun dilakukan secara *online*. Aplikasi *Google Classroom* juga menjadi aplikasi yang sangat tepat untuk dipergunakan dalam kegiatan pembelajaran secara *online* karena mampu membuat guru dan siswa terlibat secara aktif serta mempermudah proses pembelajaran karena tidak terbatas dengan tempat dan waktu (Sukmawati, 2020). *Google Classroom* dapat menggantikan kelas secara virtual yang dapat memfasilitasi segala kegiatan pembelajaran secara terstruktur dan sistematis seperti kegiatan presensi, kegiatan penyampaian materi, pengumpulan tugas, penilaian tugas, pengomentaran tugas, kegiatan diskusi dan kegiatan ulangan.

Menurut Azhar dan Iqbal (2018) dalam penelitiannya menyatakan bahwa penggunaan *Google Classroom* dapat menjadikan kegiatan pembelajaran menjadi lebih efektif karena guru dapat membagikan tugas, melakukan pengelolaan kelas, dan sebagai media untuk berinteraksi maupun berkomunikasi. Aplikasi ini dapat dipergunakan sebagai perekam segala aktivitas yang dilakukan oleh siswa sehingga guru dapat mengontrol dan memperoleh informasi mengenai kegiatan pembelajaran tersebut serta dapat mengoptimalkan kegiatan pembelajaran secara efektif (Harefa & Sumiyati, 2020).

Penyampaian materi melalui *Google Classroom* dapat dilakukan dengan kegiatan *teleconference* karena terintegrasi dengan *Google Meet*. Hal ini tentu sangat bermanfaat bagi siswa kelompok eksperimen dalam membantu mempermudah pemahamannya terhadap materi yang diterimanya. Kegiatan *teleconference* juga turut membantu guru dan siswa menjadi terhubung secara langsung sehingga penyampaian materi dapat dilakukan dengan interaksi dua arah secara jarak jauh dan efisien serta dapat menimbulkan kesan seperti pembelajaran konvensional. Menurut hasil penelitian Aisyah dan Sari menyatakan bahwa kegiatan pembelajaran yang dilakukan melalui video *conference Google Meet* memberikan pengaruh terhadap meningkatnya hasil belajar siswa secara efektif dalam proses pembelajaran *online* karena memungkinkan adanya tanya jawab antara guru dengan siswa yang memperjelas penyampaian materi seperti dilakukan secara langsung (Aisyah & Sari, 2021). Media pembelajaran secara ideal memang membutuhkan interaksi antara guru dan siswa meskipun tidak berada di satu tempat secara bersama-sama (Sandiwarno, 2016). Oleh karena itu, adanya fitur video *conference* tentu mempermudah proses kegiatan pembelajaran karena terjadi keterlibatan secara langsung antara guru dengan siswa sehingga siswa mudah memahami materi serta hasil belajar menjadi optimal.

Fitur yang dimiliki media Pembelajaran *Google Classroom* juga dapat memungkinkan siswa untuk mengunduh materi melalui video dengan durasi yang panjang melalui *smartphone* tanpa harus membutuhkan penyimpanan perangkat dengan kapasitas yang besar (Suhada et al., 2020). Penyampaian materi melalui video mendorong kegiatan pembelajaran menjadi berpusat kepada siswa karena siswa dapat secara aktif dan mandiri mengeksplorasi pengetahuannya melalui berbagai metode belajar yang dipilihnya. Selain itu materi yang dikirimkan melalui video memudahkan siswa dalam memahami materi karena dapat dipelajari berulang kali dan sewaktu-waktu. Penggunaan video pembelajaran juga akan lebih memperjelas makna atas suatu materi sehingga siswa akan lebih dimudahkan dalam memahami materi, mudah menguasai dan mampu membantu tercapainya tujuan pembelajaran yang optimal (Sudjana & Rivai, 2011).

Fitur yang dimiliki *Google Classroom* menjadikan sesi berdiskusi juga berjalan secara terstruktur. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Rachman menyatakan bahwa kegiatan pembelajaran yang dilakukan melalui media pembelajaran *Google Classroom* mengarahkan siswa untuk dapat memahami bahan materi secara optimal dan mendorong siswa untuk belajar menyampaikan gagasan atau pendapat terkait hasil yang telah dipelajarinya (Rachman et al., 2020). Dengan demikian, hal ini membantu siswa memiliki pemikiran yang kritis dan pemecahan masalah serta siswa dapat mendalami sebuah materi yang dipelajarinya. Aplikasi *Google Classroom* merupakan aplikasi yang memang dikembangkan untuk mempermudah interaksi antara guru secara langsung sehingga fitur yang dimiliki dapat memfasilitasi kegiatan diskusi bersama-sama (Nirfayanti & Nurbaeti, 2019). Kegiatan diskusi tersebut memberikan kontribusi sebesar 50% untuk membantu siswa memahami dan mendalami sebuah materi pembelajaran (Dale, 1969).

Google Classroom adalah aplikasi yang tampilan menunya dapat mudah dipahami sehingga penggunaannya tentu juga mudah. Kemudahan penggunaan sebuah media pembelajaran rupanya juga dapat mempengaruhi motivasi siswa pada kelas eksperimen yang berpengaruh terhadap minat siswa untuk mengikuti proses kegiatan pembelajaran. Berdasarkan hasil penelitian Burhanudin menyatakan bahwa penggunaan *Google Classroom* dalam pembelajaran secara *online* mampu memacu motivasi siswa dan hasil belajar siswa (Burhanudin, 2019). Penggunaan media pembelajaran memang salah satunya berfungsi untuk membantu peningkatan motivasi belajar siswa (Sanjaya, 2015). Motivasi siswa yang tinggi akan memicu minat siswa untuk bersemangat mengikuti kegiatan pembelajaran dan belajar sehingga secara berkelanjutan siswa menjadi mudah untuk memahami materi dan berpengaruh terhadap hasil belajar yang lebih

baik (Pratama et al., 2019). Hal ini juga diperkuat oleh hasil penelitian Stevani bahwa motivasi yang tinggi dapat mempengaruhi peningkatan hasil belajar siswa (Stevani, 2016).

Berdasarkan hasil uji statistik melalui uji *Independent Sample T-test* menunjukkan hasil nilai signifikansi menggunakan 2 tailed yakni $0,00 < 0,05$. Sehingga dapat diambil keputusan bahwa H_0 ditolak dan H_a dalam artian terdapat perbedaan secara signifikan terkait hasil belajar siswa kelompok kontrol dengan kelompok eksperimen yang mempergunakan media pembelajaran *Google Classroom*. Sehingga dapat disimpulkan kembali bahwa penggunaan *Google Classroom* yang digunakan sebagai media pembelajaran pada kelompok eksperimen efektif terhadap hasil belajar siswa. Hasil penelitian lain juga mendukung bahwa penggunaan *Google Classroom* efektif mampu meningkatkan hasil belajar siswa dan berpengaruh secara signifikan (Bintarawati & Citriadin, 2020; Rahmanto & Bunyamin, 2020; Sukraini & Laksana, 2020)

Media pembelajaran *Google Classroom* menjadi aplikasi yang dinilai baik karena dapat membantu pelaksanaan pembelajaran secara efektif. Namun tentu kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan secara *online* memiliki beberapa kendala seperti proses koordinasi yang sulit dilakukan, pengawasan terhadap aktivitas siswa yang terbatas, sulitnya membentuk karakter dan keterampilan siswa serta kendala terkait fasilitas siswa berupa paket data yang kurang memadai. Penelitian yang dilakukan oleh Ramadhan dan Tarsono juga menyatakan bahwa kegiatan pembelajaran *online* yang dilakukan dengan bantuan aplikasi *Google Classroom* bisa terlaksana secara efektif, namun tentu masih disertai dengan beberapa kendala seperti ketidaksiapan fasilitas penunjang kegiatan pembelajaran yang siswa miliki (Ramadhan & Tarsono, 2020). Sehingga berdasarkan hasil pemaparan ini dapat disimpulkan kembali bahwa *Google Classroom* yang digunakan untuk media pembelajaran dinilai efektif terhadap hasil belajar siswa, namun masih ada beberapa kendala sehingga siswa perlu beradaptasi lagi dan masih tetap membutuhkan kegiatan pembelajaran secara normal dan langsung seperti pada sebelumnya, namun tentu tetap perlu mengintegrasikan media pembelajaran berbasis teknologi agar lebih mempermudah dan membantu beberapa aktivitas pembelajaran.

SIMPULAN

Kesimpulan penelitian terkait efektivitas penggunaan *Google Classroom* sebagai media pembelajaran terhadap hasil belajar siswa menunjukkan hasil bahwa *Google Classroom* yang digunakan sebagai media pembelajaran efektif terhadap hasil belajar siswa. Namun penggunaan media pembelajaran *Google Classroom* pada kelas eksperimen masih terdapat beberapa kendala seperti kesulitan proses koordinasi, keterbatasan pengawasan

terhadap aktivitas siswa, kesulitan membentuk karakter dan keterampilan siswa serta terkendala dengan fasilitas siswa yang kurang memadai. Dengan demikian siswa perlu beradaptasi lagi dan masih tetap membutuhkan kegiatan pembelajaran yang dilakukan secara tatap muka.

UCAPAN TERIMAKASIH

Penulis mengucapkan terimakasih yang sebanyak-banyaknya kepada Dosen Pembimbing yang telah berkenan membimbing dan meluangkan waktu, pikiran, serta pengarahan demi terselesaikannya penelitian ini. Terimakasih juga diucapkan kepada Kepala SMKN DU Muncar Banyuwangi dan Guru mata pelajaran Akuntansi dasar yang telah berkenan memberikan ijin dan membantu kelancaran kegiatan penelitian serta terimakasih kepada pihak-pihak yang terlibat baik secara langsung dan tidak langsung.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, S., & Sari, D. I. (2021). Efektivitas penggunaan platform google meet terhadap hasil belajar siswa. *JURNAL MathEdu (Mathematic Education Journal)*, 4(1), 45–49.
- Azhar, K. A., & Iqbal, N. (2018). Effectiveness of Google classroom: Teachers' perceptions. *Prizren Social Science Journal*, 2(2), 52.
- Batubara, H. H. (2020). *Media Pembelajaran Efektif*. Fatawa Publishing.
- Bintarawati, D., & Citriadin, Y. (2020). Implementasi kelas virtual dengan google classroom untuk meningkatkan hasil belajar kimia di sma negeri bekasi. *Spin Jurnal Kimia & Pendidikan Kimia*, 2(2), 177–190.
- Burhanudin, M. A. (2019). *Efektivitas pembelajaran pendidikan agama Islam berbasis google classroom dalam meningkatkan motivasi peserta didik (studi kasus di SMA semesta BBS Semarang)*. Tesis-UIN Sunan Kalijaga. Diambil dari <https://digilib.uin-suka.ac.id>
- Dale, E. (1969). *Audiovisual methods in teaching*.
- Harefa, N., & Sumiyati, S. (2020). Persepsi siswa terhadap google classroom sebagai LMS pada masa pandemi Covid-19. *Science Education and Application Journal*, 2(2), 88–100.
- Iftakhar, S. (2016). Google classroom: what works and how. *Journal of Education and Social Sciences*, 3(1), 12–18.
- Kemendikbud. (2020). *Mendikbud Terbitkan SE tentang Pelaksanaan Pendidikan dalam Masa Darurat Covid-19*. Kemendikbud.Go.Id. <https://www.kemendikbud.go.id/main/blog/2020/03/mendikbud-terbitkan-se-tentang-pelaksanaan-pendidikan-dalam-masa-darurat-covid19>
- Mustakim, M. (2020). Efektivitas pembelajaran daring menggunakan media online selama pandemi covid-19 pada mata pelajaran matematika. *Al Asma: Journal of Islamic Education*, 2(1), 1–12.
- Nirfayanti, N., & Nurbaeti, N. (2019). Pengaruh media pembelajaran google classroom dalam pembelajaran analisis real terhadap motivasi belajar mahasiswa. *Proximal: Jurnal Penelitian Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 2(1), 50–59.
- Pratama, F., Firman, F., & Neviyarni, N. (2019). Pengaruh motivasi belajar siswa terhadap hasil belajar ipa di sekolah dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(3), 280–286.
- Pribadi, B. A. (2017). *Media & teknologi dalam pembelajaran*. Prenada Media.
- Purwanto, A., Pramono, R., Asbari, M., Hyun, C. C., Wijayanti, L. M., & Putri, R. S. (2020). Studi eksploratif dampak pandemi COVID-19 terhadap proses pembelajaran online di sekolah dasar. *EduPsyCouns: Journal of Education, Psychology and Counseling*, 2(1), 1–12.
- Rachman, H. F., Sudiana, I. K., & Wijaya, M. A. (2020). Pengaruh model pembelajaran berbantuan aplikasi google classroom terhadap hasil belajar bola basket. *Jurnal Penjakora*, 7(1), 57–68.
- Rahmanto, M. A., & Bunyamin, B. (2020). Efektivitas Media Pembelajaran Daring melalui Google Classroom. *Jurnal Pendidikan Islam*, 11(2), 119–135.
- Ramadhan, O. M., & Tarsono, T. (2020). Efektifitas pembelajaran sejarah kebudayaan Islam melalui google classroom ditinjau dari hasil belajar siswa. *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, 6(2), 204–214.
- Ramadhanny, F. (2020). *Google Classroom dan Zoom Paling Favorit Saat Pandemi*. Detik.Inet.Com. <https://inet.detik.com/cyberlife/d-5217280/google-classroom-dan-zoom-paling-favorit-saat-pandemi>
- Sandiwarno, S. (2016). Perancangan model e-learning berbasis collaborative video conference learning guna mendapatkan hasil pembelajaran yang efektif dan efisien. *Jurnal Ilmiah FIFO*, 8(2), 191.
- Sanjaya, W. (2015). *Perencanaan dan desain sistem pembelajaran*. Kencana.
- Smaldino, S. E., Lowther, D. L., & Russell, J. D. (2011). *Teknologi Pembelajaran dan media untuk belajar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Stevani. (2016). Analisis Pengaruh Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Ekonomi Siswa Kelas X SMA Negeri 5 Padang. *Journal of Economic and Economic Education Vol*, 4(2), 308–314.
- Sudjana, N. (2017). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. PT. Remaja Rosdakarya.
- Sudjana, N., & Rivai, A. (2011). *Media Pengajaran*. Sinar Bari Algensindo.
- Suhada, I., Kurniati, T., Pramadi, A., & Listiawati, M. (2020). Pembelajaran daring berbasis Google Classroom mahasiswa pendidikan biologi pada masa wabah Covid-19. *Digital Library UIN Sunan Gunung Djati*, 1–10.
- Sukmawati, S. (2020). Implementasi Pemanfaatan Google Classroom Dalam Proses Pembelajaran Online di Era Industri 4.0. *Jurnal Kreatif Online*, 8(1).
- Sukraini, T. T., & Laksana, I. P. Y. (2020). Penerapan Google Classroom Terhadap Hasil Belajar Pada

Matakuliah Statistik Bisnis. *Prosiding Seminar Nasional Terapan Riset Inovatif (SENTRINOV)*, 6(2), 537–545.

Winarno, W., & Setiawan, J. (2013). Penerapan Sistem E-Learning pada Komunitas Pendidikan Sekolah Rumah (Home Schooling). *Ultima InfoSys: Jurnal Ilmu Sistem Informasi*, 4(1), 45–51.

Yunus, N. M., & Syam, S. (2021). Efektivitas Perkuliahan Online Menggunakan Google Classroom Pada Mata Kuliah Biologi Molekuler. *Jurnal Biogenerasi*, 6(1), 31–36.