

PENGARUH GOOGLE CLASSROOM TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS XI MULTIMEDIA SMK YADIKA KEDAWUNG CIREBON PADA MATA PELAJARAN DESAIN GRAFIS PERCETAKAN

Ilham Maulana

Institut Pendidikan dan Bahasa Invada

ilhammaulana@ipbcirebon.ac.id

Riwayat Artikel:

Diterima April 2023;

Direvisi April 2023;

Diterima April 2023.

Abstrak:

Dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tentang pengaruh pemanfaatan media pembelajaran dengan Google Classroom terhadap hasil belajar pada mata pelajaran desain grafis percetakan di SMK Yadika Kedawung Cirebon. Penelitian ini menggunakan metode survey. Pengambilan data sampel menggunakan teknik sampling jenuh dimana seluruh populasi akan dijadikan sebagai sample dengan jumlah sebanyak 34 orang peserta. Analisa data dilakukan dengan menggunakan Software Program SPSS V.16. Hasil dari penelitian ini menunjukkan Rata-rata peningkatan hasil belajar siswa kelas XI Multimedia di SMK Yadika Kedawung Cirebon. Sehingga H1 diterima yaitu terdapat pengaruh media pembelajaran dengan Google Classroom terhadap hasil belajar siswa kelas XI Multimedia di SMK Yadika Kedawung Cirebon.

Kata kunci: *Google Classroom, Hasil Belajar, Desain Grafis Percetakan*

,

PENDAHULUAN

Pendidikan Merupakan peranan yang sangat penting untuk meningkatkan Sumber Daya Manusia (SDM) yang berkualitas, pendidikan memiliki pengaruh yang besar terhadap perkembangan pola pikir dan pola tingkah laku bagi kehidupan manusia. Di Dalam Undangundang Sistem pendidikan nasional No. 20 pasal 3 tahun 2003, ditegaskan bahwa : “Pendidikan Nasional bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi

manusia yang beriman, bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif dan mandiri, dan menjadi warga negara yang demokrasi dan bertanggung jawab.”

Dalam pendidikan yang berkualitas tidak hanya untuk memajukan sebuah bangsa yang maju dan berkembang tetapi juga menciptakan suatu tenaga kerja yang tidak hanya akan karya pengetahuan teoritis melainkan praktis, penguasaan dan ke ahlian khusus. Hal ini lah yang menjadi dasar evaluasi dan peningkatan pendidikan.

Peranan Teknologi dalam dunia pendidikan formal maupun non formal dalam berbagai bidang kompetensi menjadi salah satu langkah dalam memajukan pendidikan indonesia yang maju dan berkembang, pemerintah pun telah mengatur kebutuhan tentang teknologi di dalam berbagai peraturan perundang-undangan. Salah satunya tercantum dalam Permendiknas No 16 Tahun 2007 mengenai Standar Kualifikasi Akademik dan Kompetensi Guru Kompetensi

Pedagogik guru SMA/SMK poin ke 5 mengatakan bahwa “Guru SMA/SMK harus memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk kepentingan pembelajaran”. Dipertegas dalam Permendiknas No 41 Tahun 2007 tentang Standar Proses, sesuai dengan Standar Kompetensi Lulusan dan Standar Isi maka prinsip pembelajaran yang di gunakan pada poin ke 13 menyatakan bahwa “Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran”. Berdasarkan perundang-undangan yang telah diterbitkan oleh pemerintah, menyatakan bahwa seorang guru dituntut untuk dapat beradaptasi dengan teknologi yang berkembang pesat agar perangkat pembelajaran serta proses belajar mengajar terkesan inovatif dan kreatif.

Pada dasarnya, yang menjadi tujuan utama pengelolaan proses pendidikan yaitu terjadinya proses belajar dan pengalaman belajar yang optimal. Di sini jelas bahwa pendayagunaan teknologi pendidikan memegang peran pentingm. Pengolahan proses pendidikan harus memperhitungkan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Karna itu setiap guru wajib mengikuti dengan seksama inovasi-inovasi pendidikan terutama yang diseminasikan secara meluas oleh pemerintah.

Dalam kegiatan belajar mengajar, guru berperan untuk menyampaikan ilmu dan memastikan agar ilmu tersebut dapat dipahami dengan baik oleh siswanya. Namun jika diartikan secara luas, peran guru meliputi banyak hal, antara lain: guru sebagai pendidik, guru sebagai

pengajar, guru sebagai sumber belajar, guru sebagai fasilitator, guru sebagai pembimbing, guru sebagai demonstrator, guru sebagai pengelola, guru sebagai penasehat, guru sebagai innovator, guru sebagai motivator, guru sebagai pelatih, dan juga guru sebagai elevator.

Media pembelajaran yang dirancang dan digunakan secara tepat pada batas tertentu dapat merangsang timbulnya “dialog internal” dalam diri siswa yang belajar. Media berhasil membawa pesan belajar apabila kemudian terjadi perubahan tingkah laku atau sikap belajar pada diri siswa. Sehingga tujuan adanya media yang baik adalah pada bagian perubahan sikap siswa dan tidak secara langsung berpengaruh terhadap prestasi belajar.

Media mampu memberikan rangsangan yang bervariasi kepada otak manusia. Sehingga otak dapat berfungsi secara optimal. Penelitian yang dilakukan oleh Roger W. Sperry, pemenang hadiah Nobel tahun 1984, menunjukkan bahwa belahan otak sebelah kiri merupakan tempat kedudukan pikiran yang bersifat verbal, rasional analitikal dan konseptual. Belahan ini mengontrol wicara. Belahan otak sebelah kanan merupakan tempat kedudukan pikiran visual, emosional, holistik, fisik, spatial, dan kreatif. Belahan ini mengontrol tindakan. Pada suatu saat hanya salah satu belahan yang bersifat dominan; kedua belahan tidak dapat dominan secara serentak. Rangsangan pada salah satu belahan saja secara berkepanjangan akan menyebabkan ketegangan. Karena itu, sebagai salah satu implikasi dalam pembelajaran ialah kedua belahan perlu dirangsang bergantian audio dan visual.

SMK Yadika Kedawung Cirebon yang beralamatkan di Jl. Kapuk Kapuk Raya, Kedawung, Cirebon, Jawa Barat. SMK Yadika Kedawung Cirebon ini memiliki 4 jurusan yaitu Teknik Komputer Jaringan, Multimedia, Usaha Perjalanan Wisata, Teknik Sepeda Motor. Proses pembelajaran yang diterapkan oleh sekolah SMK Yadika Kedawung Cirebon, tidak terlepas dari ketergantungan peserta didik kepada guru.

Proses pembelajaran tidak terlepas dari beberapa masalah seperti terbatasnya interaksi antara peserta didik dan guru, sistem pembelajaran yang hanya berfokus pada modul dan materi – materi yang disampaikan guru.

Salah satu permasalahan yang dialami peserta didik adalah hasil belajar yang kurang dari KKM yang sudah ditentukan di SMK Yadika Kedawung Cirebon. Permasalahan yang terjadi pada hasil belajar khususnya pada mata pelajaran Desain Grafis Percetakan.

Dalam hal ini guru maupun siswa SMK Yadika Kedawung Cirebon, kurang memanfaatkan perkembangan teknologi. Dalam kurikulum dan PP menyarankan atau mengharuskan bahwa proses pembelajaran dalam memanfaatkan teknologi informasi berguna untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran. Untuk lebih memudahkan guru dan siswa agar pembelajaran menjadi lebih baik dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa untuk itu perlu dibuat sebuah sistem pembelajaran yang bisa diakses oleh siswa, guru untuk manajemen materi pelajaran, tugas dan nilai dan forum diskusi dalam hal yang berkaitan dengan pelajaran sehingga dapat memudahkan proses kegiatan belajar mengajar menjadi lebih efektif salah satu media pembelajaran tersebut adalah Google Classroom.

Google Classroom merupakan produk google yang memiliki fitur-fitur pendukung yang terhubung dengan Google Apps for Education yaitu Gmail, Google Drive, Hangout, Youtube dan Google Translate. Dengan memanfaatkan fasilitas dari Google Classroom ini dapat mengembangkan pembelajaran yang baik sehingga akan menghasilkan hasil belajar yang baik dan bagus. Dalam hal ini Google Classroom juga digunakan untuk membuat E-learning yaitu dengan memanfaatkan fasilitas yang sudah tersedia di Google.

Tujuan dari Google Classroom ini adalah untuk memberikan solusi efektif dalam pembelajaran sehingga siswa serta guru dapat mengupload materi, modul belajar, video pembelajaran maupun pemberian tugas dan siswa juga dapat belajar tanpa harus bertatap muka dengan guru.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian diartikan sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Pada penelitian ini, yang digunakan adalah metode survey dengan teknik analisis korelasional, yaitu suatu penelitian yang bertujuan mencari hubungan atau pengaruh dari dua variabel atau lebih.

Adapun pendekatan penelitian yang digunakan adalah kuantitatif, yaitu penelitian yang berdasarkan pada pertimbangan angka-angka atau statistik dari suatu variabel untuk dapat dikaji secara terpisah-pisah kemudian dihubungkan.

Dalam penelitian ini peneliti ingin menggali informasi tentang adakah pengaruh penerapan Google Classroom terhadap hasil belajar siswa di mata pelajaran desain grafis percetakan di SMK Yadika Kedawung Cirebon.

HASIL PENELITIAN

Data tentang media pembelajaran dengan pemanfaatan Google Classroom dalam penelitian ini diperoleh dari angket dengan jumlah 16 butir pernyataan dengan menggunakan skala likert dengan skor 1 sampai 5. Angket ini digunakan untuk mengetahui tingkat pemanfaatan Google Classroom sebagai media pembelajaran mulai dari keaktifan, penggunaan fitur-fitur pada Google Classroom dan interaksi dalam penggunaan Google Classroom serta faktor-faktor yang mempengaruhi tinggi rendahnya tingkat pemanfaatan Google Classroom dalam proses pembelajaran desain grafis percetakan. Berikut hasil yang didapat dari angket untuk setiap indikator.

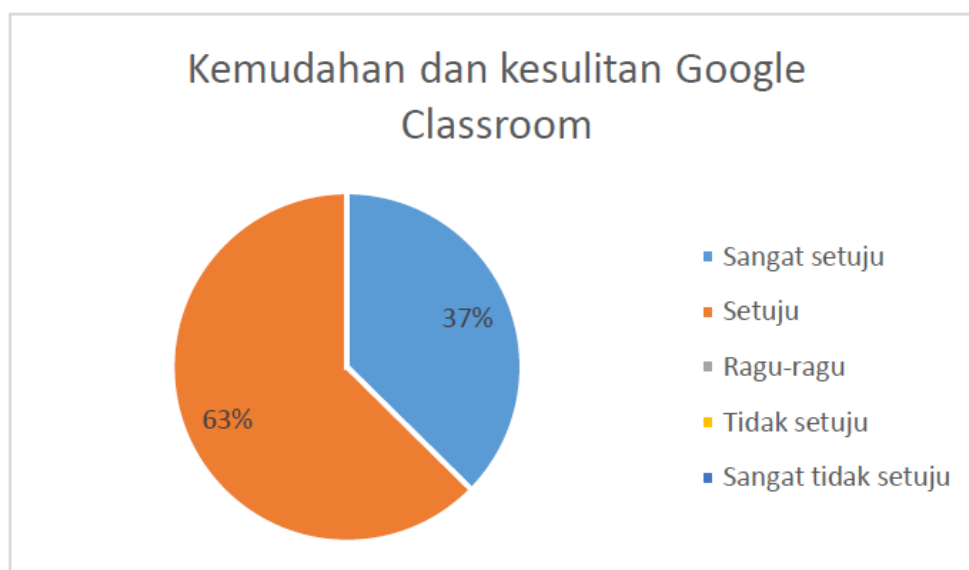
Butir	Pernyataan	Alternatif Jawaban	F	Presentase
1	Aplikasi google classroom memberikan saya manfaat dalam proses pembelajara.	Sangat Setuju	14	41,1%
		Setuju	20	58,8%
		Ragu-ragu	0	0
		Tidak setuju	0	0
		Sangat tidak setuju	0	0
2	Saya memiliki pengalaman yang menyenangkan selama menggunakan aplikasi google classroom.	Sangat Setuju	13	38,2%
		Setuju	21	61,7%
		Ragu-ragu	0	0
		Tidak setuju	0	0
		Sangat tidak setuju	0	0
3	Saya merasa bangga dengan menggunakan aplikasi google classroom	Sangat Setuju	14	38,2%
		Setuju	20	58,8%
		Ragu-ragu	0	0
		Tidak setuju	0	0
		Sangat tidak setuju	0	0
4		Sangat Setuju	10	29,4%

	Dengan diterapkannya google classroom, saya harus selalu terhubung ke internet.	Setuju	24	70,5%
		Ragu-ragu	0	0
		Tidak setuju	0	0
		Sangat tidak setuju	0	0
5	Saya dapat dengan mudah mengakses google classroom kapan saja.	Sangat Setuju	13	38,2%
		Setuju	21	61,7%
		Ragu-ragu	0	0
		Tidak setuju	0	0
		Sangat tidak setuju	0	0
6	Dengan diterapkannya google classroom, memudahkan saya dalam melaksanakan proses pembelajaran.	Sangat Setuju	15	44,1%
		Setuju	19	55,8%
		Ragu-ragu	0	0
		Tidak setuju	0	0
		Sangat tidak setuju	0	0
7	Saya memiliki pengalaman yang menyenangkan selama menggunakan google classroom.	Sangat Setuju	14	41,1%
		Setuju	20	58,8%
		Ragu-ragu	0	0
		Tidak setuju	0	0
		Sangat tidak setuju	0	0
8	Sejak menggunakan google classroom saya tidak perlu menggunakan banyak kertas untuk mengerjakan tugas.	Sangat Setuju	11	32,3%
		Setuju	23	67,7%
		Ragu-ragu	0	0
		Tidak setuju	0	0
		Sangat tidak setuju	0	0

Tabel Motivasi dalam Penggunaan Google Classroom

Data dari tabel 4.1. menunjukan bahwa responden lebih banyak yang memilih jawaban setuju dan sangat setuju dari masing-masing pernyataan. Sebagian besar siswa dapat menggunakan Google Classroom dengan mudah tanpa mengalami kesulitan. Secara keseluruhan dari indikator kemudahan

dan kesulitan penggunaan dalam pemanfaatan Google Classroom dapat digambarkan dengan diagram lingkaran sebagai berikut.



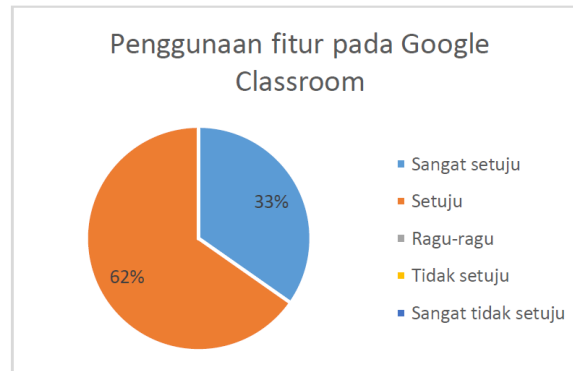
Gambar Diagram Kemudahan dan Kesulitan Google Classroom

9	Dengan diterapkannya google classroom, saya dapat belajar dan mengerjakan tugas kapan pun ketika saya memiliki waktu luang.	Sangat Setuju	11	32,3%
		Setuju	23	67,6%
		Ragu-ragu	0	0
		Tidak setuju	0	0
		Sangat tidak setuju	0	0
10	Dengan diterapkannya google classroom, saya dapat belajar dan mengerjakan tugas dimana pun saya berada ketika saya terhubung dengan internet.	Sangat Setuju	11	32,3%
		Setuju	23	67,6%
		Ragu-ragu	0	0
		Tidak setuju	0	0
		Sangat tidak setuju	0	0
11	Google classroom membuat saya lebih tertarik dalam belajar dibandingkan menggunakan buku modul.	Sangat Setuju	11	32,3%
		Setuju	23	67,6%
		Ragu-ragu	0	0
		Tidak setuju	0	0

		Sangat tidak setuju	0	0
12	Fitur dalam google classroom mudah di pahami dan digunakan.	Sangat Setuju	14	41,1%
		Setuju	20	58,8%
		Ragu-ragu	0	0
		Tidak setuju	0	0
		Sangat tidak setuju	0	0
13	Fitur dalam google classroom sangat membantu saya.	Sangat Setuju	11	32,2%
		Setuju	23	67,7%
		Ragu-ragu	0	0
		Tidak setuju	0	0
		Sangat tidak setuju	0	0
14	Saya dapat mengunduh materi melalui google classroom.	Sangat Setuju	10	29,4%
		Setuju	24	70,5%
		Ragu-ragu	0	0
		Tidak setuju	0	0
		Sangat tidak setuju	0	0
15	Aplikasi google classroom sangat fleksibel bagi saya dalam memanfaatkan media pembelajaran digital	Sangat Setuju	11	32,2%
		Setuju	23	67,7%
		Ragu-ragu	0	0
		Tidak setuju	0	0
		Sangat tidak setuju	0	0
16	Saya dapat mengunduh materi melalui google classroom.	Sangat Setuju	11	32,2%
		Setuju	23	67,6%
		Ragu-ragu	0	0
		Tidak setuju	0	0
		Sangat tidak setuju	0	0

Data dari tabel. Menunjukkan bahwa responden lebih banyak yang memilih jawaban setuju 62% dan sangat setuju 33% dari masing-masing pernyataan. Sebagian besar siswa dapat menggunakan fitur pada Google Classroom dengan mudah tanpa mengalami kesulitan. Secara keseluruhan dari

indikator penggunaan fitur pada google classroom dalam pemanfaatan Google Classroom dapat digambarkan dengan diagram lingkaran sebagai berikut.



Gambar Diagram Penggunaan Fitur pada Google Classroom

VARIABEL HASIL BELAJAR

Penelitian ini dilakukan di SMK Yadika Kedawung Cirebon. Penelitian bertujuan untuk mengetahui hubungan pengaruh google classroom terhadap hasil belajar pada mata pelajaran desain grafis percetakan pada siswa kelas XI multimedia SMK Yadika Kedawung Cirebon.

Data hasil belajar dalam penelitian ini berasal dari nilai ulangan desain grafis percetakan. Hasil pengambilan data yang telah dilakukan di kelas XI Multimedia dengan mata pelajaran desain grafis percetakan. di sajikan dalam bentuk tabel, sebagai berikut;

Tabel Nilai Hasil Belajar

No Peserta	Nama Peserta Didik	Nilai
1	ADAM KOSWARA	80
2	AGUNG HIDAYAT	69
3	AHMAD MUBASSIR	69
4	AJENG AIS RIYANTI	72
5	AJENG ASTUTI	69
6	ALIYAH NURFIANIPAH	80
7	ARTIKA	66
8	AZIZ MAULANA	69
9	DANA FERI KURNIAWAN	74
10	DODI RAMADHAN	85
11	ENDAH SARASWATI	84
12	FEBIANA	74
13	FRISKA PRISILIA	75
14	FRIZKY NANDA MAULANA	75
15	GILANG PRADANA	89
16	HANAN MAULANA	87

17	KONARA EKA SAPUTRA	85
18	MEILANIE PUTRI DEWITA SARI	83
19	MUHAMMAD RIFQI SAPUTRA	77
20	NIDZAR LIMAN AHMAD RIZKY	88
21	NOK ENGLIN	87
22	NOOR MOCHAMMAD FATURAHMAN	86
23	PUTRI YAHNDA ALHAZLIYAH	88
24	RHENALD SEPTIAWAN JHODY	85
25	SELSA AGNESTIA	80
26	SELI MERINA	70
27	SELSA NABILA	70
28	SUKMA CAHYA OKTAVIA	75
29	SUNTARI	80
30	SYALAMAH AZZAHRA	75

UJI VALIDITAS

Bedasarkan perhitungan uji validitas pada variabel google classroom diperoleh butir pernyataan yang valid 16 butir pertanyaan dengan responden yang berjumlah 34 siswa diperoleh siswa laki-laki 17 dan siswa perempuan 17, hasil perhitungan validitas selengkapnya dapat di lihat tabel berikut.

Tabel Uji Validitas

Butir Soal	Nilai R Hitung	Nilai R Tabel	Keterangan
1	0,614	0,339	Valid
2	0,568	0,339	Valid
3	0,504	0,339	Valid
4	0,685	0,339	Valid
5	0,728	0,339	Valid
6	0,720	0,339	Valid
7	0,568	0,339	Valid
8	0,659	0,339	Valid
9	0,595	0,339	Valid
10	0,620	0,339	Valid
11	0,697	0,339	Valid
12	0,711	0,339	Valid
13	0,582	0,339	Valid
14	0,685	0,339	Valid
15	0,710	0,339	Valid
16	0,697	0,339	Valid

Tabel di atas menjelaskan setelah diuji validitas dengan jumlah responden 34, dengan pertanyaan angket yang berjumlah 16 butir dan r tabel 0,339. Untuk mengetahui valid atau tidaknya angket tersebut yaitu dengan cara membandingkan r nilai dengan r tabel, jika nilai r

nilai lebih besar dari r tabel maka dikatakan valid, jika r nilai lebih kecil dari r tabel maka dikatakan tidak valid.

UJI RELIABILITAS

Bedasarkan hasil perhitungan uji reliabilitas angket hasil google classroom sebanyak 16 butir pertanyaan diperoleh nilai.

Tabel Uji Reliabilitas

Cronbac's Alpha	N Of Items
0,907	16

Dari tabel diatas dapat diketahui ada N of Items (banyak item butir atau nilai pertanyaan) ada 16 buah item dengan Cronbach's Alpha sebesar 0,907. Karena nilai Cronbach's Alpha 0,907 > 0,60 maka sebagaimana dasar pengambilan keputusan dalam uji reabilitas di atas, dapat disimpulkan bahwa ke 16 atau semua item pertanyaan angket untuk variabel "angket/kuesioner" adalah reliabel konsisten

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis yang diperoleh dari hasil penelitian menunjukan bahwa dengan perhitungan koefensi korelasi (rhitung) yang diperoleh nilai sebesar 0,720, kemudian nilai tersebut dibandingkan dengan rtabel pada taraf signifikan 5% yaitu 0,349 bahwa rhitung > rtabel 0,349, sehingga hipotesis (H_0) ditolak dan (H_1) diterima.

Tingkat korelasi atau hubungan Google Classroom dengan Hasil Belajar yang dihasilkan oleh siswa dalam mata pelajaran Desain Grafis Percetakan di kelas XI Multimedia SMK Yadika Kedawung Cirebon termasuk dalam kategori "sedang" yaitu dengan melihat rhitung = 0,720

Jadi dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang positif antara Google Classroom dengan Hasil Belajar pada mata pelajaran Desain Grafis Percetakan di SMK Yadika Kedawung Cirebon. Dengan kata lain semakin siswa menggunakan Google Classroom maka akan meningkat pula hasil belajarnya.

REFRENSI

Suci Pratiwi Agustin. 2019. Pengaruh blended learning berbantu google classroom terhadap

hasil belajar siswa sma pada konsep gerak lurus.

Ernawati. 2018. Pengaruh penggunaan aplikasi google classroom terhadap kualitas pembelajaran dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi kelas XI di Man 1 Kota Tangerang Selatan.

Elva Pariani. 2018. Hubungan antara gaya belajar dengan hasil belajar mata pelajaran akidah akhlak siswa kelas V di Min 12 Bandar Lampung tahun ajaran 2016/2017.

Sugiyono. 2012. Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D. Bandung: PT Alfabeta.

Sugiyono. 2016. Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D. Bandung: PT Alfabeta

Wahyuni Eka Afrianti. 2018. Penerapan google classroom dalam pembelajaran akutansi.

Khasanah, O. F. (2015). Efektivitas Penggunaan Jejaring Sosial Edmodo Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Diklat Instalasi Sistem Operasi Gui Cli Kelas X Tkj SMKN 1 Pundong. Skripsi. Yogyakarta: Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.

Nopriadi, N. (2017). ANALISA PENGARUH GOOGLE APPS FOR EDUCATION TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA SMP DI KOTA BATAM. Jurnal Processor, 11(1), 720-730.

Hammi, Z. (2017). Implementasi Google Classroom Pada Kelas XI IPA MAN 2 Kudus (Doctoral dissertation, Universitas Negeri Semarang).

KARTIKA MURNI, C. A. H. Y. A. S. A. R. I. (2016). Pengaruh E-Learning Berbasis Schoology Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dalam Materi Perangkat Keras Jaringan Kelas X Tkj 2 pada SMK Negeri 3 Buduran, Sidoarjo. IT-EDU, 1(01)

ANGGRAINI, ERVINNA. Pengaruh Pembelajaran Blended Learning Menggunakan Aplikasi Google Classroom Terhadap Pemahaman Konsep Matematis Pada Peserta Didik Kelas VIII SMPN 9 Bandar Lampung. Diss. UIN Raden Intan Lampung, 2019.

Putri, Gesa Kharisma, and Yuli Ani Setyo Dewi. "Pengaruh Model Pembelajaran Jarak Jauh

Berbasis Google Classroom." AL-FIKRAH: Jurnal Studi Ilmu Pendidikan dan Keislaman 2.1 (2019): 60-79.

WICAKSONO, Vicky Dwi; RACHMADYANTI, Putri. Pembelajaran blended learning melalui google classroom di sekolah dasar. 2017. SARI, Isna Normalita, et al. Pengaruh Penggunaan Googleclassroom terhadap Efektivitas Pembelajaran Mahasiswa Universitas Islam Indonesia. 2019.

Haka, N. B., Anggita, L., Anggoro, B. S., & Hamid, A. (2020). PENGARUH BLENDED LEARNING BERBANTUKAN GOOGLE CLASSROOM TERHADAP KETERAMPILAN BERPIKIR KREATIF DAN KEMANDIRIAN BELAJAR PESERTA DIDIK. Edu Sains: Jurnal Pendidikan Sains dan Matematika, 8(1), 1-12.