

**EFEKTIVITAS MEDIA PEMBELAJARAN *GOOGLE CLASSROOM* TERHADAP
HASIL BELAJAR MAHASISWA PADA MATA KULIAH PKLH DI PROGRAM STUDI
PENDIDIKAN IPS INSTITUT PENDIDIKAN INDONESIA (IPI) GARUT**

Diah Ika Putri

Program Studi Pendidikan Biologi, Fakultas Ilmu Terapan dan Sains
Institut Pendidikan Indonesia (IPI) Garut, Indonesia
Jl. Pahlawan No. 32 Sukagalih Tarogong Kidul Garut Jawa Barat. Kode Pos 44151
E-mail : diahikaputri@institutpendidikan.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas *google classroom* terhadap hasil belajar Mahasiswa Semester III Program Studi Pendidikan IPS Institut Pendidikan Indonesia Garut. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian Kuantitatif dengan desain *One-Group Pretest-Posttest Design*. Subjek dalam penelitian ini adalah mahasiswa Semester III yang sedang memprogramkan mata kuliah PKLH yang berjumlah 26 orang. Instrumen yang akan digunakan dalam penelitian ini yaitu berupa tes hasil belajar Mahasiswa. Analisis data yang digunakan adalah Presentase nilai mahasiswa diatas KKM, dengan nilai KKM 3,00 sebanyak 80 %, Presentase tingkat penguasaan mahasiswa (Nilai RTP), Menggunakan nilai N-Gain. Hasil penelitian terdapat pengaruh signifikan media pembelajaran *google classroom* terhadap hasil belajar mahasiswa Semester III Program Studi Pendidikan IPS Institut Pendidikan Indonesia Garut. Hal ini ditunjukkan dengan nilai skor nilai rata-rata hasil belajar mahasiswa 3,20 yang berada pada kategori tinggi dan nilai persentase KKM 84,6 %, persentase tingkat penguasaan kelas sebesar 80 %, serta nilai N-Gain sebesar 0,63 yang berada pada kategori sedang.

Kata Kunci : Efektivitas, *Google Classroom*, Hasil Belajar, PKLH

Abstract

This study aims to determine the effectiveness of *google classroom* on the learning outcomes of Semester III Students in the Social Studies Study Program at the Garut Indonesian Institute of Education. This type of research used in this research is a quantitative study with a *One-Group Pretest-Posttest Design*. Subjects in this study are Semester III students who are programming PKLH courses, amounting to 26 people. The instrument that will be used in this study is in the form of Student learning outcomes tests. Analysis of the data used is the percentage of student scores above the KKM, with a KKM value of 3.00 as much as 80%, the percentage of students mastery level (RTP value), using the N-Gain value. The results of the study there is a significant influence of the *google classroom* learning media on the learning outcomes of Semester III students in the Social Studies Study Program at the Indonesian Institute of Education Garut. This is indicated by the average score of student learning outcomes 3.20 in the high category and the KKM percentage value of 84.6%, the percentage of the grade mastery level of 80%, and the N-Gain value of 0.63 which is at medium category.

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

PENDAHULUAN

Belajar merupakan proses seseorang untuk dapat mengetahui, memahami dan dapat melakukan dari hal yang tadinya belum

diketahui, dipahami dan tidak dapat dilakukan. Proses belajar yang kurang maksimal dapat menyebabkan hasil belajar yang kurang maksimal. Nana Sudjana dalam (Widyaningrum dan

Murwanintyas, 2012) mengatakan hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Pengalaman belajar siswa diperoleh dari proses belajar siswa, maka proses belajar siswa dapat mempengaruhi hasil belajar siswa.

Pembelajaran saat ini, lebih diarahkan pada aktivitas modernisasi dengan bantuan teknologi canggih dengan harapan dapat membantu mahasiswa dalam memahami materi perkuliahan secara interaktif, produktif, efektif, inspiratif, konstruktif, dan menyenangkan. Selain itu, mahasiswa juga diharapkan memiliki *life skill* dari aplikasi teknologi tersebut.

Dengan adanya era teknologi yang semakin berkembang ini maka program pembelajaran diarahkan untuk bisa memanfaatkan teknologi dengan lebih baik. Salah satu pemanfaatan teknologi saat ini adalah *e-Learning* menggunakan web untuk mengaksesnya. Teknologi ini bisa digunakan dalam proses pembelajaran dengan didukung oleh banyaknya mahasiswa sekarang yang memiliki *smart phone* sehingga lebih mudah untuk mengaksesnya dari manapun berada dan kapanpun juga. Pemanfaatan *e-learning* yang biasa dikembangkan saat ini adalah menggunakan LMS (*Learning Management System*). Sebagian besar proses pembelajaran yang dilakukan dosen di lingkungan Institut Pendidikan Indonesia (IPI) Garut telah memanfaatkan *e-Learning* sebagai media pembelajaran selama satu semester ini. Kegiatan pembelajaran menggunakan media *e-learning* di kampus tersebut memanfaatkan aplikasi *google classroom*. Dalam proses pembelajaran mahasiswa

diberikan penugasan oleh dosen dan mengirimkan hasil laporannya ke aplikasi *google classroom*. Selain itu juga mahasiswa diberikan materi tambahan guna memahami lebih luas materi yang mungkin belum bisa tersampaikan langsung ketika tatap muka di kelas. *E-learning* merupakan media alternatif untuk memberikan soal-soal ujian test dan bentuk inovasi penggunaan media yang tidak selalu menggunakan media cetak.

1. *Google Classroom* sebagai Media Pembelajaran

Google classroom merupakan sebuah aplikasi yang memungkinkan terciptanya ruang kelas di dunia maya. Selain itu, *google classroom* bisa menjadi sarana distribusi tugas, submit tugas bahkan menilai tugas-tugas yang dikumpulkan (Herman dalam Hammi, 2017). Dengan demikian, aplikasi ini dapat membantu memudahkan Dosen dan Mahasiswa dalam melaksanakan proses belajar dengan lebih mendalam. Hal ini disebabkan karena baik Mahasiswa maupun Dosen dapat mengumpulkan tugas, mendistribusikan tugas, menilai tugas di rumah atau dimanapun tanpa terikat batas waktu atau jam pelajaran.

Google classroom sesungguhnya dirancang untuk mempermudah interaksi Dosen dan Mahasiswa dalam dunia maya. Aplikasi ini memberikan kesempatan kepada para Dosen untuk mengeksplorasi gagasan keilmuan yang dimilikinya kepada Mahasiswa. Dosen memiliki keleluasaan waktu untuk membagikan kajian keilmuan dan memberikan tugas mandiri kepada Mahasiswa selain itu, Dosen juga dapat membuka ruang diskusi bagi para Mahasiswa secara daring. Namun demikian, terdapat syarat mutlak dalam mengaplikasikan *google*

classroom yaitu membutuhkan akses internet yang mumpuni.

Aplikasi google classroom dapat digunakan oleh siapa saja yang tergabung dengan kelas tersebut. Kelas tersebut adalah kelas yang didesain oleh Dosen yang sesuai dengan kelas sesungguhnya atau kelas nyata di sekolah. Terkait dengan anggota kelas dalam google classroom Herman dalam (Hammi, 2017) menjelaskan bahwa google classroom menggunakan kelas tersedia bagi siapa saja yang memiliki *Google Apps for Education*, serangkaian alat produktivitas gratis termasuk gmail, dokumen, dan drive. Rancangan kelas yang mengaplikasikan google classroom sesungguhnya ramah lingkungan. Hal ini dikarenakan Mahasiswa tidak menggunakan kertas dalam mengumpulkan tuganya. Pendapat ini sesuai dengan pernyataan Herman dalam (Hammi, 2017) yang memaparkan bahwa dalam google classroom kelas dirancang untuk membantu Dosen membuat dan mengumpulkan tugas tanpa kertas, termasuk fitur yang menghemat waktu seperti kemampuan untuk membuat salinan google dokumen secara otomatis bagi setiap Mahasiswa. Kelas juga dapat membuat folder drive untuk setiap tugas dan setiap Mahasiswa, agar semuanya tetap teratur.



Gambar 1. Tampilan Awal Google Classroom

2. Hasil Belajar

Secara umum Abdurrahman menjelaskan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. menurutnya juga anak-anak yang berhasil dalam belajar ialah berhasil mencapai tujuan-tujuan pembelajaran atau tujuan instruksional. Adapun yang dimaksud dengan belajar Menurut Usman adalah Perubahan tingkah laku pada diri individu berkat adanya interaksi antara satu individu dengan individu lainnya dan antara individu dengan lingkungan”.

Lebih luas lagi Subrata mendefinisikan belajar adalah “(1) membawa kepada perubahan, (2) Bahwa perubahan itu pada pokoknya adalah didaptkannya kecakapan baru, (3) Bahwa perubahan itu terjadi karena usaha dengan sengaja”. Dari beberapa defenisi di atas terlihat para ahli menggunakan istilah “perubahan” yang berarti setelah seseorang belajar akan mengalami perubahan.

Efektivitas hasil belajar dalam penelitian ini adalah menghitung presentasi keberhasilan mahasiswa dalam proses pembelajaran PKLH berdasarkan kriteria :

1. Presentase nilai mahasiswa diatas KKM, dengan nilai KKM 3,00 sebanyak 80 %
2. Presentase tingkat penguasaan mahasiswa (Nilai RTP)
3. Menggunakan nilai N-Gain

METODOLOGI PENELITIAN

Jenis metode eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini adalah pra-eksperimen. Desain pra-eksperimen menerapkan perlakuan kepada subjek penelitian tanpa adanya kelompok kontrol. Selain itu, pra-eksperimen proses penelitiannya fokus pada dampak perubahan dari

perlakuan subjek penelitian yang diamati.

Desain dalam penelitian ini menggunakan *One-Group Pretest-Posttest Design* (Sugiyono, 2017, hal. 74). Desain penelitian dapat dilihat pada tabel berikut :

$$O_1 \times O_2$$

Dimana :

O_1 = Nilai pretest (sebelum diberi perlakuan).

X = Treatment yang diberikan

O_2 = Nilai posttest (setelah diberi perlakuan).

Sampel dalam penelitian ini adalah mahasiswa tingkat dua semester III kelas A program studi IPS tahun akademik 2019-2020 dengan jumlah 26 orang. Penelitian dilaksanakan pada bulan Januari 2020 di kampus Institut Pendidikan Indonesia (IPI) Garut.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Rata-rata nilai pretest dan post test

Tabel 1. Rata-rata Nilai Pretest dan Posttest

Nilai Pretest	2,032
Nilai Posttest	3,20

Berdasarkan tabel 1 dan hasil analisis data diperoleh bahwa presentase nilai mahasiswa diatas KKM adalah sebanyak 84,60 % artinya berdasarkan nilai tersebut penggunaan media pembelajaran google classroom efektif terhadap hasil belajar mahasiswa.

Sedangkan untuk persentase tingkat penguasaan kelas sebesar 80 %, nilai inipun membuktikan bahwa

penggunaan media pembelajaran google classroom efektif terhadap hasil belajar mahasiswa.

2. Nilai N-Gain

**Tabel 2
Hasil Indeks Gain**

Kelas	Pretest	Posttest	<g>	Kriteria
Eksperimen	2,03	3,20	0,63	Sedang

Efektivitas hasil belajar mahasiswa pada dapat dilihat dari peningkatan nilai rata-rata hail belajar yang dicapai mahasiswa setelah pembelajaran. Jika sebelumnya nilai rata-rata mahasiswa sebesar 2,03 meningkat menjadi 3,20 , dengan nilai N-Gain untuk peningkatanhasil belajar pada kelas eksperimen sebesar 0,63 yang dikategorikan peningkatan sedang.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan pada setiap pertemuan, di kelas eksperimen mahasiswa dituntut untuk dapat berperan lebih aktif dalam memperoleh kesempatan membangun sendiri pengetahuannya sehingga memperoleh pemahaman yang mendalam serta dalam proses pembelajarannya lebih bervariasi. Peningkatan hasil belajar yang diraih oleh kelas eksperimen dikarenakan adanya suasana belajar di kelas yang lebih kondusif, aktif dan minat serta antusias mahasiswa sangat terlihat dibandingkan pada kelas kontrol, terutama pada hal distribusi materi pembelajaran yang tidak terpusat hanya pada guru. Budaya belajar yang dikembangkan di kelas eksperimen adalah keaktifan siswa dalam membangun sendiri keingintahuannya, membangun karakter keinginan membantu teman yang kesulitan, serta pemanfaatan waktu yang bisa optimal di kelas

karena kegiatan sudah terstruktur. Dalam proses pembelajarannya, dosen bersifat sebagai fasilitator, sehingga mahasiswa lebih leluasa untuk mengkonstruksi kemampuan pemahaman konsepnya sesuai dengan rangsangan dari media yang dipelajarinya. Pada *E-Learning* (media Google classroom) terdapat kegiatan terstruktur, sehingga mahasiswa mampu manajemen waktu belajar di kelas yang harapannya sejalan dengan mengoptimalkan fasilitas yang ada. Dengan demikian, keaktifan siswa dalam membangun sendiri pengetahuannya diharapkan dapat membantu siswa untuk lebih lama mengingat dan memahami materi pelajaran. Mahasiswa dapat dengan leluasa mengoperasikan media yang digunakan untuk melatih daya ingat dan kemampuan memahami berbagai materi yang ada dalam media *web*. Disamping tingkat pemahaman mahasiswa yang meningkat, kelebihan-kelebihan lain yang mendukung media *google classroom* efektif ditunjukkan dari beberapa indikator dalam proses pembelajaran, antara lain meningkatnya keaktifan mahasiswa, baik dalam hal bertanya maupun mempresentasikan tugas yang telah diselesaikannya. Kelebihan lainnya adalah tugas mahasiswa menjadi lebih variatif dan kreatif karena siswa memiliki sumber belajar yang luas sehingga memiliki referensi materi lebih banyak dibandingkan dengan siswa pada kelas kontrol yang tidak menggunakan media *google classroom*. Keunggulan siswa yang menggunakan *google classroom* adalah memiliki kemampuan lebih dalam berinteraksi dengan internet dan penggunaannya, misal paham tentang cara meng-*upload* tugas serta mengetahui link-link belajar untuk meningkatkan kreativitas dalam

mengerjakan tugas.



Gambar 2. Google Classroom PKLH

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dikemukakan maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh signifikan media pembelajaran *google classroom* terhadap hasil belajar mahasiswa Semester III Program Studi Pendidikan IPS Institut Pendidikan Indonesia Garut. Hal ini ditunjukkan dengan nilai skor nilai rata-rata hasil belajar mahasiswa 3,20 yang berada pada kategori tinggi dan nilai persentase KKM 84,6 %, persentase tingkat penguasaan kelas sebesar 80 %, serta nilai N-Gain sebesar 0,63 yang berada pada kategori sedang

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan maka peneliti mengemukakan saran untuk penelitian-penelitian selanjutnya yaitu mengembangkan pembelajaran *google classroom* untuk mata kuliah lainnya dan lebih memantapkan materi dan tugas-tugas yang akan diberikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Afrianti, W. E. (2018). Penerapan Google Classroom Dalam Pembelajaran Akuntansi

- (Studi Pada Program Studi Akuntansi Universitas Islam Indonesia). *Skripsi Dipublikasikan*. Universitas Islam Indonesia: Yogyakarta
- Hammi, Zedha. (2017). *Implementasi Google Classroom Pada Kelas XI IPA MAN 2 Kudus*. Universitas Negeri Semarang
- Masriyah. (2006). *Modul 9 Penyusunan Non Tes*. Universitas Terbuka: Surabaya.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta,
- Sundayana, R. (2014). *Statistika Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Surya, M. (2004). *Psikologi Pembelajaran dan Pengajaran*. Bandung: Pustaka Bani Quraisy.
- Sutanta. E. (2009). *Konsep dan Implementasi E-Learning*. Yogyakarta : IST Akprind.
- Suyanto, Asep Herman. (2005). *Mengenal E-Learning*. Universitas Gadjah Mada. [On-Line]. Tersedia : <http://www.asep-hs.web.ugm.ac.id>.