

Efektivitas Pembelajaran Secara Daring dengan Menggunakan Aplikasi *Google Classroom* terhadap Hasil Belajar

Ali Ramatni¹, Marlina Andriani², Capt. Dafid Ginting³, Novita Amri⁴, Muwafiqus Shobri⁵

¹STKIP-M Sungai Penuh, Jl. R.E. Martadinata No.2, Ps. Sungai Penuh, Kec. Sungai Penuh, Kota Sungai Penuh, Jambi

²Universitas Mohammad Natsir Bukittinggi, Jl. Tan Malaka, Kec. Guguk Panjang, Kota Bukittinggi, Sumatera Barat

³Politeknik Adiguna Maritim Indonesia Medan, Jl. Pertempuran No.125, Kec. Medan Bar., Kota Medan, Sumatera Utara

⁴Akper Bina Insani Sakti Sungai Penuh, Koto Tinggi, Kec. Sungai Bungkal, Kota Sungai Penuh, Jambi

⁵STAI Hasan Jufri Bawean, Lebak, Kec. Sangkapura, Kabupaten Gresik, Jawa Timur

aliramatni2008@yahoo.com

Abstract

Based on observations of online learning at one of the universities in Sungai Full City, the online learning process is very different from the offline or face-to-face learning process, such as the way of delivering material and how to assess it. It is also of course that there are many obstacles experienced by educators and students during the online learning process. This study aims to see whether online learning using the Google Classroom application on learning outcomes is effective or not. Based on the results of research and hypothesis testing that has been discussed, it can be concluded that the data analysis used is a hypothesis test, where the hypothesis test is used to see the effectiveness of online learning using the Google Classroom application on learning outcomes. In this study hypothesis testing used a one-sample t-test. Based on the results of the study, the table t value $< 0.05 = 0.000 < 0.05$ so that it can be said H_1 accepted, it can be concluded that online learning using the Google Classroom application on learning outcomes is classified as effective.

Keywords: Online Learning, Google Classroom, Achievement

Abstrak

Berdasarkan hasil observasi terhadap pembelajaran secara daring pada salah satu Perguruan Tinggi yang ada di Kota Sungai Penuh, proses pembelajaran secara daring sangat berbeda dengan proses pembelajaran secara luring atau tatap muka, seperti cara penyampaian materi maupun cara penilaiannya. Hal itu juga tentunya terdapat banyak kendala yang dialami oleh pendidik maupun peserta didik selama proses pembelajaran secara daring berlangsung. Penelitian ini bertujuan untuk melihat apakah Pembelajaran Secara Daring Dengan Menggunakan Aplikasi Google Classroom Terhadap Hasil Belajar tergolong efektif atau tidak. Berdasarkan hasil penelitian dan pengujian hipotesis yang telah dibahas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa Analisis data yang digunakan yaitu uji hipotesis, dimana uji hipotesis digunakan untuk melihat Efektivitas Pembelajaran Secara Daring Dengan Menggunakan Aplikasi Google Classroom Terhadap Hasil Belajar. Dalam penelitian ini pengujian hipotesis menggunakan uji-t satu sampel. Berdasarkan hasil penelitian diperoleh nilai $t_{tabel} < 0,05 = 0,000 < 0,05$ sehingga dapat dikatakan H_1 diterima maka dapat disimpulkan bahwa Pembelajaran Secara Daring Dengan Menggunakan Aplikasi Google Classroom Terhadap Hasil Belajar tergolong efektif.

Kata Kunci: Pembelajaran Daring, Google Classroom, Hasil Belajar.

Copyright (c) 2023 Ali Ramatni, Marlina Andriani, Capt. Dafid Ginting, Novita Amri, Muwafiqus Shobri

Corresponding author: Ali Ramatni

Email Address: aliramatni2008@yahoo.com (Jl. R.E. Martadinata No.2, Kota Sungai Penuh, Jambi)

Received 10 April 2023, Accepted 16 April 2023, Published 16 April 2023

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu upaya untuk memberikan pengetahuan, wawancara, keterampilan, dan keahlian tertentu kepada individu guna mengembangkan bakat serta kepribadian mereka. Dengan pendidikan, manusia berusaha mengembangkan dirinya sehingga mampu menghadapi setiap perubahan yang terjadi akibat adanya kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Pendidikan juga merupakan serana untuk mewujudkan cita-cita nasional, seperti kesatuan bangsa dan pembangunan nasional. Melalui pendidikan akan menghasilkan tenaga-tenaga terampil dalam

berbagai bidang, sehingga keberhasilan pembangunan akan mudah tercapai. Oleh karena itu, masalah pendidikan perlu mendapatkan perhatian dan penanganan lebih baik yang menyangkut berbagai masalah, baik dari segi kualitas maupun kuantitasnya.

Sistem pendidikan yang dianut bukan lagi suatu upaya pencerdasan kehidupan bangsa agar mampu mengenal realitas diri dan dunianya, melainkan suatu upaya pembuatan kesadaran yang disengaja dan terencana (Berybe, (Budiningsih, 2015:4). Yang menutup proses perubahan dan perkembangan. Perilaku tentu dapat dibentuk karena dikondisi dengan cara tertentu dan dengan metode indoktrinisasi.

Untuk meningkatkan mutu pendidikan, pemerintah telah melaksanakan perbaikan di segala bidang seperti sarana dan prasarana, kurikulum, kualifikasi pendidikan, pembiayaan dana pendidikan. Dengan terpenuhinya segala macam bentuk kelengkapan sarana dan prasarana belajar, seperti alat bantu mengajar maka proses belajar akan berjalan dengan baik, dan siswa maupun guru sebagai pengelola proses belajar mengajar bisa mengembangkan kreatifitasnya masing-masing.

Nasution (2015:125) menyatakan bahwa dalam suatu penelitian di Inggris tetang pendapat para pengajar di Universitas tentang metode kuliah, ternyata bahwa mereka menganggap metode ini sangat bermanfaat, karena mereka anggap bahwa kebanyakan mahasiswa belum cukup matang untuk belajar sendiri. Metode kuliah adalah cara yang paling ekonomis untuk menyampaikan informasi. Kuliah merupakan cara yang sangat baik untuk meng-introduksi topic yang baru atau menggunakan seluk masalah yang pelik yang tidak dapat dilakukan oleh mahasiswa dengan kemampuan sendiri.

Dalam proses pendidikan tinggi, banyak mata kuliah yang diajarkan, salah satunya adalah statistik untuk penelitian. Statistik untuk penelitian ini diharapkan dapat menjadi wahana bagi mahasiswa untuk mengembangkannya dalam menuntaskan tugas akhir seperti KTI, Skripsi, Tesis maupun disertasi serta dalam kehidupan sehari-hari. Matematika merupakan dasar dari segala ilmu pengetahuan, merupakan ilmu yang berkaitan dengan konsep-konsep abstrak, oleh karena itu penyajian materi statistik dalam pembelajaran sering dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari dengan tujuan agar siswa mampu menemukan konsep dan mengembangkan kemampuan matematisnya berdasarkan pengalaman atau pengetahuan yang telah dimiliki oleh mahasiswa.

Statistik dalam penelitian memiliki peran penting dalam menuntaskan tugas akhir bagi mahasiswa, apalagi mahasiswa yang memilih pendekatan penelitian dengan kuantitatif. Oleh karena itu, mata kuliah statistik diberikan pada setiap jenjang pendidikan tinggi di Indonesia mulai dari Sarjana sampai dengan pascasarjana.

Pada tahun 2020 terjadinya musibah pandemi *Covid-19* di seluruh penduduk yang ada di dunia. Seluruh segmen kehidupan manusia di dunia menjadi terganggu, termasuk pendidikan. Banyak negara memutuskan menutup sekolah, perguruan tinggi maupun universitas, termasuk Indonesia. Saat situasi wabah Pandemi *Covid-19* melanda dunia hingga kini belum berakhir, banyak cara yang dilakukan oleh pemerintah untuk mencegah penyebarannya, Salah satunya menyelenggarakan pembelajaran jarak jauh. Sistem pendidikan jarak jauh menjadi salah satu solusi untuk mengatasi

kesulitan dalam pembelajaran tatap muka dengan adanya aturan mengingat permasalahan waktu, lokasi dan jarak.

Salah satu bentuk pembelajaran jarak jauh yang dapat dilaksanakan selama masa darurat *Covid-19* adalah pembelajaran secara daring (dalam jaringan). Pembelajaran daring merupakan pembelajaran tanpa tatap muka secara langsung antara guru dan siswa, tetapi dilakukan melalui *online*. Pembelajaran secara daring pada pelaksanaannya membutuhkan dukungan seperti telpon pintar, tablet, laptop dan jaringan internet yang dapat digunakan untuk dapat mengakses informasi dimana saja dan kapan saja.

Penggunaan aplikasi google classroom dalam pembelajaran diharapkan dapat menunjang pembelajaran secara daring serta dapat meningkatkan hasil belajar. Berdasarkan hasil observasi terhadap pembelajaran secara daring pada salah satu Perguruan Tinggi yang ada di Kota Sungai Penuh, proses pembelajaran secara daring sangat berbeda dengan proses pembelajaran secara luring atau tatap muka, seperti cara penyampaian materi maupun cara penilaiannya. Hal itu juga tentunya terdapat banyak kendala yang dialami oleh pendidik maupun peserta didik selama proses pembelajaran secara daring berlangsung. Kendala yang dialami dosen dan mahasiswa di antaranya yaitu pemahaman materi yang kurang maksimal, jaringan internet yang kurang mendukung dan keterbatasan kuota internet. Pemahaman materi yang kurang maksimal menjadi salah satu kendala yang dialami oleh dosen dan mahasiswa, karena susah nya mahasiswa untuk memahami penjelasan materi yang disampaikan oleh dosen secara daring. Apalagi pembelajaran statistika untuk pengolahan data hasil penelitian tergolong sulit untuk dipahami bagi mahasiswa, sehingga aktivitas mahasiswa untuk bertanya, menjawab dan mengajukan pendapat, sangat kurang pada saat proses pembelajaran secara daring berlangsung.

Selain itu keterbatasan jaringan internet juga menjadi kendala yang dihadapi oleh mahasiswa dalam pembelajaran secara daring, karena beberapa mahasiswa ada yang tempat tinggalnya berada di daerah pedalaman yang masih susah jangkauan jaringan internet tentunya susah untuk memahami pembelajaran secara daring, mereka harus mencari tempat yang jaringannya bagus selama proses pembelajaran secara daring berlangsung. Sedangkan bagi mahasiswa yang berada di daerah jangkauan jaringan internetnya tergolong mudah, maka tentunya tidak mengalami kesulitan untuk memahami materi yang disampaikan oleh guru selama proses pembelajaran secara daring berlangsung. Selanjutnya keterbatasan biaya untuk membeli kuota internet juga menjadi kendala yang dihadapi mahasiswa dalam pembelajaran secara daring. Apalagi dari kalangan keluarga yang kurang mampu, mereka merasa sangat terbebani untuk membeli kuota internet, bahkan ada di daerah tersebut pulsa dan kuota terbilang masih mahal, sehingga untuk membeli kuota atau pulsa terbatas. Sedangkan pembelajaran secara daring membutuhkan kuota yang banyak. Hal tersebut tentunya mengalami gangguan pada akses internet, sehingga mahasiswa mengalami kesulitan untuk memahami materi yang disampaikan oleh dosen.

Berbagai kendala yang telah ditemukan peneliti dalam melakukan observasi terhadap pembelajaran daring, hal ini dibutuhkan suatu inovasi bagaimana seorang dosen bisa menciptakan pembelajaran daring dengan lebih efektif dan efisien. Sehingga pembelajaran tetap terlaksanakan sesuai dengan rencana pelaksanaan semester.

Dari permasalahan di atas dibutuhkan suatu aplikasi pembelajaran yang menarik, agar proses pembelajaran lebih menyenangkan, penggunaan media yang bervariasi yang sesuai dengan tuntutan zaman sehingga mampu menumbuhkan motivasi mahasiswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Dengan motivasi yang tinggi diharapkan dapat meningkatkan pemahaman terhadap pembelajaran pada saat pembelajaran secara daring. Satu diantara banyak aplikasi yang bisa digunakan oleh dosen untuk menunjang pembelajaran secara daring yaitu aplikasi *google classroom*.

Google Classroom merupakan salah satu contoh media pembelajaran daring. Google Classroom dilengkapi dengan fasilitas komunikasi antara guru dan siswa, antara teman sekelas dan antara siswa dengan sumber belajar lainnya. (Sudibjo, 2019). Keefektifan e-learning menggunakan *google classroom* berhasil mendukung rekomendasi pembelajaran yang dikeluarkan oleh pemerintah Indonesia (Tinungki & Nurwahyu, 2020). Pembelajaran tidak terbatas hanya pada jam-jam tertentu akan tetapi dapat dilakukan lebih massif dan terbuka sehingga guru dan siswa dapat dapat melaksanakan interaksi pembelajaran dengan lebih leluasa (Ahmad, Firdausi Nuzula, 2020).

Kemudahan dalam memanfaatkan *google classroom* akan menginspirasi siswa untuk tetap bersemangat belajar (Fitri Rahmawati et al., 2020) dan (Murtikusuma et al., 2019). Meskipun guru dapat memberikan semangat dan dukungan kepada siswa, mereka dapat terus belajar bahkan dalam situasi selain tatap muka (Nainggolan & Manalu, 2021). Setelah siswa mengunduh aplikasi *google classroom*, guru dapat mengundang siswa untuk bergabung dengan membagikan kode. Guru juga dapat Memberikan tugas kepada siswa dan melampirkan informasi tentang batas waktu. Berbasis tugas, siswa dapat mengerjakan tugas di buku tulis kemudian mengumpulkan tugas berupa foto dari tugas tersebut. Sistem akan mencatat waktu pengumpulan tugas oleh siswa dan guru dapat melihat status pengumpulan tugas. Selanjutnya guru dapat memberikan penilaian terhadap tugas yang dikumpulkan oleh siswa. Selain itu, untuk setiap siswa, guru dapat mengomunikasikan pekerjaannya secara online. Untuk membuat kelas lebih interaktif, guru dapat membuat pertanyaan secara online dan setiap siswa dapat menjawab pertanyaan Secara efektif meningkatkan kualitas pembelajaran (Nadziroh, 2017).

Google Classroom merupakan sebuah aplikasi yang memungkinkan terciptanya ruang kelas di dunia maya. Kelebihan aplikasi *google classroom* yaitu (1) Proses *setting* pembuatan kelas yang cepat dan nyaman (2) Hemat dan efisiensi waktu (3) Mampu meningkatkan kerjasama dan komunikasi (4) Penyimpanan data yang terpusat. Ruang kelas *google classroom* terdiri dari empat bagian yaitu *Stream* (Forum), *classwork* (Tugas Kelas), *people* (Anggota) dan *grades* (Nilai).

Berdasarkan fenomena diatas, maka peneliti berminat untuk meneliti apakah pembelajaran secara daring pada mahasiswa khususnya pada objek penelitian mahasiswa STKIP Muhammadiyah Sungai Penuh efektif atau tidak efektif. Maka penulis tertarik untuk mengangkat judul penelitian yaitu: *Efektivitas Pembelajaran Secara Daring Dengan Menggunakan Aplikasi Google Classroom Terhadap Hasil Belajar.*

METODE

Jenis penelitian ini termasuk dalam penelitian deskriptif dengan pendekatan kuantitatif. Menurut Sugiyono (2012:207) penelitian deskriptif merupakan penelitian yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendiskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi.

Penelitian deskriptif dipilih karena penelitian ini merupakan penelitian yang tepat untuk mengetahui *Efektivitas Pembelajaran Secara Daring Dengan Menggunakan Aplikasi Google Classroom Terhadap Hasil Belajar.*

Dalam penelitian ini yang menjadi objek dan subjek penelitian adalah seluruh mahasiswa STKIP-M yang mengikuti mata kuliah Statistik yang berjumlah 24 orang. Atau dengan kata lain focus pada satu prodi yaitu prodi pendidikan olahraga STKIP Muhammadiyah Sungai Penuh.

Kendala Yang Dihadapi Siswa Menggunakan Aplikasi Google Classroom dan Cara Mengatasinya. Kendalanya adalah (1) Terkendala dengan koneksi internet, (2) Sulit membagi waktu antara belajar dengan kegiatan dirumah dan (3) Sering menunda-nunda tugas sehingga menumpuk. Kemudian Cara Mengatasinya adalah : (1) Mencari tempat koneksi internet yang bagus, (2) Harus bisa membagi waktu antara belajar dengan kegiatan lain. (4) Tidak menunda-nunda mengerjakan tugas.

Variabel Penelitian

Suatu variabel dikatakan variabel bebas (*independent variable*), apabila variabel itu sifatnya “menerangkan” variabel lain. Apabila sesuatu variabel tingkah lakunya diterangkan variabel lain maka digolongkan ke dalam variabel tak bebas (*dependent variable*). Variabel penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Variabel Bebas dalam penelitian ini adalah pembelajaran statistik secara daring menggunakan aplikasi *Google Classroom*.
2. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar mahasiswa

Prosedur Penelitian

Untuk tujuan penelitian yang telah ditetapkan, maka perlu disusun suatu prosedur penelitian yang sistematis. Pelaksanaan penelitian ini dilakukan dalam tiga tahap yaitu:

Tahap persiapan

1. Mempersiapkan surat izin penelitian

2. Menetapkan tempat dan jadwal penelitian
3. Mempersiapkan kisi-kisi angket berupa pernyataan-pernyataan

Tahap pelaksanaan

Penulis memberikan angket pada mahasiswa semester 1 Pendidikan Olahraga STKIP Muhammadiyah Sungai Penuh untuk uji coba, kemudian angket uji coba dianalisis untuk mengetahui apakah angket sudah layak untuk di jadikan alat pengumpulan data. Setelah angket dianalisis maka untuk disebarkan angket untuk dijadikan alat pengumpulan data.

Tahap penyelesaian

1. Mengolah data dari angket yang telah diisi oleh siswa.
2. Menarik kesimpulan dan hasil yang didapat sesuai dengan teknik analisis data yang digunakan.

Teknik Pengumpulan Data

Dalam rangka untuk memperoleh data-data dari objek penelitian, perlu adanya metode yang tepat guna pengumpulan data. Metode-metode yang digunakan adalah sebagai berikut:

Angket

Menurut Hadjar dalam (Mustafidah, 2011:44) Angket (*questionnaire*) merupakan suatu daftar pertanyaan atau pernyataan tentang topik tertentu yang diberikan kepada subyek, baik secara individual atau kelompok, untuk mendapatkan informasi tertentu, seperti preferensi, keyakinan, minat dan perilaku. Untuk mendapatkan informasi dengan menggunakan angket ini, peneliti tidak harus bertemu langsung dengan subyek, tetapi cukup dengan mengajukan pertanyaan atau pernyataan secara tertulis untuk mendapatkan respon.

Menurut Widoyoko dalam (Purnomo dan Palupi, 2016:153) Angket atau kuesioner merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pernyataan atau pertanyaan tertulis kepada reponden untuk diberikan respon sesuai dengan permintaan pengguna.

Selanjutnya menurut Nasution dalam (Mustafidah, 2011:44) Angket atau *questionnaire* merupakan alat penelitian berupa daftar pertanyaan untuk memperoleh keterangan dari sejumlah responden. Keterangan yang diinginkan terkandung pikiran, prasaan, sikap atau kelakuan manusia yang dapat dipancing melalui angket.

Langkah-langkah menyusun angket dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Menyusun kisi-kisi angket

Sebelum menyusun angket, terlebih dahulu dibuat konsep alat ukur yang sesuai dengan penelitian yang dilakukan. Konsep alat ukur ini berupa kisi-kisi angket. Kisi-kisi angket tersebut selanjutnya dijadikan pedoman menyusun butir-butir pertanyaan sebagai instrumen penelitian.

2. Pembuatan butir soal

- a. Membuat surat pengantar yang berfungsi mengantar angket yang dikirim kepada responden sehingga mereka tahu siapa pengirim angket tersebut dan tujuan angket.
- b. Membuat pedoman atau petunjuk pengisian angket.

- c. Membuat item pertanyaan yang akan diberikan dan sekaligus disertai dengan jawabannya.
- d. Membuat skor atau penilaian angket.

Jenis angket yang digunakan dalam penelitian ini yaitu angket tertutup. Angket tertutup adalah angket yang menyajikan pertanyaan dan pilihan jawaban, sehingga responden hanya dapat memberikan tanggapan terbatas pada pilihan yang diberikan.

Angket dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui efektivitas pembelajaran matematika secara daring. Dalam hal ini alat yang digunakan adalah kuesioner (angket) yang dibagikan pada responden. Kemudian diisi langsung oleh responden yang bersangkutan, tiap pilihan yang telah disediakan untuk setiap pernyataan. Kuesioner yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan skala tingkat (likert). Teknik skala likert yaitu teknik menggali informasi yang berusaha mengukur sikap atau keyakinan individu, disebut skala pendapat (opinioner) atau skala sikap.

Tabel 1. Skort Skala Likert

No	Pilihan Jawaban	Kode	Skor/Nilai	
			+	-
1	Sangat Setuju	SS	5	1
2	Setuju	S	4	2
3	Netral	N	3	3
4	Tidak Setuju	TS	2	4
5	Sangat Tidak Setuju	STS	1	5

Sumber : Tukiran, (2014 : 46)

Berdasarkan Tabel di atas dapat dilihat bahwa, skor atau nilai pernyataan (+) bernilai 5 atau sangat setuju, 4 setuju, 3 netral, 2 tidak setuju dan 1 sangat tidak setuju. Sedangkan skor atau nilai untuk (-) bernilai 1 sangat setuju, 2 setuju, 3 netral, 4 tidak setuju dan 5 sangat tidak setuju. Adapun angket yang digunakan dalam penelitian ini di adaptasi dan di modifikasi dari skala yang diperoleh dari penelitian Nurhasanah dan Sobandi.

Tabel 2. Kisi-kisi angket

No	Indikator	No Item
1	Ketertarikan untuk belajar	1,2,3,4,5
2	Perhatian dalam belajar	6,7,8,9,10,11,12,13,14
3	Motivasi belajar	15,16,17,18,19,20,21,22
4	Pengetahuan	23,24

Instrumen yang harus mempunyai validitas dalam penelitian ini adalah instrumen yang digunakan untuk melihat efektivitas pembelajaran secara daring menggunakan aplikasi *google clasroom* terhadap hasil belajar mahasiswa Prodi pendidikan olahraga STKIP Muhammadiyah Sungai Penuh. Untuk menyusun istrumen efektivitas pembelajran secara daring yaitu mempunyai validitas isi, maka istrumen harus disusun berdasarkan indikator.

Analisis Instrumen Angket

Sebelum soal dan pernyataan digunakan maka diadakan uji instrumen angket terlebih dahulu, dimana untuk angket dilakukan uji validitas yang meliputi :

1. Validitas Angket

Menurut Arikunto dalam (Mustafidah, 2014:42) validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen. Arikunto dalam (Mustafidah, 2014:24) juga mengemukakan, bahwa secara mendasar, validitas adalah keadaan yang menggambarkan tingkat instrumen yang bersangkutan mampu mengukur apa yang akan diukur. Suatu instrumen yang valid atau sah mempunyai validitas tinggi. Sebaliknya instrumen yang kurang valid berarti memiliki validitas rendah.

Dalam penelitian ini uji validitas menggunakan SPSS 24, sedangkan r tabel dicari dengan cara melihat tabel r .

Untuk mengukur valid atau tidaknya suatu instrumen digunakan rumus *Pearson Product Moment*, sebagai berikut:

$$r_{hitung} = \frac{n(\sum XY) - (\sum X) \cdot (\sum Y)}{\sqrt{\{n \cdot \sum X^2 - (\sum X)^2\} \cdot \{n \cdot \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan :

r_{hitung} = koefisien korelasi

$\sum Xi$ = jumlah skor item

$\sum Yi$ = jumlah skor total (seluruh item)

n = jumlah responden.

Distribusi (Tabel r) untuk $\alpha = 0,05$ dan derajat kebebasan (dk= n- 2) Kaidah keputusan : jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ berarti valid sebaliknya. Jika $r_{hitung} < r_{tabel}$ berarti tidak valid. Jika instrumen itu valid, maka dilihat kriteria penafsiran mengenai indeks korelasinya (r) sebagai berikut :

Tabel 3. Klasifikasi Indeks Validitas

No.	Indeks Validitas	Klasifikasi
1.	$0,80 \leq r_{xy} \leq 1,00$	Sangat Tinggi.
2.	$0,60 \leq r_{xy} < 0,80$	Tinggi
3.	$0,40 \leq r_{xy} < 0,60$	Cukup Tinggi
4.	$0,20 \leq r_{xy} < 0,40$	Rendah
5.	$0,00 \leq r_{xy} < 0,20$	Sangat Rendah

Sumber: Riduwan, (2010:110)

2. Reliabilitas

Instrumen yang reliabel berarti instrumen yang bisa digunakan beberapa kali untuk mengukur objek yang sama, akan menghasilkan data yang sama. Dalam penelitian ini uji reliabilitas menggunakan SPSS 24. Uji ini dilakukan dengan cara membandingkan angka Cronbach Alpha dengan r tabel.

Untuk pengukuran reliabilitas instrumen menggunakan rumus *Metode Alpha* sebagai berikut :

$$r_{ll} = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left(1 - \frac{\sum Si}{St} \right)$$

dimana : r_{ll} = Nilai Reliabilitas

$\sum Si$ = Variasi Butir-butir

St = Variasi total

K = Jumlah Item

Keputusan dengan membandingkan r_{ll} dengan r tabel kaidah **keputusan**: jika $r_{ll} > r$ tabel berarti Reliabel dan $r_{ll} < r$ tabel berarti Tidak Reliabel.

Berdasarkan hasil perhitungan uji reliabilitas kemudian hasil tersebut di interpretasikan sesuai dengan kriteria uji reliabilitas.

Tabel 4. Klasifikasi Indeks Reliabilitas

No.	Indeks Reliabilitas	Klasifikasi
1.	$0,80 \leq r_{11} \leq 1,00$	Sangat Tinggi.
2.	$0,60 \leq r_{11} < 0,80$	Tinggi
3.	$0,40 \leq r_{11} < 0,60$	Cukup Tinggi
4.	$0,20 \leq r_{11} < 0,40$	Rendah
5.	$0,00 \leq r_{11} < 0,20$	Sangat Rendah

Sumber : Riduwan, (2010:113).

Teknik Analisis Data

Uji Hipotesis

Berdasarkan pada hipotesis yang diajukan dalam penelitian yaitu:

H_0 : Tidak terdapat efektivitas Pembelajaran Secara Daring Dengan Menggunakan Aplikasi Google Classroom Terhadap Hasil Belajar.

H_1 : Terdapat efektivitas Pembelajaran Secara Daring Dengan Menggunakan Aplikasi Google Classroom Terhadap Hasil Belajar.

Dalam penelitian ini pengujian hipotesis menggunakan uji-t dengan rumus sebagai berikut:

$$t = \frac{\bar{x} - \mu_0}{\frac{s}{\sqrt{n}}}$$

Keterangan :

t = Nilai t yang dihitung, disebut t_{hitung}

\bar{x} = Rata-rata x_i

μ_0 = Nilai yang dihipotesiskan

s = Simpangan baku

n = jumlah anggota sampel

Pada taraf nyata $\alpha = 0,05$ dan ($dk = n - 2$). Kriteria pengujian tolak H_0 Jika nilai $t_{tabel} < 0,05$ sedangkan jika nilai $t_{tabel} > 0,05$ maka H_0 diterima.

HASIL DAN DISKUSI

Pada bagian ini akan di jelaskan mengenai hasil penelitian. Hasil penelitian dan pengolahan data yang diuraikan dengan menggunakan analisis deskriptif, yang bertujuan untuk memberikan gambaran efektivitas pembelajaran secara daring menggunakan aplikasi *google classroom* terhadap hasil belajar mahasiswa Pendidikan Olahraga STKIP Muhammadiyah Sungai Penuh. Berdasarkan hasil peripikasi dengan jumlah pernyataan 24 butir yang diisi langsung oleh siswa, setelah nilai sebelum pembelajaran daring didapatkan kemudian angket diseberkan dan diperiksa ternyata semua data diperoleh peneliti dapat diolah.

Deskripsi Data

Analisis yang dilakukan pada penelitian ini adalah mendiskripsikan data angket yang diisi langsung oleh siswa tentang efektivitas pembelajaran secara daring menggunakan aplikasi *google classroom* terhadap hasil belajar mahasiswa Pendidikan Olahraga STKIP Muhammadiyah Sungai Penuh. Data penelitian dikumpulkan melalui angket dengan jumlah pernyataan 24 butir yang diisi langsung oleh siswa, angket yang diisi merupakan pernyataan-pernyataan mengenai variabel yang diteliti yang terdiri 4 indikator (1) ketertarikan untuk belajar, indikator ini terdiri dari lima item yang meliputi no item 1, 2, 3, 5, 6. (2) perhatian dalam belajar, indikator ini terdiri dari sembilan item yang meliputi no item 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15. (3) motivasi belajar, indikator ini terdiri dari delapan item yang meliputi no item 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23. (4) pengetahuan, indikator ini terdiri dari empat item yang meliputi no item 24, 25. Selanjutnya aplikasi yang digunakan yaitu *google classroom*. Berikut gambar secara umum *google classroom*.

Google Classroom merupakan suatu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk menyediakan bahan ajar, tes yang terintegrasi penilaian. Berbeda dengan media pembelajaran yang lain keunggulan media *google classroom* yaitu:

Proses *setting* pembuatan kelas yang cepat dan nyaman

Proses pembuatan kelas pada *google classroom* sangat cepat dan nyaman jika dibandingkan harus menginstall LMS lokal atau mendaftarkan ke provider LMS. Dosen hanya tinggal mengakses aplikasi *google classroom* dan bisa memulai membagikan tugas-tugas dan bahan ajar.

Hemat dan efisiensi waktu

Peserta kelas atau siswa tidak lagi harus mendownload tugas yang diberikan dosen. membuat dan mendistribusikan dokumen untuk mahasiswa mereka secara *online*, memberikan umpan balik untuk semua tugas dan melakukan penilaian menggunakan aplikasi *google classroom*. Dengan demikian, ada potensi untuk menghemat waktu dari kedua belah pihak baik peserta didik maupun dosennya. Semuanya dilakukan secara bebas kertas, sehingga tidak ada waktu yang terbuang untuk mendistribusikan dokumen fisik dan peserta didik dapat menyelesaikan tugas mereka dengan cepat secara *online*, sehingga lebih mudah bagi mereka untuk memenuhi *deadline* waktu yang diberikan dan belajar secara *online* dapat disesuaikan jadwal sehari-hari mereka.

Mampu meningkatkan kerjasama dan komunikasi

Dosen dapat mengirimkan pemberitahuan ke mahasiswa tentang kegiatan pembelajaran *online* tertentu.

Penyimpanan data yang terpusat

Siswa dapat melihat semua tugas-tugas mereka dalam folder tertentu, dosen dapat menyimpan bahan pembelajaran dan kegiatan dalam aplikasi.

Ruang kelas *google classroom* terdiri dari empat bagian yaitu *Stream* (Forum), *classwork* (Tugas Kelas), *people* (Anggota) dan *grades* (Nilai). *Stream* adalah fasilitas *google classroom* yang dapat digunakan untuk membuat pengumuman, mendiskusikan gagasan atau melihat aliran tugas, materi, quiz dari topik-topik yang diajarkan dosen. *Classwork* adalah fasilitas *google classroom* yang dapat digunakan dosen untuk membuat soal tes, pretes, quiz, mengunggah materi dan mengadakan refleksi. *People* adalah fasilitas *google classroom* yang dapat digunakan dosen untuk mengundang siswa dengan menggunakan kode akses yang telah tersedia pada bilah *people*. *Grades* adalah fasilitas *google classroom* yang dapat digunakan dosen untuk memantau kemajuan setiap mahasiswa.

Analisis Data

Uji Validitas Angket

Sebanyak 25 butir pernyataan angket yang diujicobakan kepada siswa yang bukan merupakan sampel atau mahasiswa yang bukan menjadi sampel. Hasil skor jawaban uji coba angket dilakukan uji validitas. bahwa terdapat 24 item pernyataan yang valid yaitu 1, 2, 3, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, sehingga item tersebut dapat dipakai untuk penelitian. Sedangkan untuk item 4 dinyatakan tidak valid sehingga item tersebut tidak dapat dipakai.

Uji Reliabilitas Angket

Skor-skor yang valid di atas selanjutnya dilakukan uji reliabilitas angket. Uji reliabilitas angket bertujuan untuk mengetahui apakah angket yang telah valid tersebut reliabel atau tidak. Pengujian reliabilitas angket menggunakan program SPSS. Adapun hasil output SPSS tentang perhitungan reliabilitas angket adalah sebagai berikut.

Tabel 5. Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
0,953	25

Nilai $r_{\text{tabel}} N = 25$ adalah 0,3961. Jika nilai $r_{\text{hitung}} > r_{\text{tabel}}$ maka bisa dikatakan reliabel. Dari tabel di atas diperoleh $r_{\text{hitung}} = 0,953 > 0,3961$ sehingga dapat disimpulkan instrument angket reliabel sangat tinggi.

Uji Hipotesis

Hasil output SPSS untuk Uji Hipotesis tentang efektivitas pembelajaran secara daring menggunakan aplikasi *google classroom* terhadap hasil belajar siswa.

Tabel 6. *One-Sample Statistics*

	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Hasil Belajar	24	81,79	4,293	0,876

Tabel 7. *One-Sample Test*

	Test Value = 75					
	T	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
					Lower	Upper
Hasil Belajar	7,750	23	0,000	6,792	4,98	8,60

Berdasarkan hasil penelitian diperoleh nilai $t_{\text{tabel}} < 0,05 = 0,000 < 0,05$ sehingga dapat dikatakan H_1 diterima maka dapat disimpulkan bahwa Pembelajaran Secara Daring Dengan Menggunakan *Aplikasi Google Classroom* Terhadap Hasil Belajar tergolong efektif. Atau dengan kata lain penggunaan *Aplikasi Google Classroom* efektif dalam menunjang pembelajaran secara daring. Kreativitas mahasiswa juga menunjang pembelajaran secara daring dalam hal penggunaan aplikasi.

Hal ini sejalan dengan hasil penelitian sustiningsih (2021) menyatakan bahwa penggunaan google classromm cukup efektif untuk pembelajaran daring tematik kelas V tema “Organ Gerak Hewan dan Manusia”. Efektivitas google classromm dalam pembelajaran dilihat dari meningkatnya rata-rata hasil belajar pada saat pretest dan posttest yaitu sebesar 25% dengan uji N-gain sebesar 0,375 yang berarti berkategori sedang. Dalam pelaksanaan pembelajaran menggunakan google classroom, penulis memberikan saran agar guru menerapkan pembelajaran berbasis proyek dan meningkatkan kemampuan menggunakan teknologi. Selain itu hendaknya guru meningkatkan interaksi antar siswa dan menciptakan suasana belajar yang aktif. Demikian pula siswa juga perlu meningkatkan rasa tanggung jawab dan kemandirian

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengujian hipotesis yang telah dibahas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa Analisis data yang digunakan yaitu uji hipotesis, dimana uji hipotesis digunakan untuk melihat Efektivitas Pembelajaran Secara Daring Dengan Menggunakan *Aplikasi Google Classroom* Terhadap Hasil Belajar. Dalam penelitian ini pengujian hipotesis menggunakan uji-t satu sampel. Berdasarkan hasil penelitian diperoleh nilai $t_{\text{tabel}} < 0,05 = 0,000 < 0,05$ sehingga dapat dikatakan H_1 diterima maka dapat disimpulkan bahwa Pembelajaran Secara Daring Dengan Menggunakan *Aplikasi Google Classroom* Terhadap Hasil Belajar tergolong efektif.

REFERENSI

Ahmad, Firdausi Nuzula, K. M. (2020). Efektivitas Pembelajaran Daring Dengan Menggunakan *Google Classroom* Pada Mata Pelajaran Matematika Di Madrasah Aliyah Pelajaran

Matematika Di Madrasah Ali Darul Falah Batu Jangkih. *ELHIKAM: Jurnal Pendidikan Dan Kajian Keislaman*, XIII(1), 72.

Budiningsih, A., 2015. *Belajar & Pembelajaran*. Jakarta : Rineka Cipta.

Fitri Rahmawati, B., Zidni, & Suhupawati. (2020). Learning by Google Classroom in Students' Perception. *Journal of Physics: Conference Series*, 1539(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1539/1/012048>

Murtikusuma, R. P., Hobri, Fatahillah, A., Hussen, S., Prasetyo, R. R., & Alfarisi, M. A. (2019). Development of blended learning based on Google Classroom with osing culture theme in mathematics learning. *Journal of Physics: Conference Series*, 1165(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1165/1/012017>

Nadziroh, F. (2017). Analisa efektifitas sistem pembelajaran berbasis e-learning. *Jurnal Ilmu Komputer Dan Desain Komunikasi Visual (Jikdiskomvis)*, 2(1), 1–14.

Nainggolan, A. P., & Manalu, R. B. B. (2021). Pengaruh Penggunaan Google Classroom Terhadap Efektivitas Pembelajaran. *Journal Coaching Education Sports*, 2(1), 17–30. <https://doi.org/10.31599/jces.v2i1.515>

Nasution, S., 2015. *Berbagai pendekatan dalam proses Belajar & Mengajar*. Jakarta : Bumi Aksara.

Sudibjo, A. (2019). Penggunaan Media Pembelajaran Ipa Berbasis Google Classroom Pada Materi Alat Optik Untuk Meningkatkan Respons Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Di SMP Negeri 4 Surabaya. *Jurnal Education and Development*, 7(3), 278–284.

Sustiningsih, 2021. Efektivitas Google Classroom Terhadap Hasil Belajar Tematik Siswa SD. *Jurnal dan Inovasi riset akadmik*. 2(8) : 1251-1258.

Tinungki, G. M., & Nurwahyu, B. (2020). The implementation of Google Classroom as the elearning platform for teaching Non-Parametric Statistics during COVID- 19 pandemic in Indonesia. *International Journal of Advanced Science and Technology*, 29(4), 5793–5803.