



Pengaruh Penggunaan Aplikasi *Google Classroom* Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar Kelas Empat Pada Pembelajaran IPA di Kota Makassar

The Effect of the Use of Google Classroom Applications on the Learning Outcomes of Fourth Grade Elementary School Students in Science Learning in Makassar City

Fikra*, Hamzah Pagarra, Khaerunnisa

Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Makassar, Makassar, Indonesia

Penulis Koresponden: fikrawahid9@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini adalah jenis penelitian quasi eksperimental design dengan menggunakan bentuk nonequivalent control group design. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui; (1) Gambaran penggunaan google classroom pada mata pelajaran IPA kelas IV UPT SPF SD Inpres Minasa Upa 1 Kecamatan Rappocini Kota Makassar, (2) Terdapat pengaruh penggunaan google classroom terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas IV UPT SPF SD Inpres Minasa Upa 1 Kecamatan Rappocini Kota Makassar. Penelitian ini dilakukan pada semester ganjil tahun ajaran 2021/2022 di UPT SPF SD Inpres Minasa Upa 1 Kecamatan Rappocini Kota Makassar. Penelitian ini terdiri atas kelas eksperimen (IVB) dan kelas kontrol (kelas IVA). Jumlah keseluruhan kelas IV yaitu 40 siswa, terdiri kelas IVB sebanyak 22 siswa dan kelas IVA sebanyak 18 siswa. Sampel ini menggunakan teknik nonprobability sampling dengan bentuk sampling purposive. Teknik pengumpulan data antara lain, tes, lembar observasi, dan dokumentasi. Instrumen penelitian deskriptif dan analisis statisti inferensial antara lain, uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis. Hasil penelitian menunjukkan bahwa; (1) Kegiatan pembelajaran dengan menggunakan aplikasi Google Classroom berjalan efektif, dan (2) Terdapat pengaruh hasil belajar IPA terhadap penggunaan aplikasi Google Classroom.

Kata Kunci: Aplikasi Google Classroom, Hasil Belajar, IPA

ABSTRACT

This research is a quasi-experimental design research using a nonequivalent control group design. This study aims to determine; (1) An overview of the use of google classroom in the fourth grade science subjects of UPT SPF SD Inpres Minasa Upa 1, Rappocini District, Makassar City, (2) There is an effect of the use of google classroom on student learning outcomes in the fourth grade science subjects UPT SPF SD Inpres Minasa Upa 1 Rappocini District, Makassar City. This research was conducted in the odd semester of the 2021/2022 academic year at UPT SPF SD Inpres Minasa Upa 1, Rappocini District, Makassar City. This study consisted of an experimental class (IVB) and a control class (class IVA). The total number of class IV is 40 students, consisting of class IVB as many as 22 students and class IVA as many as 18 students. This sample uses a non-probability sampling technique in the form of purposive sampling. Data collection techniques include tests, observation sheets, and documentation. Descriptive research instruments and inferential statistical analysis include normality test, homogeneity test, and hypothesis testing. The results showed that; (1) Learning activities using the Google Classroom application are effective, and (2) There is an effect of science learning outcomes on the use of the Google Classroom application.

Keywords: Google Classroom Application, Learning Outcomes, Science

1. PENDAHULUAN

Pendidikan memegang peranan penting dalam upaya meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Salah satu tujuan pendidikan adalah tercapainya peningkatan kualitas sumber daya manusia di Indonesia melalui peningkatan tercapainya kualitas pendidikan. Menurut Hasbullah (2012) dalam Undang- Undang No. 20 tahun 2003 Pasal 1 Ayat 1 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa: Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Pendidikan memiliki kandungan makna yang sangat luas dalam pendidikan setidaknya mencakup tiga proses sekaligus, yaitu bimbingan, pengajaran dan latihan. Pengajaran hanyalah salah satu bagian dari proses pendidikan, karena ia hanya menyentuh aspek kognitif (kemampuan nalar). Begitu juga dengan latihan yang hanya menyentuh aspek psikomotorik (*skill*) dari peserta didik. Akibat adanya pandemi Covid-19, pemerintah mengeluarkan kebijakan baru untuk mencegah penyebaran Covid-19, yaitu menerapkan ajakan kepada masyarakat untuk menjauhkan diri secara fisik atau menjaga jarak satu meter dengan orang lain, serta menghindari keramaian dan berbagai perkumpulan yang mengarah pada pertemuan. Selain itu, pemerintah menerapkan kebijakan tinggal di rumah, seperti bekerja dari rumah atau *work from home* (WFH), termasuk dalam pembelajaran di Sekolah- sekolah untuk sementara ditiadakan dan diterapkan pembelajaran secara daring, yaitu pembelajaran jarak jauh berbasis jaringan internet (Kemendikbud, 2020).

Dalam hal ini, semua guru atau pendidik harus menggunakan pembelajaran daring atau media online sebagai pengganti pembelajaran. Berbagai platform digunakan untuk mengajar, sehingga diperlukan fasilitas pembelajaran yang baik dan pemanfaatan teknologi informasi untuk mendukungnya. Semua siswa harus menggunakan ponsel dan alat komunikasi lainnya dengan bijak untuk mendukung proses pembelajaran jarak jauh. Pembelajaran online tatap muka melalui aplikasi adalah cara paling menguntungkan untuk memutus penyebaran Covid-19 dan menjaga kesehatan mental guru dan siswa dari

virus. Pembelajaran memiliki dampak positif yaitu pengalaman dan pembelajaran, menggunakan teknologi secara positif dan menyadari tantangan yang dihadapi guru di abad 21 (Sudarsiman, 2015).

Teknologi informasi dan komunikasi merupakan media interaktif yang digunakan untuk komunikasi jarak jauh dalam rangka pertukaran informasi (media pengiriman dan penerimaan pesan jarak jauh). Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi di bidang pendidikan menuntut guru untuk lebih kreatif dan inovatif dalam proses kegiatan pembelajaran guna mencapai tujuan pembelajaran.

1.1. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka rumusan masalah dari penelitian ini yaitu:

- 1) Bagaimana proses pembelajaran daring di masa pandemi Covid-19 dengan penggunaan aplikasi *Google Classroom* pada pelajaran IPA di kelas IV SD Inpres Minasa Upa 1?
- 2) Apakah terdapat pengaruh dalam proses pembelajaran daring di masa pandemi Covid-19 dengan penggunaan aplikasi *Google Classroom* terhadap hasil belajar siswa pada pelajaran IPA di kelas IV SD Inpres Minasa Upa 1.

1.2. Tujuan Penelitian

- 1) Untuk mengetahui proses pembelajaran daring di masa pandemi Covid-19 dengan penggunaan aplikasi *Google Classroom* pada pelajaran IPA di kelas IV SD Inpres Minasa Upa 1.
- 2) Untuk mengetahui adakah pengaruh dalam proses pembelajaran daring di masa pandemi Covid-19 dengan penggunaan aplikasi *Google Classroom* terhadap hasil belajar siswa pada pelajaran IPA di kelas IV SD Inpres Minasa Upa.

1.3. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan mampu memberi manfaat, antara lain:

- 1) Manfaat Teoriis
 - a) Bagi peneliti, diharapkan dapat menambah wawasan dan ilmu pengetahuan bagi peneliti terkait dengan proses pembelajaran online di masa pandemi dengan menggunakan aplikasi *Google Classroom*.
 - b) Bagi institusi, diharapkan bisa menjadi dasar dalam pengembangan penelitian yang sejenis.

2) Manfaat Praktis

- a. Bagi peneliti, diharapkan dapat menambah pengalaman dalam melakukan penelitian mengenai proses pembelajaran online di masa pandemi dengan menggunakan aplikasi *Google Classroom* pada pembelajaran di Sekolah.
- b. Bagi institusi, sebagai bahan evaluasi dalam menciptakan pembelajaran yang efektif untuk peserta didik di masa pandemi. Bagi siswa dan guru, diharapkan sebagai langkah dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada proses pembelajaran online di masa pandemi dengan menggunakan aplikasi *Google Classroom*.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Kajian Teori

Secara istilah pengertian aplikasi adalah suatu program yang siap untuk digunakan yang dibuat untuk melaksanakan suatu fungsi bagi pengguna jasa aplikasi serta penggunaan aplikasi lain yang dapat digunakan oleh suatu sasaran yang akan dituju. Menurut kamus komputer eksekutif, aplikasi mempunyai arti yaitu pemecahan masalah yang menggunakan salah satu teknik memproses data aplikasi yang biasanya berpacu pada sebuah kompetensi yang diinginkan atau diharapkan maupun memproses data yang diharapkan.

Pengertian aplikasi menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, aplikasi adalah penerapan dari rancang sistem untuk mengolah data yang menggunakan aturan atau ketentuan bahasa pemrograman tertentu.

Pembelajaran dan pembelajaran adalah dua perkara yang saling berkaitan dan tidak dapat dipisahkan dalam aktivitas pendidikan (Pane & Dasopang, 2017: 333). Pembelajaran adalah pelaksanaan hubungan timbal balik antara peserta dan guru dan sumber pembelajaran yang ada di lingkungan pembelajaran. Pembelajaran adalah input yang diberikan oleh pendidik untuk memperoleh pengetahuan dan pengetahuan, penguasaan skill dan tingkah laku, serta pembentukan sikap dan kepercayaan kepada peserta didik (Funnisa, 2012). Dalam kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik dalam belajar dengan baik.

Untuk mencapai pembelajaran dengan baik, harus ada interaksi antara guru dan siswa untuk membentuk pembelajaran yang positif. Pembelajaran aktif sangat

penting bagi siswa untuk mencapai hasil belajar yang optimal, sebagaimana dikemukakan Chan dan Sofwan. Untuk mencapai hasil belajar yang baik, sehingga interaksi yang terjadi dalam bentuk tanya jawab antara guru dan siswa sering kali melibatkan alat bantu belajar berupa alat peraga yang dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa dalam proses pembelajaran serta dapat membantu guru memberikan materi pembelajaran dan ketika ingin menunjukkan cara kerja dan ilustrasi lainnya.

Pembelajaran merupakan gabungan dari dua dimensi konseptual belajar dan mengajar. Jika pelaksanaannya baik, maka pembelajaran akan efektif (Majid, 2017:5). Pelaksanaan pembelajaran merupakan kegiatan pendidikan dan pendidikan nilai yang mewarnai interaksi yang terjadi antara guru dan siswa. Interaksi bernilai pendidikan jika tujuannya adalah untuk melakukan pembelajaran untuk mencapai tujuan tertentu yang telah ditetapkan sebelum pelaksanaan pembelajaran dimulai, dan pelaksanaan pembelajaran yang efektif adalah juga tentang menghitung hasil belajar yang baik (Djamarah, 2005). Hasil belajar (Sudjana, 2005) adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah mereka memiliki pengalaman belajar. Hasil belajar yang dimaksud adalah kemampuan setiap siswa untuk menerima, memahami, dan mengolah materi dari pengalaman belajarnya.

Sudjana (2011) menjelaskan bahwa belajar dan mengajar sebagai suatu proses tentunya harus mampu mengembangkan dan menjawab beberapa pertanyaan mendasar. Keempat pertanyaan tersebut meliputi tujuan, materi, metode dan alat, serta evaluasi.

Tujuan dalam proses belajar mengajar (Asrori, 2013: 165) merupakan komponen utama yang harus ditentukan dalam proses belajar mengajar, dan merupakan simbol ukuran keberhasilan pengajaran. Tujuan ini pada dasarnya merupakan ekspresi dari perilaku dan kemampuan yang harus dicapai dan dimiliki siswa setelah menyelesaikan pengalaman dan kegiatan belajarnya dalam proses belajar mengajar. Isi tujuan pengajaran pada hakikatnya adalah hasil belajar yang diharapkan. Tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan akan tercapai secara efisien, sehingga guru dituntut memiliki kemampuan untuk menyesuaikan komponen pembelajaran secara keseluruhan, sehingga terjalin hubungan fungsional antar komponen pembelajaran yang diharapkan. Untuk mencapai tujuan pembelajaran, guru menetapkan tujuan.

Untuk bahan ajar yang harus dijadikan sebagai isi kegiatan pengajaran, dapat ditetapkan tujuan operasional yang jelas. Materi pembelajaran diharapkan dapat mewarnai tujuan dan mendukung terwujudnya tujuan atau perilaku yang seharusnya dimiliki siswa.

Metode dan alat yang digunakan dalam pengajaran dipilih berdasarkan tujuan dan bahan yang telah ditentukan sebelumnya. Metode dan alat dapat digunakan sebagai jembatan atau media untuk mengubah pelajaran yang dipelajari menjadi tujuan yang ingin dicapai. Metode dan alat harus benar-benar efektif dan efisien (Funnisa, 2012).

Alat peraga memegang peranan penting dalam membantu terlaksananya kegiatan mengajar yang efektif. Karena alat peraga, materi yang disampaikan kepada siswa akan lebih mudah diterima dan dipahami oleh siswa. Prinsip penggunaan alat peraga adalah (Sudjana, 2011):

- 1) Menentukan jenis alat peraga secara tepat.
- 2) Menentukan atau menghitung subjek dengan tepat.
- 3) Menampilkan alat peraga dengan benar.
- 4) Tempatkan atau pajang alat peraga pada waktu yang tepat, di tempat dan situasi yang tepat.

Penilaian harus memainkan peran dan fungsinya dalam menentukan apakah tujuan pembelajaran telah tercapai. Dengan kata lain, penilaian berperan sebagai barometer untuk mengukur apakah tujuan pembelajaran telah tercapai. Berdasarkan beberapa uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa komponen-komponen pelaksanaan pembelajaran yang meliputi tujuan, materi, metode, alat dan penilaian, tersusun secara kreatif dan inovatif.

Aspek kegiatan dalam pelaksanaan pembelajaran dijelaskan dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah. Pelaksanaan pembelajaran adalah pelaksanaan rencana pembelajaran yang meliputi kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup.

Kegiatan pendahuluan menuntut guru untuk:

- 1) Mempersiapkan siswa secara psikologis dan fisik untuk berpartisipasi dalam proses pembelajaran.
- 2) Dengan memanfaatkan manfaat dan aplikasi bahan

ajar dalam kehidupan sehari-hari, guru memberikan dinamika kontekstual kepada siswa, memberikan perbandingan dan contoh dan menyesuaikan dengan karakteristik dan kualifikasi siswa yang sesuai.

- 3) Mengajukan pertanyaan yang menghubungkan pengetahuan sebelumnya dengan subjek yang akan pelajari.
- 4) Menjelaskan tujuan pembelajaran atau keterampilan dasar yang ingin dicapai.

Kegiatan inti menggunakan model pembelajaran, metode pembelajaran, media dan alat pembelajaran, dan sumber belajar yang sesuai dengan karakteristik siswa dan khalayak.

Selama kegiatan penutup, guru dan siswa akan mengevaluasi secara individu atau kelompok

Belajar (Susiyati, 2017), adalah suatu proses perubahan tingkah laku sebagai hasil dari latihan yang dilakukan. Proses pendidikan dan pembelajaran di masa pandemi harus memadai. Pembelajaran adaptif di masa pandemi Covid-19 ditawarkan dalam bentuk pembelajaran berbasis aktivitas, pembelajaran berbasis proyek, dan pembelajaran berbasis masalah. Bentuk pembelajaran selanjutnya meningkatkan beberapa aspek seperti literasi dan keterampilan numerasi, pendidikan kecakapan hidup, gaya hidup bersih dan sehat, serta peningkatan spiritual dan keagamaan, serta partisipasi dalam kegiatan. Adaptasi pembelajaran yang terorganisir diharapkan dapat menghasilkan pembelajaran yang kontekstual, konkret dan bermakna.

Pelaksanaan pembelajaran di masa pandemi Covid-19 telah disesuaikan dengan implementasi kurikulum. Ada tiga pilihan yang bisa dipilih di antaranya:

- 1) Tetap menggunakan dan mengacu pada keseluruhan KD program tahun 2013 sebagaimana dijelaskan dalam Permendikbud No. 37 Tahun 2018.
- 2) Menggunakan dan mengacu pada kompetensi dasar yang disederhanakan dari Peraturan Menteri No. 719/P/2020 dan SK Balitbang 018/H/KR/2020c.
- 3) Gunakan dan cakup setiap keterampilan dasar dari penyederhanaan kurikulum.

Sesuai Surat Edaran 15 Tahun 2020 tentang pembinaan penyelenggaraan pembelajaran di rumah dalam

keadaan darurat akibat penyakit virus corona (Covid-19). Pertama, dipahami bahwa kegiatan pembelajaran dari rumah dilakukan sesuai protokol kesehatan. Selanjutnya, poin kedua menjelaskan bahwa implementasi pembelajaran jarak jauh di dalam dan di luar jaringan harus memperhatikan pedoman yang telah ditetapkan. Prinsip-prinsip pelaksanaan pembelajaran dijelaskan sebagai berikut:

- 1) Keselamatan dan kesehatan siswa, pendidik, pengelola sekolah dan seluruh warga lembaga menjadi pertimbangan penting saat melaksanakan pembelajaran di rumah.
- 2) Kegiatan pembelajaran dari rumah dirancang untuk memberikan siswa pengalaman belajar yang bermakna tanpa beban yang diperlukan untuk mencapai ketuntasan kurikulum.
- 3) Bahan ajar diselesaikan sesuai dengan usia dan tingkat pendidikan, latar belakang budaya, tipe kepribadian dan karakteristik siswa.
- 4) Hasil belajar siswa saat belajar di rumah akan menerima umpan balik kualitatif dan bermanfaat dari guru tanpa memberikan nilai kuantitatif.
- 5) Mengutamakan interaksi dan model komunikasi yang positif antara guru dan orang tua siswa.

Sesuai dengan edaran 2020 No.15 (Covid-19) tentang pedoman penyelenggaraan pembelajaran di rumah untuk wabah mendesak penyakit corona virus. Saat melaksanakan pembelajaran di rumah, guru memfasilitasi pembelajaran jarak jauh secara online, offline, atau kombinasi keduanya, tergantung kondisi dan ketersediaan fasilitas sekolah.

Waktu pembelajaran online dalam sehari disesuaikan dengan waktu, kondisi dan persetujuan antara siswa dengan orang tua/walinya. Proses pembelajaran ini mencakup elemen-elemen berikut:

- 1) Virtual tatap muka melalui konferensi video, panggilan konferensi, diskusi di jejaring sosial atau aplikasi yang mendukung. Keadaan virtual memastikan interaksi tatap muka antara guru dan siswa.
- 2) Sistem Manajemen Pembelajaran atau yang dikenal dengan LMS (*Learning Management System*) adalah sistem manajemen pembelajaran jaringan terintegrasi melalui aplikasi. Kegiatan pembelajaran LMS meliputi pendaftaran dan pengelolaan akun, pengumpulan dokumen, pengerjaan tugas, pengamatan hasil pembelajaran, partisipasi forum diskusi, konsultasi, dan pengujian/penilaian. Contoh aplikasi yang

digunakan dalam Sistem Manajemen Pembelajaran atau LMS yaitu Zenius, Ruang Guru, *Google Classroom*, Edmodo, Zoom, dan sejenisnya.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan meninjau tahapan pelaksanaan pembelajaran untuk mengetahui dampak kinerja pembelajaran. Pertama, peneliti mengamati implementasi pelaksanaan pembelajaran dalam jaringan oleh pendidik, seperti yang dijelaskan dalam Surat Edaran No. 15 Januari tahun 2020 (Covid-19) tentang Pedoman Penyelenggaraan Pembelajaran di Rumah Dalam Keadaan Darurat Virus Corona.

Pembelajaran Jarak Jauh Luar Jaringan (Luring) dapat dipahami sebagai bentuk pembelajaran yang benar-benar terputus dari internet atau intranet. Sistem pembelajaran *offline (off the net)* berarti pembelajaran menggunakan media seperti televisi, radio, buku, modul, dan sebagainya. Jika siswa tidak terhubung ke Internet dengan menulis artikel atau mengerjakan pekerjaan rumah di Microsoft Word, ini adalah contoh aktivitas offline dan jika siswa bertemu langsung untuk pertemuan tanpa menggunakan Internet itu juga merupakan bagian dari pembelajaran Luring.

Google Classroom (Gregory, 2019) adalah perangkat lunak multimedia pembelajaran campuran yang memudahkan guru untuk membuat, membagikan, dan menilai setiap tugas secara online. Perangkat lunak ini diperkenalkan sebagai fitur *Google Apps for Education* yang dirilis pada 12 Agustus 2014.

Menurut situs resmi Google, aplikasi *Google Classroom* adalah alat produktivitas gratis yang mencakup email, dokumen, dan penyimpanan. Kelas dirancang untuk membantu pengajar menghemat waktu, mengelola kelas, dan meningkatkan komunikasi dengan siswa. Kelas Google ini memudahkan siswa dan guru untuk terhubung di dalam dan di luar sekolah (Class2018).

Google Classroom dirancang untuk empat pengguna, guru, siswa, wali siswa, dan administrator. Guru dapat mengelola kelas, tugas kelas, nilai, dan memberikan umpan balik secara langsung. Siswa dapat secara langsung mengamati materi dan tugas kelas, berbagi dokumen, berinteraksi dengan *feed* dan *email* kelas, mengirimkan tugas, serta mendapatkan masukan dan nilai dari Guru. Wali siswa akan menerima email ringkasan tugas siswa. Administrator dapat membuat, melihat, atau menghapus kelas yang terdapat di domain, menambah atau menghapus siswa dan guru

serta melihat tugas untuk semua kelas di domain.

Google Classroom memiliki beberapa manfaat, yaitu: 1) Persiapan kelas yang mudah dan guru dapat menyiapkan kelas serta mengundang siswa dan walinya. Kemudian Guru dapat berbagi informasi seperti tugas kelas, materi, dan pertanyaan di dalam kelas yang ada. 2) Hemat waktu dan dokumen, guru dapat membuat ruang kelas, memberikan tugas, berkomunikasi dan mengelola semua di satu tempat. 3) Tugas kelas dengan manajemen yang lebih baik untuk siswa yang dapat ditemukan di halaman/*page* tugas, beranda kelas, atau jadwal kelas. Semua dokumen secara otomatis disimpan ke folder *Google Drive* grup maupun siswa. 4) Peningkatan komunikasi dan masukan, memungkinkan guru membuat tugas, mengirim pemberitahuan, dan memulai diskusi kelas langsung. Siswa dapat berbagi dokumen satu sama lain dan berinteraksi dalam alur kelas melalui email. Pengajar dapat dengan cepat melihat siapa yang melakukannya dan siapa yang tidak, serta memberikan nilai dan umpan balik secara *real-time* dan instan. 5) Dapat menggunakan berbagai fitur pendukung yang disediakan seperti *Google Documents*, Kalender, Gmail, Drive, dan Formulir. 6) Pelajaran yang aman dan nyaman diberikan secara gratis. *Google Classroom* bebas dari iklan dan tidak menggunakan konten atau data siswa untuk tujuan periklanan (Brock, 2015).

Guru dan siswa dapat mengakses *Google Classroom* dengan dua cara yaitu dengan menggunakan situs web dan aplikasi. Menggunakan *Google Classroom* dengan mengakses situs web dapat menggunakan browser seperti Chrome, FireFox, Internet Explorer atau Safari. Sedangkan untuk Aplikasi *Google Classroom* dapat diunduh secara gratis dari Playstore untuk Android dan App Store untuk iOS. *Google Classroom* adalah aplikasi yang memungkinkan seseorang untuk membuat kelas di dunia maya. Seseorang juga dapat menggunakan *Google Classroom* untuk mendistribusikan tugas kelas, mengirimkan tugas kelas, dan mengevaluasi tugas kelas yang telah dikirimkan. Oleh karena itu, aplikasi ini membantu guru dan siswa memperdalam proses belajar mereka. Bahkan, siswa dan guru dapat mengumpulkan, mendistribusikan, mengevaluasi tugas mereka di rumah atau dimana saja, terlepas dari waktu atau jam kelas (Singer, 2017).

Google Classroom dirancang untuk memfasilitasi interaksi antara guru dan siswa di dunia maya.

Aplikasi ini memberikan guru kesempatan untuk mengeksplorasi ide-ide ilmiah untuk siswa. Guru memiliki kesempatan untuk berbagi penelitian ilmiah dan memberikan pekerjaan rumah secara mandiri kepada siswa. Selain itu, guru dapat membuka chat room online untuk siswa. Namun, dalam penggunaannya memerlukan akses internet yang mampuh untuk menerapkan *Google Classroom* (Bender & Waller, 201). Aplikasi *Google Classroom* tersedia untuk semua orang yang mengikuti kelas. Ruang kelas yang terdapat di *Google Classroom* dirancang untuk ruang kelas nyata atau ruang kelas sekolah yang sebenarnya. *Google Classroom* menggunakan kelas yang dapat diakses oleh semua orang yang menggunakan rangkaian *Google Apps for Education*.

Ada beberapa tujuan pembuatan aplikasi *Google Classroom*, yaitu: 1) *Google Classroom* merupakan platform *blended learning* yang dikembangkan oleh Google untuk sekolah, yang bertujuan untuk mempermudah pembuatan, pendistribusian dan penyelesaian tugas secara *paperless*. 2) Tujuan pengenalan *Google Classroom* adalah agar siswa memahami cara menggunakan *Google Classroom*. Selain itu, siswa dapat mengetahui bahwa tidak hanya modul yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran, siswa juga dapat menggunakan Media *Google Classroom* yang merupakan sistem manajemen pembelajaran sekolah untuk memfasilitasi pembuatan, pendistribusian, dan evaluasi tugas tanpa kertas 3) *Google Classroom* sebagai media atau Alat untuk guru dan siswa untuk membuat kelas online atau kelas virtual, menghemat waktu, guru dapat langsung mempublikasikan pengumuman atau tugas kepada siswa yang diterima (Lawson, 2014).

Berikut ini adalah beberapa keunggulan menggunakan *Google Classroom*, yaitu:

- 1) Guru dapat langsung menambahkan siswa atau berbagi kode kelas untuk bergabung. Artinya guru sudah memberi tahu siswa bahwa guru akan mengimplementasikan *Google Classroom*, dengan syarat setiap siswa harus memiliki email pribadi dengan nama lengkap pemiliknya (tanpa nama panggilan/nama samaran).
- 2) Guru menggunakan halaman tugas atau halaman diskusi untuk mengerjakan tugas mandiri atau membuat forum diskusi, kemudian semua materi pelajaran akan otomatis tersimpan dalam folder di *Google Drive*.

- 3) Selain memberikan tugas, guru juga dapat menyampaikan pada halaman pengumuman atau informasi tentang mata pelajaran yang dipelajari siswa di kelas nyata. Siswa dapat bertanya kepada guru atau teman sekelas lainnya tentang informasi relevan yang disampaikan guru.
- 4) Siswa dapat melacak tugas apa pun yang mendekati tenggat waktu di halaman tugas dan mulai mengerjakannya hanya dengan satu klik.
- 5) Guru dapat dengan cepat memeriksa siapa yang belum menyelesaikan pekerjaan rumah, dan memberikan masukan dan penilaian langsung di kelas.

Kekurangan menggunakan *Google Classroom* di antaranya:

- 1) Bagi guru yang tidak memiliki kemampuan di bidang teknologi informasi, penerapan *Google Classroom* tentu bukanlah tugas yang mudah.
- 2) Koneksi internet yang memadai diperlukan untuk mengirim tugas dan mengunggah materi.
- 3) Diperlukan perangkat dengan kapasitas penyimpanan.
- 4) Panduan pengguna untuk pengguna baru diperlukan.

Google Classroom membantu memantau pembelajaran siswa. Guru dapat melihat semua aktivitas siswa selama belajar di *Google Classroom*. Interaksi antara

guru dan siswa didokumentasikan dengan baik. Fitur-fitur *Google Classroom* di antaranya:

1) *Assignment* (Tugas)

Tugas disimpan dan dinilai dalam satu set aplikasi produktivitas *Google*, memungkinkan kolaborasi antara guru dan siswa atau siswa dan siswa. Pengajar dapat memilih file yang dapat diproses sebagai template sehingga setiap siswa dapat mengedit salinannya sendiri dan kemudian menilai kembali, alih-alih meminta semua siswa melihat, menyalin, atau mengedit dokumen yang sama. Siswa juga dapat memilih untuk melampirkan dokumen lain dari drive ke tugas.

2) *Grading* (Pengukuran)

Google Classroom mendukung banyak skema penilaian yang berbeda. Guru dapat memilih untuk melampirkan file tugas sehingga siswa dapat melihat, mengedit, atau mendapatkan salinan pribadi. Jika ada

salinan file, siswa dapat membuat file dan menempelkannya ke tugas.

Mengumpulkan tugas dapat dinilai oleh guru dan direview oleh guru agar siswa dapat membenahi dan mengumpulkannya kembali. Setelah dinilai, tugas hanya bisa diedit oleh guru terkecuali apabila guru mengembalikan tugas yang masuk

3) *Communication* (komunikasi)

Penyampaian pemberitahuan dapat diposting oleh guru ke feed kelas, di mana siswa dapat berkomentar dan memungkinkan komunikasi dua arah antara guru dan siswa. Siswa juga dapat memposting ke feed kelas, tetapi mereka tidak akan diberikan prioritas yang sama seperti presentasi guru dan dapat dimoderasi. Jenis file media tertentu dari produk *Google*, seperti file video *YouTube* dan *Google Drive* dapat juga dilampirkan.

4) *Time Cost*

Guru dapat menambahkan siswa dengan memberi mereka kode untuk bergabung dengan kelas di *Google Classroom*. Guru yang mengelola beberapa kelas dapat menggunakan kembali pengumuman, tugas, atau pertanyaan yang ada dari kelas lain. Guru juga dapat berbagi dokumen antara beberapa kelas dan mengarsipkan kelas untuk kelas mendatang. Guru juga dapat mengurutkan semua tugas, kuis, nilai, dan komentar siswa menurut apa yang perlu ditinjau.

5) *Archive Course* (Program Arsip)

Kelas memungkinkan guru untuk mengarsipkan pelajaran pada akhir semester atau tahun. Setelah kelas diarsipkan, situs dihapus dari halaman beranda dan ditempatkan di arsip kelas, memungkinkan guru untuk mempertahankan kelas saat ini.

Setelah kelas diarsipkan, pengajar dan siswa dapat melihatnya, tetapi tidak ada yang dapat diubah hingga dipulihkan.

6) *Mobile Application* (Aplikasi Telepon Genggam)

Diluncurkan pada Januari 2015, aplikasi seluler terkemuka *Google* tersedia untuk perangkat *iOS* dan *Android*. Aplikasi ini memungkinkan pengguna untuk mengambil foto dan menempelkannya ke pekerjaan rumah atau berbagi file dari aplikasi yang lain.

7) *Privacy* (Kerahasiaan)

Google Classroom bebas dari iklan dan tidak menggunakan konten atau data siswa untuk tujuan periklanan (Brock, 2015).

Proses belajar terjadi karena adanya tujuan yang ingin dicapai. Tujuan itu berupa hasil belajar. Hasil belajar harus menunjukkan perubahan perilaku yang permanen, fungsional, positif dan sadar.

Pencapaian hasil belajar selalu dikaitkan dengan kegiatan penilaian. Oleh karena itu, diperlukan metode dan proses penilaian pembelajaran untuk dapat mengevaluasi proses dan hasil pembelajaran secara efektif.

Hasil belajar yang berkaitan dengan keterampilan berpikir ilmiah dan kritis siswa sekolah dasar (SD) dapat dinilai atas dasar: Kemampuan membaca, mengamati dan mendengarkan apa yang dijelaskan atau disampaikan. Kemampuan mengidentifikasi atau membentuk rangkaian (sub) pertanyaan berdasarkan apa yang telah dibaca, diamati, atau didengar. Kemampuan organisasi untuk mengidentifikasi dan menguji hasil persamaan dan perbedaan, serta mampu melakukan investigasi mendalam (Anitah, 2008). Hasil belajar dicirikan oleh perubahan perilaku secara umum. Perubahan perilaku sebagai hasil belajar meliputi aspek perilaku kognitif, sugestif, emosional, atau motorik. Pembelajaran yang hanya mengubah satu atau dua aspek perilaku disebut pembelajaran parsial daripada pembelajaran lengkap (Surya, 2008).

Berdasarkan pengertian hasil belajar di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah keterampilan yang diperoleh siswa setelah mengalami proses pembelajaran. Keterampilan tersebut meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil belajar dapat divisualisasikan melalui kegiatan penilaian yang didapatkan melalui tes yang menunjukkan kemampuan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Howard Kingsley (dalam Sudjana, 2009) telah merinci tiga jenis hasil belajar: (a) keterampilan dan kebiasaan, (b) pengetahuan dan pemahaman, dan (c) sikap dan cita-cita. Setiap jenis hasil belajar dapat dilengkapi dengan materi yang telah diidentifikasi dalam kurikulum.

Hasil belajar sebagai indikator pencapaian tujuan pembelajaran di kelas tidak terlepas dari faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar itu sendiri. Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar sebagai berikut (Sugihartono, dkk, 2007):

- 1) Faktor internal adalah faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar. Faktor internal meliputi faktor jasmaniah dan faktor psikologis.
- 2) Faktor eksternal adalah faktor yang ada di luar individu. Faktor eksternal meliputi: faktor keluarga, faktor sekolah, dan faktor masyarakat.

Ada banyak faktor yang mempengaruhi hasil belajar, tetapi hanya dapat dibagi menjadi dua kategori, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor intrinsik adalah faktor yang ada dalam proses belajar seorang individu, selain itu juga meliputi faktor internal seperti faktor fisik, faktor psikis, dan faktor kelelahan. Faktor eksternal yang mempengaruhi belajar dapat diklasifikasikan menjadi tiga faktor, yaitu faktor keluarga, faktor sekolah (faktor organisasi) dan faktor masyarakat (Slameto, 2010).

Berdasarkan faktor-faktor yang dijelaskan di atas, dalam penelitian dalam prosesnya menggunakan faktor eksternal yaitu penggunaan aplikasi Google Classroom dalam pelaksanaan pembelajaran jarak jauh dalam jaringan di masa pandemi.

Evaluasi merupakan kegiatan yang sangat penting dilakukan oleh guru. Melalui kegiatan penilaian, guru akan memahami apakah siswa telah menguasai pengajaran atau pelatihan dalam proses pembelajaran. Ahmad Sofyan, Tonih Feronika dan Burhanudin Milama menyatakan, "Tujuan penilaian adalah untuk mengetahui kinerja tingkat kemampuan siswa, mengukur pertumbuhan dan perkembangannya. Untuk menganalisis kesulitan belajar siswa, dan untuk mendapatkan masukan atau umpan balik bagi guru dan siswa untuk meningkatkan kinerjanya." Angka atau nilai tertentu sering dijadikan tolak ukur untuk menentukan derajat penguasaan mata pelajaran. Jika siswa dianggap telah menguasai, maka siswa dinyatakan lulus, sebaliknya jika siswa dianggap belum menguasai, maka siswa dinyatakan tidak lulus.

Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa evaluasi hasil pembelajaran memiliki peran yang tidak kalah pentingnya penentuan tujuan dan proses pembelajaran itu sendiri. Salah satu tujuan evaluasi adalah untuk menentukan tingkat kemajuan pembelajaran siswa berdasarkan hasil sikap, kognitif, proses pembelajaran psikomotor, yang kemudian digunakan sebagai bahan koreksi untuk pembelajaran di masa mendatang.

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) adalah salah satu cabang ilmu pengetahuan, dan penelitiannya berfokus pada alam dan prosesnya (Ina 2010 dalam Naviri dkk, 2019). Pembelajaran IPA adalah studi tentang bagaimana manusia atau bagaimana mengembangkan kehidupan yang lebih baik. Pendidikan IPA menekankan pada pemberian langsung dan kegiatan praktis untuk menumbuhkan kemampuan, sehingga siswa dapat mengeksplorasi dan memahami lingkungan alam secara ilmiah. Pendidikan IPA bertujuan untuk menemukan dan mengambil tindakan untuk membantu siswa memperoleh pemahaman yang lebih dalam tentang lingkungan alam.

Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan SD (2006) menjelaskan:

IPA berhubungan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis, sehingga IPA bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang bersifat fakta-fakta, konsep-konsep, prinsip-prinsip saja, tetapi juga merupakan suatu proses penemuan. Pendidikan IPA diharapkan dapat menjadi wahana bagi peserta didik untuk mempelajari diri sendiri dan alam sekitar, serta prospek pengembangan lebih lanjut dalam menerapkan ke dalam kehidupan sehari-hari.

Dari definisi di atas, dapat disimpulkan bahwa sains bukan hanya teori, sains menekankan pada proses dimana kita harus menemukan konsep dan menghubungkannya dengan pengalaman kita sehingga kita dapat menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

Menurut kurikulum tingkat satuan pendidikan dasar, ruang lingkup materi Ilmu Pengetahuan Alam SD/MI meliputi aspek:

- 1) Makhluk hidup dan proses kehidupan yaitu manusia, hewan, tumbuhan dan interaksinya dengan lingkungan, dan kesehatan
- 2) Ciri dan kegunaannya benda dan materi antara lain : cair, padat dan gas.
- 3) Energi dan perubahannya meliputi: gaya, suara, panas, magnet, listrik, cahaya, dan bidang sederhana
- 4) Bumi dan alam semesta meliputi: bumi, tata surya, dan benda langit lainnya.

Dalam standar kompetensi mata pelajaran SD dan Madrasah Ibtidaiyah (Depdiknas, 2003), IPA adalah cara sistematis memahami alam untuk menguasai

pengetahuan, fakta, konsep, prinsip, proses penemuan, dan memiliki wawasan ilmiah. Pendidikan IPA menekankan pada pemberian pengalaman praktis Menumbuhkan kemampuan yang memungkinkan siswa secara ilmiah mengeksplorasi dan memahami lingkungan alam.

Pendidikan IPA di Sekolah Dasar untuk pemahaman siswa tentang diri mereka sendiri dan lingkungan alam. Pendidikan IPA menekankan pada pemberian pengalaman praktis untuk menumbuh kembangkan kemampuan, sehingga siswa dapat mengeksplorasi dan memahami lingkungan alam secara ilmiah. Pendidikan IPA bertujuan untuk “menemukan” dan “melakukan” sehingga membantu siswa memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang lingkungan alam.

2.2. Kerangka Berpikir

Suatu pembelajaran dapat terlaksana dengan baik jika guru dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna. Akan tetapi, melihat kondisi sekarang ini proses pembelajaran dilakukan secara daring dirumah masing-masing, sehingga siswa merasa bosan dan jenuh. Salah satu upaya yang dapat dilakukan guru agar mampu menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna adalah penggunaan aplikasi. Aplikasi yang sering dimanfaatkan yaitu *WhatsApp Group*, sehingga siswa merasa bosan. Aplikasi *Google Classroom* sangat efektif digunakan guru sebagai alat bantu dalam mengajar, dengan adanya desain baru, mudah digunakan, menghemat waktu, berbasis *cloud*, dan fleksibel.

Berdasarkan latar belakang, maka kerangka pikir dalam usulan penelitian ini adalah bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS menarik untuk dikembangkan karena dapat mendorong siswa lebih aktif dalam pembelajaran. Untuk mewujudkan hal tersebut diperlukan alat yang membuat siswa menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran. Salah satu alat yang digunakan untuk mengaktifkan siswa dalam proses pembelajaran yaitu aplikasi *Google Classroom* yang digunakan untuk melihat hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA. Adapun untuk mengetahui hasil belajar IPA siswa, maka dibandingkan hasil belajar antara dua kelas. Adapun langkah-langkah penelitian yang dilakukan penelitian, antara lain; langkah pertama diberikannya *pretest* dengan tujuan untuk melihat kemampuan awal siswa, langkah kedua diberikannya *treatment* dengan diberikan perlakuan

menggunakan Aplikasi *Google Classroom*, yang bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh atau tidak terhadap penggunaan aplikasi *Google Classroom* pada hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas V UPT SPF SD Inpres Minasa Upa 1.

2.3. Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah dugaan sementara yang merupakan suatu jawaban untuk permasalahan penelitian. Pernyataan ini dirumuskan dalam bentuk variabel sehingga dapat dibuktikan secara empiris. Hipotesisnya identik dengan perkiraan atau prediksi (Margono, 2017). Margono mengemukakan:

Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap masalah penelitian yang secara teoretis dianggap paling mungkin atau paling tinggi tingkat kebenarannya. Secara teknik, hipotesis adalah pernyataan mengenai keadaan populasi yang akan diuji kebenarannya melalui data yang diperoleh dari sampel penelitian. Secara statistik, hipotesis merupakan pernyataan keadaan parameter yang akan diuji melalui statistik sampel. Di dalam hipotesis itu terkandung suatu ramalan. Ketepatan ramalan itu tentu tergantung pada penguasaan peneliti itu atas ketepatan landasan teoretis dan generalisasi yang telah dibacakan pada sumber-sumber acuan ketika melakukan telaah pustaka.

Berdasarkan rumusan masalah dan kerangka berpikir di atas, maka hipotesis/hipotesa penelitian dapat disimpulkan sebagai berikut:

- 1) Ha: Terdapat pengaruh setelah penggunaan aplikasi *Google Classroom* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA di Kelas IV SD Inpres Minasa Upa 1.
- 2) H₀: Tidak terdapat pengaruh setelah penggunaan aplikasi *Google Classroom* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA di Kelas IV SD Inpres Minasa Upa 1.

Ha : $p = 0.05$

Ho : $p \neq 0,05$

3. METODE PENELITIAN

3.1. Jenis Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Pendekatan kuantitatif dipilih sebab pendekatan ini dapat digunakan untuk

menguji hipotesis yang telah ditetapkan. Hal tersebut sesuai dengan tujuan penelitian untuk mengetahui pengaruh hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA Kelas IV UPT SPF SD Inpres Minasa Upa 1. Pada penelitian data ini diharapkan akan menghasilkan data statistika yang akurat dengan menggunakan *Statistical Package For Social Science (SPSS)* versi 25.0.

3.2. Jenis Penelitian

Jenis penelitian digunakan adalah *Quasi Experimental Design* yang bertujuan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penggunaan aplikasi *Google Classroom* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas V UPT SPF SD Inpres Minasa Upa 1. Jenis ini dipilih karena terdapat dua kelas yaitu kelas eksperimen dan menyiapkan kelas kontrol sebagai pembandingnya.

Penelitian ini akan dilaksanakan pada tahun ajaran 2021/2022 pada semester Ganjil yang bertempat di SD Inpres Minasa Upa 1, Kecamatan Rappocini, Kota Makassar.

Populasi merupakan keseluruhan yang terdiri atas subjek maupun objek yang memiliki karakteristik dan maupun kualitas yang telah ditetapkan oleh peneliti (Sugiyono, 2015).

Populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa SD Inpres Minasa Upa 1 Kecamatan Rappocini Kota Makassar yang sedang menjalani semester ganjil tahun ajaran 2021/2022.

Sampel merupakan bagian dari jumlah dan karakteristik yang ada pada populasi. Sampel diambil dari Populasi tersebut agar memudahkan penelitian. Sehingga, sampel yang diambil dari populasi merupakan sampel yang cukup mewakili atau representatif (Sugiyono, 2015). Adapun sampel dari penelitian ini adalah siswa SD Inpres Minasa Upa 1 kelas IV yang terdiri dari dua kelas yaitu kelas IV A dan kelas IV B.

Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah *simple random sampling* atau sampel sederhana yaitu pengambilan sampel yang dilakukan secara sederhana secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada pada populasi.

3.3. Definisi Operasional Variabel

Dalam penelitian ini terdapat dua jenis variabel penelitian yaitu, variabel bebas (*Variabel Independent*)

dan variabel terikat (*Variabel Dependen*). Variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel terikat (*dependent*). Sedangkan variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas (Sugiyono, 2015). Adapun definisi Variabel dalam penelitian ini adalah:

Google Classroom adalah alat produktivitas gratis atau aplikasi gratis yang mencakup email, dokumen, dan penyimpanan. Kelas dirancang untuk pembelajaran jarak jauh dalam jaringan. Aplikasi ini membantu guru menghemat waktu, mengelola kelas, dan meningkatkan komunikasi dengan siswa. Kelas Google ini memudahkan siswa dan guru untuk terhubung di dalam dan di luar sekolah

Hasil belajar adalah keterampilan yang diperoleh siswa setelah mengalami proses pembelajaran. Keterampilan tersebut meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil belajar dapat divisualisasikan melalui kegiatan penilaian yang didapatkan melalui tes yang menunjukkan kemampuan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran.

3.4. Teknik Pengumpulan Data dan Prosedur Pengumpulan Data

Pelaksanaan penelitian ini akan melibatkan langsung peneliti dalam mengumpulkan, mengolah, serta menarik kesimpulan dari data yang diperoleh oleh peneliti. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu:

Dalam penelitian ini, teknik pengumpulan data dengan mengobservasi guru dan siswa kelas V UPT SPF SD Inpres Minasa Upa 1 yang diisi oleh observer untuk mengetahui aktivitas belajar peserta didik dengan menggunakan aplikasi *Google Classroom*.

Tes Penelitian ini akan menggunakan pre-test dan post-test untuk mengumpulkan data lapangan. Tes ini digunakan untuk mengukur efektivitas penggunaan aplikasi *Google Classroom* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA. Tes akan berbentuk pilihan ganda.

Hal ini bertujuan untuk memperoleh data tentang hasil belajar sebelum dan sesudah proses pembelajaran. Tes dilakukan untuk siswa pada kelompok eksperimen yang menggunakan aplikasi *Google Classroom* untuk

pembelajaran jarak jauh dan siswa pada kelompok kontrol yang menggunakan aplikasi WhatsApp untuk pembelajaran jarak jauh. Format dan kualitas tes kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah sama. Data uji berfungsi sebagai acuan bagi kesimpulan yang ditarik pada akhir penelitian.

Dokumentasi adalah teknik pengumpulan data dengan mengumpulkan segala dokumen untuk memperoleh data berupa catatan, dokumen, kondisi lingkungan, agenda dan sebagainya. Dokumentasi dalam penelitian bertujuan untuk memperoleh daftar tes siswa, pelaksanaan proses pembelajaran, pelaksanaan tes dan kondisi lingkungan belajar siswa kelas IV UPT SPF SD Inpres Minasa Upa 1 sebagai bukti nyata pelaksanaan penelitian

3.5. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian ini dilakukan dengan tiga tahapan:

1) Tahapan Persiapan

Pada tahap persiapan, peneliti menyusun instrumen yang dibutuhkan dalam penelitian yaitu RPP, bahan ajar, LKPD yang berisi penugasan siswa, soal *pretest* dan *posttest*, video pembelajaran mengenai materi tema 1 sub tema 2 pembelajaran 3-4, serta lembar observasi guru dan siswa tentang proses pembelajaran dan berbagai kebutuhan lainnya.

2) Pada tahap pelaksanaan

Penelitian dilakukan selama 4 kali pertemuan. Pertemuan pertama, peneliti memberikan soal *pretest* berupa pilihan ganda di kelas eksperimen dan kelas kontrol untuk mengetahui kemampuan awal siswa pada mata pelajaran IPS. Pertemuan kedua dan ketiga pelaksanaan pembelajaran dengan pemberian *treatment* di kelas eksperimen dengan menggunakan aplikasi *Google Classroom*, sedangkan pada kelas kontrol tidak menggunakan aplikasi *Google Classroom*. Pertemuan keempat, peneliti memberikan soal *posttest* berupa pilihan ganda pada mata pelajaran IPS ;di kelas eksperimen dan kelas kontrol untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh penggunaan aplikasi *Google Classroom* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS.

3) Tahap Akhir

Pada tahap akhir, peneliti mengolah data dan menyimpulkan sehingga memperoleh kesimpulan penelitian dalam penggunaan aplikasi *Google Classroom* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas IV UPT SPF SD Inpres Minasa Upa

3.5. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian kuantitatif adalah dengan menggunakan analisis statistik. Terdapat dua jenis analisis statistik yang dapat digunakan, yaitu analisis statistik deskriptif dan analisis statistik inferensial.

Sugiyono (2015) menyatakan statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi. Analisis deskriptif bertujuan untuk mendeskripsikan atau menggambarkan nilai hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Data hasil belajar siswa diperoleh dari data *pretest* dan *posttest* setelah dilaksanakan pembelajaran. Terdiri dari nilai rata-rata (*mean*), nilai tengah (median), nilai yang sering muncul (modus), standar deviasi, nilai tertinggi dan nilai terendah, dll. Analisis Statistik Inferensial

Analisis statistik inferensial adalah teknik statistik yang digunakan untuk menganalisis data sampel dan hasilnya diberlakukan untuk populasi yang dimaksudkan untuk menguji hipotesis penelitian. Sebelum inferensi dilakukan, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat yaitu uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis. Data penelitian ini dianalisis menggunakan program *Statistical Package for Sosial Science* (SPSS) versi 22.0.

Pada penelitian ini, pengujian normalitas ini dilakukan untuk mengetahui apakah data yang diteliti berasal dari populasi yang terdistribusi normal atau tidak. Dalam uji ini data hasil belajar dikatakan normal ketika nilai probabilitas lebih besar dari taraf nyata 0,05.

Uji homogenitas dilakukan setelah uji normalitas data. Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui data berasal dari populasi yang homogen. Hal ini dapat dilihat melalui hasil pengujian pada kedua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kriteria pengujian data apabila nilai probabilitas lebih besar dari 0,05 maka dapat dikatakan homogen dan jika nilai probabilitas lebih kecil dari 0,05 maka data dikatakan tidak homogen.

Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh penggunaan aplikasi *Google Classroom* terhadap hasil belajar IPS siswa. Pengujian hipotesis pada penelitian ini menggunakan *Independent*

Sample t-Test. Kriteria pengujian jika nilai probabilitas lebih besar dari 0,05 maka H_0 di terima dan H_a di tolak. Hipotesis yang digunakan yakni:

H_0 :Tidak terdapat pengaruh penggunaan aplikasi *Google Classroom* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS siswa kelas V UPT SPF SD Inpres Minasa Upa 1 Kecamatan Rappocini Kota Makassar.

H_a :Terdapat pengaruh penggunaan aplikasi *Google Classroom* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS siswa kelas V UPT SPF SD Inpres Minasa Upa 1 Kecamatan Rappocini Kota Makassar.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Hasil Penelitian

Hasil dari penelitian ini berdasarkan dari rumusan masalah. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana gambaran penggunaan aplikasi *google classroom* pada mata pelajaran IPA kelas IV UPT SPF SD Inpres Minasa Upa 1 Kecamatan Rappocini Kota Makassar, dan apakah terdapat pengaruh penggunaan aplikasi *google classroom* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas IV UPT SPF SD Inpres Minasa Upa 1 Kecamatan Rappocini Kota Makassar. Penelitian menggambarkan dua tujuan penelitian, yaitu untuk mengetahui gambaran penggunaan aplikasi *google classroom* pada mata pelajaran IPA kelas IV UPT SPF SD Inpres Minasa Upa 1 Kecamatan Rappocini Kota Makassar, dan untuk mengetahui terdapat pengaruh penggunaan aplikasi *google classroom* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas IV UPT SPF SD Inpres Minasa Upa 1 Kecamatan Rappocini Kota Makassar.

Total subjek pada penelitian ini berjumlah sebanyak 40 siswa yang terdiri dari 21 siswa kelas IVB (kelas eksperimen) dan 19 siswa kelas IVA (kelas kontrol). Data Penelitian ini diperoleh melalui observasi, tes, dan dokumentasi yang dimana instrumen penelitiannya ialah memberikan pre-test, treatment, dan post-test kepada siswa yang dilakukan secara daring. Hal ini bertujuan untuk mengukur perbedaan hasil belajar pada kelas yang menggunakan *google classroom* atau kelas eksperimen dengan kelas yang tidak menggunakan *google classroom* atau kelas kontrol. Instrumen penelitian yang digunakan terlebih dahulu divalidasi oleh validator atau ahli pada bidangnya yaitu Bapak Dr. Andi Makkasau, M.Si.

sebagai validator 1 dan Bapak Bhakti Prima Findiga Hermuttaqien, S.Pd., M.Pd. sebagai validator 2. Validator tersebut ialah dosen di Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar. Tes hasil belajar yang telah divalidasi digunakan pada penelitian pretest dan posttest sebagai alat ukur hasil belajar siswa berupa pilihan ganda yang berjumlah 20 nomor soal.

1) Hasil Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran Penelitian dilaksanakan kurang lebih dua minggu dengan empat kali pertemuan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pada pertemuan pertama, kelas eksperimen dan kelas kontrol diberikan *pretest* sebagai tes awal secara daring melalui *WhatsApp Group*. Kemudian pada pertemuan kedua dan ketiga kegiatan pembelajaran dilakukan secara daring dengan menggunakan aplikasi *Google Classroom* untuk kelas eksperimen sedangkan untuk kelas kontrol menggunakan aplikasi *WhatsApp Group* dengan materi pembelajaran yaitu tema 3 “Peduli Terhadap Makhluk Hidup” subtema 2 “Keragaman Makhluk Hidup Lingkunganku” pembelajaran 1 dan 2. Selanjutnya pada pertemuan keempat pemberian *posttest* di kedua kelas untuk mengetahui perubahan yang terjadi pada hasil belajar siswa kelas.

Proses pembelajaran dengan penggunaan aplikasi *Google Classroom* pada tema 3 subtema 2 pembelajaran 1 dan 2 berjalan efektif dan terjadi peningkatan. Hal ini dibuktikan dengan hasil observasi yang telah dilakukan observer pada saat proses pembelajaran berlangsung. Persentase tingkat pencapaian keterlaksanaan pada observasi guru pertemuan 1 mencapai 71,42% berada di kategori cukup, sedangkan pada pertemuan 2 mencapai 85,71% berada di kategori baik. Hal ini membuktikan bahwa terjadi peningkatan pada pertemuan 1 ke pertemuan 2. Kemudian persentase tingkat pencapaian keterlaksanaan pada observasi siswa pertemuan 1 mencapai 76,92% berada di kategori cukup, sedangkan pada pertemuan 2 mencapai 84,61% berada di kategori baik. Hal ini membuktikan bahwa terjadi peningkatan pada pertemuan 1 ke pertemuan 2.

2) Kegiatan pemberian *pretest* dilaksanakan pada hari pertama secara daring melalui aplikasi *WhatsApp* dengan jumlah sampel sebanyak 21 siswa. Data yang diperoleh selanjutnya diolah menggunakan *IBM SPSS Statistic Version 25.0* yaitu untuk mengetahui data

deskriptif pada skor nilai *pretest* siswa kelas eksperimen Data *posttest* hasil belajar siswa kelas eksperimen

3) Kegiatan pemberian *posttest* dilaksanakan pada hari keempat secara daring melalui aplikasi *Google Classroom* dengan jumlah sampel sebanyak 21 siswa. Data yang diperoleh selanjutnya diolah menggunakan *IBM SPSS Statistic Version 25.0* yaitu untuk mengetahui data deskriptif pada skor nilai *posttest* siswa kelas eksperimen. Data *pretest* hasil belajar siswa kelas kontrol

4) Kegiatan pemberian *pretest* dilaksanakan pada hari pertama secara daring melalui aplikasi *WhatsApp* dengan jumlah sampel sebanyak 19 siswa. Data yang diperoleh selanjutnya diolah menggunakan *IBM SPSS Statistic Version 25.0* yaitu untuk mengetahui data deskriptif pada skor nilai *pretest* siswa kelas kontrol. Data *posttest* hasil belajar siswa kelas kontrol

5) Kegiatan pemberian *posttest* dilaksanakan pada hari keempat secara daring melalui aplikasi *WhatsApp* dengan jumlah sampel sebanyak 19 siswa. Data yang diperoleh selanjutnya diolah menggunakan *IBM SPSS Statistic Version 25.0* yaitu untuk mengetahui data deskriptif pada skor nilai *posttest* siswa kelas kontrol. Analisis Statistik Inferensial

Hasil analisis statistik inferensial dilakukan sebelum melakukan uji hipotesis yang dirumuskan. Sebelum melakukan analisis statistik inferensial, terlebih dahulu dilakukan menggunakan *Kolmogorov-Smirnov* dan diolah melalui *IBM SPSS Statistic Version 25.0*. Dapat dikatakan data berdistribusi normal apabila nilai probabilitas pada *Kolmogorov-Smirnov* tes lebih besar dari pada nilai α yang ditentukan yaitu 5% (0.05). Hasil uji homogenitas.

Uji homogenitas data bertujuan untuk menguji kesamaan varians kemampuan dari kedua kelompok. Pengujian ini dilakukan dengan kriteria nilai signifikan > 0.05 maka variasi sampel dapat dikatakan homogen Hasil uji hipotesis data

Setelah dilakukan hasil uji homogenitas data, selanjutnya melakukan uji hipotesis. Uji hipotesis menggunakan analisis *Independent Sample T-Test* yang bertujuan untuk menguji perbedaan rata-rata dua variabel dari dua kelompok yang berbeda.

4.2. Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan di UPT SPF SD Inpres Minasa Upa 1 Kecamatan Rappocini Kota Makassar selama 2 pekan. Dimulai pada tanggal 5 sampai 19 Agustus 2021. Adapun rumusan masalah yang terdapat dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Gambaran penggunaan aplikasi *Google Classroom* di kelas IVB (kelas eksperimen) terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA dapat dilihat dengan hasil observasi guru dan siswa yang telah diamati oleh observer selama proses pembelajaran melalui aplikasi *Google Classroom*. Berdasarkan hasil pengamatan observer, dapat disimpulkan bahwa persentase tingkat pencapaian keterlaksanaan pembelajaran pada observasi guru terjadi peningkatan, hal ini dapat dibuktikan pada pertemuan 1 mencapai 71,42% berada pada kategori cukup, kemudian pada pertemuan 2 mencapai 85,71% berada pada kategori baik. Kemudian persentase tingkat pencapaian keterlaksanaan pada observasi siswa pertemuan 1 mencapai 76,92% berada di kategori cukup, sedangkan pada pertemuan 2 mencapai 84,61% berada di kategori baik. Berdasarkan hasil tersebut, penggunaan aplikasi *Google Classroom* berjalan efektif dibuktikan dengan hasil persentase yang meningkat setiap pertemuan dimulai dari kategori baik hingga sangat baik.

Pengaruh penggunaan aplikasi *Google Classroom* dapat dilihat dari hasil uji analisis statistik inferensial dengan menguji beberapa poin yaitu uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis. Pengujian pertama yaitu uji normalitas menggunakan metode *Kolmogrov-Smirnov* dengan hasil semua *pretest* dan *posttest* di kelas eksperimen dan kelas kontrol terdistribusi normal atau lebih besar > 0.05 . Pengujian kedua yaitu uji homogenitas dengan yang diperoleh dari keseluruhan data bersifat homogen atau lebih besar dari > 0.05 . pengujian ketiga yaitu uji hipotesis dengan metode *Independent Sampel T-Test* diperoleh hasil bahwa terdapat pengaruh penggunaan aplikasi *Google Classroom* terhadap hasil belajar siswa. Hal ini dapat dibuktikan dari hasil pengujian *SPSS Version 25.0* bahwa probabilitas nilai sebesar 0.000 atau < 0.05 , maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan aplikasi *Google Classroom* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas IV UPT SPF SD Inpres Minasa Upa 1.

5. KESIMPULAN

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari penelitian, maka disimpulkan sebagai berikut:

- 1) Kegiatan pembelajaran menggunakan aplikasi *Google Classroom* di kelas V berlangsung efektif, dapat dibuktikan berdasarkan keterlaksanaan pembelajaran yang dilihat bahwa kegiatan pembelajaran meningkat setiap pertemuan.
- 2) Terdapat pengaruh penggunaan aplikasi *Google Classroom* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas V UPT SPF SD Inpres Minasa Upa 1 kecamatan Rappocini Kota Makassar. Dapat dibuktikan berdasarkan kegiatan pembelajaran yang meningkat setiap pertemuan.

5.2. Saran

Sehubungan dengan kesimpulan di atas, adapun saran yang diajukan, antara lain:

- 1) Guru senantiasa untuk menggunakan aplikasi *Google Classroom* untuk mengajar siswa untuk mempengaruhi hasil belajar siswa, mengingat aplikasi *Google Classroom* memiliki beberapa fitur yang tidak dimiliki aplikasi pembelajaran yang lain.
- 2) Siswa diharapkan untuk berpartisipasi dan aktif dalam penggunaan aplikasi *Google Classroom* untuk mempengaruhi hasil belajar.
- 3) Peneliti yang lain disarankan untuk menggunakan aplikasi *Google Classroom* sebagai sarana untuk mempengaruhi hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Anitah, Sri. 2008. Strategi Pembelajaran di SD. Jakarta : Universitas Terbuka. Asrori, Mohammad. (2013). Psikologi Pembelajaran. Bandung: CV Wacana
- Prima.
- Bender, W., & Waller, L. (2014). Google Apps. In Cool Tech Tools for Lower Tech Teachers: 20 Tactics for Every Classroom.
- Brock Annie. (2015). Introduction To Google Classroom: An Easy-To-Use Guide To Taking Your Classroom Digital. Createspace Independent Publishing Platform.
- Class, Alexa. 2018. Google Classroom: 2018 User Manual To Learn Everything You Need To Know About Google Classroom. Createspace

- Independent Publishing Platform.
- Depdiknas. (2003) Undang – undang No 20 tahun 2003 Bab I pasal 3 tentang fungsi dan tujuan pendidikan nasional. Jakarta: Depdiknas.
- Depdiknas, (2006). Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan(KTSP). Jakarta:Departemen Pendidikan Nasional.
- Djamarah, Syaiful Bahri, 2005. Guru dan Anak Didik Dalam Interaksi Edukatif Suatu Pendekatan Teoretis Psikologis, Jakarta: Rineka Cipta.
- Funnisa, N.D., 2012. *Kontribusi motivasi belajar terhadap hasil belajar peserta didik di Lembaga Bimbingan Belajar (LBB) Haz Excellent Kecamatan Porong Kabupaten Sidoarjo* (Doctoral dissertation, Universitas Negeri Malang).
- Gregory, Corbyn. 2019. Google Classroom: 99 Ideas How To Use Google Classroom Effectively. The Ultimate Guide To Learn Google Classroom. Independently Published.
- Hasbullah. 2012. *Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Lawson, K. M. 2014. Google Classroom: First Impressions. ProfHacker. Majid, A., 2017. *Pengaruh Strategi Pembelajaran Kooperatif Model Student Teams Achievement Division (STAD) Dan Motivasi Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar Sejarah Kebudayaan Islam Pada Siswa Di Mi Mabdaul Huda Kedungbang Kecamatan Tayu Kabupaten Pati* (Doctoral dissertation, STAIN Kudus).
- Margono. 2017. Metodologi Penelitian Pendidikan: PT Rineka Cipta. Jakarta. Menteri Pendidikan. (2020). Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 Tentang Pelaksanaan Pendidikan dalam Masa Darurat CoronaVirus (COVID-19).