

Efektivitas Aplikasi *Google Classroom* Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Pelajaran Ekonomi di Kelas XI IPS 1 dan XI IPS 2 SMAN 1 Bungaraya Kabupaten Siak

Sri Lestari¹ Gani Haryana² Mujiono³

Program Studi Pendidikan Ekonomi, Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Riau, Kota Pekanbaru, Provinsi Riau, Indonesia^{1,2,3}

Email: srilestariaja02@gmail.com¹ gani.haryana@lecturer.unri.ac.id²
mujiono@lecturer.unri.ac.id³

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk melihat efektivitas aplikasi *Google Classroom* sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan metode deskriptif kuantitatif. Metode deskriptif kuantitatif bertujuan untuk menggambarkan suatu fenomena, peristiwa, gejala dan kejadian yang terjadi secara faktual, sistematis dan akurat. Fokus pembahasan dalam penelitian ini adalah menjelaskan dan mendeskripsikan objek dari variabel yang diteliti. Sampel dalam penelitian ini adalah 29 siswa kelas XI IPS 1 dan 29 siswa XI IPS 2. Teknik pengumpulan data menggunakan angket dan dokumentasi. Analisis data menggunakan analisis deskriptif dengan uji analisis, Uji Validitas, Uji Reliabilitas, Analisis Deskriptif, Uji Normalitas, dan Uji Wilcoxon. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi *Google Classroom* mempunyai pengaruh positif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil Uji Wilcoxon pada kedua kelas menunjukkan nilai Asymp sig. (2-tailed) dengan nilai $0,000 < 0,05$ yang berarti *Google Classroom* mempunyai peran dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Kata Kunci: Aplikasi *Google Classroom*, Hasil Belajar, Efektivitas, Uji Wilcoxon



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

PENDAHULUAN

Pandemi COVID-19 secara tiba-tiba mengharuskan elemen pendidikan untuk melaksanakan pembelajaran secara daring. Kondisi ini mendesak untuk melakukan inovasi dan adaptasi terkait pemanfaatan teknologi yang tersedia untuk mendukung proses pembelajaran. Guru dan pendidik sebagai elemen penting dalam pengajaran diharuskan melakukan migrasi besar-besaran yang belum pernah terjadi sebelumnya dari pendidikan tatap muka tradisional ke pendidikan *online*. Proses pembelajaran daring sesuai instruksi menteri pendidikan, mengharuskan guru memperhatikan pembelajaran yang dilakukan secara *online*. Pada pembelajaran daring, siswa harus memiliki tanggung jawab personal dalam belajar, dapat mengontrol sikapnya, menyelesaikan tugas-tugas melalui daring dan mengoptimalkan *gadget* yang dimiliki sebagai sumber belajar. Hal inilah yang disebut sebagai *self regulated learning*. pendidikan jarak jauh atau lebih dikenal dengan daring. Konsekuensinya, terjadi perubahan media dan cara pembelajaran. Kondisi tersebut menuntut kemampuan penyesuaian dari tenaga pendidik, tenaga non kependidikan, siswa, media dan teknologi pendukungnya. Pembelajaran daring dapat terlaksana meskipun pendidik dan siswa berada di tempat yang berbeda. Pembelajaran secara daring menjadi solusi menyelesaikan permasalahan keterlambatan siswa untuk memperoleh ilmu pengetahuan di masa Pandemi Covid-19.

Hasil belajar adalah capaian kompetensi atau kemampuan tertentu yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti proses belajar mengajar dan meliputi keterampilan kognitif, afektif, maupun psikomotor. SMAN 1 Bungaraya tetap melakukan kegiatan belajar mengajar di tengah masa pandemi dimana hal ini menyebabkan hasil belajar siswa akan menurun secara signifikan

apabila tetap dilakukan kegiatan belajar di sekolah dengan resiko terpapar virus corona hal ini dikarenakan tidak fokusnya siswa dalam melakukan kegiatan belajar yang harus menggunakan sefty agar tidak terpapar virus dengan atribut sefty yang harus digunakan tentu akan mengganggu kenyamanan siswa yang dapat menurunkan focus siswa dalam belajar sehingga hasil belajar siswa tidak dapat maksimal seperti sebelum terjadinya pandemi covid 19. Pembelajaran jarak jauh dengan sistem daring ini juga menimbulkan perdebatan bagi sekolah, guru, siswa, maupun orang tua. Sekolah kesulitan untuk menyediakan akses jaringan internet yang baik bagi guru yang tetap diharuskan untuk datang ke sekolah. Selain itu, siswa belum dapat beradaptasi dengan pembelajaran jarak jauh karena terbiasa belajar tatap muka, ditambah dengan tidak tersedianya sarana dan prasarana yang memadai di rumah. pelaksanaan pembelajaran daring juga menambah beban pengeluaran orang tua untuk pembelian paket data internet.

Mata pelajaran ekonomi di Sekolah Menengah Atas (SMA) merupakan mata pelajaran tentang perilaku dan tindakan manusia untuk memenuhi kebutuhan hidupnya yang banyak, bervariasi, dan berkembang dengan sumber daya yang ada melalui pilihan-pilihan kegiatan produksi, konsumsi, atau distribusi. Mata pelajaran ekonomi diberikan dengan tujuan membekali siswa sejumlah konsep ekonomi untuk mengetahui dan mengerti peristiwa dan masalah ekonomi dalam kehidupan sehari-hari terutama yang terjadi di lingkungan setiap individu/rumah tangga, masyarakat dan negara, membekali siswa sejumlah konsep ekonomi yang diperlukan untuk mendalami ilmu ekonomi pada jenjang selanjutnya, membekali siswa nilai-nilai serta etika ekonomi dan memiliki jiwa wirausaha, dan meningkatkan kemampuan berkompetensi dan bekerjasama dalam masyarakat yang majemuk, baik dalam skala nasional maupun skala internasional cepat dan tidak terbatas (Bekti Mulatsih, 2020). SMAN 1 Bungaraya selama pandemi Covid-19 menerapkan pembelajaran daring sesuai anjuran dari Kemendikbud. Kelas XI IPS SMAN 1 Bungaraya pada mata pelajaran ekonomi juga melakukan kegiatan pembelajaran secara daring dimana siswa melakukan kegiatan pembelajaran ekonomi sesuai jadwal pelajaran yang telah ditetapkan. Namun dengan keadaan yang tidak memungkinkan untuk siswa belajar di sekolah melainkan belajar dari rumah. Siswa melakukan kegiatan pembelajaran secara mandiri di rumah yang dipandu dan dibimbing oleh guru dengan jarak jauh. Berdasarkan fenomena pembelajaran daring tersebut maka dibutuhkan suatu media yang dapat menghubungkan antara guru dan siswa dalam kegiatan pembelajaran jarak jauh yang diterapkan.

Kajian Teoritis

Aplikasi *Google Classroom*

Menurut Afrianti (2018), *Google Classroom* atau ruang kelas *Google* merupakan suatu serambi pembelajaran campuran untuk ruang lingkup pendidikan yang dapat memudahkan pengajar dalam membuat, mengembangkan dan menggolongkan setiap penugasan tanpa kertas (paperless). Menurut website resmi dari Google, dalam Afrianti (2018). Aplikasi *Google Classroom* merupakan alat produktivitas gratis meliputi email, dokumen dan penyimpanan. Classroom dibuat untuk memudahkan guru (pengajar) dalam menghemat waktu, mengelola kelas, dan meningkatkan komunikasi dengan siswa-siswanya. Melalui *Google Classroom*, memudahkan peserta didik dan guru untuk saling terhubung meskipun di luar kelas. (Biantoro, dalam Afrianti:2019). Rosemarie DeLoro, seorang guru asal New York, menyatakan selama 60 tahun dia mengajar tidak pernah sekalipun menggunakan komputer. Namun, sejak memiliki *Chromebook* dan *Google Classroom* di dalamnya, dia bisa dengan mudah memberikan pekerjaan rumah digital kepada murid-muridnya dan memberikan tanggapan secara langsung, kapan pun dan di manapun.

Manfaat Aplikasi *Google Classroom*

Berdasarkan website resmi dari Google, dalam Afrianti (2018). *Google Classroom* ini memberikan beberapa manfaat seperti:

1. Kelas dapat disiapkan dengan mudah; pengajar dapat menyiapkan kelas dan mengundang siswa serta asisten pengajar. Kemudian, di dalam aliran kelas mereka dapat berbagi informasi seperti tugas, pengumuman dan pertanyaan;
2. Menghemat waktu dan kertas; pengajar dapat membuat kelas, memberikan tugas, berkomunikasi dan melakukan pengelolaan, semuanya di satu tempat;
3. Pengelolaan yang lebih baik; siswa dapat melihat tugas di halaman tugas, di aliran kelas maupun di kalender kelas. Semua materi otomatis tersimpan dalam *Folder Google Drive*;
4. Penyempurnaan komunikasi dan masukan; pengajar dapat membuat tugas, mengirim pengumuman dan memulai diskusi kelas secara langsung. Siswa dapat berbagi materi antara satu sama lain dan berinteraksi dalam aliran kelas melalui email. Pengajar juga dapat melihat dengan cepat siapa saja yang sudah dan belum menyelesaikan tugas, serta langsung memberikan nilai;
5. Aman dan terjangkau; kelas disediakan secara gratis. Kelas tidak berisi iklan dan tidak pernah menggunakan konten atau data siswa untuk tujuan iklan. *Google Classroom* dapat diakses melalui website dan aplikasi. Untuk melalui website dapat menggunakan *google chrome*, dan aplikasi tersedia di Playstore untuk android, dan App untuk IOS.

Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh individu setelah proses belajar berlangsung, yang dapat memberikan perubahan tingkah laku baik pengetahuan, pemahaman, sikap dan keterampilan siswa sehingga menjadi lebih baik dari sebelumnya. Hasil belajar merupakan salah satu indikator dari proses belajar. Hasil belajar adalah perubahan perilaku yang diperoleh siswa setelah mengalami aktivitas belajar. Salah satu indikator tercapai atau tidaknya suatu proses pembelajaran adalah dengan melihat hasil belajar yang dicapai oleh siswa. Hasil belajar merupakan tingkat penguasaan yang dicapai oleh siswa dalam mengikuti program belajar mengajar, sesuai dengan tujuan yang ditetapkan. Menurut Dimiyati dan Mudjiono, Dapat dipahami bahwa yang dimaksud dengan hasil belajar merupakan suatu proses untuk melihat sejauh mana siswa dapat menguasai pembelajaran setelah mengikuti kegiatan proses belajar mengajar, atau keberhasilan yang dicapai seorang peserta didik setelah mengikuti kegiatan pembelajaran yang ditandai dengan bentuk angka, huruf, atau simbol tertentu yang disepakati oleh pihak penyelenggara pendidikan. Taufik Syastra (2015) media pembelajaran adalah segala sesuatu baik berupa fisik maupun teknis dalam proses pembelajaran yang dapat membantu guru untuk mempermudah dalam menyampaikan materi pelajaran kepada siswa sehingga memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Joni Purwono, dkk. (2014) menjelaskan bahwa media pembelajaran memiliki peranan penting dalam menunjang kualitas proses belajar mengajar. Media juga dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan. Salah satu media pembelajaran yang sedang berkembang saat ini adalah media audiovisual. Berdasarkan pemaparan tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu dalam proses belajar mengajar untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau keterampilan pengajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar.

Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Berhasil atau tidaknya seseorang dalam belajar disebabkan beberapa faktor yang mempengaruhi pencapaian hasil belajar yaitu yang berasal dari dalam peserta didik yang belajar (faktor internal) dan ada pula yang berasal dari luar peserta didik yang belajar (faktor

eksternal). Menurut Slameto, faktor-faktor yang mempengaruhi belajar yaitu: Faktor internal terdiri dari: Faktor jasmani, Faktor psikologis. Faktor eksternal terdiri dari: Faktor keluarga, Faktor sekolah, Faktor masyarakat.

Fungsi dan Peran Pembelajaran

Setiap manusia memerlukan proses belajar untuk mengembangkan pengetahuan, bakat dan minatnya. Dalam pengembangan kemampuan tersebut, seseorang membutuhkan orang lain untuk mendidiknya. Selain itu, peran media juga sangat diperlukan dalam mendidik peserta didik. Hal ini dijelaskan oleh (Iwan Falahudin, 2014) bahwa peran pengajar adalah menyediakan, menunjukkan, membimbing dan memotivasi para peserta didik agar mereka dapat berinteraksi dengan berbagai sumber belajar yang ada. Bukan hanya sumber belajar yang berupa orang, tetapi juga sumber-sumber belajar yang lain.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kuantitatif. Metode deskriptif kuantitatif bertujuan untuk mendeskripsikan suatu fenomena, peristiwa, gejala dan kejadian yang terjadi secara faktual, sistematis serta akurat. Fokus pembahasan pada penelitian ini yaitu untuk menjelaskan serta menjabarkan objek variabel yang diteliti. Populasi pada penelitian ini seluruh peserta didik kelas XI IPS 1 dan XI IPS 2 SMAN 1 Bungaraya yang berjumlah 58 siswa. Karena tidak banyaknya jumlah populasi maka teknik pengambilan sampel penelitian yang digunakan adalah total sampling. Total sampling adalah teknik pengambilan sampel dimana jumlah sampel sama dengan jumlah populasi. Alasan peneliti mengambil total sampling dimana jumlah populasi yang kurang dari 100 maka seluruh populasi dijadikan sampel penelitian.

Tabel 1. Populasi dan Sampel

No	Kelas	Populasi	Sampel
1	XI IPS 1	29	29
2	XI IPS 2	29	29
	Jumlah	58	58

Data dalam penelitian ini menggunakan data primer dan data sekunder. Data primer adalah data yang diperoleh melalui kegiatan wawancara atau mengisi kuesioner yang artinya data ini langsung memberikan data kepada peneliti. Sedangkan data sekunder adalah sumber data yang tidak langsung memberikan data kepada pengumpul data, misalnya melalui orang lain atau lewat dokumen. Data primer pada penelitian ini didapatkan dari data hasil kuesioner peserta didik kelas XI IPS 1 dan XI IPS 2 SMAN 1 Bungaraya. Sedangkan data sekunder yang didapatkan dari data hasil belajar peserta didik kelas XI IPS 1 dan XI IPS 2 SMAN 1 Bungaraya. Instrumen penelitian yang digunakan yaitu lembar angket yang dibagikan menggunakan *google form*.

Tabel 2. Kisi Instrumen Penelitian

Variabel	Indikator	Instrumen	Skala
Aplikasi <i>Google Classroom</i>	<i>Usefulness</i> (berguna) <i>Learnability</i> (mudah dipelajari) <i>Accssibility</i> (mudah di akses)	Angket/ kuesioner	Likert
Hasil belajar	Nilai rapor mata pelajaran ekonomi kelas XI IPS 1 dan XI IPS 2	Nilai rapor	Rasio

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu menggunakan angket (kuesioner) dan dokumentasi. Angket (kuesioner) adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab. Pada penelitian ini variabel yang menggunakan angket (kuesioner) adalah variabel X yaitu aplikasi

Google Classroom. Lembar angket diukur menggunakan skala likert. Dokumentasi adalah suatu cara yang digunakan untuk memperoleh data dan informasi dalam bentuk buku, arsip, dokumen, tulisan angka dan gambar yang berupa laporan serta keterangan yang dapat mendukung penelitian. Dokumen yang digunakan pada penelitian ini adalah hasil belajar yang menggunakan nilai rapor pada pelajaran ekonomi kelas XI IPS 1 dan XI IPS 2 SMAN 1 Bungaraya.

Teknik Analisis Data

Dalam penelitian ini analisis deskriptif digunakan untuk mendeskripsikan atau menggambarkan variabel X yaitu Aplikasi *Google Classroom* dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

1. *Usefulness* (berguna). Interval pada setiap kategori ditentukan dengan rumus:

$$I = \frac{\text{Skor Maksimal} - \text{Skor Minimal}}{\text{Klasifikasi}}$$

$$I = \frac{(4 \times 5) - (4 \times 2)}{5}$$

$$I = \frac{20 - 8}{5}$$

$$I = \frac{12}{5}$$

$$I = 2,4$$

2. *Learnability* (mudah dipelajari). Interval pada setiap kategori ditentukan dengan rumus:

$$I = \frac{\text{Skor Maksimal} - \text{Skor Minimal}}{\text{Klasifikasi}}$$

$$I = \frac{(4 \times 5) - (4 \times 1)}{5}$$

$$I = \frac{20 - 4}{5}$$

$$I = \frac{16}{5}$$

$$I = 3,2$$

3. *Accessibility* (mudah diakses). Interval pada setiap kategori ditentukan dengan rumus:

$$I = \frac{\text{Skor Maksimal} - \text{Skor Minimal}}{\text{Klasifikasi}}$$

$$I = \frac{(4 \times 5) - (4 \times 2)}{5}$$

$$I = \frac{20 - 8}{5}$$

$$I = \frac{12}{5}$$

$$I = 2,4$$

Uji Instrumen

Uji instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu uji validitas, uji reabilitas, analisis deskriptif, uji normalitas dan uji wilcoxon. Dimana pengujian dilakukan dengan menggunakan *SPSS versi 23 for windows*.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Dalam proses pembelajaran diperlukan media yang baik agar pembelajaran juga berjalan dengan baik. Media yang baik adalah media yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, mudah digunakan, dan memberi dampak lebih baik bagi siswa dan guru. Salah satu media yang digunakan pada masa pandemi covid-19 adalah *Google Classroom*. Penggunaan aplikasi *Google Classroom* dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas XI IPS 1 dan XI IPS 2 SMAN 1 Bungaraya tentunya sangat mudah diterapkan dalam kegiatan pembelajaran. Dari hasil penelitian yang telah dipaparkan membuktikan bahwa penggunaan aplikasi *Google Classroom* yang digunakan sebagai media pembelajaran efektif dalam meningkatkan hasil belajar. *Google classroom* juga menjadi aplikasi yang sangat tepat untuk dipergunakan dalam kegiatan pembelajaran secara *online* karena mampu membuat guru dan siswa terlibat secara aktif serta mempermudah proses pembelajaran tanpa harus tatap muka dan dapat dilakukan dimana saja. Dengan aplikasi *Google Classroom* siswa dapat dengan mudah memahami pengumuman, materi, selain itu siswa juga dengan mudah mengupload tugas yang telah diberikan dengan tenggat waktu yang ditentukan.

Tabel 3. Hasil Uji Validitas Data Instrument Angket/Kuesioner

Variabel	Indikator	Corrected item-total correlation	R tabel (taraf signifikan 5%)	Keterangan
<i>Useful</i> (Berguna)	Indikator 1	0,794	0,2586	Valid
	Indikator 2	0,835	0,2586	Valid
	Indikator 3	0,852	0,2586	Valid
	Indikator 4	0,858	0,2586	Valid
<i>Learnable</i> (Mudah Dipelajari)	Indikator 1	0,530	0,2586	Valid
	Indikator 2	0,516	0,2586	Valid
	Indikator 3	0,497	0,2586	Valid
	Indikator 4	0,397	0,2586	Valid
<i>Accessible</i> (Mudah Diakses)	Indikator 1	0,701	0,2586	Valid
	Indikator 2	0,770	0,2586	Valid
	Indikator 3	0,764	0,2586	Valid
	Indikator 4	0,821	0,2586	Valid

Sumber data diolah 2021

Berdasarkan Tabel 3 hasil Uji validitas menunjukkan nilai korelasi dari tiap skor butir pernyataan variabel yang ada dalam penelitian menunjukkan r-tabel yaitu 0,2586 lebih kecil dari r-hitung sehingga dapat disimpulkan bahwa pernyataan mampu mengukur variabel yang akan di ukur atau valid. Artinya semua item pernyataan mampu mengukur variabel aplikasi *Google Classroom*.

Tabel 4. Hasil Uji Realibilitas Data Aplikasi Google Classroom

Variabel	N of item	Cronbach's Alpha	Standar Reliabilitas	Keterangan
<i>Usefulness</i> (berguna)	4	0,854	0,60	<i>Reliable</i>
<i>Learnability</i> (mudah dipelajari)	4	0,678	0,60	<i>Reliable</i>
<i>Accessibility</i> (mudah diakses)	4	0,762	0,60	<i>Reliable</i>

Sumber: data olahan 2021

Pada Tabel 4 dapat dilihat bahwa hasil Uji Reabilitas Nilai *Cronbach's alpha* menunjukkan lebih besar dari 0,6, maka dapat disimpulkan data lolos dalam uji Reliability. Artinya semua jawaban responden sudah konsisten dalam menjawab setiap item pernyataan yang mengukur masing-masing variabel.

Tabel 5. Tests of Normalitas Hasil Belajar

	Kolmogorov-Smirnov ^a	Shapiro-Wilk
--	---------------------------------	--------------

	Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
XI.IPS 1 pre test	.145	29	.120	.949	29	.171
XI.IPS 1 post test	.112	29	.200*	.952	29	.212
XI.IPS 2 pre test	.138	29	.165	.959	29	.310
XI.IPS 2 post test	.152	29	.087	.952	29	.201

Sumber: data olahan 2021

Uji normalitas Diketahui nilai sig. pada kolom Shapiro-Wilk memiliki nilai $> 0,05$ yaitu Pre Test XI IPS 1 sebesar 0,171 : Post Test XI IPS 1 0,212 ; Pre Test XI IPS 2 sebesar 0,310 : Post Test XI IPS 2 sebesar 0,201 sehingga memiliki kesimpulan data telah berdistribusi normal dan dapat dilanjutkan.

Tabel 6. Test Statistic Uji Wilcoxon pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI.IPS 1

	Post test - pre test
Z	-4.540 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000

Sumber: data olahan 2024

Tabel 7. Test Statistic Uji Wilcoxon pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI.IPS 2

	Post test - pre test
Z	-4.562 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000

Sumber: data olahan 2024

Pada Tabel 6 dan Tabel 7 dapat dilihat bahwa hasil Uji Wilcoxon pada kedua kelas didapatkan nilai Asymp sig. (2-tailed) $0,000 < 0,05$ dengan demikian dapat diartikan bahwa pada kelas XI IPS 1 dan kelas XI IPS 2 mengalami peningkatan dalam hasil belajar setelah menggunakan aplikasi *google classrom*. Hal ini berarti penggunaan *google classroom* sebagai media belajar dapat dilaksanakan meskipun kini pembelajaran tatap muka sudah dapat diterapkan kembali, aplikasi *google classrom* tetap dapat digunakan sebagai media shere baik itu materi, tugas ataupun media pengingat siswa. Hasil penelitian ini didukung oleh penelitian lain yang sama dilakukan oleh Vivi Andyni Destyana Dan Jun Surjanti (2021) dikatakan bahwa penggunaan aplikasi *Google Classroom* dalam pembelajaran efektif apabila digunakan. Apabila *Google Classroom* digunakan dalam pembelajaran maka peserta didik dapat belajar dengan baik, sehingga akan terjadi peningkatan dalam hasil belajar yang signifikan. Penelitian ini sejalan dengan Rahmi Julita (2022) bahwa penggunaan aplikasi *Google Classroom* dapat meningkatkan hasil belajar.

Aplikasi *Google Classroom* sangat baik untuk diimplementasikan dalam proses pembelajaran namun diperlukan persiapan yang matang baik oleh guru maupun siswa yang akan menggunakannya dalam pembelajaran. Dibutuhkan juga kelengkapan sarana dan prasarana penunjang untuk keberhasilan penggunaan aplikasi *Google Classroom* sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik. Dalam proses pengimplementasiannya diawali dengan pembukaan dimana guru menanyakan keadaan para siswanya, selanjutnya guru melakukan absensi kehadiran, setelah itu menuju pada kegiatan inti yaitu pemberian materi melalui media pembelajaran yang telah dipersiapkan. Penyampaian materi pembelajaran disesuaikan pada isi materi yang sesuai dengan isi materi yang ada kemudian disampaikan kepada para siswa selama proses pembelajaran *online* menggunakan *Google Classroom*. Dalam penyampaian materi guru dapat mengirimkan power point, ataupun video materi yang telah disediakan melalui fitur pendukung yang disediakan oleh *Google Classroom*. Kemudian selama proses pembelajaran berlangsung guru mengirimkan materi yang telah disiapkan sebelumnya agar siswa dapat dengan mudah memahami dan mengikuti materi yang sedang diajarkan oleh

gurunya, selanjutnya guru memberikan penugasan kepada siswanya untuk kemudian mereka dapat mengirimkan hasil tugas yang telah mereka kerjakan melalui *Google Classroom* dengan laman yang telah disediakan

KESIMPULAN

Pelaksanaan pembelajaran secara *online* ditengah pandemi covid-19 pada pelajaran ekonomi dikelas XI IPS 1 dan XI IPS 2 SMAN 1 Bungaraya dinilai efektif sehingga dapat meningkatkan hasil belajar. Kefektivan aplikasi *Google Classroom* dilihat dari antusiasme siswa saat mengikuti proses pembelajaran dan ketepatan dalam mengumpulkan tugas. Kemudian Berdasarkan hasil Uji Wilcoxon pada kedua kelas didapatkan nilai Asymp sig. (2-tailed) $0.000 < 0,05$ dengan demikian dapat diartikan bahwa pada kelas XI IPS 1 dan XI IPS 2 mengalami peningkatan dalam hasil belajar setelah menggunakan aplikasi *google classroom*.

Saran bagi penelitian selanjutnya untuk melakukan penelitian mengenai bagaimana efektivitas penggunaan *google classroom* sebagai media pembelajaran di era setelah covid-19 berakhir apakah masih efektif untuk dilakukan atau tidak.

DAFTAR PUSTAKA

- Adam, steffi dan Muhammad taufik syastra. 2015. Pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi informasi bagi siswa kelas X Sma Ananda batam. Jurnal, cbis, volum 3, no 2 ;79
- Afrianti, W. E, (2018) Penerapan *Google Clasrom* Dalam Pembelajaran Akuntansi <https://Dspace.Uii.Ac.Id/Bitsream/Handle/123456789/SKRIPSI.Pdf?Sequence=1>
- Bekti Mulatsih, 2020. Penerapan Aplikasi *Google Classroom*, *Google Form*, dan *Quizizz* dalam Pembelajaran Kimia di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 1(5), 17-26.
- Falahudin. Iwan Pemanfaatan Media Dalam Pembelajaran. Dalam *Jurnal Lingkar Widyaistywara* edisi 1 No.4:104-117
- Purnowo. Joni, Dkk (2014) Penggunaan Media Audio-Visual Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Pacitan. Dalam *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran* Vol.2, No.2:127
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.