
PEMANFAATAN GOOGLE CLASSROOM UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR DASAR DESAIN GRAFIS KELAS X SMK

Tinalia¹, Hamsi Mansur², Adrie Satrio³

^{1,2,3}Universitas Lambung Mangkurat

¹tinalia924@gmail.com, ²hamsi.mansur@ulm.ac.id, ³adrie.satrio@ulm.ac.id

Abstract

The learning process of covid-19 becomes a problem so it requires other alternatives. Google Classroom is an application that allows the creation of online classrooms that can be accessed anytime and anywhere so that it is expected to overcome learning problems. This research aims 1) to know the effectiveness of Google Classroom Basic Graphic Design subjects in class X SMK and 2) to know the learning outcomes of learners through the medium of learning Google Classroom Basic Graphic Design subjects in class X SMK. This research is an experimental study with a quasi-experimental design type of research. Using non-equivalent control group research design. Sampling in this study from 72 students of class X Multimedia SMK Muhammadiyah 3 Banjarmasin consists of 2 classes with 36 students each. The results showed the average learning outcome of students who did not use Google Classroom was 48.47 while the average learning outcome of students who used Google Classroom was 86.81. Through the use of Google Classroom students are easier to learn independently. In addition, it can facilitate teachers as well as an effective learning alternative. It also proves that the use of Google Classroom can improve student learning outcomes.

Keywords: *Google Classroom, Hasil Belajar, Dasar Desain Grafis.*

Abstrak

Proses pembelajaran masa covid-19 menjadi permasalahan sehingga memerlukan alternatif lain. *Google Classroom* merupakan sebuah aplikasi yang akan terciptanya ruang kelas online yang dapat diakses tidak terbatas waktu dan ruang sehingga diharapkan dapat mengatasi permasalahan belajar. Penelitian ini bertujuan 1) Mengetahui keefektifan *Google Classroom* mata pelajaran Dasar Desain Grafis di kelas X SMK 2) Mengetahui hasil belajar peserta didik melalui media pembelajaran *google Classroom* mata pelajaran Dasar Desain Grafis di kelas X SMK. Penelitian ini merupakan penelitian dengan jenis *Quasi Experimental Design*. Menggunakan desain penelitian *Non Equivalent Control Group*. Pengambilan sampel dalam penelitian ini dari 72 siswa kelas X Multimedia SMK Muhammadiyah 3 Banjarmasin terdiri 2 kelas dengan masing-masing 36 siswa. Hasil penelitian menunjukkan nilai rata-rata hasil belajar siswa yang tidak menggunakan *Google Classroom* sebesar 48,47 sedangkan nilai rata-rata hasil belajar siswa yang menggunakan *Google Classroom* sebesar 86,81. Melalui penggunaan *Google Classroom* siswa lebih mudah belajar secara mandiri. Selain itu, dapat memudahkan guru sekaligus sebagai alternatif pembelajaran yang efektif. Hal tersebut juga membuktikan bahwa penggunaan *Google Classroom* dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Kata Kunci: *Google Classroom, Hasil Belajar, Dasar Desain Grafis.*

Pendahuluan

Pada masa ini, kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi berpengaruh pada pembelajaran daring yang dimana guru dituntut berinovasi dengan memanfaatkan media daring. Memanfaatkan teknologi dapat memudahkan guru di berbagai aspek. Salah satu cara yang dapat memudahkan pengajar dan peserta didik berkomunikasi khususnya pada saat pandemi, adalah dengan memanfaatkan teknologi digital di berbagai platform atau aplikasi online, seperti *zoom*, *spada*, *google meeting*, *konvensional group* dan *google classroom*. Dengan menggunakan media pembelajaran tersebut, tenaga pendidik dapat membuat penjelasan materi yang menarik dan tidak monoton agar peserta didik tertarik dan tetap semangat dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar tersebut (Surani dan Chaerudin, 2019, P.11). Berbagai macam teknologi media pembelajaran berbentuk platform yang digunakan pada instansi pendidikan pada masa ini. Platform tersebut digunakan di berbagai tingkat sekolah maupun perguruan tinggi untuk mengefektifkan proses pembelajaran. Platform tersebut meliputi *Google Classroom*, *E-learning*, *YouTube*, *WAG*, *Edmodo*, *Zoom*, *Googlemeet* dan platform platform lainnya yang mampu menjadi penunjang fasilitas belajar dari rumah.

Google classroom adalah platform pembelajaran yang memudahkan pengajar untuk membuat, berbagi, mengklasifikasi setiap tugas tanpa kertas (Afrianti Yustianti dan Novita, 2019, p.18). Sedangkan menurut pendapat lain *Google Classroom* adalah aplikasi yang dikhususkan untuk media pembelajaran online atau istilahnya adalah kelas online sehingga dapat memudahkan guru dalam membuat, membagikan serta mengelompokkan setiap tugas tanpa menggunakan kertas lagi (Pertiwi, 2021, p. 16). Hal tersebut menjadi salah satu dari beberapa penelitian perihal aplikasi ini terbukti bahwa dapat terlaksana proses belajar peserta didik dengan lebih mendalam dan memudahkan pendidik untuk mengajar. Hal ini disebabkan karena peserta didik maupun pengajar dapat mendistribusikan tugas, mengumpulkan tugas, menilai tugas di rumah atau dimanapun.

Google classroom memberikan kesempatan kepada para pengajar untuk mengeksplorasi kemampuan yang dimilikinya

kepada peserta didik. Pengajar harus cermat dalam memilih dan menggunakan media. Selain penggunaan media pembelajaran secara online, pada situasi pandemi ini, peserta didik melakukan proses pembelajaran mandiri atau kemandirian belajar. Kemandirian belajar menuntut tanggung jawab yang besar pada diri peserta didik sehingga berusaha melakukan berbagai kegiatan untuk tercapainya tujuan belajar.

Observasi dilakukan di SMK Muhammadiyah 3 Banjarmasin khususnya pada mata pelajaran dasar dasar desain grafis kelas X jurusan Multimedia. Ada beberapa masalah yang dihadapi peserta didik. Pertama masalahnya, peserta didik kurang fokus ketika mengikuti pembelajaran, kedua ada beberapa materi yang diberikan kurang dipahami, ketiga pemberian materi pembelajaran yang kurang menarik sehingga kurangnya minat belajar peserta didik. Dan dari hasil wawancara bersama guru, ada beberapa masalah yang dihadapi. Pertama, peserta didik kurang aktif pada saat pembelajaran, kedua peserta didik tidak semuanya memiliki perangkat laptop untuk melakukan praktikum secara mandiri atau mengerjakan suatu tugas hal ini dikarenakan aplikasi (*software*) untuk praktikum atau mengerjakan tugas tersebut hanya dapat dijalankan melalui perangkat laptop atau komputer sehingga hanya beberapa siswa yang mengumpulkan tugas yang diberikan.

Kendala yang hampir sama juga dirasakan oleh pengamatan pada penelitian dari Kiky Rizky Nova Wardani yang dinyatakan dalam jurnalnya, bahwa selama proses belajar siswa lebih memilih bermain hp/laptop untuk dapat digunakan bermain game dan guru tidak aktif atau tidak berinteraksi dengan siswa. Hal ini dapat menjadikan siswa menjadi tidak antusias dalam proses pembelajaran yang berpengaruh pada hasil belajar (Kiky, 2021, p.44). Terbukti bahwa kendala serupa juga dirasakan oleh beberapa pengamatan pada penelitian lain salah satunya pada penelitian tersebut.

Berdasarkan paparan tersebut untuk menyelesaikan masalah yang ada di SMK Muhammadiyah 3 Banjarmasin, maka diperlukan solusi dengan penyelesaian masalah. Solusi penyelesaian masalah yang dapat diterapkan adalah memanfaatkan *google classroom* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik SMK Muhammadiyah 3

Banjarmasin. Oleh karena itu penelitian ini akan mengambil judul Pemanfaatan google classroom untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Dasar Desain Grafis untuk kelas X Jurusan Multimedia SMK Muhammadiyah 3 Banjarmasin.

Metode Penelitian

Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah *Quasi Experimental Design*. Penelitian eksperimen adalah penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali (Sugiyono, 2009, p.107). Berdasarkan uraian tersebut penelitian eksperimen berarti, penelitian yang digunakan untuk mencari tau pengaruh dari objek yang di gunakan. Penelitian eksperimen merupakan penelitian yang dimaksudkan untuk mengetahui ada tidaknya akibat dari *treatment* pada subjek yang diselidiki. Dalam hal ini mengetahui hasil peningkatan belajar peserta didik jika diterapkannya *treatment* tersebut dan atau tidak menggunakan *treatment* tersebut.

Waktu dan Tempat Penelitian

Subjek penelitian ini adalah siswa Kelompok B1 dan B2 Kelas X multimedia SMK Muhammadiyah 3 Banjarmasin pada mata pelajaran Dasar Desain Grafis Tahun Ajaran 2020/2021. Adapun siswa Kelompok B1 yaitu berjumlah 36 anak, sedangkan untuk Kelompok B2 berjumlah 36 anak.

Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini teknik pengumpulan data sangat perlu dilakukan karena mengarah kepada bagaimana cara data itu diperoleh. Beberapa teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini, yaitu:

- a. Interview (wawancara), dilakukan sebagai cara pengumpulan data semisal peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan untuk diteleti, dan apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam dan jumlah respondennya sendiri sedikit/kecil (Sugiyono, 2013, p.137). Wawancara dalam penelitian ini adalah wawancara.
- b. Dokumen digunakan untuk mengunmpulkan data yang bersumber dari arsip dan dokumen baik yang ada di sekolah maupun yang berada disekolah yang ada hubungannya dengan penelitian ini. Menurut Arikunto (2006, p.132) mengatakan bahwa dokumentasi yaitu “mencari data tentang hal atau variable yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, agenda, dan sebagainya. Dalam penelitian ini teknik dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan silabus mata pelajaran Dasar Desain Grafis, dan foto penelitian di lapangan.
- c. Tes adalah beberapa pertanyaan atau soal serta alat lain yang difungsikan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan intelegensi, kemampuan bakat yang dimiliki oleh seseorang atau kelompok (Arikunto, 2006, p.150). Dalam penelitian ini tes yang digunakan adalah *Pretest* dan *Posttest* untuk mengukur hasil belajar dengan memberikan soal pilihan ganda mata pelajaran Dasar Desain Grafis hal ini digunakan untuk mengukur pencapaian siswa dalam indeks hasil belajar.

Berdasarkan teknik pengumpulan data yang digunakan maka instrument yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes formatif yang berbentuk pilihan ganda yang menggunakan empat pilihan guna mengukur hasil belajar siswa mata pelajaran Dasar Desain Grafis kelas X Multimedia SMK Muhammadiyah 3 Banjarmasin.

Hasil dan Pembahasan

Deskripsi Data

Deskripsi data ialah usaha menampikan data agar data tersebut dapat dipaparkan secara baik dan diinterpretasikan secara mudah. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui keefektifan dan mengetahui hasil belajar dari peserta didik dalam pembelajaran melalui media pembelajaran *google classroom* pada mata pelajaran Dasar Desain Grafis di kelas X multimedia SMK Muhammadiyah 3 Banjarmasin. Subjek penelitian ini adalah siswa Kelompok B1 berjumlah 36 siswa sebagai kelas eksperimen dan kelompok B2 berjumlah 36 siswa sebagai kelas kontrol. Kelas eksperimen

merupakan kelas yang pembelajarannya menggunakan media pembelajaran *Google Classroom*, sedangkan kelas kontrol merupakan kelas yang pembelajarannya menggunakan metode konvensional.

Data penelitian berupa data nilai awal (*pretest*) dan data nilai akhir (*posttest*). Data yang sudah diperoleh disajikan dalam bentuk tabel, grafik, harga rerata atau *mean*, median, modus, simpangan baku atau standar deviasi, varians, nilai tertinggi dan nilai terendah. Berikut adalah data setelah dilakukan pengambilan sampel:

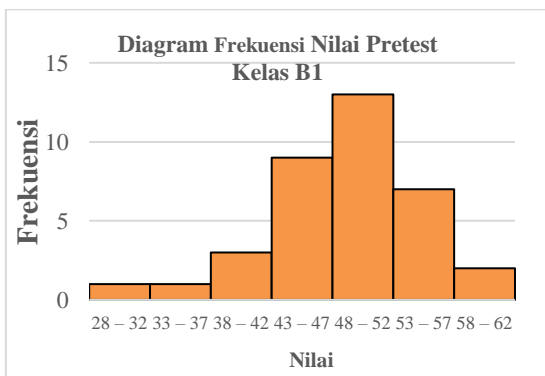
Kelas Eksperimen

a. *Pretest*

Data yang diperoleh pada *pretest* diperoleh *mean* sebesar 48,47, *median* sebesar 50, *modus* sebesar 50 dan simpangan baku sebesar 4,73. Distribusi frekuensi perolehan hasil nilai *pretest* untuk kelas eksperimen B1 dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1. Distribusi Frekuensi Nilai Pretest Kelas B1

Kelas Interval	Frekuensi
28 – 32	1
33 – 37	1
38 – 42	3
43 – 47	9
48 – 52	13
53 – 57	7
58 – 62	2



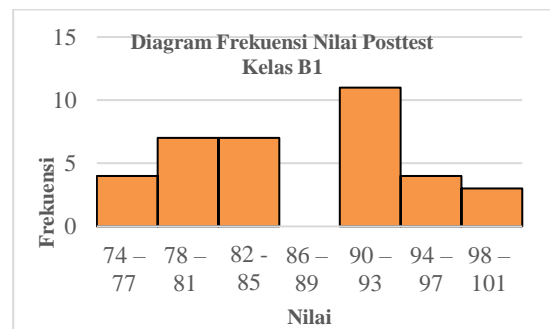
Gambar 1. Diagram Frekuensi Nilai Pretest Kelas B1

b. *Posttest*

Data yang diperoleh pada *pretest* diperoleh *mean* sebesar 86,81, *median* sebesar 87,5, *modus* sebesar 90 dan simpangan baku sebesar 3,55. Data tersebut dapat disimpulkan adanya peningkatan hasil belajar siswa menggunakan media *Google Classroom*.

Tabel 2. Distribusi frekuensi nilai posttest kelas B1

Nilai	Frekuensi
74 – 77	4
78 – 81	7
82 - 85	7
86 – 89	0
90 – 93	11
94 – 97	3
98 – 101	4



Gambar 2. Diagram Frekuensi Nilai Posttest Kelas B1

Kelas Kontrol

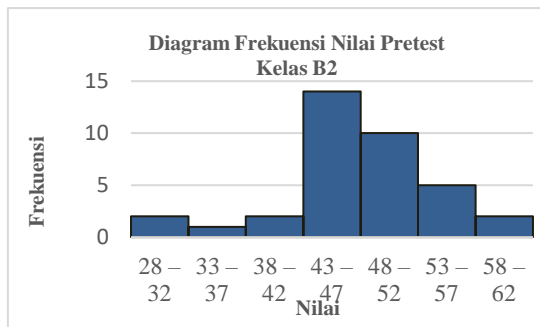
a. *Pretest*

Pada *pretest* data yang diperoleh *mean* sebesar 47,22, *median* sebesar 45, *modus* sebesar 45 dan simpangan baku sebesar 4,54. Distribusi frekuensi perolehan hasil nilai *pretest* untuk kelas kontrol B2 dapat dilihat pada tabel berikut:

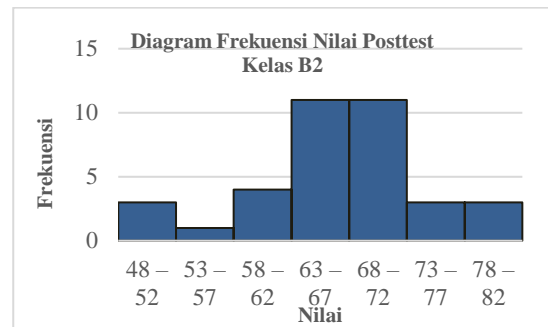
Tabel 3. Distribusi Frekuensi Nilai Pretest Kelas B2

Kelas Interval	Frekuensi
28 – 32	2
33 – 37	1

38 – 42	2
43 – 47	14
48 – 52	10
53 – 57	5
58 – 62	2



Gambar 3. Diagram Frekuensi Nilai Pretest Kelas B2



Gambar 4. Diagram Frekuensi Nilai Posttest Kelas B2

b. *Posttest*

Pada *posttest* data yang diperoleh *mean* sebesar 66,53, *median* sebesar 65, *modus* sebesar 65 dan 70 serta simpangan baku sebesar 4,52. Dengan hasil data yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa adanya peningkatan hasil belajar siswa. Distribusi frekuensi nilai kelas kontrol dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4. Distribusi Frekuensi Nilai Posttest Kelas B2

Kelas Interval	Frekuensi
48 – 52	3
53 – 57	1
58 – 62	4
63 – 67	11
68 – 72	11
73 – 77	3
78 – 82	3

Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui kenormalan sebaran data tersebut, dan juga untuk memenuhi persyaratan pengujian statistik pada hipotesis. Uji normalitas dilakukan pada data *Pretest* yang dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 5. Hasil Uji Normalitas

No	Variabel	χ^2_h	χ^2_t	Keterangan
1	Pretest B1	3,433	11,070	Terdistribusi normal
2	Pretest B2	7,216	11,070	Terdistribusi normal

Berdasarkan tabel tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa nilai *pretest* kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal.

Uji Homogenitas

Keharusan dilakukannya uji homogenitas yaitu untuk mengetahui apakah sampel berasal dari populasi yang memiliki varian homogen atau tidak. Hasil dari uji homogenitas dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 5. Hasil Uji Homogenitas

Variabel	F_{hit}	F_{tabel}	Ket
----------	-----------	-------------	-----

Pretest B1	1,09	1,76	Homogen
Pretest B2	1,09	1,76	Homogen

Berdasarkan tabel diatas besarnya nilai F_{hit} untuk nilai *pretest* kelas eksperimen (B1) dan nilai *pretest* kelas kontrol (B2) adalah 1,09. maka dapat disimpulkan bahwa nilai *pretest* kelas eksperimen dan *pretest* kelas kontrol memiliki varian yang homogen atau data berasal dari sampel dengan varian yang sama.

Uji Realibilitas

Sedangkan uji realibilitas ialah instrumen yang bila digunakan beberapa kali untuk mengukur obyek yang sama, akan menghasilkan data yang sama. Berikut merupakan hasil dari uji realibilitas:

Tabel 6. Hasil Uji Realibilitas

Variabel	R- hitung	R- tabel	Keterangan
Pre Test Kelas Kontrol	0,728		Reliabel
Post Test Kelas Kontrol	0,721		Reliabel
		0,70	
Pre Test Kelas Eksperimen	0,669		Reliabel
Post Test Kelas Eksperimen	0,645		Reliabel

Berdasarkan tabel diatas uji reabilitas diperoleh bahwa variabel penelitian memiliki tingkat realibilitas yang baik dengan nilai *Cronbach's Alpha* > 0,70, sehingga dapat disimpulkan reabilitas yang baik.

Uji T

Uji T ini dilakukan dengan tujuan untuk menghitung dan mengetahui perbedaan hasil belajar siswa antar kelompok

kontrol dan kelompok eksperimen adalah dengan uji T-sampel independen.

Tabel 7. Hasil Uji T

Kelas	t_{hit}	$t_{5\%}$
Kelas Kontrol	18,07375	2,03011
Kelas Eksperimen	38,89227	2,03011

Berdasarkan tabel tersebut dapat dilihat adanya peningkatan hasil belajar siswa sehingga dapat disimpulkan bahwa adanya selisih yang cukup signifikan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen.

Simpulan

Dari data yang telah didapatkan dari penelitian, maka dapat ditarik kesimpulan diantaranya adalah sebagai berikut:

- Keefektifan *google classroom* pada mata pelajaran Dasar Desain Grafis di kelas X multimedia dapat dibuktikan dengan data dan uji coba kepada siswa. Pemanfaatan *Google Classroom* yang dilakukan pada kelas eksperimen memberikan dampak positif bagi siswa dalam pembelajaran. Dampak positif yang dialami siswa ketika diberi perlakuan tersebut. Siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran, motivasi belajar yang meningkat dan siswa memiliki pengalaman baru dalam belajar. Data ini diperkuat dengan adanya penelitian yang menyatakan bahwa penggunaan *Google Classroom* sebagai media pembelajaran juga mendukung meningkatkan motivasi belajar siswa, karena dengan adanya pengajar dipermudah dalam mendistribusi tugas, sumit, dan menilai tugas sehingga siswa pun lebih mudah dalam mengelaborasi dan menyelesaikan pekerjaan yang diberikan (Rikisaputra, 2020, p.116). Maka dari itu, pemanfaatan *Google Classroom* pada mata pelajaran Dasar Desain Grafis Kelas X multimedia di SMK Muhammadiyah 3 Banjarmasin menjadi sumber belajar yang efektif untuk diterapkan.

2. Pada penelitian ini ada 2 kelas yang menjadi subjek dalam pengambilan data. Kelas B1 yang berjumlah 36 siswa ditetapkan sebagai kelas eksperimen dan kelas B2 yang berjumlah 36 siswa ditetapkan sebagai kelas kontrol. Hasil belajar siswa mata pelajaran Dasar Desain Grafis kelas X jurusan multimedia menjadi variabel yang dapat dilihat perbandingannya setelah diberi perlakuan dengan memanfaatkan *Google Classroom* pada kelas eksperimen. Setelah dilakukan pengambilan data dan perhitungan maka pemanfaatan *Google Classroom* hasil belajar siswa mengalami peningkatan dari rata-rata 48.47 menjadi 86.81 dalam hal ini terdapat peningkatan signifikan antara hasil belajar siswa yang menggunakan *Google Classroom* dan siswa yang tidak menggunakan *Google Classroom*.

Saran

Setelah selesai melakukan penelitian, ada beberapa hal yang peneliti sarankan sebagai berikut :

1. Bagi peserta didik disarankan memanfaatkan media pembelajaran *google classroom* agar siswa lebih aktif, meningkatkan motivasi belajar siswa dan memiliki pengalaman belajar yang baru agar tidak monoton sehingga pembelajaran menjadi efektif dan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.
2. Bagi pengajar harus adanya persiapan yang matang sebelum penerapan platform *Google Classroom* dalam proses pembelajaran, seperti rencana pembelajaran yang sistematis, materi yang akan digunakan, serta bagaimana evaluasi yang baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Aminoto T, P. H. (2014). Penerapan Media E-learning Berbasis Schoology untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Materi Usaha dan Energi di Kelas XI SMA N 10 Kota Jambi. *Jurnal Sainmatika*, 13-14.
- Arikunto. S (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Daniati D., I. B. (2020). Upaya Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar Mahasiswa dengan Penerapan Model Pembelajaran E-Learning Berbasis *Google Classroom* pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian dan Kajian Kepustakaan di Bidang Pendidikan, Pengajaran dan Pembelajaran*, 601-608.
- Dimiyati, M. (2009). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka.
- Kiky R. N. W. (2021). Efektifitas Penggunaan *Google Classroom* Terhadap Kualitas Pembelajaran Dan Hasil Belajar. *Jurnal Sistem Informasi Musirawas*, 44.
- Pertiwi I. L. (2021). Pengaruh Penggunaan Aplikasi *Google Classroom* Pada Materi Sistem Ekskresi Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Biologi*, 16.
- S. Sukmawati, N. N. (2019). The Role of *Google Classroom* in ELT. *International Journal for Educational and Vocational Studies*, 142– 145.
- Sugiyono. (2009). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: CV Alfabeta.