

**PENGARUH PENERAPAN *LEARNING MANAGEMENT SYSTEM*
GOOGLE CLASSROOM TERHADAP HASIL BELAJAR
PESERTA DIDIK KELAS TINGGI**

(Skripsi)

Oleh

AUNIA ARVANITA



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2021**

ABSTRAK

PENGARUH PENERAPAN *LEARNING MANAGEMENT SYSTEM* *GOOGLE CLASSROOM* TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS TINGGI

Oleh

AUNIA ARVANITA

Masalah penelitian ini rendahnya hasil belajar peserta didik kelas V SD di bawah kriteria ketuntasan minimum dan pendidik belum menerapkan *Learning Management System Google Classroom* dalam pembelajaran. Tujuan penelitian untuk mengetahui pengaruh penerapan *Learning Management System Goggle Classroom* terhadap hasil belajar peserta didik kelas tinggi. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *quasi experiment* dengan *nonequivalent control group design*. Populasi berjumlah 185 dan sampel yang digunakan berjumlah 35 peserta didik. Teknik sampel dalam penelitian ini menggunakan *purposive sampling*. Teknik pengumpulan data menggunakan lembar observasi aktivitas peserta didik pada penerapan *learning management goggle classroom* dan tes yang berjumlah 20 soal. Analisis data menggunakan regresi linier sederhana. Hasil penelitian terdapat pengaruh penerapan *learning management system goggle classroom* terhadap hasil belajar peserta didik kelas tinggi dengan kategori tinggi.

Kata kunci: hasil belajar, *google classroom*, *learning management*.

ABSTRACT

THE EFFECT OF THE IMPLEMENTATION OF THE GOOGLE CLASSROOM LEARNING MANAGEMENT SYSTEM ON LEARNING OUTCOMES HIGH CLASS STUDENTS

By

AUNIA ARVANITA

The problem of this research is that the learning outcomes of fifth grade elementary school students are below the minimum completeness criteria and educators have not implemented the Google Classroom Learning Management System in learning. The purpose of the study was to determine the effect of implementing the Goggle Classroom Learning Management System on the learning outcomes of high-class students. The method used in this study is a quasi-experimental with nonequivalent control group design. The population is 185 and the sample used is 35 students. The sampling technique in this study used purposive sampling. The technique of collecting data is using an observation sheet on student activities in the application of learning management goggle classroom and a test with a total of 20 questions. Data analysis used simple linear regression. The results of the study showed the effect of applying the goggle classroom learning management system on the learning outcomes of high-class students in the high category.

Keywords: learning outcomes, google classroom, learning management.

**PENGARUH PENERAPAN *LEARNING MANAGEMENT SYSTEM*
GOOGLE CLASSROOM TERHADAP HASIL BELAJAR
PESERTA DIDIK KELAS TINGGI**

Oleh

AUNIA ARVANITA

Skripsi

Sebagai salah satu syarat untuk mencapai gelar
SARJANA PENDIDIKAN

Pada

**Jurusan Ilmu Pendidikan
Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
Universitas Lampung**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
UNIVERSITAS LAMPUNG
2021**

Judul Skripsi : **PENGARUH PENERAPAN LEARNING
MANAGEMENT SYSTEM GOOGLE
CLASSROOM TERHADAP HASIL BELAJAR
PESERTA DIDIK KELAS TINGGI**

Nama Mahasiswa : *Aunia Arvanita*

No. Pokok Mahasiswa : 1753053026

Program Studi : S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Jurusan : Ilmu Pendidikan

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II

Dr. Sowiyah, M.Pd.
NIP 19600725 198403 2 001

Deviyanti Pangestu, M.Pd.
NIK 231804930803201

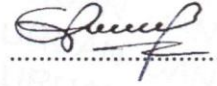
2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan

Dr. Riswandi, M.Pd.
NIP 19760808 200912 1 001

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

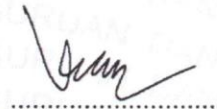
Ketua : **Dr. Sowiyah, M.Pd.**



Sekretaris : **Deviyanti Pangestu, M.Pd.**



Penguji
Bukan Pembimbing : **Dra. Erni Mustakim, M.Pd.**



Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Prof. Dr. Patuan Raja, M.Pd.

NIP 19620804 198905 1 001

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : **15 November 2021**

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Aunia Arvanita
NPM : 1753053026
Program studi : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Pengaruh Penerapan *Learning Management System Google Classroom* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas Tinggi” tersebut adalah asli hasil penelitian saya, kecuali bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Demikian pernyataan ini saya buat dan apabila dikemudian hari ternyata pernyataan ini tidak benar, maka saya sanggup dituntut berdasarkan Undang-undang dan peraturan yang berlaku.

Bandar Lampung, 15 November 2021

Yang Membuat Pernyataan,



Aunia Arvanita

NPM. 1753053026

RIWAYAT HIDUP



Aunia Arvanita Lahir di Kotabumi, Kabupaten Lampung Utara, Provinsi Lampung pada tanggal 20 April 1999. Peneliti merupakan anak kedua dari 3 bersaudara dari pasangan Bapak Wartoni dan Ibu Leni Elvasari. Pendidikan formal yang telah diselesaikan peneliti adalah

1. SD Islam Ibnu Rusyd Kotabumi lulus pada tahun 2011.
2. SMP Negeri 7 Kotabumi lulus pada tahun 2014.
3. SMA Negeri 3 Kotabumi lulus pada tahun 2017.

Pada tahun 2017 peneliti terdaftar sebagai mahasiswa S1-PGSD Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung melalui jalur Program Mandiri. Peneliti melakukan Program Lapangan Persekolahan (PLP) di SD Negeri 2 Hajimena, Lampung Selatan. Peneliti juga melakukan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Desa Batu Kebayan, Kecamatan Batu Ketulis, Kabupaten Lampung Barat.

MOTO

**“Tetapi hanya Allah-lah pelindungmu, dan Dia penolong terbaik”
(QS. Al-Imran:150)**

PERSEMBAHAN

Bismillaahirrohmaanirrohiim

Puji syukur atas nikmat dan karunia yang telah Allah Subhanahu Wa Ta'ala berikan sehingga karya ini dapat terselesaikan. Karya tulis ini saya persembahkan untuk:

Ayahanda tercinta Wartoni dan Ibunda tercinta Leni Elvasari, terimakasih telah menjadi orang tua yang sempurna, atas doa yang selalu dipanjatkan untuk anaknya, serta memberikan arahan juga dukungan, terimakasih atas semua pengorbanan dan kesabaran.

Kakaku Annisa dan Adikku Syafran, serta teman-teman angkatan PGSD 2017 dan keluargaku Terimakasih atas doa, dan dukungan yang selalu membuat saya semangat.

Para guru-guru dan dosen yang telah berjasa membimbing dan meberikan saya ilmu yang bermanfaat dan berguna untuk masa depan saya.

SD 2 Gunung Terang, Bandar Lampung, yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian.

Almamater tercinta **“Universitas Lampung”**

SANWACANA

Assalamu'alaikum warohmatullohiwabarokatuh.

Puji syukur kehadiran Allah SubhanahuWaTa'ala yang telah memberikan segala limpahan rahmat, taufik, dan hidayahnya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul “Pengaruh Penerapan *Learning Management System Google Classroom* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas Tinggi”, sebagai syarat meraih gelar sarjana di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.

Peneliti menyadari bahwa dalam penelitian dan penyusunan skripsi ini tentunya tidak akan mungkin terselesaikan tanpa bantuan dari beberapa pihak. Peneliti menyampaikan terimakasih kepada Ibu Dr. Sowiyah, M.Pd. sebagai pembimbing I, Ibu Deviyanti, M.Pd. sebagai pembimbing II dan Ibu Dra Erni, M.Pd. sebagai dosen Pembahas yang telah dengan sabar memberikan bimbingan, masukan, saran, nasihat dan kritik selama proses penyelesaian skripsi ini. Segenap kerendahan hati yang tulus peneliti juga menyampaikan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Karomani, M.Si., Rektor Universitas Lampung yang berkontribusi dalam membangun Universitas Lampung dan memfasilitasi mahasiswa dalam menyelesaikan skripsi.
2. Bapak Prof. Dr. Patuan Raja, M.Pd., Dekan FKIP Universitas Lampung yang telah memfasilitasi dan mendukung mahasiswa dalam menyelesaikan skripsi.

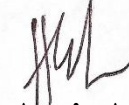
3. Bapak Dr. Riswandi, M.Pd., Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan FKIP Universitas Lampung yang telah memfasilitasi dan memberikan perestujuan sebagai bentuk legalisasi skripsi yang diakui oleh Jurusan Ilmu Pendidikan.
4. Bapak Drs. Rapani, M. Pd., Ketua Program Studi PGSD FKIP Universitas Lampung yang telah memberikan dukungan dalam menyelesaikan skripsi.
5. Ibu Dr. Sowiyah, M.Pd, sebagai pembimbing I yang telah memberikan bimbingan dan masukan dalam menyelesaikan skripsi,
6. Ibu Deviyanti Pangestu, M.Pd., sebagai pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dalam menyelesaikan skripsi.
7. Ibu Dra Erni, M.Pd., sebagai dosen pembahas yang telah dengan sabar memberikan bimbingan, masukan, saran, nasihat dan kritik selama proses penyelesaian skripsi ini
8. Bapak/Ibu dosen dan staf karyawan Program Studi PGSD Universitas Lampung, yang telah membantu mengarahkan, memberikan ilmu dan pengalaman yang berharga dalam menyelesaikan skripsi.
9. Kepala Sekolah Dasar Negeri 2 Gunung Terang, Bandar Lampung yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian serta telah memberikan arahan selama penelitian ini.
10. Wali kelas V Sekolah Dasar Negeri 2 Gunung Terang, Bandar Lampung yang telah memberikan bimbingan dan bantuan selama pelaksanaan penelitian.
11. Peserta didik kelas V Sekolah Dasar Negeri 2 Gunung Terang, Bandar Lampung yang telah membantu peneliti dalam melaksanakan penelitian ini.

12. Kepada sahabat-sahabatku di PGSD Dewi, Rizkita, Aruna, Ovia, Ayin, Santi, dan Wira. Terimakasih selalu menemani dan meluangkan waktu untuk membantu dari awal perkuliahan.
13. Kepada sahabat-sahabatku seperjuangan Bunga, Anggi, Lady, Arvira, Ega, Vina, Rima, dan Tisa terimakasih atas dukungan, semangat dan motivasi serta bantuan dalam menyelesaikan skripsi ini.
14. Teman-teman seperjuanganku Dian, Ani, Fitri, Agita, Ade, Annisa, Sapta, dan Andre terimakasih banyak sudah membantu, memotivasi, dan memberikan kenangan indah selama perkuliahan serta keluargaku yang tidak dapat disebutkan namanya satu persatu, terimakasih atas waktu yang telah kalian luangkan untuk membantu menyelesaikan skripsi ini
15. Semua pihak yang telah membantu dalam kelancaran menyelesaikan skripsi ini secara langsung maupun tidak langsung.

Semoga Allah SubhanahuWaTa'ala melindungi dan membalas semua kebaikan yang sudah diberikan kepada peneliti. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca.

Bandar Lampung, 15 November 2021

Peneliti



Aunia Arvanita

NPM 1753053026

DAFTAR ISI

	Halaman
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	8
C. Pembatasan Masalah	8
D. Rumusan Masalah	8
E. Tujuan Penelitian	9
F. Manfaat Penelitian	9
II. TINJAUAN PUSTAKA	
A. Hasil Belajar	11
1. Pengertian Hasil Belajar	11
2. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar	12
3. Macam-macam Hasil Belajar	14
B. Belajar	15
1. Pengertian Belajar	15
2. Tujuan Belajar	17
3. Pengertian Belajar Dalam Jaringan (Daring)	18
4. Teori Belajar Konstruktivisme	19
5. Macam-macam Belajar	20
C. <i>Learning Management System</i>	21
D. <i>Blended Learning</i>	23
E. <i>Google Classroom</i>	24
1. Pengertian <i>Google Classroom</i>	24
2. Fungsi <i>Google Classroom</i>	25
3. Kelebihan dan Kekurangan <i>Google Classroom</i>	26
F. Penelitian yang Relevan	28
G. Kerangka Pikir Penelitian	29
H. Hipotesis Penelitian	30

III. METODE PENELITIAN	
A. Jenis dan Desain Penelitian	31
B. Tempat dan Waktu Penelitian	33
C. Prosedur Penelitian	33
D. Populasi dan Sampel Penelitian	35
1. Populasi Penelitian.....	35
2. Sampel Penelitian.....	35
E. Variabel Penelitian.....	36
F. Definisi Konseptual dan Operasional	37
G. Teknik Pengumpulan Data.....	38
1. Teknik Tes	38
2. Teknik Non Tes.....	39
H. Instrumen Penelitian	41
1. Instrumen Tes.....	38
2. Instrumen Non Tes.....	39
I. Analisis Instrumen	43
1. Uji Validitas	43
2. Uji Reliabilitas	44
3. Uji Daya Beda.....	46
4. Uji Tingkat Kesukaran	47
J. Pengujian Hipotesis	49
1. Uji Regresi Linier Sederhana.....	49
IV. HASIL DAN PEMBAHASAN	
A. Pelaksanaan Penelitian	52
B. Hasil Penelitian.....	52
1. Data Aktivitas Peserta Didik dengan <i>Learning Management System Google Classroom</i>	54
2. Deskripsi Data Hasil Belajar Kelas Eksperimen	55
3. Deskripsi Data Hasil Belajar Kelas Kontrol.....	59
4. Deskripsi Hasil Belajar Kelas Kontrol dan Eksperimen	64
C. Pengujian Persyaratan Analisis Data.....	64
1. Regresi Linier Sederhana.....	64
D. Pembahasan	66
V. SIMPULAN DAN SARAN	
A. Simpulan	70
B. Saran	70

DAFTAR PUSTAKA .

LAMPIRAN.

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Data Nilai Ujian Tengah Semester Ganjil Peserta Didik Kelas V SDN 2 Gunung Terang Tahun Ajaran 2020/2021	7
2. Desain Penelitian.....	32
3. Jumlah Peserta Didik Kelas Tinggi SDN 2 Gunung Terang Tahun Ajaran 2020/2021.....	35
4. Jumlah Sampel Peserta Didik Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	36
5. Kisi-kisi Lembar Observasi Aktivitas <i>Learning Management System Google Classroom</i>	40
6. Uji Validitas Soal <i>Learning Management System Google Classroom</i>	44
7. Klasifikasi Reliabilitas	45
8. Uji Reliabilitas <i>Learning Management System Google Classroom</i>	45
9. Kriteria Daya Pembeda Soal	47
10. Hasil Uji Daya Pembeda Soal	47
11. Indeks Kesukaran.....	48
12. Interpretasi Koefisien Korelasi.....	48
13. Hasil Taraf Kesukaran.....	50
14. Jadwal dan Kegiatan Pelaksanaan.....	52
15. Rekapitulasi Aktivitas Peserta Didik	54
16. Distribusi Nilai Pretest Kelas Eksperimen	56

17. Distribusi Nilai Postest Kelas Eksperimen	58
18. Deskripsi Hasil Belajar Kelas Eksperimen	59
19. Distribusi Nilai Pretest Kelas Kontrol	60
20. Distribusi Nilai Postest Kelas Kontrol	62
21. Deskripsi Hasil Belajar Kelas Kontrol	63
22. Rekapitulasi Hasil Analisis Uji Regresi Linier Sederhana	65

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka Pikir Penelitian	30
2. Histogram Nilai Pretest Kelas Eksperimen.....	57
3. Histogram Nilai Postest Kelas Eksperimen	58
4. Histogram Nilai Pretest Kelas Kontrol	61
5. Histogram Nilai Postest Kelas Kontrol	63
6. Histogram Nilai Rata-rata Kelas Eksperimen dan Kontrol	64

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
HASIL UJI VALIDITAS, RELIABILITAS, DAN INSTRUMEN PENELITIAN	
1. Rekapitulasi Uji Validitas X.....	76
2. Rekapitulasi Uji Reliabilitas X.....	77
3. Rekapitulasi Uji Daya Beda	78
4. Rekapitulasi Indeks Taraf Kesukaran.....	79
5. RPP Kelas Kontrol.....	80
6. RPP Kelas Eksperimen.....	89
7. Kisi-kisi Soal Tes.....	98
8. Soal Uji Instrumen Tes	102
9. Soal Uji Instrumen Tes yang Valid (<i>Pretest dan Posttest</i>).....	110
10. Kunci Jawaban Soal Pilihan Ganda	116
HASIL PENELITIAN	
11. Hasil Penelitian Pretest dan Posttest Kelas Kontrol.....	117
12. Hasil Penelitian Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen	118
13. Rubrik Lembar Observasi	119
14. Hasil Aktivitas Penerapan <i>Learning Management System</i> <i>Goggle Classroom</i>	121
15. Rekapitulasi Hasil Aktivitas Penerapan <i>Learning Management</i> <i>Systeam Goggle Classroom</i>	124
16. Hasil Uji Hipotesis	125
17. Tabel r	129
DOKUMENTASI	
18. Dokumentasi	130
SURAT-SURAT PENELITIAN	
19. Surat Izin Instrumen Penelitian	132
20. Surat Izin Balasan Instrumen Penelitian	133
21. Surat Izin Penelitian	134
22. Surat Izin Balasan Penelitian	135

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pada abad ke-21 telah terjadi berbagai perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang sangat pesat. Hal ini ditandai dengan adanya teknologi informasi dan komunikasi yang menyebar secara cepat dan luas dalam setiap bagian kehidupan termasuk dalam dunia pendidikan. Teknologi informasi dan komunikasi adalah medium interaktif yang digunakan berkomunikasi jarak jauh dalam rangka tukar-menukar informasi atau media pengirim dan penerima pesan jarak jauh.

Penggunaan teknologi informasi menjadikan kegiatan pembelajaran disekolah menjadi lebih menarik, aktif dan kreatif. Tujuannya untuk mendorong penyelenggaraan pembelajaran yang efektif dan efisien. Pembelajaran dengan integrasi teknologi informasi merupakan upaya untuk meningkatkan mutu dan kualitas kegiatan pembelajaran.

Proses modernisasi dan kualitas pembelajaran, maka perlu adanya perubahan paradigma yang dilakukan oleh pendidik dalam melaksanakan proses pembelajaran di sekolah. Kini pendidik harus mampu menguasai dan mengoperasikan teknologi informasi serta mengaplikasikannya dalam

pembelajaran di kelas. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan kualitas lulusan (*output*) yang mampu bersaing di era modern ini. Pembelajaran saat ini, lebih diarahkan pada aktivitas modernisasi dengan bantuan teknologi canggih dengan harapan dapat membantu peserta didik dalam mencerna materi pelajaran secara interaktif, produktif, efektif, inspiratif, konstruktif, dan menyenangkan. Selain itu, peserta didik juga diharapkan memiliki *life skill* dari aplikasi teknologi tersebut.

Pembelajaran dengan menggunakan perkembangan teknologi yang ada saat ini, memberi kesempatan dan peluang bagi pendidik untuk dapat meningkatkan dan mengembangkan kompetensinya terutama kompetensi pedagogik dan profesional. Adapun aplikasi dari teknologi informasi dan komunikasi yang potensial untuk dimanfaatkan sebagai media pembelajaran ialah internet, sudah cukup banyak sekolah-sekolah yang memiliki komputer yang terkoneksi (*link*) ke internet. Perkembangan teknologi pembelajaran menggunakan media internet saat ini berkembang pesat sehingga memberikan kemudahan, kebebasan, dan keleluasaan dalam menggali ilmu pengetahuan secara *online*.

Menurut Hamid dkk, (2015:9) dalam penelitiannya menyatakan bahwa:

“The learning resource can currently be completed, which is not only coming from lecturers or teachers but information can also be obtained from the online media. The use of online media as learning resources are deemed appropriate to produce global information without time and distance limitation”

“Sumber belajar saat ini sudah lengkap, yang berarti bahwa sumber belajar tidak hanya berasal dari dosen atau pendidik tetapi juga bisa berasal dari media digital. Penggunaan media digital sebagai sumber

belajar merupakan pemanfaatan yang tepat untuk memperoleh informasi tanpa terbatas oleh ruang dan waktu”

Berdasarkan hasil survei dari Asosiasi Penyelenggara Jaringan Internet Indonesia (APJII) pada data Infogarfis Penetrasi dan Perilaku Penggunaan Internet di Indonesia tahun 2017, diketahui bahwa pengguna internet di Indonesia sebanyak 143,26 juta jiwa. Dimana total penduduk Indonesia 262 juta jiwa, artinya sebanyak 54,68% penduduk di Indonesia merupakan pengguna internet. Adapun dari hasil survey tersebut di peroleh data tentang pemanfaat internet di bidang edukasi. Dari data tersebut diketahui bahwa pemanfaatan internet dalam bidang edukasi terbagi menjadi lima bagian yaitu Sebanyak 55.30% digunakan untuk membaca artikel, 49.87% digunakan untuk melihat video tutorial, 21.73% digunakan untuk berbagi artikel atau video edukasi dan 14.63% digunakan untuk kegiatan pendaftaran sekolah.

Pemanfaatan internet di sekolah bagi peserta didik dapat mempermudah mengakses berbagai literatur dan referensi ilmu pengetahuan yang dibutuhkan dengan cepat, sehingga dapat mempermudah proses pembelajaran. Metode pembelajaran berbasis internet ini disebut *e-learning* (*electronic learning*). *E-learning* atau pembelajaran elektronik pertama kali diperkenalkan oleh Universitas Ilionis di Urbana-Champaign dengan menggunakan sistem instruksi berbasis komputer (*computer assisted instruction*) dan komputer bernama PLATO. Sejak saat itu, perkembangan *e-learning* pembelajaran berbasis internet berkembang sejalan dengan perkembangan dan kemajuan teknologi. Dengan kata lain Sistem e-learning

merupakan bentuk pembelajaran yang memanfaatkan perangkat elektronik dan media digital.

Surat edaran direktur jenderal pendidikan tinggi republik indonesia Nomor 1 tahun 2020 tentang pencegahan penyebaran corona virus disease (covid-19), kementerian pendidikan dan kebudayaan menyampaikan beberapa antisipasi untuk menjaga kesehatan dan keselamatan salah satunya, yaitu:

“Menyelenggarakan pembelajaran jarak jauh sesuai dengan kondisi PT masing-masing, dan menyarankan peserta didik untuk melakukan pembelajaran dari rumah dengan pembelajaran daring baik synchronous maupun asynchronous, melalui *platform: Google Classroom/ Edmodo/ Schoology/ Classdojo (for kids)*, untuk merekam materi bentuk video melalui: *Camtasia/Screencast-O-Matic/Seesaw/Xrecorder*, dan untuk latihan dapat melalui *Quizlet (flashcard dan diagram), Quizizz (homework) atau Kahoot*”

Sebagaimana yang tercantum dalam peraturan tersebut, maka diharapkan para pendidik berusaha melaksanakan pembelajaran seefektif mungkin menggunakan beberapa *learning management system* yang tersedia seperti yang disebutkan pada peraturan di atas.

Google For Education merupakan inovasi yang paling menarik dari *Google* karena merupakan produk yang dibuat untuk mendampingi pendidik dan peserta didik dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Seperti yang dituliskan pada situs resminya, *Google For Education* memiliki beberapa layanan yang sangat membantu dalam proses pembelajaran di sekolah, seperti *Google Classroom, Google Mail, Google Calendar, Google Drive*, dan *Google Docs*. *Google Classroom* merupakan layanan yang layak diterapkan

di Indonesia, karena *Google Classroom* memiliki struktur yang sama dengan pembelajaran yang ada saat ini.

Izenstart dan Leahy (2015) dalam penelitiannya menyatakan bahwa:

“Google Classroom is one of the features provided by Google Apps for Education (GAFE) which was relased to the public on August 12, 2014. Google Classroom is an application that allows the creation of classroom in vyberspace.”

“Google classroom adalah salah satu dari fitur yang disediakan oleh Google Apps for Education (GAFE) yang dirilis untuk umum pada 12 Agustus 2014. Google classroom adalah sebuah aplikasi yang memungkinkan untuk mendirikan kelas di dunia maya”

Google Classroom sesungguhnya dirancang untuk mempermudah interaksi pendidik dan peserta didik dalam dunia maya. Aplikasi ini memberikan kesempatan kepada para pendidik untuk mengeksplorasi gagasan keilmuan yang dimilikinya kepada peserta didik. Inovasi yang diberikan oleh *Google For Education* tersebut bertujuan untuk membantu menciptakan pembelajaran yang aktif, efektif, efisien dan menyenangkan.

Rikizaputra (2020:166) dalam penelitiannya menyatakan bahwa:

“Penggunaan Google Classroom sebagai media pembelajaran juga mendukung meningkatnya motivasi belajar peserta didik, karena dengan Google Classroom pegajar dipermudah dalam distribusi dan menilai tugas-tugas sehingga peserta didikpun lebih mudah dalam mengelaborasi dan menyelesaikan pekerjaan yang diberikan.”

Penggunaan aplikasi *Google Classroom* dalam kegiatan pembelajaran di sekolah merupakan salah satu langkah awal untuk memberikan gambaran dan persiapan pada peserta didik dalam menggunakan teknologi informasi. Sebagaimana yang telah diketahui bahwa pemerintah menyelenggarakan

kebijakan mengenai *Computer Based Test (CBT)* atau sering kita sebut dengan ujian berbasis komputer atau online. Maka penggunaan aplikasi tersebut dapat dijadikan sebagai proses membiasakan peserta didik dalam menggunakan teknologi informasi dan komunikasi yang semakin canggih.

Selain itu, berbagai macam kegiatan yang ada di masyarakat pun seperti *e-ktp*, *e-system* perpajakan, transaksi jual beli, dan lain sebagainya kebanyakan telah menerapkan sistem digital dan online. *Google Classroom* merupakan sebuah aplikasi yang memungkinkan terciptanya ruang kelas di dunia maya. Aplikasi ini masih jarang bahkan belum diketahui oleh sebagian pendidik di Indonesia. Layanan aplikasi ini diasumsikan menjadi salah satu alternatif dalam menjawab persoalan dan tantangan pembelajaran di kelas. Seperti terbatasnya waktu yang tersedia di dalam kelas, kurangnya waktu untuk berdiskusi dalam mengkaji materi pelajaran, dan sempitnya waktu untuk mengoreksi tugas peserta didik. Selain itu, *Google Classroom* bisa menjadi sarana distribusi, submit tugas bahkan menilai tugas-tugas yang dikumpulkan.

Pada bulan Desember tahun 2020, peneliti telah melakukan penelitian pendahuluan di SDN 2 Gunung Terang dengan tujuan untuk mengetahui kondisi hasil belajar peserta didik di masa pandemi covid-19. Hasil penelitian pendahuluan dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Data Nilai Ujian Tengah Semester Ganjil Peserta Didik Kelas Tinggi SDN 2 Gunung Terang Tahun Ajaran 2020/2021

No.	Kelas	KKM	Jumlah peserta didik	Tuntas	Tidak Tuntas	Presentase Tuntas	Presentase Tidak Tuntas	
1	IVA	70	28	18	10	64,28	35,72	
2	IVB		27	16	11	59,25	40,75	
1.	VA		35	10	25	28,57	74,43	
2.	VB		35	15	20	42,85	57,14	
3	VIA		30	19	11	63,33	36,67	
4	VIB		30	20	10	66,67	33,33	
Jumlah			185			100,00	100,00	

Sumber: Dokumentasi SDN 2 Gunung Terang (2020)

Berdasarkan hasil pengamatan yang telah dilakukan oleh peneliti pada Tabel 1, diketahui hasil belajar peserta didik yang tergolong rendah antara kelas IV, V, dan VI dengan kriteria ketuntasan minimal (KKM) yaitu 70 terletak pada kelas V. Peneliti juga beranggapan bahwa hasil belajar peserta didik menurun di masa pandemi covid-19, yang disebabkan oleh tidak maksimalnya penyampaian materi dan keterbatasan untuk berinteraksi antara peserta didik dengan sesama peserta didik maupun antara peserta didik dan pendidik. Selanjutnya pendidik belum menerapkan aplikasi *google classroom* yang bertujuan untuk menunjang pembelajaran dengan menggunakan media berbasis teknologi informasi dan komunikasi. Terlebih lagi pada kondisi pandemi pada tahun 2020 sampai dengan tahun 2021 yang bahkan tidak tahu kapan pandemi covid-19 akan berakhir, maka penggunaan aplikasi *Google Classroom* sangat membantu kegiatan pembelajaran namun masih jarang diterapkan oleh pendidik di sekolah.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Peserta didik belum terlibat langsung dalam proses pembelajaran.
2. Kurangnya interaksi antara peserta didik dan pendidik dalam proses pembelajaran.
3. Pendidik belum menerapkan *Learning Management System Google Classroom* dalam pembelajaran.
4. Rendahnya hasil belajar peserta didik rata-rata masih di bawah KKM (Kriteria Kelulusan Minimal) yaitu 70.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas peneliti membatasi masalah pada penelitian ini, yaitu Penerapan *Learning Management System Google Classroom* dan hasil belajar peserta didik kelas V SD Negeri 2 Gunung Terang tahun ajaran 2020/2021

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah dan batasan masalah yang telah diuraikan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah terdapat pengaruh penerapan *Learning Management System Google Classroom* terhadap hasil belajar peserta didik kelas tinggi SD Negeri 2 Gunung Terang tahun ajaran 2020/2021?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penerapan *Learning Management System Google Classroom* terhadap hasil belajar peserta didik kelas tinggi SD Negeri 2 Gunung Terang tahun ajaran 2020/2021.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian penerapan *Learning Management System Google Classroom* ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara langsung maupun tidak langsung.

1. Manfaat Teoretis

Manfaat teoritis adalah keberfugisian penelitian bagi pengembangan ilmu pengetahuan. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap kajian-kajian atau teori-teori yang berkaitan dengan pemanfaatan teknologi informasi komunikasi TIK dalam proses pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *Google Classroom* untuk mengetahui kualitas pembelajaran dan hasil belajar peserta didik.

2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis adalah manfaat yang berguna untuk memecahkan masalah praktis yang merupakan manfaat secara langsung dari hasil penelitian yang dapat digunakan oleh masyarakat.

a. Peserta Didik

Setelah menerapkan *Learning Management System Google Classroom* ini diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik, mengaktifkan peserta didik dalam proses pembelajaran,

mengembangkan potensi dan keterampilan proses peserta didik, membiasakan peserta didik dalam memanfaatkan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi untuk ranah pendidikan, menumbuhkan kreativitas peserta didik sehingga mampu menyelesaikan masalah secara mandiri.

b. Pendidik

Pendidik dapat menerapkan *Learning Management System Google Classroom* diharapkan dalam proses pembelajaran sehingga proses pembelajaran terasa lebih menyenangkan bermakna dan meningkatkan kualitas pembelajaran menjadi bervariasi, inovatif, dan mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik.

c. Kepala Sekolah

Sebagai bahan masukan bagi sekolah dalam rangka mengefektifkan pembinaan serta pengembangan bagi pendidik diharapkan agar dapat lebih profesional dan inovatif dalam melaksanakan proses pembelajaran.

d. Bagi Peneliti Lain

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan dan masukan untuk penelitian lebih lanjut. Selain itu, juga dapat dijadikan sebagai referensi bagi peneliti lain untuk melakukan penelitian pada hal yang sama.

II. TINJAUAN PUSTAKA

A. Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Proses pembelajaran mempunyai beberapa tahapan yang nantinya akan berakhir pada hasil belajar. Tahap awal peserta didik akan diberikan informasi yang terkait dengan materi yang dipelajari. Terakhir akan diperoleh hasil belajar melalui evaluasi keseluruhan untuk mengukur sejauh mana sejauh mana pemahaman terhadap materi yang telah diberikan. Suprijono (2012: 7) mengungkapkan hasil belajar adalah perubahan perilaku secara keseluruhan bukan hanya salah satu aspek potensi kemanusiaan saja.

Hasil belajar dapat dijadikan sebagai tolak ukur tercapainya suatu pendidikan. Menurut Sudjana dalam Kunandar (2013: 276) mengemukakan bahwa hasil belajar merupakan suatu akibat dari proses belajar dengan menggunakan alat pengukuran berupa tes yang disusun secara terencana, baik tes tertulis, tes lisan maupun tes perbuatan.

Menurut Bloom dalam Susanto (2013: 22-23) mengungkapkan bahwa:

- a. Ranah kognitif yaitu memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan tempat bermain.

- b. Ranah afektif yaitu memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli, percaya diri dan santun.
- c. Ranah Psikomotor adalah menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan anak yang beriman dan berakhlak mulia.

Berdasarkan pendapat para ahli dapat disimpulkan bahwa hasil belajar perubahan perilaku yang diperoleh peserta didik setelah mengalami proses pembelajaran. Perubahan perilaku tersebut menjadi tiga ranah menurut Bloom dalam Susanto yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik. Namun, peneliti membatasi pada ranah kognitif yang meliputi C₁ (menyebutkan), C₂ (memahami), C₃ (menentukan) dan C₄ (menganalisis)

2. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Memperoleh hasil belajar yang memuaskan maka diperlukan dorongan atau usaha dalam diri sendiri maupun lingkungan.

Menurut Slameto (2015: 54), terdapat dua faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal merupakan faktor yang dipengaruhi dari dalam diri individu yang sedang belajar, sedangkan faktor eksternal adalah faktor yang dipengaruhi dari luar individu itu sendiri. Faktor internal terdiri dari tiga faktor, antara lain sebagai berikut:

- a. Faktor Jasmaniah, faktor ini berkaitan dengan keadaan fisik diantaranya kesehatan peserta didik dan juga cacat tubuh.
- b. Faktor psikologis, faktor ini berkaitan dengan psikologis seseorang, diantaranya faktor intelegensi, perhatian, minat, kematangan dan kesiapan.
- c. Faktor kelelahan, kelelahan pada seseorang dapat dibedakan menjadi dua macam, yaitu kelelahan jasmani dan kelelahan rohani.

Sedangkan Faktor eksternal terdiri dari tiga faktor, antara lain sebagai berikut:

- a. Faktor keluarga, peserta didik yang belajar akan menerima pengaruh dari keluarga berupa pendidikan orang tua.
- b. Faktor masyarakat, masyarakat merupakan faktor eksternal yang juga berpengaruh terhadap belajar peserta didik. Pengaruh tersebut terjadi karena keberadaan peserta didik di dalam suatu masyarakat yang merupakan makhluk sosial.
- c. Faktor sekolah mencakup metode pendidik mengajar, kurikulum, hubungan pendidik dengan peserta didik, hubungan peserta didik dengan peserta didik, disiplin sekolah, media pelajaran dan waktu sekolah.

Sedangkan menurut Hamalik (2013: 32) belajar yang efektif sangat dipengaruhi oleh faktor-faktor kondisional yang ada. Faktor-faktor itu adalah sebagai berikut:

- a. Faktor kegiatan, penggunaan dan ulangan.
- b. Belajar memerlukan latihan.
- c. Belajar peserta didik lebih berhasil, belajar akan lebih berhasil jika peserta didik merasaberhasil dan mendapat kepuasannya.
- d. Peserta didik yang belajar ia harus mengetahui apakah berhasil atau gagal dalam belajarnya.
- e. Faktor asosiasi besar manfaatnya dalam belajar.
- f. Pengalaman masa lampau (bahan apersepsi) dan pengertian-pengertian yang telah dimiliki oleh peserta didik, besar peranannya dalam proses belajar.
- g. Faktor kesiapan belajar.
- h. Faktor minat dan usaha.
- i. Faktor-faktor fisiologis.
- j. Faktor inteligensi

Adapun pendapat Waslimah dalam Susanto (2013: 12) mengemukakan bahwa hasil belajar yang dicapai peserta didik merupakan hasil interaksi antara berbagai faktor yang mempengaruhi, baik secara internal maupun eksternal. Secara terperinci dijelaskan sebagai berikut.

- a. Faktor internal, merupakan faktor yang bersumber dari dalam diri peserta didik, yang memengaruhi kemampuan belajarnya. Faktor internal ini meliputi: kecerdasan, minat dan perhatian, motivasi

- belajar, ketekunan/keyakinan diri dalam belajar, sikap kebiasaan belajar, kecemasan dan serta kondisi fisik dan kesehatan .
- b. Faktor eksternal; faktor yang berasal dari luar diri peserta didik yang memengaruhi hasil belajar, yaitu keluarga, sekolah, dan masyarakat. Keadaan keluarga berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik. Keluarga yang keadaan ekonominya rendah, *broken home*, perhatian orang tua yang kurang terhadap anaknya, serta kebiasaan sehari-hari yang kurang baik dari orangtua dalam kehidupan sehari-hari berpengaruh dalam hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan pendapat ahli tersebut dapat disimpulkan faktor yang mempengaruhi hasil belajar berasal dari dalam diri (instrinsik) dan dari luar dirinya (ekstrinsik). Namun, dalam penelitian ini faktor yang mempengaruhi hasil belajar adalah faktor sekolah yang meliputi media yang diajarkan pendidik yaitu media penerapan *learning management system google classroom*.

3. Macam-macam Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan tingkat perkembangan mental yang lebih baik bila dibandingkan dengan sebelum melakukan proses pembelajaran. Peserta didik yang sebelumnya belum tau menjadi tau. Bloom dalam Sudjana (2014: 22-23), mengungkapkan macam-macam hasil belajar sebagai berikut:

- a. Ranah kognitif yaitu memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan tempat bermain.
- b. Ranah afektif yaitu memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli, percaya diri dan santun.
- c. Ranah psikomotor adalah menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan anak yang beriman dan berakhlak mulia.

Definisi di atas sesuai dengan pernyataan yang dikemukakan oleh Susanto (2013: 6) menjelaskan bahwa macam-macam hasil belajar yaitu pemahaman konsep (aspek kognitif), keterampilan proses (aspek psikomotor), dan sikap siswa (aspek afektif). Sedangkan Menurut Gagne dalam Anitah, dkk (2019: 218) menyebutkan ada lima macam hasil belajar yang dapat dicapai oleh peserta didik yaitu: *motor skill*, *verbal information*, *intellectual skills*, *attitudes*, dan *cognitive strategies*.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut penulis dapat menyimpulkan bahwa hasil belajar merupakan suatu tingkat keberhasilan peserta didik dalam mempelajari materi serta melalui rangkaian kegiatan, hasil belajar yang ingin dicapai dalam penelitian ini yakni meliputi 3 aspek yakni aspek kognitif, aspek afektif dan aspek psikomotorik. Namun, peneliti membatasi hanya pada aspek kognitif karena peneliti sudah mengetahui nilai hasil belajar peserta didik yang akan diteliti. Nilai kognitif hasil belajar tersebut meliputi nilai ujian tengah semester.

B. Belajar

1. Pengertian Belajar

Belajar menjadi suatu proses perubahan tingkah laku manusia dalam segala aspek kehidupan yang berlangsung secara aktif dan integratif untuk mencapai suatu tujuan. Pengertian belajar menurut beberapa ahli adalah sebagai berikut.

Menurut Soemanto (2012: 104) mengungkapkan bahwa belajar itu bukan sekedar pengalaman. Belajar adalah proses, dan bukan suatu hasil. Karena itu

belajar berlangsung secara aktif dan intergratif dengan menggunakan berbagai bentuk perbuatan untuk mencapai suatu tujuan. Menurut Slameto (2015: 2) menyatakan bahwa belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang dalam memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

Sedangkan menurut Laura (2012: 390) mendefinisikan belajar adalah perubahan tingkah laku yang relatif menetap dan muncul melalui pengalaman. Menurut Djamarah (2014: 13) menyatakan bahwa belajar adalah serangkaian kegiatan jiwa raga untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungannya yang menyangkut kognitif, afektif dan psikomotor.

Menurut Siregar, dkk (2014: 3) menyatakan bahwa belajar adalah belajar merupakan sebuah proses yang kompleks yang terjadi pada semua orang dan berlangsung seumur hidup, sejak masih bayi bahkan dalam kandungan hingga liang lahat.

Berdasarkan pengertian belajar di atas dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan suatu aktivitas yang dilakukan seseorang dengan sengaja dalam keadaan sadar untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku baru yang relatif baik secara keseluruhan sebagai hasil dari latihan dan pengalaman sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Belajar dimaknai sebagai proses perubahan tingkah laku yang relatif tetap yang berlangsung secara aktif dan integratif untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

2. Tujuan Belajar

Tujuan belajar adalah hasil yang menunjukkan bahwa peserta didik telah melakukan suatu kegiatan belajar. Menurut Dimiyati dan Mudjiono (2013: 8) mengemukakan bahwa “tujuan belajar adalah memperoleh hasil belajar dan pengalaman hidup”, sedangkan menurut Sardiman (2012: 26-29) tujuan belajar adalah untuk mendapatkan pengetahuan, penanaman konsep dan keterampilan dan pembentukan sikap.

Menurut Kurniasih (2018: 3) berpendapat bahwa tujuan belajar adalah memperoleh hasil belajar dan peserta didik mampu mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, ahlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan belajar adalah hasil belajar yang ingin dicapai peserta didik setelah melakukan proses kegiatan belajar. Bentuk dari hasil yang ingin dicapai adalah dari aspek kognitif, aspek psikomotor, pembentukan sikap, penanaman konsep dan keterampilan.

3. Pengertian Belajar Dalam Jaringan (Daring)

Kata daring berasal dari dua kata yaitu dalam dan jaringan. Pembelajaran daring atau yang lebih dikenal dengan nama *online learning* merupakan pembelajaran yang dilakukan dengan bantuan internet ataupun jaringan. Di bawah ini ada beberapa pengertian pembelajaran daring menurut para ahli, antara lain:

Menurut Isman (2017:587) pembelajaran daring merupakan suatu proses pembelajaran yang memanfaatkan jaringan internet saat pelaksanaannya. Sedangkan menurut Harjanto T. dan Sumunar (2018) menyatakan bahwa pembelajaran daring merupakan proses transformasi pendidikan konvensional ke dalam bentuk digital sehingga memiliki tantangan dan peluang tersendiri.

Menurut Mulyasa (2013:100) memberikan argumen pembelajaran daring pada dasarnya adalah pembelajaran yang dilakukan secara virtual yang tersedia. Meskipun demikian, pembelajaran daring harus tetap memperhatikan kompetensi yang akan diajarkan. Kemudian menurut Syarifudin (2020:33) juga menjelaskan bahwa pembelajaran daring adalah bentuk pembelajaran yang mampu menjadikan siswa mandiri tidak bergantung pada orang lain.

Berdasarkan beberapa paparan pengertian pembelajaran daring di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran daring merupakan pembelajaran yang dilakukan tanpa tatap muka dan melalui jaringan atau internet yang telah tersedia.

4. Teori Belajar Konstruktivisme

Teori konstruktivisme merupakan suatu proses pembelajaran dimana siswa secara aktif untuk membangun pengetahuannya sendiri. Menurut Rusman (2012: 108) teori belajar konstruktivisme adalah bahwa peserta didik aktif dan mencari untuk membuat pengertian tentang apa yang ia pahami, belajar

membutuhkan untuk fokus pada skenario berbasis masalah, belajar berbasis proyek, belajar berbasis tim, simulasi.

Sedangkan menurut Gredler dalam Parwati, (2018: 5-6) menyatakan bahwa teori konstruktivisme adalah Teori yang menyatakan manusia yang seharusnya mengkonstruksi pengetahuan sendiri, bukan karena diberikan oleh orang lain. Teori konstruktivisme dikembangkan oleh Piaget menjelaskan bahwa individu sejak kecil sudah memiliki kemampuan untuk mengkonstruksi pengetahuannya sendiri. Pengetahuan yang dikonstruksi oleh anak sebagai subjek, maka akan menjadi pengetahuan yang bermakna, sedangkan pengetahuan yang hanya diperoleh melalui proses pemberitahuan tidak akan menjadi pengetahuan yang bermakna.

Piaget yang dikenal sebagai konstruktivis pertama menegaskan bahwa penekanan teori konstruktivisme pada proses untuk menemukan teori atau pengetahuan yang dibangun dari realitas lapangan. Peran pendidik dalam pembelajaran menurut teori konstruktivisme adalah sebagai fasilitator dan moderator. Pendidik harus mampu menciptakan keadaan pembelajar yang mampu untuk belajar sendiri. Artinya guru tidak sepenuhnya mengajarkan suatu bahan ajar kepada pembelajar, tetapi pendidik dapat membangun pembelajar yang mampu belajar dan terlibat aktif dalam belajar.

Berdasarkan pendapat ahli di atas teori yang dipakai dalam penulisan ini adalah teori piaget karena siswa harus memiliki kemampuan untuk mengkonstruksi pengetahuannya sendiri. Pengetahuan yang dikonstruksi oleh anak sebagai subjek, maka akan menjadi pengetahuan yang bermakna.

Penerapan *google classroom* gambar akan membantu proses pembelajaran dimana peserta didik akan mengkonstruksi pengetahuannya sendiri, anak akan menjadi aktif, dan pembelajaran dapat berjalan efektif sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

5. Macam-macam Belajar

a. Tatap Muka

Proses pembelajaran tatap muka disebut juga masa pengenalan. Pada masa pengenalan berlangsung proses pembelajaran tatap muka pembelajaran elektronik yang tidak menyambung pada internet (*offline*) atau bertemu dalam kelas nyata. Kegiatan di kelas nyata adalah pendidik menyampaikan suatu penjelasan. Pembelajaran tatap muka (*face to face learning*) terjadi dalam *teacher-directed environment* dengan *interaksi person to person* dalam *live synchronous* atau pembelajaran langsung bergantung waktu.

b. E-Learning

Proses pembelajaran *E-Learning* pembelajaran merupakan proses pembelajaran yang menyambung pada internet (*online*) atau tidak bertemu dalam kelas.

Menurut Jaya dalam Rusman (2015: 288), *E-learning* adalah pembelajaran yang menggunakan rangkaian elektronik (LAN, WAN, atau internet) untuk menyampaikan isi pembelajaran, interaksi, atau bimbingan. Menurut Prawiradilaga, dkk (2013: 2), *E-learning* adalah proses belajar yang memanfaatkan sumber belajar bersifat elektronik,

dan berbantuan komputer, namun tidak selalu harus berhubungan dengan internet.

Menurut Khan dalam Suartama, dkk (2015:21) bahwa *e-learning* menunjuk pada pengiriman materi pembelajaran kepada siapapun, di manapun, dan kapanpun dengan menggunakan berbagai teknologi dalam lingkungan pembelajaran yang terbuka, fleksibel dan terdistribusi.

Berdasarkan pendapat ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa macam-macam belajar dalam penelitian ini adalah menggunakan *e-learning* yaitu suatu proses pembelajaran dengan menggunakan seperangkat alat-alat elektronik sebagai sumber dan media penunjang agar terlaksananya proses pembelajaran yang tidak terbatas oleh ruang dan waktu.

C. *Learning Management System*

Learning Management System merupakan sistem untuk mengelola catatan pelatihan dan pendidikan, perangkat lunaknya untuk mendistribusikan program melalui internet dengan fitur untuk kolaborasi secara daring.

Menurut Amiroh (2012: 1) *Learning Management System (LMS)* atau *Course Management System (CMS)*, juga dikenal sebagai *Virtual Learning Environment (VLE)* merupakan aplikasi perangkat lunak yang digunakan oleh kalangan pendidik, baik universitas/perguruan tinggi dan sekolah sebagai media pembelajaran *online* berbasis internet (*e-learning*). Menurut Mahnegar (2012) *Learning Management System (LMS)* merupakan suatu aplikasi atau *software*

yang digunakan untuk mengelola pembelajaran online yang meliputi beberapa aspek yaitu materi, penempatan, pengelolaan, dan penilaian.

Menurut Laster & Payne dalam Gauntreau (2011) menyatakan bahwa:

“An LMS is a web based software consisting of courses that contain electronic tools including a discussion board, files, grade book, electronic mail, announcements, assessments, and multimedia elements. An LMS provides access to studentcentered teaching approaches, increased accessibility, assessment and evaluation features, and improved management of course content and administration task.”

“LMS adalah perangkat lunak berbasis web yang terdiri dari kursus yang berisi alat elektronik termasuk papan diskusi, file, buku kelas, surat elektronik, pengumuman, penilaian, dan elemen multimedia. LMS memberikan akses ke pendekatan pengajaran yang berpusat pada siswa, peningkatan aksesibilitas, fitur penilaian dan evaluasi, serta peningkatan pengelolaan konten kursus dan tugas administrasi.”

Berdasarkan pendapat tersebut maka dapat disimpulkan bahwa pada dasarnya LMS adalah *software* yang berisi fitur-fitur yang dibutuhkan dalam proses pembelajaran. Dengan menggunakan LMS pendidik dapat mengelola kelas dan bertukar informasi dengan peserta didik. Selain itu, akses terhadap materi pembelajaran yang berlangsung dalam kurun waktu yang telah ditentukan juga dapat dilakukan

D. Blended Learning

Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan melalui penggunaan media berbasis teknologi adalah model pembelajaran *blended learning*. Menurut Heinze dan Procter dalam Rusman (2015: 290) secara etimologi istilah *Blended Learning* terdiri dari dua kata yaitu *Blended* dan *Learning*. Kata *blend* berarti “campuran, bersama untuk meningkatkan kualitas agar lebih baik”

(Collins Dictionary), atau formula suatu penyelarasan kombinasi atau perpaduan (Oxford English Dictionary). Sedangkan *learning* memiliki makna umum yakni belajar, dengan demikian sepintas mengandung makna pola pembelajaran yang mengandung unsur percampuran atau penggabungan antara suatu pola dengan pola yang lainnya.

Menurut Rosenberg dalam Rusman (2015: 291), secara terminologis *blended learning* merujuk pada penggunaan teknologi internet untuk mengirimkan serangkaian solusi yang dapat meningkatkan pengetahuan dan keterampilan. *Blended learning* merupakan kombinasi karakteristik pembelajaran tradisional dan lingkungan pembelajaran elektronik atau *blended e-learning* menggabungkan aspek *blended e-learning* seperti pembelajaran berbasis web, *streaming* video, komunikasi audio *synkronous*, dan *ansynkronous* dengan pembelajaran tradisional “tatap muka”.

Berdasarkan pendapat ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa *blended learning* adalah suatu proses pembelajaran yang mengkombinasikan atau menggabungkan model pembelajaran konvensional (tatap muka) dan model pembelajaran modern dengan menggunakan media elektronik atau internet sebagai sarana untuk menunjang terlaksananya proses pembelajaran yang tidak terbatas oleh ruang dan waktu.

E. Google Classroom

1. Pengertian Google Classroom

Google Classroom merupakan layanan web gratis, yang dikembangkan oleh *google* untuk sekolah, yang bertujuan untuk menyederhanakan membuat, mendistribusikan, dan menilai tugas tanpa harus bertatap muka.

Menurut Hakim (2016), *Google Classroom* adalah layanan berbasis Internet yang disediakan oleh Google sebagai sebuah sistem *e-learning*. *Service* ini didesain untuk membantu pengajar membuat dan membagikan tugas kepada pelajar secara *paperless*. Pengguna *service* ini harus mempunyai akun di Google.

Menurut Corbyn (2019: 13) *google classroom* atau ruang kelas *google* merupakan suatu sarana media pembelajaran campuran untuk ruang lingkup pendidikan yang dapat memudahkan pengajar dalam membuat, membagikan dan menggolongkan setiap penugasan tanpa kertas (*paperless*).

Menurut Graham & Borgen (2018: 77) *Google classroom* didesain untuk empat pengguna yaitu pendidik, peserta didik, wali dan administrator. Bagi pendidik dapat mengelola kelas, tugas, nilai serta memberikan masukan secara langsung (*real-time*). Siswa dapat memantau materi dan tugas kelas, berbagi materi dan berinteraksi dalam aliran kelas atau melalui email, mengirim tugas dan mendapat masukan dan nilai secara langsung. Wali mendapat ringkasan email terkait tugas siswa. Administrator dapat membuat, melihat atau menghapus kelas di domainnya, menambahkan

atau menghapus siswa dan pengajar dari kelas serta melihat tugas di semua kelas di domainnya.

Dengan demikian *Google Classroom* merupakan suatu aplikasi yang disediakan oleh *Google for Education* untuk menciptakan ruang kelas dalam dunia maya. Aplikasi ini dapat membantu memudahkan pendidik dan peserta didik dalam melaksanakan proses belajar dengan lebih mendalam. Pembelajaran dengan menggunakan rancangan kelas yang mengaplikasikan *Google Classroom* sesungguhnya ramah lingkungan.

2. Fungsi *Google Classroom*

Google Classroom merupakan sebuah produk bagian dari *Google For Education* yang sangat istimewa, karena produk yang satu ini memiliki banyak fasilitas didalamnya seperti memberi pengumuman atau tugas, mengumpulkan tugas dan melihat siapa saja yang sudah mengumpulkan tugas.

Menurut Brock (2015: 25) *Google classroom* ini memberikan beberapa fungsi seperti

- a. Kelas dapat disiapkan dengan mudah, pengajar dapat menyiapkan kelas dan mengundang siswa serta asisten pengajar.
- b. Menghemat waktu dan kertas, pengajar dapat membuat kelas, memberikan tugas dan berkomunikasi.
- c. Pengelolaan yang lebih baik dalam hal ini siswa dapat melihat tugas di halaman tugas, di aliran kelas maupun di kalender kelas.
- d. Penyempurnaan komunikasi dan masukan, pengajar dapat membuat tugas, mengirim pengumuman dan memulai diskusi kelas secara langsung.
- e. Dapat digunakan dengan aplikasi yang anda gunakan, kelas berfungsi dengan *Google Document, Calender, Gmail, Drive* dan *Google Formulir*,
- f. Aman dan terjangkau, kelas disediakan secara gratis.

Menurut Pradana, dkk (2017 :15) *Googe Classroom* membuat proses pembelajaran lebih menarik dan lebih efisien dalam hal pengelolaan waktu, dan tidak ada alasan lagi peserta didik lupa tentang tugas yang sudah diberikan oleh pendidik. Sedangkan Menurut Corbyn (2019: 14) fungsi *google classroom* memudahkan pengajar dalam membuat, membagikan dan menggolongkan setiap penugasan tanpa kertas (*paperless*).

Berdasarkan pendapat ahli di atas maka dapat disimpulkan bahwa *Google Classroom* dapat membantu memudahkan pendidik dan peserta didik dalam melaksanakan proses pembelajaran. Hal ini disebabkan karena baik peserta didik maupun pendidik dapat mengumpulkan tugas, mendistribusikan tugas, dan berdiskusi tentang pelajaran dimanapun tanpa terikat batas waktu atau jam pelajaran.

3. Kelebihan dan Kekurangan *Google Classroom*

1. Kelebihan *Google Classroom*

Google Classroom dapat membantu memudahkan pendidik dan peserta didik dalam melaksanakan proses pembelajaran.

Menurut Janzen M dan Mary dalam Shampa Iftakhar (2016:25) menyatakan kelebihan dari *Google Classroom* antara lain yaitu:

- a) Mudah digunakan. Desain Google Kelas sengaja menyederhanakan antarmuka instruksional dan opsi yang digunakan untuk tugas pengiriman dan pelacakan; komunikasi dengan keseluruhan kursus atau individu juga disederhanakan melalui pemberitahuan pengumuman dan email.
- b) Menghemat waktu. Ini mengintegrasikan dan mengotomatisasi penggunaan aplikasi Google lainnya, termasuk dokumen, *slide*, dan *spreadsheet*, proses pemberian distribusi dokumen, penilaian, penilaian formatif, dan umpan balik disederhanakan dan disederhanakan.

- c) Berbasis cloud. *Google Classroom* menghadirkan teknologi yang lebih responsive dan otentik untuk digunakan dalam lingkungan belajar
- d) Fleksibel. Hal ini memungkinkan para pendidik untuk mengeksplorasi dan memengaruhi metode pembelajaran yang dibalik lebih mudah serta mengotomatisasi dan mengatur distribusi dan pengumpulan tugas dan komunikasi dalam beberapa *milieus* instruksional.
- e) Gratis. Google kelas sendiri sudah dapat digunakan oleh siapapun untuk membuka kelas di Google kelas asalkan memiliki akun gmail dan bersifat gratis.
- f) Ramah seluler. *Google Classroom* dirancang agar responsive. Mudah digunakan pada perangkat *mobile* manapun. Akses *mobile* ke materi pembelajaran yang menarik dan mudah untuk berinteraksi sangat penting dalam lingkungan belajar terhubung web saat ini.

2. Kekurangan *Google Classroom*

Aplikasi *Google Classroom* selain memiliki kelebihan namun aplikasi ini juga memiliki kekurangan.

Menurut Arka dalam Ernawati (2018: 123) menyatakan bahwa dibalik kemudahannya, *Google Classroom* memiliki kekurangan. Kekurangan *Google Classroom* adalah sebagai berikut:

- a) *Google Classroom* yang berbasis web mengharuskan peserta didik dan pendidik untuk terkoneksi dengan internet.
- b) Pembelajaran berupa individual sehingga mengurangi pembelajaran sosial peserta didik.
- c) Apabila peserta didik tidak kritis dan terjadi kesalahan materi akan berdampak pada pengetahuannya
- d) Membutuhkan spesifikasi *hardware*, *software* dan jaringan internet yang tinggi.

Menurut Ernawati (2018:145) indikator penggunaan *Learning Management System Google Classroom* adalah sebagai berikut

- a). Kesiapan menerima materi pembelajaran
- b). Menjawab pertanyaan pendidik tentang materi pelajaran sebelumnya
- c). Memperhatikan penjelasan materi pelajaran
- d). Bertanya pada saat proses penjelasan materi pelajaran
- e). Keterlibatan peserta didik dalam kegiatan belajar

- f). Mengupload tugas dan hasil pretestasi di *google classroom*
- g). Memberikan kesimpulan dan evaluasi di pembelajaran

F. Penelitian yang Relevan

Pada penelitian ini, penulis merujuk kepada penelitian-penelitian terdahulu yang relevan antara lain sebagai berikut:

1. Denilasari (2018) penelitian ini dilakukan di SDN Pancoranmas 1 pada peserta didik kelas V. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dan positif antara penggunaan *Google Classroom* terhadap respon siswa sebagai media pembelajaran sebesar 0,394.
2. Febrianti (2021) penelitian ini dilakukan di SDN 47 di Kota Jambi pada peserta didik kelas VI. Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi penggunaan *Google Classroom* pada pembelajaran daring masa pandemi Covid-19 ini membantu peserta didik dalam proses pembelajaran daring.
3. Juniayanti (2019) penelitian ini dilakukan di SDN 2 Muncan pada peserta didik kelas V. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *self regulated learning* berbantuan aplikasi *google classroom* terhadap motivasi belajar IPA siswa sebesar 96,4%.
4. Suhayati (2021) penelitian ini dilakukan di SDN Kadu Beurem 1 pada peserta didik kelas VI. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang positif antara pembelajaran daring dengan menggunakan aplikasi *google classroom* dan motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa sebesar 43,7%.
5. Adam (2021) penelitian ini dilakukan di SDN 77 Kota Tengah Gorontalo. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan

aplikasi *google classroom* dan dukungan orang tua terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA sebesar 76,50%.

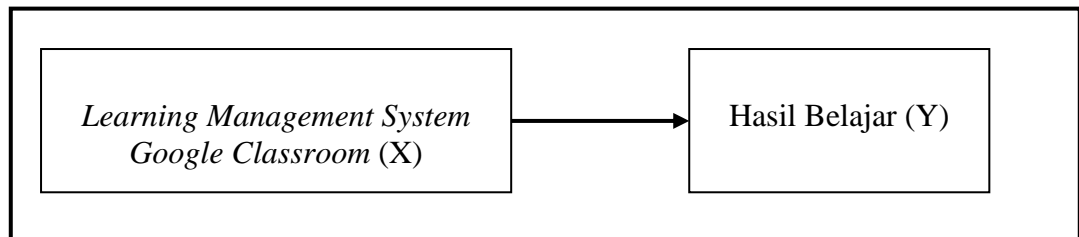
Berdasarkan penelitian relevan di atas disimpulkan kesamaan antara penelitian relevan dengan peneliti terdapat pengaruh penerapan *learning management system google classroom* terhadap hasil belajar peserta didik kelas tinggi sebesar 72% dengan kategori tinggi.

G. Kerangka Pikir Penelitian

Hasil belajar merupakan perubahan perilaku individu yang meliputi ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Perubahan perilaku tersebut diperoleh setelah peserta didik menyelesaikan pembelajaran melalui interaksi dengan berbagai sumber belajar dan lingkungan belajar. Hasil belajar dapat meningkat apabila dalam proses pembelajaran pendidik menerapkan penggunaan aplikasi berbasis *online* yaitu *Learning Management System Google Classroom*.

Penggunaan aplikasi *Learning Management System Google Classroom* dalam pembelajaran sudah harus diterapkan dalam dunia Pendidikan, karena aplikasi ini sebagai pembelajaran yang inovatif dan efisien dalam proses pembelajaran. Aplikasi *Learning Management System Google Classroom* juga dapat membantu pendidik dan peserta didik melakukan pembelajaran di mana saja dan kapan saja, karena kegiatan tersebut mempermudah proses pembelajaran menjadi lebih efisien dan melatih peserta didik mengenal teknologi baru. *Google Classroom* juga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran lebih baik dan membantu peserta didik dalam memahami mata pelajaran sehingga peserta didik akan mencapai hasil belajar yang optimal.

Berdasarkan uraian tersebut maka kerangka pikir dalam penelitian ini dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 1. Kerangka Pikir Penelitian

Keterangan:

X = Pembelajaran dengan menggunakan *Learning Management System Google Classroom*

Y = Hasil Belajar Peserta Didik

→ = Pengaruh

H. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan uraian di atas maka hipotesis tindakan penelitian ini sebagai berikut:

- Ada pengaruh penerapan *Learning Management System Google Classroom* terhadap hasil belajar peserta didik kelas tinggi SD Negeri 2 Gunung Terang tahun ajaran 2020/2021.

III. METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Desain Penelitian

Jenis penelitian dalam penelitian ini adalah eksperimen semu (*quasi experiment*). Menurut Sugiyono (2015: 114) "*Quasi Experiment*" merupakan penelitian yang mempunyai kelompok control, tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang memengaruhi pelaksanaan eksperimen". Pendapat serupa juga dikemukakan oleh Arikunto (2013: 272) yang mendefinisikan "penelitian eksperimen merupakan penelitian yang dimaksudkan untuk mengetahui ada tidaknya akibat dari treatment pada subjek yang diselidiki. *Quasi Experiment* digunakan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar pada peserta didik yang menerapkan pembelajaran *Learning Management System Google Classroom* dan peserta didik yang mendapatkan pembelajaran konvensional.

Pemilihan metode ini dikarenakan kelas yang dijadikan objek penelitian tidak memungkinkan pengontrolan secara ketat, sehingga penelitian harus dilakukan secara kondisional dengan tetap memperhatikan faktor-faktor yang mempengaruhi validitas hasil penelitian.

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Non equivalent Control Grup Design*. Desain penelitian ini menggunakan dua kelompok, satu diantaranya adalah kelompok eksperimen yaitu kelompok perbandingan dengan diawali dengan sebuah tes (*pretest*) yang diberikan kepada dua kelompok, kemudian diberikan perlakuan (*treatment*). Penelitian kemudian diakhiri dengan sebuah tes akhir (*posttest*) yang diberikan kepada kedua kelompok.

Kelompok eksperimen dalam penelitian ini diberikan perlakuan berupa menggunakan *Learning Management System Google Classroom* dalam proses pembelajaran dan kelompok kontrol menggunakan pembelajaran konvensional. Berikut merupakan gambar *quasi experiment design* model *nonequivalent control grup design*.

Tabel 2 Desain Penelitian

Grup	<i>Pretest</i>	<i>Treatment</i>	<i>Posttest</i>
Eksperimen	O ₁	X ₁	O ₂
Kontrol	O ₃	X ₂	O ₄

Sugiyono (2015: 11)

Keterangan:

O₁: *Pretest* pada kelas eksperimen

O₂: *Posttest* pada kelas eksperimen

O₃: *Pretest* pada kelas kontrol

O₄: *Posttest* pada kelas kontrol

X₁: Penerapan *Learning Management System Google Classroom*

X₂: Perlakuan pembelajaran yang biasa diterapkan di sekolah

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penggunaan *Learning Management System Google Classroom* pada proses pembelajaran dan perbedaan hasil belajar peserta didik yang menerapkan *Learning Management System Google*

Classroom dengan yang tidak menerapkan *Learning Management System Google Classroom* pada proses pembelajaran kelas V SDN 2 Gunung Terang. O1 dan O3 merupakan nilai pengukuran awal (*pre-test*) sebelum diterapkan perlakuan baik kelompok eksperimen maupun kontrol. O2 adalah nilai pengukuran (*post-test*) kelompok eksperimen, O4 adalah nilai pengukuran (*post-test*) kelompok kontrol.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di kelas V SDN 2 Gunung Terang Jl. Sejahtera, Gunung Terang, Kecamatan Langkapura, Kota Bandar Lampung.

2. Waktu Penelitian

Penelitian dilaksanakan pada tanggal 23 Mei- 9 Juni semester ganjil tahun ajaran 2020/2021.

C. Prosedur Penelitian

Penelitian terdiri dari empat tahapan, yaitu penelitian pendahuluan, perencanaan dan tahap pelaksanaan penelitian dan tahap pengolahan data. Adapun langkah-langkah dari setiap tahapan tersebut, adalah:

1. Penelitian Pendahuluan

- a. Peneliti membuat surat izin penelitian pendahuluan sekolah.
- b. Melakukan penelitian pendahuluan untuk mengetahui kondisi sekolah, jumlah kelas dan peserta didik yang akan dijadikan subjek penelitian, serta cara mengajar pendidik.
- c. Menentukan kelas eksperimen dan kelas kontrol.

2. Tahap Perencanaan
 - a. Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) untuk Kelas Eksperimen dengan penerapan *Learning Management System Google Classroom*.
 - b. Membuat rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) untuk Kelas Kontrol dengan menggunakan pembelajaran konvensional.
 - c. Menyusun instrumen soal untuk pretest berdasarkan hasil uji instrumen yang sudah dilaksanakan sebelumnya.
3. Tahap Pelaksanaan
 - a. Mengadakan pretest pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.
 - b. Melaksanakan penelitian di kelas eksperimen dengan menerapkan *Learning Management System Google Classroom*.
 - c. Melaksanakan penelitian di kelas kontrol dengan menerapkan pembelajaran konvensional.
 - d. Melakukan uji beda terkait *pretest* pada kelas eksperimen dengan kelas kontrol.
 - e. Mengadakan *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol
4. Tahap Pengolahan Data
 - a. Mengumpulkan, mengolah, dan menganalisis data hasil *pretest* dan *posttest* pada saat penelitian.
 - b. Menyusun laporan hasil penelitian.

D. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi Penelitian

Menurut Merlens dalam Kurniawan (2018: 282) populasi merupakan "keseluruhan responden yang mempunyai sifat umum yang sudah diidentifikasi". Menurut Arikunto dalam (2013: 282) populasi "merupakan keseluruhan subjek penelitian". Populasi pada penelitian ini adalah peserta didik kelas V SDN 2 Gunung Terang tahun ajaran 2020/2021.

Tabel 3. Jumlah Peserta Didik Kelas Tinggi SDN 2 Gunung Terang Tahun Ajaran 2020/2021.

No	Nama Sekolah	Kelas	Jumlah
1	SDN 2 Gunung Terang	IVA	28
		IVB	27
		VA	35
		VB	35
		VIA	30
		VIB	30
Total			185

Sumber: SDN 2 Gunung Terang (2020)

2. Sampel Penelitian

Sampel atau contoh adalah sebagian atau wakil dari populasi yang diteliti. Menurut Sugiyono (2015: 18) sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Sampel pada penelitian ini merujuk pada peserta didik kelas V SDN 2 Gunung Terang yang berjumlah 70 orang. Kelas yang terpilih sebagai kelas eksperimen adalah kelas VA dan kelas yang terpilih sebagai kelas kontrol adalah kelas VB. Pemilihan sampel kelas tinggi ini dikarenakan pada pembelajaran menggunakan *Google Classroom* mengharuskan peserta didik untuk sudah

dapat membaca, sehingga kelas yang memenuhi adalah kelas tinggi yaitu kelas V.

Pada Penelitian ini peneliti menggunakan jenis pengambilan sampel *purposive sampling* yang merupakan kategori dari teknik *sampling nonprobability*. Menurut Sugiyono (2015: 122) *nonprobability sampling* merupakan teknik pengambilan sampel yang tidak memberi peluang/kesempatan sama bagi setiap unsur atau anggota populasi untuk dipilih menjadi sampel. Pertimbangan diambilnya kelas VA menjadi sampel karena banyak peserta didik yang belum tuntas dibandingkan dengan kelas VB. Maka kelas VA dijadikan kelas eksperimen dan kelas VB kelas kontrol.

Tabel 4. Jumlah Sampel Peserta Didik Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Kelas	Jumlah Peserta Didik
VA (Eksperimen)	35
VB (Kontrol)	35
Jumlah	70

Sumber: Dokumentasi Peserta Didik Kelas V SDN 2 Gunung Terang.

E. Variabel Penelitian

Variabel penelitian merupakan hal yang akan diteliti dalam sebuah penelitian. Menurut Sugiyono (2015: 60) variabel adalah objek penelitian atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan. Ada dua variabel dalam penelitian ini, yakni variabel bebas dan variabel terikat. Kedua variabel tersebut diidentifikasi ke dalam penelitian ini sebagai berikut:

- a. Variabel Bebas (*Independent Variable*)

Variabel bebas (X) yang memengaruhi variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah “Penerapan *Learning Management System Google Classroom*”

b. Variabel Terikat (*Dependent Variable*)

Variabel terikat (Y) yang menjadi akibat atau yang dipengaruhi oleh variabel bebas. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah "hasil belajar peserta didik".

F. Definisi Konseptual dan Operasional

1. Definisi Konseptual

Definisi konseptual dalam penelitian ini yaitu

- a. Penerapan *Learning Management System Google Classroom* adalah suatu aplikasi yang disediakan oleh *Google for Education* untuk menciptakan ruang kelas dalam dunia maya dan dapat membantu memudahkan pendidik dan peserta didik dalam melaksanakan proses belajar dengan lebih mendalam.
- b. Hasil belajar adalah perubahan perilaku yang diperoleh peserta didik setelah mengalami proses pembelajaran.

2. Definisi Operasional

Definisi operasional dalam penelitian ini yaitu

- a. Penerapan *Learning Management System Google Classroom* meliputi Kesiapan menerima materi pelajaran, menjawab pertanyaan pendidik tentang materi pembelajaran sebelumnya, memperhatikan penjelasan

materi pembelajaran, bertanya pada saat proses penjelasan materi pelajaran, keterlibatan peserta didik dalam kegiatan belajar, mengupload tugas dan hasil presentasi di *google classroom* sesuai dengan waktu yang diberikan dan memberikan kesimpulan atau evaluasi di akhir pembelajaran. Penerapan *Learning Management System Google Classroom* diukur dengan lembar observasi aktivitas peserta didik.

- b. Hasil belajar yang diteliti yaitu hasil belajar kognitif. Hasil belajar kognitif merupakan capaian yang berupa angka atau nilai setelah pembelajaran dilakukan. Hasil belajar yang dicapai dapat dilihat dari nilai atau skor yang didapat setelah peserta didik mengerjakan soal tes. Tes yang diberikan soal pilihan ganda sebanyak 20 item.

G. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data harus menggunakan teknik dan alat pengumpulan data yang relevan agar data yang diperoleh adalah data yang objektif. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini, menggunakan teknik tes dan non tes sebagai berikut:

1. Teknik Tes

Menurut Triyono (2013: 174) menyatakan bahwa teknik tes adalah "cara pengumpulan data penelitian yang dilakukan dengan melaksanakan tes terhadap sejumlah objek penelitian". Selanjutnya Kurniawan (2018: 157) menyatakan bahwa tes merupakan "suatu instrumen atau alat yang

digunakan untuk aktivitas pengukuran dan penilaian terhadap data suatu penelitian". Menurut Arikunto (2013: 53) menyatakan bahwa tes merupakan "alat atau prosedur yang digunakan untuk mengetahui atau mengukur sesuatu dengan cara dan aturan-aturan yang sudah ditentukan. Peserta didik diberikan tes dalam bentuk pretest dan posttest yang untuk mendapatkan data pemahaman konsep. Tes yang digunakan dalam pretest sama dengan soal yang digunakan dalam posttest dalam ranah kognitif untuk kemudian diteliti guna melihat pengaruh dari penerapan *Learning Management System Google Classroom*.

2. Teknik Non Tes

a. Observasi

Salah satu teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi. Menurut Sugiyono (2015: 203) teknik pengumpulan data dengan observasi digunakan bila, peneliti berkenaan dengan perilaku manusia, proses kerja, gejala-gejala alam dan bila responden yang diamati tidak terlalu besar. Penggunaan teknik observasi dalam penelitian ini digunakan untuk melihat aktivitas belajar peserta didik selama proses pembelajaran dengan menerapkan *Learning Management System Google Classroom*. Pada penelitian ini menggunakan observasi terstruktur yaitu observasi yang telah dirancang secara sistematis, tentang apa yang akan diamati, kapan dan dimana tempatnya".

Tabel 5. Kisi-kisi Lembar Observasi Aktivitas Penerapan *Learning Management System Google Classroom*.

No	Indikator Penerapan <i>Learning Management System Google Classroom</i>	Aspek Yang Diamati	Teknik Penilaian	Bentuk Penilaian	Instrumen
1	Kesiapan Menerima Materi Pelajaran	Peserta didik menerima materi pembelajaran ketika di mulai	Observasi	Skor	Rubrik
2	Menjawab pertanyaan pendidik tentang materi pelajaran sebelumnya	Peserta didik menjawab pertanyaan pendidik ketika kegiatan pembelajaran	Observasi	Skor	Rubrik
3	Memperhatikan penjelasan materi pelajaran	peserta didik memperhatikan penjelasan dari materi pelajaran	Observasi	Skor	Rubrik
4	Bertanya pada saat proses penjelasan materi pelajaran	Peserta didik bertanya pada saat proses penjelasan materi pelajaran	Observasi	Skor	Rubrik
5	Keterlibatan peserta didik dalam kegiatan belajar	Peserta didik ikut terlibat dalam bertanya atau menjawab kegiatan pembelajaran pendidik.	Observasi	Skor	Rubrik
6	Mengupload tugas dan hasil presentasi di google classroom sesuai dengan tenggang waktu yang diberikan	Peserta didik mengerjakan tugas yang diberikan pendidik dan mengupload tugas	Observasi	Skor	Rubrik
7	Memberikan kesimpulan atau evaluasi di akhir pembelajaran	Peserta didik memberikan kesimpulan atau evaluasi di akhir pembelajaran	Observasi	Skor	Rubrik

(Ernawati 2018: 145)

b. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan catatan fenomena yang telah berlalu. Menurut Sugiyono dalam Kurniawan, (2018: 178) menyatakan bahwa "dokumentasi dapat berbentuk karya-karya monumental, gambar, atau tulisan dari seseorang". Selanjutnya menurut Arikunto (2013: 231) teknik dokumentasi merupakan "suatu cara pengumpulan data yang menghasilkan catatan-catatan penting yang berhubungan dengan masalah yang diteliti, sehingga akan diperoleh data yang lengkap, sah, dan bukan berdasarkan perkiraan".

Teknik dokumentasi digunakan untuk mendapatkan data yang diperlukan dalam penelitian seperti catatan, arsip sekolah, perencanaan pembelajaran, data peserta didik dan data pendidik. Pada penelitian ini dokumentasi yang digunakan adalah rencana perangkat pembelajaran (RPP), data sekolah, data peserta didik, data pendidik, nilai hasil belajar baik sebelum diberikan *treatment* dan nilai hasil belajar setelah diberikan *treatment*, dan foto kegiatan gambaran proses pelaksanaan penelitian yang dilakukan secara *online*.

H. Instrumen Penelitian

Menurut Kurniawan (2018: 112) Instrumen penelitian adalah "alat yang dipakai untuk mendapatkan atau mengumpulkan data secara sistematis dalam mencari pemecahan masalah penelitian atau mencapai tujuan penelitian atau untuk menguji hipotesis". Instrumen penelitian yang digunakan dalam

penelitian ini adalah tes dan non tes. Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu:

1. Instrumen Tes

Menurut Sudaryono (2013: 40) tes adalah "serangkaian pertanyaan atau latihan yang digunakan untuk mengukur keterampilan pengetahuan, intelegensi, kemampuan, atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok". Maka instrumen tes adalah alat ukur untuk mengumpulkan data penelitian tentang hasil belajar dalam ranah kognitif.

Bentuk tes yang diberikan adalah tes objektif berbentuk pilihan ganda untuk kelas V dengan jumlah soal 30. Soal pilihan ganda adalah suatu bentuk tes yang mempunyai satu alternatif jawaban yang benar atau paling tepat. Soal tes ini digunakan untuk mengukur hasil belajar peserta didik yang berbentuk pilihan ganda beralasan. Tes diberikan sebanyak dua kali, yaitu *pretest* yang berfungsi untuk mengetahui hasil belajar awal sebelum diberikan perlakuan dan selanjutnya dilakukan *posttest*, yaitu untuk mengetahui hasil belajar akhir setelah diberikan perlakuan. Soal yang diberikan pada saat *pretest* dan *posttest* dengan struktur soal pilihan ganda terdiri atas:

- a. Stem: suatu pertanyaan yang berisi permasalahan yang akan ditanyakan.
- b. Option: sejumlah pilihan/ alternatif jawaban.
- c. Kunci: jawaban yang benar/ paling tepat.
- d. *Distractor*/ pengecoh: jawaban-jawaban lain selain kunci.

2. Instrumen Non Tes

Instrumen non tes digunakan sebagai metode bantu di dalam penelitian untuk mengamati bagaimana keterlaksanaan penerapan *Learning Management System Google Classroom*. Instrumen non tes yang digunakan adalah lembar observasi aktivitas peserta didik dalam proses pembelajaran serta RPP dengan menerapkan *Learning Management System Google Classroom* digunakan sebagai acuan pendidik pada pelaksanaan pembelajaran yang digunakan selama proses pembelajaran.

I. Uji Prasyarat Instrumen Tes

1. Uji Validitas

Instrumen atau alat ukur harus diuji validitas, agar memperoleh data yang valid. Valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur (ketepatan). Untuk menguji validitas instrumen digunakan rumus korelasi *product moment* yang dikemukakan oleh Pearson dengan rumus:

$$r_{xy} = \frac{N\sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N\sum X^2 - (\sum X)^2\}\{N\sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan:

r_{xy} = koefisien korelasi

N = jumlah subyek

X = nilai pembanding

Y = nilai dari instrumen yang akan dicari validitasnya

(Ratumanan & Laurens, 2003: 25)

Uji validitas dalam penelitian ini dilakukan dengan *SPSS 21 for windows*. Keputusan uji dinyatakan apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan $\alpha = 0,05$ maka alat ukur tersebut dinyatakan valid, dan sebaliknya apabila $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka alat ukur tersebut tidak valid. Uji validitas soal tes dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 6. Uji Validitas Soal Tes *Learning Management System Google Classroom*

No	Nomor Pernyataan	Jumlah	Keterangan
1	1, 3, 4, 5, 7, 8, 9, 12, 13, 14, 16, 17, 18, 21, 22, 24, 27, 28, 29, 30	20	Valid
2	2, 6, 10, 11, 15, 19, 20, 23, 25, 26	10	Tidak Valid

Data lengkap dapat dilihat pada lampiran 1 halaman 76.

Berdasarkan Tabel 6 hasil uji validitas soal tes yang valid ada 20 item soal dan yang tidak valid ada 10 item soal dikarenakan $r_{hitung} > r_{tabel}$. Dari tabel di atas dapat diketahui bahwa instrumen yang akan di gunakan penelitian yaitu item pernyataan nomor 1, 3, 4, 5, 7, 8, 9, 12, 13, 14, 16, 17, 18, 21, 22, 24, 27, 28, 29, 30. Selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 1 halaman 76.

2. Uji Reliabilitas

Instrumen yang reliabel adalah instrumen yang bila digunakan beberapa kali untuk mengukur objek yang sama, akan menghasilkan data yang sama. Uji reliabilitas merupakan indeks yang menunjukkan sejauh mana alat pengukuran dapat dipercaya atau diandalkan. Reliabilitas instrumen diperlukan untuk mendapatkan data sesuai dengan tujuan pengukuran. Perhitungan untuk mencari harga reliabilitas instrumen dapat menggunakan rumus *alpha*, yaitu:

$$r_{11} = \left[\frac{n}{(n-1)} \right] \left[1 - \frac{\sum \sigma_t^2}{\sigma_t^2} \right]$$

Keterangan:

r_{11} = reliabilitas instrumen

$\sum \sigma_t^2$ = jumlah varians skor setiap soal

n = banyaknya butir soal

σ_t^2 = varians skor total

Kriteria uji reliabilitas dengan rumus *alpha* adalah apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$, maka alat ukur tersebut reliabel dan juga sebaliknya, jika $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka alat ukur tidak reliabel. Penelitian ini, dilakukan uji reliabilitas dengan menggunakan bantuan *Microsoft Office Excell 2010* dengan model *Alpha Cronbach's* yang diukur berdasarkan skala *Alpha Cronbach's* 0 sampai 1.

Tabel 7. Klasifikasi Reliabilitas

Rentang	Klasifikasi
$0,800 \leq r < 1,000$	Sangat Tinggi
$0,600 \leq r < 0,799$	Tinggi
$0,400 \leq r < 0,599$	Cukup
$0,200 \leq r < 0,399$	Rendah
$0,000 \leq r < 0,199$	Sangat Rendah (Tidak berkorelasi)

(Arikunto, 2013:319)

Berdasarkan perhitungan uji reliabilitas instrumen diperoleh koefisien korelasi (r_{11}) dikonsultasikan dengan nilai tabel *r product moment* dengan $dk = 21$ α sebesar 5% diperoleh r_{tabel} sebesar 0,4427. Hasil uji reliabilitas dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 8. Uji Reliabilitas *Learning Management System Google Classroom*

No	Koefisien Korelasi (r_{11})	r_{tabel} (5%)	Kategori
1	0,799	0,4427	Tinggi

Data lengkap dapat dilihat pada lampiran 2 halaman 77.

Berdasarkan Tabel 8 hasil uji reliabilitas instrumen diperoleh bahwa koefisien korelasi sebesar 0,799 sedangkan r_{tabel} sebesar 0,4427. Hal ini berarti $r_{11} > r_{tabel}$ maka dapat disimpulkan bahwa pengukuran dapat dipercaya atau diandalkan.

3. Uji Daya Beda

Daya pembeda soal adalah kemampuan suatu soal untuk membedakan antara siswa pandai (berkemampuan tinggi) dengan siswa yang kurang pandai (berkemampuan rendah). Bagi suatu soal yang dapat dijawab dengan benar oleh siswa pandai maupun siswa kurang pandai, maka soal itu tidak baik karena tidak mempunyai daya pembeda. Demikian pula jika semua siswa baik pandai maupun kurang pandai tidak dapat menjawab dengan benar. Soal yang baik adalah soal yang dapat dijawab benar oleh siswa yang pandai saja. Indeks daya pembeda dapat diukur dengan menggunakan rumusan seperti dibawah ini:

$$DP = P_A - P_B$$

Keterangan:

D = *Discriminatory power* (angka indeks deskriminasi item)

P_A = Proporsi peserta didik kelompok atas yang dapat menjawab dengan benar

P_B = Proporsi peserta didik kelompok bawah yang dapat menjawab dengan betul

$$P_A = \frac{B_A}{J_A} \quad P_B = \frac{B_B}{J_B}$$

Keterangan :

B_A = Banyaknya peserta didik kelompok atas yang dapat menjawab dengan betul butir item yang bersangkutan.

J_A = Jumlah peserta didik yang termasuk dalam kelompok atas.

B_B = Banyaknya peserta didik kelompok bawah yang dapat menjawab dengan betul butir item yang bersangkutan.

J_B = jumlah peserta didik yang termasuk dalam kelompok bawah.

Tabel 9. Klasifikasi Daya Pembeda

Daya Beda (DP)	Interpretasi Daya Beda
00,00 – 0,19	Jelek
0,20 – 0,39	Cukup
0,40 – 0,69	Baik
0,70 – 1,00	Baik Sekali
Negatif	Tidak Baik

Sumber: (Arikunto, 2013:218)

Hasil uji daya pembeda soal dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 10. Hasil Uji Daya Pembeda Soal

Klasifikasi	Nomor	Indeks Daya Beda
Jelek	9, 11, 13, 20, 21, 22, 25, 28, 30	00,00 – 0,19
Cukup	5, 6, 10, 14, 15, 19, 29	0,20 – 0,39
Baik	1, 2, 4, 7, 8, 16, 17, 18, 27	0,40 – 0,69
Baik Sekali	3	0,70 – 1,00
Tidak Baik	23, 24, 26	Negatif

Data lengkap dapat dilihat pada lampiran 3 halaman 78.

Berdasarkan Tabel 10 dapat disimpulkan bahwa hasil perhitungan uji daya beda pembeda dapat disimpulkan bahwa terdapat kategori soal baik sekali yaitu ada 1 dengan indeks daya beda 0,70-1,00. Selanjutnya kategori soal baik ada 9 dengan indeks daya beda 0,40-0,69. Kategori soal cukup ada 8 dengan indeks daya beda 0,20-0,39. Kategori soal jelek ada 9 dengan indeks daya beda 00,00-0,19 dan kategori soal tidak baik ada 3 dengan indeks daya beda negatif.

4. Uji Tingkat Kesukaran

Tingkat kesukaran merupakan proporsi atau perbandingan antara peserta didik yang menjawab benar dengan keseluruhan peserta didik yang mengikuti tes. Pengujian taraf kesukaran bertujuan untuk mengetahui tingkat mudah atau sukarnya suatu soal. Soal terlalu mudah tidak merangsang peserta didik

untuk mempertinggi usaha memecahkannya dan soal yang terlalu sukar akan menyebabkan peserta didik menjadi putus asa dan tidak mempunyai semangat untuk mencoba lagi karena di luar jangkauannya. Indeks kesukaran dihitung menggunakan rumus:

$$P = \frac{B}{JS}$$

Keterangan :

P : Tingkat kesukaran

B : Jumlah peserta didik yang menjawab pertanyaan dengan benar

JS : Jumlah seluruh peserta didik peserta tes.

Kriteria yang digunakan adalah makin kecil indeks yang diperoleh, soal tersebut dinyatakan sukar. Sebaliknya makin besar indeks yang diperoleh, maka makin mudah soal tersebut. Kriteria indeks kesukaran soal adalah sebagai berikut:

Tabel 11. Indeks Kesukaran

Indeks	Keterangan
0,00-0,30	Sukar
0,31-0,70	Sedang
0,71-1,00	Mudah

Sumber: (Arikunto, 2013: 210)

Hasil penelitian taraf kesukaran dapat dilihat pada tabel berikut ini

Tabel 12. Hasil Taraf Kesukaran

Tingkat Kesukaran	Nomor	Indeks Kesukaran
Sukar	19	0,00-0,30
Sedang	2, 3, 7, 8, 10, 12, 13, 15, 16, 20,22 23, 25, 26, 28, 29.	0,31-0,70
Mudah	1, 4, 5, 6, 9, 11, 14, 17, 18, 21, 24, 27, 30	0,71-1,00

Data lengkap dapat dilihat pada lampiran 4 halaman 79.

Berdasarkan Tabel 12 hasil perhitungan taraf kesukaran dapat disimpulkan bahwa terdapat kategori soal mudah sebanyak 13 dengan tingkat kesukaran antara 0,00-0,30. Selanjutnya kategori soal sedang sebanyak 16 dengan tingkat kesukaran antara 0,31-0,70 dan kategori soal sulit sebanyak 1 dengan tingkat kesukaran 0,71-1,00.

J. Pengujian Hipotesis

1. Uji Regresi Linear Sederhana

Menguji ada tidaknya pengaruh *Learning Management System Google Classroom* (X) terhadap hasil belajar peserta didik (Y), maka digunakan analisis regresi linear sederhana untuk menguji hipotesis. Menurut Siregar (2013: 379) rumusan regresi linear sederhana, yaitu:

$$\hat{Y} = a + bX$$

Keterangan:

\hat{Y} = Variabel terikat
 X = Variabel bebas
 a dan b = Konstanta

Persamaan umum regresi linear sederhana adalah dimana nilai a dan b dicari terlebih dahulu dengan menggunakan persamaan sebagai berikut:

$$a = \frac{(\sum X^2)(\sum Y) - (\sum X)(\sum XY)}{n \sum X^2 - (\sum X)^2}$$

$$b = \frac{n \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{n \sum X^2 - (\sum X)^2}$$

Analisis korelasi (*pearson product moment*) mengukur derajat keeratan hubungan antara variabel independent dengan variabel dependent. Analisis korelasi product moment digunakan untuk mengukur apakah terdapat

pengaruh yang kuat antara *Learning Management System Google Classroom*. Rumus dari analisis product moment adalah

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

Keterangan :

r = Koefisien Korelasi

X = Variabel bebas/Independent

Y = Variabel terikat/dependent

n = Banyaknya sampel

Sumber: Sugiyono (2015 : 228)

Angka korelasi berkisar 0 sampai dengan 1. Besar kecilnya angka korelasi menentukan kuat atau lemahnya pengaruh kedua variabel. Keeratan variabel dapat dilihat pada tabel berikut ini :

Tabel 13. Intrepetasi Koefisien Korelasi

No	Koefisien	Interpretasi
1	0.00-0,19	Sangat Rendah
2	0.20-0,39	Rendah
3	0.40-0,59	Sedang
4	0,60-0,79	Kuat
5	0,80-1,00	Sangat Kuat

Sumber Sugiyono (2015 : 228)

Korelasi dapat positif atau negatif. Korelasi positif menunjukkan arah yang sama antar variabel, artinya jika variabel X besar, maka variabel Y semakin besar pula sebaliknya, korelasi negatif menunjukkan arah yang berlawanan artinya jika variabel X besar maka variabel Y kecil. Analisis uji regresi linear sederhana pada penelitian ini dilakukan dengan menggunakan aplikasi *Microsoft Office Excel 2010*. Jadi hipotesis dalam penelitian ini adalah

Ha: Tidak ada pengaruh penerapan *Learning Management System Google*

Classroom terhadap hasil belajar peserta didik kelas tinggi SD Negeri
2 Gunung Terang tahun ajaran 2020/2021.

H₀: Ada pengaruh penerapan *Learning Management System Google*

Classroom terhadap hasil belajar peserta didik kelas tinggi SD Negeri
2 Gunung Terang tahun ajaran 2020/2021.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penerapan *Learning Management System Google Classroom* terhadap hasil belajar peserta didik kelas tinggi dengan kategori tinggi. Hal ini ditunjukkan dengan nilai rata-rata *posstest* peserta didik yang mengikuti pembelajaran tematik dengan penerapan *Learning Management System Google* lebih tinggi dibandingkan nilai rata-rata *pretest*.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah disimpulkan di atas, maka dapat diajukan saran-saran kepada:

a. Peserta didik

Diharapkan peserta didik dapat mengoptimalkan penggunaan *Learning Management System Google Classroom* dalam pembelajaran sehingga dapat meningkatkan pemahaman materi dan memotivasi peserta didik untuk memperoleh kualitas belajar yang lebih baik

b. Pendidik

Pendidik diharapkan dapat menerapkan pembelajaran dengan *Learning Management System Google Classroom* agar peserta didik menjadi lebih aktif sehingga tercipta pembelajaran yang lebih optimal dan hasil belajar pada pembelajaran tematik dapat meningkat.

c. Kepala Sekolah

Diharapkan kepala sekolah dapat memfasilitasi dan mengkondisikan pihak pendidik untuk menggunakan penerapan *Learning Management System Google Classroom* dalam proses pembelajaran, sehingga peserta didik dapat aktif dalam proses pembelajaran.

d. Peneliti Lain

Bagi peneliti lain atau berikutnya yang akan melakukan penelitian di bidang ini, diharapkan penelitian ini dapat menjadi referensi informasi dan masukan tentang pengaruh penerapan *Learning Management System Google Classroom* terhadap hasil belajar peserta didik kelas tinggi.

DAFTAR PUSTAKA

- Adam, Istiwaroh Rina. 2021. Pengaruh Penggunaan Aplikasi Google Classroom dan Dukungan Orang Tua Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Materi Makhluk Hidup di Kelas IV SDN Kota Tengah Kota Gorontalo (Skripsi). Universitas Negeri Gorontalo, Gorontalo.
- Amiroh. 2012. *Membangun E-Learning dengan Learning Management System*. Genta Group Production, Sidoarjo.
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. PT Rineka Cipta, Jakarta.
- Brock, Annie. 2015. *Introduction to Google Classroom: An Easy to Use Guide to Taking Your Classroom Digital*. Createspace Independent Publishing Platform.
- Corbyn, Gregory. 2019. *Google Classroom: 99 Ideas How to Use Goggle Classroom Effectively*. *Idenpedently Published*.
- Denilasari, Nanda. 2018. Pengaruh Penggunaan *Google Classroom* Terhadap Respon Siswa Sebagai Media Pembelajaran (Skripsi). Universitas Muhammadiyah Jakarta, Jakarta.
- Dimiyati & Mudjiono. 2013. *Belajar dan Pembelajaran*. PTRineka Cipta, Jakarta.
- Djamarah, Syaiful Bari. 2014. *Psikologi Belajar*. Bumi Aksara, Jakarta.
- Ernawati, M. 2018. *Media Pembelajaran Google Classroom*. Kompas, Jakarta.
- Febrianti, Ima. 2021. Implementasi Penggunaan *Google Classroom* pada Pembelajaran Daring Masa Pandemi *Covid-19* di Kelas VI Sekolah Dasar (Skripsi). Universitas Jambi, Jambi.

- Gauntreau, C. 2011. Motivational Factors Affecting the Integration of a Learning Management System by Faculty. *The Journal of Educators Online*. 2: 26-38.
- Graham, M. J., & Borgen, J. 2018. Google Classroom. In Google Tools Meets Middle School. <https://doi.org/10.4135/9781506360188.n3>
- Hakim, Abdul Barir. 2016. Efektifitas Penggunaan E-Learning Moodle, Google Classroom Dan Edmodo. *Jurnal I-Statement*. 2: 13-20.
- Hamalik, Oemar. 2013. *Proses Belajar Mengajar*. PT Bumi Aksara, Jakarta.
- Hamid, dkk. 2015. Understanding Student's of The Benefits of Online S Networkin Use for Teaching and Learning. *The Internet and H Education*, 26, 1-9.
- Harjanto & Sumunar. 2018. Tantangan dan Peluang Pembelajaran dalam Jaringan Studi Kasus Implementasi Elok (E-Learning) Open for Knowledge Sharing Pada Mahasiswa Profesi Ners. *Jurnal Keperawatan Respati*. 5: 24-28.
- Isman, M. 2017. Pembelajaran Moda dalam Jaringan (Moda Daring). *The Progressive and Fun Education Seminar*. 586-588.
- Izenstark, A., Leahy, K.L. 2015. Google Classroom for Librarians: Features and Opportunities. *Library Hi Tech News*. 9: 1-3.
- Juniayanti, Dewi. 2019. Pengaruh Model Pembelajaran Self Regulated Learning Berbantuan Aplikasi Google Classroom Terhadap Motivasi Belajar IPA Siswa SD. *Jurnal Kajian Pendidikan Widya Accarya* (ISSN). 1: 1-9.
- Kunandar. 2013. *Penilaian Authentik (Penilaian Hasil Belajar Peserta Didik Berdasarkan Kurikulum 2013)*. Rajawali Pers, Jakarta.
- Kurniasih, Imas. 2018. *Pendidik Zaman Now*. Kata Pena, Jakarta.
- Kurniawan, A. 2018. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Remaja Rosdakarya, Bandung.
- Laura, A. 2012. *Psikologi Umum Sebuah Pandangan Apresiatif*. Salemba Humanika, Jakarta.
- Mahnegar, F. 2012. Learning Management System. *International Journal of Business and Social Science* (ISSN). 3: 144-150.

- Mulyasa. 2013. *Pengembangan dan Implementasi Pemeikiran Kurikulum*. Rosadakarya, Bandung.
- Parwati, Ninyoman. 2018. *Belajar dan Pembelajaran*. Raja Grafindo Persada, Depok.
- Pradana,dkk. 2017. Pengaruh Penerapan Tools Google Classroom pada Model Pembelajaran Project Based Learning terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal IT-Edu*. 2: 59-67
- Prawiradilaga, dkk. 2013. *Mozaik Teknologi Pendidikan: ELearning*. Kencana, Jakarta
- Rikizaputra. 2020. Pengaruh E-Learning dengan Google Classroom Terhadap dan Motivasi Belajar Biologi Peserta didik. *Jurnal Pendidikan*. 11: 166-176.
- Rusman, dkk. 2015. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi: Mengembangkan Profesionalisme Pendidik*. PT Raja Grafindo Persada, Jakarta.
- Sardiman, A.M. 2012. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Rajawali Pers, Jakarta.
- Shampa, Iftakhar. 2016. Google Classroom: What Works and How?. *Journal of Education and Social Sciences*. 3: 12-18.
- Siregar, dkk. 2014. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Galia Indonesia, Bogor.
- Siregar, Syofian. 2013. *Statistik Parametrik untuk Penelitian Kuantitatif*. Bumi Aksara, Jakarta.
- Slameto. 2015. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Rineka Cipta, Jakarta.
- Soemanto, Wasty. 2012. *Psikologi Pendidikan: Landasan Kerja Pimpinan Pendidikan*. Rineka Cipta, Jakarta.
- Suartama, dkk. 2015. *E-learning Berbasis Moodle*. Grahala Ilmu, Yogyakarta.
- Sudaryono, dkk. 2013. *Pengembangan Instrumen Penelitian Pendidikan*. Graha Ilmu, Yogyakarta.
- Sudjana, Nana. 2014. *Dasar-dasar Proses Dasar Mengajar*. Sinar Baru Algensindo, Bandung.

- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Alfabeta, Bandung.
- Suhayati, Ucu. 2021. Pengaruh Pembelajaran Daring dengan Menggunakan Aplikasi Google Classroom dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran*. 1: 1-16.
- Sukmadinata, Nana. 2011. *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*. PT Remaja Rosdakarya, Bandung.
- Suprijono, Agus. 2012. *Metode dan Model – model Mengajar*. Alfabeta, Bandung.
- Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Pramedia Grub, Jakarta.
- Syarifudin, A.S. 2020. Implementasi Pembelajaran Daring untuk Meningkatkan Mutu Pendidikan Sebagai Dampak Diterapkannya Social Distancing. *Jurnal Pendidikan dan Sastra Indonesia Metalingua*. 1: 31-34.
- Triyanto. 2013. *Model Pembelajaran Terpadu*. Bumi Aksara, Jakarta.