

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA *GOOGLE CLASSROOM*  
TERHADAP HASIL BELAJAR PADA MATA PELAJARAN GEOGRAFI  
SISWA KELAS X DI SMA NEGERI 2 KOTAAGUNG**

**(Skripsi)**

**Oleh:**

**SANTI FEBRIYANTI  
NPM 1813034032**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GEOGRAFI  
JURUSAN PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS LAMPUNG  
BANDAR LAMPUNG  
2024**

## ABSTRAK

### PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA *GOOGLE CLASSROOM* TERHADAP HASIL BELAJAR PADA MATA PELAJARAN GEOGRAFI SISWA KELAS X DI SMA NEGERI 2 KOTAAGUNG

Oleh

Santi Febriyanti

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui besarnya pengaruh penggunaan media *Google Classroom* terhadap hasil belajar pada mata pelajaran Geografi siswa kelas X di SMA Negeri 2 Kotaagung. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian adalah pendekatan kuantitatif. Metode yang digunakan pada penelitian adalah *quasi eksperimen* dengan desain penelitian *non equivalent control group design*. Populasi penelitian adalah seluruh siswa yang belajar Geografi kelas X di SMA Negeri 2 Kotaagung berjumlah 218 siswa. Sampel penelitian yaitu kelas X IPS 2 (kelas eksperimen) berjumlah 30 siswa dan X kelas IPS 3 (kelas kontrol) berjumlah 28 siswa. Jadi, sampel pada penelitian berjumlah 58 siswa. Teknik pengumpulan data dengan tes, angket dan dokumentasi. Teknik analisis data digunakan yaitu uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis dengan uji *Paired Sample T-Test*. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) Terdapat adanya pengaruh dengan diterapkannya pembelajaran menggunakan media *Google Classroom*. Hal ini dapat dilihat dengan hasil belajar siswa yang didapat antara kelas eksperimen lebih besar dibandingkan kelas kontrol setelah diberikan perlakuan, yaitu  $79,032 > 56,787$ . Dari hasil uji *Paired Sample T-Test* nilai menunjukkan selisih antara rata-rata hasil belajar *pre-test* dengan *post-test* yaitu  $67,43 < 79,07$ . (2) Perbandingan hasil belajar siswa dengan menggunakan media *Google Classroom* lebih tinggi dibandingkan tanpa menggunakan media *Google Classroom*. Dapat dilihat pada analisis data bahwa penggunaan media *Google Classroom* memiliki pengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Geografi kelas X di SMA Negeri 2 Kotaagung yang terbukti dari nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $-17,510 > 2,462$ ) dengan nilai signifikansi dari ( $0,000 < 0,025$ ) yang berarti  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Hasil *Effect-size* dari hasil *Cohens' d* sebesar 1,855 dikategorikan sangat tinggi.

**Kata Kunci:** *Google Classroom, Hasil Belajar, Media Pembelajaran.*

## **ABSTRACT**

### ***THE INFLUENCE OF THE USE OF GOOGLE CLASSROOM MEDIA TO THE LEARNING OUTCOMES IN GEOGRAPHY SUBJECTS TO THE X GRADE STUDENTS IN SMA NEGERI 2 KOTAAGUNG***

***By***

**SANTI FEBRIYANTI**

This research aims to know the influence of the use of *Google Classroom* media to learning outcomes in Geography subject to X grade students in SMA N 2 Kotaagung. The research approach was using quantitative approach. The method of this research was quasi experiment with non equivalent control group design as the research design. The population of this research were all of the X grade students who learn Geography subject in students in SMA N 2 Kotaagung with the total 218 students. The sample of the research were X grade students IPS 2 (Experimental Class) with the number of students were 30 students and X grade students IPS 3 (Control Class) with the number of students were 28 students. So, the sample of this research were 58 students. The data collecting techniques were using test, questionnaire, and documentation. The data analysis techniques were using normality test, homogeneity test, and hypothesis test with Paired Sample T-Test. The result of the research showed that (1) There is the influence of the use of learning by using *Google Classroom* media. It can be seen from students' learning results in Experimental Class were higher than students'in Control Class after given treatment, that is  $79,032 > 56,787$ . The result of Paired Sample T-Test shows the difference between the average of learning outcomes in pre-test and post-test that is  $67,43 < 79,07$ . (2) The comparison of students' learning outcomes of using *Google Classroom* media is higher than students' learning outcomes without using *Google Classroom* media. It can be seen from data analysis that the use of *Google Classroom* media has significant impact to students'learning outcomes in Geography subject X grade students of SMA Negeri 2 Kotaagung that is proven by tcount value  $>$  ttabel ( $-17,510 > 2,462$ ) with significant value from ( $0,000 > 0,025$ ) it means that  $H_a$  is accepted and  $H_0$  is rejected. The Effect-size of Cohens' d of 1.855 was very high.

***Keywords: Google Classroom, Learning Outcomes, Learning Media***

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA *GOOGLE CLASSROOM*  
TERHADAP HASIL BELAJAR PADA MATA PELAJARAN GEOGRAFI  
SISWA KELAS X DI SMA NEGERI 2 KOTAAGUNG**

**Oleh**

**Santi Febriyanti  
NPM 1813034032**

**Skripsi**

**Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar  
SARJANA PENDIDIKAN**

**Pada**

**Program Studi Pendidikan Geografi  
Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Lampung  
Bandar Lampung**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GEOGRAFI  
JURUSAN PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS LAMPUNG  
BANDAR LAMPUNG  
2024**

Judul Skripsi : **PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA *GOOGLE CLASSROOM* TERHADAP HASIL BELAJAR PADA MATA PELAJARAN GEOGRAFI SISWA KELAS X DI SMA NEGERI 2 KOTAAGUNG**

Nama Mahasiswa : **Santi Febriyanti**

Nomor Pokok Mahasiswa : **1813034032**

Program Studi : **Pendidikan Geografi**

Jurusan : **Pendidikan IPS**

Fakultas : **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**



**MENYETUJUI**

1. Komisi Pembimbing

Pembimbing Utama,

Pembimbing Pembantu,



**Drs. Zulkarnain, M.Si.**  
NIP 19600111 198703 1 001



**Dr. Novial Fitria Istiawati, M.Pd.**  
NIP 19891106 201903 2 013

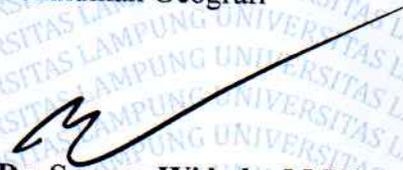
2. Mengetahui

Ketua Jurusan Pendidikan  
Ilmu Pengetahuan Sosial

Ketua Program Studi  
Pendidikan Geografi



**Dr. Dedy Miswar, S.Si., M.Pd.**  
NIP 19741108 200501 1 003



**Dr. Sugeng Widodo, M.Pd.**  
NIP 19750517 200501 1 002

**MENGESAHKAN**

1. Tim Penguji

Ketua

: **Drs. Zulkarnain, M.Si.**

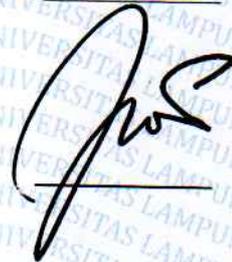


Sekretaris

: **Dr. Novia Fitri Istiawati, MPd.**



Penguji Bukan Pendamping : **Dr. Pargito, M.Pd.**



Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



**Prof. Dr. Sunyono, M.Si.**  
NIP.19651230 1991111001

Tanggal Lulus Ujian Skripsi: **3 April 2024**

## SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Santi Febriyanti  
NPM : 1813034032  
Program Studi : S-1 Pendidikan Geografi  
Jurusan : Ilmu Pendidikan  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan skripsi yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media *Google Classroom* Terhadap Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Geografi Siswa Kelas X di SMA Negeri 2 Kotaagung” tersebut adalah asli hasil dari penelitian saya, kecuali bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam Daftar Pustaka.

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

Bandar Lampung, 11 Februari 2024  
Yang membuat Pernyataan



Santi Febriyanti  
NPM 1813034032

## RIWAYAT HIDUP



Peneliti bernama Santi Febriyanti, dilahirkan di desa Teba pada tanggal 01 Februari 2000, yang merupakan anak kedua dari lima saudara dari pasangan Bapak Mat.Hifzon dan Ibu Napiah.

Pendidikan formal yang telah diselesaikan peneliti adalah sebagai berikut:

1. SDN 1 Teba, pada tahun 2006 dan lulus pada tahun 2012.
2. SMPN 1 Kotaagung, pada tahun 2012 dan lulus pada tahun 2015.
3. MAN 1 Tanggamus, pada tahun 2015 dan lulus pada tahun 2018.

Pada tahun 2018 peneliti terdaftar sebagai mahasiswa Program Studi Pendidikan Geografi, Jurusan Ilmu Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Lampung melalui tes seleksi Penerimaan Mahasiswa Perluasan Akses Pendidikan (PMPAP). Peneliti juga melakukan program Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) di sekolah Mts. NU Negarabatin dan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Desa Banjar Masin, Kecamatan Kotaagung Barat, Kabupaten Tanggamus.

Selama menjadi mahasiswa, peneliti pernah mengikuti dan menjadi bagian dari organisasi internal kampus seperti Bina Rohani Mahasiswa (BIROHMAH) Unila, Koperasi Mahasiswa (KOPMA), Forum Pembinaan dan Pengkajian Islam (FPPI), dan Ikatan mahasiswa Geografi (IMAGE) sebagai wakil sekretaris umum. Serta peneliti juga pernah mengikuti Program Kreativitas Mahasiswa (PKM) yang diadakan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan dan lolos dalam pendanaan. Penelitian bersama tim tentang “*Repong Damar* Sebagai Upaya Mitigasi Bencana Tanah Longsor *Ulun Sai Batin* di Kabupaten Pesisir Barat”.

## **MOTTO**

“Saat kita memperbaiki hubungan dengan Allah, niscaya Allah akan memperbaiki segala sesuatunya untuk kita”

**(Dr. Bilal Philips)**

“Tuhan tidak membebani seseorang melainkan diluar kemampuannya”

**(Q.S Al-Baqarah ayat 286)**

“Tidak ada sesuatu yang mustahil untuk dicapai. Tidak ada sesuatu yang mustahil untuk di selesaikan. Karena, sesungguhnya Allah bebas melaksanakan kehendak-Nya, Dia telah menjadikan untuk setiap sesuatu menurut takarannya”.

**(Q.S At-Thalaq Ayat 3)**

## **PERSEMBAHAN**

*Bismillahirrahmanirrahim*

Puji syukur selalu terucapkan kehadirat Allah SWT yang kuasa akan segala sesuatu. Shalawat serta salam selalu tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW.

Ku persembahkan karya skripsi ku ini sebagai tanda sayang kepada:

Bapakku tercinta M.hifzon dan Emakku Napiah yang telah membesarkan, mendidik, membimbing, mendoakan, mendukung dan melimpahkan kasih sayangnya serta selalu selalu memotivasiku untuk terus berjuang menggapai cita-cita serta tak henti-henti berjuang untuk membiayai pendidikanku. Doaku yang selalu kupanjatkan untuk kedua orangtuaku.

Engahku Sri Hastuti, adik-adikku Sandi Wijaya, Sulastri, Sinta Novrizanti, Denis Saputra. Yang selalu menyayangi, dan selalu memberikan semangat serta doa.

Nenekku Rohmawati dan Kakekku Rohimi serta keluargaku yang selalu menyayangi, memberikan nasehat, mendukung impianku serta mendoakanku.

Para guru dan dosen dan civitas akademika yang telah berjasa memberikan bimbingan, memotivasi, mendukung dan memberikan ilmu yang bermanfaat dengan penuh kesabaran dan keikhlasan.

Semua Sahabat dan teman-teman seperjuanganku yang telah kebersamai dalam perjuangan kuliahku dan selalu memberikan semangat, sehingga peneliti mampu menyelesaikan skripsi ini. Semoga kebaikan selalu menyertai kalian semua.

Almamater tercinta, Universitas Lampung.

## SANWACANA

Alhamdulillah.

Puji syukur atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul **“Pengaruh Penggunaan Media *Google Classroom* terhadap Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Geografi Siswa Kelas X di SMA Negeri 2 Kotaagung”**. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan di Universitas Lampung.

Peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Karena itu, dalam kesempatan ini peneliti mengucapkan terima kasih banyak kepada Bapak Drs. Zulkarnain, M.Si. selaku pembimbing akademik dan sekaligus dosen pembimbing I, Ibu Dr. Novia Fitria Istiawati, M.Pd. selaku dosen pembimbing II, dan Bapak Dr. Pargito, M.Pd. selaku dosen pembahas yang telah sabar memberikan bimbingan, nasihat, arahan dan dorongan kepada peneliti sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.

Peneliti menyadari bahwa dalam penelitian dan penyusunan skripsi ini tentunya tidak mungkin terselesaikan tanpa bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, peneliti menyampaikan terima kasih kepada:

1. Ibu Prof. Dr. Ir. Lusmeilia Afriani, D.E.A., I.P.M., selaku Rektor Universitas Lampung yang mengesahkan ijazah dan gelar sarjana, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.

2. Bapak Prof. Dr. Sunyono, M.Si., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang mengesahkan skripsi ini, memfasilitasi dan memberikan dorongan untuk selalu memajukan FKIP.
3. Bapak Dr. Dedy Miswar, M.Pd., selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan IPS Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
4. Bapak Drs. Sugeng Widodo, M.Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Geografi Universitas Lampung yang telah menyetujui dan membantu memfasilitasi mahasiswa dalam proses penyelesaian skripsi sehingga dapat terselesaikan.
5. Bapak Drs. Zulkarnain, M.Si., selaku pembimbing I sekaligus dosen Pembimbing Akademik (PA) yang telah memberikan bimbingan, nasihat, saran, kritik, dan motivasi dalam proses penyusunan skripsi ini sehingga dapat terselesaikan.
6. Ibu Dr. Novia Fitri Istiawati, M.Pd., selaku pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, saran, kritik, dan motivasi dalam proses penyusunan skripsi ini sehingga dapat terselesaikan.
7. Bapak Dr. Pargito, M.Pd., selaku pembahas yang telah memberikan saran, masukan serta gagasan yang sangat bermanfaat untuk peneliti sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
8. Bapak dan ibu dosen serta seluruh staf karyawan Pendidikan Geografi FKIP Universitas Lampung, terimakasih telah memberikan ilmu selama proses perkuliahan dan membantu peneliti sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.

9. Bapak Drs. Yulizar, M.M., selaku Kepala Sekolah di SMA Negeri 2 kotaagung memberikan kesempatan kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian di sekolah tersebut.
10. Bapak Ari Wibowo, S.Pd., selaku Wakasek Kurikulum yang telah membantu dan memberikan data data yang dibutuhkan oleh peneliti.
11. Ibu Rini Sopiah, S.Pd., selaku guru Geografi X IPS2 dan X IPS 3 yang telah membantu dan memberikan kesempatan kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian di kelas tersebut.
12. Peserta didik SMA Negeri 2 Kotaagung yang telah bekerjasama dalam kelancaran penelitian skripsi ini sehingga dapat terselesaikan.
13. Bapak/Ibu guru semua tanpa terkecuali, yang sangat saya sayangi, terima kasih atas segala didikan nya, telah mengajar dengan segala ilmu yang telah diberikan ketika saya dibangku SDN 1 Teba, SMPN 1 Kotaagung, dan MAN 1 Tanggamus.
14. Orang tua, bapak Mat. Hifzon dan bapak Dulhasis serta Ibu Napiah, engah Sri Hastuti, adek-adekku tercinta Sandi Wijaya, Sulastri, Sinta Novrizanti, Denis Kurniawan. Yang selalu menyayangi, memberikan motivasi, mendoakanku selalu, memberikan sebuah keceriaan, kebahagiaan canda tawa dalam hidupku dan mendukung setiap langkahku untuk mencapai impianku. Serta mengajarkan apa artinya hidup yang sebenarnya.
15. Keluargaku, Nenek Rohmawati, Kakek Rohimi, Paman Rohiddin, Paman Repiyansah, Paman Rohiyah, Minan Erma, Minan Romaini, Minan Reni yang selalu menyayangi, mendukung segala keinginanku, memberi

kebahagian canda tawa dalam hidupku, serta selalu memberikan nasehat maupun motivasi untuk saya.

16. Kakak Andika Fila, Kakak Ema Elviana, dan Kakak Mika Rizma, yang selalu membantu saya dari awal mulai pendaftaran kuliah sampai saya lulus.
17. Sahabat-sahabatku, Annisa Safitri, Neti, Nurmaidah, Anggi, Uswah, Arin, Nurul yang selalu memberikan motivasi, dan meluangkan waktunya tempat berkeluh kesah serta dukungan pada proses menuntaskan skripsi ini.
18. Teman seperjuangan KKN (Kuliah Kerja Nyata) dan PLP (Pengenalan Lapangan Persekolahan) Veronicka, Ima, Nia, Nurul, Agung dan Heri.
19. Seluruh rekan-rekan S1 Pendidikan Geografi angkatan 2018 yang telah berjuang bersama selama perkuliahan baik suka dan duka. Semoga kita menjadi orang sukses dan bermanfaat untuk banyak orang.
20. Alamameter tercinta, Universitas Lampung. Semoga Allah Swt selalu memberikan balasan yang baik untuk bapak, ibu dan teman-teman semua atas kebaikan dan bantuannya selama ini. Hanya ucapan terima kasih dan doa yang bisa peneliti berikan dan semoga skripsi ini bisa bermanfaat untuk orang banyak.
21. Semua pihak yang telah membantu dalam kelancaran penyusunan sripsi ini baik secara langsung maupun tidak langsung. Semoga Allah SWT selalu perlancarkan urusan kalian.

Bandar Lampung, 11 Februari 2024  
Peneliti,

Santi Febriyanti  
1813034032

## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>1</b>
<b>ABSTRAK.....</b>	<b>2</b>
<b>RIWAYAT HIDUP.....</b>	<b>8</b>
<b>MOTTO .....</b>	<b>9</b>
<b>PERSEMBAHAN .....</b>	<b>10</b>
<b>SANWACANA.....</b>	<b>11</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>15</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>18</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>19</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>20</b>
<b>I. PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang dan Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah .....	10
1.3 Batasan Masalah .....	11
1.4 Rumusan Masalah .....	11
1.5 Tujuan Penelitian .....	11
1.6 Manfaat Penelitian .....	11
1.7 Ruang Lingkup Penelitian .....	12
<b>II. TINJAUAN PUSTAKA .....</b>	<b>14</b>
2.1 Hakikat Belajar dan Pembelajaran .....	14
1. Belajar .....	14
2. Pembelajaran .....	19
2.2 Media <i>Google Classroom</i> .....	21
1. Pengertian Media.....	21
2. Jenis-jenis Media Pembelajaran.....	22
3. Fungsi Media Pembelajaran.....	22
4. Peran Media Pembelajaran .....	23
5. Pengertian <i>Google Classroom</i> .....	24
6. Fungsi <i>Google Classroom</i> .....	24

7. Kelebihan dan Kekurangan <i>Google Classroom</i> .....	25
2.3 Hasil Belajar .....	27
1. Pengertian Hasil Belajar .....	27
2. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar .....	29
3. Macam-macam Hasil Belajar.....	30
4. Fungsi Hasil Belajar .....	32
2.4 Penelitian yang Relevan .....	32
2.5 Kerangka Berpikir .....	35
2.6 Hipotesis Penelitian.....	36
<b>III. METODOLOGI PENELITIAN .....</b>	<b>37</b>
3.1 Jenis Penelitian.....	37
3.2 Populasi dan Sampel Penelitian .....	41
1. Populasi Penelitian .....	41
2. Sampel Penelitian.....	41
3.3 Tempat dan Waktu Penelitian.....	42
1. Tempat Penelitian.....	42
2. Waktu Penelitian .....	43
3.4 Variabel Penelitian .....	43
3.5 Prosedur Penelitian.....	43
3.6 Definisi Konseptual dan Operasional Variabel.....	44
3.7 Teknik Pengumpulan Data.....	46
1. Tes .....	46
2. Observasi (Pengamatan) .....	48
3. Dokumentasi .....	48
3.8 Uji Prasyarat Instrumen .....	49
1. Uji Validitas .....	49
2. Uji Reliabilitas .....	53
3. Uji Daya Beda.....	56
4. Uji Tingkat Kesukaran.....	58
3.9 Teknik Prasyarat Analisis Data.....	60
1. Uji Normalitas .....	60
2. Uji Homogenitas.....	61
3.10 Teknik Analisis Data .....	61
1. Uji <i>T (Paired Sample T-test)</i> .....	62
2. Uji <i>Effect-Size</i> .....	63
<b>VI. HASIL DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>66</b>
4.1 Hasil Penelitian .....	66
1. Gambaran Umum dan Tempat Penelitian.....	66
2. Visi Misi dan Tujuan .....	67
3. Peta Lokasi SMA Negeri 2 Kotaagung.....	69
4. Sejarah Berdirinya SMA Negeri 2 Kotaagung.....	70
4.2 Pelaksanaan Penelitian .....	70

4.3 Hasil Analisis Data Penelitian .....	72
1. Hasil <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i> pada Kelas Eksprimen dan Kelas Kontrol .....	73
2. Analisis Data Hasi Belajar .....	74
4.4 Hasil Uji Prasyarat Analisis Data.....	74
1. Uji Normalitas.....	75
2. Uji Homogenitas .....	76
3. Hasil Uji Hipotesis .....	77
1. Uji <i>T Paired Sample T-test</i> .....	77
2. Uji <i>Effect-Size</i> .....	80
4.5 Pembahasan .....	82
1. Media <i>Google Classroom</i> (Variabel X).....	82
2. Hasil Belajar (Variabel Y) .....	84
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>87</b>
5.1 Kesimpulan .....	87
5.2 Saran.....	88
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>89</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>100</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Nilai Rata-rata Ulangan Harian pada Mata Pelajaran Geografi Siswa Kelas X IPS 2 dan X IPS 3.....	7
2. Penelitian yang Relevan .....	32
3. Data Jumlah Peserta Didik Kelas X IPS.....	41
4. Sampel Penelitian. ....	42
5. Koefisien untuk Menentukan Kategori Validitas.....	50
6. Hasil Analisis Uji Validitas Instrumen Tes Hasil Belajar .....	52
7. Klasifikasi Reliabilitas .....	54
8. Hasil Analisis Uji Reliabilitas Instrumen Tes Hasil Belajar .....	55
9. Klasifikasi Daya Beda Soal .....	57
10. Hasil Analisis Uji Daya Beda Soal .....	57
11. Kategori Taraf Kesukaran Soal.....	58
12. Hasil Analisis Uji Tingkat Kesukaran Soal.....	59
13. <i>Paired Samples Effect-size</i> .....	64
14. Kriteria Besarnya Uji <i>Effect-size</i> Diklasifikasikan .....	64
15. Kriteria Interpretasi Nilai <i>Cohen's d</i> .....	65
16. Pelaksanaan Penelitian .....	71
17. Data <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i> Kelas Eksprimen dan Kelas Kontrol .....	73
18. Rata-rata Hasil <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i> Kelas Eksprimen dan Kelas Kontrol..	74
19. Uji Normalitas Nilai Data Hasil Belajar Kelas Eksprimen .....	75
20. Uji Normalitas Nilai Data Hasil Belajar Kelas Kontrol.....	76
21. Rekapitulasi Uji Homogenitas Nilai Pre-Test .....	76
22. Uji <i>Paired Samples Statistic</i> .....	77
23. <i>Paired Samples Correlations</i> .....	78
24. Uji <i>Paired Sampel T-Test</i> .....	78
25. Kriteria Besarnya <i>Effect-size</i> Diklasifikasikan .....	81
26. Kriteria Interpretasi Nilai <i>Cohen's d</i> .....	81

**DAFTAR GAMBAR**

Gambar	Halaman
1. Bagan Kerangka Berpikir .....	36
2. Desain Test ( <i>Pre-test dan Post-test Control Group Design</i> ).....	38
3. Peta Lokasi di SMA Negeri 2 Kotaagung .....	69

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Surat Izin Penelitian Pendahuluan .....	101
2. Surat Balasan Izin Penelitian Pendahuluan .....	102
3. Surat Izin Penelitian Lapangan .....	103
4. Balasan Surat Izin Penelitian Lapangan .....	104
5. Peta Lokasi Penelitian di SMA Negeri 2 Kotaagung .....	105
6. Rekapitulasi Hasil <i>Pre-Test</i> Nilai Kelas X IPS 2 (Kelas Eksprimen) dan X IPS 3 (Kelas Kontrol) .....	106
7. Rekapitulasi Hasil <i>Post-Test</i> Nilai Kelas X IPS 2 (Kelas Eksprimen) dan X IPS 3 (Kelas Kontrol) .....	107
8. Silabus Pembelajaran .....	108
9. Bahan Ajar Geografi Kelas X IPS Semester Genap .....	116
10. Soal untuk Kelas Eksprimen dan Kontrol Sebelum di Uji Validitas .....	127
11. Soal untuk Kelas Eksprimen dan Kontrol Setelah di Uji Validitas .....	135
12. Kunci Jawaban .....	141
13. Uji Normalitas <i>Pre-Test</i> Kelas Kontrol dan Kelas Eksprimen .....	142
14. Uji Normalitas <i>Post-Test</i> Kelas Kontrol dan Kelas Eksprimen .....	142
15. Hasil Homogenitas <i>Pre-Test</i> .....	143
16. Uji <i>Paired Samples Statistics</i> .....	143
17. <i>Paired Samples Correlations</i> .....	143
18. Uji <i>Paired Sample T-Test</i> .....	143
19. Uji Validitas Data Tes .....	144
20. Hasil Analisis Uji Validitas Instrumen Tes Hasil Belajar .....	145
21. Uji Reliabilitas Data Tes .....	147
22. Hasil Analisis Uji Reliabilitas Instrumen Tes Hasil Belajar .....	148
23. Hasil Perhitungan Uji Daya Pembeda Soal .....	149
24. Hasil Analisis Uji Daya Bada Soal .....	150
25. Hasil Perhitungan Tingkat Kesukaran Soal .....	151
26. Hasil Analisis Uji Tingkat Kesukaran Soal .....	152
27. Uji Validitas Angket Media <i>Google Classroom</i> .....	153
28. Uji Reliabilitas Angket Media <i>Google Classroom</i> .....	154
29. Angket Menggunakan Media <i>Google Classroom</i> pada Siswa Kelas X di SMA Negeri 2 Kotaagung .....	155
30. Dokumentasi Penelitian di SMA Negeri 2 Kotaagung .....	158
31. Pembelajaran Menggunakan Media <i>Google Classroom</i> .....	158
32. Kegiatan Pembelajaran Menggunakan Media <i>Google Classroom</i> pada Kelas X IPS 2 (Kelas Eksprimen) <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i> .....	159

33. Pembelajaran di Kelas X IPS 4 (Kelas Uji Coba Kevalidan Soal) .....	164
34. Pembelajaran di Kelas X IPS 3 (Kelas Kontrol) <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i> .....	164
35. Daftar Nilai <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i> Kelas X IPS 2 .....	166
36. Daftar Nilai <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i> Kelas X IPS 3 .....	166
37. <i>R-Hitung</i> .....	166
38. <i>T-Tabel</i> .....	169

## I. PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang dan Masalah

Menurut Diemas (2017:60) *Google For Education* merupakan inovasi paling menarik dari *Google* karena merupakan produk yang dibuat untuk mendampingi guru dan siswa dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran. *Google For Education* memiliki beberapa layanan yang sangat membantu proses pembelajaran di sekolah, seperti *Google Mail*, *Google Calander*, *Google Drive*, *Google Documents*, dan *Google Classroom* merupakan layanan yang layak dipakai di Indonesia, hal ini karena media *Google Classroom* memiliki struktur yang sama dengan pembelajaran saat ini.

Menurut Hamalik dalam Sumiharsono dkk (2017:10) media belajar adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian minat pikiran dan perasaan pembelajar dalam kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Jadi, media belajar merupakan alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan sehingga dapat merangsang siswa dalam proses belajar dan mencapai tujuan pembelajaran dan hasil yang diharapkan.

Media pembelajaran memiliki peranan yang sangat penting dalam kegiatan pembelajaran. Kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan dengan menggunakan metode pembelajaran yang hanya penyampaian materi satu arah, tentunya siswa akan merasakan jenuh dan bosan dalam belajar. Tentunya hal ini akan mempengaruhi motivasi belajar dan hasil belajar siswa. Media pembelajaran sangat diperlukan, terutama seiring dengan

adanya perkembangan zaman dan teknologi, media pembelajaran juga mengalami perubahan semakin baik dari manual hingga digital dengan memanfaatkan teknologi internet, sehingga dapat membantu dan mendukung proses kegiatan pembelajaran. Dengan adanya media pembelajaran yang tepat akan memberikan dampak yang baik, karena media pembelajaran yang digunakan pendidik dapat menyampaikan pesan kepada siswa. Media pembelajaran yang tepat dapat mengurangi rasa jenuh dan bosan pada saat kegiatan pembelajaran.

Media pembelajaran yang digunakan berupa media *Google Classroom*, yang tadinya kegiatan pembelajaran berpusat kepada siswa saja. Hal ini disebabkan karena, penggunaan media pembelajaran menjadikan siswa yang mandiri, baik secara individu maupun secara berkelompok. Penggunaan media pembelajaran yang berupa media *Google Classroom* yang tepat tentunya akan sangat berpengaruh pada kemampuan siswa dalam menerima materi yang disampaikan pendidik pada saat kegiatan pembelajaran dan tingkat pemahaman setiap siswa. Media pembelajaran yang digunakan dapat menunjang tercapainya tujuan pembelajaran, yang akan berpengaruh pada motivasi belajar dan hasil belajar siswa selama kegiatan pembelajaran.

Media *Google Classroom* merupakan sebuah aplikasi yang digunakan sebagai media pembelajaran. Penggunaan media *Google Classroom* sebagian yang digunakan guru di Indonesia. Layanan media *Google Classroom* ini menjadi salah satu alternatif dalam menjawab persoalan dan tantangan pembelajaran di kelas. Seperti terbatasnya akan waktu yang tersedia pada saat pembelajaran di kelas, kurangnya waktu untuk berdiskusi dalam mengkaji materi pelajaran, serta sedikitnya waktu untuk mengoreksi tugas siswa. Selain itu juga media *Google Classroom* digunakan untuk sarana memberikan tugas, memberikan materi dalam bentuk file Ppt, Pdf, Word, maupun link video untuk materi, mengirimkan tugas yang akan

diberikan kepada siswa, dan memberikan nilai-nilai tugas yang telah dikumpulkan oleh siswa.

Dari penjelasan di atas bahwa media *Google Classroom* tentunya dapat menunjang kegiatan pembelajaran di kelas yang tidak hanya dilakukan secara tatap muka saja, akan tetapi dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja. Menurut Asep Jihad dan Abdul Haris (2013:15), hasil belajar adalah perubahan tingkah laku siswa secara nyata setelah dilakukan proses belajar mengajar yang sesuai dengan tujuan pengajaran. Hasil yang diperoleh murid dapat berupa skor atau angka. Skor yang diperoleh murid tentunya didapat setelah melaksanakan pembelajaran. Menurut Edy Syahputra (2020:24), hasil belajar merupakan bagian yang tak terpisahkan dari adanya interaksi, proses, dan evaluasi belajar. Hasil belajar siswa tidaklah semuanya sama, ada siswa yang mendapat hasil memuaskan dan ada pula yang hasilnya tidak memuaskan. Ini tidak terlepas dari cara, metode dan model pembelajaran yang digunakan seorang guru untuk memaparkan pelajaran yang diberikan. Cara, metode dan model pembelajaran tersebut harus dibuat semenarik mungkin agar siswa tertarik dengan pelajaran yang diberikan.

Hasil belajar sangat penting dalam proses pembelajaran. Hal itu karena hasil belajar merupakan bahan evaluasi untuk melihat tercapainya keberhasilan siswa. Hasil belajar merupakan tolak ukur keberhasilan atau kegagalan dalam suatu proses pembelajaran. Menurut Susanto (2013:210) hasil belajar yaitu perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut ranah kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar. Jadi dapat disimpulkan hasil belajar ini merupakan sebuah hasil yang dicapai oleh siswa dalam belajar, dan hasil belajar ini sering dicerminkan sebagai nilai hasil belajar yang menentukan berhasil tidaknya siswa saat belajar.

Berdasarkan teori tersebut maka dapat dijelaskan hasil belajar siswa dapat diketahui atau diukur melalui nilai tes atau hasil belajar siswa selama mengikuti kegiatan pembelajaran, maka dalam hal ini hasil belajar dapat diperoleh dari nilai yang diberikan oleh guru selama siswa mengikuti kegiatan pembelajaran. Untuk mencapai target hasil belajar yang diharapkan maka diperlukan metode pembelajaran yang tepat.

Menurut Ketut Sudarsana (2020:35) pembelajaran secara online adalah salah satu metode pembelajaran melalui jaringan internet. Pembelajaran online merupakan pembelajaran yang berlangsung di dalam jaringan dimana pengajar dan yang diajarkan tidak bertatap muka secara langsung. Pembelajaran online ini sendiri membutuhkan kreativitas dan inovasi dari para pendidik, sehingga pembinaan, transfer pengetahuan dan keterampilan dapat berjalan dengan baik. Situasi pembelajaran online ini pendidik dapat memanfaatkan salah satu aplikasi dalam *Google* yaitu *Google Classroom*.

*Google Classroom* merupakan kelas maya yang dibentuk menyerupai kelas fisik. *Google Classroom* sesungguhnya dirancang untuk memudahkan interaksi guru dan siswa dalam dunia maya. Guru memiliki keleluasaan waktu untuk membagikan kajian keilmuan dan memberikan tugas mandiri kepada siswa selain itu guru juga dapat membuka ruang diskusi bagi para siswa secara online. Pembelajaran online berbantu *Google Classroom* sangat penting bagi guru dan siswa karena selain mempermudah interaksi guru dan siswa juga merupakan alternatif pembelajaran yang relatif mudah untuk menunjang keberhasilan proses belajar.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran berbantu media *Google Classroom* sangat penting bagi guru dan siswa karena selain mempermudah interaksi guru secara efektif dan siswa juga merupakan alternatif dalam menunjang keberhasilan proses belajar dan hasil belajar siswa.

Sekolah di SMA Negeri 2 Kotaagung merupakan sekolah Negeri yang sudah berakreditasi A. Kegiatan pembelajaran Geografi selain secara langsung juga dilaksanakan menggunakan media *Google Classroom*, sehingga siswa dapat belajar dimana saja dan kapan saja. Dalam pembelajaran melalui media *Google Classroom*, guru memberikan materi pelajaran Geografi beserta penjelasannya sebelum siswa diberikan tugas oleh pendidik supaya siswa bisa memahami terlebih dahulu materi yang telah diberikan. Pada media *Google Classroom* guru akan lebih mudah dalam distribusi soal, mengirimkan materi, menilai tugas-tugas sehingga siswa pun lebih mudah dalam mengakses mengerjakan tugas yang diberikan.

Berdasarkan pada hasil pengamatan yang telah dilakukan oleh peneliti bahwa di SMA Negeri 2 Kotaagung merupakan sekolah Negeri yang mempunyai sarana dan prasarana yang mampu mendukung dan menunjang kegiatan pembelajaran yang menggunakan media berbasis teknologi yaitu media *Google Classroom*. Terdapat media pembelajaran yaitu proyektor dan fasilitas pembelajaran yaitu koneksi internet *Wifi* yang dapat diakses oleh tenaga pendidik maupun siswa selama berada di lingkungan sekolah. Sekolah di SMA Negeri 2 Kotaagung peneliti menemukan permasalahan seperti masih adanya siswa yang mengalami permasalahan dalam perkembangan kognitifnya berupa ketuntasan hasil belajar, hal ini terbukti masih adanya siswa yang belum mencapai kriteria ketuntasan KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal). Geografi yaitu nilai 77. Permasalahan ini tentunya merupakan suatu permasalahan yang saling berkaitan pada motivasi belajar siswa yang akan berdampak pula pada hasil belajar siswa. Hal ini terlihat pada saat peneliti melakukan penelitian awal di kelas X IPS 1, X IPS 2 dan X IPS 3, bahwa masih ada siswa yang tidak aktif dalam pembelajaran Geografi.

Terdapat siswa yang masih belum aktif mengikuti pembelajaran Geografi, tentunya harus menjadi pertimbangan pendidik untuk mencari solusinya. Proses belajar dapat berjalan sesuai dengan yang pendidik inginkan, maka siswa sangat memerlukan motivasi belajar supaya siswa-siswa tertarik untuk belajar Geografi. Motivasi belajar ini dipengaruhi oleh beberapa faktor baik itu faktor internal maupun faktor eksternal. Faktor internal merupakan faktor yang timbul dari siswa, seperti kondisi kesehatan, minat, bakat, kecerdasan, belajar dan lain sebagainya. Sedangkan faktor eksternal merupakan faktor yang berpengaruh yang timbul dari luar siswa, seperti guru, lingkungan (keluarga, sekolah, masyarakat), ketersediaan sarana dan prasarana, metode dan strategi mengajar. Motivasi belajar merupakan daya penggerak yang menjamin terjadinya kelangsungan kegiatan belajar dan memberikan arah pada kegiatan belajar sehingga tujuan yang diinginkan dapat terpenuhi. Karena motivasi belajar siswa akan berpengaruh pada hasil belajar siswa.

Peneliti pada saat melakukan penelitian, terlihat bahwa guru Geografi di SMA 2 Negeri Kotaagung sudah memberikan materi Geografi beserta penjelasannya pada saat dilakukan pembelajaran Geografi. Akan tetapi, masih adanya siswa yang belum mengerti materi yang telah diberikan dan dijelaskan. Hal ini juga terlihat pada nilai ulangan harian siswa bahwasanya aktivitas siswa dalam pembelajaran Geografi belum maksimal dan ada siswa yang masih mendapatkan nilai dibawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal).

Nilai rata-rata ulangan harian Geografi siswa kelas X IPS 2 dan siswa kelas X IPS 3 yang masih belum memenuhi KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) mata pelajaran Geografi. Sehingga siswa tersebut tidak akan mendapatkan hasil belajar yang optimal, karena tidak tekun dalam menghadapi tugas maupun tidak memiliki keinginan belajar mandiri. Hal ini tentunya sangat berpengaruh pada hasil belajar siswa tersebut.

Ketidak tuntasan nilai yang diperoleh siswa juga dipengaruhi oleh pembelajaran online menggunakan media *Google Classroom* ini siswa juga masih terkendala dengan sinyal maupun siswa tidak memiliki kuota internet sehingga sulit mengakses pembelajaran menggunakan media *Google Classroom*. Tentunya akan mempengaruhi nilai yang diperoleh yang tidak maksimal. Sehingga, untuk pihak sekolah harus lebih meningkatkan dan memperbaiki lagi jaringan internet *Wifi* di sekolah supaya siswa tidak terkendala lagi masalah jaringan.

Mengatasi permasalahan tersebut guru maupun orangtua sangat berperan dalam memberikan dukungan kepada siswa dalam meningkatkan motivasi belajar yang harapannya akan berdampak pada hasil belajar siswa yang meningkat. Permasalahan pembelajaran karena jaringan sinyal ataupun kuota internet sebaiknya, pihak sekolah juga memfasilitasi siswa yang sulit akan sinyal dan tidak memiliki kuota internet supaya bisa di lingkungan sekolah mengerjakan dan mengirimkan tugas di lingkungan sekolah yang memiliki koneksi internet. Adapun dari hasil penelitian, bahwasanya nilai rata-rata ulangan harian pada mata pelajaran Geografi siswa kelas X IPS 2 dan X IPS 3 dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

**Tabel 1. Nilai Rata-rata Ulangan Harian pada Mata Pelajaran Geografi Siswa Kelas X IPS 2 dan X IPS 3**

Jumlah Siswa	Kelas	Mata Pelajaran	KKM	Tuntas	Presentase	Belum Tuntas	Presentase
30	X IPS 2	Geografi	77	10	3,66%	20	66,66%
28	X IPS 3	Geografi	77	7	25%	21	75%

Sumber: Data Bagian Tata Usaha di SMA Negeri 2 Kotaagung, 2023

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan peneliti di SMA Negeri 2 Kotaagung terkhususnya pada mata pelajaran Geografi terlihat bahwa pembelajaran berbantu media *Google Classroom* menunjukkan adanya kesesuaian yakni pendidik dalam melakukan pembelajaran sebelum memberikan latihan soal supaya siswa lebih dahulu menguasai materi yang

telah diberikan, sehingga dapat dikatakan pembelajaran berbantu media *Google Classroom* terlaksana dengan cukup baik, dengan adanya pembelajaran dengan menggunakan media *Google Classroom* harapannya akan berpengaruh semakin meningkatnya hasil belajar siswa yang semakin baik dan meningkat.

Berdasarkan pada pengamatan yang telah dilakukan oleh peneliti masih ditunjukkan beberapa masalah yang ditemui pada saat penelitian dilakukan, di antaranya sebagai berikut:

1. Masih adanya siswa yang memiliki daya tangkap rendah hal ini terlihat ketika pendidik bertanya di kelas maupun media *Google Classroom* hanya beberapa siswa saja yang menjawab. Hal ini tentunya akan berpengaruh pada hasil belajar siswa, karena siswa yang tidak menjawab pertanyaan yang diberikan guru tentunya siswa juga tidak mengasah kemampuannya untuk berusaha mencari jawaban yang dapat meningkatkan pengetahuan siswa.
2. Masih terdapat siswa yang mendapatkan nilai di bawah rata-rata KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal). Siswa yang mendapat nilai di bawah rata-rata KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) ini dibuktikan pada nilai harian siswa kelas X IPS 2 yang tuntas 10 siswa dan belum tuntas 20 siswa. Sedangkan kelas X IPS 3 yang tuntas 7 siswa dan belum tuntas 21 siswa. Tentunya hasil nilai siswa tersebut akan berpengaruh pada hasil belajar akhir siswa yang rendah selama proses pembelajaran dan penguasaan pengetahuan materi yang diberikan guru masih rendah.
3. Masih ada siswa ketika diberikan tugas yang tidak mengerjakan. Hal ini akan memberikan dampak negatif juga pada nilai hasil belajar siswa yang diperoleh siswa yang tidak mengerjakan tugas tentunya akan mendapatkan nilai rendah dibandingkan dengan siswa yang mengerjakan tugas.

4. Masih ada siswa yang tugas maupun ulangan yang jawabannya masih kurang tepat dan benar, padahal sebelumnya guru sudah menjelaskan dan memberikan materi. Hal ini menggambarkan bahwa siswa masih kurang pengetahuannya mengenai jawaban dari soal yang telah diberikan. Siswa juga masih rendah kemampuan untuk memahami mengenai materi yang telah diberikan oleh pendidik, sehingga siswa akan mendapatkan nilai yang rendah bahkan tidak mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal).

Berdasarkan penjelasan di atas, terlihat bahwa pembelajaran dengan berbantuan media *Google Classroom* sudah terlaksana dengan baik namun hasil belajar siswa masih cukup rendah. Hal ini menjadi perhatian khususnya bagi pendidik untuk memberikan sarana prasarana yang menunjang kepada siswa sebagai upaya dalam mempengaruhi hasil belajar siswa. Selama proses pengamatan juga bahwa pada proses pembelajaran di kelas siswa masih kurang kondusif, kurang fokus, serta kurangnya respon siswa pada saat pembelajaran Geografi tatap muka langsung maupun pada saat menggunakan media *Google Classroom*. Pembelajaran menggunakan media *Google Classroom* peneliti melihat siswa lebih aktif dalam bertanya dan menjawab meskipun tidak semua siswa dibandingkan pembelajaran dengan tatap muka secara langsung.

Media yang menarik dapat mempengaruhi hasil belajar siswa, ketika siswa menilai bahwa apa yang ditampilkan oleh pendidik itu menarik maka ia akan terdorong dan merasa tertantang untuk mengetahui apa yang akan disampaikan oleh pendidik, sehingga proses belajar akan menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan. Pemilihan media pembelajaran sangat penting untuk membantu proses belajar di sekolah maupun diluar jam sekolah. Dalam memahami pelajaran Geografi sangat dibutuhkan media pembelajaran yang tepat. Salah satu media pembelajaran secara daring yang memanfaatkan jaringan internet yaitu media *Google Classroom*. Penggunaan media *Google Classroom* diharapkan dapat mempermudah

pendidik dan siswa pada saat memberikan informasi baik berupa materi maupun tugas.

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah diaparkan di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian di SMA Negeri 2 Kotaagung. Peneliti memilih sekolah di SMA Negeri 2 Kotaagung sebagai objek penelitian dengan tujuan untuk mengetahui bagaimana pengaruh penggunaan media *Google Classroom* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Geografi. Harapan peneliti dengan adanya pemanfaatan media *Google Classroom* dapat membantu pendidik dan siswa dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran yang diharapkan. Pembelajaran menggunakan media *Google Classroom* dapat dilakukan dimana saja dan kapanpun, sehingga siswa tidak hanya mampu dapat mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) dari hasil belajar siswa pada mata pelajaran Geografi. Sehingga peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Penggunaan Media *Google Classroom* Terhadap Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Geografi Siswa Kelas X di SMA Negeri 2 Kotaagung”**.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan pernyataan pada latar belakang di jelaskan, maka terdapat beberapa masalah sebagai berikut:

1. Masih ada siswa yang memperoleh nilai mata pelajaran Geografi di bawah rata-rata KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal).
2. Kegiatan pembelajaran siswa pada mata pelajaran Geografi di kelas masih belum maksimal, sehingga akan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.
3. Masih kurangnya respon siswa dan keaktifan dalam proses pembelajaran berlangsung.
4. Masih ada siswa yang tidak mengerjakan dan mengumpulkan tugas yang telah diberikan oleh pendidik.

### 1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dijelaskan, maka pada penelitian ini penulis memberikan batasan masalah pada ruang lingkupnya supaya penelitian tidak menyimpang dari penelitian yang akan diteliti. Adapun pembatasan masalah dalam penelitian ini akan difokuskan pada **Pengaruh Penggunaan Media *Google Classroom* Terhadap Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Geografi Siswa Kelas X di SMA Negeri 2 Kotaagung.**

### 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dan batasan masalah yang telah dijelaskan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah seberapa besar Pengaruh Penggunaan Media *Google Classroom* Terhadap Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Geografi Siswa Kelas X di SMA Negeri 2 Kotaagung?.

### 1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang telah di jelaskan, maka tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui seberapa besar Pengaruh Penggunaan Media *Google Classroom* Terhadap Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Geografi Siswa Kelas X di SMA Negeri 2 Kotaagung.

### 1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis (Kegiatan Ilmiah)
  - a. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap teori-teori maupun kajian-kajian yang berkaitan dengan pengaruh penggunaan media *Google Classroom* terhadap hasil belajar siswa.
  - b. Memberikan referensi data untuk penelitian lanjutan maupun penulisan karya ilmiah mengenai pengaruh penggunaan media *Google Classroom* terhadap hasil belajar siswa.

## 2. Manfaat Praktis (Kegiatan Terapan)

### a. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan siswa akan mampu menggunakan media *Google Classroom* dan mendapatkan pengalaman serta pengetahuan mengenai cara penerapan pembelajaran menggunakan media *Google Classroom*.

### b. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan penelitian ini juga dapat memberikan pengetahuan bagaimana bagi guru cara penggunaan media *Google Classroom* pada kegiatan pembelajaran.

### c. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan sebagai bahan masukan untuk pihak sekolah, terutama untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Geografi di SMA Negeri 2 Kotaagung.

### d. Bagi Penelitian Lain

1. Sebagai masukan dalam menambah pengetahuan dan wawasan yang berkaitan tentang pengaruh penggunaan media *Google Classroom* terhadap hasil belajar siswa
2. Sebagai bahan rujukan dalam proses penelitian lanjutan yang berkaitan tentang pengaruh penggunaan media *Google Classroom* terhadap hasil belajar siswa.

## 1.7 Ruang Lingkup Penelitian

1. Ruang lingkup subjek penelitian ini adalah siswa kelas X.
2. Ruang lingkup objek penelitian ini adalah pengaruh penggunaan media *Google Classroom* terhadap hasil belajar pada mata pelajaran Geografi.
3. Ruang lingkup tempat penelitian ini adalah di SMA Negeri 2 Kotaagung.
4. Ruang lingkup waktu penelitian ini adalah tahun 2022/2023.
5. Ruang lingkup ilmu dan penelitian ini adalah Ilmu Pendidikan Geografi.

Ilmu Pendidikan Geografi yaitu pendidikan yang memberikan tentang pengetahuan aspek-aspek keruangan permukaan bumi yang berupa gejala alam dan kehidupan manusia dengan variasi kewilayahannya umat manusia di sekolah dan disesuaikan dengan tingkat perkembangan mental anak pada jenjang pendidikan masing-masing. (Nursid Sumaatmaja, 1988:12).

## **II. TINJAUAN PUSTAKA**

### **2.1 Hakikat Belajar dan Pembelajaran**

#### **1. Belajar**

##### **a. Pengertian Belajar**

Hilgard dan Bower dalam Amri (2013:39) menjelaskan bahwa belajar adalah perubahan tingkah laku seseorang terhadap situasi tertentu yang disebabkan oleh pengalamannya secara berulang-ulang dan perubahan tingkah laku tersebut tidak dapat dijelaskan sebagai suatu kecenderungan respon pembawaan, kematangan, atau keadaan sesaat seseorang. Menurut Purwanto (2017:38) menyatakan “Belajar merupakan proses dalam diri individu yang berinteraksi dengan lingkungan untuk mendapatkan perubahan dalam perilakunya.

Menurut Hamalik (2013:28) belajar adalah suatu bentuk pertumbuhan dan perubahan dalam diri seseorang yang dinyatakan dalam cara-cara tingkah laku yang baru sebagai hasil dari pengalaman. Menurut Slameto (2010:2) belajar adalah suatu usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Dari pengertian belajar menurut beberapa ahli dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan sebagai suatu proses kegiatan seseorang yang berinteraksi dengan lingkungannya sehingga menghasilkan perubahan tingkah laku.

Belajar pada hakikatnya merupakan proses kegiatan secara berkelanjutan dalam rangka perubahan tingkah laku siswa secara konstruktif yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Proses belajar di sekolah adalah proses yang sifatnya kompleks,

menyeluruh, dan berkesinambungan. Banyak komponen yang mendukung proses pembelajaran agar terselenggara dengan efektif, mengembangkan bahan pelajaran yang baik, dan meningkatkan kemampuan siswa untuk menyimak pelajaran dan menguasai tujuan-tujuan pendidikan yang harus siswa capai.

Pendidik juga dituntut mampu mengelola pembelajaran yang memberikan rangsangan kepada siswa sehingga siswa mau belajar, karena siswa adalah subjek utama dalam belajar. Dari penjelasan di atas mengenai pengertian belajar dapat disimpulkan bahwa belajar adalah sebuah proses untuk mendapatkan kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor melalui beberapa tahapan maupun kegiatan interaksi tertentu sehingga seseorang memperoleh pengalaman dalam rangka mencapai sebuah perkembangan diri.

#### **b. Prinsip Belajar**

Prinsip belajar adalah landasan berpijak agar proses belajar mengajar dapat berjalan dengan baik antar pendidik dan siswa. Prinsip ini dijadikan dasar dalam upaya pembelajaran, baik bagi siswa dalam upaya mencapai hasil yang diinginkan. Menurut Susanto (2013:89) prinsip belajar yaitu sebagai berikut:

1. Belajar merupakan bagian dari perkembangan.
2. Belajar berlangsung seumur hidup.
3. Keberhasilan belajar dipengaruhi oleh faktor-faktor bawaan, lingkungan, kematangan, serta usaha individu secara aktif.
4. Belajar mencakup segala semua aspek kehidupan.
5. Kegiatan belajar berlangsung disembarang tempat dan waktu.
6. Belajar berlangsung baik dengan guru atau tanpa guru.
7. Belajar yang terencana dan disengaja menuntut motivasi yang tinggi.
8. Perbuatan belajar bervariasi dari yang paling sederhana sampai dengan yang amat kompleks.

Sedangkan prinsip-prinsip belajar menurut Dimiyati dan Mudjiono (2010:42) yaitu:

1. Perhatian dan motivasi
2. Keaktifan
3. Keterlibatan langsung/berpengalaman
4. Pengulangan
5. Tantangan
6. Balikan dan penguatan
7. Perbedaan individual

Menurut Suprijono (2016:4) prinsip-prinsip belajar ada tiga prinsip yaitu :

1. Prinsip belajar adalah perubahan perilaku
2. Belajar merupakan proses
3. Belajar merupakan bentuk pengalaman

Berdasarkan beberapa pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa prinsip belajar ada beberapa macam yang semuanya bertujuan untuk menumbuhkan semangat kepada siswa dan giat dalam belajar, sehingga pada saat proses pembelajaran pendidik berhasil dan siswa dapat mendapatkan hasil belajar sesuai dengan tujuan belajar.

### **c. Teori Belajar**

Teori belajar adalah suatu upaya untuk mendeskripsikan bagaimana seseorang belajar, sehingga dapat membantu memahami proses belajar. Menurut Darmadi (2017:2) teori belajar adalah suatu usaha untuk mendeskripsikan tentang bagaimana manusia belajar, sehingga kita dapat memahami proses internal yang kompleks dari belajar. Terdapat tokoh-tokoh yang mengembangkan teori belajar diantaranya:

#### **1. Teori Belajar Behavioristik**

Teori belajar behavioristik dipelopori oleh Nathaniel L Gage dan David C Berliner. Menurut teori ini, belajar adalah perubahan tingkah laku sebagai akibat dari adanya

interaksi antara stimulus dan respon. Belajar merupakan bentuk perubahan yang dialami siswa dalam hal kemampuannya untuk bertingkah laku dengan cara yang baru sebagai hasil interaksi antara stimulus dan respon. Menurut teori behavioristik, dalam proses belajar mengajar yang terpenting adalah seseorang akan dianggap telah belajar ketika sudah menunjukkan perubahan perilaku. Dari teori ini juga, belajar dapat diartikan sebagai stimulus dan respon. Bentuk dari stimulus berupa penyampaian materi, pembentukan karakter, nasihat, dan lain-lain yang diberikan guru kepada siswa. Sementara, bentuk dari respon berupa reaksi atau tanggapan dari siswa terhadap stimulus yang diberikan oleh guru atau pendidik.

Menurut teori behavioristik yang terpenting adalah masukan atau *input* yang berupa stimulus dan keluaran atau *output* yang berupa respon. Stimulus adalah apa saja yang diberikan pendidik kepada siswa, sedangkan respon adalah reaksi atau tanggapan siswa terhadap stimulus yang diberikan oleh pendidik. Diamati dalam teori ini hanyalah stimulus dan respon. Teori ini mengutamakan pengukuran, sebab pengukuran merupakan suatu hal yang penting untuk melihat terjadi tidaknya perubahan tingkah laku siswa. Faktor lain yang dianggap penting bagi teori ini yaitu penguatan (*reinforcement*). Penguatan adalah sesuatu yang dapat memperkuat respons. Jika penguatan ditambahkan (*positive reinforcement*), maka respons akan semakin kuat; begitu juga penguatan dikurangi (*negative reinforcement*), maka respons akan tetap dikuatkan.

Teori belajar behavioristik menjelaskan bahwa stimulus yang akan diberikan dengan menggunakan media *Google Classroom* pada saat pembelajaran akan memberikan respon/reaksi terhadap siswa. Hal ini tentunya terlihat pada saat pembelajaran dilakukan dengan menggunakan media *Google Classroom* siswa dapat menerima materi berupa video, *Power Point*, dokumen dalam bentuk PDF dan Word melalui media *Google Classroom*. Tentunya pembelajaran dengan menggunakan media *Google Classroom* memudahkan siswa untuk belajar dimana saja dan kapan saja. Hal ini juga akan berpengaruh pada motivasi belajar dan hasil belajar siswa.

## **2. Teori Belajar Kognitif**

Teori belajar kognitif dipelopori oleh Jean Piaget. Menurut Piaget dalam Budiningsih (2005:35) “perkembangan kognitif merupakan suatu proses genetik, yaitu suatu proses yang didasarkan atas mekanisme biologis perkembangan sistem syaraf dengan semakin bertambahnya umur seseorang, maka makin kompleks susunan sel syarafnya dan makin meningkat pula kemampuannya. Ketika individu berkembang menuju kedewasaan, akan mengalami adaptasi biologis dengan lingkungannya yang akan menyebabkan adanya perubahan-perubahan kualitatif dalam struktur kognitifnya. Menurut Aunurrahman (2012:44) menyatakan bahwa “teori belajar kognitif merupakan belajar yang diartikan sebagai perubahan persepsi dan pemahaman”. Perubahan persepsi dan pemahaman ini tidak selalu dapat dilihat bagaimana perubahan tingkah laku. Menurut Rusman (2015:35), belajar adalah tingkah laku yang diamati yang disebabkan adanya stimulus dari luar”.

Berdasarkan pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa teori belajar kognitif adalah perubahan tingkah laku yang dipengaruhi oleh perkembangan dengan pengetahuan yang baru dengan pengetahuan yang ada sebagai perubahan persepsi dan perubahan. Pada teori belajar kognitif ini siswa mendapatkan perubahan tingkah laku dan pengetahuan yang baru. Pada pembelajaran dengan menggunakan media *Google Classroom* siswa dapat memahami materi yang telah diberikan oleh guru. Hal ini tentunya akan berpengaruh juga terhadap motivasi siswa. Dengan adanya motivasi siswa yang baik tentunya akan berpengaruh juga dengan hasil belajar siswa.

## **3. Teori Belajar Konstruktivistik**

Teori belajar konstruktivistik merupakan teori belajar yang dipelopori oleh Lev Vygotsky. Paham konstruktivistik menyatakan bahwa pengetahuan yang dibentuk sendiri oleh individu dan pengalaman merupakan kunci utama belajar bermakna. Menurut Budiningsih (2005:58), belajar adalah suatu proses pembentukan pengetahuan. Menurut Aunurrahman (2012:18), teori konstruktivistik merupakan suatu proses mengkonstruksi pengetahuan melalui keterlibatan fisik dan mental siswa secara aktif.

Dari segi pedagogis, pembelajaran berbasis masalah didasarkan pada teori belajar konstruktivisme menurut Rusman (2014:231) dengan ciri:

1. Pemahaman diperoleh dari interaksi dengan skenario permasalahan dan lingkungan belajar.
2. Pergulatan dengan masalah dan proses inquiry masalah menciptakan disonansi kognitif yang menstimulasi belajar.
3. Pengetahuan terjadi melalui proses kolaborasi negosiasi sosial dan evaluasi terhadap keberadaan sebuah sudut pandang.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa teori konstruktivistik adalah pengetahuan yang melalui keterlibatan fisik bagi siswa untuk memahami dan menerapkan pengetahuan siswa aktif dalam melakukan kegiatan pembelajaran.

## **1. Teori Belajar Humanistik**

Teori belajar humanistik dipelopori oleh Abraham Maslow. Menurut teori humanistik, proses belajar harus dimulai dan ditujukan untuk kepentingan memanusiakan manusia itu sendiri. Oleh sebab itu, teori belajar humanistik sifatnya lebih abstrak dan lebih mendekati bidang kajian filsafat, teori kepribadian dan psikoterapi, dari pada bidang kajian psikologi belajar. Teori humanistik sangat mementingkan isi yang dipelajari daripada proses belajar itu sendiri.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa teori belajar humanistik adalah proses belajar yang harus dimulai dan ditujukan untuk kepentingan memanusiakan manusia itu sendiri.

## **2. Pembelajaran**

### **a. Pengertian Pembelajaran**

Menurut Wulandari dan Surjono (2013:179), pembelajaran merupakan proses interaksi antar pendidik dan siswa beserta unsur yang ada didalamnya. Pendidik merupakan

faktor yang paling dominan yang menentukan kualitas pembelajaran. Menurut Susanto (2013:18), pembelajaran adalah bantuan yang akan diberikan pendidik supaya terjadinya proses pemerolehan ilmu pengetahuan, penguasaan, kemahiran, dan tabiat serta pembentukan sikap dan keyakinan pada siswa.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah komunikasi antara pendidik dan siswa atau siswa dengan siswa baik secara langsung maupun tidak langsung. Menjadikan pendidik sebagai contoh untuk siswa menerima pengetahuan dari seorang pendidik.

#### **b. Tujuan Pembelajaran**

Tujuan pembelajaran adalah mempersiapkan siswa untuk hidup dalam masyarakat. Sekolah berfungsi untuk menyiapkan siswa dalam menghadapi berbagai masalah dalam kehidupan, mereka bukan hanya dipersiapkan untuk menghadapi masa depan yang masih jauh, 10 atau 20 tahun kedepan, melainkan untuk memecahkan masalah-masalah sehari-hari dalam kehidupannya, di rumah dan di masyarakat. Karena itu siswa harus mengenal keadaan kehidupan yang sesungguhnya dan belajar memecahkannya. Menurut Gerlach dan Ely dalam Anni (2004:5), tujuan pembelajaran merupakan deskripsi tentang perubahan perilaku yang diinginkan yang menunjukkan bahwa pembelajaran telah terjadi. Menurut Hamalik (2012:76), tujuan pembelajaran terdiri dari kebutuhan siswa, mata pelajaran dan pendidik”.

Menurut pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran adalah perubahan perilaku yang diharapkan pada siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran.

#### **c. Prinsip-Prinsip Pembelajaran**

Proses pembelajaran yang dilakukan siswa tidak mungkin terjadi tanpa perlakuan pendidik yang membedakannya hanya pada perannya saja. Selanjutnya, menurut Weil

dalam Hamruni (2012:45) mengemukakan prinsip-prinsip pembelajaran menjadi tiga prinsip, yaitu:

1. Usaha kreasi lingkungan yang dapat membentuk atau mengubah struktur kognitif siswa.
2. Pengalaman belajar yang harus dimiliki oleh siswa mestinya berbeda.
3. Mempelajari pengetahuan logika dan sosial dari temannya sendiri.

Pendapat lain dikemukakan oleh Rusyan dalam Sagala (2013:55) prinsip atau kaidah dalam proses pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. Motivasi, yaitu motivasi intrinsik yang berasal dari dalam diri sendiri dan motivasi ekstrinsik yang berasal dari luar diri.
2. Pembentukan persepsi yang tepat terhadap rangsangan sensoris.
3. Kemajuan dan keberhasilan proses belajar mengajar yang ditentukan antara lain bakat khusus, taraf kecerdasan, minat serta tingkat kematangan dari jenis, sifat dan intensitas dari bahan yang dipelajari.

Berdasarkan pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa prinsip pembelajaran harus diarahkan agar siswa mampu mengatasi tantangan dan rintangan dalam kehidupan yang cepat berubah, melalui sejumlah kompetensi yang harus dimiliki siswa.

## **2.2 Media Google Classroom**

### **1. Pengertian Media**

Menurut Syaiful (2014:120) media berasal dari bahasa latin dan merupakan kata bentuk jamak dari kata “*medium*” yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar”. Dengan demikian, media merupakan wahana penyalur informasi belajar dan penyalur pesan. Menurut *Association for Education and Communication Technology (AECT)* dalam Yudhi (2010:8) mendefinisikan media yaitu segala bentuk yang dipergunakan untuk suatu proses penyaluran informasi.

Dari penjelasan ahli mengenai pengertian media, dapat disimpulkan bahwa media adalah alat yang membawa pesan dari pesan seseorang individu ke individu lainnya untuk suatu proses penyaluran informasi. Sebagai mediator dalam setiap sistem pengajaran mulai dari guru sampai kepada peralatan yang paling canggih dapat disebut media. Media dibutuhkan dalam dunia pendidikan untuk mengefektifkan dan mengefisienkan proses pembelajaran itu sendiri dan memberikan penguatan, perhatian, serta motivasi pada siswa.

## **2. Jenis-jenis Media Pembelajaran**

Media pembelajaran memiliki beberapa jenis diantaranya media cetak, media visual, media audio-visual dan lain-lainnya. Menurut Isnaeni dan Hidayah (2020:154) media pembelajaran terdiri dari 4 jenis yaitu:

1. Media visual, yaitu media yang bisa dilihat. Media ini berupa gambar. Foto, poster, majalah, dan lainnya yang dapat dilihat melalui indra penglihatan.
2. Media audio, merupakan media yang bisa didengar. Media ini berupa musik, rekaman dan lainnya yang dapat didengar melalui indra pendengaran.
3. Media audio visual, media ini merupakan media yang bisa dilihat dan didengar secara bersamaan, biasanya berupa video.
4. Multimedia, yaitu media yang menggabungkan antara visual, audio, dan audio visual yang dilakukan secara bersamaan. Media ini berupa internet.

## **3. Fungsi Media Pembelajaran**

Menurut Rodhatul Jennah (2009:17) fungsi utama media pembelajaran adalah untuk tujuan instruksional, dimana informasi yang terdapat dalam media harus melibatkan siswa baik dalam bentuk mental maupun dalam bentuk aktifitas yang nyata sehingga pembelajaran dapat terjadi. Selain untuk membangkitkan memotivasi, minat atau tindakan dan rangsangan para siswa untuk bertindak dalam kegiatan pembelajaran, juga untuk tujuan informasi (menyajikan informasi) dihadapkan sekelompok siswa maupun orang.

Dilihat pada proses pembelajaran maka fungsi media adalah sebagai pembawa transfer informasi dari sumber (pembelajar atau guru) ke penerima (siswa). Penggunaan media pembelajaran pada kegiatan pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian seseorang pesan isi pelajaran, selain membangkitkan motivasi dan minat belajar, media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman dalam menyajikan data dengan menarik dan terpercaya memudahkan penafsiran data, dan memadatkan informasi.

Menurut Rowntree dalam Rodhatul Jennah (2009:20) bahwa fungsi media dalam pembelajaran antara lain adalah:

- a. Dapat membangkitkan motivasi dalam menerima informasi (pesan).
- b. Menimbulkan respon siswa dalam menanggapi stimulus yang terkandung dalam media.
- c. Lebih mempermudah siswa untuk mengulangi pesan yang terdapat dalam media.
- d. Dapat memberikan masukan (umpan balik lebih cepat).
- e. Dapat merangsang siswa untuk mengadakan latihan.

#### **4. Peran Media Pembelajaran**

Menurut Rusman dkk (2013:171), kehadiran media pembelajaran sangat membantu siswa untuk memahami suatu konsep tertentu yang sulit dijelaskan dengan bahasa verbal, dengan demikian pemanfaatan media sangat tergantung pada karakteristik media dan kemampuan pengajar maupun siswa memahami cara kerja media tersebut. Dari penjelasan bahwa media merupakan alat bantu pengajaran yang diharapkan dapat membantu siswa untuk belajar lebih baik. Dengan demikian suatu media dikategorikan baik jika media tersebut dapat membantu siswa untuk mempelajari sesuatu dengan lebih baik.

## 5. Pengertian *Google Classroom*

Menurut Abdul (2016:2) *Google Classroom* adalah layanan berbasis internet yang disediakan oleh *Google* sebagai sebuah sistem *E-learning*. Aplikasi ini didesain untuk membantu pengajar membuat dan membagikan tugas kepada siswa.

Dengan demikian *Google Classroom* merupakan suatu media berbasis internet yang disediakan oleh sistem *Google APP for Education* untuk menciptakan ruang virtual kelas atau kelas dalam dunia maya. Media ini dapat membantu memudahkan guru dan siswa dalam melaksanakan proses belajar dengan lebih mendalam, memudahkan siswa untuk belajar kapan saja dan dimana saja. Pembelajaran dengan menggunakan rancangan kelas mengaplikasikan *Google Classroom* sesungguhnya sangat ramah lingkungan, hal ini dikarenakan siswa tidak lagi menggunakan kertas dalam mengumpulkan tugasnya ataupun guru yang tidak perlu memakai kertas untuk memberikan tugas atau menggunakan spidol untuk menuliskan materi.

## 6. Fungsi *Google Classroom*

Menurut Diemas (2017:60) *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, memberikan materi pembelajaran berupa video, *power point* ataupun gambar yang tersimpan rapih di dalam *Google Classroom*.

Pada situs yang terdapat di *Google Classroom* juga tertulis bahwa *Google Classroom* terhubung dengan semua layanan *Google for Education* yang lainnya, sehingga pendidik dapat memanfaatkan *Google Mail*, *Google Drive*, *Google Calander*, *Google Docs*, *Google Sheets*, *Google Slides*, dan *Google Sites* dalam proses pembelajarannya. Sehingga saat pendidik menggunakan *Google Classroom* pendidik juga dapat memanfaatkan *Google Calander* untuk mengingatkan siswa tentang jadwal atau tugas yang ada.

Penggunaan *Google Drive* sebagai tempat untuk menyimpan keperluan pembelajaran seperti *power point*, video, gambar, dan data yang perlu digunakan dalam pembelajaran maupun yang lainnya. Sedangkan *Google Docs* untuk membuat dokumen soal tugas, sedangkan *Google Slides* dan *Google Docs* bisa digunakan siswa untuk keperluan mengerjakan tugas. Dengan demikian, *Google Classroom* dapat membantu memudahkan guru dan siswa dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar dengan lebih mendalam. Hal ini disebabkan karena baik siswa maupun guru dapat mengumpulkan tugas, mendistribusikan tugas, dan berdiskusi tentang pelajaran dimanapun tanpa terikat batas waktu atau jam pelajaran. Hal tersebut membuat proses pembelajaran lebih menarik dan lebih efisien dalam hal pengelolaan waktu, dan tidak ada alasan lagi siswa lupa tentang tugas yang sudah diberikan.

#### **7. Kelebihan dan Kekurangan Media *Google Classroom***

Menurut Janzen M dan Mary dalam Shampa (2016:13) menyatakan kelebihan dari media *Google Classroom* antara lain sebagai berikut:

1. Mudah digunakan: Desain *Google* kelas sengaja menyederhanakan antarmuka instruksional dan opsi yang digunakan untuk tugas pengiriman dan percakapan, komunikasi dengan keseluruhan kursus atau individu juga disederhanakan melalui pemberitahuan pengumuman dan email.
2. Menghemat waktu: Ruang kelas *Google* dirancang untuk menghemat waktu. Ini mengintegrasikan dan mengotomatasi penggunaan aplikasi *Google* lainnya, termasuk dokumen, slide dan spreadsheet, proses pemberian distribusi dokumen, penilaian formatif, dan umpan balik disederhanakan.
3. Berbasis *cloud*: media *Google Classroom* menghadirkan teknologi yang lebih profesional dan otentik untuk digunakan dalam lingkungan belajar karena aplikasi *Google* mewakili sebagian besar alat komunikasi perusahaan berbasis *cloud* yang digunakan diseluruh angkatan kerja profesional.

4. Fleksibel: Aplikasi ini mudah diakses dan dapat digunakan oleh instruktur dan siswa dilingkungan belajar tatap muka dan lingkungan online sepenuhnya. Hal ini memungkinkan para guru untuk mengeksplorasi dan memengaruhi metode pembelajaran yang dibalik lebih mudah serta mengotomatisasi dan mengatur distribusi serta pengumpulan tugas dan komunikasi dalam beberapa milieus instruksional.
5. Gratis: *Google* kelas sendiri sudah dapat digunakan oleh siapapun untuk membuka kelas di *Google* kelas asalkan memiliki akun *gmail* dan bersifat gratis. Selain itu dapat mengakses semua aplikasi lainnya, seperti *Drive*, *Documents*, *Spreadsheets*, *Slides*, dll cukup dengan mendaftar ke akun *Google*.
6. Ranah: media *Google Classroom* dirancang agar responsif, mudah digunakan pada perangkat mobile manapun. Akses mobile ke materi pembelajaran yang menarik dan mudah untuk berinteraksi sangat penting dalam lingkungan belajar terhubung ke web saat ini.

Kekurangan media *Google Classroom* antara lain yaitu:

1. Media *Google Classroom* atau kelas maya yang berbasis web mengharuskan siswa dan guru untuk terkoneksi dengan internet.
2. Pembelajaran berupa individual (sendiri) sehingga dapat mengurangi pembelajaran siswa.
3. Apabila siswa tidak kritis dan terjadi kesalahan materi akan sangat berdampak pada pengetahuannya.
4. Membutuhkan spesifikasi *hardware*, *software* jaringan internet yang tinggi.

## 2.3 Hasil Belajar

### 1. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan bagian terpenting dalam pembelajaran. Hasil belajar merupakan bentuk interpretasi dan proses pembelajaran yang telah berlangsung. Menurut Purwanto dalam Dini Haryati (2016:87), hasil belajar merupakan perubahan perilaku siswa akibat belajar. Perubahan itu diupayakan dalam proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan pendidikan. Menurut Sudjana (2008:22) berpendapat bahwa hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah seseorang menerima pengalaman belajarnya. Sementara menurut Suprijono (2016:7), hasil belajar yaitu perubahan perilaku secara keseluruhan bukan hanya pada satu aspek potensi kemanusiaan saja. Selanjutnya menurut Bloom dalam Suprijono (2016:6), hasil belajar mencakup kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik.

a. Domain Kognitif mencakup:

1. *Knowledge* (pengetahuan, ingatan);
2. *Comprehension* (pemahaman, menjelaskan, meringkas contoh);
3. *Application* (menerapkan);
4. *Analys* (menguraikan, menentukan hubungan);
5. *Synthesis* (mengorganisasikan, merencanakan, membentuk bangunan baru); dan
6. *Evaluating* (menilai).

b. Domain Afektif mencakup:

1. *Receiving* (sikap menerima);
2. *Responding* (memberikan respon);
3. *Valuing* (menilai);
4. *Organization* (organisasi); dan
5. *Characterization*.

c. Domain Psikomotor mencakup:

1. *Initseorangtory*;
2. *Pre-routine*;
3. *Rountinized*; dan

#### 4. Keterampilan produktif, teknik, fisik, dan intelektual.

Penelitian ini, membatasi hasil belajar yaitu dalam ranah kognitif. Menurut Bloom dalam Dimiyati dan Mudjiono (2010:202-204) ranah kognitif merupakan segi kemampuan yang berkaitan dengan aspek-aspek pengetahuan, penalaran, atau pikiran. Bloom membagi ranah kognitif ke dalam enam tingkatan atau kategori, yaitu:

1. Pengetahuan, merupakan tingkat terendah tujuan ranah kognitif berupa pengenalan dan pengingatan kembali terhadap bentuk pengetahuan tentang fakta, istilah, dan prinsip-prinsip.
2. Pemahaman, merupakan tingkat berikutnya dari tujuan ranah kognitif berupa kemampuan memahami/mengerti tentang isi pelajaran yang dipelajari tanpa perlu menghubungkan dengan isi pelajaran lainnya
3. Penerapan, merupakan kemampuan menggunakan generalisasi atau abstraksi lainnya yang sesuai dalam situasi konkret dan situasi baru
4. Analisis, merupakan kemampuan menjabarkan isi pelajaran ke bagian-bagian yang menjadi unsur pokok.
5. Sintesis, merupakan kemampuan menggabungkan unsur-unsur pokok kedalam struktur yang baru
6. Evaluasi, merupakan kemampuan menilai isi pelajaran untuk suatu maksud atau tujuan tertentu.

Menurut Anderson dan Karthwohl dalam Rusmono (2012:8) ranah kognitif dari taksonomi Bloom merevisi dua dimensi, yaitu dimensi proses kognitif dan dimensi pengetahuan. Dimensi proses kognitif terdiri atas enam tingkatan: (1) ingatan, (2) pemahaman, (3) penerapan, (4) analisis, (5) evaluasi, (6) menciptakan. Sedangkan dimensi pengetahuan terdiri atas empat tingkatan, yaitu (1) pengetahuan faktual, (2) pengetahuan konseptual, (3) pengetahuan prosedural, dan (4) pengetahuan metakognitif.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, peneliti menyimpulkan bahwa hasil belajar adalah suatu proses perubahan perilaku seseorang yang dari hasil pengalaman dan latihan terus menerus, perubahan di antaranya meliputi aspek kognitif. Hasil belajar dapat dilihat melalui kegiatan evaluasi yang bertujuan untuk mendapatkan data pembuktian yang akan menunjukkan tingkat kemampuan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Pada penelitian ini, membatasi hasil belajar yaitu dalam ranah kognitif.

## **2. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar**

Hasil belajar sebagai salah satu indikator pencapaian tujuan pembelajaran di kelas tidak lepas dari faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar itu sendiri. Menurut Hamalik dalam Herlina (2010:7) faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar antara lain:

1. Faktor yang berasal dari diri siswa.
2. Faktor yang berasal dari lingkungan sekolah.
3. Faktor yang berasal dari lingkungan keluarga.
4. Faktor yang berasal dari lingkungan masyarakat.

Selanjutnya Menurut Roestiyahh dalam Herlina (2010:8) faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar antara lain:

1. Faktor-faktor endogen, antara lain faktor biologis, motivasi belajar dan faktor psikologis. Faktor psikologis meliputi minat, perhatian, intelegensi
2. Faktor-faktor eksogen, antara lain faktor sosial yang berupa guru, teman dan lingkungan masyarakat. Faktor sosial dapat berupa waktu, tempat, alat atau media.

Menurut Susanto (2013:12) faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar adalah sebagai berikut:

1. Faktor internal merupakan faktor yang bersumber dari dalam diri siswa, yang mempengaruhi kemampuan belajarnya
2. Faktor eksternal merupakan faktor yang berasal dari luar diri peserta didik yang mempengaruhi hasil belajarnya yaitu keluarga, sekolah, dan masyarakat.

Dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa dipengaruhi oleh beberapa faktor antara lain faktor yang bersumber dari dalam diri siswa misalnya minat belajar dan motivasi belajar, maupun faktor dari luar misalnya lingkungan keluarga, sosial, masyarakat, dan sekolah. Masing-masing faktor tersebut berpengaruh terhadap meningkat atau menurunnya hasil belajar siswa.

### 3. Macam-macam Hasil Belajar

Untuk dapat jelasnya dapat dijelaskan sebagai berikut:

#### a. Konsep (Ranah Kognitif)

Menurut Susanto (2013:6) pemahaman menurut Bloom dalam buku Ahmad Susanto adalah seberapa besar siswa mampu menerima, menyerap, dan memahami pelajaran yang diberikan oleh guru kepada siswa, atau sejauh mana siswa dapat memahami serta mengerti apa yang seseorang baca, yang dilihat, yang seseorang alami maupun yang dirasakan berupa hasil penelitian atau observasi langsung yang seseorang lakukan.

Ranah kognitif terdiri dari enam jenis perilaku yaitu:

1. Pengetahuan, mencakup kemampuan ingatan tentang hal-hal yang telah dipelajari dan disimpan dalam ingatan.
2. Pemahaman, mencakup kemampuan menangkap sari dan makna hal-hal yang dipelajari.
3. Penerapan, mencakup kemampuan menerapkan metode, kaidah untuk menghadapi masalah yang nyata dan baru.
4. Analisis, mencakup kemampuan merinci suatu kesatuan ke dalam bagian-bagian sehingga struktur keseluruhan dapat dipahami dengan baik.
5. Sintesis, mencakup kemampuan membentuk suatu pola baru.
6. Evaluasi, mencakup kemampuan mendapat tentang beberapa hal berdasarkan kriteria tertentu.

#### b. Ranah Afektif (Sikap Siswa)

Ranah afektif terdiri dari lima jenis perilaku, yaitu:

1. Penerimaan, yang mencakup kepekaan tentang hal tertentu dan kesediaan memperhatikan hal tersebut.
2. Partisipasi, yang mencakup kerelaan, kesediaan memperhatikan dan berpartisipasi dalam suatu kegiatan.
3. Penilaian dan penentuan sikap, yang mencakup penerimaan suatu nilai, menghargai, mengakui, dan membentuk sikap.
4. Organisasi, yang mencakup kemampuan membentuk suatu sistem nilai sebagai pedoman dan pegangan hidup.
5. Pembentukan pola hidup, yang mencakup kemampuan menghayati nilai, dan membentuknya menjadi pola nilai kehidupan pribadi.

c. Ranah Psikomotorik (Keterampilan Proses)

Menurut Samino (2011:50-55) ranah psikomotorik terdiri dari tujuh perilaku atau kemampuan psikomotorik, yaitu:

1. Persepsi, yang mencakup kemampuan mendeskripsikan sesuatu secara khusus dan menyadari adanya perbedaan antara sesuatu tersebut.
2. Kesiapan, yang mencakup kemampuan menempatkan diri dalam suatu keadaan dimana akan terjadi suatu gerakan atau rangkaian gerakan.
3. Gerakan terbimbing, yang mencakup kemampuan melakukan gerakan-gerakan sesuai contoh, atau gerakan peniruan.
4. Gerakan terbiasa, yang mencakup kemampuan melakukan gerakan-gerakan tanpa contoh.
5. Gerakan kompleks, yang mencakup kemampuan melakukan gerakan atau keterampilan.
6. Penyesuaian pola gerakan, yang mencakup kemampuan mengadakan perubahan dan penyesuaian pola gerak-gerak dengan persyaratan khusus yang berlaku.
7. Kreatifitas, yang mencakup kemampuan melahirkan pola-pola gerak-gerak yang baru atas dasar sendiri.

Dari penjelasan di atas bahwa hasil belajar terdiri dari tiga ranah yaitu terdiri dari ranah kognitif (perilaku pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis dan sintesis). Ranah afektif (perilaku penerimaan, partisipasi, penilaian, organisasi, dan pembentukan pola hidup). Ranah psikomotorik (perilaku persepsi, kesiapan, gerakan terbiasa, gerakan kompleks, penyesuaian gerakan pola, dan kreatifitas).

#### 4. Fungsi Hasil Belajar

Menurut Nana Sudjana (1990:23) hasil belajar memiliki beberapa fungsi antara lain:

- a. Hasil belajar merupakan indikator dari kualitas dan kuantitas pengetahuan yang telah dikuasai siswa.
- b. Hasil belajar sebagai lambang pemusatan hasrat ingin tahu.
- c. Hasil belajar sebagai bahan informasi pendidikan. Asumsinya adalah bahwa hasil belajar dapat dijadikan pedoman bagi anak didik dalam meningkatkan ilmu pengetahuan dan teknologi sebagai umpan balik dalam meningkatkan mutu pendidikan.
- d. Hasil belajar merupakan indikator internal dan eksternal dari suatu institusi pendidikan. Indikator internal dalam arti bahwa prestasi belajar dapat dijadikan indikator tingkat produktivitas suatu institusi pendidikan.

#### 2.4 Penelitian yang Relevan

**Tabel 2. Hasil Penelitian Terdahulu yang Relevan**

No.	Nama	Judul	Hasil Penelitian
1.	Ila Irwani	Pengaruh Pembelajaran Daring Berbantu <i>Google Classroom</i> Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran.	Pembelajaran daring berbantu <i>Google Classroom</i> di SMA PGRI Pekanbaru tergolong baik yaitu 62,72%, sedangkan hasil belajar siswa sangat baik mencapai rata-rata 87,2%. Berdasarkan analisis data

No.	Nama	Judul	Hasil Penelitian
1.	Ila Irwani	Ekonomi di Sekolah Menengah Atas PGRI Pekanbaru.	bahwa pembelajaran daring berbantu <i>Google Classroom</i> memiliki pengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi di SMA PGRI Pekanbaru yang terbukti dari nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ( $6,306 > 2,032$ ) dengan nilai signifikansi kecil dari 0,05 ( $0,000 < 0,05$ ) yang berarti $H_a$ diterima, $H_0$ ditolak. Hal ini dilihat dari persentase sumbangan pengaruh pembelajaran daring berbantu <i>Google Classroom</i> terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi di SMA PGRI Pekanbaru sebesar 53,9%, sedangkan sisanya 46,1% ( $100\% - 53,9\%$ ) dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak dimasukkan dalam penelitian ini.
2.	Edo Arruji	Pengaruh Media <i>Google Classroom</i> Terhadap Hasil Belajar pada Konsep Sistem Gerak.	Perolehan nilai rata-rata postes kelas eksperimen sebesar 79,13 dan kelas kontrol sebesar 73,21. Hasil hipotesis dengan menggunakan uji-t pada taraf signifikan 0,05 diperoleh sig (2-tailed) sebesar 0,002, sehingga $H_0$ ditolak dan $H_1$ diterima karena 0,002.
3.	Syahrul Gunawan	Pengaruh Media Pembelajaran <i>Google Classroom</i> Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Pai di Kelas XII OTP UPT SMK Negeri 1 Sinjai.	Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada tabel Coefficients diketahui $t_{hitung} > t_{tabel}$ ( $2,168 > 2,101$ ) dan nilai nilai signifikansi $0,044 < 0,05$ , serta pada tabel model summary dengan melihat R square = 0,207 atau 20,7%. Jadi, Besaran pengaruh media pembelajaran google classroom terhadap terhadap hasil belajar peserta didik adalah 20,7%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran google classroom berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran PAI di kelas XII OTP UPT SMK Negeri 1 Sinjai.
4.	Syamsuddin	Pengaruh Penggunaan Media Jenis Multimedia Interaktif Pada Mata Diklat Dasar-Dasar Otomotif (Ddo) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X Di Smk Piri 1 Yogyakarta	Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1. Terdapat pengaruh dengan diterapkannya pembelajaran menggunakan multimedia pembelajaran interaktif. Hal ini dapat dilihat dengan hasil belajar yang lulus KKM kelas eksperimen lebih tinggi bila dibandingkan dengan kelas control yaitu kelas control 19 siswa dan kelas eksperimen 30 siswa. 2. Perbandingan hasil belajar dengan menggunakan media pembelajaran jenis multimedia pembelajaran interaktif jauh lebih signifikan

No.	Nama	Judul	Hasil Penelitian
4.	Syamsuddin	Pengaruh Penggunaan Media Jenis Multimedia Interaktif Pada Mata Diklat Dasar-Dasar Otomotif (Ddo) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X Di Smk Piri 1 Yogyakarta.	dibandingkan dengan penggunaan media walchart yang pada umumnya digunakan. Hal ini dapat dilihat dari hasil uji-t data hasil belajar siswa yang menunjukkan bahwa t hitung yaitu sebesar 4.753 lebih besar jika dibandingkan dengan t tabel yang hanya sebesar 2.0025. Selain itu ratarata hasil belajar siswa kelas eksperimen dengan menggunakan media jenis multimedia pembelajaran interaktif yaitu sebesar 58,41 lebih tinggi jika dibandingkan dengan kelas kontrol dengan menggunakan media walchart pada umumnya yang hanya sebesar 55,44.
5.	Agus Widyianto	Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Macromedia Flash Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Xi Pada Mata Pelajaran Sistem Pengisian Di Smk Negeri 1 Magelang.	<p>1. Terdapat pengaruh dengan diterapkannya pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis macromedia flash . Hal ini dapat dilihat dengan hasil belajar siswa yang didapat antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.</p> <p>2. Perbandingan hasil belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran berbasis macromedia flash 8 lebih tinggi dibandingkan dengan menggunakan media pembelajaran konvensional (model/peraga). Hal ini dapat dilihat dari hasil uji t dengan satu ekor data hasil belajar siswa yang menunjukkan bahwa t hitung yaitu sebesar 3,021 lebih besar dibandingkan dengan t tabel yang hanya sebesar 2,042. Selain itu rata-rata hasil belajar siswa kelas eksperimen dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis macromedia flash 8 yaitu sebesar 77,19 lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol dengan menggunakan media pembelajaran konvensional (model/peraga) yang hanya sebesar 67,19.</p>

Sumber: Data yang di olah Peneliti, 2023

## 2.5 Kerangka Berpikir

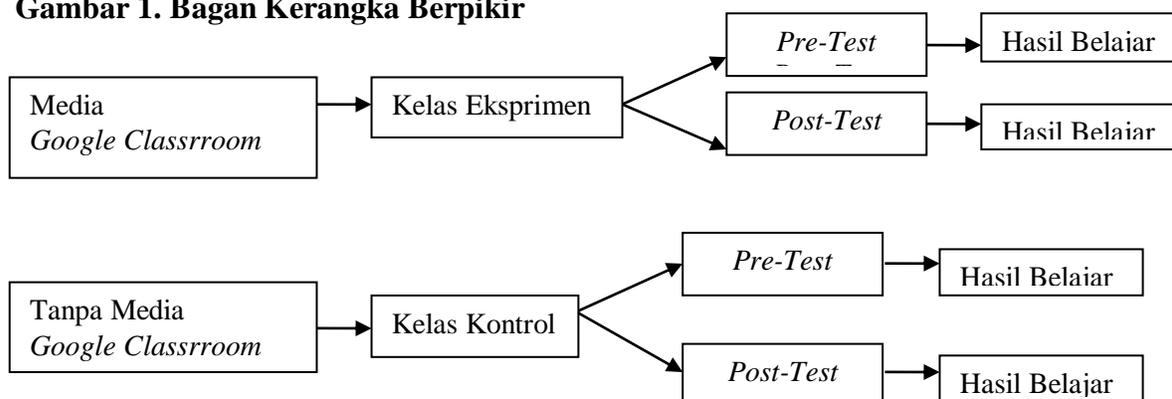
Berdasarkan latar belakang dan landasan teori yang dijelaskan di atas, sehingga dapat diambil suatu kerangka pemikiran sebagai berikut:

Penelitian ini di maksudkan dengan tujuan memberikan inovasi bagi dunia pendidikan pertama di teknologi di sekolah dengan menggunakan media yang memanfaatkan TIK pada pembelajaran di era modern ini selayaknya memang sudah memanfaatkan kemajuan tersebut. Karena media *Google Classroom* sebagai media pembelajaran yang inovatif dan efisien selama proses pembelajaran. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *Google Classroom* terhadap hasil belajar pada mata pelajaran Geografi siswa kelas X di SMA Negeri 2 Kotaagung.

Penggunaan media *Google Classroom* membantu guru dan siswa melakukan pembelajaran dimana saja dan kapan saja pada mata pelajaran Geografi. Sehingga kegiatan pembelajaran akan lebih efisien dan melatih siswa mengenal media pembelajaran berbasis teknologi. Media *Google Classroom* digunakan oleh guru dan siswa selama kegiatan pembelajaran untuk mengetahui hasil belajar siswa. Pembelajaran dengan menggunakan media *Google Classroom* sebagai media pembelajaran akan meningkatkan hasil belajar siswa.

Dari penjelasan di atas maka dapat dilihat bahwa penggunaan media *Google Classroom* akan lebih efektif dan efisien dalam pembelajaran dibandingkan tanpa penggunaan media pembelajaran. Dengan penggunaan media pembelajaran *Google Classroom* ini diharapkan siswa dapat menangkap secara maksimal apa yang disampaikan oleh guru. Sehingga pada akhirnya nanti hasil belajar siswa dapat lebih meningkat.

Penelitian ini nantinya akan menggunakan dua kelas yaitu satu kelas dengan menggunakan media pembelajaran yaitu *Google Classroom* sebagai kelas eksperimen. Sedangkan kelas lainnya tanpa menggunakan media *Google Classroom* sebagai kelas kontrol. Berdasarkan uraian tersebut, maka kerangka pikir dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

**Gambar 1. Bagan Kerangka Berpikir**

## 2.7 Hipotesis Penelitian

Berdasarkan latar belakang, teori dan kerangka berpikir yang telah dijelaskan di atas, maka hipotesis penelitian dirumuskan sebagai berikut:

H<sub>a</sub>: Adanya pengaruh yang signifikan antara penggunaan media *Google Classroom* terhadap hasil belajar pada mata pelajaran Geografi siswa kelas X di SMA Negeri 2 Kotaagung.

H<sub>0</sub>: Tidak adanya pengaruh yang signifikan antara penggunaan media *Google Classroom* terhadap hasil belajar pada mata pelajaran Geografi siswa kelas X di SMA Negeri 2 Kotaagung.

### **III. METODE PENELITIAN**

#### **3.1 Jenis dan Desain Penelitian**

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Sugiyono (2015:14) mengartikan metode penelitian kuantitatif sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data dengan menggunakan instrument penelitian, analisis data bersifat kuantitatif atau statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian eksperimen. Pada penelitian eksperimen tujuannya melakukan perbandingan suatu akibat perlakuan tertentu dengan suatu perlakuan lain yang berbeda, dimana dikenal dua kelompok perbandingan, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Pada penelitian ini menggunakan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol untuk mengetahui sebab akibat dan perbedaannya kepada dua variabel atau lebih dengan memberikan perlakuan kepada kelompok eksperimen, sedangkan untuk kelompok kontrol tidak diberikan perlakuan. Kemudian kedua kelompok tersebut diamati untuk melihat perbedaan pada kelompok eksperimen dengan membandingkan pada kelompok kontrol.

Desain penelitian eksperimen yang digunakan yaitu eksperimen semu (*quasi experiment*). Desain ini mempunyai kelompok kontrol, tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel kuat yang

mempengaruhi pelaksanaan eksperimen. Sehingga, dalam hal ini peneliti menggunakan *eksprimen design* dengan alasan peneliti tidak dapat melakukan kontrol atau pengendalian variabel secara ketat atau secara penuh. Situasi kelas sebagai tempat perlakuan tidak memungkinkan pengontrolan yang sedemikian ketat. Dalam hal ini peneliti dapat melakukan kontrol variabel sesuai dengan keadaan atau kondisi yang ada.

Kelompok eksperimen mendapatkan perlakuan dengan digunakannya media *Google Classroom* sedangkan kelompok kontrol tanpa menggunakan media *Google Classroom*. Kedua kelompok eksperimen dan kelompok kontrol mendapatkan uji satu kali, yaitu *post-test*. Kedua kelompok ini mendapatkan pembelajaran dengan segi tujuan dan isi materi pelajaran yang sama.

Desain dalam penelitian ini memanfaatkan *one group pre-test* dan *post-test design*. Yusuf (2014:78) menjelaskan bahwa *one group pre-test* dan *post-test design* terdiri dari satu kelompok (tidak ada kelompok kontrol) dan dilaksanakan dalam tiga tahap. Hasil perlakuan dalam penelitian dapat diketahui dari membandingkan keadaan sebelum diberi perlakuan Sugiyono (2019:74). Alasan peneliti memanfaatkan *one group pre-test* dan *post-test design*, bahwa peneliti ingin mengetahui bagaimana perbedaan kemampuan berpikir kritis siswa dalam satu kelompok eksperimen sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Menurut Sugiyono (2011:76) bahwa *pretest-posttest control group design* digambarkan sebagai berikut:

**Gambar 2. Desain Test (*Pre-test dan Post-test Control Group Design*)**

<b>Kelompok</b>	<b>Pre test</b>	<b>Perlakuan</b>	<b>Pos test</b>
Eksprimen	O <sub>1</sub>	X <sub>1</sub>	O <sub>2</sub>
Kontrol	O <sub>3</sub>	X <sub>2</sub>	O <sub>4</sub>

Sumber: Sugiyono (2011:76)

Keterangan:

X<sub>1</sub>: Perlakuan pada kelas eksperimen menggunakan media *Google Classroom*.

X<sub>2</sub>: Perlakuan pada kelas kontrol tanpa menggunakan media *Google Classroom*.

O<sub>1</sub>: *Pre-test* (Dinamika Atmosfer dan Dampaknya Terhadap Kehidupan) kelompok eksperimen.

O<sub>2</sub>: *Post-test* (Dinamika Atmosfer dan Dampaknya Terhadap Kehidupan) kelompok eksperimen.

O<sub>3</sub>: *Pre-test* (Dinamika Atmosfer dan Dampaknya Terhadap Kehidupan) kelompok kontrol.

O<sub>4</sub>: *Post-test* (Dinamika Atmosfer dan Dampaknya Terhadap Kehidupan) kelompok kontrol.

Gambar di atas menunjukkan bahwa penelitian ini dilakukan dengan menggunakan dua kelompok yaitu eksperimen dan kontrol. Pada kelompok eksperimen akan diberikan perlakuan berupa media *Google Classroom* di dalam pembelajaran, sedangkan kelompok kontrol tidak diberikan perlakuan tersebut. Tahap awal yaitu melaksanakan *pre-test* (tes awal) pada kelompok eksperimen dan kontrol yang bertujuan untuk mengetahui motivasi belajar siswa dan hasil belajar siswa. Setelah itu akan dilaksanakan proses pembelajaran, yang mana perlakuan hanya akan diberikan kepada kelas eksperimen saja menggunakan media *Google Classroom*. Selanjutnya akan dilaksanakan *post-test* (tes akhir) setelah proses pembelajaran yang ditentukan selesai, hal ini bertujuan untuk mengetahui motivasi belajar siswa dan hasil belajar siswa.

Desain penelitian ini dimulai dengan terlebih dahulu menentukan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kemudian, kelompok tersebut diberikan perlakuan yang berbeda kelompok eksperimen diberi *Google Classroom* sedangkan kelompok kontrol tidak. Setelah itu kedua kelompok sama-sama diberikan tes akhir untuk melihat apakah ada pengaruh dari perlakuan atau tidak. Untuk mengukur hasil belajar siswa peneliti melakukan *pre-test* dan *post-test* pada kelas eksperimen (X IPS 2) dengan menggunakan perlakuan media *Google Classroom*. Sedangkan untuk mengukur hasil belajar siswa kelas kontrol (X IPS 3) peneliti melakukan

*pre-test* dan *post-test* juga pada tanpa adanya perlakuan media *Google Classroom*.

Pada awal pembelajaran kedua kelas diberi *pre-test* berupa tes kemampuan awal yang berhubungan dengan materi “Dampak Atmosfer Terhadap Kehidupan Manusia” untuk mengetahui kemampuan awal masing-masing kelas. Soal *pre-test* sebelumnya harus diuji cobakan pada kelas uji coba yaitu selain kelas eksperimen dan kelas kontrol untuk mengetahui validitas dan reliabilitas soal.

Selama proses pembelajaran di kelas, pendekatannya, strategi, maupun model pembelajaran serta materi ajar sama antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Perbedaannya hanya terletak pada media pembelajaran yang digunakan. Dalam kelas kontrol peneliti mengajar tanpa menggunakan media *Google Classroom*. Sedangkan pada kelas eksperimen peneliti mengajar dengan menggunakan media pembelajaran yaitu media *Google Classroom*. Hal ini akan mendorong siswa untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran sehingga timbul komunikasi antara pendidik dengan siswa ataupun sebaliknya. Sehingga diharapkan hasil belajar yang didapat juga akan lebih baik.

Pada akhir pembelajaran kedua kelas diberi *post-test* untuk mengetahui hasil belajar siswa. *Post-test* dilakukan di kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan soal evaluasi yang sama dengan soal *pre-test*. Data yang diperoleh dari soal *pre-test* dan *post-test* yang telah diujikan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dianalisis sesuai dengan metode statistik yang sesuai. Hal ini dilakukan untuk mengetahui keberhasilan penggunaan media *Google Classroom* terhadap hasil belajar yang dicapai pada akhir materi yang telah disampaikan.

### 3.2 Populasi dan Sampel Penelitian

#### 1. Populasi Penelitian

Menurut Sugiyono (2015:117) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek maupun subjek yang memiliki karakteristik maupun kualitas tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari setelah itu ditarik kesimpulannya. Populasi merupakan karakteristik yang menjadi objek pada penelitian, karakteristik tersebut berkaitan dengan seluruh kelompok orang, peristiwa maupun benda yang menjadi pusat perhatian bagi peneliti.

Dapat disimpulkan bahwa populasi adalah objek maupun subjek pada suatu penelitian. Pada penelitian ini yang menjadi populasi penelitian adalah siswa kelas X pada Mata Pelajaran Geografi di SMA Negeri 2 Kotaagung yang terdiri dari kelas X IPS 1, X IPS 2, X IPS 3 dan X IPS 4. Data masing-masing kelas sebagai berikut:

**Tabel 3. Data Jumlah Peserta Didik Kelas X IPS**

No	Kelas	Jumlah Siswa
1.	X IPS 1	28
2.	X IPS 2	30
3.	X IPS 3	28
	Jumlah	86

Sumber: Data Bagian Tata Usaha di SMA Negeri 2 Kotaagung

#### 2. Sampel Penelitian

Sampel menurut Sugiyono (2015:118) merupakan bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Sampel pada penelitian ini menggunakan teknik *non probability sampling* yaitu *sampling* jenuh. Sugiyono (2015:124) menjelaskan bahwa teknik pengambilan sampel menggunakan *sampling* jenuh ialah teknik penetapan sampel jika semua anggota populasi dijadikan sebagai sampel. Menurut Arikunto (2019) menjelaskan bahwasanya apabila subjek kurang dari 100 lebih baik

diambil semua sehingga penelitiannya merupakan penelitian populasi, selanjutnya apabila jumlah subjeknya lebih dari 100 maka dapat diambil anantara 10-15% atau 20-25% atau lebih. Sebaran sampel penelitian:

**Tabel 4. Sampel Penelitian**

Kelas	Laki-laki	Perempuan	Jumlah Peserta Didik
X IPS 2	16	14	30
X IPS 3	13	15	28
		Jumlah	58

Sumber: Data Bagian Tata Usaha di SMA Negeri 2 Kotaagung

Berdasarkan penelitian pendahuluan yang dilakukan ada empat kelas jurusan IPS dan dari hasil pengamatan bahwa kelas X IPS 2 dan X IPS 3 yang dipilih menjadi sampel pada penelitian.

Pada tabel di atas memperlihatkan bahwa sampel yang digunakan dalam penelitian ini yaitu seluruh peserta didik kelas X IPS 2 yang berjumlah 30 siswa yang mendapatkan perlakuan menggunakan media *Google Classroom* sebagai kelas eksperimen, dan kelas X IPS 3 berjumlah 28 siswa sebagai kelas kontrol. Hal tersebut dapat dikatakan bahwa sampel pada penelitian ini berjumlah 58 siswa dari 218 siswa keseluruhan kelas X total semuanya.

### 3.3 Tempat dan Waktu Penelitian

#### 1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di lingkungan sekolah di SMA Negeri 2 Kotaagung yang beralamatkan di Jl. Soekarno Hatta No.2 Komplek Islamic Center, Kedamian, Kec. Kotaagung, Kab. Tanggamus.

## 2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2022/2023. Penelitian ini dilakukan di kelas X IPS 2 dan X IPS 3.

### 3.4 Variabel Penelitian

Menurut Sugiyono (2020:67) variabel penelitian adalah suatu hal berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi mengenai hal tersebut dan kemudian ditarik kesimpulannya. Variabel bebas (*independent variable*) merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahan atau timbulnya variabel terikat (*dependent variable*), sedangkan variabel terikat (*dependent variable*) merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas (*independent variable*). Pada penelitian ini menggunakan dua variabel yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Penelitian ini terdiri dari variabel bebas dan variabel terikat, yaitu sebagai berikut:

#### 1. Variabel Bebas (X) atau Variabel Independen

Variabel bebas adalah variabel yang mendahului atau mempengaruhi variabel terikat. Pada penelitian ini variabel bebasnya adalah penggunaan *Google Classroom*.

#### 2. Variabel Terikat (Y) atau Variabel Dependen (Hasil Belajar)

Variabel terikat adalah variabel yang menjadi akibat dari variabel bebas. Pada penelitian ini yang menjadi variabel terikat adalah hasil belajar.

### 3.5 Prosedur Penelitian

#### 1. Tahap Penelitian

- a. Peneliti membuat surat izin penelitian pendahuluan yang akan diserahkan ke sekolah.

- b. Melakukan penelitian pendahuluan untuk memperoleh informasi mengenai kondisi sekolah, jumlah kelas, KKM, dan jumlah peserta didik yang dijadikan subjek penelitian, serta memperoleh informasi bagaimana aktivitas pendidik di kelas dalam kegiatan pembelajaran.
- c. Memilih subjek penelitian yang dijadikan kelas eksperimen dan kelas kontrol.
- d. Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol.
- e. Menyusun kisi-kisi dan instrument penelitian.
- f. Melakukan uji coba instrument pada kelas X IPS 1.
- g. Menganalisis data hasil uji coba instrumen untuk mengetahui instrumen yang disusun valid serta reliabel atau tidak.

## 2. Tahap Pelaksanaan

- a. Melaksanakan *pre-test* di kelas eksperimen dan kelas kontrol.
- b. Melaksanakan kegiatan pembelajaran. Pada kelas eksperimen akan diberikan perlakuan media *Google Classroom* sedangkan untuk kelas kontrol tanpa perlakuan media *Google Classroom*.
- c. Melakukan *post-test* di kelas eksperimen dan kelas kontrol.

## 3. Tahap Akhir

- a. Mengumpulkan, mengolah data dan menganalisis data hasil belajar Geografi pada *pre-test* dan *post-test*.
- b. Menyusun laporan hasil penelitian.
- c. Menyimpulkan hasil penelitian.

### 3.6 Definisi Konseptual dan Operasional Variabel

#### 1. Definisi Konseptual Variabel

- a. *Google Classroom* (X)

Definisi Konseptual

Menurut Hakim (2016:2) media *Google Classroom* adalah layanan berbasis internet yang disediakan oleh *Google* sebagai sebuah *system e-learning*. Service ini didesain digunakan untuk membantu pendidik membuat dan membagikan tugas kepada siswa. Penggunaan *service* ini harus memiliki akun di *Google*. Selain itu juga media *Google Classroom* mampu digunakan di sekolah yang memiliki *Google Apps for Education*.

b. Hasil Belajar (Y)

Definisi Konseptual

Menurut Blom dalam Rusman (2013:90) perubahan perilaku yang terjadi merupakan hasil belajar yang meliputi perubahan dalam ranah atau domain kognitif, afektif dan psikomotorik beserta tingkah aspek-aspeknya. Jadi, perubahan perilaku yang terjadi merupakan suatu hasil belajar.

## 2. Definisi Operasional Variabel

a. *Google Classroom* (X)

Definisi Operasional

Media *Google Classroom* penerapan yang mencakup pengetahuan, manfaat, kelebihan dan kekurangan dalam kegiatan pembelajaran. Penerapan pada media *Google Classroom* diukur menggunakan angket sebanyak 25 butir pernyataan yang akan dibagikan kepada kelas eksperimen (X IPS 2) dan kelas kontrol (X IPS 3).

b. Hasil Belajar (Y)

Definisi Operasional

Hasil belajar merupakan suatu perubahan pengetahuan dan keterampilan siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran pada mata pelajaran geografi. Pada penelitian ini hanya dilihat pada

kemampuan kognitif siswa. Hasil belajar dapat diukur dengan menggunakan instrument tes hasil belajar Geografi yang dibuat oleh peneliti. Tes yang digunakan pada penelitian ini yaitu tes soal pilihan ganda sebanyak 30 soal. Bentuk tes yang digunakan yaitu objektif tes yang berupa tes langsung dengan metode pilihan ganda. Instrumen tes berupa soal pilihan ganda, terdiri dari lima alternatif jawaban A, B,C, D, E. Tes ini disusun berdasarkan indikator dari materi Geografi yang telah diajarkan. Adapun materi yang akan diujikan yaitu tentang Dinamika Atmosfer dan Dampaknya Terhadap Kehidupan.

Skor yang dinilai pada soal pilihan ganda bernilai 1 untuk jawaban yang benar dan bernilai 0 untuk jawaban yang salah. Hasil belajar peserta didik dapat dilihat berupa nilai yang diperoleh setelah mengikuti kegiatan pembelajaran yang diberikan pendidik kepada siswa melalui evaluasi atau penilaian pada pembelajaran Geografi. Hasil belajar yang dicapai oleh siswa yaitu mencakup penilaian penguasaan yang bersifat kognitif berupa hasil *pre-test* dan *post-test*.

### **3.7 Teknik Pengumpulan Data**

Alat ukur yang digunakan dalam penelitian disebut sebagai instrumen penelitian. Salah satu tujuan dibuatnya instrumen adalah untuk memperoleh data dan informasi yang lengkap mengenai hal-hal yang ingin dikaji dalam penelitian ini Sugiyono (2015:309) menyatakan teknik pengumpulan data dapat dilakukan dengan tes, observasi (pengamatan), dan dokumentasi dan gabungan dari keempatnya. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

#### **1. Tes**

Menurut Yusuf (2015:93) metode tes adalah suatu prosedur yang spesifik dan sistematis dalam mengukur tingkah laku seseorang, atau

suatu pengukuran yang bersifat objektif mengenai tingkah laku seseorang. Sehingga, tingkah laku tersebut digambarkan dengan bantuan angka, skala maupun dengan sistem kategori.

Tes digunakan untuk memperoleh data terkait hasil belajar peserta didik mengenai materi yang dipahami. Terdapat dua penilaian yang dilakukan yaitu *pre-test* dan *post-test*. *Pre-test* akan diberikan sebelum diberikan perlakuan atau sebelum kegiatan belajar mengajar dilakukan dengan maksud untuk memperoleh informasi awal dari pengetahuan peserta didik. *Post-test* diberikan ketika pembelajaran selesai dilaksanakan. Nilai rata-rata hasil dari *pre-test* dan *post-test* akan dibandingkan antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol untuk mengetahui adanya perbedaan hasil belajar peserta didik.

Tes yang dilakukan pada penelitian ini adalah tes pada ulangan harian siswa. Bentuk tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah objektif tes, yaitu berupa tes langsung dengan metode pilihan ganda sebanyak 30 soal pilihan ganda. Teknik tes ini digunakan untuk mendapatkan data mengenai hasil belajar siswa yang dilakukan dengan cara memberikan tes sebelum diberikan perlakuan (*pre-test*) dan tes dilakukan sesudah diberikan perlakuan (*post-test*), jika setiap siswa menjawab benar semua maka akan mendapatkan nilai 100 dan apabila salah semua mendapat nilai 0.

Teknik tes digunakan untuk memperoleh dan mengukur data kemampuan akhir siswa sebelum dan sesudah dilakukan perlakuan dengan penggunaan model pembelajaran berbasis media *Google Classroom*. Kemudian diteliti sehingga dapat melihat pengaruh dari media *Google Classroom* terhadap hasil belajar siswa. Materi yang

diujikan tentang “Dampak Dinamika Atmosfer Terhadap Kehidupan Manusia” yang telah dijelaskan oleh pendidik.

## **2. Observasi (Pengamatan)**

Menurut Widoyoko (2014:46), observasi merupakan pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap unsur-unsur yang nampak dalam suatu gejala pada objek penelitian. Sedangkan menurut Riyanto (2010:96), observasi merupakan metode pengumpulan data yang menggunakan pengamatan secara langsung maupun tidak langsung.

Berdasarkan penjelasan para ahli, maka data disimpulkan bahwa observasi adalah penelitian dengan melakukan pengamatan dan pencatatan dari berbagai proses biologis dan psikologis secara langsung maupun tidak langsung yang tampak dalam suatu gejala pada objek penelitian. Tujuan digunakannya observasi sebagai metode penelitian diantaranya untuk mengetahui kegiatan pembelajaran di kelas baik menggunakan media *Google Classroom* maupun tidak.

## **3. Dokumentasi**

Teknik dokumentasi perlu digunakan sebagai sumber data dalam penelitian. Hardani dkk (2020: 149) menjelaskan bahwa dokumentasi berasal dari kata dokumen, yang artinya barang-barang tertulis, teknik pengambilan data dengan dokumentasi adalah pengambilan data yang diperoleh melalui dokumen-dokumen. Dokumentasi dalam penelitian ini dilakukan untuk pengumpulan data tentang kondisi sekolah atau deskripsi tentang lokasi sekolah dan hasil belajar Geografi peserta didik yang diperoleh dari data penilaian ulangan harian semester genap kelas X IPS 2 dan X IPS 3 Tahun pelajaran 2022/2023.

### 3.8 Uji Prasyarat Instrumen

Instrumen adalah alat yang digunakan untuk mengumpulkan data. Sebelum soal tes diujikan kepada peserta didik, hal yang harus dilakukan terlebih dahulu adalah uji coba instrumen. Hal ini dilakukan untuk menentukan instrumen butir soal yang valid untuk diujikan dikelas yang dijadikan sampel penelitian. Kelas yang dijadikan sebagai uji coba instrumen adalah kelas X IPS 1 yang berjumlah 28 siswa. Adanya uji prasyarat instrumen bertujuan untuk mengetahui data yang valid dan reliabel maka perlu diuji cobakan terlebih dahulu. Pada penelitian ini dilakukan dua teknik analisis uji prasyarat instrumen yang berbeda, yaitu sebagai berikut:

#### 1. Uji Validitas

Menurut Arikunto (2013:211) validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan dan kesahihan pada suatu instrument. Suatu instrument yang telah valid atau sah memiliki validitas yang tinggi. Sebaliknya, instrument yang kurang valid berarti memiliki validitas yang rendah. Uji validitas digunakan pada instrument tes maupun angket. Pada penelitian ini validitas digunakan untuk mengetahui kevalidan soal tes yang akan digunakan dalam penelitian dan dilakukan sebelum soal diajukan kepada siswa.

Uji validitas dilakukan dengan penghitungan data dengan menggunakan bantuan *Microsoft Excel 2007*. Item Soal yang diuji cobakan sebanyak 35 soal dan sebanyak 30 soal yang valid. Item soal yang valid yang telah diuji tersebut akan dilanjutkan untuk menganalisis data selanjutnya, sedangkan item yang tidak valid dinyatakan gugur dan tidak akan diikutkan dalam perhitungan analisis data selanjutnya. Guna mendapatkan instrument tes yang valid dapat dilakukan langkah-langkah yang pertama menentukan kompetensi dasar dan indikator yang diukur sesuai dengan pokok bahasan pada kurikulum yang berlaku,

membuat soal berdasarkan kisi-kisi kompetensi dasar dan indikator yang diukur sesuai dengan pokok bahasan pada kurikulum yang berlaku, membuat soal berdasarkan kisi-kisi kompetensi dasar dan indikator, melakukan penelitian terhadap butir soal. Menurut (Arikunto, 2014:213) uji validitas pada instrumen tes menggunakan korelasi *product momentpearson* dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

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

Keterangan:

$r_{xy}$  = Koefisien antara variabel X dan Y

$N$  = Jumlah sampel

$\sum XY$  = Total perkalian skor X dan Y

$\sum X$  = Jumlah skor variabel X

$\sum Y$  = Jumlah skor variabel Y

$\sum X^2$  = Total kuadrat skor variabel X

$\sum Y^2$  = Total kuadrat skor variabel Y

Pengujian ini menggunakan taraf signifikansi 0,05, dengan kriteria pengujian 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 adalah tidak valid.

**Tabel 5. Koefisien untuk Menentukan Kategori Validitas**

Koefisien Korelasi	Kategori
0,00 – 0,20	Sangat rendah
0,20 – 0,40	Rendah
0,40 – 0,60	Cukup
0,60 – 0,80	Tinggi
0,80 – 1,00	Sangat tinggi

Sumber: Arikunto (2014:211)

Berdasarkan data perhitungan uji validitas instrumen tes dengan  $n=28$  dan taraf signifikan ( $\alpha$ )= 5% dan diketahui  $r_{tabel}=0,3739$  melalui hasil uji validitas instrumen tersebut, diketahui 30 butir soal valid dari 35 butir soal yang diuji cobakan pada kelas X IPS 4. Pada tingkat signifikansi 5% dan jumlah sampel sebanyak 58 orang, dari  $r_{tabel}$  diperoleh besarnya koefisien korelasi tabel sebesar  $r_{tabel} 0.3739$ . Dengan demikian jika suatu item pernyataan mempunyai nilai item-total correlation atau koefisien validitas  $>r_{tabel} = 0.3739$ , maka item pernyataan tersebut dinyatakan valid dan dapat digunakan dalam penelitian.

Sebaliknya jika suatu item pernyataan mempunyai nilai item-total correlation atau koefisien validitas  $<r_{tabel} = 0.3739$ , maka item pernyataan tersebut dinyatakan tidak valid atau gugur dan tidak bisa dilanjutkan pada penelitian. Sehingga item pernyataan tersebut tidak layak digunakan dalam angket untuk penelitian.

Butir soal sebanyak 30 yang valid tersebut akan digunakan pada saat *pre-test* dan *post-test* penelitian di kelas X IPS 2 dan X IPS 3. Validitas merupakan syarat yang terpenting dalam suatu alat evaluasi. Suatu instrumen evaluasi dikatakan valid apabila instrumen yang digunakan dapat mengukur apa yang sebenarnya akan diukur. Dalam penelitian ini, untuk mengukur valid tidaknya soal yang akan dijadikan sebagai instrumen penelitian, peneliti menguji cobakan terlebih dulu instrumen tersebut pada siswa diluar sampel peneliti berjumlah 28 siswa yaitu kelas X IPS 1. Validitas ini dicari dengan menggunakan bantuan *SPSS for Words 17.0* dengan uji Reliability. Dengan kaidah keputusan jika nilai *Corrected Item-Total Correlation* > dari angka  $r_{tabel}$ , validitas terpenuhi. Adapun

rekapitulasi hasil analisis uji validitas instrumen tes yaitu sebagai berikut:

**Tabel 6. Hasil Analisis Uji Validitas Instrumen Tes Hasil Belajar**

No	$r_{xy}$	$t_{tabel}$	Keterangan		Kategori
1	0,704	0,3739	Valid	Digunakan	Tinggi
2	0,700	0,3739	Valid	Digunakan	Tinggi
3	0,844	0,3739	Valid	Digunakan	Sangat Tinggi
4	0,475	0,3739	Valid	Digunakan	Cukup
5	0,522	0,3739	Valid	Digunakan	Cukup
6	0,695	0,3739	Valid	Digunakan	Tinggi
7	0,793	0,3739	Valid	Digunakan	Tinggi
8	0,603	0,3739	Valid	Digunakan	Tinggi
9	0,757	0,3739	Valid	Digunakan	Tinggi
10	0,622	0,3739	Valid	Digunakan	Tinggi
11	0,574	0,3739	Valid	Digunakan	Cukup
12	0,525	0,3739	Valid	Digunakan	Cukup
13	0,557	0,3739	Valid	Digunakan	Cukup
14	0,423	0,3739	Valid	Digunakan	Cukup
15	0,365	0,3739	Valid	Digunakan	Rendah
16	0,645	0,3739	Valid	Digunakan	Tinggi
17	0,298	0,3739	Tidak Valid	Drop	Rendah
18	0,026	0,3739	Tidak Valid	Drop	Rendah
19	0,250	0,3739	Tidak Valid	Drop	Rendah
20	0,577	0,3739	Valid	Digunakan	Cukup
21	0,302	0,3739	Tidak Valid	Drop	Rendah
22	-0,261	0,3739	Tidak Valid	Drop	Rendah
23	0,725	0,3739	Valid	Digunakan	Tinggi
24	0,754	0,3739	Valid	Digunakan	Tinggi
25	0,339	0,3739	Valid	Digunakan	Rendah
26	0,757	0,3739	Valid	Digunakan	Tinggi
27	0,670	0,3739	Valid	Digunakan	Tinggi
28	0,747	0,3739	Valid	Digunakan	Tinggi
29	0,434	0,3739	Valid	Digunakan	Cukup
30	0,591	0,3739	Valid	Digunakan	Cukup
31	0,330	0,3739	Valid	Digunakan	Rendah
32	0,439	0,3739	Valid	Digunakan	Cukup
33	0,381	0,3739	Valid	Digunakan	Rendah
34	0,564	0,3739	Valid	Digunakan	Cukup
35	0,704	0,3739	Valid	Digunakan	Tinggi

Sumber: Data yang di olah Peneliti, 2023

Kriteria pengujian, apabila  $t_{hitung} > t_{tabel}$  dengan taraf signifikan 0,05 maka instrumen tersebut dinyatakan valid, sebaliknya jika  $t_{hitung} < t_{tabel}$  maka instrumen tersebut dinyatakan tidak valid.

Tabel diatas menyatakan bahwa dari jumlah instrumen tes yang diujikan yaitu sebanyak 35 butir soal yang diujikan kepada 58 siswa dan diketahui bahwa terdapat 30 butir soal yang valid. Soal yang dinyatakan valid dengan perolehan  $r_{xy} > r_{tabel}$ , dengan kategori soal berkategori sangat tinggi sebanyak 1 soal, berkategori tinggi sebanyak 14 soal, 11 soal berkategori cukup, 9 soal berkategori rendah. Oleh karena itu, hanya soal valid saja yang digunakan yaitu berjumlah 30 butir soal pada saat *pre-test* dan *post-test* penelitian.

Butir instrument tes pada nomor 17, 18,19,21,22 nilainya kurang dari  $r_{tabel}$ . Maka dapat disimpulkan bahwa nomor tersebut tidak berkorelasi signifikan dengan skor total (dinyatakan tidak valid) sehingga harus dikeluarkan. Sedangkan pada item-item nomor lainnya lebih dari  $r_{tabel}$  dan dapat disimpulkan bahwa butir nomor instrument angket tersebut valid. Soal yang dinyatakan valid berjumlah 30 item soal, dan soal yang dinyatakan tidak valid berjumlah 5 item soal.

## 2. Uji Reliabilitas

Reliabilitas merupakan ketepatan dan konsistensi hasil pengukuran tes hasil belajar relatif tetap Siyoto (2015:24). Instrumen dikatakan reliabel apabila instrumen tersebut konsisten dalam hasil ukurnya sehingga dapat dipercaya. Instrumen yang sudah dapat dipercaya, yang reliabel akan menghasilkan data yang dapat dipercaya juga. Uji reliabilitas instrumen hasil belajar dilakukan dengan metode *Cronbach Alpha* pada taraf signifikansi 0,05 untuk mengukur sejauh mana alat ukur atau instrumen dapat dipercaya dan diandalkan atau reliabel.

Rumus *Cronbach Alpha* yaitu:

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

Keterangan:

$r_{11}$  = Koefisien reliabilitas

$n$  = Banyaknya butir soal

$\sum \delta_i^2$  = Jumlah varians skor tiap butir

$S_t^2$  = Varians total

Hasil perhitungan dari rumus korelasi *cronbach alpha* ( $r_{11}$ ) dikonsultasi dengan nilai  $r_{tabel}$  *product moment* dengan  $dk = n-2$ , dan  $\sigma$  sebesar 5% atau 0,05 taraf signifikansinya maka kaidah keputusannya sebagai berikut:

- a. Jika  $r_{11} > r_{tabel}$  berarti reliabel, sedangkan
- b. Jika  $r_{11} < r_{tabel}$  berarti tidak reliabel. Jika instrumen tersebut reliabel.

Maka dilihat kriteria penafsiran mengenai indeks  $r_{11}$  sebagai berikut:

**Tabel 7. Klasifikasi Reliabilitas**

Koefisien r	Kategori
0,00 - 0,19	Sangat rendah
0,20 - 0,39	Rendah
0,40 - 0,59	Sedang
0,60 - 0,79	Tinggi
0,80 - 1,00	Sangat tinggi

Sumber: Arikunto (2013: 276)

Dari hasil pengujian reliabilitas dengan mengolah data pada program *Microsoft Excel 2007* dinyatakan item-item tersebut reliabel. Berikut adalah hasil uji reliabilitas instrumen skala motivasi belajar peserta didik. Instrumen tes yang telah dianalisis uji validitasnya selanjutnya dilakukan pengujian reliabilitas instrumen tes. Adapun hasil analisis uji reliabilitas instrumen tes yang telah diuji cobakan, yaitu sebagai berikut:

**Tabel 8. Hasil Analisis Uji Reliabilitas Instrumen Tes Hasil Belajar**

No. Butir Soal	Varian Butir
1	0,226
2	0,253
3	0,257
4	0,238
5	0,226
6	0,253
7	0,257
8	0,238
9	0,211
10	0,259
11	0,226
12	0,247
13	0,257
14	0,126
15	0,226
16	0,238
17	0,253
18	0,247
19	0,257
20	0,257
21	0,211
22	0,259
23	0,247
24	0,194
25	0,257
26	0,253
27	0,247
28	0,247
29	0,253
30	0,253
<b>Varian Total</b>	<b>76,386</b>

Sumber: Data yang di olah Peneliti, 2023

$$r_{11} = \left( \frac{n}{n-1} \right) \left( 1 - \frac{\sum \delta_i^2}{s_t^2} \right)$$

$$r_{11} = \left( \frac{30}{30-1} \right) \left( 1 - \frac{7,190}{76,386} \right)$$

$$r_{11} = (1,034) (0,905)$$

$$r_{11} = 0,937 \text{ (Sangat Tinggi)}$$

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa diperoleh  $r_{11}$  yaitu sebesar 0,937 artinya instrumen tes hasil belajar tersebut dinyatakan reliabel dengan kategori sangat tinggi, sehingga instrumen tes tersebut dapat digunakan dalam penelitian ini.

Analisis data terkait uji reliabilitas dilakukan dengan bantuan program *Microsoft Excel*, dalam hal ini pengujian hanya dilakukan pada item yang valid. Berdasarkan hasil uji validitas yang telah dilaksanakan sebelumnya, jumlah item yang valid sebanyak 25 dan hasil akhirnya menunjukkan bahwa nilai reliabilitas yang didapatkan yaitu sebesar 0,952 yang artinya instrumen tes tersebut dinyatakan reliabel dengan kategori sangat tinggi.

### 3. Uji Daya Beda

Daya pembeda soal diperlukan agar instrumen mampu membedakan kemampuan masing-masing responden. Menurut Arikunto (2010:211) mengemukakan bahwa daya pembeda soal adalah kemampuan soal untuk membedakan antara peserta didik yang berkemampuan tinggi dengan peserta didik yang berkemampuan rendah. Teknik yang digunakan untuk menghitung daya pembeda adalah dengan mengurangi rata-rata kelompok atas yang menjawab benar dan rata-rata kelompok bawah yang menjawab benar. Untuk menguji daya pembeda soal dalam

penelitian ini menggunakan rumus:  $D = \frac{BA}{JA} - \frac{BB}{JB}$

Keterangan:

D = Indeks daya pembeda

JA = Banyaknya peserta didik kelompok atas

JB = Banyaknya peserta didik kelompok bawah

BA = Banyaknya peserta didik kelompok atas yang menjawab soal dengan benar

BB = Banyaknya peserta didik kelompok bawah yang menjawab soal dengan benar

**Tabel 9. Klasifikasi Daya Bada Soal**

Indeks Daya Bada	Keterangan
0,00 – 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: 288)

Adapun data hasil analisis uji data daya beda soal pada instrumen tes yang telah diuji cobakan yaitu sebagai berikut:

**Tabel 10. Hasil Analisis Uji Daya Bada Soal**

No. Butir Soal	Nilai Daya Bada	Kategori
1	0,64	Baik
2	0,71	Baik Sekali
3	0,78	Baik Sekali
4	0,42	Baik
5	0,50	Baik
6	0,71	Baik Sekali
7	0,78	Baik Sekali
8	0,57	Baik
9	0,57	Baik
10	0,57	Baik
11	0,50	Baik
12	0,50	Baik
13	0,50	Baik
14	0,28	Cukup
15	0,35	Cukup
16	0,57	Baik
17	0,57	Baik
18	0,64	Baik
19	0,78	Baik Sekali
20	0,21	Cukup
21	0,57	Baik
22	0, 57	Baik
23	0,64	Baik
24	0,35	Cukup
25	0,50	Baik
26	0,28	Cukup
27	0,35	Cukup

No. Butir Soal	Nilai Daya Beda	Kategori
28	0,35	Cukup
29	0,42	Baik
30	0,57	Baik

Sumber: Data yang di olah Peneliti, 2023

Tabel di atas menyatakan bahwa terdapat beberapa kategori daya beda soal berdasarkan hasil analisis uji coba instrumen tes yang telah dilaksanakan, yaitu 5 berkategori baik sekali, 18 berkategori baik, dan 7 berkategori cukup.

#### d. Uji Tingkat Kesukaran

Uji tingkat kesukaran soal dilakukan untuk melihat klasifikasi tingkat kesulitan tiap butir soal, yaitu dari tingkat mudah sampai ke tingkatan sukar. Rumus yang digunakan untuk menghitung tingkat kesukaran yaitu:

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

Keterangan:

P = Tingkat kesukaran

B = Jumlah peserta didik yang menjawab pertanyaan dengan benar

JS = Jumlah seluruh peserta tes

Kriteria yang digunakan adalah semakin kecil indeks yang diperoleh, semakin sulit soal tersebut. Sebaliknya semakin besar indeks yang diperoleh, maka semakin mudah soal tersebut.

**Tabel 11. Kategori Taraf Kesukaran Soal**

Indeks Kesukaran	Tingkat Kesukaran
0,00 – 0,30	Sukar
0,31 – 0,70	Sedang
0,71 – 1,00	Mudah

Sumber: Arikunto (2013: 223)

Berikut data hasil analisis uji tingkat kesukaran soal pada instrumen tes yang telah diuji cobakan.

**Tabel 12. Hasil Analisis Uji Tingkat Kesukaran Soal**

No. Butir Soal	Tingkat Kesukaran Soal	Kategori
1	0,63	Sedang
2	0,53	Sedang
3	0,43	Sedang
4	0,60	Sedang
5	0,63	Sedang
6	0,40	Sedang
7	0,50	Sedang
8	0,60	Sedang
9	0,26	Sukar
10	0,46	Sedang
11	0,63	Sedang
12	0,56	Sedang
13	0,50	Sedang
14	0,80	Mudah
15	0,63	Sedang
16	0,60	Sedang
17	0,53	Sedang
18	0,56	Sedang
19	0,43	Sedang
20	0,43	Sedang
21	0,26	Sukar
22	0,46	Sedang
23	0,36	Sedang
24	0,23	Sukar
25	0,43	Sedang
26	0,53	Sedang
27	0,36	Sedang
28	0,36	Sedang
29	0,40	Sedang
30	0,40	Sedang

Sumber: Data yang di olah Peneliti, 2023

Tabel di atas menyatakan bahwa terdapat beberapa kategori tingkat kesukaran soal berdasarkan hasil analisis uji coba instrumen tes yang

telah dilaksanakan, yaitu 3 soal berkategori sukar, 26 soal berkategori sedang, dan 1 soal berkategori mudah.

### 3.9 Teknik Prasyarat Analisis Data

Analisis data adalah proses pengaturan urutan data, mengorganisasikan kedalam suatu pola kategori dan satuan uraian dasar.

#### 1. Uji Normalitas

Menurut Norfai (2020:54), pengujian normalitas data merupakan prasyarat dasar dari analisis statistik, seandainya data terdistribusi normal maka pengukurannya menggunakan statistik parametrik, dan jika data tersebut tidak terdistribusi normal maka pengukurannya akan menggunakan statistik nonparametrik. Sedangkan menurut (Nuryadi dkk, 2017), uji normalitas adalah metodologi yang digunakan untuk memutuskan apakah data tersebut berasal dari populasi dalam distribusi normal.

Penelitian ini untuk menguji normalitas data yang dapat digunakan yaitu uji *Kolomogrof-Smirnov*. Alasannya menggunakan uji *Kolmogorov-Smirnov*, karena datanya berbentuk interval yang disusun berdasarkan distribusi frekuensi kumulatif dengan menggunakan kelas-kelas interval. Kelebihan menggunakan uji *Kolmogorov-Smirnov* dibandingkan dengan uji normalitas yang lain adalah sederhana dan tidak menimbulkan perbedaan persepsi di antara satu pengamat dengan pengamat yang lain. Dalam penelitian ini dilakukan uji normalitas menggunakan uji KS (*Kolmogorov Smirnov*). Untuk menguji normalitas data dengan bantuan program komputer *SPSS 17.0 for Windows*

#### Kriteria Uji

- a. Terima  $H_0$  = apabila  $Asymp\ Sig > 0,05$  yang berarti data berdistribusi normal.

- b. Tolak  $H_0$  = apabila Asymp Sig < 0,05 yang berarti data tidak berdistribusi normal.

## 2. Uji Homogenitas

Menurut Nuryadi dkk (2017:102), Uji homogenitas adalah prosedur uji statistik yang dirancang untuk menunjukkan bahwa dua atau lebih kumpulan data sampel berasal dari suatu populasi memiliki varian yang sama.

Uji homogenitas ini dimaksudkan untuk mengetahui apakah varians kedua sampel penelitian homogen atau tidak. Untuk menguji homogenitas data menggunakan uji normalitas dengan bantuan program komputer *SPSS 17.0 for Windows* dengan ketentuan jika sig > 0,05 maka data tersebut homogen. Apabila homogenitas terpenuhi maka peneliti dapat melakukan tahap analisa lanjutan.

Setelah pengujian prasyarat tersebut, jika data hasil penelitian berasal dari distribusi normal maka pengujian hipotesis menggunakan analisis parametrik. Jika data hasil penelitian berasal dari distribusi yang tidak normal maka analisisnya menggunakan uji statistik non parametrik.

### Kriteria Uji

- a. Terima  $H_0$  = apabila Asymp Sig > 0,05 yang berarti data berasal dari varian homogen.
- b. Tolak  $H_0$  = apabila Asymp Sig < 0,05 yang berarti data tidak berasal dari varian homogen.

## 3. 10 Teknik Analisis Data

Menurut Arifin, (2017:221) uji hipotesis dilakukan untuk menguji kebenaran suatu pernyataan secara statistik dan membuat kesimpulan

menerima atau menolak pernyataan tersebut. Pengujian hipotesis dilakukan untuk membantu dalam pengambilan keputusan tepat dalam suatu hipotesis yang diajukan. Uji hipotesis berfungsi mencari hubungan variabel bebas terhadap variabel terkait.

Kriteria uji hipotesis

- a. Terima  $H_0$ : Tidak ada perbedaan rata-rata antara hasil belajar *pre-test* dengan *post-test* yang artinya tidak ada pengaruh penggunaan media *Google Classroom* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Geografi siswa kelas X di SMA Negeri 2 Kotaagung.
- b. Tolak  $H_a$ : Ada perbedaan rata-rata antara hasil belajar *pre-test* dengan *post-test* yang artinya ada pengaruh penggunaan media *Google Classroom* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Geografi siswa kelas X di SMA Negeri 2 Kotaagung.

Hipotesis dalam penelitian ini diujikan dengan menggunakan uji t dan uji *Effect-Size*. Menurut Sugiyono (2018:206), Uji t atau uji parsial adalah uji yang digunakan untuk mengetahui apakah secara parsial variabel independen berpengaruh secara signifikan atau tidaknya terhadap variabel dependen. Menguji tingkat signifikan koefisien korelasi yang digunakan untuk mengetahui keberartian derajat hubungan antara variabel (X) dan variabel (Y) yang digunakan dengan koefisien korelasi.

### 1. Uji T (*Paired Sample T-Test*)

Uji *Paired Sample T-Test*) merupakan prosedur yang digunakan untuk membandingkan rata-rata dua variabel dalam satu grup. Artinya pula analisis ini digunakan untuk melakukan pengujian terhadap dua sampel yang berhubungan atau dua sampel yang berpasangan. Sampel yang berpasangan dapat diartikan sebagai sebuah sampel yang subjek

yang sama namun mengalami 2 perlakuan atau pengukuran yang berbeda, yaitu pengukuran sebelum dan sesudah treatment. Menurut (Widiyanto, 2013), Uji *Paired Sample T-Test* merupakan salah satu metode pengujian yang digunakan untuk mengkaji keefektifan perlakuan, ditandai adanya perbedaan rata-rata sebelum dan rata-rata sesudah diberikan perlakuan.

#### Kriteria Uji *Paired Sample T-Test*

Menurut Singgih Santoso (2014:265), pedoman pengambilan keputusan uji *Paired Sample T-Test* berdasarkan nilai signifikansi (Sig) . Hasil output *SPSS*, adalah sebagai berikut:

- a. Jika nilai Sig. (2-tailed)  $< 0,05$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima.
- b. Sebaliknya , jika nilai Sig. (2-tailed)  $> 0,05$ , maka  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak.

## 2. Uji *Effect-Size*

Menurut Ian dan Karen (2004:3), uji *Effect-size* merupakan ukuran mengenai besarnya efek suatu variabel pada variabel lain. Variabel yang sering terkait biasanya variabel independen dan variabel dependen. Menurut Kurnia Ningsih (2014:9) *Effect-size* dapat digunakan untuk menentukan variabel yang dapat diteliti lebih jauh. *Effect-size* juga dapat dianggap sebagai ukuran mengenai tingkat keberhasilan penelitian. Sedangkan besarnya perbedaan pengaruh penggunaan media *Google Classroom* terhadap hasil belajar pada mata pelajaran Geografi siswa kelas X di SMA Negeri 2 Kotaagung, dapat diketahui dengan menggunakan perhitungan *Effect-size*.

**Tabel 13. Paired Samples Effect Sizes**

<i>Paired Samples Effect Sizes</i>			<i>Point Estimate</i>	<i>95% Confidence Interval</i>	
		<i>Standardizer<sup>a</sup></i>		<i>Lower</i>	<i>Upper</i>
<i>Pair 1</i>	<i>Before-after</i>	<i>Cohen's d</i>	6.243	1.855	105
		<i>Hedges' correction</i>	6.432	1.835	104

a. The denominator used in estimating the effect sizes.

Cohen's d used the sample standard deviation of the mean difference.

Hedges' correction uses the sample standard deviation of the mean difference, plus a correction Factor.

#### *Effect-size Perhitungan*

Rumus *Cohen's d* sebagai berikut:

$$Cohen's d = \frac{Mean\ Kelas\ Eksperimen - Mean\ Kelas\ Kontrol}{\left(\frac{total\ standard}{2}\right)}$$

$$Cohen's d = \frac{79,07 - 67,43}{6,872 + 5,614/2} = \frac{11,64}{12,486/2} = \frac{11,64}{6,243} = 1,855$$

**Tabel 14. Kriteria Besarnya *Effect-size* diklasifikasikan**

<i>Effect-size (ES)</i>	Kategori
$0,00 \leq ES < 0,20$	Efek Sangat Kecil
$0,20 \leq ES < 0,50$	Efek Kecil
$0,50 \leq ES < 0,80$	Efek Sedang
$0,80 \leq ES < 1,30$	Efek Tinggi
$1,30 \leq ES$	Sangat Tinggi

Sumber: Cohen (1998)

Didapat nilai *Effect-size cohen's d* sebesar 1,855 dikategorikan sangat tinggi sehingga adanya pengaruh penggunaan media *Google Classroom* terhadap hasil belajar mata pelajaran Geografi siswa kelas X di SMA Negeri 2 Kotaagung.

**Tabel 15. Kriteria Interpretasi Nilai *Cohen's d***

<i>Cohen's Standart</i>	<i>Effect-size</i>	<b>Persentase</b>
	2,0	97,7
	1,9	97,1
	1,8	96,4
	1,7	95,5
	1,6	94,5
	1,5	93,3
Large	1,4	91,9
	1,3	90
	1,2	88
	1,1	86
	1,0	84
	0,9	82
	0,8	79
	0,7	76
Medium	0,6	73
	0,5	69
	0,4	66
	0,3	62
Small	0,2	58
	0,1	54
	0,0	50

Sumber: Lee A Beeker (2015)

## V. KESIMPULAN DAN SARAN

### 5.1 Kesimpulan

Terdapat pengaruh dengan diterapkannya pembelajaran menggunakan media *Google Classroom* terhadap hasil belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dengan hasil belajar siswa yang didapat antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Rata-rata *post-test* hasil belajar siswa kelas eksperimen lebih tinggi jika dibandingkan dengan hasil belajar kelas kontrol setelah diberikan perlakuan, dimana rata-rata hasil belajar siswa kelas eksperimen lebih besar dibanding kelas kontrol yaitu  $79,032 > 56,787$ . Dari hasil uji *Paired Sample T-Test* nilai menunjukkan selisih antara rata-rata hasil belajar *pre-test* dengan *post-test* atau  $67,43 < 79,07$  dan terbukti dari nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $-17.510 > 2,462$ ) dengan nilai signifikansi dari ( $0,000 < 0,025$ ) yang berarti  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Hasil uji *Effect-size* dari hasil *Cohen's d* sebesar 1,855 yang dikategorikan sangat tinggi.

## 5.2 Saran

Berasarkan kesimpulan dari hasil penelitian, maka peneliti memberikan saran, yaitu sebagai berikut:

### 1. Pendidik

Penerapan suatu media pembelajaran, diharapkan guru mengerti dan sangat paham dengan pengoperasian media pembelajaran yang akan digunakan supaya penggunaan media dapat maksimal.

### 2. Peserta Didik

Peserta didik diharapkan dapat mengikuti kegiatan pembelajaran yang menggunakan media *Google Classroom* dengan penuh semangat dan fokus sehingga dapat memaksimalkan dirinya dalam meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar.

### 3. Kepala Sekolah

Kepala sekolah diharapkan dapat meningkatkan fasilitas kepada pendidik maupun peserta didik, agar dapat meningkatkan pembelajaran secara maksimal. Dengan menggunakan media *Google Classroom* harapannya dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

# **DAFTAR PUSTAKA**

## DAFTAR PUSTAKA

- Adi, Riyanto. 2010. *Metodologi Penelitian Sosial dan Hukum*. Granit, Jakarta. 96 hlm.
- Agus, Widiyanto. 2013. *Statistika Terapan (Konsep dan Aplikasi dalam Penelitian Bidang Pendidikan, Psikologi dan Ilmu Sosial Lainnya)*. PT Alex Media Komputindo, Jakarta. 402 hlm.
- Alfianika, Ninit. 2018. *Metode Penelitian Pengajaran Bahasa Indonesia*. Deepublish, Yogyakarta. 204 hlm.
- Al-Tabany, Trianto Ibnu Badar. 2014. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif dan Kontekstual*. Prenadamedia Group. 313 hlm.
- A. M. Sardiman. 2011. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. PT Rajagrafindo, Jakarta. 236 hlm.
- Anderson, Lorin W. dan David R. Krathwohl. 2015. *Kerangka Landasan Untuk Pembelajaran, Pengajaran, dan Asesmen Revisi Taksonomi Bloom*. Pustaka Belajar, Yogyakarta. 434 hlm.
- Anni, Catharina Tri. 2004. *Pengaruh Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar*. Islam Cendekia, Jakarta. 5 hlm.
- Anni, Tri Chatarina. 2006. *Psikologi Belajar*. UPT MKK Unnes, Semarang. 139 hlm.
- Arifin, Johar. 2017. *SPSS 24 untuk Penelitian dan Skripsi*. Kelompok Gramedia, Jakarta. 221. hlm.

- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Bumi Aksara, Jakarta. 211 hlm.
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik, Edisi Revisi*. In Rineka Cipta, Jakarta. 211-223 hlm.
- Arikunto, Suharsimi. 2014. *Prosedur Penelitian*. In Rineka Cipta, Jakarta. 213 hlm.
- Arruji, E. 2020. *Pengaruh Media Googlme Classroom Terhadap Hasil Belajar pada Konsep Sistem Gerak*. (Thesis). FITK UIN Syarif Hidayatullah. Jakarta. 210 hlm.
- Arruji, Edo. 2020. *Pengaruh Media Google Classroom Terhadap Hasil Belajar pada Konsep Sistem Gerak*. (Skripsi). Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta. Jakarta. 210 P.
- Aunurrahman. 2012. *Belajar dan Pembelajaran*. Alfabeta, Bandung. 44 hlm.
- Bahtiar, Yanyan dan S. Suarli. 2010. *Manajemen Keperawatan dengan Pendekatan Praktis*. Erlangga, Jakarta. 186 hlm.
- Baser, Afdhal. dan Fahmi Rizal. 2021. Dampak Positif Penggunaan *Google Classroom* Terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran TIK di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*. 5,1:154-162.
- Basyirudddin, Usman dkk. 2002. *Media Pembelajaran*. Ciputat Pers, Jakarta. 177 hlm.
- Budiningsih, C. Asri. 2005. *Belajar dan Pembelajaran*. Rineka Cipta, Jakarta. 58 hlm.
- Cahyono, Anang Sugeng. 2016. Pengaruh Media Sosial Terhadap Perubahan Sosial Masyarakat di Indonesia. *Jurnal Publiciana*. 9,1:140-157.

- Darmadi. 2017. *Pengembangan Metode Pembelajaran dalam Dinamika Belajar Siswa*. Rineka Cipta, Jakarta. 2 hlm.
- Dimiyati dan Mudjiono. 2010. *Belajar dan Pembelajaran*. PT Rineka Cipta, Jakarta. 202-204 hlm.
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2014. *Strategi Belajar Mengajar*. PT Rineka Cipta, Jakarta. 120 hlm.
- Fadillah, A,E.R. 2013. Strategi dan Motivasi Belajar pada Mahasiswa Psikologi Universitas Mulawarman yang Sedang Menyusun Skripsi. *Jurnal Ilmiah Psikologi*. 1,3:1-9.
- Farida, Nila. 2021. *Pengaruh Pembelajaran Online Berbasis Aplikasi Google Classroom Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa Kelas XI di SMA Negeri 11 Kota Bengkulu*. (Skripsi). Institut Agama Islam Negeri Bengkulu. Bengkulu. 91 P.
- Gunawan, Syahrul. 2021. *Pengaruh Media Pembelajaran Google Classroom Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Pai di Kelas XII OTP UPT SMK Negeri 1 Sinjai*. (Skripsi). Institut Agama Islam (IAI) Muhammadiyah Sinjai. Makasar. 154 hlm.
- Hakim, Abdul Barir. 2016. Efektifitas Penggunaan E-learning Moodle, Google Classroom dan Edmodo. *Jurnal I-Statement*. 2,1:1-6.
- Hamalik, Oemar. 2004. *Proses Belajar Mengajar*. Bumi Akasara, Jakarta. 77 hlm.
- Hamalik, Oemar. 2012. *Manajemen Pengembangan Kurikulum*. Remaja Rosdakarya, Bandung. 76 hlm.
- Hamalik, Oemar. 2013. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Bumi Aksara, Jakarta. 28 hlm.
- Hamruni. 2012. *Strategi Pembelajaran*. Insan Madani, Yogyakarta. 45 hlm.

- Hanafiah, N. dkk. 2010. *Konsep Strategi Pembelajaran*. PT Refika Aditama, Bandung. 75 hlm.
- Hardani, dkk. 2020. *Metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif*. CV. Pustaka Ilmu Grup, Yogyakarta. 149 hlm.
- Herlina. 2010. *Minat Belajar*. Bumi Aksara, Jakarta. 7-8 hlm.
- Haryati, Dini. 2016. Efektivitas Pemanfaatan Lingkungan Sekolah Sebagai Sumber Belajar Terhadap Hasil Belajar IPA Peserta Didik Kelas IV SD Inpres BTN IKIP I Makassar. *Jurnal Pendidikan Dasar Islam*. 3,2:8.
- Hatmoko, Jefri Hendri. 2015. Survei Minat dan Motivasi Siswa Putri Terhadap Mata Pelajaran Penjasorkes di SMK Se-Kota Salatiga Tahun 2013. *ACTIVE: Journal of Physical Education, Sport, Health and Recreation*. 4,4:1-8.
- Iftakhar, Shampa. 2016. *Google Classroom: What Works and How*. *Journal of Education and Social Sciences*. 3,1:12-18.
- Irwani, Ila. 2021. *Pengaruh Pembelajaran Daring Berbantu Google Classroom Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi di Sekolah Menengah Atas PGRI Pekanbaru*. (Skripsi). Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau. Riau. 91 P.
- Imaslihkah, Siti dkk. 2013. Analisis Regresi Logistik Ordinal Terhadap Faktor-faktor yang Mempengaruhi Predikat Kelulusan Mahasiswa S1 di ITS Surabaya. *Jurnal Sains dan Seni Pomits*. 2,2:177-182.
- Isnaeni, Neni dan Hidayah, Dewi. 2020. Media Pembelajaran dalam Pembentukan Interaksi Belajar Siswa. *Jurnal Syntax Transformation*. 1,5:148-156.
- Jannah, Rodhatul. 2009. *Media Pembelajaran*. Antasari Press, Banjarmasin. 17-20 hlm.
- Jihad, Asep dan Abdul Haris. 2013. *Evaluasi Pembelajaran*. Multi Pression, Yogyakarta. 15 hlm.

- Kriyantono, Rachmat. 2006. *Teknik Praktis Riset Komunikasi*. Kencana, Jakarta. 55 hlm.
- Latief, A. 2016. Pengaruh Lingkungan Sekolah Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan pada Peserta Didik di SMK Negeri Paku Kecamatan Binuang Kabupaten Polewali Mandar. *Jurnal Media Pendidikan dan Sosial Kemasyarakatan*. 7,1:13-26.
- Maagdelana, I dkk. 2020. Tiga Ranah Taksonomi Bloom Dalam Pendidikan. *Jurnal EDISI*. 2,1:132-139.
- Mayasari, Fitria dkk. 2019. Pelatihan Komunikasi Efektif Media Pembelajaran *Google Classroom* Bagi Guru Man 2 Model Pekanbaru. *Jurnal Pengabdian Untukmu Negeri*. 3,1:18-23.
- Munadi, Yudhi. 2010. *Media Pembelajaran Sebuah Pendidikan Baru*. Gaung Persada Press, Jakarta. 8 hlm.
- Nana, Sudjana. 1990. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Remaja Rosda Karya, Bandung. 168 hlm.
- Nana, Sudjana. 2012. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. PT. Remaja Rosdakarya, Bandung 168 hlm.
- Ningsih, Kurnia. 2014. Efektivitas Model Pembelajaran ARIAS Berbasis Contextual Teaching and Learning dalam Meningkatkan Pencapaian Kompetensi Dasar Sains pada Siswa Kota Pontianak. *Jurnal Pendidikan*. 1,1:9.
- Nizwar Jalinus dan Ambiyar. 2016. *Media dan Sumber Pembelajaran*. Kencana, Jakarta.
- Norfai. 2020. *Manajemen Data Menggunakan SPSS*. Universitas Islam Kalimantan, Banjarmasin. 54 hlm.

- Nurmala, Desy Ayu dkk. 2014. Pengaruh Motivasi Belajar dan Aktivitas Belajar Terhadap Hasil Belajar Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*. 4,1:1-10.
- Nuryadi, dkk. 2017. *Dasar-Dasar Statistik Penelitian*. Sibuku Media, Jakarta. 102 hlm.
- Pangaribuan. 2013. Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian. Pustaka Pelajar, Yogyakarta. 5 hlm.
- Pradana, Diemas Bagas Panca dkk. 2017. Pengaruh Penerapan *Tools Google Classroom* pada Model Pembelajaran *Project Based Learning* Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal IT-Edu Universitas Negeri Surabaya*. 2,01: 60.
- Prihartanta, Widayat. 2015. Teori-teori Motivasi. *Jurnal Adabiya*. 1,83:1-14.
- Putri, Gesa Kharisma dan Yuli Ani Setyo Dewi. 2019. Pengaruh Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis Google Classroom. *Jurnal Al-Fikrah*. 2,1:60-79.
- Purwanto. 2017. *Evaluasi Hasil Belajar*. Pustaka Pelajar, Yogyakarta. 38 hlm.
- Riduwan. 2011. *Belajar Mudah Penelitian untuk Guru-Karyawan dan Peneliti Pemula*. Alfabeta, Bandung. 244 hlm.
- Ruslan, Rosady. 2008. *Metodologi Penelitian Public Relations dan Komunikasi*. PT Raja Grafindo Persada, Jakarta. 336 hlm.
- Rusman. 2012. *Model-model Pembelajaran*. Raja Grafindo Persada, Jakarta. 231 hlm.
- Rusman, dkk. 2013. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Rajawali Press, Jakarta. 171 hlm.
- Rusman. 2013. *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer Mengembangkan Profesionalisme Guru Abad 21*. Alfabeta, Bandung. 90 hlm.

- Rusman. 2015. *Pembelajaran Tematik Terpadu*. Raja Grafindo, Jakarta. 35 hlm.
- Schagen, Ian dan Karen Elliot. 2004. *But What Does It Mean*. University of London, London. 3 hlm.
- Sagala, Syaiful. 2013. *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Alfabeta, Bandung. 55 hlm.
- Saifudin, Azwar. 2010. *Reliabilitas dan Validitas*. Pustaka Belajar, Yogyakarta.
- Siregar, Syofian. 2013. *Statistik Parametrik untuk Penelitian Kuantitatif*. Bumi Aksara, Jakarta.
- Siyoto, Sandu dan Ali Sodik. 2015. *Dasar Metodologi Penelitian*. Literasi Media Pushing, Jawa Barat. 24 hlm.
- Slameto. 2013. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhi*. PT Rineka Cipta, Jakarta.
- Slameto. 2010. *Belajar dan faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Rineka Cipta, Jakarta. 2 hlm.
- Samino, Saring Marsudi. 2011. *Layanan Bimbingan Belajar*. Fairuz Media, Surakarta. 50-55 hlm.
- Sanjaya, Wina. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Kencana, Jakarta.
- Santoso, Singgih. 2014. *Panduan Lengkap SPSS Versi 20 Edisi Revisi*. PT Eleex Media Komputindo, Jakarta. 265 hlm.
- Sardiman. 2011. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Rajawali Pers, Jakarta.
- Sofyan, Ahmad dkk. 2006. *Evaluasi Pembelajaran IPA Berbasis Kompetensi*. UIN Jakarta Press, Jakarta.

Sudarsana, Ketut dkk. 2020. *Covid-19 Perspektif Pendidikan*. Yayasan Kita Menulis, Medan. 35 hlm.

Sudjana, Nana. 1990. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Remaja Rosda Karya, Bandung. 23 hlm.

Sudjana, Nana. 2001. *Metode dan Teknik Pembelajaran Partisipatif*. Falah, Bandung.

Sudjana, Nana. 2008. *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Sinar Baru Algensindo, Bandung. 22 hlm.

Sudjana, Nana. 2010. *Dasar-Dasar Proses Belajar*. Sinar Baru, Bandung.

Sudjono, Anas. 2013. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Raja Grafindo Persada, Jakarta.

Suharsismi, Arikunto. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta, Jakarta.

Sugiyono. 2010. *Statistika untuk Penelitian*. CV. Alfabeta, Bandung.

Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R dan D*. CV. Alfabeta, Bandung. 76.

Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R dan D*. CV. Alfabeta, Bandung. 117-118 hlm.

Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif*. CV. Alfabeta, Bandung. 206 hlm.

Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta, Bandung.

Sugiyono. 2020. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R dan D*. CV. Alfabeta, Bandung. 67 hlm.

- Sumaatmadja, Nursid. 1988. *Studi Geografi: Suatu Pendekatan dan Analisa Keruangan*. Alumni, Bandung. 12 hlm.
- Sumaatmadja, Nursid. 2003. *Manusia Dalam Konteks Sosial, Budaya dan Lingkungan Hidup*. Alfabeta, Bandung.
- Sumiharsono, dkk. 2017. *Media Pembelajaran: Buku Bacaan Wajib Dosen, Guru Dan Calon Pendidik*. CV Pustaka Abadi, Jawa Timur. 10 hlm.
- Sunadi, L. 2013. Pengaruh Motivasi Belajar dan Pemanfaatan Fasilitas Belajar Terhadap Prestasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI IPS di SMA Muhammadiyah 2 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*. 1,3:1-19.
- Suprijono, Agus. 2016. *Cooperative Learning (Teori dan Aplikasi PAIKEM)*. Pustaka Belajar, Yogyakarta. 6-7 hlm.
- Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Kencana Prenada Media Group, Jakarta. 6-12 hlm.
- Sofan, Amri. 2013. *Pengembangan dan Model Pembelajaran dalam Kurikulum 2013*. PT. Prestasi Pustakakarya, Jakarta. 39 hlm.
- Syahputra, Edy. 2020. *Snowball Throwing Tingkatkan Minat dan Hasil Belajar*. Haura Publishing, Sukabumi. 24 hlm.
- Syamsuddin. 2013. *Pengaruh Penggunaan Media Jenis Multimedia Interaktif pada Mata Diklat Dasar-Dasar Otomotif (Ddo) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X di SMK Piri 1 Yogyakarta*. (Skripsi). Universitas Negeri Yogyakarta. Yogyakarta. 172 P.
- Tamrin, Marwin dkk. 2011. Teori Belajar Konstruktivisme Vygotsky Dalam Pembelajaran Matematika. *SIGMA: Jurnal Pendidikan Matematika*. 3,1: 40-47.
- Uno, Hamzah B. 2010. *Perencanaan Pembelajaran*. Bumi Aksara, Jakarta. 158 hlm.

Widoyoko, Eko Putra. 2014. *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Pustaka Pelajar, Yogyakarta. 46 hlm.

Widyianto, Agus. 2016. *Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Macromedia Flash Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI pada Mata Pelajaran Sistem Pengisian di SMK Negeri 1 Magelang*. (Skripsi). Universitas Negeri Yogyakarta. Yogyakarta. 247 P.

Wulandari, Bekti dan Surjono, Herman Dwi. 2013. Pengaruh Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar Ditinjau Dari Motivasi Belajar PLC di SMK. *Jurnal Pendidikan Vokasi*. 3,2:179.

Yaumi, Muhammad. 2018. *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Prenada Media Group, Jakarta. 262 hlm.

Yusuf, A. Muri. 2015. *Asesmen dan Evaluasi Pendidikan*. Prenada Media Group, Jakarta. 93 hlm.