Indonesian Research Journal on Education: Jurnal Ilmu Pendidikan Volume 2 No 1 Tahun 2022
IRJE: JURNAL ILMU PENDIDIKAN
Research & Learning in Education
https://irje.org/index.php/irje

HUBUNGAN PENGGUNAAN *GOOGLE CLASSROOM* DENGAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN SIMULASI DIGITAL KELAS X DI SMKN 1 AMPEK ANGKEK

Afiliasi : *Institut Agama Islam Negeri Bukittinggi*[1,2]
Annisa Mawaddah Warrahmah ✉ *(1), Supratman Zakir(2)*
Cp: *annisa.mawaddah05@gmail.com*[1], *supratman@iainbukittinggi.ac.id*[2]

First Received: (14 Januari 2022) Final Proof Received: (31 Januari 2022)

ABSTRAK

Penelitian dilakukan karena saat ini pelaksanaan pembelajaran dilakukan menggunakan sistem dalam jaringan (Daring). Tujuan penelitian ini untuk mengetahui hubungan penggunaan *Google Classroom* dengan hasil belajar siswa di SMKN 1 Ampek Angkek. Selain itu, untuk mengetahui kendala yang dihadapi guru dan peserta didik dalam penggunaan pembelajaran online. Subjek atau responden dalam penelitian ini adalah siswa kelas X Jurusan Tata Busana (TB) dan Otomatisasi Tata Kelola Perkantoran (OTDP) dengan jumlah 128 siswa dan mengambil sampel sebanyak 56 siswa dari popoulasi siswa yang dipilih secara acak tanpa memperhatikan strata dalam populasi tersebut. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Metode Kuantitatif. Instrumen yang digunakan berupa kuisioner diisi siswa berupa pelaksanaan pembelajaran menggunakan *Google Classroom* (Variabel X) dan Hasil Belajar (Variabel Y). Teknik analisis data dilakukan Uji Validitas, Reliabilitas, Uji Normalitas, Uji Linearitas, Uji Hipotesa, dan Uji R Square untuk mengetahui seberapa besar hubungan penggunaan *Google Classroom* dengan hasil belajar siswa. Dilihat dari nilai sig.(2-teiled) setiap Variabel X dan Variabel Y adalah <0,005. Dilihat dari nilai rhitung dan rtabel didapat hasil bahwa nilai rhitung > rtabel. nilai rtabel 0,254. Variabel X memiliki nilai cronbach's alpha > 0,006 yaitu Variabel X nilainya 0,869 dengan demikian bahwa desain pernyataan Kuesioner pada Variabel penggunaan Google Classroom adalah reliabel. Nilai R adalah 0,703 yang berarti bahwa mampu variabel independen (Penggunaan Google Classroom) mampu menjelaskan variabel dependen (Hasil Belajar) sebesar 49,42%. Hasil penelitian ini menunjukan adanya hubungan positif signifikan antara penggunaan Google Classroom dengan hasil belajar.

Kata kunci: *Google Classroom, Hasil Belajar.*

ABSTRACK

The research was conducted because currently the implementation of learning is carried out using an online system. The purpose of this study was to determine the relationship between the use of Google Classroom and student learning outcomes at SMKN 1 Ampek Angkek. In addition, to find out the obstacles faced by teachers and students in the use of online learning. The subjects or respondents in this study were class X students of the Department of Fashion Design (TB) and Office Administration Automation (OTDP) with a total of 128 students and taking a sample of 56 students from a population of students who were randomly selected without regard to the strata in the population. The method used in this research is the Quantitative Method. The instrument used was a questionnaire filled out by students in the form of implementing learning using Google Classroom (Variable X) and Learning Outcomes (Variable Y). The data analysis technique was carried out with Validity, Reliability, Normality Test, Linearity Test, Hypothesis Testing, and R Square Test to find out how big the relationship between the use of Google Classroom and student learning outcomes. Judging from the value of sig.(2-teiled) each Variable X and Variable Y is <0.005. Judging from the values of rcount and rtable, the result is that the value of rcount > rtable. rtable value 0.254. Variable X has a value of Cronbach's alpha > 0.006, that is, Variable X has a value of 0.869. Thus, the design of the questionnaire statement on the variable using Google Classroom is reliable. The value of R is 0.703, which means that the independent variable (Use of Google Classroom) is able to explain the dependent variable (Learning Outcomes) of 49.42%. The results of this study indicate that there is a significant positive relationship between the use of Google Classroom and learning outcomes.
Keywords: *Google Classroom, Learning Outcomes.*

Copyright © 2022 Annisa Mawaddah WarrahmaH, Supratman Zakir

Corresponding Author:
✉ Email Adress: annisa.mawaddah05@gmail.com (Bukittinggi, Sumatra Barat – Indonesia)

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting untuk kemajuan suatu bangsa dan negara. Dengan adanya pendidikan diharapkan dapat meningkatkan harkat dan martabat bangsa dan negara. Jenjang pendidikan dimulai dari jenjang paling bawah sampai jenjang yang lebih tinggi yaitu mulai dari TK, SD SMP/MTS, SMA/SMK/MAN dan Perguruan Tinggi baik di negeri maupun swasta. Yang nantinya akan menghasilkan generasi muda untuk meneruskan kehidupan bangsa. Pendidikan berfungsi untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Hakikat pendidikan adalah proses memanusiakan anak manusia yaitu menyadari akan manusia yang merdeka. manusia yang merdeka adalah manusia yang kreatif dan yang terwujud di dalam kebudayaan.

Dimana proses pembelajaran dibagi atas dua sesi, yang dimana ada yang datang ke sekolah (Luring) dan ada yang belajar dari rumah (Daring). hal ini dilakukan karena adanya wabah penyakit yang disebut Covid-19 yang menyerang hampir seluruh dunia. Pembelajaran online dilakukan supaya peserta didik tidak tertular dengan wabah Covid-19. Hal ini merupakan tindakan yang efektif dilakukan dimana pembelajaran tetap berjalan dengan semestinya walaupun sedikit berbeda dengan proses pembelajaran sebelumnya. Penghubung antara guru dan peserta didik adalah dengan menggunakan perangkat mobile seperti smartphone, laptop, komputer dan lainya. agar dapat mengakses informasi kapan saja dan dimana saja. Penggunaan perangkat tentu tidak terlepas dari software atau sebuah aplikasi yang dijadikan sebuah media sebagai interaksi antara guru dan peserta didik seperti menggunakan whatsapp, Google Classroom, Edmodo, Schoology, dan lainnya.

Google Classroom merupakan sebuah aplikasi yang memungkinkan terciptanya ruang kelas dunia maya. *Google Classroom* juga menjadi sarana menerima dan mengirim tugas bahkan menilai tugas-tugas yang dikumpulkan, Google Classroom diperuntukan untuk membantu semua ruang lingkup pendidikan yang membantu peserta didik untuk menemukan atau mengatasi kesulitan dalam pembelajaran. Serta dapat memudahkan dalam proses berbagi file antara guru dan peserta didik.

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif dengan jenis penelitian korelasi. Metode korelasi merupakan sebuah penelitian yang dilakukan untuk mengetahui hubungan dan tingkat hubungan di antara dua variabel atau lebih. Teknik pengumpulan data penelitian ini menggunakan metode kuesioner Dalam metode kuesioner digunakan angket sebagai alat pengumpulan data yang sebelumnya akan diuji validitas dan reliabilitas. Setelah data terkumpul data penelitian selesai, langkah yang dilakukan selanjutnya adalah pengolahan data dengan menggunakan teknik statistik.



Gambar 1. Hubungan variabel bebas dan terikat

Keterangan :
X : Variabel Bebas (Penggunaan Google Classroom)
Y : Variabel Terikat (Hasil Belajar)

Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi menurut sugiyono adalah wilayah generasi yang terdiri dari objek atau subjek yang memiliki kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik sebuah kesimpulan. Menurut Zuriah populasi adalah seluruh data yang menjadi pusat perhatian peneliti dalam suatu ruang lingkup dan dalam waktu yang sudah ditentukan. sedangkan menurut Hadari Nawawi populasi adalah keseluruhan objek

peneliti yang terdiri dari manusia, hewan, benda-benda, tumbuhan, peristiwa dan lainnya yang mempunyai karakteristik tertentu dalam suatu penelitian yang dilakukan

Tabel Distribusi Populasi Penelitian

No	Kelas	Jumlah
1.	X Tata Busana [1]	34
2.	X Tata Busana [2]	34
3.	X Otomatisasi Tata Kelola Perkantoran [1]	30
4.	X Otomatisasi Tata Kelola Perkantoran [2]	31
Jumlah		**128**

2. Sampel

Sampel dalam proses penelitian dapat dikatakan sebagai alat pengumpulan data. Teknik dalam proses pengambilan sampel adalah proportional random sampling adalah cara mengambil sampel dari anggota populasi dengan menggunakan cara acak tanpa memperhatikan strata dalam populasi tersebut. Rumus yang digunakan untuk menentukan banyak sampel dapat dilihat dibahaw ini.

$$\boldsymbol{n = \frac{N}{1 + N(d)^2}}$$

Keterangan :
n = Besar Sampel
N = Besar Populasi
d = Tingkat Kepercayaan/ ketepatan yang diinginkan

$$\boldsymbol{n = \frac{N}{(1+N(d)^2)}}$$
$$= \frac{128}{(1+128\,(0.1)^2)}$$
$$= \frac{128}{1+1.28}$$
$$= \frac{128}{2.28}$$
$$= 56$$

Pengambilan sampel untuk masing-masing jurusan dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\boldsymbol{n = \frac{X}{N} x N_1}$$

Keterangan :
n = jumlah sampel
N = jumlah seluruh populasi
x = jumlah populasi setiap jurusan
N_1 = sampel

Jumlah sampel yang dipergunakan dalam penelitian ini untuk melihat hubungan pengguna *Google Classroom* dengan hasil belajar siswa dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Jumlah Sampel

No	Kelas	Jumlah
1.	X Tata Busana [1]	15
2.	X Tata Busana [2]	15
3.	X Otomatisasi Tata Kelola Perkantoran [1]	13
4.	X Otomatisasi Tata Kelola Perkantoran [2]	13
Jumlah		56

Instrumen Penelitian

Instrumen sebagai alat ukur harus tetap memberikan data yang baik sehingga harus mengukur variable secara objektif proses pemberian skor didasarkan pada skala sikap yang

dikembangkan oleh skala likert. skala likert adalah pernyataan-pernyataan yang memberikan lima jawaban alternatif yang diberi skor 1,2,3,4, dan 5. Alternative jawaban yang dapat dipilih dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 2. Alternatif Jawaban

No.	Alternatif Jawaban	Skor
1.	Sangat Setuju (SS)	5
2.	Setuju (S)	4
3.	Kurang Setuju (KR)	3
4.	Tidak Setuju (TS)	2
5.	Sangat tidak setuju (STS)	1

Hasil belajar siswa berdasarkan kisi-kisi angket penggunaan *Google clasroom* disusun dengan format dapat dilihat pada tabel 3.

Tabel 3. Kisi-Kisi Angket penggunaan *Google Classroom dan* Hasil belajar siswa

Variabel	Indikator	No Soal	Jumlah	Skala Pengukuran
Penggunaan *Google Classroom*	Respon siswa terhadap pembelajaran online	13, 14, 15	3	Diukur menggunakan Kuesioner atau angket dengan menggunakan uji skala likert
	Pemahaman materi dalam pembelajaran	3, 7, 8, 11, 17, 18	6	
	Keefektivitasan penggunaan *Google Classroom*	4, 6, 10,12, 16	5	
	Penggunaan media pembelajaran yang tepat	5, 19, 20	3	
	Sikap siswa terhadap pembelajaran online	1, 2 ,9	3	
Jumlah			20	
Hasil Belajar Siswa	Nilai Hasil Belajar Siswa	-	-	Diukur dengan menggunakan nilai pelajaran simulasi digital dengan menggunakan skala likert

Setelah validitas konstruk dilakukan kemudian dicari korelasi butir soal yang akan dilakukan dengan cara membandingkan skor yang ada dalam butir soal dengan skor total rumus korelasi Product Moment dengan rumus sebagai berikut:

$$rxy = \frac{n\sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{n\sum x^2 - (\sum x)^2(\sum x)^2\}\{n\sum y^2 - (\sum y)^2\}}}$$

keterangan :

rxy = koefisien korelasi x dan y
n = jumlah sampel
x2 = jumlah skor dari x^2
y2 = jumlah skor dari y^2
$\sum x$ = jumlah skor tiap butir
$\sum y$ = skor total
$\sum xy$ = jumlah hasil perkalian x dan y

Berdasarkan hasil perhitungan validitas hubungan penggunaan *Google classroom* dari 20 (Dua puluh) butir item soal yang digunakan memiliki nilai dengan kriteria valid. Dengan demikian, seluruh soal dapat diterapkan dan nilai reliabel data sebesar 0.869 terlihat nilai besar dari nilai alfa yaotu 0.05 maka dapat dikatakan hasil Reliabel. Untuk lebih jelasnya hasil perhitungan validitas hubungan penggunaan *Google classroom* dapat dilihat pada tabel 4.

Tabel 4. Hasil Validitas Hubungan Penggunaan *Google Classroom*

Variabel	rhitung	Rtabel	Signifikan	Kriteria
X1	0,730	0,254	0,000	Valid
X2	0,574	0,254	0,000	Valid
X3	0,468	0,254	0,00	Valid
X4	0,605	0,254	0,000	Valid
X5	0,441	0,254	0,001	Valid
X6	0,473	0,254	0,000	Valid
X7	0,470	0,254	0,000	Valid
X8	0,657	0,254	0,000	Valid
X9	0,487	0,254	0,000	Valid
X10	0,349	0,254	0,000	Valid
X11	0,418	0,254	0,001	Valid
X12	0,580	0,254	0,00	Valid
X13	0,648	0,254	0,000	Valid
X14	0,574	0,254	0,000	Valid
X15	0,637	0,254	0,000	Valid
X16	0,496	0,254	0,000	Valid
X17	0,544	0,254	0,000	Valid
X18	0,470	0,254	0,000	Valid
X19	0,624	0,254	0,000	Valid
X20	0,539	0,254	0,000	Valid
Reliabilitas		0,869	Reliabel	

Agar mempermudah dalam perhitungan penentuan reliabelitas, dipergunakan rumus uji reliabilitas koefisien alpha cronbach, sebagai berikut.

$$\text{Si} = \frac{\sum xi^2 - \frac{(\sum xi^2)}{N}}{N}$$

Keterangan:

Si = Varian skor tiap-tiap intem
$\sum xi^2$ = Jumlah kuadrat intem Xi
$(\sum xi^2)$ = Jumlah intem Xi dikuadratkan
N = Jumlah Responden

Analisis regresi digunakan untuk menguji hipotesis pada penelitian ini. untuk dapat memudahkan analisis regresi digunakan windows SPSS, kriteria pengujiannya adalah sebagai berikut:

a. Ha diterima jika Fhitung ≥ Ftabel pada alpha (α) = 0,05 atau nilai P-value pada kolom sig > level of significant (α); berarti terdapat hubungan penggunaan Google Classroom dengan hasil belajar siswa di SMKN 1 Ampek Angkek.
b. Ha ditolak jika Fhitung pada alpha (α) = 0,05 atau nilai P-value pada kolom sig > level of significa (α) ; berarti tidak terdapat hubungan penggunaan Google Classroom dengan hasil belajar siswa di SMKN 1 Ampek Angkek.

Kolmogorov- Smirnov tidak jauh beda dengan tata cara Liliefors, langkah– langkah serta penyelesaian serta pemakaian rumus sama, ialah:

$$Z = \frac{Xi - X}{SD}$$

keretangan:

Z : transformasi dari angka ke notasi pada distribusi normal
X_i : angka pada data

Kemudian, untuk mempermudah dalam mengetahui hubungan linieritas hubungan penggunaan *Google classroom* dapat menggunakan rumus regresi dapat dilihat sebagai berikut.

$$F_{reg} = \frac{R^2(n-m-1)}{m(-R^2)}$$

keterangan :
F_{reg} = harga F garis regresi
n = cacah kasus
m = cacah prediktor
R^2 = koefisien korelasi kuadrat

Jika $F_{hitung} > F_{tabel}$ maka H_0 ditolak, berarti persamaanya tidak linear
Jika $F_{hitung} < F_{tabel}$ maka H_0 diterima, berarti persamaanya linear

Adapun untuk mengetahui hubungan antara penggunaan *Google classroom* dengan hasil belajar dipergunakan teknik rumus korelasi produk Moment dengan rumus sebagai berikut:

$$\mathbf{rxy} = \frac{\boldsymbol{n}\sum\mathbf{xy} - (\sum\mathbf{x})(\sum\mathbf{y})}{\sqrt{\boldsymbol{n}\sum\mathbf{x^2} - (\sum\mathbf{x})^2(\sum\mathbf{x})\mathbf{2}\}\{\boldsymbol{n}\sum\mathbf{y^2} - (\sum\mathbf{y})^2\}}}$$

keterangan :
r_{xy} = koefisien korelasi x dan y
$\boldsymbol{n}$ = jumlah sampel
x^2 = jumlah skor dari x²
y^2 = jumlah skor dari y²
$\sum x$ = jumlah skor tiap butir
$\sum y$ = skor total
$\sum xy$ = jumlah hasil perkalian x dan y

Pada uji regresi linear sederhana bertujuan untuk mengetahui hubungan penggunaan *Google Classroom* dengan hasil belajar siswa maka dilakukan analisis Regresi Linear sederhana :

$$Y = a + b.X$$

Keterangan :
Y : Variabel dependen
X : Variabel independen
a : Konstanta
b : Koefisien regresi (penurunan atau peningkatan nilai).

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Hasil penelitian dan pembahasan Skripsi ini berupa hubungan penggunaan *Google Classroom* dengan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Simulasi Digital kelas X di SMKN 1 Ampek Angkek. Pembahasan mengenai hubungan penggunaan *Google Classroom*, hasil belajar siswa serta untuk mengetahui seberapa besar hubungan penggunaan *Google Classroom* terhadap hasil belajar siswa.

Deskripsi Data

Deskripsi data dari hasil responden merupakan suatu proses mendeskripsikan para responden berdasarkan jenis kelamin dan hasil belajar siswa yang diperoleh setelah melakukan penelitian. Pada penelitian ini terdapat 56 responden dimana hasil ini diketahui dari jumlah hasil penyebaran angket.

Variabel Berdasarkan Jenis Kelamin

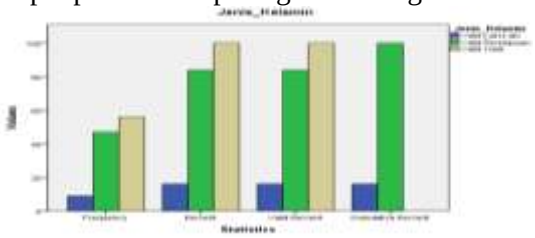
Hubungan penggunaan *Google classroom* berdasarkan jenis kelamin dapat dilihat pada tabel 5.

Tabel 5. Responden Berdasarkan Pada Tipe Jenis Kelamin

Jenis_Kelamin					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Laki-Laki	9	16,1	16,1	16,1
	Perempuan	47	83,9	83,9	100,0
	Total	56	100,0	100,0	

e-ISSN: 2775 – 8672
p-ISSN: 2775 – 9482

Dari tabel 5, dapat disimpulkan bahwa jumlah responden berdasarkan tipe jenis kelaminnya terdiri dari 9 siswa laki-laki atau 61,1% dan 47 siswi perempuan atau 83,9%, hal ini menunjukan bahwa sebagian besar responden adalah perempuan. Respon siswa berdasarkan jenis kelamin dapat pula dilihat pada gambar diagram batang 2.



Gambar 2. Diagram Rwspon Siswa Berdasarkan Jenis Kelamin

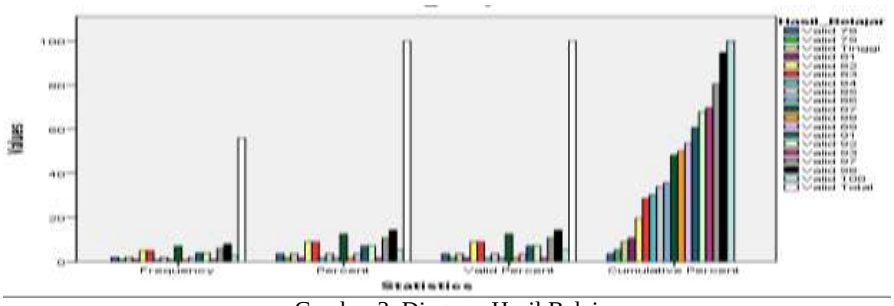
Variabel Hasil Belajar

Hubungan penggunaan *Google classroom* dengan hasil belajar berdasarkan respon siswa dari hasil belajar dapat dilihat pada tabel 6.

Tabel 6. Responden Berdasarkan Hasil Belajar

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	78	2	3,6	3,6	3,6
	79	1	1,8	1,8	5,4
	Tinggi	2	3,6	3,6	8,9
	81	1	1,8	1,8	10,7
	82	5	8,9	8,9	19,6
	83	5	8,9	8,9	28,6
	84	1	1,8	1,8	30,4
	85	2	3,6	3,6	33,9
	86	1	1,8	1,8	35,7
	87	7	12,5	12,5	48,2
	88	1	1,8	1,8	50,0
	89	2	3,6	3,6	53,6
	90	4	7,1	7,1	60,7
	92	4	7,1	7,1	67,9
	93	1	1,8	1,8	69,6
	97	6	10,7	10,7	80,4
	98	8	14,3	14,3	94,6
	100	3	5,4	5,4	100,0
	Total	56	100,0	100,0	

Dari tabel tersebut didapati bahwasanya hasil belajar siswa pada mata pelajaran Simulasi Digital kelas X Jurusan Otomatisasi Tata Kelola Perkantoran (OTDP)dan Tata Busana (TB) di SMKN 1 Ampek Angkek dikategorikan yang tinggi sebanyak 53 sama dengan 8,9%, kategori sedang sebanyak 3 sama dengan 3,6%, dan kategori rendah tidak ada. Maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran Simulasi Digital kelas X Jurusan Otomatisasi Tata Kelola Perkantoran (OTDP) dan Tata Busana (TB) di SMKN 1 Ampek Angkek dalam kategori tinggi. Untuk lebih jelasnya lagi tentang hasil belajar digambarkan dalam bentuk gambar 3 diagram batang.



Gambar 3. Diagram Hasil Belajar

Teknik Analisis Data

Data hubungan penggunaan *Google classroom* dalam penelitian ini dianalisis dengan melihat posisi data sebagai persyaratan perhitungan dengan melihat normalitas, linearitas dan kemudian dilanjutkan dengan uji hipotesis. Perhitungan analisis data dapat dilihat pada uraian berikut.

Uji Persyaratan Analisis Data

Uji Normalitas

Uji normalitas dipergunakan untuk melihat kondisi data apak berdistribusi normal atau tidak, kemudian hasil pengujian dipergunakan untuk kelanjutan pengujian hipotesis berikutnya. Hasil uji normalitas dapat dilihat pada tabel 7.

Tabel 7. One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		UnstandardizedResidual
N		56
Normal Parameters[a,b]	Mean	,0000000
	Std. Deviation	4,83246241
Most Extreme Differences	Absolute	,063
	Positive	,058
	Negative	-,063
Test Statistic		,063
Asymp. Sig. (2-tailed)		,200[c,d]
a. Test distribution is Normal.		
b. Calculated from data.		

Nilai Signifikan *One Sample Kolmogorov-Smirnov test yang dimasukkan oleh Asmpy*. Sig. (2-tailed) bernilai 0,200 yang artinya tabel tersebut didapat bahwasannya hasil dari Uji Normalitas didapatkan bahwa variabel X dan Y dinyatakan semuanya berdistribusi normal.

Uji Linearitas

Pada penelitian kali ini peneliti menggunakan Uji linearitas untuk mengetahui pengaruh yang linear atau tidak dari masing-masing variabel yaitu variabel X (Penggunaan *Google Classroom*) dan variabel Y (hasil belajar). Dibawah ini merupakan hasil uji linearitas menggunakan SPSS 22 dapat dilihat pada tabel 8.

Tabel 8. Uji Anova

ANOVA Table							
			Sum of Squares	**Df**	**Mean Square**	**F**	**Sig.**
Hasil Belajar * Penggunaan Googel Classroom	Between Groups	(Combined)	1880,854	23	81,776	3,961	,000
		Linearity	1257,155	1	1257,155	60,888	,000
		Deviation from Linearity	623,698	22	28,350	1,373	,203
	Within Groups		660,700	32	20,647		
	Total		2541,554	55			

Berdasarkan uji linearitas diperoleh hasil *Sig Deviation from linearity* sebesar 0,203 > 0,05, dengan demikian disimpulkan bahwasanya terdapat hubungan linear antara Penggunaan *Google Classroom* dengan hasil belajar siswa.

Uji Hipotesis

Analisis Korelasi *Product Moment*

Teknik yang digunakan untuk menguji hipotesis menggunakan teknik *Korelasi Produk Moment*. *Korelasi Produk Moment* bertujuan untuk mengetahui apakah variabel bebas memiliki hubungan dengan variabel terikat. Adapun hasil analisis *Korelasi Produk Moment* menggunakan SPSS hubungan penggunaan *Google classroom* dalam penelitian ini dapat dilihat pada tabel 9 korelasi.

Tabel 9. Correlations

		Penggunaan Google Classroom	Hasil Belajar
Penggunaan Google Classroom	Pearson Correlation	1	,703**
	Sig. (2-tailed)		,000
	N	56	56
Hasil Belajar	Pearson Correlation	,703**	1
	Sig. (2-tailed)	,000	
	N	56	56
**. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).			

Berdasarkan hasil analisis *korelasi Produk Moment* nilai yang diperoleh yaitu 0,703 lebih besar dari nilai r tabel (0,254) maka dapat disimpulkan bahwa adanya hubungan yang positif dan signifikansi antara Hubungan Penggunaan *Google Classroom* dengan hasil belajar siswa. Artinya bahwa ada pengaruh yang positif antara Penggunaan *Google Classroom* terhadap hasil belajar siswa. Sebagai bahan penafsiran terhadap koefisien korelasi yang ditemukan besar atau kecil, maka dapat berpedoman pada ketentuan dapat dilihat pada tabel 10 berikut ini.

Tabel 10. Koefisien Korelasi

Interval Korelasi	Tingkat Hubungan
0,00 – 0,199	Sangat Lemah
0,20 – 0,399	Lemah
0,40 – 0,599	Sedang
0,60 – 0,799	Kuat
0,80 – 1,000	Sangat Kuat

Tingkat hubungan antara penggunaan *Google Classroom* dengan hasil belajar siswa termasuk dalam kategori kuat.

Analisa *Regresi Lenear*

Analisis Regresi Linear sederhana digunakan untuk menguji Hubungan variabel bebas terhadap variabel terikat. Syarat untuk dapat melakukan Analisis Regresi Linear sederhana adalah setelah menyelesaikan Uji Validitas, Reliabilitas, Normalitas dan Linearitas, maka hasil yang dapat dilihat pada tabel 11.

Tabel 11. ANOVA[a] Regresi sederhana

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	1257,155	1	1257,155	52,855	,000[b]
	Residual	1284,398	54	23,785		
	Total	2541,554	55			
a. Dependent Variable: Hasil Belajar						
b. Predictors: (Constant), Penggunaan *Google Classroom*						

Diketahui :

Diperoleh hasil F hitung = 52,855 dengan nilai signifikan sebanyak 0,000 < 0,05, dengan demikian regresi dapat digunakan untuk memprediksi variabel penggunaan *Google Classroom* atau dengan kata lain ada pengaruh variabel X (Penggunaan *Google Classroom*) terhadap variabel Y (hasil belajar) hasil perhitungan dapat dilihat pada tabel 12.

Tabel 12. Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,703[a]	,495	,485	4,877
a. Predictors: (Constant), Penggunaan *Google Classroom*				

Dari tabel Model Summary uji regresi linear sederhana diatas dapat menjelaskan besarnya nilai korelasi atau hubungan yaitu (R) = 0,703. Dari output tersebut diperoleh

koefisien determinasi (R Square) = 0,495 yang mengandung pengertian bahwa variabel Penggunaan *Google Classroom* (X) terhadap variabel Hasil Belajar (Y) adalah sebesar 49,5% .

B. Pembahasan Hasil Analisis Data

Hubungan penggunaan *Google Classroom* Dengan Hasil Belajar Siswa Kelas X di SMKN 1 Ampek Angkek. Dari analisis data didapatkan hasil menyatakan bahwa penggunaan *Google Classroom* memiliki hubungan dengan hasil belajar siswa. dapat disimpulkan bahwa penggunaan *Google Classroom* mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran simulasi digital kelas X di SMKN 1 Ampek Angkek. Dari hasil pengujian SPSS bahwa nilai sig (2-taited) setiap variabel X dan variabel Y adalah < 0,005. dilihat dari nilai $r_{hitung} > r_{tabel} = 0,254$. diperoleh dari nilai populasi 56 yang mempunyai nilai $r_{tabel} = 0,254$. Hasil uji reliabilitas dapat diketahui bahwa secara keseluruhan variabel X dan Y memiliki nilai cronbach's alpha > 0,006 variabel X dengan nilai 0,869 sehingga dikatakan reliabel.

Nilai R square adalah 0,495 yang berarti bahwa mampu variabel independen (Penggunaan *Google Classroom*) mampu menjelaskan variabel dependen (hasil belajar) sebesar 70,3% dan selebihnya ditentukan atau dijelaskan oleh variabel lain yang tidak dijelaskan dalam penelitian ini. Beberapa membuktikan bahwa pembelajaran online menggunakan *Google Classroom* memperlihatkan peningkatan yang sangat besar dalam proses belajar dan hasil belajar siswa. Salah satu pendukung keberhasilan dalam pembelajaran online yaitu motivasi belajar dan kedisiplinan siswa. Hasil wawancara dengan guru Simulasi Digital Kelas X Jurusan Otomatisasi Tata Kelola Perkantoran (OTDP) dan Tata Busana (TB) menyatakan bahwa hasil belajar siswa baik walaupun kegiatan belajar mengajar dilakukan dengan metode online/daring selama pandemi covid 19 ini. Hal ini membuktikan bahwa pembelajaran via *online* mempunyai pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dan uraian yang yang telah dikemukakan sebelumnya penulis dapat mengambil kesimpulanbahwa: Terdapat pengaruh positif signifikan antara penggunaan Google Classroom dengan hasil belajar. Dilihat dari uraian nilai sig.(2-tailed) setiap variabel X serta variabel Y adalah 0,005. Dilihat dari nilai rhitung serta rtabel . Nilai rtabel 0,254. Sedangkan nilai Variabel X mempunyai nilai cronbach alphanya 0,006 iyalah variabel X dengan nilai 0,869 dengan demikian desain persoalan kuesioner pada variabel Penggunaan Google Classroom merupakan reliabel. Hal ini merupakan bahwa instrumen berupa angket yang bisa dipakai untuk mengetahui hubungan Variabel X. Setelah diolah didapat nilai R adalah 0,702 yang berarti bahwa variabel penggunaan Google Classroom memiliki hubungan terhadap variabel hasil belajar.

Saran

Melihat keterbatasan dari penelitian "Hubungan penggunaan Google Classroom dengan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Simulasi Digital kelas X di SMKN 1 Ampek Angkek " penulis memberikan beberapa saran yang memungkinkan dapat bermanfaat bagi semua pihak, saran tersebut yaitu :

1. Bagi Sekolah

Kepala sekolah hendaknya lebih sering membuat forum pelatihan kepada guru tentang pembelajaran kreatif serta inovasi buat menciptakan media pembelajaran menarik bagi siswa.

2. Bagi Guru

Guru hendaknya melaksanakan pengamatan lebih kepada seluruh siswa.

3. Bagi Wali murid dan Siswa

Ketika pembelajaran secara online dilaksanakan hingga kedudukan orang tua sangatlah berarti baik dalam pemberian sarana belajar serta mendampingi anak-anaknya

dalam pemakaian handphone agar digunakan untuk pembelajaran online. Selain itu, orang tua juga dapat berperan sebagai rekan siswa dalam pembelajaran.

4. Kepada Peneliti Mendatang

Dalam penelitian ini populasi yang digunakan iyalah siswa kelas X jurusan Tata Busana (TB) dan Otomasi Tata Kelola Perkantoran (OTDP) di SMKN 1 Ampek Angkek. Oleh karena itu penulis menyarankan agar calon peneliti yang ingin mengembangkan penelitian ini hendaknya memperluas populasi, ruang lingkup penggunaan *Google Classroom*.

REFERENSI

Afrianti, S. and H. A. Musril, "Perancangan Media Pembelajaran TIK Menggunakan Aplikasi Autoplay Media Studio 8 di SMA Muhammadiyah

Amil, B., *et al.* (2020). Surat Edaran Menteri Pendidikan dan Kebudayaan nomor 4 tahun 2020. *J. Chem. Inf. Model.*, vol. 21, no. 1, pp. 1–9.

Anita S. M., Ningrum. (2020). Analisis Pelaksanaan Pembelajaran Google Classroom Era Pandemic Covid-19 Materi Tata Surya Pada Siswa Kelas Vii Mts Negeri Salatiga Tahun Pelajaran 2019/2020," *J. Pendidik.*, vol. 3, no. 2020, pp. 1–169,

Ashadii, N. R., and S. Suhaeb. (2020). Hubungan Pemanfaatan Google Classroom dan Kemandirian terhadap Hasil Belajar Mahasiswa PTIK pada Masa Pandemi. *Media Elektron.*, vol. 17, no. 2, pp. 46–51, 2020.

Ayuningtyas, D. Ed., *Buku kesehatan mandidri untuk sahabat di rumah aja*, Edisi 1. Kota Depok.

Dasopang, M. D. (2017). Belajar Dan Pembelajaran, *Kaji. Ilmu-ilmu Keislam.*, vol. 03, no. 2, pp. 333–352.

Fanani, I., Djati, S. P., and Silvanita, K. (2016). Pengaruh Kepuasan Kerja dan Komitmen Organisasi Terhadap Organizational Citizenship Behavior (OCB) (Studi Kasus RSU UKI)," *Indones. Christ. Univ.*, vol. 1, no. 1, pp. 40–53.

Fitri, R,. Zakir, S., Derta, S., and Darmawati, G. (2020). "Penggunaan CIIP Model Dalam Mengevaluasi Pelaksanaan Tahfiz Qur'an di Pondok Pesantren," vol. 5, no. 1, p. 2.

Gunawan, I and Paluti, A. R. (2017). Taksonomi Bloom – Revisi Ranah Kognitif: Kerangka Landasan Untuk Pembelajaran, Pengajaran, Dan Penilaian. *E-Journal.Unipma*, vol. 7, no. 1, pp. 1–8.

Harefa, N., and Sumiyati, S. Persepsi Siswa terhadap Google Classroom sebagai LMS pada masa Pandemi Covid-19. *Sci. Educ. Appl. J.*, vol. 2, no. 2, p. 88,

Ihsan, H. (2015). Validitas Isi Alat Ukur Penelitian Konsep Dan Panduan penilaiannya. *Pedagog. J. Ilmu Pendidik.*, vol. 13, no. 3, p. 173.

Imron, I. (2019). Analisa Pengaruh Kualitas Produk Terhadap Kepuasan Konsumen Menggunakan Metode Kuantitatif Pada CV . Meubele Berkah Tangerang. vol. 5, no. 1, pp. 19–28.

Lubis, N., *et al.* (2021). Persepsi siswa dan orang tua terhadap sistem pembelajaran daring mata pelajaran ipa-fisika pada masa pandemi covid-19 di lingkungan i wek v padangsidimpuan selatan 1)," vol. 5, no. 1, pp. 120–126.

Maisiswati, B. H., Ismatulloh, K., and Uska, M. Z. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran CD Tutorial Interaktif Pada Mata Pelajaran Simulasi Digital. *EDUMATIC J. Pendidik. Inform.*, vol. 2, no. 2, p. 66.

Muis, A. A. (2013). Prinsip-prinsip Belajar dan Pembelajaran. *Istiqra J. Pendidik. dan Pemikir. Islam*, vol. I, no. September, pp. 29–38.

Nasution, H. F. (2016). Instrumen Penelitian Dan Urgensinya Dalam Penelitian Kuantitatif. *J. ilmu Ekon. dan Keislam.*, vol. 1, pp. 59–75.

Permata, A. and Bhakti, Y. B. (2020). Keefektifan Virtual Class dengan Google Classroom dalam Pembelajaran Fisika Dimasa Pandemi Covid-19. vol. 4, no. 1, pp. 27–33.

Pujihastuti, I. (2010). Prinsip Penulisan Kuesioner Penelitian. *J. Agribisnis Dan Pengemb. Wil.*, vol. 2, no. 1, p. h.44.

Rachmat, A., and I. Krisnadi. (2020). Analisis Efektifitas Pembelajaran Daring (Online)

Untuk Siswa SMK Negeri 8 Kota Tangerang Pada Saat Pandemi Covid 19. *J. Pendidik.*, vol. 1, no. 1, pp. 1–7.

Raudhah, J., Wandini, R.R., and Sinaga, M. R. (2018). Games Pak Pos Membawa Surat Pada Sintax Model Pembelajaran Tematik. vol. 06, no. 01, pp. 2338–2163.

Sesmiarni, Z. (2017). Membendung Radikalisme Dalam Dunia Pendidikan Melalui Pendekatan Brain Based Learning. *Kalam*, vol. 9, no. 2, p. 233.

Silviana Nur Faizah. (2017). Hakikat Belajar dan Pembelajaran. *J. Pendidik. Guru Madrasah Ibtidaiyah Vol.*, vol. 1, no. 2, p. 179.

Simbolon, N. (2014). Faktor Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar Peserta Didik. *Elem. Sch. J. Pgsd Fip Unimed*, vol. 1, no. 2, pp. 14–19.

Sudarsana, K. (2020). *COVID-19 Perspektif Pendiidkan*, 1 juni 202. jakarta: yayasan kita menulis.

Suhada, I., *et al.* (2020). Pembelajaran Daring Berbasis Google Classroom Mahasiswa Pendidikan Biologi Pada Masa Wabah Covid-19. *J. Pembelajaran Daring*, vol. 2019, pp. 1–9.

Sumaiyah, S. (2020). Sosialisasi Langkah Cuci Tangan Yang Benar Guna Mewujudkan Masyarakat Sehat Di Sman 2 Sibolga. *J. Pengabdi. UntukMu NegeRI*, vol. 4, number 1, pp. 129–132, 2020., pp. 129–132.

UU No 20, "Undang-Undang Republik Indonesia No 20 Tentang Sistem Pendidikan Nasional," *Jakarta Direktorat Pendidik. Menengah Umum*, 2003.

Wijoyo, D., Hadion. (2021). *Dampak Pandemi terhadap Kehidupan Manusia*, Cetakan 1. selayo: penerbit insan cendekia mandiri (grup penerbitan cv insan cendekia mandiri.

Nursyaidah. (2014). *Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Belajar Peserta Didik*.

Yanuarti, A. and Sobandi, A. (2016). Upaya meningkatkan hasil belajar siswa melalui penerapan model pembelajaran quantum teaching. *J. Pendidik. Manaj. perkantoran*, vol. 1, no. 1, pp. 11–18.

Zakir, S and Bukittinggi, I. (2008). Pemanfaatan Sms Gateway Untuk Sistem Keamanan Desain Dan Implementasi Networking Security Memanfaatkan Security Configuration Wizard. vol. 10, no. 2, pp. 491–498.