



Pengaruh Penggunaan Aplikasi *Google Classroom* terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pembelajaran TIK di SMA Negeri 4 Luwu

Nurul Atika Ishak¹, Ruslan², M.Yusuf Mappedasse³

^{1,2,3} Universitas Negeri Makassar

Email: nurulaaatikanuais@gmail.com

Article Info

Article history:

Received September 10, 2024

Revised September 15, 2024

Accepted September 25, 2024

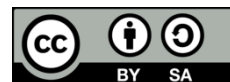
Keywords:

Influence, Google Classroom, Learning Outcomes, Students

ABSTRACT

This research aims to find out: 1) The use of the Goggle Classroom application on learning outcomes in the Tik learning subject at Sma Negeri 4 Luwu. The research method used is a quantitative descriptive approach. The research variables consist of Use of Google Classroom (Variable X) Learning outcomes (Variable Y). Data collection techniques use observation, questionnaires and documentation. The data analysis techniques used are descriptive statistics and inferential analysis. Based on the research results, it is known that: 2) Research shows that the use of Google Classroom has a positive impact on student learning outcomes. Features such as assignments, integration with Google Drive, access to digital libraries, and the Parent Code feature help improve learning structure, efficient collaboration, material accessibility, and parental involvement in education. Thus, Google Classroom effectively supports improving student learning outcomes through a more focused and inclusive learning experience. The use of Google Classroom has been proven to have a positive impact on student learning outcomes. Through its interactive features and support from schools and teachers, this application increases student involvement in the learning process. Regular evaluation and a collaborative role between all stakeholders are also important in maximizing the benefits of using Google Classroom. Thus, it can be concluded that Google Classroom is not only a learning tool, but also an effective facilitator in improving student learning outcomes. There is a positive and significant influence between the use of Goggle Classroom on student learning outcomes at SMA Negeri 4 Luwu in the medium category so it can be said that the theory is accepted in accordance with the findings obtained from the results of data analysis.

This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



Article Info

Article history:

Received September 10, 2024

Revised September 15, 2024

Accepted September 20, 2024

ABSTRACT

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: 1) Penggunaan aplikasi *goggle classroom* terhadap hasil belajar siswa pada mata pembelajaran TIK di SMA Negeri 4 Luwu. Adapun metode penelitian yang digunakan, yaitu metode pendekatan kuantitatif deskriptif. Variabel penelitian terdiri dari penggunaan *Google Classrom* (Variabel X) dan Hasil Belajar (Variabel Y). Teknik pengumpulan data

**Keywords:**

Pengaruh, *Google Classrom*,
Hasil Belajar, Siswa
(minimal terdapat 3 keyword)

menggunakan observasi, kuesioner/angket dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah statistik deskriptif dan analisis inferensial. Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa: 2) Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *google classrom* berdampak positif pada hasil belajar siswa, fitur seperti penugasan, integrasi dengan *google drive*, akses ke perpustakaan digital, dan fitur kode orang tua membantu meningkatkan struktur pembelajaran, kolaborasi efisien, aksesibilitas materi, serta keterlibatan orang tua dalam pendidikan. Dengan demikian, *google classrom* secara efektif mendukung peningkatan hasil belajar siswa melalui pengalaman pembelajaran yang lebih terarah dan inklusif. Penggunaan *google classrom* telah terbukti memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa. Melalui fitur-fitur interaktifnya dan dukungan dari pihak sekolah dan guru, aplikasi ini meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Evaluasi berkala dan peran kolaboratif antara semua pemangku kepentingan juga penting dalam memaksimalkan manfaat dari penggunaan *google classrom*. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa *google classrom* tidak hanya menjadi alat pembelajaran, tetapi juga menjadi fasilitator yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Terdapat pengaruh positif dan signifikan antara Penggunaan *goggle classroom* terhadap hasil belajar Siswa di SMA Negeri 4 Luwu dengan kategori sedang sehingga dapat dikatakan bahwa teori diterima sesuai dengan perolehan yang didapatkan dari hasil analisis data.

This is an open access article under the [CC BY-SA](#) license.

**Corresponding Author:**

Nama penulis: Nurul Atikah Ishak
Universitas Negeri Makassar
Email: nurulaaaatikanuais@gmail.com

Pendahuluan

Pendidikan sangat penting bagi manusia karena melalui pendidikan masyarakat dapat meningkatkan kesejahteraan. Dalam pembukaan Undang-undang Dasar 1945, menyebutkan bahwa pendidikan itu penting dalam mencerdaskan kehidupan bangsa. Keberhasilan pendidikan tidak lepas dari peranan guru sebagai pendidik. Oleh karena itu, guru perlu mengembangkan kompetensinya agar tujuan pembelajaran dapat dicapai.

Pemanfaatan internet yang sangat pesat telah memberikan pengaruh yang sangat besar dalam berbagai kehidupan manusia, salah satunya dalam bidang pendidikan. Guru sebaiknya mampu memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk kepentingan pembelajaran. Pembelajaran menggunakan teknologi memberikan kesempatan dan peluang bagi guru untuk dapat meningkatkan dan mengembangkan kompetensinya, terutama kompetensi pedagogik dan professional. Namun masih terdapat beberapa guru yang kurang optimal dalam menggunakan teknologi. Oleh karena itu, penggunaan teknologi di dalam kelas diharapkan mampu mengatasi masalah tersebut. Teknologi dalam konteks pembelajaran di kelas adalah sebagai alat atau sarana yang digunakan untuk melakukan penyempurnaan kegiatan pembelajaran, sehingga para siswa menjadi lebih kritis dalam menghadapi masalah, yang pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar siswa.



Pendidikan selalu berkaitan dengan kurikulum, pada awal tahun 2022 Kemendikbudristek mengeluarkan kebijakan penggunaan kurikulum merdeka. Namun bagi sekolah yang belum siap menggunakan kurikulum merdeka masih dapat menggunakan kurikulum 2013, SMA Negeri 4 Luwu adalah salah satu sekolah yang masih menggunakan kurikulum 2013.

Untuk pemenuhan tambahan asupan pembelajaran bagi siswa dalam rangka mendukung K13, maka diperlukan adanya manajemen pembelajaran yang dikemas ke dalam sebuah sistem yang disebut dengan *Learning Management System* (LMS). Menurut Firman dan Rahayu (Firman, F., & Rahayu, S., 2020) untuk memaksimalkan penggunaan TIK dalam pembelajaran, diperlukan suatu aplikasi yang dinamakan *Learning Management System* (LMS). LMS merupakan salah satu pemanfaatan internet di dunia pendidikan sebagai media pembelajaran. Selain itu, Andari (Andani, 2022) juga menemukan bahwa Implementasi kurikulum Merdeka Belajar dilakukan dengan menggunakan LMS ternyata saling berkaitan.

Salah satu jenis LMS yang dapat digunakan dalam kegiatan proses belajar mengajar yaitu *goggle classroom*. Penggunaan *goggle classroom* dapat menghemat waktu, guru dapat memberikan materi, membagikan tugas, memberikan nilai dan memberikan masukan secara langsung kepada siswa, sedangkan siswa dapat memantau jika guru membagikan materi dan memberi tugas (Malalaina, M., & Yeni, R.F, 2018). Dengan adanya media *E-learning* berbasis *google classrom*, pembelajaran menjadi lebih bervariasi sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa diharapkan dapat membantu guru dalam meningkatkan prestasi belajar siswa. Berdasarkan uraian tersebut maka penulis tertarik untuk meneliti pengaruh penggunaan LMS berbasis *google classrom* terhadap hasil belajar TIK siswa SMA 4 Luwu.

Metode

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian deskriptif yang bersifat *ex-post facto*. Penelitian *ex-post facto* dengan pendekatan kuantitatif. Pendekatan kuantitatif adalah penelitian yang dilakukan berdasarkan pada filosofi positivisme, yang dilakukan pada populasi dan sampel yang telah ditentukan, pengambilan sampel dilakukan secara acak, dan pengumpulan data menggunakan beberapa instrumen penelitian yang dibagikan kepada sampel untuk mendapatkan data untuk dianalisis data dengan menggunakan perhitungan kuantitatif atau statistik, untuk menguji hipotesis yang telah ditentukan oleh peneliti (Sugiyono, 2017).

Lokasi penelitian adalah di SMA Negeri 4 Luwu yang beralamat Jl. Pendidikan No 24 Padang Sappa Kecamatan Ponrang, Kabupaten Luwu. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Agustus sampai Desember 2023. Subjek penelitian ini adalah kelas XI didasarkan pada alasan bahwa siswa kelas XI sudah cukup matang dan stabil dalam mengikuti kurikulum. Kelas XI merupakan fase pembelajaran yang ideal untuk mengamati efektivitas penggunaan *google classroom*, karena siswa berada dalam kondisi optimal untuk memanfaatkan teknologi pembelajaran secara efektif dan konsisten tanpa gangguan signifikan dari perubahan kurikulum atau tekanan ujian akhir.

Penelitian ini bertujuan untuk mengukur pengaruh penggunaan aplikasi Google Classroom terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran TIK di SMA Negeri 4 Luwu. Untuk mencapai tujuan tersebut, diperlukan instrumen penelitian yang tepat dan reliabel. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini meliputi kuesioner. Instrumen-instrumen ini dirancang untuk mengumpulkan data kuantitatif yang akurat dan valid, sehingga memungkinkan peneliti untuk melakukan analisis statistik yang mendalam.



Instrumen dalam penelitian ini mengenai persepsi siswa terhadap penggunaan aplikasi *google classroom* terdiri dari 15 pertanyaan dengan menggunakan *Skala Likert* 5 poin (1 = sangat tidak setuju, 5 = sangat setuju), yang mencakup sebagai berikut :

1. Variabel Penggunaan *Google Classroom* dengan indikator Penugasan, *File*, Perpustakaan dan Kode orang tua. Semua indikator tersebut diberikan pernyataan angket masing-masing 3 poin.
2. Variabel Hasil Belajar dengan indikator Perilaku Terbuka dan Perilaku tertutup Semua indikator tersebut diberikan pernyataan angket masing-masing 5 poin.

Prosedur pengumpulan data yang akan digunakan untuk memperoleh data dalam penelitian ini adalah dengan tiga cara, yaitu melalui observasi, angket/instrumen, dan dokumentasi.

1. Observasi atau pengamatan langsung pada sekolah SMA Negeri 4 Luwu dalam hal ini pelaksanaan langsung di lapangan Observasi dalam penelitian ini melibatkan pengamatan langsung di SMA Negeri 4 Luwu terhadap penggunaan aplikasi *Google Classroom* dalam pembelajaran TIK. Peneliti mengamati aktivitas penggunaan *Google Classroom* oleh guru dan siswa, interaksi antara guru dan siswa, keterlibatan dan partisipasi siswa dalam kelas, serta efektivitas pengajaran melalui platform ini. Observasi ini bertujuan untuk mendapatkan gambaran menyeluruh tentang bagaimana *Google Classroom* diterapkan dan dampaknya terhadap proses dan hasil belajar siswa.
2. Angket merupakan pertanyaan atau pernyataan tertulis yang diberikan kepada responden, penelitian ini menggunakan angket tertutup dan dibagikan secara langsung kepada siswa kelas XI SMAN 4 Luwu untuk mengumpulkan informasi atau memberikan informasi mengenai suatu masalah dengan kuesioner yang menggambarkan variabel-variabel yang akan dievaluasi dan diteliti. dalam hal ini angket diberikan kepada siswa Kelas XI SMA Negeri 4 Luwu.
3. Dokumentasi. merupakan sebagai bahan untuk melengkapi validitas suatu riset atau penelitian, karena berisi data sebagai sumber yang diandalkan untuk Kesimpulan penelitian, termasuk informasi partisipan, foto yang diambil selama penelitian, dan informasi lain yang relevan.

Hasil

Penyajian data merupakan salah satu kegiatan dalam pembuatan hasil penelitian yang telah dilakukan dan disajikan ke dalam berbagai bentuk seperti tabel dan lainnya sehingga bertujuan untuk mengetahui gambaran Pengaruh Penggunaan Aplikasi *Goggle Classroom* sebagai variabel X dan Hasil Belajar sebagai variabel Y untuk lebih jelasnya dapat dilihat sebagai berikut:

1. Analisis Data Deskriptif

Analisis untuk mengetahui gambaran Pengaruh Penggunaan Aplikasi *Goggle Classroom* Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pembelajaran Tik Pada Sma Negeri 4 Luwu. Setelah pengujian , maka dua variabel tersebut dibuatkan tabel frekuensi dan persentase menggunakan kategori sangat tinggi, tinggi, sedang, rendah, dan sangat rendah.

a. Gambaran Tingkat penggunaan aplikasi *Goggle Classroom* pada mata pembelajaran TIK di SMA Negeri 4 Luwu

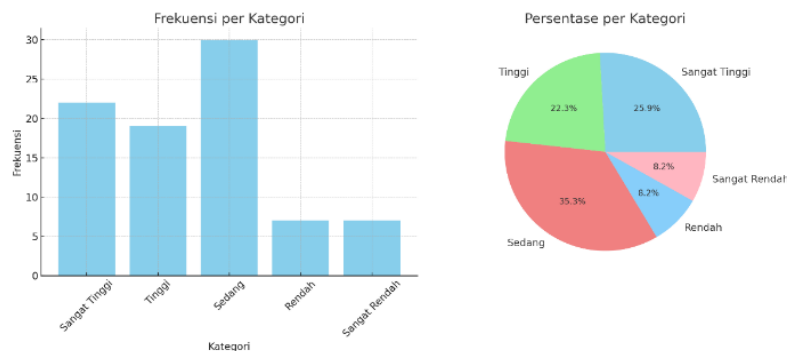
1) Indikator File

Untuk mengetahui gambaran indikator File pada variabel penggunaan Google Classroom, dapat diketahui dari hasil analisis data responden yang telah disajikan dalam tabel distribusi frekuensi. Uraian dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 1. Variabel Penggunaan *Google Classroom* Indikator file

No.	Kategori	Frekuensi	Persentase
1.	Sangat Tinggi	26	25,88%
2.	Tinggi	22	22,35%
3.	Sedang	36	35,29%
4.	Rendah	8	8,24%
5.	Sangat Rendah	8	8,24%
Total		100	100%

Dari klasifikasi skor model penggunaan google classrom indikator file dapat disajikan dalam bentuk diagram batang seperti pada gambar 1 berikut:



Gambar 1. Diagram batang penggunaan *Google Classroom* indikator file

Dari hasil analisis data penggunaan *Google Classroom* sebagai variabel dalam penelitian ini melibatkan beberapa indikator, salah satunya adalah penggunaan *Fitur File*. Hasil analisis data mengenai penggunaan *Fitur File* di *Google Classroom* menunjukkan bahwa tingkat pemanfaatannya oleh siswa berada pada kategori sedang dengan persentase 35,29%. Meskipun sebagian besar siswa telah menggunakan fitur file untuk mengunduh dan mengunggah tugas, berbagi materi, dan mengakses dokumen dari guru, masih ada ruang untuk peningkatan. Pelatihan dan edukasi yang lebih mendalam tentang cara mengoptimalkan penggunaan fitur ini dapat membantu meningkatkan pemahaman dan kenyamanan. Selain itu, memastikan aksesibilitas yang lebih baik dan integrasi dengan platform pembelajaran lain dapat memudahkan penggunaan fitur ini secara lebih efektif.

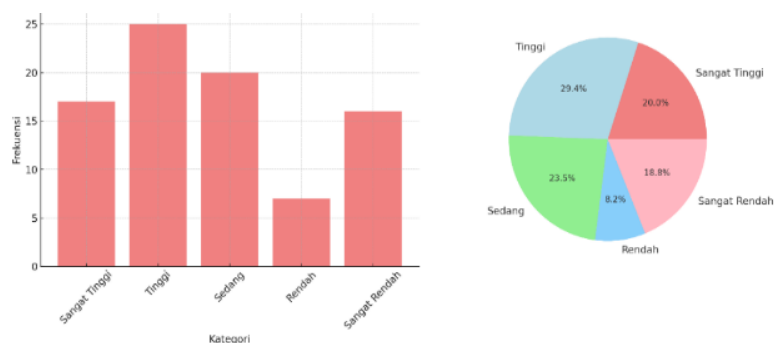
2) Indikator Perpustakaan

Untuk mengetahui gambaran indikator perpustakaan pada variabel penggunaan *Google Classroom*, dapat diketahui dari hasil analisis data responden yang telah disajikan dalam tabel distribusi frekuensi. Uraian dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 2. Variabel Penggunaan *Google Classroom* Indikator Perpustakaan

No.	Kategori	Frekuensi	Persentase
1.	Sangat Tinggi	20	20%
2.	Tinggi	29	29,41%
3.	Sedang	24	23.53%
4.	Rendah	8	8,24%
5.	Sangat Rendah	19	18,82%
Total		100	100%

Dari klasifikasi skor model penggunaan google classrom indikator perpustakaan dapat disajikan dalam bentuk diagram batang seperti pada gambar 2 berikut:

Gambar 2. Diagram batang penggunaan *Google Classroom* indikator perpustakaan

Dari hasil analisis data penggunaan fitur perpustakaan di *Google Classroom* menunjukkan bahwa tingkat pemanfaatannya oleh siswa berada pada kategori tinggi dengan persentase 29%. Ini menunjukkan bahwa hampir sepertiga siswa secara aktif menggunakan fitur perpustakaan untuk mengakses berbagai sumber belajar, seperti e-book, artikel, dan materi referensi lainnya yang disediakan oleh guru. Penggunaan fitur perpustakaan yang tinggi mencerminkan kesadaran siswa akan pentingnya sumber belajar tambahan dalam mendukung pemahaman materi dan tugas akademik mereka.

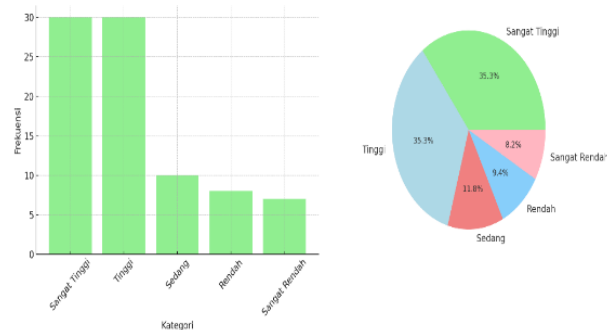
3) Indikator Kedua Orangtua

Untuk mengetahui gambaran indikator kedua orangtua pada variabel penggunaan *Google Classroom*, dapat diketahui dari hasil analisis data responden yang telah disajikan dalam tabel distribusi frekuensi uraian dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 3. Variabel Penggunaan *Google Classroom* Indikator Kedua Orang Tua

No.	Kategori	Frekuensi	Persentase
1.	Sangat Tinggi	35	35,29%
2.	Tinggi	35	35,29%
3.	Sedang	12	11.76%
4.	Rendah	10	9,41%
5.	Sangat Rendah	8	8,24%
Total		85	100%

Dari klasifikasi skor model penggunaan google classrom indikator perpustakaan dapat disajikan dalam bentuk diagram batang seperti pada gambar 3 berikut:



Gambar 3. Diagram batang Penggunaan *Google Classroom* Indikator Kedua Orang Tua

Dari hasil analisis data menunjukkan mengenai keterlibatan kedua orangtua dalam penggunaan *Google Classroom* menunjukkan bahwa tingkat keterlibatan mereka berada pada kategori tinggi dan sangat tinggi dengan persentase masing-masing 35%. Ini menunjukkan bahwa sebagian besar orangtua sangat aktif dalam memantau dan mendukung penggunaan *Google Classroom* oleh anak-anak mereka. Keterlibatan orangtua yang tinggi ini berperan penting dalam memastikan siswa dapat mengakses dan memanfaatkan platform pembelajaran digital secara optimal. Orangtua yang aktif terlibat biasanya membantu anak-anak mereka dalam mengatur jadwal belajar, memeriksa tugas yang diberikan, dan memastikan anak-anak mereka memiliki akses yang memadai ke perangkat teknologi yang diperlukan.

b. Tingkat hasil belajar siswa selama Penggunaan aplikasi *Goggle Classroom*

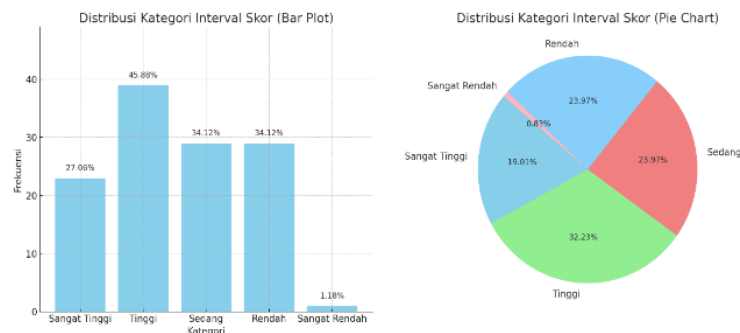
1) Indikator Perilaku Terbuka

Untuk mengetahui gambaran indikator Perilaku Terbuka pada variabel Hasil Belajar , dapat diketahui dari hasil analisis data responden yang telah disajikan dalam tabel distribusi frekuensi Uraian dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4. Varibel Hasil Belajar Indikator Perilaku Terbuka

No.	Kategori	Frekuensi	Persentase
1.	Sangat Tinggi	26	26,06%
2.	Tinggi	45	45,88%
3.	Sedang	14	14,12%
4.	Rendah	14	14,12%
5.	Sangat Rendah	1	1,18%
Total		100	100%

Dari klasifikasi skor model penggunaan google classrom indikator perpustakaan dapat disajikan dalam bentuk diagram batang seperti pada gambar 4 berikut:



Gambar 4. Diagram batang Varibel Hasil Belajar Indikator Perilaku Terbuka

Dari hasil analisis mengenai perilaku terbuka siswa selama penggunaan *Google Classroom* menunjukkan bahwa tingkat perilaku terbuka berada pada kategori tinggi dan sangat tinggi dengan persentase masing-masing 45%. Ini berarti bahwa sebagian besar siswa menunjukkan keterbukaan dalam berinteraksi, berbagi informasi, dan berdiskusi selama pembelajaran menggunakan *Google Classroom*. Perilaku terbuka ini mencakup kemauan siswa untuk bertanya, memberikan umpan balik, dan bekerja sama dengan teman sekelas serta guru. Keterbukaan siswa dalam proses pembelajaran sangat penting karena dapat meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi yang dipelajari dan memperkuat kemampuan mereka untuk bekerja secara kolaboratif. Siswa yang terbuka cenderung lebih aktif dalam diskusi kelas, lebih berani untuk mengungkapkan pendapat, dan lebih cepat menerima serta memberikan saran konstruktif. Hal ini berdampak positif pada hasil belajar, karena siswa yang terbuka lebih mungkin untuk mengatasi kesulitan belajar melalui diskusi dan bantuan dari orang lain.

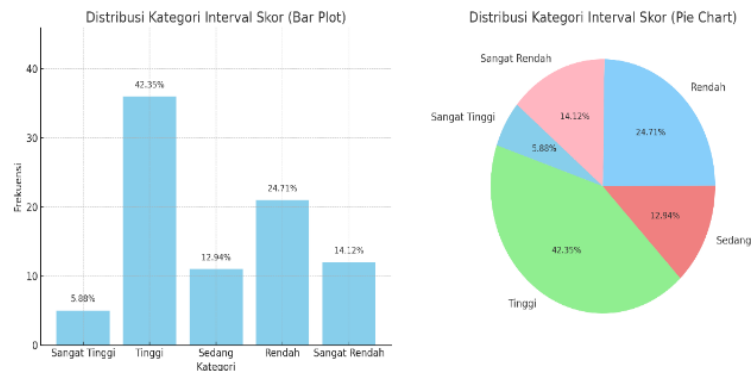
2) Indikator Perilaku Tertutup

Untuk mengetahui gambaran indikator Perilaku Tertutup pada variabel Hasil Belajar, dapat diketahui dari hasil analisis data responden yang telah disajikan dalam tabel distribusi frekuensi Uraian dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 5. Varibel Hasil Belajar Indikator Perilaku Tertutup

No.	Kategori	Frekuensi	Persentase
1.	Sangat Tinggi	6	5,88%
2.	Tinggi	42	42,35%
3.	Sedang	13	12,94%
4.	Rendah	25	24,71%
5.	Sangat Rendah	14	14,12%
	Total	85	100%

Dari klasifikasi skor model penggunaan google classrom indikator perpustakaan dapat disajikan dalam bentuk diagram batang seperti pada gambar 5 berikut:



Tabel 5. Diagram batang Varibel Hasil Belajar Indikator Perilaku Tertutup

Dari hasil analisis menunjukkan indikator perilaku tertutup pada tingkat hasil belajar siswa selama penggunaan aplikasi *Google Classroom*, dengan hasil angket 42% dalam kategori tinggi, menunjukkan bahwa siswa mengalami kejelasan dalam instruksi, penilaian yang adil, konsistensi dalam penyampaian materi, dan dukungan yang terstruktur dari guru. Hal ini mencerminkan bahwa keberhasilan dalam belajar mereka sebagian besar dipengaruhi oleh lingkungan pembelajaran yang terorganisir dan terstruktur dengan baik di dalam platform tersebut.

2. Analisis Statistik Inferensial

a. Uji Normalitas Data

Pengujian persyaratan analisis untuk penggunaan statistik adalah yang diperoleh sekurang-kurangnya terdistribusi normal. Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah nilai residual berdistribusi normal atau tidak. Dimana model regresi yang baik adalah yang memiliki nilai residual yang berdistribusi normal. Dalam penelitian ini uji normalitas data dimaksud untuk mengetahui kernalman data dari variabel Penggunaan *Google Classroom* (X) dan Hasil Belajar (Y), sehingga dapat dilanjutkan dengan perhitungan statistic parametris. Pengujian normalitas dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan uji statistic *Kolmogorov-Smirnov* (K-S).

Kriteria dalam pengujian ini adalah Penggunaan *Google Classroom* (X) dan Hasil Belajar (Y). Dengan dasar pengambilan keputusan data dalam uji ini yaitu jika nilai signifikansi $> 0,05$, maka nilai residual dapat dikatakan berdistribusi normal. Sebaliknya jika nilai signifikansi $< 0,05$, maka nilai residual tidak berdistribusi normal. Untuk mengetahui dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 7. Hasil Analisis data Kolmogorov-Smirnov
One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		100
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	4.46937166
Most Extreme Differences	Absolute	.068
	Positive	.056



	Negative	-.068
Test Statistic		.068
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 ^{c,d}

- a. Test distribution is Normal.
- b. Calculated from data.
- c. Lilliefors Significance Correction.
- d. This is a lower bound of the true significance.

Dari tabel diatas menunjukkan hasil data melalui uji normalitas *Kolmogorov-Smirnov Test* dengan menggunakan *IBM SPSS Statistic 25* menunjukkan residual berdistribusi normal atau Penggunaan *Google Classroom* (X) dan Hasil Belajar (Y) terdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dalam konteks ini bertujuan untuk memeriksa apakah distribusi varians hasil belajar siswa di kedua kelompok (menggunakan dan tidak menggunakan *Google Classroom*) adalah sama. Ini adalah langkah penting sebelum melanjutkan ke uji statistik lainnya, seperti uji-t atau ANOVA, yang membutuhkan asumsi bahwa varians antar kelompok adalah homogen.

Data hasil belajar dari 100 siswa dibagi menjadi dua kelompok: 50 siswa yang menggunakan *Google Classroom* dan 50 siswa yang tidak menggunakan. Uji Levene digunakan untuk menguji homogenitas varians antara kedua kelompok.

Tabel 8. Hasil Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar Google classroom	Based on Mean	1.070	1	98	.303
	Based on Median	1.070	1	98	.304
	Based on Median and with adjusted df	1.070	1	96.429	.304
	Based on trimmed mean	1.070	1	98	.304

Nilai Signifikansi (p-value): Dalam penelitian ini, nilai signifikansi dari uji homogenitas adalah 0,304.

Kriteria Pengambilan Keputusan: Jika nilai signifikansi $> 0,05$, maka varians dianggap homogen (asumsi homogenitas dipenuhi). Jika nilai signifikansi $\leq 0,05$, maka varians dianggap tidak homogen (asumsi homogenitas tidak dipenuhi).



Karena nilai signifikansi $0,304 > 0,05$, kita dapat menyimpulkan bahwa varians antara kedua kelompok adalah homogen. Dengan demikian, asumsi homogenitas varians terpenuhi, dan Anda dapat melanjutkan ke analisis statistik berikutnya dengan asumsi bahwa varians antar kelompok adalah sama.

Dengan hasil uji homogenitas yang menunjukkan nilai signifikansi 0,304, penelitian ini memenuhi asumsi homogenitas varians. Oleh karena itu, analisis statistik yang akan dilakukan untuk menguji pengaruh penggunaan Google Classroom terhadap hasil belajar siswa dapat dilanjutkan dengan keyakinan bahwa varians antar kelompok adalah serupa, sehingga hasil analisis akan lebih valid dan dapat diandalkan.

c. Koefisien Korelasi (R)

Koefisien korelasi digunakan untuk mengetahui kuatnya hubungan variabel independen Penggunaan *Google Classroom* (X) secara bersama-sama terhadap variabel dependen Hasil Belajar (Y). Semakin besar nilai R maka semakin kuat hubungan variabel dependen.

Tabel 9. Koefisien Korelasi (R)

Correlations		Penggunaan <i>Google Classroom</i>	Hasil Belajar
Penggunaan <i>Google Classroom</i>	Pearson Correlation	1	.320**
	Sig. (2-tailed)		.003
	N	100	100
Hasil Belajar	Pearson Correlation	.520**	1
	Sig. (2-tailed)	.003	
	N	100	100

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Tabel di atas menunjukan nilai signifikansi di bawah atau lebih kecil dari 0,005 dan nilai (R) lebih besar $> r$ -tabel maka dapat diartikan berkorelasi, begitu juga sebaliknya. Adapun hasil uji koefisien korelasi (R) dapat dilihat sebagai berikut ini:

- Pada tabel nilai signifikansi Penggunaan *Google Classroom* (X) $0,003 < 0,005$, maka berkorelasi.
- Nilai signifikan Hasil Belajar (Y) $0,000 < 0,005$, maka berkorelasi.
- Sedangkan pada tabel Uji Korelasi Nilai Pearson correlation Penggunaan *Google Classroom* (X) 0,520 artinya korelasi yang terjadi sedang.
- Nilai Uji Korelasi Nilai Pearson correlation Hasil Belajar (Y) 0,520 artinya korelasi yang terjadi sempurna.

Pedoman derajat hubungan

- Nilai Pearson Correlation 0,00 s/d 0,20 = tidak ada korelasi
- Nilai Pearson Correlation 0,21 s/d 0,40 = korelasi lemah
- Nilai Pearson Correlation 0,41 s/d 0,60 = korelasi sedang
- Nilai Pearson Correlation 0,61 s/d 0,80 = korelasi kuat
- Nilai Pearson Correlation 0,81 s/d 1,00 = korelasi sempurna



Berdasarkan hasil analisis yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan signifikan antara penggunaan *Google Classroom* dan hasil belajar siswa. Nilai signifikansi yang lebih rendah dari ambang batas yang ditetapkan (0,005) untuk kedua variabel menunjukkan bahwa hubungan antara keduanya dapat dianggap signifikan secara statistik. Koefisien korelasi Pearson sebesar 0,520 untuk kedua arah (antara X dan Y) menunjukkan adanya korelasi sedang antara penggunaan *Google Classroom* dengan hasil belajar siswa. Meskipun korelasinya tidak kuat, temuan ini menunjukkan bahwa semakin aktif penggunaan *Google Classroom*, semakin baik juga hasil belajar yang dicapai siswa.

d. Koefisien Determinasi (R^2)

Koefisien determinasi digunakan untuk mengukur seberapa besar kemampuan variabel independen yaitu Penggunaan *Google Classroom* (X) dalam menggambarkan variabel dependennya yaitu Hasil Belajar (Y). Dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 10. Koefisien Determinasi (R^2)

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.520 ^a	.603	.603	4.49621

Predictors: (Constant), Penggunaan *Google Classroom*

Tabel di atas menunjukkan hasil analisis koefisien determinasi (R^2) diketahui R Square sebesar 0,603 atau 60%. Penggunaan *Google Classroom* (X) mempengaruhi variabel dependen Hasil Belajar (Y) sebesar 60%. Sisanya 40% dipengaruhi oleh variabel lain selain variabel yang diteliti dalam penelitian ini. Artinya Penggunaan *Google Classroom* yang ada saat ini di Sekolah SMA Negeri 4 Luwu sudah baik dalam mempermudah siswa meningkatkan hasil belajarnya.

Pembahasan

Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan aplikasi *google classroom* terhadap hasil belajar siswa pada mata pembelajaran TIK pada SMA Negeri 4 Luwu.

1. Tingkat Hasil Belajar Siswa Selama Penggunaan Aplikasi *Goggle Classroom*

a. Penugasan

Tingkat hasil belajar siswa meningkat secara signifikan selama penggunaan aplikasi *Google Classroom*. Mayoritas guru menyatakan setuju bahwa platform ini memudahkan mereka dalam membuat dan mengelola tugas-tugas siswa. Dengan fitur-fitur seperti kemampuan untuk memberikan instruksi, melampirkan materi, menetapkan tenggat waktu, dan memberikan umpan balik langsung, guru dapat memberikan pengalaman pembelajaran yang lebih terstruktur dan terarah. Siswa dapat mengumpulkan tugas secara digital, mengakses penilaian, dan menerima komentar langsung dari guru, yang memungkinkan mereka untuk



memperbaiki pemahaman mereka dan meningkatkan kinerja akademis mereka. Ini menunjukkan bahwa *Google Classroom* secara efektif mendukung proses pembelajaran yang lebih interaktif dan inklusif, yang pada gilirannya berkontribusi pada peningkatan hasil belajar siswa. Dengan memfasilitasi aksesibilitas materi pembelajaran dan memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara guru dan siswa, *Google Classroom* menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih dinamis dan mendukung perkembangan akademis yang optima.

b. File

Integrasi *Google Classroom* dengan Google Drive adalah fitur yang memperkaya pengalaman pembelajaran baik bagi guru maupun siswa. Dengan mayoritas responden menyetujui bahwa file yang tepat tersedia, menunjukkan tingkat integrasi yang kuat antara kedua platform ini. Dampaknya pada hasil belajar siswa dapat dijelaskan sebagai berikut:

Kolaborasi yang Lebih Efisien: *Google Classroom* memungkinkan guru untuk dengan mudah membagikan materi pembelajaran dengan siswa melalui Google Drive. Siswa dapat dengan cepat mengakses file-file ini, baik untuk referensi maupun untuk tugas-tugas mereka. Ini menghasilkan kolaborasi yang lebih efisien antara guru dan siswa, karena semua materi dapat diakses dan dibagikan secara real-time.

Aksesibilitas Materi yang Meningkat: Integrasi dengan Google Drive memungkinkan guru untuk menyimpan berbagai jenis file pembelajaran, termasuk dokumen, presentasi, dan gambar. Ini memastikan bahwa materi pembelajaran tersedia dalam format yang beragam dan dapat diakses oleh semua siswa, tidak peduli preferensi atau kebutuhan belajar mereka. Dengan aksesibilitas yang ditingkatkan ini, siswa memiliki kesempatan lebih besar untuk memahami dan menyerap materi pembelajaran dengan lebih baik.

Dengan demikian, integrasi antara *Google Classroom* dan Google Drive tidak hanya memfasilitasi penyimpanan dan berbagi file yang mudah, tetapi juga meningkatkan kolaborasi antara guru dan siswa serta aksesibilitas materi pembelajaran. Hal ini berkontribusi pada peningkatan hasil belajar siswa melalui pengalaman pembelajaran yang lebih terstruktur dan terarah.

c. Perpustakaan

Kriteria ketiga yang menunjukkan bahwa mayoritas responden setuju bahwa *Google Classroom* menyediakan akses ke perpustakaan digital menyoroti kontribusi platform ini terhadap hasil belajar siswa. Berikut adalah beberapa cara konkret di mana hal ini mempengaruhi hasil belajar:

Ketersediaan Sumber Belajar yang Beragam, *Google Classroom* memungkinkan guru untuk menyediakan akses ke berbagai sumber belajar tambahan, termasuk buku digital, artikel, video, dan materi referensi lainnya. Dengan demikian, siswa memiliki kesempatan untuk mendalami pemahaman mereka

ka tentang konsep-konsep pelajaran melalui sumber-sumber yang beragam dan mendukung.

Peningkatan Kemandirian Belajar: Dengan adanya akses ke perpustakaan digital, siswa didorong untuk menjadi lebih mandiri dalam proses belajar mereka. Mereka dapat mengeksplorasi berbagai sumber belajar sesuai dengan minat dan gaya belajar mereka sendiri, yang pada gilirannya meningkatkan motivasi dan keterlibatan mereka dalam pembelajaran.

Pengayaan Pembelajaran melalui Berbagai Materi: Materi tambahan seperti buku digital, artikel, dan video dapat menghidupkan konsep-konsep pembelajaran dan membuatnya lebih



relevan bagi siswa. Ini membantu dalam memperdalam pemahaman mereka serta memperluas pandangan mereka tentang topik tertentu, yang pada akhirnya meningkatkan kualitas hasil belajar mereka.

Dengan demikian, akses ke perpustakaan digital dalam *Google Classroom* tidak hanya meningkatkan kekayaan materi pembelajaran yang tersedia untuk siswa, tetapi juga memperkuat kemandirian belajar mereka dan mengenrich proses pembelajaran melalui berbagai sumber yang relevan. Hal ini secara keseluruhan berdampak positif pada hasil belajar siswa dengan memperluas pemahaman mereka dan meningkatkan keterlibatan dalam pembelajaran.

d. Kode Orang Tua

Fitur Kode Orang Tua dalam *Google Classroom* memungkinkan orang tua untuk lebih terlibat dalam pendidikan dan kemajuan belajar anak mereka. Mayoritas responden yang setuju bahwa fitur ini sangat membantu dalam mengelola kegiatan belajar mengajar menyoroti pentingnya keterlibatan orang tua dalam hasil belajar siswa. Berikut adalah beberapa cara di mana fitur ini mempengaruhi hasil belajar siswa:

Monitoring Progres Belajar, orang tua dapat menggunakan kode khusus yang diberikan oleh guru untuk mengakses informasi tentang tugas yang diberikan, tenggat waktu, dan pencapaian siswa melalui *Google Classroom*. Dengan demikian, mereka dapat secara aktif memantau dan mendukung kemajuan belajar anak mereka, yang merupakan faktor kunci dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Dukungan dan Bimbingan Tambahan: Dengan akses langsung ke informasi tentang kegiatan pembelajaran anak mereka, orang tua dapat memberikan dukungan tambahan dan bimbingan sesuai dengan kebutuhan. Mereka dapat membantu siswa mengatur jadwal, mengatasi tantangan belajar, dan memberikan dorongan positif, yang semuanya berkontribusi pada peningkatan hasil belajar.

Kolaborasi antara Guru dan Orang Tua: Fitur Kode Orang Tua memfasilitasi komunikasi yang lebih efektif antara guru dan orang tua, menciptakan alur informasi yang lancar tentang kemajuan belajar siswa. Kolaborasi ini memungkinkan identifikasi lebih awal terhadap masalah akademis atau perluasan pemahaman siswa, yang memungkinkan upaya pemecahan masalah yang lebih cepat dan tepat.

Dengan demikian, fitur Kode Orang Tua dalam *Google Classroom* tidak hanya memberikan orang tua akses yang lebih baik terhadap informasi tentang kemajuan belajar anak mereka, tetapi juga memfasilitasi keterlibatan aktif mereka dalam pendidikan. Hal ini berkontribusi secara positif pada hasil belajar siswa dengan menciptakan lingkungan pendidikan yang lebih terbuka, kolaboratif, dan mendukung.

2. Tingkat hasil belajar siswa selama Penggunaan aplikasi *Goggle Classroom*

a. Perilaku Terbuka

Tingkat hasil belajar siswa selama penggunaan aplikasi *Google Classroom* juga dapat dipengaruhi oleh faktor-faktor eksternal, seperti dukungan dan fasilitasi dari pihak sekolah dan guru. Misalnya, jika sekolah memberikan pelatihan yang memadai kepada guru tentang cara efektif menggunakan *Google Classroom* dalam pembelajaran, maka guru akan lebih mampu memanfaatkan fitur-fitur platform tersebut secara optimal untuk meningkatkan hasil belajar



siswa. Selain itu, dukungan teknis yang memadai dari pihak sekolah juga penting untuk memastikan bahwa siswa dan guru dapat mengatasi masalah teknis dengan cepat, sehingga tidak mengganggu proses pembelajaran.

Selanjutnya, faktor motivasi dan keterlibatan siswa juga berperan penting dalam menentukan tingkat hasil belajar mereka. Meskipun *Google Classroom* menyediakan berbagai fitur yang mendukung pembelajaran interaktif, namun jika siswa tidak termotivasi atau tidak terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran, maka manfaat dari aplikasi tersebut mungkin tidak akan sepenuhnya dirasakan. Oleh karena itu, penting bagi guru untuk merancang aktivitas pembelajaran yang menarik dan relevan bagi siswa, serta memberikan dukungan dan dorongan yang cukup agar siswa tetap termotivasi untuk belajar.

Terakhir, evaluasi terhadap penggunaan *Google Classroom* dalam konteks pengajaran dan pembelajaran juga perlu dilakukan secara berkala. Melalui evaluasi ini, pihak sekolah dan guru dapat mengevaluasi efektivitas penggunaan aplikasi tersebut, mengidentifikasi area-area yang perlu diperbaiki atau ditingkatkan, serta mengambil langkah-langkah perbaikan yang sesuai. Dengan demikian, penggunaan *Google Classroom* dapat terus dioptimalkan untuk mendukung peningkatan hasil belajar siswa secara berkelanjutan.

b. Perilaku Tertutup

Penggunaan *Google Classroom* dapat mengubah perilaku siswa yang awalnya cenderung tertutup menjadi lebih terbuka dan meningkatkan hasil belajar mereka melalui beberapa mekanisme.

Pertama, *Google Classroom* menyediakan *platform* yang memungkinkan guru untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang inklusif dan terlibat. Dengan berbagai fitur interaktif seperti forum diskusi, tugas yang dapat diserahkan secara daring, dan umpan balik langsung dari guru, siswa diberi kesempatan untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Ini dapat merangsang siswa yang awalnya cenderung tertutup untuk mulai berinteraksi dengan guru dan teman sekelas, memperluas pandangan mereka tentang materi pembelajaran, dan akhirnya meningkatkan pemahaman mereka.

Kedua, fitur-fitur kolaboratif dalam *Google Classroom*, seperti tugas kelompok dan proyek bersama, dapat merangsang siswa untuk bekerja sama dan berinteraksi dengan teman sekelas. Kolaborasi semacam ini tidak hanya memungkinkan pertukaran ide dan pemecahan masalah bersama, tetapi juga memperkuat rasa keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Siswa yang awalnya cenderung tertutup mungkin menemukan diri mereka lebih termotivasi untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan kolaboratif, yang pada gilirannya dapat meningkatkan hasil belajar mereka.

Terakhir, penggunaan *Google Classroom* dapat membantu mengatasi keterbatasan dalam mencari bantuan yang sering dialami oleh siswa yang cenderung tertutup. Melalui fitur-fitur seperti forum diskusi dan umpan balik langsung dari guru, siswa diberi kesempatan untuk bertanya, meminta klarifikasi, dan berbagi pemahaman mereka dengan orang lain. Dengan memanfaatkan sumber daya ini, siswa yang awalnya enggan untuk bertanya atau meminta bantuan mungkin merasa lebih nyaman dalam mengekspresikan kebingungan atau kesulitan mereka, yang pada akhirnya dapat meningkatkan pemahaman dan hasil belajar mereka secara keseluruhan.



3. Pengaruh Tingkat Penggunaan *Google Classroom* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pembelajaran TIK Di SMA Negeri 4 Luwu

Berdasarkan hasil penelitian dan olahan data yang dilakukan dengan *IBM SPSS Statistic* 25 dan metode analisis deskriptif dan analisis statistik inferensial diketahui bahwa terdapat pengaruh antara Penggunaan *Google Classroom* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pembelajaran TIK Di SMA Negeri 4 Luwu yang positif dan signifikan yang dibuktikan dengan penelitian dan didapatkan hasil korelasi sebesar poin yang diperoleh yaitu 0,520 yang berarti berada pada interval 0,40 – 0,599 dengan kategori “Sedang” sehingga dengan kesimpulan hubungan dari dua variabel tersebut berkaitan dengan kategori sedang. Selanjutnya, untuk signifikansinya didapatkan $T_{hitung} (0,003) > T_{tabel} (1,663)$. Dengan demikian H_1 diterima H_0 ditolak yang dimana terdapat pengaruh penggunaan *Google Classroom* terhadap Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pembelajaran TIK Di SMA Negeri 4 Luwu.

Selain manfaat tersebut, penggunaan *Google Classroom* juga dapat meningkatkan efisiensi dalam memberikan umpan balik kepada siswa. Guru dapat memberikan komentar dan penilaian secara langsung pada tugas yang dikumpulkan, memberikan kesempatan bagi siswa untuk memperbaiki kesalahan mereka, serta mengidentifikasi area-area yang memerlukan perhatian tambahan. Dengan demikian, penggunaan *Google Classroom* tidak hanya memberikan akses yang lebih mudah terhadap materi pembelajaran, tetapi juga menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih responsif dan adaptif, yang berpotensi meningkatkan hasil belajar siswa secara keseluruhan pada mata pelajaran TIK di SMA Negeri 4 Luwu.

Kesimpulan

Hasil penyajian data dan pembahasan mengenai Pengaruh Penggunaan Aplikasi *Goggle Classroom* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pada SMA Negeri 4 Luwu.

1. Tingkat penggunaan aplikasi *Goggle Classroom* berdampak positif pada hasil belajar siswa. Fitur seperti penugasan, integrasi dengan *Google Drive*, akses ke perpustakaan digital, dan fitur Kode Orang Tua membantu meningkatkan struktur pembelajaran, kolaborasi efisien, aksesibilitas materi, serta keterlibatan orang tua dalam pendidikan. Dengan demikian, *Google Classroom* secara efektif mendukung peningkatan hasil belajar siswa melalui pengalaman pembelajaran yang lebih terarah dan inklusif.
2. Tingkat hasil belajar siswa selama Penggunaan aplikasi *Goggle Classroom* telah terbukti memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa. Melalui fitur-fitur interaktifnya dan dukungan dari pihak sekolah dan guru, aplikasi ini meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Evaluasi berkala dan peran kolaboratif antara semua pemangku kepentingan juga penting dalam memaksimalkan manfaat dari penggunaan *Google Classroom*. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa *Google Classroom* tidak hanya menjadi alat pembelajaran, tetapi juga menjadi fasilitator yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.
3. Terdapat pengaruh positif dan signifikan antara Penggunaan *Goggle Classroom* terhadap Hasil Belajar Siswa di SMA Negeri 4 Luwu dengan kategori sedang sehingga dapat dikatakan bahwa teori diterima sesuai dengan perolehan yang didapatkan dari hasil analisis data.



Daftar Pustaka

- Andani. (2022). Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar Menggunakan Learning Management System (LSM). *Jurnal Pendidikan Profesi Guru*, 65-79.
- Firman, F., & Rahayu, S. (2020). *Pembelajaran Online di Tengah Pandemi Covid-19*. Indonesia Journal of Educational Science (IJES).
- Ghozali, I. (2018). *Model Persamaan Struktural Konsep dan Aplikasi Dengan Program AMOS 24*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro .
- Malalaina,M., & Yeni, R.F. (2018). Pelatihan Google Classroom Untuk Mengoptimalkan Proses Pembelajaran DI FIKP Universitas Pelmbang. *Jurnal Cemerlang: Pengabdian pada Masyarakat*, 1(1), 58-70.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan Pendektatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.