

**PENGUNAAN APLIKASI GOOGLE CLASSROOM UNTUK MENINGKATKAN
HASIL BELAJAR MATERI DESAIN/ PROTOTYPE DAN KEMASAN PRODUK
BARANG/JASA MATA PELAJARAN PRODUK KREATIF DAN
KEWIRAUSAHAAN PADA SISWA KELAS XI IPA-2 MAN 1 PAREPARE
TAHUN PELAJARAN 2020/2021**

*(Use of the Google Classroom Application to Improve Learning Outcomes Material
Design/Prototype and Product Packaging Goods/Services for Creative Products and
Entrepreneurship Subjects in Class XI IPA-2 MAN 1 Parepare Students for the 2020/2021
Academic Year)*

Alpiani

alpianiman1@gmail.com

MAN 1 Parepare

Kota Parepare

ABSTRAK

Penelitian ini dilakukan di MA Negeri 1 Parepare, dengan jenis penelitian yaitu "Penelitian Tindakan Kelas". Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas XI IPA-1 yang berjumlah 25 orang, sedangkan objek dalam penelitian ini adalah aplikasi Google Classroom. Alat yang akan digunakan untuk mengumpulkan data adalah lembar observasi dan tes.

Hipotesis yang diajukan pada penelitian ini adalah "Hasil belajar peserta didik pada materi desain/*prototype* dan kemasan produk barang/jasa akan meningkat, jika aplikasi *Google Classroom* diimplementasikan dengan benar pada peserta didik kelas XI IPA-1 MA Negeri 1 Parepare Tahun 2020.

Adapun peningkatan hasil belajar peserta didik berdasarkan hasil test siklus I dan siklus II ini menghasilkan kenaikan. Hal ini menunjukkan bahwa peserta didik selama pandemi Covid 19 tetap mengikuti pembelajaran, yaitu proses belajar produk kreatif dan kewirausahaan dengan memanfaatkan aplikasi *google classroom*. Tes pada akhir siklus I dan siklus II ini menghasilkan kenaikan rata-rata nilai tes. data rerata skor perolehan nilai peserta didik kelas XI IPA-1 pada akhir siklus I adalah 70,80 dan hasil tes akhir siklus II adalah 85,60. Hasil ini menunjukkan bahwa hasil tes akhir siklus II mengalami peningkatan dari hasil tes akhir siklus I. Target rata-rata nilai tes peserta didik kelas XI IPA-1 dalam penelitian ini adalah minimal 75 sehingga hasil rata-rata tes pada akhir siklus II telah melebihi batas minimal. Hasil tes pada akhir siklus I presentase ketuntasan sebesar 72 % sedangkan pada akhir siklus II meningkat menjadi 96%. Hal ini menunjukkan bahwa target presentase ketuntasan peserta didik XI IPA-1 MA Negeri 1 Parepare dalam penelitian ini adalah minimal 70% sehingga hasil presentase ketuntasan peserta didik pada akhir siklus II telah melebihi nilai batas minimal

Berdasarkan hasil penelitian mulai dari kondisi awal, siklus I dan siklus II sudah terjadi peningkatan yang signifikan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan aplikasi *Google Classroom* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik materi desain/*prototype* dan kemasan produk barang/jasa di kelas XI IPA-1 MA Negeri 1 Parepare Tahun 2020.

Kata Kunci : *Google Classroom*, Hasil Belajar, Desain/ *Prototype*

ABSTRACT

This research was conducted at State Islamic Senior High School 1 Parepare, with the type of research namely "Classroom Action Research". The subjects in this study were 25 students in class XI IPA-1, while the objects in this study were the Google Classroom application. The tools to be used to collect data are observation sheets and tests.

The hypothesis put forward in this study is "Student learning outcomes on design/prototype material and product/service product packaging will increase, if the Google Classroom application is implemented correctly in class XI IPA-1 students at MA Negeri 1 Parepare in 2020.

As for the increase in student learning outcomes based on the results of the cycle I and cycle II tests, this resulted in an increase. This shows that students during the Covid 19 pandemic continued to take part in learning, namely the process of learning creative and entrepreneurial products by utilizing the Google Classroom application. Tests at the end of cycle I and cycle II resulted in an increase in the average test score. data on the average score of class XI IPA-1 students at the end of cycle I was 70.80 and the final test result of cycle II was 85.60. These results indicate that the final test results of cycle II have increased from the final test results of cycle I. The target average test score for class XI IPA-1 students in this study is at least 75 so that the average test result at the end of cycle II has exceeded the limit. minimum. The test results at the end of the first cycle the percentage of completeness was 72% while at the end of the second cycle it increased to 96%. This shows that the target percentage of completeness of students XI IPA-1 MA Negeri 1 Parepare in this study is at least 70% so that the results of the percentage of completeness of students at the end of cycle II has exceeded the minimum limit value

Based on the results of the study starting from the initial conditions, cycle I and cycle II had a significant increase. So it can be concluded that using the Google Classroom application can improve student learning outcomes on design/prototype materials and product/service product packaging in class XI IPA-1 MA Negeri 1 Parepare in 2020.

Keywords: Google Classroom, Learning Outcomes, Design/Prototype

PENDAHULUAN

Menurut UU No 23 Tahun 2003 mengenai SISDIKNAS, Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Kita ketahui pendidikan merupakan komponen yang sangat penting dalam suatu negara, karena hal tersebut mempengaruhi kualitas SDM yang dimiliki. Pendidikan yang berkualitas diharapkan dapat membawa pengaruh terhadap kemajuan suatu bangsa.

Tantangan dunia pendidikan akan terus ada seiring dengan perkembangan zaman. Sistem pendidikan harus selalu diperbarui agar para peserta didik mendapatkan pendidikan sesuai dengan tuntutan di zamannya.

Tuntutan pendidikan di zaman ini adalah, bagaimana mencetak lulusan yang berkualitas dengan metode baru di dunia maya. Kita ketahui sekarang ini, Indonesia tengah terkena pandemi Covid 19. Hal tersebut membawa dampak yang besar terhadap seluruh aspek Negara. Salah satunya yaitu di bidang pendidikan. Kebijakan Pemerintah untuk mencegah penyebaran covid salah satunya adalah dengan pembatasan sosial, sehingga kegiatan pembelajaran secara tatap muka tidak bisa dilaksanakan. Untuk itu Kementrian Pendidikan menetapkan untuk mengadakan pembelajaran jarak jauh, secara virtual.

Pandemi Covid-19 merupakan musibah yang memilukan seluruh penduduk bumi. Seluruh segmen kehidupan manusia di bumi terganggu, tanpa kecuali pendidikan. Banyak negara memutuskan menutup sekolah, perguruan tinggi maupun Universitas, termasuk Indonesia. Krisis benar-benar datang tiba-tiba, pemerintah di belahan bumi manapun termasuk Indonesia harus mengambil keputusan yang pahit menutup sekolah untuk mengurangi kontak orang-orang secara masif dan untuk menyelamatkan

hidup atau tetap harus membuka sekolah dalam rangka *survive* para pekerja dalam menjaga keberlangsungan ekonomi. Ada dua dampak bagi keberlangsungan pendidikan yang disebabkan oleh pandemi Covid-19. Pertama adalah dampak jangka pendek, yang dirasakan oleh banyak keluarga di Indonesia baik di kota maupun di desa. Di Indonesia banyak keluarga yang kurang familier melakukan sekolah di rumah. Bersekolah di rumah bagi keluarga Indonesia adalah kejutan besar khususnya bagi produktivitas orang tua yang biasanya sibuk dengan pekerjaannya di luar rumah. Demikian juga dengan problem psikologis anak-anak peserta didik yang terbiasa belajar bertatap muka langsung dengan guru-guru mereka. Seluruh elemen pendidikan secara kehidupan sosial “terpapar” sakit karena Covid-19.

Pelaksanaan pengajaran berlangsung dengan cara *online*. Proses ini berjalan pada skala yang belum pernah terukur dan teruji sebab belum pernah terjadi sebelumnya. Tak Pelak di desa-desa terpencil yang berpenduduk usia sekolah sangat padat menjadi serba kebingungan, sebab infrastruktur informasi teknologi sangat terbatas. Penilaian siswa bergerak online dan banyak *trial and error* dengan sistem yang tidak ada kepastian, malah banyak penilaian yang banyak dibatalkan. Kedua adalah dampak jangka panjang. Banyak kelompok masyarakat di Indonesia yang akan terpapar dampak jangka panjang dari Covid-19 ini. Dampak pendidikan dari sisi waktu jangka panjang adalah aspek keadilan dan peningkatan ketidakesetaraan antar kelompok masyarakat dan antardaerah di Indonesia.

Dalam pembelajaran efektif juga memerlukan media sebagai perantaranya. Menurut Rusman¹ media merupakan alat bantu yang dapat memudahkan pekerjaan. Setiap orang pasti ingin pekerjaan yang dilakukan dapat diselesaikan dengan baik dan dengan hasil yang memuaskan. Pemanfaatan media dalam pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat baru,

¹Rusman, *Model – Model Pembelajaran*. (Depok : PT Rajagrafindo Persada, 2012), h. 78

meningkatkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan berpengaruh secara psikologis terhadap siswa. Selanjutnya diungkapkan bahwa penggunaan media pengajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian informasi pesan dan isi pembelajaran pada saat itu. Kehadiran media dalam pembelajaran juga dapat membantu peningkatan pemahaman siswa, penyajian data/informasi lebih menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data dan memadatkan informasi. Jadi dalam hal ini dikatakan bahwa fungsi media adalah sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar mengajar.

Adanya pembelajaran jarak jauh menuntut para guru untuk bisa menetapkan strategi belajar yang efektif agar tujuan pembelajaran tetap dapat tercapai walaupun tanpa tatap muka langsung. Perkembangan teknologi yang sangat pesat, sangat membantu dalam menetapkan strategi tersebut, baik yang bersifat Sinkron maupun Asinkron. Akan tetapi tidak semua aplikasi pembelajaran dapat diterapkan pada suatu sekolah.

Melihat kondisi yang ada di sekolah, baik dari sarana prasarana, jaringan tempat tinggal peserta didik, maupun keadaan ekonomi peserta didik, ternyata kurang mendukung pembelajaran secara sinkron. Sehingga pihak sekolah membuat kebijakan menggunakan platform pembelajaran asinkron dengan google drive. Akan tetapi pembelajaran dengan dengan aplikasi tersebut terlihat hanya satu arah, kurang ada interaksi langsung antara peserta didik dengan guru. Peserta didik juga terlihat bosan, dan kurang berminat dalam proses pembelajaran, karena guru hanya mengirimkan materi lewat *Google Drive* dan Peserta didik mengirimkan tugas juga lewat aplikasi tersebut. Jadi *Google Drive* hanya sekedar tempat menyimpan materi dan tugas. Keadaan tersebut ternyata mempengaruhi hasil belajar yang diperoleh peserta didik. Kurangnya minat dan interaksi pembelajaran, menyebabkan kurangnya optimalnya hasil belajar. Sehingga dibutuhkan platform lain yang mudah diakses dan juga bisa menciptakan interaksi antara guru

dengan peserta didik, yang diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Google Classroom merupakan satu platform asinkron yang disediakan oleh akun *Google*. Aplikasi ini gratis dan mudah untuk diakses peserta didik. Dalam proses pembelajaran guru dapat membagikan materi, memberi tugas melalui aplikasi ini. Kelebihan dari aplikasi *Google Classroom* dibanding aplikasi lain yaitu aplikasi *Google Classroom* dapat digunakan untuk membuat dan mengelola kelas, tugas, nilai serta dapat memberikan masukan secara langsung. Peserta didik juga dapat melihat materi dan tugas yang diberikan, mengirim tugas, maupun memantau nilai dan masukan dari guru. Adanya kelebihan tersebut diharapkan peserta didik dapat lebih mudah belajar secara mandiri menggunakan aplikasi *Google Classroom* sehingga dapat meningkatkan hasil belajarnya.

Berdasarkan uraian di atas maka peneliti tertarik untuk menerapkan pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *Google Classroom* pada masa pandemi ini. Adapun judul penulis adalah "Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Materi Desain/Prototipe Dan Kemasan Produk Barang/Jasa Mata Pelajaran Produk Kreatif Dan Kewirausahaan Melalui Aplikasi *Google Classroom* Kelas XI IPA-1 MA Negeri 1 Parepare Tahun 2020"

METODE PENELITIAN

A. Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik Kelas XI IPA-1 MA Negeri 1 Parepare, pada bulan Oktober - November semester 1 Tahun Pelajaran 2020/2021. Dengan jumlah peserta didik sebanyak 25 orang. Objek penelitian ini adalah materi mengenai desain/prototipe dan kemasan produk barang/jasa yang di share melalui aplikasi *google classroom*.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di XI IPA-1 MA Negeri 1 Parepare di semester 1 Tahun Ajaran 2020/2021 bulan Oktober-November dengan menyesuaikan jadwal mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan. Sebagai guru pada MAN 1 Parepare memilih kelas ini karena merupakan tempat saya mengajar

sehingga sudah mengetahui karakteristik peserta didik.

C. Metode dan Rancangan Penelitian

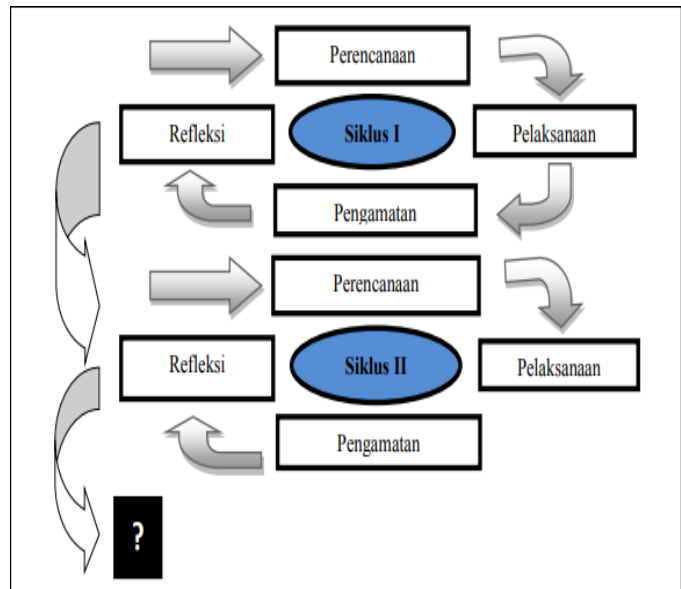
Metode dan rancangan penelitian yang dilakukan adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Mc. Niff (dalam Yusnandar dan Nur'aeni)² mengemukakan bahwa "PTK sebagai bentuk penelitian reflektif yang dilakukan oleh guru sendiri yang hasilnya dapat dimanfaatkan sebagai alat untuk mengembangkan kurikulum, pengembangan keahlian mengajar dan sebagainya". Dengan penelitian tindakan kelas guru dapat meneliti sendiri terhadap praktek pembelajaran yang ia lakukan dikelas, penelitian terhadap siswa dari segi interaksinya dalam proses pembelajaran, penelitian terhadap proses atau produk pembelajaran secara reflektif di kelas. Dengan melakukan penelitian tindakan kelas, guru dapat memperbaiki praktek-praktek pembelajaran menjadi lebih efektif. Penelitian tindakan kelas ini dilakukan secara kolaboratif, yaitu peneliti melibatkan guru, kepala sekolah terlibat secara penuh dalam proses perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi.

Penelitian ini juga adalah penelitian deskriptif yaitu menggambarkan suatu pendekatan yang diterapkan dan hasil yang diinginkan tercapai. Penelitian ini direncanakan dalam II siklus. Siklus pertama dan siklus ke II saling berkaitan. Siklus ke II yaitu siklus menyempurnakan dari siklus I. Adapun model siklus yang model siklus yang digunakan yaitu dengan model kemmis dan Mc. Taggart dari Deakin University.

Model ini terdiri dari empat komponen, yaitu: (a) perencanaan(planning), yaitu rencana tindakan apa yang dilakukan untuk memperbaiki, meningkatkan atau perubahan perilaku dan sikap sebagai solusi. (b) aksi atau tindakan (acting), yaitu apa yang dilakukan oleh guru atau penelitian sebagai upaya perbaikan, peningkatan, atau perubahan yang diinginkan. (c) observasi(observing), yaitu mengamati atas hasil atau dampak dari

tindakan yang dilaksanakan atau dikenakan terhadap siswa. (d) refleksi(reflecting).

Alur PTK sebagaimana dijelaskan pada gambar di bawah ini.



Gambar 3.1 Model Spiral PTK Kemmis dan Mc Taggart (Suharsimi Arikunto)³

D. Teknik Pengumpulan Data

Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes dan observasi.

a) Tes

Tes adalah alat untuk memperoleh data data atau keterangan- keterangan mengenai sejauh mana kemampuan peserta didik dan juga untuk melihat tingkat keberhasilan peserta didik dari suatu materi ajar yang disampaikan. Pemberian tes dalam penelitian ini terbagi atas tes awal (pre test) dan tes akhir (post test) yang berupa objek tes (pilihan ganda) cepat. Akan tetapi untuk analisis data yang dipergunakan hanya post test.

b) Observasi

Observasi digunakan untuk mengambil data mengenai kegiatan peserta didik dalam mengakes aplikasi google classroom. Apakah peserta didik aktif dalam menggunakan aplikasi tersebut.

E. Deskripsi Per Siklus

a) Siklus I

²Yusnandar, *Belajar Dan Pembelajaran Di Sd*. (Serang: Imp Ikhawan Media Press, 2014), h. 6

³Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), h. 132

Dalam melaksanakan perbaikan pembelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan pada pokok bahasan Desain/Prototype dan Kemasan Produk Barang/Jasa, maka peneliti mengembangkan rencana Penelitian Tindakan Kelas berupa prosedur kerja yang dilaksanakan di dalam kelas. Dalam penelitian ini terdiri dari 2 siklus yaitu masing-masing terdiri dari perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi.

1. Perencanaan (planning)

- Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan isi kompetensi yang akan dicapai
- Mempersiapkan materi yang akan disampaikan
- Membuat lembar pertanyaan pada soal tes siklus 1

2. Tindakan (action)

Tindakan yang akan dilakukan sesuai dengan RPP yang telah disusun dengan platform Google Classroom . Langkah-langkah yang akan dilakukan antara lain;

-Guru mengunggah materi desain/prototype dan kemasan produk barang/jasa yang lebih lengkap sesuai dengan standar kompetensi pada materi tersebut ke dalam penugasan pada aplikasi google classroom.

- Peserta didik diminta membuat kelompok
- Peserta didik diminta untuk berdiskusi sesuai dengan LKPD yang sudah di share di google classroom
- Peserta didik memberikan tanggapan dengan mengerjakan semua penugasan tersebut. Selanjutnya, peserta didik mengirimkan (submit) tanggapan tersebut sebagai hasil respon pekerjaan dalam penugasan.
- Guru menanggapi respon tersebut dan menilai hasil respon peserta didik.

3. Pengamatan (observation)

Pada tahap ini dilakukan observasi pembelajaran kepada peserta didik dengan pencatatan terhadap gejala yang terjadi di indikator penelitian. Pengamatan yang dilakukan peneliti di sini untuk mengetahui kegiatan peserta didik dalam pembelajaran menggunakan aplikasi google classroom dan melihat data kemajuan hasil belajar peserta didik.

4. Refleksi (reflection)

Setelah melaksanakan serangkaian kegiatan pembelajaran pada siklus 1 dan pengamatan atas tindakan yang telah dilakukan maka akan dilakukan refleksi. Melihat seberapa jauh indikator keberhasilan suatu tindakan dan dampak suatu tindakan yang terjadi, selanjutnya merekomendasikan untuk siklus tindakan selanjutnya.

b) Siklus II

Berdasarkan hasil refleksi terhadap hasil perbaikan pembelajaran pada siklus 1, maka peneliti mengembangkan rencana Perbaikan Pembelajaran Siklus 2 berupa Perencanaan, Tindakan, Observasi dan Refleksi.

1) Perencanaan

- Mengidentifikasi masalah yang terjadi pada siklus 1 dan merumuskan rencana perbaikan
- Merancang pembelajaran dengan memberikan materi pra syarat atau latihan soal

2) Tindakan

Guru melakukan tindakan serupa seperti pada kegiatan siklus 1.

3) Observasi

Mengamati proses perbaikan pembelajaran yang dilakukan dan mencatat semua temuan terkait kesesuaian dengan RPP.

4) Refleksi

Setelah melaksanakan kegiatan perbaikan pembelajaran Siklus II, selanjutnya dibandingkan dengan hasil terdahulu pada siklus 1. Jika hasil yang diperoleh meningkat dari hasil siklus 1 maka penelitian ini dianggap berhasil.

F. Indikator Keberhasilan

Penelitian tindakan kelas ini dapat dikatakan berhasil apabila kriteria keberhasilan telah tercapai. Kriteria keberhasilan terhadap tindakan ditetapkan berdasarkan ketuntasan belajar yang diterapkan oleh sekolah dan berdasarkan pertimbangan peneliti. Adapun kriteria keberhasilan tersebut adalah pembelajaran dinilai berhasil apabila terjadi peningkatan hasil belajar peserta didik ranah kognitif setelah dilakukan tindakan baik pada siklus I ataupun siklus II. Dengan ketentuan minimal 75% peserta didik dalam satu kelas mencapai

kriteria ketuntasan minimal yang ditentukan sekolah yaitu 70.

HASIL PENELITIAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian yang dilakukan ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yang juga dikenal dengan istilah Classroom Action Research. PTK merupakan salah satu penelitian yang cocok dilakukan oleh seorang guru, karena penelitian ini difokuskan pada permasalahan pembelajaran yang timbul di dalam kelas.

Data hasil penelitian yang akan dipaparkan merupakan data hasil rekaman tentang beberapa hal yang menyangkut pelaksanaan selama tindakan berlangsung, yaitu peningkatan hasil belajar peserta didik materi desain/prototype dan kemasan produk barang/jasa mata pelajaran produk kreatif dan kewirausahaan melalui aplikasi google classroom kelas XI IPA-1 MA Negeri 1 Parepare Tahun 2020.

1) Deskripsi Hasil Penelitian Siklus I

Setelah dilaksanakan penerapan aplikasi google classroom pada pembelajaran daring siklus I, ternyata belum menunjukkan hasil yang maksimal sehingga perlu dilaksanakan tindakan selanjutnya agar mencapai hasil yang lebih baik lagi. Peneliti melakukan refleksi tentang kekurangan-kekurangan pada siklus I, refleksi dilakukan dengan memperhatikan hasil observasi, hasil tes dan pengamatan selama proses pembelajaran daring berlangsung. Dari kegiatan refleksi dapat diketahui permasalahan atau kendala yang dihadapi serta kelebihan dari aplikasi google classroom antara lain:

- a) Guru maupun peserta didik masih membutuhkan penyesuaian dalam mengoperasikan google classroom, selain itu terdapat sedikit kesulitan dalam mengkondisikan peserta didik karena merupakan merupakan aplikasi yang baru diterapkan.
- b) Peserta didik masih kesulitan dalam menerapkan langkah-langkah pembelajaran dengan menggunakan aplikasi google classroom ini.
- c) Google classroom memerlukan internet yang stabil, sehingga waktu

pembelajaran terhambat karena terkendala jaringan.

- d) Adanya kendala seperti ini, guru perlu mengkondisikan peserta didik agar waktu yang telah dialokasikan dapat digunakan dengan efisien.
- e) Hasil post test siklus I menunjukkan 18 peserta didik atau 72% peserta didik sudah mencapai KKM yang ditetapkan sekolah yaitu 70. Akan tetapi ketuntasan masih belum dapat mencapai kriteria keberhasilan pembelajaran yaitu minimal 75% peserta didik di dalam kelas dapat mencapai KKM.

Selain adanya kendala yang dihadapi pada siklus I, penerapan aplikasi google classroom juga memiliki kelebihan, diantaranya yaitu:

- a) Aplikasi google classroom mampu meningkatkan kerjasama dan komunikasi karena guru dapat mengirimkan pemberitahuan peserta didik.
- b) Diskusi di dalam kelas seperti biasanya bisa dilakukan dalam google classroom. Dengan membuat pertanyaan, guru memberikan instruksi dari pertanyaan tersebut untuk kemudian dijawab oleh para murid.
- c) Aplikasi google classroom memudahkan melihat tugas yang diberikan guru, karena bisa melihatnya pada satu halaman yang menyediakan laman tugas.

2) Deskripsi Hasil Penelitian Siklus II

Setelah dilaksanakan penerapan aplikasi google classroom pada pembelajaran daring siklus II, ternyata sudah menunjukkan hasil yang maksimal. Hasil belajar yang diperoleh lebih baik dibandingkan pada saat pelaksanaan kegiatan pembelajaran produk kreatif dan kewirausahaan pada siklus I.

Hasil yang diperoleh semua peserta didik menunjukkan kemampuan akhir yang lebih baik dibandingkan dengan kemampuan awal sebelum tindakan dengan ditunjukkan hasil observasi terhadap keaktifan peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran

melalui aplikasi google classroom. Dari hasil pelaksanaan perbaikan pembelajaran dan refleksi siklus II maka dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan tindakan pembelajaran melalui google classroom untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran produk kreatif dan kewirausahaan dapat diakhiri pada siklus II.

B. Pembahasan Hasil Penelitian

Penelitian tindakan kelas yang dilakukan melalui dua siklus ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana peningkatan hasil belajar peserta didik materi desain/prototype dan kemasan produk barang/jasa mata pelajaran produk kreatif dan kewirausahaan melalui aplikasi google classroom kelas XI IPA-1 MA Negeri 1 Parepare Tahun 2020. Adapun peningkatan hasil belajar peserta didik berdasarkan hasil test siklus I dan siklus II sebagai berikut :

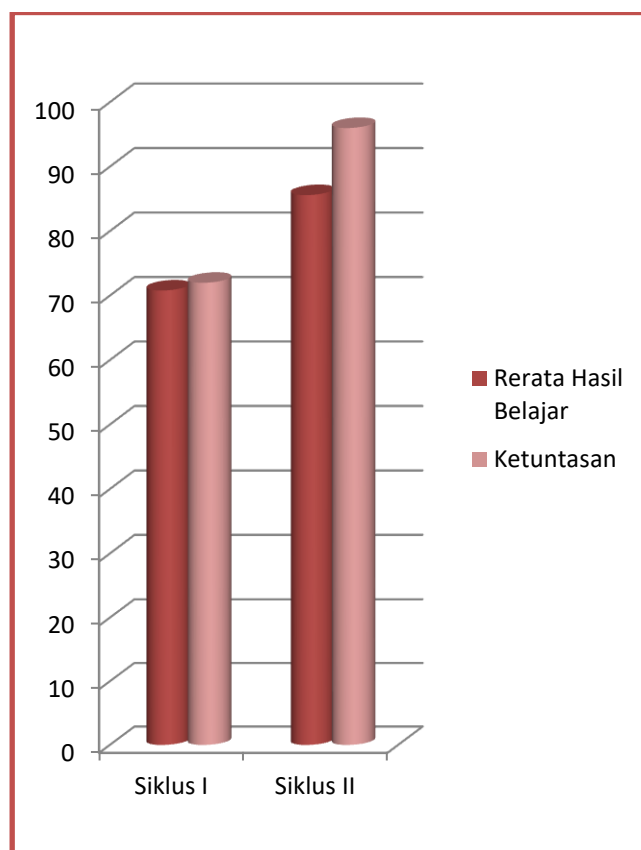
Tabel 4.1 Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Siklus I dan Siklus II

No	Nama	Siklus I		Siklus II		Keterangan
		Pre	Post	Pre	Post	
		Test	Test	Test	Test	
1	Ahkual Hidayat	50	80	60	80	Tidak
2	Fahrul Razi Sultan	30	70	60	80	Meningkat
3	Farhan Darwis	30	50	70	90	Meningkat
4	Ghazy Al Ghifary	40	50	70	80	Meningkat
5	Kadri	90	90	80	90	Tidak
6	Kurniawan	30	40	80	100	Meningkat
7	Maulifina	40	70	50	80	Tidak
8	Mudarwin	60	70	70	80	Meningkat
9	Muh. Ansar	30	50	60	70	Meningkat
10	Muhammad Yusril	50	80	70	80	Tidak
11	Nailah Nabilah	30	70	60	80	Meningkat
12	Nazar	60	90	90	100	Meningkat
13	Nurfadya	60	70	60	80	Meningkat
14	Nurul Ain	40	80	60	80	Meningkat
15	Nurul Azika	60	80	70	60	Tidak
16	Salmawati	40	60	80	80	Meningkat
17	Serli	70	80	60	90	Meningkat
18	Sri Ramdani	60	80	70	90	Meningkat
19	Sri Wahyuni	40	50	60	80	Meningkat
20	Syarief Hidayat	40	60	70	100	Meningkat
21	Uyaszuabih	50	80	70	90	Meningkat
22	Vera Alfiansyah	30	80	60	100	Meningkat
23	Zahra Maulidya	80	90	60	100	Tidak
24	Aditia Anugrah	70	80	70	80	Meningkat
25	Hidir Luthfi	40	70	60	100	Meningkat

Berdasarkan tabel di atas tampak bahwa sebagian besar peserta didik mengalami peningkatan pada hasil belajarnya. Hal ini terjadi karena kegiatan pembelajaran melalui aplikasi google classroom.

Tabel 4.2. Hasil pembelajaran Siklus I dan Siklus II

	Siklus I	Siklus II
Rata-rata hasil belajar	70,80	85,60
Ketuntasan	72%	96%



Gambar 4.1.

Gambar perbandingan rata-rata hasil belajar peserta dan perbandingan ketuntasan didik siklus I dan siklus II

Dari tabel dan gambar di atas diperoleh bahwa pada akhir siklus I dan siklus II pada penelitian ini menghasilkan kenaikan. Hal ini menunjukkan bahwa peserta didik selama pandemi Covid 19 tetap mengikuti pembelajaran, yaitu proses belajar produk kreatif dan kewirausahaan dengan memanfaatkan aplikasi google classroom. Tes pada akhir siklus I dan siklus II ini menghasilkan kenaikan rata-rata nilai tes. data rerata skor perolehan nilai peserta didik kelas XI IPA-1 pada akhir siklus I adalah 70,80 dan hasil tes akhir siklus II adalah 85,60. Hasil ini menunjukkan bahwa hasil tes akhir siklus II

mengalami peningkatan dari hasil tes akhir siklus I. Target rata-rata nilai tes peserta didik kelas XI IPA-1 dalam penelitian ini adalah minimal 75 sehingga hasil rata-rata tes pada akhir siklus II telah melebihi batas minimal. Hasil tes pada akhir siklus I presentase ketuntasan sebesar 72 % sedangkan pada akhir siklus II meningkat menjadi 96%. Hal ini menunjukkan bahwa target presentase ketuntasan peserta didik XI IPA-1 MA Negeri 1 Parepare dalam penelitian ini adalah minimal 70% sehingga hasil presentase ketuntasan peserta didik pada akhir siklus II telah melebihi nilai batas minimal.

Berdasarkan aspek yang digunakan dalam pembelajaran jarak jauh mengalami peningkatan di setiap aspek sehingga dapat dikatakan bahwa strategi pembelajaran menggunakan aplikasi google classroom dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas XI IPA-1 MA Negeri 1 Parepare pada materi desain/prototype dan kemasan produk barang dan jasa di XI IPA-1 MA Negeri 1 Parepare tahun 2020.

KESIMPULAN

Penelitian tindakan kelas pada peserta didik kelas XI IPA-1 MA Negeri 1 Parepare tahun pelajaran 2020/2021 dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri atas empat tahapan, yaitu : (1) perencanaan, (2) pelaksanaan tindakan, (3) observasi, dan (4) refleksi. Berdasarkan pembahasan dan hasil penelitian maka dapat disimpulkan sebagai berikut : pembelajaran produk kreatif dan kewirausahaan mengenai konsep desain/prototype dan kemasan barang/jasa dengan menggunakan aplikasi google classroom pada peserta didik XI IPA-1 dirasa dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hal tersebut dapat dilihat dari peningkatan rata-rata hasil test siklus I sebesar 70,80 meningkat menjadi 85,60 pada siklus II, sedangkan tingkat ketuntasan belajar yang semula sebesar 72% di siklus I meningkat menjadi 96% pada siklus II. Penggunaan aplikasi google classroom pada saat pembelajaran jarak jauh dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas XI IPA-1 MA Negeri 1 Parepare tahun 2020.

SARAN

Berdasarkan pembahasan kesimpulan di atas terdapat beberapa saran yaitu :

1. Bagi peserta didik

Dengan mengetahui penggunaan google classroom memberikan dampak positif pada hasil belajar pada mata pelajaran produk kreatif dan kewirausahaan, peserta didik diharapkan dapat mengoptimalkan penggunaan google classroom dalam pembelajaran jarak jauh sehingga dapat meningkatkan pemahaman terhadap materi dan memotivasi peserta didik untuk memperoleh hasil belajar yang lebih baik.

2. Bagi guru

Dengan mengetahui penggunaan google classroom memberikan dampak positif pada hasil belajar pada mata pelajaran produk kreatif dan kewirausahaan, guru diharapkan dapat meningkatkan profesionalisme yaitu dengan mengoptimalkan penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dan meningkatkan pengajaran yang lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Aini, R. (2014). *Pengaruh Pengelolaan Kelas terhadap Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X IPS di SMA Negeri 8 Pontianak*. Skripsi : Universitas Tanjungpura Pontianak.
- Dewi, W. A. (2020). *Dampak Covid-19 Terhadap Implementasi Pembelajaran Daring di Sekolah Dasar*.
- Hauriyah, D. (2010). *Pengaruh Pengelolaan Kelas Terhadap Keaktifan Belajar Siswa kelas VII di MTsN Termas Baron Nganjuk*.
- Hilna Putra, L. H. (2020). *Analisis Proses Pembelajaran Dalam Jaringan (Daring) masa Pandemi Covid-19 pada Guru Sekolah Dasar*.
- Hauriyah, D. (2010). *Pengaruh Pengelolaan Kelas Terhadap Keaktifan Belajar Siswa kelas VII di MTsN Termas Baron Nganjuk*.
- Hilna Putra, L. H. (2020). *Analisis Proses Pembelajaran Dalam Jaringan (Daring) masa Pandemi Covid-19 pada Guru Sekolah Dasar*.

- Sudjana, N. (2009). *Penilaian Hasil Proses belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya Offset.
- Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003. (2003). *Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Sistem Pendidikan Nasional.
- Iftakhar, Shampa. 2016. *Google Classroom: What Works and How?*. *Journal of Education and Social Sciences*, 3 feb, 12-18.
- Made Yeni Suranti, N. 2020. *Variations of Models and Learning Platforms for Prospective Teachers During the COVID-19 Pandemic Period*. *Indonesian Journal of Teacher Education*, 12, 61–70.
- Suharsimi, Arikunto. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara
- Hakim, A.B., (2016). Efektifitas Penggunaan E-Learning Moodle, Google Classroom Dan Edmodo. *I-STATEMENT: Information System and Technology Management*, 2(1).
- Purwanto, Ngalim. 2009. *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Rigianti, H. A. 2020. *Kendala Pembelajaran Daring Guru Sekolah Dasar di Kabupaten Banjarnegara*. 7, 297–302
- <https://www.kajianpustaka.com/2019/03/penelitian-tindakan-kelas-ptk.html>
- <https://tulispstk.blogspot.com/2017/03/fungsi-dan-tujuan-ptk.html>
- <https://rimatrian.blogspot.com/2016/09/teori-dan-praktik-penelitian-tindakan.html#:~:text=Penelitian%20Tindakan%20Kelas%20adalah%20proses,ku,alitas%20pembelajaran%20di%20kelas%20tertentu.>
- <https://idcloudhost.com/mengenal-apa-itugoogle-classroom-fitur-fungsi-dankeunggulannya/>
- <https://www.zonareferensi.com/pengertian-hasil-belajar/#:~:text=Pengertian%20hasil%20belajar%20%E2%80%93%20Secara%20umum,salah%20satu%20aspek%20potensi%20saja.>

<https://www.silabus.web.id/faktor-faktor-yang-mempengaruhi-hasil-belajar/>