

THE EFFECT OF THE UTILIZATION OF GOOGLE CLASSROOM MEDIA ON THE LEARNING OUTCOMES OF PKN CLASS XI STUDENTS AT SMA N 1 KAMPAR

Hasnur Hazima¹, Supentri², Separen³

Email : hasnur.hazima3175@student.unri.ac.id¹, supentri@lecturer.unri.ac.id²,

separen@lecturer.unri.ac.id³

Phone Number: 082287762447

*Pancasila and Civic Education Study Program
Departement of Social Sciences Education
Faculty of Teacher Training and Education
Riau University*

Abstract: This research was motivated by the entry of the covid-19 virus into Indonesia, which caused the paralysis of the economy, education, and social interaction. In the education sector, students study at home using a variety of media, including Google Classroom media. By using this media affect the enthusiasm of students in the teaching and learning process and can improve student learning outcomes. The formulation of the problem raised in this study is whether there is an effect of using classroom media on the learning outcomes of class XI students at SMA Negeri 1 Kampar. The purpose of this study was to determine the effect of the use of classroom media on the results of civic education for class XI students at SMA Negeri 1 Kampar. This research is quantitative through simple linear regression data analysis method with the help of SPSS 23. This study uses data collection techniques through observation, questionnaires (questionnaire) and Library Research. To take the sample, this study used a random sampling technique with a sample of 76 students from class XI. Based on the results of the study, it can be seen that the use of google classroom media is at a low level. Based on the results of the processing of this research data, the results of the product moment correlation analysis were 0.603 compared to the rtable level of significance 5% N = 76 of 0.2227 so rcount was large from rtable, it can be concluded that the null hypothesis (Ho) is rejected and (Ha) is accepted. With a coefficient of determination of 36.3%, it has a positive effect, meaning that if you use google classroom media it will improve student learning outcomes in Civics subjects at SMA Negeri 1 Kampar. While 63.7% is a factor that affects the Y variable from other factors not examined by the study.

Key Words: Influence, Google Classroom, Learning Outcomes, PKN

PENGARUH PEMANFAATAN MEDIA *GOOGLE CLASSROOM* TERHADAP HASIL BELAJAR PKN SISWA KELAS XI DI SMA N 1 KAMPAR

Hasnur Hazima¹, Supentri², Separen³

Email : hasnur.hazima3175@student.unri.ac.id¹, supentri@lecturer.unri.ac.id²,
separen@lecturer.unri.ac.id³
Nomor HP: 082287762447

Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan
Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
Universitas Riau

Abstrak: Penelitian ini dilatarbelakangi oleh masuknya virus *covid19* ke indonesia, yang menyebabkan lumpuhnya perekonomian, pendidikan, dan interaksi sosial. Dalam sektor pendidikan menyebabkan siswa belajar dirumah menggunakan berbagai macam media, diantaranya media *google classroom*. Dengan menggunakan media ini berpengaruh terhadap antusias siswa dalam proses belajar mengajar dan bisa meningkatkan hasil belajar siswa. Rumusan masalah yang diangkat dalam penelitian ini adalah apakah ada pengaruh pemanfaatan media *classroom* terhadap hasil belajar pkn siswa kelas XI di SMA negeri 1 Kampar. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh pemanfaatan media *classroom* terhadap hasil belajar pendidikan kewarganegaraan siswa kelas XI di SMA negeri 1 Kampar. Penelitian ini bersifat kuantitatif melalui metode analisis data regresi linear sederhana dengan bantuan SPSS 23. Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data melalui observasi, kuisioner (angket) dan *Library Research*. Untuk pengambilan sampel penelitian ini menggunakan teknik random sampling dengan sampel sebanyak 76 siswa dari kelas XI. Berdasarkan hasil penelitian dapat dilihat bahwa pemanfaatan media *google classroom* pada tingkatan rendah. Berdasarkan hasil olahan data penelitian ini diperoleh hasil analisis korelasi product moment sebesar 0,603 dibandingkan dengan r_{tabel} tingkat signifikan 5% $N=76$ sebesar 0.2227 jadi r_{hitung} besar dari r_{tabel} , maka dapat ditarik bahwa hipotesis nol (H_0) ditolak dan (H_a) diterima. Dengan koefisien determinasi sebesar 36,3 % maka berpengaruh positif, artinya jika memanfaatkan media *google classroom* akan meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn di SMA Negeri 1 Kampar. Sedangkan 63,7% merupakan faktor yang mempengaruhi variabel Y dari faktor lain yang tidak diteliti oleh penelitian.

Kata Kunci: Pengaruh, *Google Classroom*, Hasil Belajar, PKN

PENDAHULUAN

Tahun 2020 virus corona masuk keindonesia, berdampak pada ekonomi, pendidikan, kegiatan sosial. Ekonomi menurun karena negara melakukan kebijakan bekerja di rumah untuk upaya memutus mata rantai virus *corona*, membuat omset pedagang menurun karena tidak bisa berjualan. sektor pendidikan juga lumpuh, siswa diliburkan dan melakukan kegiatan belajar mengajar dari rumah. Dan kegiatan sosial juga tidak bisa dilakukan karena pemerintah menerapkan sistem jaga jarak agar menutup mata rantai penyebaran virus corona

Widiuseno, dkk (2020:33) *corona* virus merupakan kumpulan virus yang menyerang sistem pernapasan. Virus *corona* ini merupakan infeksi pernapasan ringan seperti flu, namun virus ini juga bisa menyebabkan infeksi pernapasan berat, seperti infeksi paru-paru.. Semakin hari kasus penyebaran *covid 19* terus bertambah. bencana non alam ini telah meyebar disekujur negara, termasuk negara kita Indonesia. Kondisi ini memaksa pemerintah menerapkan kebijakan *psysical distancing* atau menjaga jarak fisik ditengah masyarakat, yang membuat masyarakat merubah gaya hidup untuk mengurangi aktivitas bertemu dengan orang lain, untuk memutus mata rantai penyebaran virus *covid* ini.

Banyak sekali dampak yang sangat dirasakan oleh masyarakat Indonesia sejak virus *covid* ini masuk, perekonomian semakin merosot, turunya nilai tukar rupiah, harga barang semakin naik terkhususnya alat-alat kesehatan seperti masker, APD dan lainnya. Dan upaya yang diambil oleh pemerintah adalah *lockdown* sejumlah kota dan daerah. Kondisi seperti ini mengharuskan masyarakat beraktifitas di rumah, bekerja dan belajar di rumah. Penggunaan dan pemanfaatan media teknologi informasi dan komunikasi menjadi sangat penting. Media teknologi informasi dan komunikasi ini menjadi kebutuhan sekunder untuk mendukung kegiatan bekerja dan belajar di rumah.

Pada tanggal 18 Maret 2020, pemerintah mengeluarkan surat edaran yang berisikan bahwa segala kegiatan diluar maupun didalam ruangan untuk sementara waktu ditunda untuk meminimalisir penyebaran mata rantai virus *covid 19* terutama dibidang pendidikan. Dan pada tanggal 24 Maret 2020 menteri pendidikan dan kebudayaan republik Indonesia mengeluarkan Surat Edaran No 4 tahun 2020 tentang pelaksanaan pendidikan dalam masa darurat *covid 19*. Dalam surat tersebut menjelaskan bahwa untuk pembelajaran atau proses belajar mengajar dilaksanakan di rumah atau dalam jaringan (daring). Jadi semua kegiatan belajar mengajar dipindah kedalam jaringan.

Pembelajaran *online* atau pembelajaran daring merupakan sebuah inovasi yang sangat membantu dalam pendidikan saat ini. Karena siswa dan guru bisa melakukan pembelajaran dan interaksi dengan baik. Pembelajaran *online* pun bisa dilaksanakan dimana saja dan kapan saja. Dalam pembelajaran online ini pula siswa dituntut lebih mandiri dalam pembelajaran dan guru juga diharapkan mampu mengemas pembelajaran semenarik mungkin dengan kreatifitas yang sangat tinggi. Pembelajaran online ini sama halnya dengan pembelajaran dikelas, siswa mendapatkan materi pembelajaran, mendapatkan tugas dan mengirimkan tugas dan siswa juga bisa berdiskusi dengan teman dan gurunya, bedanya hanya terdapat pada tempat dan media dalam pembelajaran.

Sejak pembelajaran daring diterapkan, banyak sekali aplikasi untuk pembelajaran yang diperkenalkan didalam pendidikan, seperti *classroom*, *google meet*, *zoom meeting*, dan juga *whatsapp*. Semua aplikasi tersebut membantu siswa dan

guru dalam melakukan aktifitas belajar dan mengajar. Akan tetapi aplikasi yang sering digunakan oleh guru adalah *classroom*.

Google Classroom dibuat untuk mempermudah guru dan siswa dalam dunia maya. Aplikasi ini memberikan kesempatan kepada para guru untuk memberikan pengetahuan dan materi pembelajaran kepada siswa. Inovasi yang diberikan oleh *google from* tersebut bertujuan untuk membantu menciptakan pembelajaran yang aktif, efektif, efisien dan menyenangkan.

Soni, dkk (2018:18) *google classroom* merupakan aplikasi yang digunakan untuk pembelajaran online atau istilahnya adalah kelas *online* yang mempermudah guru untuk membuat, membagikan serta mengelompokkan tugas dalam pembelajaran tanpa menggunakan kertas lagi. Penggunaan atau pemanfaatan media *classroom* ini diharapkan pembelajaran daring selama pandemi *covid 19* atau selama pembelajaran daring bisa lebih efektif, karena didalam aplikasi *classroom* ini menyediakan fitur yang lengkap, setiap saat guru dan siswa bisa bertatap muka melalui kelas *online* di *google classroom* ini. Dan siswa bisa belajar, menyimak, membaca materi yang dikirim guru dan mengirimkan tugas dari jarak jauh selama pembelajaran online ini.

Dan penggunaan media ini juga mempermudah guru dan siswa dalam pengumpulan tugas, jadi dalam pengumpulan tugas ini siswa tidak menggunakan kertas lagi. dalam penggunaan *google classroom* ini guru bisa menggunakan fitur yang terdapat didalam aplikasi *google classroom* ini seperti *assignments* (tugas) *communication* (komunikasi), *mobile application* (aplikasi telppn genggam), *grading* (pengukuran), *archive course* (arsip program), *time cost* (hemat waktu). Penggunaan *google classroom* ini diharapkan pembelajaran dirumah selama dirumah lebih efektif.

Menurut Durahman (2018 : 216) *google classroom* dirancang untuk mempermudah guru dalam membagikan tugas dan mengumpulkan tugas didunia maya tanpa kertas, penggunaannya sangat praktis, efisien, menghemat waktu untuk mencatat soal bagi siswa. *Google classroom* juga manajemen waktu pengumpulan tugas dan tugas didalamnya bisa tersusun rapi. Siswa dapat melacak setiap tugas yang hampir mendekati batas waktu pengumpulan dihalaman tugas, dan mulai mengerjakannya dengan satu klik. Guru dapat melihat dengan cepat siapa saja siswanya yang belum menyelesaikan tugas, serta memberikan masukan dan nilai langsung dikelas *online*.

Hasil belajar merupakan tujuan utama dan tujuan akhir dalam pembelajaran, hasil pembelajaran dilakukan oleh guru pada akhir pembelajaran, hasil pembelajaran merupakan hasil dari usaha sadar yang dilakukan secara sistematis menuju kearah positif. Bentuk dari usaha tersebut adalah belajar. Ada dua faktor yang mempengaruhi hasil belajar ini yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal adalah faktor yang berasal dari dalam diri individu itu sendiri, contohnya adalah kondisi psikologi dari setiap siswa dan faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari luar diri individu, contohnya lingkungan masyarakat (lingkungan sosial) dan juga lingkungan non sosial.

Pada tanggal 24 Maret 2020 pemerintah menerbitkan surat edaran tentang darurat covid-19, didalam surat edaran tersebut pemerintah menetapkan bahwa proses belajar dilaksanakan dirumah dengan berbagai ketentuan, seperti belajar dari rumah melalui pembelajaran daring/jarak jauh dilaksanakan untuk memberikan pengalaman belajar, belajar dirumah dapat difokuskan pada pendidikan kecakapan hidup dan lain sebagainya. Awalnya guru Pkn di SMA Negeri 1 Kampar menggunakan media *whatsapp* saja untuk kegiatan pembelajaran. Penggunaan *whatsapp* ini digunakan oleh guru untuk memberikan tugas kepada siswa.

Dipertengahan semester, guru di SMA Negeri 1 Kampar ini mulai menggunakan media *classroom* untuk proses belajar mengajar. Menurut salah seorang dari guru PPkn di SMA Negeri 1 Kampar yaitu pak Edi herman S.Pd , siswa lebih berantusias dalam pembelajaran dengan menggunakan media *classroom*. Menurut beliau dengan menggunakan media *classroom* ini siswa lebih aktif berdiskusi dalam pembelajaran, dan guru juga mengetahui kompetensi siswa dalam memahami materi pembelajaran. Motivasi siswa meningkat 25% karena menggunakan media *classroom* dibanding media *whatsapp*.

Di SMA Negeri 1 Kampar ini, guru memanfaatkan media *classroom* sebagai media yang membantu dalam proses belajar mengajar di era pandemik *covid 19* ini, atau selama pembelajaran daring. Guru Pkn di sekolah ini memberikan materi pembelajaran dan memberikan tugas kepada siswanya menggunakan media *classroom*. Pada penelitian ini peneliti mengambil sampel kelas XI karena dirasa udah terbiasa dengan penggunaan media *google classroom* ini dibandingkan kelas X yang masih menyesuaikan diri dengan sistem pembelajaran di SMA, dan kelas XII yang sedang sibuk mempersiapkan diri untuk menghadapi ujian sekolah. Peneliti tertarik dengan permasalahan pemanfaatan media *classroom* ini, apakah dengan pemanfaatan *classroom* hasil belajar siswa lebih meningkat, berkurang atau stabil. Sesuai latar belakang tersebut peneliti tertarik melakukan penelitian di SMA Negeri 1 Kampar dengan judul **“Pengaruh Pemanfaatan Media Classroom Terhadap Hasil Belajar Pkn Siswa di SMA Negeri 1 Kampar”**.

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif yang artinya analisis data yang dilakukan terhadap sampel penelitian adalah dengan melalui pendekatan statistik. Penelitian ini dilaksanakan di SMAN 1 Kampar, terhitung mulai dari Januari sampai April 2022. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI SMAN 1 Kampar dengan jumlah keseluruhan 305 orang. Untuk pengambilan sampel penelitian ini menggunakan teknik random sampling dengan sampel sebanyak 76 orang.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Tabel 1. Rekapitulasi Data Pengaruh Pemanfaatan *Google classroom* Siswa di SMA Negeri 1 Kampar

No.	Tabel Indikator Pengaruh Pemanfaatan <i>Google classroom</i> Siswa di SMA Negeri 1 Kampar	Alternatif Jawaban	Skor	%	
A.	Skor Nilai Perilaku Antusias Siswa dalam Mnegikuti Pembelajaran dari Media <i>google Classroom</i>	SS	4	10.71%	
		S	3	40.22%	
		KS	2	39.84%	
		TS	1	9.21%	
B.	Skor Nilai siswa dapat memahami materi yang disampaikan dari media <i>google classroom</i>	SS	4	9.47%	
		S	3	47.36%	
		KS	2	37.63%	
		TS	1	5.52%	
C.	Skor Nilai perilaku siswa dalam mengumpulkan tugas pada media <i>google classroom</i>	SS	4	1.31%	
		S	3	32.23%	
		KS	2	57.89%	
		TS	1	8.55%	
		SS	1	9.86%	
		S	2	45.39%	
		KS	3	38.15%	
		TS	4	6.57%	
		Rata-rata	4	28.06%	7.02%
		3	157.96%	39.56%	
		2	180.09%	45.10%	
		1	33.14%	8.3%	

Sumber : Olahan Data 2022

Berdasarkan Tabel 1, dapat dideskripsikan bahwa dari ke tiga indikator (indikator A, B dan C) pengaruh pemanfaatan media *google classroom* pada siswa SMA Negeri 1 Kampar “Rendah”. Ini dibuktikan dengan tolak ukur yang telah dijelaskan pada bab sebelumnya bahwa apabila yang menjawab “Sangat Sering” (7.02%) ditambah dengan jawaban “Sering” (39.56%) maka totalnya adalah 42.58% berada pada rentang 25,01% - 50% maka rentang tersebut termasuk kepada rentang yang “**Rendah**”. Artinya pengaruh pemanfaatan media *google classroom* di SMA Negeri 1 Kampar pada tingkatan rendah.

Tabel 2. Frekuensi Nilai Hasil Belajar Responden

INTERVAL		FREKUENSI	%
76	80	17	22%
81	85	33	43%
85	90	26	34%
JUMLAH		76	100%

Sumber: Olahan Data 2022

Dari tabel frekuensi hasil belajar diatas dapat disimpulkan hasil belajar mata pelajaran PKN di SMAN 1 Kampar, rentang nilai 76 -80 terdapat 17 siswa (22%), rentang nilai 81-85 terdapat 33 siswa (43%) dan rentang 85-90 terdapat 26 orang (34%).

Tabel 3. Uji Validitas Variabel X

Variabel	Item Pertanyaan	Rhitung	Rtabel	Ket
X	A1	0.580	0.1876	Valid
	A2	0.580		Valid
	A3	0.491		Valid
	A4	0.501		Valid
	A5	0.447		Valid
	A6	0.337		Valid
	A7	0.639		Valid
	B1	0.593		Valid
	B2	0.546		Valid
	B3	0.294		Valid
	B4	0.348		Valid
	B5	0.505		Valid
	C1	0.444		Valid
	C2	0.567		Valid
	C3	0.580		Valid
	C4	0.348		Valid

Sumber: Olahan Data 2022

Uji Validitas adalah ketepatan antara data yang terkumpul dengan data yang sesungguhnya terjadi pada objek yang diteliti (Sugiyono 2011). Dasar pengambilan uji validitas person adalah dengan membandingkan Nilai rhitung dengan Nilai rtabel.

Jika nilai rhitung > rtabel = Valid

Jika nilai rhitung < rtabel = Tidak Valid

pada signifikansi 5% distribusi nilai rtabel statistic, nilai r tabel 0.1876

Tabel 4. Hasil Uji Reliabilitas			
Variabel	Reabilitas Coeficient	Cronbach's Alpha	Keterangan
Pengaruh media <i>google classroom</i> (X)	16 item pertanyaan	0,767	Reliabel

Sumber : Data Olahan Tahun 2022

Dapat dilihat dari tabel di atas menunjukkan bahwa cronbach's alpha variabel Pengaruh media *google classroom* (α_X) sebesar 0,767 lebih besar dari rtabel 0.1654 maka hasil uji reabilitas dapat dinyatakan **reliabel**.

Tabel 5. Uji Nilai Signifikan

ANOVA^a

	Model	Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	330,499	1	330,499	42,173	,000 ^b
	Residual	579,922	74	7,837		
	Total	910,421	75			

a. Dependent Variable: hasil belajar

b. Predictors: (Constant), *google classroom*

Sumber : Data Olahan Tahun 2022

Tabel uji signifikansi diatas, digunakan untuk menentukan taraf signifikansi atau linieritas dari regresi. Kriteria dapat ditentukan berdasarkan uji nilai signifikansi (Sig), dengan ketentuan jika nilai Sig < 0,05. Berdasarkan tabel diatas, diperoleh nilai Sig. 0,000, berarti Sig. < dari kriteria signifikan (0,05). Dengan demikian model persamaan regresi berdasarkan data penelitian adalah signifikan, atau model persamaan regresi memenuhi kriteria.

Tabel 6. Koefisien Determinan

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,603 ^a	,363	,354	2,799

a. Predictors: (Constant), *google classroom*

b. Dependent Variable: hasil belajar

Sumber : Data Olahan Tahun 2021

Setelah r_{hitung} diketahui sebesar 0,603 maka selanjutnya untuk mengetahui seberapa besar pengaruh variabel X terhadap variabel Y dengan menggunakan koefisien determinan r^2 yang dinyatakan dalam persentase. Hasilnya sebagai berikut :

$$\begin{aligned}
 R^2 &= (0,603)^2 \times 100\% \\
 &= 0,363 \times 100\% \\
 &= 36,3\%
 \end{aligned}$$

Dari hasil perhitungan diatas maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh variabel X terhadap Y sebesar 36,3% dan selebihnya yakni $100\% - 36,3\% = 63,7\%$ dipengaruhi oleh faktor lain.

Tabel 7. Koefisien Regresi Sederhana

Coefficients^a					
	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients		
Model	B	Std. Error	Beta	T	Sig.
(Constant)	68,786	2,316		29,694	,000
<i>google classroom</i>	,371	,057	,603	6,494	,000

a. Dependent Variable: hasil belajar

Sumber : Data Olahan Tahun 2022

Hasil penghitungan koefisien regresi sederhana diatas memperlihatkan nilai koefisien konstanta adalah sebesar 68,786 koefisien variabel bebas (X) adalah sebesar 0,371. Sehingga diperoleh persamaan regresi $Y = 68,786 + 0,371X$.

Berdasarkan persamaan diatas diketahui nilai konstantanya sebesar 68,786 Secara sistematis, nilai konstanta ini menyatakan bahwa pada saat penggunaan media *google classroom* 0, maka hasil belajar memiliki nilai 68,786. Selanjutnya nilai positif (0,371) yang terdapat pada koefisien regresi variabel bebas (pengaruh penggunaan media *google classroom*) menggambarkan bahwa arah hubungan antara variabel bebas (pengaruh penggunaan media *google classroom*) dengan variabel terikat (hasil belajar) adalah searah, dimana setiap kenaikan satu satuan variabel penggunaan media *google classroom* akan menyebabkan kenaikan pada hasil belajar sebesar 0,371

a. Uji F

Tabel 8. Uji Hipotesis

ANOVA^a

Model	Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
Regression	330,499	1	330,499	42,173	,000 ^b
Residual	579,922	74	7,837		
Total	910,421	75			

a. Dependent Variable: hasil belajar

b. Predictors: (Constant), *google classroom*

Sumber : Olahan Data 2022

Perumusan Hipotesis

Ho : Tidak ada pengaruh antara penggunaan media *google classroom* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PPKn di SMA Negeri 1 Kampar.

Ha : Ada ada pengaruh antara penggunaan media *google classroom* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PPKn di SMA Negeri 1 Kampar

Penetapan kriteria besarnya nilai f_{tabel} untuk taraf signifikan 5% db = 74 (db= N – 2 untuk N = 76) yaitu 3,97

1) Hasil f_{hitung}

Hasil f_{hitung} diperoleh dengan menggunakan *SPSS 23.0 for windows* yaitu sebesar 42,173

2) Pengambilan keputusan

Jika f_{hitung} lebih besar dari lebih f_{tabel} maka Ha diterima dan Ho ditolak. Dari hasil perhitungan f_{hitung} 42,173 diatas dibandingkan dengan f_{tabel} (db = 76) yaitu 3,97 taraf signifikan 5%, jadi $f_{\text{hitung}} > f_{\text{tabel}}$ maka Ha diterima dan Ho ditolak. Dengan kata lain menolak hipotesis nol (Ho) dan menerima hipotesis alternatif (Ha) untuk pengujian kedua variabel.

Pembahasan

Sebelum mengolah data menggunakan teknik regresi linear sederhana dilakukan uji validitas dan uji reabilitas untuk variabel pemanfaatan media *google classroom* (X). Dan dari pengolahan data bahwa data yang diperoleh valid dan reliabel. Setelah data dinyatakan valid dan reliabel maka data variabel (X) pemanfaatan media *google classroom* dan variabel (Y) hasil belajar, diolah menggunakan teknik linear sederhana menggunakan bantuan *SPSS 23*. Hasil analisis regresi menggunakan *SPSS 23* yaitu sebesar 0,603 dibandingkan dengan r_{tabel} tingkat signifikan 5% N=76 sebesar 0.2227. jadi rhitung besar dari rtabel, maka dapat ditarik bahwa hipotesis nol (Ho) ditolak dan (Ha) diterima. Dengan koefisien determinasi sebesar 36.3% maka berpengaruh positif, artinya jika semakin tinggi pemanfaatan media *google classroom* maka semakin tinggi pula hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn di SMA Negeri 1 Kampar. Sedangkan 63,7% merupakan faktor yang mempengaruhi merupakan dari faktor lain yang tidak diteliti oleh peneliti.

Selain itu juga diperoleh persamaan regresi $Y = 68,786 + 0,371X$. Berdasarkan persamaan ini diketahui nilai konstantanya sebesar 68,786 yang mengandung arti bahwa nilai konsisten variabel hasil belajar sebesar 68,786, dan nilai koefisien regresi variabel pemanfaatan media *google classroom* sebesar 0,371. Secara sistematis, menyatakan bahwa pada setiap penambahan 1 % nilai pemanfaatan media *google classroom* maka nilai hasil belajar siswa bertambah 0,371. Selanjutnya nilai positif (0,371) yang terdapat pada koefisien variabel pemanfaatan media *google classroom* menggambarkan bahwa arah hubungan antara kedisiplinan belajar terhadap hasil belajar adalah pengaruh positif atau bisa dikatakan semakin naik pemanfaatan media *google classroom* maka semakin meningkat hasil belajar. Sehingga dapat disimpulkan dari hasil uji analisis regresi linear sederhana, terdapat pengaruh antara pemanfaatan media *google classroom* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn, dengan kata lain menerima Ha yaitu : Ada Pengaruh pemanfaatan media *google classroom* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada

Mata Pelajaran PKn di SMA Negeri 1 Kampar, dan menolak H_0 yaitu : Tidak Ada Pengaruh pemanfaatan media *google classroom* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PKn di SMA Negeri 1 Kampar.

Hasil penelitian ini sesuai dengan penelitian dari Ernawati (2018) berjudul , “Pengaruh Penggunaan Aplikasi *Google Classroom* Terhadap Kualitas Pembelajaran Dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI Di MAN 1 Kota Tangerang Selatan”. Penelitian ini menunjukkan Penggunaan *google classroom* berpengaruh positif terhadap kualitas pembelajaran pada mata pelajaran ekonomi kelas XI di MAN 1 kota Tangerang Selatan. Hal ini ditunjukkan menggunakan regresi linear berganda diperoleh nilai $r=0.847$, nilai *adjusted R²* sebesar 0.688, dan nilai t hitung $> t$ tabel ($2,357 > 2.045$) dengan signifikansi 0.025 (pengujian dua sisi). Dengan demikian semakin baik kualitas pembelajaran yang ada di kelas pada mata pelajaran ekonomi kelas XI di MAN 1 Kota Tangerang Selatan. Penggunaan media *google classroom* mempermudah pemahaman terhadap materi pelajaran ekonomi. Peningkatan kualitas pembelajaran meliputi meningkatnya proses kegiatan belajar mengajar menjadi lebih baik dan peningkatan hasil belajar atau nilai akhir.

Jadi dalam penelitian ini terdapat pengaruh pemanfaatan media *google classroom* terhadap hasil belajar, sesuai dengan hasil penelitian dari Edo Arruji (2018) berjudul , “Pengaruh Media *Google Classroom* Terhadap Hasil Belajar Pada Konsep Sistem Gerak”. Diperoleh perbedaan hasil belajar siswa antara siswa yang diajarkan menggunakan media pembelajaran *Google Classroom* dengan siswa yang diajarkan menggunakan media *power point* pada konsep gerak di SMA Negeri 13 Kabupaten Tangerang. Penggunaan *Google classroom* membuat proses belajar mengajar lebih aktif dan antusias, aktif dalam bertanya. Dalam penelitian tersebut dengan menggunakan media *google classroom* siswa mengajukan 5 pertanyaan sedangkan jika menggunakan kelas kontrol siswa hanya mengajukan 1 pertanyaan. Penggunaan *Google classroom* dalam proses kegiatan belajar mengajar memacu siswa untuk aktif diskusi dan mencari sumber-sumber untuk diskusi kelompok dalam kegiatan belajar mengajar.

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Simpulan

Berdasarkan rumusan masalah ,maka dijawab permasalahan yang peneliti rumuskan ada pengaruh antara kedua variabel yaitu berdasarkan data dapat disimpulkan bahwa hipotesis H_a yakni “Terdapat Pengaruh Pemanfaatan Media *google classroom* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PKn di SMA Negeri 1 Kampar , dapat diterima, dengan sendirinya H_0 ditolak”. Dengan pemanfaatan Media *google classroom* dapat meningkatkan hasil belajar siswa sebesar 36.3%.

Pemanfaatan Media *google classroom* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn di SMA Negeri 1 Kampar. Berdasarkan hasil perhitungan, uji linieritas diperoleh F hitung = 42,173 dengan tingkat probabilitas 0,000. Oleh karena probabilitas $0,000 < 0.05$ maka distribusi data yang diteliti mengikuti bentuk linier (H_0 ditolak, H_a diterima). Berdasarkan hasil analisis diperoleh persamaan regresi linear yaitu $Y = 68,786 + 0,371X$. Artinya setiap terjadi penambahan satu satuan

pada variabel X (Pemanfaatan Media *google classroom*), maka terjadi kenaikan pada variabel Y (Hasil Belajar) sebesar 0,371.

Rekomendasi

1. Diharapkan kepada siswa di SMA Negeri 1 Kampar untuk dapat belajar dengan optimal menggunakan media *google classroom*, walaupun pada penelitian ini pengaruh pemanfaatan media *google classroom* hanyalah 36,3 % tetapi terbukti media *google classroom* ini mempengaruhi hasil belajar. Dan diharapkan siswa dapat memahami penyampaian materi yang diberikan melalui media *google classroom*, disiplin mengumpulkan tugas dan mengikuti pembelajaran secara optimal.
2. Diharapkan kepada guru supaya lebih menggunakan media *google classroom* secara optimal, memperbanyak bahan materi yang diberikan melalui media pembelajaran *google classroom* dan memberikan sanksi kepada siswa yang terlambat mengumpulkan tugas atau yang tidak mengikuti pembelajaran di media *google classroom*.

UCAPAN TERIMA KASIH

1. Bapak Prof. Dr. Mahdum., M.Pd selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Riau
2. Bapak Dr. Gimin, M.Pd selaku Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Riau
3. Bapak Dr. Hambali, M.Si selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Riau
4. Bapak Supentri S.Pd, M.Pd selaku Dosen Pembimbing 1 dan Bapak Separen S.Pd M.H selaku Dosen Pembimbing 2 yang banyak memberikan waktu dan pemikirannya kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Dosen Penguji yang selama ini telah memberikan banyak bimbingan serta saran dan masukan yang berguna bagi penulis yaitu Bapak Jumili Arianto, Bapak Haryono S.Pd, M.Pd dan Ibu Sri Erlinda, S.IP, M.Si.
6. Dosen Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Universitas Riau yaitu Bapak Dr. Hambali, M.Si, Bapak Drs. Ahmad Eddison, M.Si, Ibu Sri Erlinda, S.IP, M.Si, Bapak Jumili Arianto S.Pd, M.H, Bapak Haryono S.Pd, M.Pd, Bapak Supentri S.Pd, M.Pd, Bapak Indra Primahardani S.H., M.H, Bapak Separen S.Pd, M.H, Bapak Mirza Hardian, M.Pd dan Ibu Haryanti, M.Pd.
7. Teristimewa untuk kedua orang tua yang sangat menyayangi dan memberikan segala hal terbaik yakni Bapak Hasan Basri dan Ibunda Asni, kakak saya Mirna Desviani yang selalu memberikan semangat, kasih sayang dan selalu mendoakan penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi.
8. Kepada kepala sekolah, guru, staff tata usaha SMA Negeri 1 Kampar yang telah memberikan banyak bantuan berupa data serta kesempatan kepada penulis untuk melakukan penelitian.
9. Kepada siswa SMA Negeri 1 Kampar yang telah bersedia menjadi responden dalam penelitian ini

10. Teman-teman seangkatan PPKn Ariesa Arassy, Fania Zhapira dan Tari Safitri yang sudah menjadi teman yang selalu memberikan dukungan, doa, motivasi, semangat, yang senantiasa berjuang selama proses pendidikan berlangsung dan ikut menciptakan kisah yang begitu indah pada saat melaksanakan masa perkuliahan dan teman-teman PLP angkatan 2018 di SMK Taruna Pekanbaru yang selalu mendukung dan mendoakan penulis.
11. Last But Not Least, I want to Thank me, Terimakasih banyak saya ucapkan kepada diri saya sendiri yang sudah kuat selama ini menghadapi semua cobaan dan terpaan badai ujian untuk menyelesaikan skripsi ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi.2010.Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik. Jakarta. Bina Aksara
- Arruji, Edo. 2020. “Pengaruh Media *Google Classroom* Terhadap Hasil Belajar Pada Konsep Sistem Gerak”.Skripsi, Program Studi Pendidikan Biologi. Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah, Jakarta.
- Amal, Noveri dan Eti Hayati.2021.Media Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia dan Teknologi Informasi.Banten.Unpam Press
- Durahman.2018. “Pemanfaatan *Google Classrom* Sebagai Multimedia Pembelajaran Bagi Guru Madrasah PadaDiklat Diwilayah Kerja Kemenag Kabupaten Cianjur”. Jurnal Diklat Keagamaan. Vol XII No 34
- Ernawati. 2018. “Pengaruh Penggunaan Aplikasi *Google Classroom* Terhadap Kualitas Pembelajaran Dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI Di MAN 1 Kota Tangerang Selatan”. Skripsi. Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah, Jakarta.
- Fajriyani, Inayatul. 2020. “Pengaruh Penggunaan Aplikasi *Google Classroom* Terhadap Motivasi dan Prestasi belajar IPA Saat Pandemi Covid-19 Di SMP Islam Az Zamir Tangerang Tahun Pelajaran 2020/2021. Skripsi.Program StudinTadris Ilmu Pengetahuan Alam, Institut Agama Islam Negeri (IAIN) ,Salatiga.
- Febrianti, Ima. 2021. “Implementasi Penggunaan *Google Classroom* pada Pembelajaran Daring Masa Pandemi *Covid-19* Dikelas VI Sekolah Dasar”. Skripsi. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Jambi. Jambi
- Jannah, Miftahul dan Nurdiyanti.2021. “Pengaruh Pembelajaran *Online* berbantuan *Google Classroom* Terhadap Hasil Belajar Siswa SMA pada materi sistem Peredaran Darah pada Manusia’.Jurnal Riset dan Inovasi Pembelajaran.Vol. 1 No. 1.
- Jennah Rodhatul.2009.Media Pembelajaran.Banjarmasin.Antasari Press

- Latif, S. (2016). "Learning Engagement in Virtual Environment". *International Journal of Computer Application*, 7-13.
- Lestari, Lisa. 2021. "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Google Classroom* Terhadap Hasil Belajar Siswa di Masa Pandemi Covid di SMK Muhammadiyah 6 Medan". Skripsi. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara. Medan
- Malik Adam, Minan Chusni. 2018. Pengantar Statistika Pendidikan Teori dan Aplikasi. Sleman. CV Budi Utama
- Mardiansyah, dkk. 2017. Penilaian Pendidikan Sistem Penilaian Hasil Belajar dan Kemampuan Guru Melaksanakan Penilaian Berdasarkan Penilaian Berdasarkan Kurikulum 2013. Jakarta. Perpustakaan Nasional
- Maryunita, R. (2017). "Pemanfaatan Aplikasi Google Japanese Input Dalam Meningkatkan Minat Dan Kemampuan Membaca Teks Bahasa Jepang". *JAPANEDU*, 20-28.
- Muhadi, Umi Wahyuningsih dkk. 2017. Sekolah Menengah Atas dari Masa Ke Masa. Jakarta Selatan. Direktorat Pembinaan SMA
- Nisa, Aliza Nadhifatun. 2021. "Media Pembelajaran *Google Classroom* untuk meningkatkan Motivasi Belajar Pada Masa Pandemi di SMP Negeri 1 Sawo Tahun Ajaran 2020/2021". Skripsi. Jurusan Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial. Fakultas Terbiyah dan Ilmu Keguruan. Institut Agama Islam negeri (IAIN). Ponogoro
- Ramadhan, Dhifa Putra. 2021. "Hubungan Antara Penggunaan *google classroom* dengan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila dan Kewarganeraan Kelas IX". *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan* Vol 4 No 2
- Ramli, Muhammad. 2012. Media dan Teknologi Pembelajaran. Banjarmasin. Antasari Press
- Riyadi, Slamet. 2018. "Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Melalui Model Pembelajaran *Cooperative Tipe Numbered Heads Together (NHT)* Dikelas V SD Negeri 2 Rulung Raya Kecamatan Natar Lampung Selatan Tahun Pelajaran 2017/2018". Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Institut Agama Islam Negeri (IAIN), Metro.
- Setyowati. 2007. "Pengaruh Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VII SMP Negeri 13 Semarang". Skripsi. Fakultas Ekonomi. Universitas Negeri Semarang.
- Siyoto, Sandu dan Ali Sodik. 2015. Dasar Metodologi Penelitian. Kediri. Literasi Media Publishing

- Soni, dkk.2018. “Optimmalisasi Pemamfaatan *Google Classroom* Sebagai Media Pembelajaran di SMK Negeri 1 Bangkinang’. Jurnal Pengabdian Untuk Mu NegeRI, Vol.2 No.1
- Suci,Widya. 2020. “Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Al-Islam Di SMA Muhamadiyah 1 gisting Kabupaten Tanggamus Tahun pelajaran 2019/2020”. Skripsi. Jurusan Pendidikan Agama Islam. Institut Agama Islam Negeri (IAIN), Metro
- Sulaiman, Asep.2015.Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. Bandung.CV Arfino Raya
- Widisuseno,Iriyanto.2020. “Edukasi Membangun Kedasaran Tanggap Darurat Bencana *Covid 19* Sebagai Budaya Gotong Royong Warga Perumahan Ketileg Indah Sendang Mulyo-Semarang”. Jurnal Harmoni. Vol 4 No 1
- Kamus Besar Bahasa Indonesia. (online). Tersedia di <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/pengaruh>. Diakses 7 Juli 2021
- Kamus Besar Bahasa Indonesia (Online). Tersedia di <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/pemanfaatan> . Diakses 7 Juli sssss2021
- Permendiknas No. 22 Tahun 2006.