

**ANALISIS APLIKASI *GOOGLE CLASSROOM* TERHADAP
EFEKTIFITAS PROSES PEMBELAJARAN EKONOMI KELAS XI IPS
BERBASIS DARING PADA MASA PANDEMI *COVID-19* DI SMA
NEGERI 2 SIAK HULU**

SKRIPSI

*Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana (S1) Pendidikan*



Oleh :

NOVIA DWIKE PUTRI
166810068

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AKUNTANSI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS ISLAM RIAU
2020**

Analisis Aplikasi *Google Classroom* Terhadap Efektifitas Proses Pembelajaran Ekonomi Kelas XI IPS Berbasis Daring pada Masa Pandemi *Covid-19* di SMA Negeri 2 Siak Hulu

NOVIA DWIKE PUTRI

166810068

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana efektifitas proses pembelajaran ekonomi kelas XI IPS berbasis daring menggunakan aplikasi *google classroom* pada masa pandemi *Covid-19* di SMA Negeri 2 Siak Hulu. Metodologi yang digunakan pada penelitian ini yaitu metode campuran atau sering disebut dengan *mixed method*. Pelaksanaa penelitian metode campuran ini dengan menggabungkan metode penelitian kuantitatif dan kualitatif. Adapun jenis penelitian campuran dalam penelitian ini menggunakan strategi Eksplanatoris Sekuensial. Jumlah populasi pada penelitian menggunakan metode kuantitatif berjumlah 118 peserta didik dengan sampel sebanyak 30 peserta didik. Metode penelitian kualitatif diperoleh melalui wawancara dua orang guru mata pelajaran ekonomi kelas XI IPS sebagai informan yang dianggap mampu memeberikan informasi yang sebenar-benarnya. Wawancara yang digunakan adalah jenis wawancara terpimpin dengan menggunakan pedoman wawancara. Teknik pengumpulan data pada penelitian kuantitatif menggunakan angket yang diolah menggunakan *SPSS V 16.0 for windows*. Analisis data kuantitatif menggunakan analisis deskriptif kuantitatif dan analisis regresi linear. Analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan melakukan analisis secara bersamaan. Terdapat tiga langkah untuk melakukan analisis data kualitatif yaitu *data condensation*, *data display*, dan *verifying*. Hasil penelitian dengan menggunakan metode campuran ini terbilang baik hal ini sesuai dengan hasil data kuantitatif sebesar 68,20% yang berada pada kategori baik dan kesimpulan hasil data kualitatif yang diperoleh dari penjelasan dua orang guru ekonomi dimana salah satunya juga merupakan wakil kepala sekolah bidang kesiswaan disekolah tersebut yang masih terbilang baik dan dapat diatasi karena masih bisa ditutupi oleh siswa yang aktif dan kooperatif dalam mengikuti proses pembelajaran daring menggunakan aplikasi *google classroom*. Dari hasil kesimpulan yang diperoleh pada penelitian ini, maka penulis memberikan saran kepada pihak sekolah khususnya pada guru yang melakukan pembelajaran daring diharapkan memberikan sedikit variasi dalam pembelajaran agar peserta didik antusias saat pembelajaran daring berlangsung.

Kata Kunci: Aplikasi *Google Classroom*, Efektivitas Pembelajaran

KATA PENGANTAR

Pujisyukur penulis panjatkan kepada Allah SWT atas segala limpahan rahmat dan hidayah serta karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul “**Analisis Aplikasi Google Classroom Terhadap Efektifitas Proses Pembelajaran Ekonomi Kelas XI IPS Berbasis Daring pada Masa Pandemi Covid-19 di SMA Negeri 2 Siak Hulu**” dengan sebaik-baiknya walau banyak cobaan dan rintangan yang dihadapi. Shalawat serta salam yang selalu tercurah untuk baginda Rasulullah SAW yang telah menjadi qudwah dan uswah hasanah dengan membawa pancaran cahaya kebenaran, sehingga pada detik ini kita masih mampu mengarungi hidup dan kehidupan yang berlandaskan iman dan islam.

Seiring dengan terselesaikannya skripsi ini, tak lupa penulis menyampaikan ribuan terimakasih dan penghargaan tanpa batas kepada semua pihak yang telah membantu memberikan bimbingan, dorongan, petunjuk, bantuan, sertadoanya. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof.Dr. H. Syafrinaldi SH., MCL Rektor Universitas Islam Riau yang telah member dukungan atas perkembangan FKIP.
2. Ibu Dr.Sri Amnah,S.Pd,M.Si selaku Dekan FKIP Universitas Islam Riau yang telah memberikan semangat atas kemajuan FKIP.
3. Ibu Dra.Hj.Tity Hastuti,M.Pd selaku Wakil Dekan I Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam Riau.
4. Ibu Dr. Nurhuda,M.Pd selaku Wakil Dekan III Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam Riau.
5. Bapak Dr.H.Sukarni,M.Si selaku ketua Jurusan Program Studi Pendidikan Akuntansi yang telah memberikan kemudahan administrasi.
6. Bapak Purba Andy Wijaya, M.Pd Sekretaris Program Studi Jurusan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Akuntansi yang telah

memberikan motivasi, nasehat, dan kemudahan administrasi menyelesaikan skripsi ini.

7. Bapak Agus Baskara,S.Pd.,M.Pd Dosen Pembimbing satu-satunya yang telah memberikan banyak sekali bimbingan, arahan, kritik, nasehat, serta motivasi yang sangat berharga bagi penulis.
8. Bapak dan Ibu Dosen Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Akuntansi yang telah memberikan ilmunya kepada penulis sampai kepada penyelesaian skripsi ini. Semoga Ibu dan Bapak selalu dalam rahmat dan lindungan Allah SWT, sertailmu yang diajarkan berkah dunia dan akhirat.
9. Ibu Rina Deviyance/Mama dan Bapak Yon Roza Andi Yahya/Papa, yang telah banyak berkorban atas segala hal. Terimakasih untuk semuanya ma,pa. Semoga Allah SWT selalu melimpahkan rezeki, kebahagiaan dan kesehatan.
10. Abang, Kakak Ipar, adik, dan ketiga keponakan tersayang yang telah memberikan dukungan, semangat, serta doa yang tak henti-hentinya diberikan kepada penulis.
11. Dede Supriatna Suami yang tak pernah henti-hentinya memberikan dukungan, semangat, serta doa kepada penulis dalam proses penyusunan skripsi ini.
12. The Gosok Team tercinta, Yolla Putri, Erlica Annisa Putri, Aulia Pratiwi, Tami Lestari Childevia, dan Puput Pika yang telah memberikan semangat, dukungan kepada penulis sedari smester 2 sampai saat ini. Semoga pertemanan kita bisa bertahan sampai kita tua.
13. Rekan – rekan seperjuangan FKIP Akuntansi B'16 yang telah memberikan dukungan. Serta semua pihak yang telah banyak memberikan bantuan, kemudahan, serta dorongan sehingga skripsi ini dapat terealisasikan.
Akhir kata penulis menyadari skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan

baik kata maupun isinya. Untuk itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang sifatnya membangun untuk penulis khususnya. Dan besar harapan penulis skripsi ini dapat memberikan manfaat yang baik bagi semua pihak. Aamiin.

Pekanbaru, Desember 2020

Penulis

Novia Dwike Putri

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
DAFTAR ISI.....	iii
DAFTAR TABEL.....	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
ABSTRAK	ix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	8
1.3 Batasan Masalah.....	9
1.4 Rumusan Masalah	9
1.5 Tujuan Penelitian	9
1.6 Manfaat Penelitian	10
1.7 Definisi Operasional.....	11
BAB II PENDAHULUAN.....	13
2.1 Google Classroom.....	13
2.1.1 Pengertian Google Classroom.....	13
2.1.2 Manfaat Google Classroom.....	14
2.1.3 Tujuan Penggunaan Google Classroom	17
2.1.4 Kelebihan dan Kekurangan Google Classroom	18
2.1.5 Fitur-Fitur Google Classroom.....	21
2.1.6 Google Classroom Sebagai Alternatif Pembelajaran ...	24

2.2 Proses Pembelajaran Ekonomi	25
2.2.1 Pengertian Pembelajaran	25
2.2.2 Pengertian Proses Pembelajaran Ekonomi	25
2.2.3 Tujuan Pembelajaran	27
2.2.4 Komponen-Komponen Pembelajaran	28
2.3 Pembelajaran Dalam Jaringan / E-Learning	43
2.3.1 Pengertian Pembelajaran Dalam Jaringan / E-Learning	43
2.3.2 Manfaat Pembelajaran Daring di Tengah Pandemi Covid-19	44
2.3.3 Tujuan Belajar Daring di Tengah Pandemi Covid-19	46
2.3.4 Prinsip Pelaksanaan Pembelajaran Dalam Jaringan	47
2.4 Hasil Penelitian yang Relevan	52
2.5 Kerangka Pemikiran	54
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	56
3.1 Jenis Penelitian.....	56
3.2 Tempat dan Waktu Penelitian	58
3.3 Variabel Penelitian.....	58
3.4 Metode Kuantitatif	59
3.4.1 Populasi dan Sampel	59
3.4.2 Instrumen Penelitian	61

3.4.2.1 Instrumen Angket.....	62
3.4.3 Teknik Pengujian Instrumen	63
3.4.4 Teknik Analisis Data.....	65
3.5 Metode Kualitatif	66
3.5.1 Teknik Pengumpulan Data.....	66
3.5.2 Teknik Analisis Data.....	69
3.5.3 Uji Keabsahan Data	71
3.5.4 Analisis Data Hasil Penelitian Kualitatif	72
3.6 Metode Campuran.....	73
3.6.1 Deskripsi Data Kombinasi	73
3.6.2 Analisis Data Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif	73
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	76
4.1 Gambaran Umum Lokasi Penelitian	76
4.1.1 Sejarah SMA Negeri 2 Siak Hulu.....	76
4.2 Hasil Penelitian	77
4.2.1 Pengujian Instrumen	77
4.2.2 Hasil Penelitian Kuantitatif.....	80
4.2.2.1 Analisis Deskriptif Kuantitatif.....	80
4.2.3 Hasil Penelitian Kualitatif.....	90
4.2.3.1 Deskripsi Paparan Data Wawancara	90
4.2.3.2 Temuan Penelitian	95
4.2.3.3 Gambaran Hasil dan Pembahasan.....	98
4.2.4 Hasil Penelitian Metode Campuran	104

4.2.4.1 Analisis Deskriptif Data Kombinasi	104
4.2.5 Keterbatasan Penelitian.....	107
BAB V PENUTUP.....	108
5.1 Kesimpulan	108
5.2 Saran.....	109
DAFTAR PUSTAKA	110

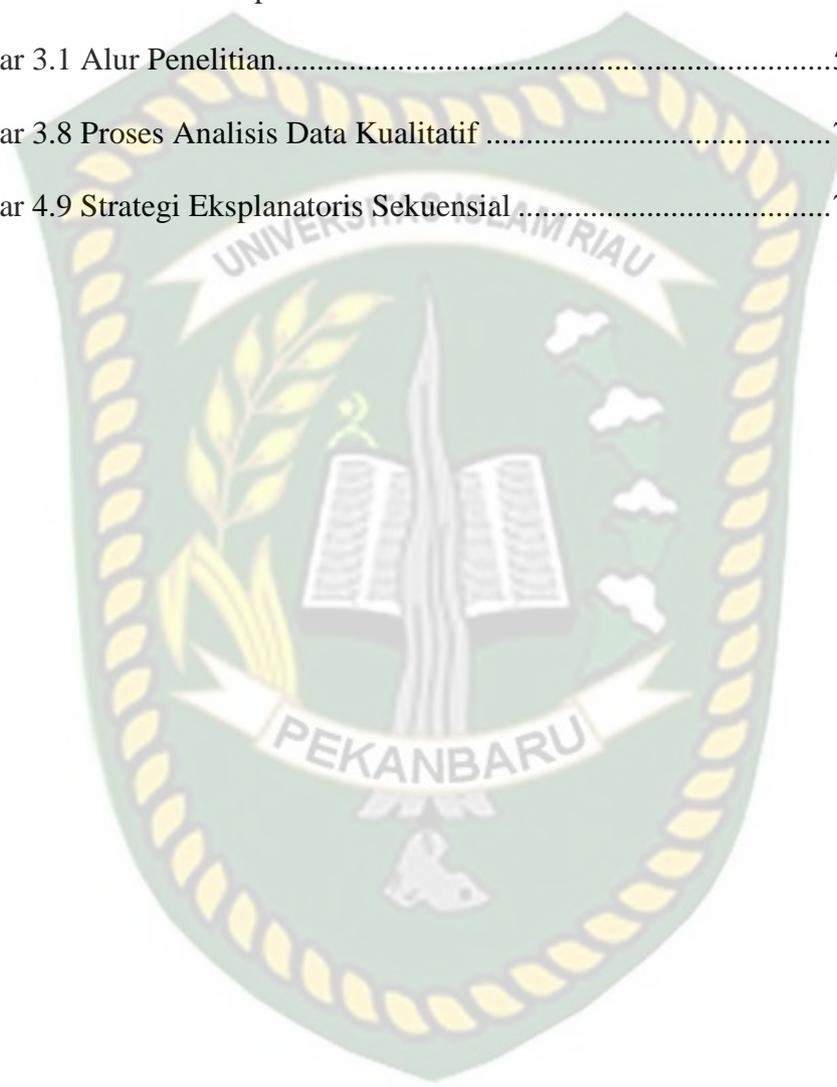


DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Modalitas Pembelajaran E-Learning.....	50
Tabel 3.2 Populasi Penelitian.....	59
Tabel 3.3 Sampel Siswa Kelas XI IPS SMA Negeri 2 Siak Hulu.....	61
Tabel 3.4 Penilaian Angket.....	62
Tabel 3.5 Kisi-Kisi Angket.....	63
Tabel 3.6 Klasifikasi Variabel Efektifitas Pembelajaran.....	66
Tabel 3.7 Kisi-kisi Pedoman Wawancara.....	68
Tabel 4.1 Hasil Pengujian Validitas Instrumen.....	77
Tabel 4.2 Hasil Pengujian Reabilitas Instrumen.....	80
Tabel 4.3 Indikator Persepsi Siswa.....	81
Tabel 4.4 Keterampilan Pembelajaran Daring.....	83
Tabel 4.5 Kesiapan Mental/Emosional Siswa.....	84
Tabel 4.6 Antusiasme Siswa Mengikuti Proses Pembelajaran Daring ...	85
Tabel 4.7 Kebutuhan dan Perlengkapan Proses Pembelajaran.....	86
Tabel 4.8 Pemahaman Siswa Selama Proses Pembelajaran.....	87
Tabel 4.9 Kesimpulan Seluruh Indikator Efektifitas Pembelajaran.....	89

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.2 Model Konseptual	54
Gambar 3.1 Alur Penelitian.....	58
Gambar 3.8 Proses Analisis Data Kualitatif	70
Gambar 4.9 Strategi Eksplanatoris Sekuensial	74



Analisis Aplikasi *Google Classroom* Terhadap Efektifitas Proses Pembelajaran Ekonomi Kelas XI IPS Berbasis Daring pada Masa Pandemi *Covid-19* di SMA Negeri 2 Siak Hulu

NOVIA DWIKE PUTRI

166810068

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana efektifitas proses pembelajaran ekonomi kelas XI IPS berbasis daring menggunakan aplikasi *google classroom* pada masa pandemi *Covid-19* di SMA Negeri 2 Siak Hulu. Metodologi yang digunakan pada penelitian ini yaitu metode campuran atau sering disebut dengan *mixed method*. Pelaksanaa penelitian metode campuran ini dengan menggabungkan metode penelitian kuantitatif dan kualitatif. Adapun jenis penelitian campuran dalam penelitian ini menggunakan strategi Eksplanatoris Sekuensial. Jumlah populasi pada penelitian menggunakan metode kuantitatif berjumlah 118 peserta didik dengan sampel sebanyak 30 peserta didik. Metode penelitian kualitatif diperoleh melalui wawancara dua orang guru mata pelajaran ekonomi kelas XI IPS sebagai informan yang dianggap mampu memeberikan informasi yang sebenar-benarnya. Wawancara yang digunakan adalah jenis wawancara terpimpin dengan menggunakan pedoman wawancara. Teknik pengumpulan data pada penelitian kuantitatif menggunakan angket yang diolah menggunakan *SPSS V 16.0 for windows*. Analisis data kuantitatif menggunakan analisis deskriptif kuantitatif dan analisis regresi linear. Analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan melakukan analisis secara bersamaan. Terdapat tiga langkah untuk melakukan analisis data kualitatif yaitu *data condensation*, *data display*, dan *verifying*. Hasil penelitian dengan menggunakan metode campuran ini terbilang baik hal ini sesuai dengan hasil data kuantitatif sebesar 68,20% yang berada pada kategori baik dan kesimpulan hasil data kualitatif yang diperoleh dari penjelasan dua orang guru ekonomi dimana salah satunya juga merupakan wakil kepala sekolah bidang kesiswaan disekolah tersebut yang masih terbilang baik dan dapat diatasi karena masih bisa ditutupi oleh siswa yang aktif dan kooperatif dalam mengikuti proses pembelajaran daring menggunakan aplikasi *google classroom*. Dari hasil kesimpulan yang diperoleh pada penelitian ini, maka penulis memberikan saran kepada pihak sekolah khususnya pada guru yang melakukan pembelajaran daring diharapkan memberikan sedikit variasi dalam pembelajaran agar peserta didik antusias saat pembelajaran daring berlangsung.

Kata Kunci: Aplikasi *Google Classroom*, Efektivitas Pembelajaran

**Google Classroom Application Analysis on The Effectiveness of Class XI IPS
Online-Based Economic Learning Process during the Covid-19 Pandemic at
SMA Negeri 2 Siak Hulu**

NOVIA DWIKE PUTRI

166810068

Abstract

The purpose of this research is to find out how effective the economic learning process of class XI IPS is based online using google classroom application during the Covid-19 pandemic at SMA Negeri 2 Siak Hulu. The methodology used in this research is a mixed method or often referred to as mixed method. Implementing this mixed method research by combining quantitative and qualitative research methods. The type of mixed research in this study uses Sekuensial Exoplanatorist strategy. The number of population in the study using quantitative methods amounted to 118 students with a sample of 30 learners. Qualitative research method was obtained through the interview of two teachers of economics subjects class XI IPS as informants who are considered capable of provide real information. The interview used is a type of interview that is managed using interview guidelines. Data collection techniques in quantitative research using questionnaires processed using SPSS V 16.0 for windows. Quantitative data analysis uses descriptive quantitative analysis and linear regression analysis. Qualitative data analysis is done interactively and perform analysis simultaneously. There are three steps to perform qualitative data analysis, namely condensation data, display data, and verifying. The results of this research using mixed methods are fairly good in accordance with the results of quantitative data of 68.20% which is in the good category and the conclusion of qualitative data obtained from the explanation of two economics teachers where one of them is also the deputy headmaster of student affairs at the school who is still fairly good and can be overcome because it can still be covered by students who are active and cooperative in following the online learning process using the google classroom application. From the conclusions obtained in this study, the author gave advice to the school, especially to teachers who do online learning is expected to provide a little variety in learning so that students are enthusiastic during online learning.

Keywords: Google Classroom App, Learning Effectiveness

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pandemi *Covid-19* sedang melanda dunia saat ini, pandemi *Covid-19* dikenal juga dengan sebutan Virus *Corona* yang merupakan *mikroorganisme* yang menimbulkan gangguan pernapasan yang dapat menyerang manusia dan hewan. Pada manusia menyebabkan penyakit infeksi saluran pernafasan, mulai dari flu biasa hingga penyakit serius seperti seperti *Middle East Respiratory Syndrome* (MERS) dan Sindrom Pernafasan Akut Berat/ *Severe Acute Respiratory Syndrome* (SARS), masa inkubasinya antara 6 sampai 14 hari, penyebaran virus ini sangat mudah dan cepat sekali karena bisa melalui hubungan langsung dengan manusia lain yang telah terinfeksi, hingga saat ini ada 213 negara yang terjangkit virus *Corona(Covid 19)*,

Pandemi ini pertama kali dilaporkan *World Health Organization* (WHO) pada awal bulan Januari 2020 yang pertama kali muncul dari Kota Wuhan, China, tak terkecuali Indonesia, Indonesia turut serta menjadi bagian salah satu negara yang terkena pandemi Virus *Corona (Covid-19)*. Hal ini terkonfirmasi setelah Presiden Jokowi bersama Menteri Kesehatan Terawan Agus Putranto, pada hari senin, tanggal 2 Maret 2020 yang menyatakan 2 orang warga Negara Indonesia yang berasal dari Depok Positif terinfeksi Virus *Corona (Covid 19)* dan sedang dirawat di Rumah Sakit Penyakit Infeksi Prof. Dr. Sulianti Saroso, Jakarta Utara. Selanjutnya pada hari kamis tanggal 12 maret 2020, Achmad Yurianto, Juru Bicara (Jubir) Pemerintah untuk Penanganan Virus *Corona (Covid- 19)*, yang

sekaligus Direktur Jenderal (Dirjen) Pencegahan dan Pengendalian Penyakit (P2P), menyampaikan pernyataan bahwa *World Health Organization (WHO)* telah menetapkan bahwa *Virus Corona (Covid-19)* sebagai Pandemi sehingga mengisyaratkan kepada seluruh dunia untuk meyakini penyakit ini bisa menyerang siapa saja dan negara mana saja di dunia ini oleh karena itu semua negara harus mengantisipasi dan memberikan respons dan juga harus membuat kewaspadaan. Dan untuk merespon hal tersebut, pada hari minggu, 15 Maret 2020, Presiden Jokowi memberikan himbauan agar masyarakat Indonesia tetap tenang, Presiden menyatakan “Dengan kondisi ini saatnya kita kerja dari rumah, belajar dari rumah, ibadah di rumah,” ujar Presiden Jokowi saat menyampaikan keterangan pers di Istana Kepresidenan Bogor, Provinsi Jawa Barat dan dengan adanya arahan Presiden Jokowi tersebut, pada Senin (16/3/2020), Menteri Pendidikan dan Kebudayaan mengoordinasikan pembelajaran melalui sistem *daring* atau *online* dengan mendapatkan bantuan gratis dari Ruangguru, Zenius, *Google, Microsoft, Quipper*, Sekolahmu, dan Kelas Pintar. Presiden Jokowi yakin sistem *daring* atau *online* akan mengurangi banyak sekali mobilitas para pelajar, mahasiswa, dan mengurangi penyebaran Covid-19.

Presiden Jokowi juga menyampaikan prioritas dalam mencegah penyebaran virus *Corona (Covid-19)* lebih luas lagi sangat penting untuk dilakukan, dengan mengurangi mobilitas orang dari satu tempat ke tempat yang lain. Arahan tersebut disampaikan Presiden Joko Widodo saat memberikan pengantar pada Rapat Terbatas (Ratas) melalui *Video Conference* dengan topik Laporan Tim Gugus Tugas *Covid-19* di Istana Merdeka, Provinsi DKI Jakarta,

Kamis (19/3). “Kita terus mengencangkan sosialisasi untuk menjaga jarak/social distancing, dan mengurangi kerumunan yang membawa risiko penyebaran *Covid-19*. Tiga hal ini penting terus kita ulang-ulang,” tutur Presiden. Sekali lagi, Presiden menjelaskan yakni mengurangi mobilitas orang dari satu tempat ke tempat yang lain, yang kedua menjaga jarak, dan yang ketiga mengurangi kerumunan yang membawa risiko penyebaran *Covid-19*. Untuk itu, Presiden menegaskan kebijakan belajar dari rumah, bekerja dari rumah, dan beribadah di rumah betul-betul harus disampaikan terus sehingga betul-betul bisa dijalankan secara efektif di lapangan. Disamping itu pemerintah terus menyerukan agar masyarakat rajin melakukan cuci tangan dengan sabun menggunakan air mengalir minimal 20 detik atau mencuci tangan menggunakan *sanitizer* atau *hand drub*, menjaga kebersihan diri, keluarga dan lingkungannya, mengonsumsi makanan bergizi, melakukan olah raga serta menjaga kesehatan diri dan keluarga dan melakukan jaga jarak dan menggunakan masker apabila terpaksa keluar rumah.

Disisi lain demi tetap menjaga dunia pendidikan bisa tetap berjalan dengan baik serta mendukung Pemerintah dalam mendukung *Psysical distanting* ditengah Pandemi *Covid-19* sesuai intruksi presiden untuk tetap dirumah, belajar dirumah, bekerja dirumah, ibadah dirumah. Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Mendikbud) menindak lanjuti kebijakan tersebut melalui Surat Edaran (SE) Nomor, 4 Tahun 2020 Tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Dalam Masa Darurat Penyebaran Covid-19, dalam hal inipoin2 yang menyatakan, proses Belajar dari Rumah dilaksanakan dengan ketentuan sebagai berikut:a. Belajar dari Rumah melalui pembelajaran *daring*/jarak jauh dilaksanakan untuk memberikan

pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa, tanpa terbebani tuntutan menuntaskan seluruh capaian kurikulum untuk kenaikan kelas maupun kelulusan;

b. Belajar dari Rumah dapat difokuskan pada pendidikan kecakapan hidup antara lain mengenai pandemi *Covid-19*; c. Aktivitas dan tugas pembelajaran belajar dari rumah dapat bervariasi antarsiswa, sesuai minat dan kondisi masing-masing, termasuk mempertimbangkan kesenjangan akses/ fasilitas belajar di rumah; d. Bukti atau produk aktivitas belajar dari rumah diberi umpan balik yang bersifat kualitatif dan berguna dari guru, tanpa diharuskan memberi skor/nilai kuantitatif.

Maria Van Kerkhove ahli epidemiologi WHO pada 20 Maret 2020 juga menambahkan "Saat ini, berkat teknologi yang telah maju, kita dapat tetap terhubung dengan berbagai cara tanpa benar-benar berada dalam ruangan yang sama dengan orang-orang lain secara fisik", dengan demikian proses belajar mengajar tetap bisa dilakukan dengan pemanfaatan teknologi informasi yang ada.

Pembelajaran *daring*, *online* atau pembelajaran jarak jauh sendiri bertujuan untuk memenuhi standart pendidikan dengan pemanfaatan teknologi informasi dengan menggunakan perangkat komputer atau *gadget* yang saling terhubung antaras siswa dan guru maupun antara mahasiswa dengan dosen sehingga melalui pemanfaatan teknologi tersebut proses belajar mengajar bisa tetap dilaksanakan dengan baik. Pemanfaatan teknologi informasi diharapkan mampu mengatasi proses belajar mengajar bisa tetap berjalan dengan baik meskipun tengah berada pada masa pendemi Virus *Corona (Covid-19)* hal ini dimungkinkan bisa terlaksana dengan baik karena masyarakat Indonesia saat ini mayoritas sudah menggunakan Internet hal ini sesuai dengan penelitian *WE ARE*

SOSIAL, “*Digital Reports 2020*” yang dirilis pada akhir Januari 2020 menyatakan hampir 64 persen penduduk Indonesia sudah terkoneksi dengan jaringan internet, jumlah pengguna internet di Indonesia sudah mencapai 175,4 juta orang dari total jumlah penduduk Indonesia yang berjumlah sekitar 272,1 juta dan dibanding tahun 2019 lalu, jumlah pengguna internet di Indonesia meningkat sekitar 17 persen atau 25 juta pengguna.

Pembelajaran daring ditengah wabah *covid-19* mengharuskan guru harus semakin siap dan membekali diri dengan kemampuan mengajar menggunakan sistem pembelajaran daring yang menjadi *platform* penting sebagai penghubung antara guru dan siswa selama masa PSBB (pembatasan sosial berskala besar) ini. Salah satu *platform* yang banyak digunakan guru saat ini adalah *Google Classroom*.

Google Classroom (CG) merupakan sebuah *platform* pendidikan yang membantu guru mengorganisir kelas virtual dengan baik. Banyak sekali fitur yang memudahkan pekerjaan guru, memperjelas komunikasi antara guru, siswa, kepala sekolah dan orang tua. Salah satu keunggulan , *Google Classroom* bisa terintegrasi dengan fitur-fitur *Google For Education* lainnya, seperti *Google Drive*, *Goole Docs*, *Google Slides*, *Google Sheet* dan lainnya. Sebagian besar *platform* lainnyapun juga bisa berintegrasi dengan *Google Classroom*. Dengan fitur selengkap ini, *Google Classroom* tidak berbayar alias gratis, para pengguna (guru, siswa maupun sekolah) cukup mendownload aplikasi ini di *Play Store* ataupun di *App Store*. Hal inilah yang membuat *Google Classrom* menjadi

platform yang sangat diminati dan efektif untuk digunakan pada masa pandemi seperti saat sekarang ini.

Di *Google Classroom* guru bisa memberikan penilaian dan *feedback* secara *real time*. Di dalam *Google Classroom* siswa bisa mengakses materi ajar dan penugasan yang diberikan oleh guru, siswa juga bisa mengumpulkan tugas dan melihat nilai dari masing-masing tugas yang diberikan. *Google Classroom* memungkinkan guru mengirimkan tugas kepada seluruh kelas maupun kepada siswa tertentu. Tugas pun dapat dikategorikan berdasarkan tingkat kesulitan atau penilaian dari PR, *Test/Quiz*, *Midtest*, *Project* dan lainnya. Pengkategorian ini memudahkan guru jika penilaian diberikan berdasarkan bobot nilai setiap *asesmen*. Ini memungkinkan guru menilai atas beberapa aspek, tidak hanya satu aspek sehingga penilaian menjadi objektif.

Selain itu terdapat pula fungsi tenggang waktu dimana fitur ini tidak cuma memberikan batas waktu, namun juga terintegrasi dengan *Google Calendar* sehingga siswa dapat mengukur skala prioritas dan guru juga mengetahui beban tugas siswa. Platform ini semakin diminati guru pada masa pandemi saat sekarang karena terdapat fitur dimana guru dan siswa dapat saling memberi umpan balik maupun komentar atas penilaian tugas yang diberikan. Di akhir semester guru dapat mengunduh nilai dari masing-masing siswa dalam bentuk *Google Sheet* untuk disalin ke dalam rapor berdasarkan tiap siswa. Jika sudah terintegrasi dengan *Google Suite*, orang tua dapat dilibatkan untuk mengetahui tugas yang belum dan sudah dikerjakan anaknya serta aktifitas yang sudah diberikan dalam minggu itu.

Melalui penerapan kebijakan pembelajaran jarak jauh/daring ini diharapkan dunia pendidikan turut serta mendukung pemerintah dalam menekan laju penyebaran *Covid-19* dan dunia pendidikan di Indonesia bisa berjalan meskipun Negara kita sedang berjuang menghadapi pandemi *Covid-19*. Dan termasuk SMA Negeri 2 Siak Hulu yang merupakan salah satu Sekolah Menengah Atas Negeri di Riau yang turut merespon kebijakan Pemerintah serta menjalankan arahan Pemerintah dan Menteri Pendidikan Kebudayaan dalam melaksanakan pembelajaran jarak jauh/daring dalam rangka menekan laju penyebaran *Covid-19*.

Berdasarkan data yang diperoleh peneliti melalui wawancara langsung dengan salah satu guru di SMA Negeri 2 Siak Hulu yang sekaligus guru tersebut merupakan Guru Pamong saat PPL beberapa waktu yang lalu, beliau menyebutkan bahwa seluruh guru menerapkan metode pembelajaran *daring* atau *online* dengan memanfaatkan aplikasi *online* diantaranya adalah *Zoom*, *Whatsapp Group*, *Google Classroom* untuk semua mata pelajaran termasuk pelajaran Ekonomi, karena aplikasi tersebut sudah familiar atau terbiasa digunakan oleh guru maupun siswa sehingga akan lebih mudah jika pembelajaran *daring* atau *online* menggunakan aplikasi tersebut dibanding harus terlebih dahulu mempelajari cara penggunaan aplikasi lain yang belum tentu guru maupun siswa cepat untuk memahami cara penggunaannya.

Dan berdasarkan wawancara tersebut peneliti menemukan beberapa permasalahan yang muncul selama pelaksanaan sekolah dengan metode *daring* atau *online*, diantaranya banyak siswa yang kurang dan sulit memahami pelajaran

yang disampaikan oleh guru, kondisi jaringan internet yang tidak stabil yang mengakibatkan jaringan internet sering terputus-putus pada saat melakukan *zoom* maupun presentase, hal ini dikarenakan banyak siswa yang berasal dari daerah yang kurang akses internet seperti diteratak buluh. Dalam hal ini peneliti juga menemukan harapan yang disampaikan salah satu siswa melalui wawancara singkat di aplikasi *whatsapp* bahwa mereka ingin kembali bisabelajar dan bersekolah secara normal.

Sehingga berdasarkan uraian diatas maka peneliti tertarik untuk meneliti Analisis Aplikasi *Google Classroom* terhadap Efektifitas Proses Pembelajaran Ekonomi Kelas XI IPS Berbasis Daring pada Masa Pandemi *Covid-19* di SMA Negeri 2 Siak Hulu.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang ditemukan diatas maka dapat di identifikasikan sejumlah masalah penelitian yang berkaitan dengan Analisis Aplikasi *Google Classroom* Terhadap Efektifitas Proses Pembelajaran Ekonomi Kelas XI IPS Berbasis Daring pada Masa Pandemi *Covid-19* di SMA Negeri 2 Siak Hulu sebagai berikut:

1. Banyak siswa yang kurang dan sulit memahami pelajaran yang disampaikan oleh guru.
1. Kondisi jaringan internet yang tidak stabil yang mengakibatkan jaringan internet sering terputus-putus pada saat melakukan *zoom* maupun presentase

dikarenakan banyak siswa yang berasal dari daerah yang kurang akses internet, seperti ditarak buluh.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah tersebut, terdapat beberapa masalah yang muncul. Karena adanya keterbatasan waktu, tenaga, biaya maka tidak semua masalah dapat diteliti sehingga penulis membatasi masalah pada “Efektifitas Proses Pembelajaran Ekonomi Kelas XI IPS Berbasis Daring Menggunakan Aplikasi *Google Classroom* pada Masa Pandemi *Covid-19* di SMA Negeri 2 Siak Hulu”.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan perumusan masalah, maka rumusan masalah yang akan diteliti pada penelitian ini adalah efektifitas proses pembelajaran ekonomi kelas XI IPS berbasis *daring* menggunakan aplikasi *google classroom* pada masa pandemi *Covid-19* di SMA Negeri 2 Siak Hulu?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah penelitian di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui efektifitas proses pembelajaran ekonomi kelas XI IPS berbasis *daring* menggunakan aplikasi *google classroom* pada masa pandemi *Covid-19* di SMA Negeri 2 Siak Hulu.

1.6 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang hendak dicapai, maka penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat dalam pendidikan baik secara langsung maupun tidak langsung. Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Untuk menambah wawasan ilmu pengetahuan agar bertambah luas, dan hasil penelitian ini nantinya dapat digunakan sebagai informasi ilmiah tentang prospek pembelajaran daring dan menjadi pengalaman serta dasar berpijak dalam melakukan penelitian lanjutan.

2. Manfaat Praktis:

a. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan agar siswa mampu mempersiapkan dan melaksanakan pembelajaran secara daring dengan baik, serta siswa dapat meningkatkan hasil belajar mereka dengan memanfaatkan teknologi yang ada saat ini.

b. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan menjadi masukan dalam meningkatkan proses pembelajaran ekonomi berbasis *daring* menggunakan aplikasi *google classroom* pada masa pandemi *Covid-19* di SMA Negeri 2 Siak Hulu.

c. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan sebagai bahan masukan agar guru dapat meningkatkan proses pembelajaran ekonomi kelas XI IPS berbasis *daring* menggunakan aplikasi *google classroom* pada masa pandemi *Covid-19* di SMA

Negeri 2 Siak Hulu. Menambah wawasan pengetahuan guru tentang kondisi individu siswa sehingga guru memahami dan mencari jalan keluar untuk mengatasi permasalahan yang ada.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini diharapkan menjadi sumbangan pemikiran atau referensi untuk penelitian yang lebih mendalam dan informasi bagi para peneliti selanjutnya.

1.7 Defenisi Operasional

Untuk menghindari kesalahan dalam penafsiran istilah-istilah yang terdapat didalam penelitian ini perlu diberikan penjelasan defenisi operasional sebagaiberikut:

1. *Google Classroom*

Menurut Corbyn (2019) *Google Classroom* (Ruang Kelas Google) adalah suatu sarana media pembelajaran campuran untuk ruang lingkup pendidikan yang dapat memudahkan pengajar dalam membuat, membagikan dan menggolongkan setiap penugasan tanpa kertas (paperless). Software tersebut telah diperkenalkan sebagai keistimewaan dari Google Apps for Education yang rilis pada tanggal 12 Agustus 2014 atau secara umum *Google Classroom* (Ruang Kelas Google) merupakan sebuah aplikasi pembelajaran campuran secara *online* yang dapat digunakan secara gratis. Pendidik bisa membuat kelas mereka sendiri dan membagikan kode kelas tersebut atau mengundang para siswanya. *Google*

Classroom ini diperuntukkan untuk membantu semua ruang lingkup pendidikan yang membantu siswa untuk menemukan atau mengatasi kesulitan pembelajaran, membagikan pelajaran dan membuat tugas tanpa harus hadir ke kelas.

2. Proses Pembelajaran

Menurut Rustaman (2001) Proses pembelajaran adalah proses yang di dalamnya terdapat kegiatan interaksi antara guru-siswa dan komunikasi timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan belajar. Dalam proses pembelajaran, guru dan siswa merupakan dua komponen yang tidak bisa dipisahkan.

3. *Daring* atau *E-learning*

Komunikasi *daring* adalah cara atau proses berkomunikasi dimana penyampaian dan penerimaan pesan dilakukan dengan atau melalui jaringan internet. *Daring* merupakan singkatan dalam jaringan. Komunikasi yang dilakukan di dunia semu tersebut sering disebut sebagai komunikasi dunia maya atau *cyberspace* atau menurut Warschauer, M. 2001 PP.207-212, definisi komunikasi *daring* mengarah pada membaca, menulis dan berkomunikasi dengan menggunakan jaringan komputer.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 *Google Classroom*

2.1.1 *Pengertian Google Classroom*

Google classroom atau ruang kelas *google* merupakan suatu sarana media pembelajaran campuran untuk ruang lingkup pendidikan yang dapat memudahkan pengajar dalam membuat, membagikan dan menggolongkan setiap penugasan tanpa kertas (*paperless*). *Software* tersebut telah diperkenalkan sebagai keistimewaan dari *Google Apps for Education* yang rilis pada tanggal 12 Agustus 2014 Menurut Corbyn (2019).

Menurut website resmi dari *Google*, aplikasi *Google Classroom* merupakan alat produktivitas gratis meliputi *email*, dokumen dan penyimpanan. *classroom* di desain untuk memudahkan guru (pengajar) dalam menghemat waktu, mengelola kelas dan meningkatkan komunikasi dengan siswa-siswanya. Dengan *google classroom* ini dapat memudahkan peserta didik dan pengajar untuk saling terhubung di dalam dan di luar sekolah Menurut Class (2018). Rosemarie De Loro, seorang guru asal *New York*, menyatakan selama 60 tahun dia mengajar tidak pernah sekalipun menggunakan komputer. Namun, sejak memiliki *chromebook* dan *google classroom* di dalamnya, dia bisa dengan mudah memberikan pekerjaan rumah digital kepada murid-muridnya dan memberikan tanggapan secara langsung, kapan pun dan di manapun (dalam Biantoro (2014)).

Google classroom didesain untuk empat pengguna yaitu pengajar, siswa, wali dan administrator. Bagi pengajar dapat mengelola kelas, tugas, nilai serta memberikan masukan secara langsung (*real-time*). Pengajar dan siswa dapat memantau materi dan tugas kelas, berbagi materi dan berinteraksi dalam aliran kelas atau melalui *email*, mengirim tugas dan mendapat masukan dan nilai secara langsung. Wali mendapat ringkasan *email* terkait tugas siswa menurut Marno dan M. Idris (2009). Dan bagi administrator dapat membuat, melihat atau menghapus kelas di domainnya, menambahkan atau menghapus siswa dan pengajar dari kelas serta melihat tugas di semua kelas di domainnya menurut Graham & Borgen (2018).

2.1.2 Manfaat *Google Classroom*

Menurut Brock (2015) *Google classroom* ini memberikan beberapa manfaat seperti:

1. Kelas dapat disiapkan dengan mudah, pengajar dapat menyiapkan kelas dan mengundang siswa serta asisten pengajar. Kemudian di dalam aliran kelas, mereka dapat berbagi informasi seperti tugas, pengumuman dan pertanyaan.
2. Menghemat waktu dan kertas, pengajar dapat membuat kelas, memberikan tugas, berkomunikasi dan melakukan pengelolaan, semuanya disatu tempat.
3. Pengelolaan yang lebih baik dalam hal ini siswa dapat melihat di halaman tugas, di aliran kelas maupun dikalender kelas. Semua materi otomatis tersimpan dalam folder *Google Drive*.

4. Penyempurnaan komunikasi dan masukan, pengajar dapat membuat tugas, mengirim pengumuman dan melalui diskusi kelas secara langsung. Siswa dapat berbagi antara satu sama lain dan berinteraksi dalam aliran kelas melalui *email*. Pengajar juga dapat melihat dengan cepat siapa saja yang sudah dan belum menyelesaikan tugas, serta langsung memberikan nilai dan masukan *real-time*.
5. Dapat digunakan dengan aplikasi yang anda gunakan, kelas berfungsi dengan *Google Document, Calender, Gmail, Drive, and Formulir*.
6. Aman dan terjangkau, kelas di sediakan secara gratis. Kelas tidak berisi iklan dan tidak pernah menggunakan konten atau data siswa untuk tujuan iklan.

Google Classroom dapat diakses melalui 2 cara yaitu melalui *website* dan aplikasi. Untuk *website* dapat diakses menggunakan *browser* apapun seperti: *Chrome, FireFox, Internet Explorer* ataupun *Safari*. Sedangkan untuk aplikasi dapat diunduh secara gratis melalui *Playstore* untuk *Android* dan *App Store*. *Google classroom* merupakan sebuah aplikasi yang memungkinkan terciptanya ruang kelas di dunia maya. Selain itu, *google classroom* bisa menjadi sarana distribusi tugas, submit tugas bahkan menilai tugas-tugas yang dikumpulkan menurut Singer (2017). Dengan demikian, aplikasi ini dapat membantu memudahkan guru dan siswa dalam melaksanakan proses belajar dengan lebih mendalam. Hal ini disebabkan karena baik siswa maupun guru dapat mengumpulkan tugas, mendistribusikan tugas, menilai tugas dirumah atau dimanapun tanpa terikat batas waktu atau jam pelajaran.

Menurut Bender & Waller (2014) *Google classroom* sesungguhnya dirancang untuk mempermudah interaksi guru dan siswa dalam dunia maya. Aplikasi ini memberikan kesempatan kepada para guru untuk mengeksplorasi gagasan keilmuan yang dimilikinya kepada siswa. Guru memiliki keleluasaan waktu untuk membagikan kajian keilmuan dan memberikan tugas mandiri kepada siswa selain itu guru juga dapat membuka ruang diskusi bagi para siswa secara *online*. Namun demikian, terdapat syarat mutlak dalam mengaplikasikan *google classroom* yaitu membutuhkan akses internet yang mumpuni.

Aplikasi *google classroom* dapat digunakan oleh siapa saja yang tergabung dengan kelas tersebut. Kelas tersebut adalah kelas yang didesain oleh guru yang sesuai dengan kelas sesungguhnya atau kelas nyata di sekolah. Terkait dengan anggota kelas dalam *google classroom*, Google (2018) menjelaskan bahwa *google classroom* menggunakan kelas tersedia bagi siapa saja yang memiliki *Google Apps for Education*, serangkaian alat produktivitas gratis termasuk *gmail*, dan *drive*.

Rancangan kelas yang mengaplikasikan *google classroom* sesungguhnya ramah lingkungan. Hal ini dikarenakan siswa tidak menggunakan kertas dalam mengumpulkan tugasnya. Hal ini sejalan dengan pendapat Holmes et al., (2006) yang memaparkan bahwa dalam *google classroom* kelas dirancang untuk membantu guru membuat dan mengumpulkan tugas tanpa kertas, termasuk fitur yang menghemat waktu seperti kemampuan untuk membuat salinan *google*

dokumen secara otomatis bagi setiap siswa. Kelas juga dapat membuat folder *drive* untuk setiap tugas dan setiap siswa, agar semuanya tetap teratur.

2.1.3 Tujuan Penggunaan *Google Classroom*

Menurut Lawson (2014) *Google classroom* adalah *platform* pembelajaran campuran yang dikembangkan oleh *google* untuk sekolah yang bertujuan menyederhanakan pembuatan, pendistribusian dan penetapan tugas dengan cara tanpa kertas.

Selanjutnya, Diccico (2016) mengungkapkan bahwa tujuan dari pengenalan *google classroom* adalah agar siswa paham cara penggunaan *google classroom*. Selain itu, siswa dapat mengetahui bahwa bukan hanya modul saja yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran tetapi siswa juga dapat belajar mandiri dan termotivasi dengan menggunakan media *google classroom* yang merupakan sistem manajemen pembelajaran untuk sekolah-sekolah dengan tujuan memudahkan pembuatan, pendistribusian dan penilaian tugas secara *paperless*.

Senada dengan beberapa pendapat diatas, Abid Azhar dan Iqbal (2018) berpendapat bahwa *Google Classroom* berperan sebagai media atau alat yang dapat digunakan oleh pengajar dan siswa untuk menciptakan kelas *online* atau kelas secara *virtual*, menghemat waktu, pengajar dapat memberikan pengumuman maupun tugas ke siswa yang diterima secara langsung (*real time*), agar semuanya tetap teratur oleh siswa tersebut.

Dapat disimpulkan dari beberapa pendapat di atas bahwa tujuan penggunaan *Google Classroom* sebagai media atau alat yang digunakan oleh guru

(pengajar) dan siswa untuk menciptakan kelas *online* atau *virtual* yang bertujuan untuk menghemat waktu, menyederhanakan pembuatan, pendistribusian dan penetapan tugas kepada siswa yang diterima langsung dengan cara tanpa kertas (*paperless*).

2.1.4 Kelebihan dan Kekurangan *Google Classroom*

Adapun kekurangan dan kelebihan yang dimiliki oleh media *google classroom* menurut Pappas (2015) adalah sebagai berikut:

1. Kelebihan *Google Classroom*
 - a. Mudah digunakan melalui *computer*, *mobile phones* ataupun *tablets*.
 - b. Efektif dalam berkomunikasi dan menyalurkan berbagai materi ataupun informasi.
 - c. Menghemat waktu dalam pengumpulan tugas.
 - d. Meningkatkan kerja sama dan komunikasi.
 - e. Tidak memerlukan kertas (*Paperlass*).
 - f. Ramah lingkungan dan aman.
 - g. Mempunyai sistem komen yang menarik.
 - h. Untuk semua orang, pengajar dan pembelajar.

2. Kekurangan *Google Classroom*
 - a. Sulitnya manajemen akun, karena diharuskan memakai akun *Gmail Apps for Education*.

- b. Terbatasnya pilihan integrasi dengan *Google Calendar* sehingga sulit untuk mengorganisir materi dan *deadline*.
- c. Untuk pemula akan menemukan kesulitan dengan simbol-simbol *google* di dalamnya, bahkan file *Word* harus dikonversi ke *Google Doc* terlebih dahulu.
- d. Tidak ada update otomatis mengenai tugas, dsb.
- e. Sulitnya pembelajar untuk berbagi tugas mereka kepada teman lain.
- f. Pembelajar dapat mengubah soal yang telah diberikan.
- g. Tidak ada kuis atau tes otomatis.
- h. Belum tersedianya *chat live*.

Senada dengan pendapat Pappas, Abid Azhar dan Iqbal (2018) mengemukakan kekurangan dan kelebihan *Google Classroom*, yakni:

1. Kelebihan *Google Classroom*
 - a. Guru dapat menambahkan siswa secara langsung atau berbagi kode dengan kelasnya untuk bergabung. Hal ini berarti sebelumnya guru di dalam kelas nyata (di sekolah) sudah memberitahukan kepada siswa bahwa guru akan menerapkan *google classroom* dengan syarat setiap siswa harus memiliki email pribadi dengan menggunakan nama lengkap pemiliknya (tidak menggunakan nama panggilan/samaran).
 - b. Guru memberikan tugas mandiri atau melemparkan forum diskusi melalui laman tugas atau laman diskusi kemudian semua materi kelas disimpan secara otomatis ke dalam folder di *google drive*.

- c. Selain memberikan tugas, guru juga dapat menyampaikan pengumuman atau informasi terkait dengan mata pelajaran yang akan dipelajari oleh siswa di kelas nyata pada laman tersebut. Siswa dapat bertanya kepada guru ataupun kepada siswa lain dalam kelas tersebut terkait dengan informasi yang disampaikan oleh guru.
 - d. Siswa dapat melacak setiap tugas yang hampir mendekati batas waktu pengumpulan di laman tugas, dan mulai mengerjakannya cukup dengan sekali klik.
 - e. Guru dapat melihat dengan cepat siapa saja yang belum menyelesaikan tugas, serta memberikan masukan dan nilai langsung di kelas.
2. Kekurangan menggunakan *google classroom* yakni:
- a. Mengaplikasikan *google classroom* tentunya bukan hal mudah bagi guru yang tidak memiliki kemampuan di bidang teknologi informasi.
 - b. Membutuhkan koneksi internet yang memadai untuk mengirim tugas dan mengunggah materi.
 - c. Membutuhkan perangkat yang mempunyai kapasitas penyimpanan.
 - d. Membutuhkan panduan penggunaan bagi pengguna baru.

Dari kedua pendapat di atas, maka dapat dikatakan bahwa penerapan model pembelajaran dalam jaringan (daring) melalui media *google classroom* cukup efektif untuk mengatasi batas waktu, ruang dan jarak. Karena dengan menggunakan model pembelajaran tersebut pembelajar yang tidak memiliki waktu luang dapat belajar secara mandiri dan juga mengumpulkan tugas layaknya di ruang kelas. Meskipun terdapat beberapa kendala saat seperti fasilitas internet

atau komputer yang harus memadai. Namun, dengan tersedianya media *google classroom* ini model pembelajaran dalam jaringan (daring) dapat diterapkan dengan efektif dan sesuai.

2.3.5 Fitur – Fitur *Google Classroom*

Penelitian yang dilakukan oleh Shampa Iftakhar (2016) dengan judul *Google Classroom: What Works and How?* berisi mengenai bahwa *google classroom* membantu untuk memonitoring siswa untuk belajar. Guru dapat melihat seluruh aktivitas siswa selama pembelajaran di *google classroom*. Interaksi antara guru dan siswa terekam dengan baik. Adapun fitur yang dimiliki oleh *google classroom* antara lain:

1. *Assignments* (Tugas)

Penugasan disimpan dan dinilai pada rangkaian aplikasi produktivitas *google* yang memungkinkan kolaborasi antara guru dan siswa atau siswa kepada siswa. Dokumen yang ada di *google drive* siswa dengan guru, file di *drive* siswa dan kemudian diserahkan untuk penilaian. Guru dapat memilih file yang kemudian dapat diperlakukan sebagai *template* sehingga setiap siswa bisa mengedit salinannya sendiri dan kemudian kembali ke nilai kelas alih-alih membiarkan semua siswa melihat, menyalin, atau mengedit dokumen yang sama. Siswa juga bisa memilih untuk melampirkan dokumen tambahan dari *drive* mereka ke tugas.

2. *Grading* (Pengukuran)

Google classroom mendukung banyak skema penilaian yang berbeda. Guru memiliki pilihan untuk melampirkan file tugas sehingga siswa dapat melihat, mengedit, atau mendapatkan salinan individu. Siswa dapat membuat file dan kemudian menempelkannya ke tugas jika salinan file tidak dibuat oleh guru. Guru memiliki pilihan untuk memantau kemajuan setiap siswa pada tugas di mana mereka dapat memberi komentar dan edit.

Mengembalikan tugas dapat dinilai oleh guru dan dikembalikan dengan komentar agar siswa dapat merevisi tugas dan masuk kembali. Setelah dinilai, tugas hanya dapat diedit oleh guru kecuali jika guru mengembalikan tugas masuk.

3. *Communication* (Komunikasi)

Pengumuman dapat diposkan oleh guru ke arus kelas yang dapat dikomentari oleh siswa yang memungkinkan komunikasi dua arah antara guru dan siswa. Siswa juga dapat memposting ke aliran kelas tapi tidak akan setinggi prioritas sebagai pengumuman oleh seorang guru dan dapat dimoderasi. Beberapa jenis media dari produk *Google* seperti file video *YouTube* dan *Google Drive* dapat dilampirkan ke pengumuman dan pos untuk berbagi konten. *Gmail* juga menyediakan opsi *email* bagi guru untuk mengirim *email* ke satu atau lebih siswa di antarmuka *Google Kelas*. Kelas dapat diakses di *website* atau melalui aplikasi seluler *Android* dan *IOS Classroom*.

4. *Time-Cost* (Hemat waktu)

Guru dapat menambahkan siswa dengan memberi siswa kode untuk mengikuti kelas. Guru yang mengelola beberapa kelas dapat menggunakan

kembali pengumuman, tugas, atau pertanyaan yang ada dari kelas lain. Guru juga dapat berbagi tulisan di beberapa kelas dan arsip kelas untuk kelas masa depan. Pekerjaan siswa, tugas, pertanyaan, nilai, komentar semua dapat diatur oleh satu atau semua kelas, atau diurutkan menurut apa yang perlu dikaji.

5. *Archive Course* (Arsip program)

Kelas memungkinkan instruktur untuk mengarsipkan kursus pada akhir masa jabatan atau tahun. Saat kursus diarsipkan, situs tersebut dihapus dari beranda dan ditempatkan di arsip kelas untuk membantu guru mempertahankan kelas mereka saat ini. Ketika kursus diarsipkan, guru dan siswa dapat melihatnya, namun tidak dapat melakukan perubahan apapun sampai dipulihkan.

6. *Mobile Application* (Aplikasi dalam telepon genggam)

Aplikasi seluler *google* kelas, yang diperkenalkan pada bulan Januari 2015, tersedia untuk perangkat *IOS* dan *android*. Aplikasi membiarkan pengguna mengambil foto dan menempelkannya ke tugas mereka, berbagi file dari aplikasi lain, dan mendukung akses *offline*.

7. *Privacy* (privasi)

Berbeda dengan layanan konsumen *google*, *google classroom*, sebagai bagian dari *G Suite for Education*, tidak menampilkan iklan apa pun dalam antarmuka untuk siswa, fakultas, dan guru, dan data pengguna tidak dipindai atau digunakan untuk tujuan periklanan.

Semua fitur tersebut dapat digunakan oleh guru selama pembelajaran. Guru dapat dengan mudah mempelajari penggunaan dengan belajar secara

mandiri dengan melihat di *google support* pada *google classroom*. Cara akses dan penggunaan dibedakan berdasarkan *platform* yang digunakan seperti komputer, telepon genggam berbasis *android* dan *IOS*. Selain melalui *google support* dapat melalui *channel* di *youtube* mengenai *google classroom*. Pada dasarnya tahap awal yang dilakukan yakni dengan melakukan *login* dengan menggunakan akun *G Suite for Education* atau *google pribadi/email google*.

Adapun kelebihan *google classroom* menurut Keeler dan Miller (2016) yakni mudah digunakan, menghemat waktu, berbasis *cloud*, fleksibel, dan gratis. Hal inilah yang menjadi pertimbangan bahwa *google classroom* tepat digunakan untuk semua jenjang pendidikan mulai dari di sekolah dasar hingga perguruan tinggi. Meskipun masih memiliki kelemahan seperti tidak adanya layanan eksternal seperti bank soal secara otomatis dan obrolan secara pribadi antara guru untuk mendapat umpan balik.

2.3.6 Google Classroom Sebagai Alternatif Pembelajaran

Menurut Grossman (2013) Pada tahap awal di tahun 2014-2016 pengembangan *google classroom* tidak diperuntukan untuk semua orang hanya sekolah yang berkerjasama dengan *google* saja, namun di bulan Maret 2017 *google classroom* dapat diakses oleh seluruh orang dengan menggunakan *google pribadi*. Hal ini yang bisa dimanfaatkan oleh guru, siswa dan orang tua (wali murid) dalam pembelajaran, sehingga tidak diperlukan kerjasama dengan *google*. Pemanfaatan secara terbuka dapat memberikan keuntungan bagi pengguna *google classroom*.

2.2 Proses Pembelajaran Ekonomi

2.2.1 Pengertian Pembelajaran

Menurut Bafadal (2005) pembelajaran dapat diartikan sebagai segala usaha atau proses belajar mengajar dalam rangka terciptanya proses belajar mengajar yang efektif dan efisien. Sejalan dengan itu, Sugandi (2006) mendeskripsikan bahwa pembelajaran merupakan suatu kumpulan proses yang bersifat individual, yang mengubah stimuli dari lingkungan seseorang ke dalam sejumlah informasi, yang selanjutnya dapat menyebabkan adanya hasil belajar dalam bentuk ingatan jangka panjang.

Selanjutnya diperkuat lagi menurut Hamzah B. Uno (2009) yang menyatakan bahwa pembelajaran adalah suatu kegiatan yang berupaya membelajarkan siswa secara terintegrasi dengan memperhitungkan faktor lingkungan belajar, karakteristik siswa, karakteristik bidang studi, serta berbagai strategi pembelajaran, baik penyampaian, pengelolaan, maupun pengorganisasian pembelajaran.

Dari beberapa pendapat ahli di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran adalah segala proses atau usaha sadar dari guru untuk membuat siswa belajar yang ditandai dengan adanya perubahan tingkah laku pada diri siswa yang belajar, dimana perubahan itu didapatkannya kemampuan baru yang berlaku dalam waktu yang relatif lama dan karena adanya usaha.

2.2.2 Pengertian Proses Pembelajaran Ekonomi

Proses pembelajaran merupakan suatu kegiatan belajar mengajar menyangkut kegiatan tenaga pendidik, kegiatan peserta didik, pola dan proses

interaksi tenaga pendidik dengan peserta didik dan sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar dalam kerangka keterlaksanaan program pendidikan menurut Rooijackers (1991).

Senada dengan pendapat di atas, Winkel (1991) mengemukakan bahwa proses pembelajaran adalah suatu aktivitas psikis atau mental yang berlangsung dalam interaksi aktif dalam lingkungan, yang menghasilkan perubahan-perubahan pengetahuan, pemahaman, keterampilan dan nilai sikap.

Pembelajaran ekonomi ialah ilmu yang mempelajari perilaku manusia dalam memilih dan menciptakan kemakmuran. Menurut Adam Smith dalam Mark Skusen (2005), secara sistematis ilmu ekonomi mempelajari tingkah laku manusia dalam usahanya untuk mengalokasikan sumber-sumber daya yang terbatas guna mencapai tujuan tertentu. Ini yang banyak dikenal sebagai teori ekonomi klasik. Dalam analisisnya, Adam Smith banyak menggunakan istilah-istilah normatif seperti: nilai (value), kekayaan (welfare), dan utilitas (utility) berdasarkan asumsi berlakunya hukum alami.

Dari beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran ekonomi adalah kegiatan atau aktifitas belajar bersama antara guru dan siswa dalam mempelajari segala hal mengenai perilaku manusia dalam usahanya untuk mengalokasikan sumber-sumber daya yang terbatas guna mencapai tujuan tertentu, dimana antara guru dan siswa saling berbagi dan mengolah informasi mengenai ilmu ekonomi, dengan harapan pengetahuan yang diberikan bermanfaat untuk diri siswa dan menjadi landasan belajar yang berkelanjutan jangka panjang. Sebuah proses pembelajaran yang baik akan

membentuk kemampuan intelektual, berfikir kritis dan munculnya kreatifitas serta perubahan perilaku atau pribadi seseorang berdasarkan praktik atau pengalaman tertentu.

2.2.3 Tujuan Pembelajaran

Tujuan pembelajaran sebenarnya adalah untuk memperoleh pengetahuan dengan suatu cara yang dapat melatih kemampuan intelektual para siswa dan merangsang keingintahuan serta memotivasi kemampuan mereka menurut Dahar (1996). Tujuan pembelajaran dibagi menjadi tiga kategori yaitu: kognitif (kemampuan intelektual), afektif (perkembangan moral), dan psikomotorik (keterampilan). Hal ini diperkuat oleh pendapat Blomm (1998) yang membagi tiga kategori dalam tujuan pembelajaran yaitu: 1) Kognitif, 2) Afektif, 3) Psikomotorik.

Tujuan kognitif berkenaan dengan kemampuan individu mengenal dunia sekitarnya yang meliputi perkembangan intelektual. Tujuan afektif mengenai perkembangan sikap, perasaan, nilai-nilai yang disebut juga perkembangan moral. Sedangkan tujuan psikomotorik adalah menyangkut perkembangan keterampilan yang mengandung unsur-unsur motorik sehingga siswa mengalami perkembangan yang maju dan positif.

Tujuan pembelajaran di dalamnya terdapat rumusan tingkah laku dan kemampuan yang harus dicapai dan dimiliki siswa atau peserta didik setelah menyelesaikan kegiatan belajar dalam proses pengajaran. Oleh karena itu, tujuan pembelajaran yang dibuat oleh guru haruslah bermanfaat bagi siswa dan sesuai

dengan karakteristik siswa supaya tujuan tersebut dapat tercapai secara optimal. Tujuan pembelajaran ekonomi diantaranya mempelajari berbagai alat, sarana dan prasarana yang dapat digunakan untuk memenuhi berbagai kebutuhan hidup manusia. Hal ini tentu sangat diperlukan untuk dipelajari oleh siswa sebagai bekal untuk tujuan jangka panjang.

Berdasarkan penjelasan tentang tujuan pembelajaran di atas, maka dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran adalah sebagai upaya membekali diri siswa dengan kemampuan-kemampuan yang bersifat pengalaman, pemahaman moral dan keterampilan sehingga mengalami perkembangan yang maju dan positif.

2.2.4 Komponen-Komponen Pembelajaran

Proses pembelajaran tidak akan berjalan dengan lancar apabila tidak didukung dengan komponen-komponen dalam pembelajaran, karena antara proses pembelajaran dengan komponen pembelajaran saling berkaitan dan membutuhkan. Komponen dalam pembelajaran sangat penting keberadaannya karena dengan pembelajaran diharapkan perilaku siswa akan berubah ke arah yang positif dan diharapkan dengan adanya proses belajar mengajar akan terjadi perubahan tingkah laku positif pada diri siswa.

Keberhasilan pelaksanaan proses pembelajaran merupakan indikator pelaksanaan kurikulum yang telah dibuat oleh lembaga bimbingan belajar, sehingga dalam proses pembelajaran guru dituntut untuk menciptakan suasana belajar yang kondusif sehingga memungkinkan dan mendorong siswa untuk mengembangkan segala kreatifitasnya dengan bantuan guru. Peranan guru di sini

sangatlah penting, yaitu guru harus menyiapkan materi dan metode pembelajaran, serta guru juga harus mengetahui dan memahami masing-masing keadaan siswanya demi kelancaran pembelajaran.

Adapun komponen yang mempengaruhi berjalannya suatu proses pembelajaran menurut Zain dkk (1997) dalam kegiatan belajar mengajar terdapat beberapa komponen pembelajaran yang saling berkaitan antara satu dengan yang lainnya yaitu: 1. guru, 2. siswa, 3. materi pembelajaran, 4. metode pembelajaran, 5. media pembelajaran, 6. evaluasi pembelajaran. Beberapa komponen pembelajaran tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Guru

Guru merupakan salah satu komponen yang sangat berpengaruh pada proses pembelajaran, karena guru memegang peranan yang sangat penting antara lain menyiapkan materi, menyampaikan materi, serta mengatur semua kegiatan belajar mengajar dalam proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran ekonomi, peran seorang guru diperlukan untuk memberikan pembelajaran dan mengatur serta membentuk siswa dalam kelas ekonomi guna tercapai sumber daya manusia yang potensial. Menurut pendapat Sardiman (1990) mengungkapkan bahwa guru adalah komponen manusiawi dalam proses belajar mengajar yang ikut berperan dalam usaha pembentukan sumber daya manusia yang potensial di bidang pembangunan. Senada dengan pendapat Sardiman, Zain dkk(1997)menyatakan bahwa dalam suatu proses belajar, siswa memerlukan seorang guru sebagai suatu sumber bahan dalam menyampaikan materi serta sejumlah ilmu pengetahuan guna berkembangnya pendidikan siswa dan sumber daya manusia.

Pada proses pembelajaran Ekonomi di SMA Negeri 2 Siak Hulu, guru bertindak sebagai fasilitator sebagai mana dalam penerapan kurikulum baru yaitu kurikulum 2013. Guru lebih berperan sebagai fasilitator agar kelas menjadi lebih bergairah. Melalui pembelajaran aktif, guru sebagai fasilitator. Ia bertugas memfasilitasi pembelajaran yang berlangsung pada diri peserta didik, sehingga mereka memperoleh pengalaman belajar yang nyata dan otentik. Dengan memfasilitasi pembelajaran, berarti guru berusaha mengajak dan membawa seluruh peserta didik untuk berpartisipasi. Memfasilitasi pembelajaran bukanlah hal mudah, jika guru tidak memiliki cukup pemahaman tentang psikologi pendidikan dan berbagai teori pembelajaran.

Pada era sekarang ini, cara-cara lama mengajar guru banyak yang sudah ketinggalan dan terlindas oleh kemajuan jaman. Penguasaan Ilmu Teknologi (IT) misalnya, menjadi syarat mutlak yang harus dimiliki oleh seorang guru. Fasilitasi pembelajaran bermakna bahwa semua peserta didik dengan segala karakteristiknya masing-masing harus dapat digugah dan distimulasi oleh guru untuk mengikuti pembelajaran yang sedang berlangsung. Hal ini penting karena keinginan dan motivasi yang muncul dalam diri peserta didik untuk belajar, dari rasa yang ingin tahunya, muncul rasa penasaran akan suatu hal, rasa membutuhkan suatu informasi dan sebagainya, akan membuat mereka lebih dalam memahamisesuatu hal yang sedang dibelajarkan.

Dari kedua pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa guru merupakan salah satu komponen yang sangat berpengaruh pada proses pembelajaran, karena guru memegang peranan yang sangat penting antara lain menyiapkan materi,

menyampaikan materi, serta bertanggung jawab dan mengatur semua kegiatan belajar mengajar dalam proses pembelajaran.

2. Siswa

Komponen lain yang juga berpengaruh terhadap jalannya suatu kegiatan belajar mengajar adalah siswa atau biasa juga disebut dengan peserta didik. Siswa sebagai individu adalah orang yang tidak bergantung pada orang lain dalam arti bebas menentukan sendiri dan tidak dipaksa dari luar, maka daripada itu dalam dunia pendidikan siswa harus diakui kehadirannya sebagai pribadi yang unik dan individual menurut Ahmadi dan Uhbiyati (2001).

Setiap siswa memiliki karakteristik individual yang khas dan terus berkembang meliputi perkembangan emosional, moral, intelektual dan sosial. Perkembangan ini berpengaruh terhadap kemampuan siswa sebagai subjek pendidikan menurut Sunarto dan Hartono (2002).

Proses pembelajaran Ekonomi tidak akan berjalan tanpa adanya siswa yang mengikuti kegiatan belajar. Siswa yang mengikuti kegiatan belajar memiliki motivasi yang bermacam-macam diantaranya ingin memperdalam ilmu ekonomi untuk kehidupan sehari-hari, tertarik untuk memiliki pekerjaan yang berkaitan dengan bidang ekonomi.

Berdasarkan kedua pendapat tersebut, dapat ditarik kesimpulan bahwa siswa adalah peserta didik dengan pribadi unik yang menjadi subjek pendidikan. Keunikan siswa tampak dari perkembangan emosional, moral, intelektual dan sosial harus diakui dalam proses pendidikan. Karena itu, siswa adalah subjek aktif, bukan objek pendidikan.

3. Materi pembelajaran

Materi pembelajaran merupakan salah satu komponen pembelajaran yang sangat penting dan sangat dibutuhkan dalam kegiatan belajar mengajar agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Dalam hal ini Nana dan Ibrahim (2003) mengatakan materi pembelajaran merupakan suatu yang disajikan guru untuk diolah dan kemudian dipahami oleh siswa, dalam rangka pencapaian tujuan-tujuan intruksional yang telah ditetapkan.

Senada dengan pendapat di atas, Mukmin (2004) berpendapat bahwa Materi pembelajaran atau sering disebut materi pokok adalah pokok-pokok materi pembelajaran yang harus dipelajari mahasiswa/siswa sebagai sarana pencapaian kompetensi dasar dan yang akan dinilai dengan menggunakan instrumen penilaian yang disusun berdasarkan indikator ketercapaian kompetensi.

Materi pembelajaran Ekonomi di SMA Negeri 2 Siak Hulu dilaksanakan berdasarkan kurikulum 2013 yang berlaku saat ini, yang terdiri dari pokok-pokok materi didalamnya (KI-KD) berdasarkan kurikulum 2013,.

Berdasarkan kedua pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa materi pembelajaran merupakan isi yang akan diberikan kepada siswa pada proses pembelajaran, materi pembelajaran yang akan mengarahkan siswa kepada tujuan yang akan dicapai dalam pembelajaran.

4. Metode Pembelajaran

Metode pembelajaran merupakan komponen yang diperlukan oleh guru setelah menentukan materi pembelajaran. Berbagai macam metode dapat digunakan dalam proses pembelajaran sesuai dengan pembelajaran itu sendiri.

Sebelum metode itu diaplikasikan, terlebih dahulu harus dipahami arti dari metode itu sendiri. Definisi tentang metode sangat bermacam-macam namun pada dasarnya memiliki makna yang sama, di antaranya definisi metode menurut Djamarah (2002) mengemukakan metode adalah cara yang digunakan pada saat berlangsungnya pengajaran dengan mengatur sebaik-baiknya materi yang disampaikan agar memperoleh pembelajaran yang terencana untuk mencapai tujuan.

Pendapat lain mengungkapkan bahwa metode adalah cara yang di dalam fungsinya merupakan alat untuk mencapai tujuan, makin tepat metodenya diharapkan makin efektif pula pencapaian tujuan tersebut menurut Suryobroto (2004). Metode pembelajaran dapat diartikan sebagai cara yang digunakan oleh pendidik dalam berlangsungnya hubungan interaksi antara guru dengan siswa pada saat berlangsungnya pembelajaran. Pentingnya penggunaan metode dalam suatu proses pembelajaran, akan mempengaruhi serta hasil pembelajaran.

Menurut Sudjana (1989) terdapat bermacam-macam metode dalam mengajar, yaitu metode ceramah, metode tanya jawab, metode diskusi, metode resitasi, metode kerja kelompok, metode demonstrasi dan eksperimen, metode sosiodrama (role-playing), metode problem solving, metode sistem regu (team teaching), metode latihan (drill), metode karyawisata (field-trip), metode survey masyarakat, dan metode simulasi. Termasuk dalam proses pembelajaran ekonomi, berbagai macam metode ini dapat juga digunakan/diterapkan oleh guru saat proses pembelajaran. Beberapa metode tersebut, yaitu:

a. Metode Ceramah

Metode ceramah menurut Sanjaya (2008) dapat diartikan sebagai cara menyajikan pelajaran melalui penuturan secara lisan atau penjelasan langsung kepada sekelompok siswa. Pengertian senada juga diungkapkan oleh Hasibuan (2002) metode ceramah adalah cara penyampaian bahan pelajaran dengan komunikasi lisan yang ekonomis dan efektif untuk informasi dan pengertian. Metode ini baik digunakan apabila disiapkan dengan baik, serta didukung dengan alat dan media. Melalui metode ceramah ini guru mencoba memberikan pengajaran ekonomi kepada siswa dengan memberikan contoh *real/nyata* serta perbandingan suatu kejadian maka diharapkan penyampaian materi dari guru kepada siswa dapat diterima dengan mudah.

Berdasarkan kedua pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa ceramah adalah sebuah bentuk interaksi melalui penerangan dan penuturan lisan yang ekonomis dan efektif dari guru kepada siswa dalam menyampaikan materi pembelajaran.

b. Metode Tanya Jawab

Menurut Sudjana (1988) metode tanya jawab adalah metode mengajar yang memungkinkan terjadinya komunikasi langsung yang bersifat *two way traffic* (komunikasi dua arah) sebab pada saat yang sama terjadi dialog antara guru dan siswa. Senada dengan pendapat Sudjana, Ahmadi dan Prasetya (1997) mengemukakan bahwa metode tanya jawab ialah suatu metode di dalam pendidikan dan pengajaran di mana guru bertanya

sedangkan murid-murid menjawab tentang bahan materi yang ingin diperolehnya. Sesuai dengan pernyataan sebelumnya Djamarah dan Zain (2002) mengutarakan bahwa metode tanya jawab adalah cara penyajian pelajaran dalam bentuk pertanyaan yang harus dijawab, terutama dari guru kepada siswa, tetapi dapat pula dari siswa kepada guru.

Sama halnya saat proses pembelajaran ekonomi berlangsung, guru memberikan sebuah pertanyaan menyangkut materi ekonomi yang dipelajari kepada salah satu atau beberapa siswa kemudian siswa diminta untuk menjawab pertanyaan tersebut. Dengan tujuan guru ingin melihat sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi yang sedang dijelaskan oleh guru pada hari itu.

c. Metode Diskusi

Menurut pendapat Suryosubroto (1997) mengemukakan bahwa metode diskusi adalah suatu cara penyajian bahan pengajaran dengan guru memberikan kesempatan kepada siswa atau kelompok-kelompok untuk mengadakan perbincangan ilmiah untuk mengumpulkan pendapat, membuat kesimpulan dalam memecahkan suatu masalah. Sejalan dengan pendapat di atas, Sagala (2005) berpendapat bahwa diskusi adalah percakapan ilmiah yang *responsive* berisikan pertukaran pendapat yang dijalani dengan pertanyaan *problematic*.

Berdasarkan kedua pendapat tersebut, peneliti menarik kesimpulan bahwa metode diskusi adalah percakapan ilmiah yang berisikan pertukaran pendapat mengenai bahan pengajaran yang diberikan oleh guru kepada

siswa untuk mengumpulkan pendapat serta membuat kesimpulan guna memecahkan suatu masalah yang ada didalamnya. Metode diskusi ini dimaksudkan untuk menampung sejumlah pendapat kemudian memecahkan masalah yang sedang dihadapi dengan beberapa pendapat dari anggota kelompok diskusi.

d. Metode Resitasi

Resitasi bisa disebut sebagai tugas rumah atau pekerjaan rumah. hal tersebut seperti yang diutarakan oleh Zuhairini, Ghofur dan Yusuf (1983) bahwa metode pemberian tugas belajar (resitasi) sering disebut metode pekerjaan rumah adalah metode dimana murid diberi tugas khusus diluar jam pelajaran. Menurut Darajat (1995: 298) metode resitasi (tugas) adalah suatu cara dalam proses belajar mengajar bilamana guru memberi tugas tertentu dan murid mengerjakannya, kemudian tugas tersebut dipertanggungjawabkan kepada guru.

e. Metode Kerja Kelompok

Menurut Moedjiono (1992) metode kerja kelompok dapat diartikan sebagai format belajar-mengajar yang menitik beratkan kepada interaksi anggota yang satu dengan anggota yang lain dalam suatu kelompok guna menyelesaikan tugas-tugas belajar secara bersama-sama.

f. Metode Sosiodrama (*role-playing*)

Djamarah (2006) menjelaskan bahwa metode sosiodrama (*roleplaying*) adalah mendramatisasikan tingkah laku dalam hubungannya dengan masalah social. Sejalan dengan pendapat sebelumnya, Sagala (2009)

menyatakan bahwa sosiodrama adalah metode mengajar yang mendramatisasikan suatu situasi sosial yang mengandung suatu problem, agar peserta didik dapat memecahkan suatu masalah yang muncul dari suatu situasi social. Selanjutnya Waluyo (2001) menyatakan hal yang sama bahwa sosiodrama adalah bentuk pendramatisan peristiwa-peristiwa kehidupan sehari-hari yang terjadi dalam masyarakat.

g. Metode Demonstrasi dan eksperimen

Menurut Sumaran dan Zai (2006) metode demonstrasi adalah cara penyajian pelajaran dengan memperagakan suatu proses kejadian dan metode ini biasanya diaplikasikan dengan menggunakan alat-alat bantu pengajaran seperti benda-benda *miniature*, gambar, perangkat alat-alat laboratorium dan lainlain menurut Sumaran dan Zain (2006). Selanjut menurut Sudjana (1989) metode demonstrasi merupakan metode mengajar yang cukup efektif, sebab membantu para siswa untuk memperoleh jawaban dengan mengamati dan mengklasifikasi suatu proses atau peristiwa tertentu, selain itu pada metode ini guru memperlihatkan bagaimana proses terjadinya sesuatu, di mana keaktifan biasanya lebih banyak pada pihak guru.

Sedangkan metode eksperimen menurut Roestiyah (2008) merupakan salah satu cara mengajar, dimana siswa melakukan suatu percobaan tentang sesuatu hal, mengamati prosesnya serta menuliskan hasil percobaannya kemudian hasil pengamatan itu disampaikan ke kelas dan dievaluasi oleh guru. Senada dengan penjelasan sebelumnya Djamarah (2008) menyatakan

bahwa metode eksperimen adalah cara penyajian pelajaran, dimana siswa melakukan percobaan dengan mengalami dan membuktikan sendiri sesuatu yang dipelajari.

Dapat disimpulkan metode demonstrasi ialah metode mengajar dengan menggunakan peragaan dan alat-alat bantu untuk memperjelas suatu pengertian atau untuk memperlihatkan bagaimana berjalannya suatu proses pembentukan terjadinya sesuatu yang sedang dipelajari siswa. Dan metode eksperimen adalah salah satu metode ajar dimana siswa melakukan suatu percobaan tentang suatu hal agar siswa dapat mengamati, mengalami dan membuktikan langsung sesuatu yang dipelajarinya.

h. Metode *Problem Solving*

Problem solving menurut Wena (2009) adalah melakukan operasi prosedural urutan tindakan, tahap demi tahap secara sistematis. Lanjutnya, pemecahan masalah sistematis merupakan petunjuk untuk melakukan suatu tindakan yang berfungsi untuk membantu seseorang dalam menyelesaikan suatu permasalahan. Menurut Vinacke (1987) *problem solving* mencakup tiga tahap kegiatan. Tahap pertama penyajian masalah dimana siswa dihadapkan pada suatu tujuan yang harus dicapai melalui beberapa kesulitan/hambatan. Tahap kedua kegiatan ke arah pemecahan dimana siswa akan mengalami proses mental atau simbolis, seperti mengamati, mengingat kembali hal-hal yang telah lampau, mengemukakan pertanyaan, mengungkapkan gagasan dan tahap ke tiga pemecahan yaitu siswa mungkin berhasil atau tidak berhasil mencapai tujuannya.

i. Metode Sistem Regu (*Team Teaching*)

Menurut Sudjana (2005) metode sistem regu merupakan metode mengajar dimana terdapat dua orang guru atau lebih bekerjasama mengajar sekelompok siswa.

j. Metode Karyawisata

Metode karyawisata ini biasa disebut juga dengan *Study Tour*. Metode karyawisata adalah suatu metode mengajar yang dirancang terlebih dahulu oleh pendidik dan diharapkan siswa membuat laporan dan didiskusikan bersama peserta didik lain serta didampingi oleh pendidik yang kemudian dibukukan menurut Prihatin (2008). Sedangkan menurut Faturrohman (2007) karyawisata adalah metode dalam proses belajar mengajar dengan mengajak siswa keluar sekolah, untuk meninjau tempat tertentu atau suatu objek, hal ini bukan rekreasi tetapi untuk belajar atau memperdalam pelajarannya dengan melihat langsung atau kenyataan.

k. Metode Simulasi

Sumantri dan Permana (2001) berpendapat bahwa metode simulasi diartikan sebagai salah satu metode pengajaran untuk menirukan keadaan sebenarnya kedalam situasi buatan. Senada dengan pendapat sebelumnya, Anitah (2009) mengungkapkan bahwa metode simulasi adalah salah satu metode mengajar yang obyeknya bukan benda atau kegiatan yang sebenarnya, melainkan kegiatan mengajar yang bersifat pura-pura.

l. Metode Latihan (*Drill*)

Menurut Sagala (2005) metode latihan atau *drill* adalah metode pembelajaran dengan cara mengulang-ulang, metode ini pada umumnya digunakan untuk memperoleh suatu ketangkasan dan keterampilan dari apa yang telah dipelajari. Jadi metode latihan atau *drill* merupakan penanaman kebiasaan-kebiasaan tertentu guna memperoleh keterampilan, ketangkasan, kesempatan serta ketepatan pada siswa.

Pada metode ini siswa harus ikut serta dalam proses pembelajaran, karena proses keberhasilan pembelajaran dengan menggunakan metode latihan akan mendapatkan hasil yang tidak terduga, sebab setiap latihan demi latihan yang dilakukan oleh siswa akan semakin berkembang dari waktu ke waktu menurut Zain dkk (1997).

Berdasarkan kedua pendapat di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa metode latihan (*drill*) wajib diikuti oleh siswa dalam pembelajaran ekonomi karena untuk memperoleh suatu ketangkasan, kebiasaan dan keterampilan dari apa yang telah dipelajari pada metode sebelumnya seperti metode ceramah dan metode diskusi.

5. Media Pembelajaran

Suatu proses pembelajaran tidak akan berjalan dengan maksimal apabila tidak didukung oleh media sebagai sarana untuk memudahkan seorang guru untuk berinteraksi dengan siswa dalam kegiatan belajar mengajar. Latuheru (1988) berpendapat bahwa media pembelajaran berguna menarik minat siswa terhadap materi pembelajaran yang disajikan, media pembelajaran berguna dalam hal

meningkatkan pengertian anak didik terhadap materi yang disajikan, dan media pembelajaran mampu menyajikan data yang kuat dan terpercaya.

Senada dengan pendapat di atas, Heinich, Malenda, Russel (1982) dalam Elida Prayitno (1989) mengemukakan keuntungan penggunaan media dalam pembelajaran adalah: 1. Membangkitkan ide-ide atau gagasan-gagasan yang bersifat konseptual, sehingga mengurangi kesalahpahaman siswa dalam mempelajarinya. 2. Meningkatkan minat siswa pada materi pelajaran. 3. Memberikan pengalaman-pengalaman nyata pada siswa yang merangsang aktivitas diri sendiri untuk belajar. 4. Dapat mengembangkan jalan pikiran yang berkelanjutan. 5. Menyediakan pengalaman-pengalaman yang tidak mudah didapat melalui materi-materi yang lain dan menjadikan proses belajar mendalam dan beragam. Sehingga pembuatan media pembelajaran diperlukan untuk proses pelaksanaan pembelajaran dan proses berpikir siswa.

Sementara menurut Danim (1995) media pembelajaran merupakan seperangkat alat bantu atau pelengkap yang digunakan oleh guru atau pendidik dalam rangka berkomunikasi dengan siswa atau peserta didik.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran adalah seperangkat alat bantu atau sarana yang digunakan seorang guru atau pendidik untuk berinteraksi dengan siswa dalam kegiatan belajar mengajar yang memiliki banyak manfaat didalamnya seperti membangkitkan ide-ide atau gagasan-gagasan, meningkatkan minat siswa, memberikan pengalaman-pengalaman nyata pada siswa, dapat mengembangkan jalan pikiran siswa, dan memberikan pengalaman-pengalaman pada siswa.

6. Evaluasi Pembelajaran

Komponen yang terakhir pada bagian proses pembelajaran adalah evaluasi. Evaluasi menurut pendapat Suryobroto (1986) mengatakan bahwa evaluasi merupakan barometer untuk mengukur tercapainya proses interaksi, dengan mengadakan evaluasi dapat mengontrol hasil belajar siswa dan mengontrol ketepatan suatu metode yang digunakan oleh guru sehingga pencapaian tujuan pembelajaran dapat dioptimalkan.

Pendapat yang hampir sama juga dikemukakan oleh Sudjana (2003) bahwa evaluasi bertujuan untuk melihat atau mengukur belajar para siswa dalam hal penguasaan materi yang telah dipelajari sesuai dengan tujuan-tujuan yang telah ditetapkan.

Pada proses pembelajaran ekonomi, evaluasi dilakukan diakhir jam pelajaran secara keseluruhan dari latihan soal atau kuis yang diberikan guru. Evaluasi juga dilakukan setelah siswa melakukan presentase di depan kelas.

Berdasarkan dari kedua pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa maksud dan tujuan evaluasi pembelajaran adalah suatu kegiatan penilaian untuk mengukur dan mengetahui tercapai atau tidaknya tujuan pembelajaran serta mengontrol ketepatan suatu metode yang digunakan oleh guru terhadap siswa. Maka daripada itu, diharapkan evaluasi sangat berpengaruh pada kemajuan kemampuan siswa untuk lebih baik.

2.3 Pembelajaran Dalam Jaringan (*Daring*)/*E-Learning*

2.3.1 Pengertian Pembelajaran Dalam Jaringan(*Daring*) / *E-Learning*

Pembelajaran daring adalah metode belajar yang menggunakan model interaktif berbasis internet dan *Learning Manajemen System* (LMS). Seperti menggunakan *Zoom*, *Google Meet*, *Google Classroom* dan lainnya. Pembelajaran daring sering disebut juga dengan *E-learning*.

Menurut Koran (2002) *E-learning* sebagai metode pembelajaran dan pengajaran yang menggunakan rangkaian elektronik (LAN, WAN, atau internet) untuk menyampaikan isi pembelajaran, interaksi, atau bimbingan. Senada dengan pendapat diatas, Hartley (2001) menjelaskan bahwa daring / *e-learning* merupakan suatu jenis belajar mengajar yang memungkinkan tersampainya bahan ajar ke siswa dengan menggunakan media internet atau media jaringan komputer lain (daring). Rosenberg (2001) menekankan bahwa daring / *e-learning* merujuk pada penggunaan teknologi internet untuk mengirimkan serangkaian solusi yang dapat meningkatkan pengetahuan dan keterampilan.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran daring / *e-learning* merupakan pembelajaran yang menekankan pada cara belajar mandiri serta melalui pembelajaran daring / *e-learning* ini telah mempersingkat waktu pembelajaran dan membuat biaya studi lebih ekonomis. Pembelajaran Daring / *E-learning* mempermudah interaksi antara peserta didik dengan bahan atau materi pelajaran, peserta didik dengan guru atau instruktur maupun sesama peserta didik. Peserta didik dapat saling berbagi informasi dan dapat mengakses bahan-bahan belajar setiap saat dan berulang-ulang, dengan kondisi yang

demikian itu peserta didik dapat lebih memantapkan penguasaannya terhadap materi pembelajaran. Di dalam metode pembelajaran daring */e-learning* yang mengambil peran guru adalah komputer dan panduan-panduan elektronik.

2.3.2 Manfaat Belajar Daring di Tengah Pandemi Covid-19

Praktisi Pendidikan Kristina, sekaligus *Director of Studies* Yayasan Pendidikan Mulia Bakti (YPMB) (2020) mengungkapkan sembilan manfaat belajar secara daring di tengah situasi pandemi *Covid-19* diantaranya:

1. Kapasitas Belajar yang Lebih Banyak

Belajar secara daring akan memberi siswa kendali penuh atas pembelajaran mereka dan siswa dapat bekerja dengan kecepatan mereka sendiri. Umumnya siswa bekerja lebih cepat dan memproses informasi dengan kapasitas lebih besar. Inilah mengapa belajar daring dianggap lebih baik dilakukan dalam periode belajar yang lebih pendek dari pada ketika di kelas agar anak tidak lelah.

2. Membantu Menjaga Perilaku Disiplin

Kristina menjelaskan, sama halnya seperti bersekolah, belajar secara daring juga memberikan kesempatan bagi para siswa untuk menjaga perilaku baik melalui interaksi sosial dengan guru maupun teman-temannya. Selain itu, sistem ini juga dapat menjaga sikap bertanggung jawab ketika diminta mengerjakan tugas-tugas dari guru. Hal itu diharapkan dapat menghindari anak dari sikap malas dan acuh tak acuh selama pandemi panjang berlangsung.

3. Menjaga Otak Tetap Berkembang

Dengan bersekolah secara daring, siswa akan melatih otaknya secara optimal dan terarah setiap hari serta tetap produktif menciptakan akar-akar di sel otak sehingga intelegensi anak tetap berkembang sesuai dengan umurnya.

4. Menjaga Rutinitas Anak Tetap Terjaga

Sama halnya dengan disiplin, anak memiliki jadwal atau rutinitas mereka setiap hari seperti waktu belajar, bermain, tidur, makan, memakai seragam, dan sebagainya. Belajar daring hadir untuk membantu anak menjaga rutinitas tersebut tetap berjalan dengan semestinya.

5. Melatih Kemampuan Motorik dan Koordinasi

Belajar daring juga bisa meningkatkan kemampuan motorik halus dan kasar pada anak melalui aktivitas menulis dan permainan seperti menuang air dan menyusun stik es krim. Selain itu, anak juga melatih koordinasi mata seperti membaca dan melihat instruksi guru untuk ditiru.

6. Anak Akan Tetap Bahagia

Siswa yang tetap mengikuti sekolah secara daring akan lebih bahagia daripada anak berhenti bersekolah sama sekali selama pandemi.

7. Mendeteksi Gangguan Tumbuh Kembang Anak

Gangguan tumbuh kembang seperti belum dapat mengenali warna, susah memegang gunting, terlambat bicara, belum dapat melompat justru dapat lebih cepat terdeteksi melalui sekolah daring. Orangtua patutnya waspada dengan gangguan-gangguan ini karena bisa mempengaruhi

perkembangan anak di masa depan dan akan sangat sulit untuk mengoreksinya jika terlambat diketahui.

8. Mengenali Potensi

Orangtua akan lebih mudah mengenali potensi anak jika anak mengikuti sekolah dan dapat mengarahkannya dengan tepat sasaran serta tepat waktu. Beberapa potensi yang bisa dilihat seperti linguistik, musical, logical, body kinestetik, moral, interpersonal dan visual spasial.

9. Menjaga Kebersamaan Orangtua dan Anak

Sebagian orangtua menganggap kebersamaan bersama anak di tengah pandemi bisa sangat melelahkan, namun dalam kaca mata anak, justru saat seperti itu merupakan saat terindah yang tidak ia lupakan ketika besar nanti.

2.3.3 Tujuan Belajar Daring di Tengah Pandemi Covid-19

Sandra Susanto (2020) berpendapat bahwa setidaknya ada empat kunci sekaligus tantangan agar pembelajaran daring atau *e-learning* ini dapat menjadi pembelajaran bermakna dan menyenangkan untuk siswa, di antaranya:

1. Kemampuan guru memanfaatkan teknologi

Untuk menunjukkan kemampuan guru dalam memanfaatkan media teknologi dengan persentasi *zoom*, penugasan via *Google Classroom*, *pre-test* atau *post-test* dengan *Quiz*, dan pemberian tugas proyek dengan pemanfaatan *Google Drive*, presentasi interaktif dengan *Peardeck*, dan

lain-lain. Hal ini mutlak harus dilakukan untuk mentransfer *knowledge* kepada peserta didik secara menarik dan efektif.

2. Pembelajaran terencana dan efektif

Menyajikan pembelajaran terencana dan efektif dalam keterbatasan waktu. Hal ini bisa dilakukan dengan mempersiapkan *quality lesson plan* dan mengatur langkah-langkah pembelajaran yang detail.

3. Menyatukan persepsi dan konsentrasi siswa

Adalah bagaimana guru mampu menyatukan persepsi dan konsentrasi anak-anak didik yang serba berjauhan.

4. Penguatan karakter siswa

Menyampaikan pesan untuk menjadi anak tangguh mengingat dalam kondisi masyarakat sedang diuji secara fisik dan mental akibat penyebaran *Covid-19* yang berdampak kepada pembelajaran siswa menjadi serba terbatas dalam berkomunikasi, berinteraksi, dan berkreasi.

2.3.4 Prinsip Pelaksanaan Pembelajaran Dalam Jaringan (Daring)/E-learning

Berdasarkan buku Panduan Penjaminan Mutu Pembelajaran Daring Indonesia Terbuka dan Terpadu (PDITT) (2014), Proses pembelajaran dilaksanakan dengan menerapkan empat prinsip diantaranya sebagai berikut:

1. Prinsip *Behaviorisme*

Prinsip *behaviorisme* menyatakan bahwa belajar merupakan proses stimulus, respon dan umpan balik, dan diterapkan dengan memperhatikan hal berikut:

- a. Tujuan pembelajaran perlu ditampilkan
 - b. Pencapaian belajar perlu di nilai
 - c. Umpan balik perlu diberikan.
2. Prinsip *Kognitivisme*

Prinsip *kognitivisme* menyatakan bahwa belajar merupakan proses pengolahan informasi di otak siswa/pelajar, dengan hasil belajar yang menunjukkan perubahan kognitif seorang pembelajar. Prinsip *kognitivisme* diterapkan secara operasional dalam bentuk “*input-prosesoutput*”, dengan memperhatikan hal berikut:

- a. Materi diberikan dalam bentuk bongkahan kecil, yang disampaikan secara bertahap agar lebih mudah dipahami.
 - b. Materi pembelajaran disajikan secara beragam dengan menggunakan berbagai media disesuaikan dengan gaya belajar mahasiswa.
 - c. Adanya pengukuran terhadap hasil belajar untuk membuktikan terjadinya proses “belajar”.
3. Prinsip *Konstruktivisme*

Prinsip *konstruktivisme* yang menjelaskan bahwa belajar merupakan proses konstruksi makna berdasarkan beragam interaksi individual

maupun interaksi sosial. Prinsip konstruktivisme diterapkan dengan memperhatikan:

- a. Materi disajikan secara interaktif.
 - b. Contoh dan latihan disajikan secara bermakna.
 - c. Peserta didik mengendalikan proses pembelajaran secara mandiri.
 - d. Tersedianya interaksi individu dan interaksi sosial dalam proses pembelajaran.
4. Prinsip *Konektivism (Connectivism)*

Konektivism merupakan teori belajar yang dikembangkan oleh Stephen Downes dan George Siemens. Konektivism dikenal sebagai “*a learning theory for a digital age*” yang berupaya menjelaskan kompleksitas belajar dalam dunia digital. Menurut Siemens (2009) perkembangan ilmu pengetahuan yang sangat cepat dan kompleksitas, dunia kita sekarang memerlukan proses belajar yang *non-linear*. Perkembangan jumlah koneksi di internet, dunia *cyber*, atau kota digital. Belajar dalam konteks *konektivism*, merupakan pembentukan koneksi dalam jejaring pengetahuan. Beberapa prinsip konektivism antara lain: 1) Belajar merupakan proses untuk menghubungkan beragam entitas 2) Mengembangkan dan memelihara koneksi diperlukan untuk memfasilitasi keberlanjutan belajar. 3) Kemampuan utama dalam belajar adalah kemampuan untuk mengidentifikasi dan membuat hubungan antara beragam bidang, ide, dan konsep. 4) Kapasitas untuk belajar terus menerus merupakan keterampilan yang strategis dibandingkan pencapaian yang

dicapai saat ini. 5) Pengambilan keputusan merupakan salah satu bentuk proses belajar.

Mengacu pada buku Som Naidu (2003) yang berjudul “*E-learning: a Guidebook of Principles, Procedures and Practices*”, maka modalitas pembelajaran *e-learning* dalam konteks PDITT memperhatikan elemen sebagai berikut:

- a. Proses pembelajaran secara individu atau kelompok.
- b. Proses pembelajaran dalam jaringan (online) dan di luar jaringan (off line).
- c. Proses pembelajaran secara sinkronus (sama waktu) dan asinkronus (beda waktu).

Tabel : 2.1 Modalitas Pembelajaran E-Learning

	Individu		Kelompok	
	Mandiri	Sinkronus	Dalam jaringan	Sinkronus
Asinkronus		Di luar jaringan	Asinkronus	Di luar jaringan
Terbimbing	Sinkronus	Dalam jaringan	Sinkronus	Dalam jaringan
	Asinkronus	Di luar jaringan	Asinkronus	Di luar jaringan

Tabel 2.1 menjelaskan bahwa ada dua modalitas pembelajaran *e-learning*, yaitu belajar mandiri dan belajar kelompok. Masing-masing terbagi kembali menjadi dua kategori, yaitu belajar mandiri dalam jaringan dan belajar mandiri di luar jaringan. Begitu juga dengan belajar kelompok, diklasifikasikan menjadi belajar kelompok secara sinkronous dan belajar kelompok secara asinkronous.

1. Belajar mandiri dalam jaringan (daring). Siswa/mahasiswa mengikuti proses pembelajaran yang disampaikan melalui jaringan, baik secara individu dan atau berkelompok. Sebagai contoh, siswa/mahasiswa memperoleh bahan belajar dalam bentuk digital (*pdf, doc, ppt, flv*, dan lain-lain), mengerjakan tugas melalui jaringan, menerima dan mengumpulkan tugas melalui jaringan, memperoleh informasi lain melalui *mailing list*, dan lain-lain.
2. Belajar mandiri di luar jaringan (luring). Siswa/mahasiswa mengikuti proses pembelajaran yang disampaikan (*delivered*) tanpa menggunakan jaringan internet. Sebagai contoh, siswa/mahasiswa mempelajari bahan belajar dalam bentuk media cetak di rumah/di tempat kerja, mempelajari materi dalam bentuk video yang disimpan dalam format *DVD* dan diputar melalui *DVD player* di rumah, dan lain-lain.
3. Belajar individu/kelompok secara sinkronous: Siswa/mahasiswa mengikuti proses pembelajaran secara kelompok dalam waktu yang sama. Contoh sekelompok siswa/mahasiswa mendiskusikan sesuatu dengan cara *chatting* atau *audio-conference* atau *video conference*.
4. Belajar individu/kelompok secara asinkronous: Siswa/mahasiswa mengikuti proses pembelajaran secara kelompok melalui internet tapi dalam waktu yang berbeda dengan umpan balik yang tertunda (*delayed feedback*). Contoh, siswa/mahasiswa mendiskusikan sesuatu secara kelompok via *email, bulletin board*, forum diskusi dan lain-lain.

2.4 Hasil Penelitian yang Relevan

Penelitian yang berkaitan dengan Analisis Proses Pembelajaran Ekonomi Kelas XI IPS Berbasis *Daring* Menggunakan Aplikasi *Google Classroom* pada Masa Pandemi *Covid-19* di SMA Negeri 2 Siak Hulu.

1. Penelitian yang berjudul “Analisis Proses Pembelajaran Matematika Berbasis *Daring* Menggunakan Aplikasi *Google Classroom* pada Masa Pandemi *Covid-19*”. Yang mana penelitian ini dilakukan oleh Mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Cirebon yaitu Najila Indah Nurani, Din Azwar Uswatun, Luthfi Hamdani Maula pada tahun 2020, yang menyatakan bahwa hasil penggunaan aplikasi *google classroom* di kelas IVB Sekolah Dasar Aisyiyah sudah efektif. Proses pembelajaran matematika berbasis *daring* menggunakan aplikasi *google classroom* dilakukan secara dokumentasi dalam pembelajaran jarak jauh. Dalam hal ini proses pembelajaran menggunakan aplikasi *google classroom* dalam pelaksanaannya guru melakukan tiga langkah dari pengumpulan informasi, membuat perencanaan dan menggunakan metode yang tepat yaitu aplikasi *google classroom*.
2. Penelitian yang berjudul “Pendidikan Dalam Masa Pandemi *Covid-19*”. Yang mana penelitian ini dilakukan oleh Mahasiswa Universitas Terbuka Semarang yaitu Dian Ratu Ayu Uswatun Khasanah, Hascaryo Pramudibyanto, Barokah Widuroyekti pada tahun 2020, yang menyatakan hasil analisis bahwa mahasiswa yang mendukung pelaksanaan webinar

ada 82%, sedangkan 18% lainnya tidak mendukung pelaksanaan webinar (tuweb) karena tidak mempunyai perangkat (laptop/pc). Mahasiswa mengandalkan pemakaian *tuweb* melalui HP saja. Mahasiswa lainnya tidak percaya diri untuk mencoba hal baru, dan menginginkan diberikan tugas saja selama masa pandemi (belajar mandiri).

3. Penelitian yang berjudul “*Study At Home: Analisis Kesulitan Belajar Matematika Pada Proses Pembelajaran Daring*”. Yang mana penelitian ini dilakukan oleh Mahasiswa Universitas Teknokrat Indonesiayaitu Yuliza Putri Utami, Deries Alan Dheri Cahyono pada tahun 2020, yang menyatakan bahwa rata-rata pencapaian indikator kesulitan belajar siswa terhadap pelajaran matematika melalui sistem pendidikan *e-learning* adalah sebesar 75%. Indikator yang paling tinggi dicapai oleh siswa yaitu kendala teknis *signal* dan ketidak mampuan dalam belajar *online (e- learning)* yaitu sebesar 77%. Berdasarkan hasil tersebut tentu saja berakibat pada rendahnya kemajuan belajar yang dicapai siswa karena dengan konsep *e-learning* ini tidaklah mudah jika dibanding dengan sistem pembelajaran *face-toface*. Ada kemungkinan hal ini terjadi karena guru tidak mampu menerapkan konsep *e-learning* seperti yang telah disinggung terkait dengan keyakinan guru melalui kerangka inovasi pembelajaran menggunakan *e-learning*.

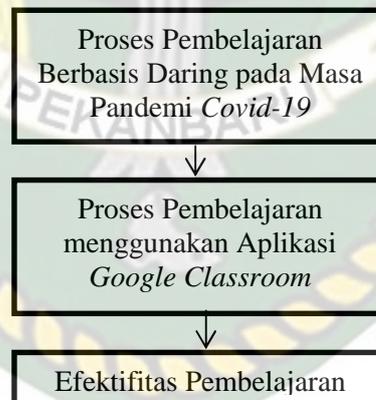
Maksud dari penulis meneliti tentang permasalahan ini, bertujuan untuk melihat dan mengetahui bagaimana proses pembelajaran Ekonomi kelas XI IPS berbasis *Daring* menggunakan aplikasi *Google Classroom* pada Masa Pandemi

Covid-19 di SMA Negeri 2 Siak Hulu. Terdapat perbedaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu yang terletak pada indikator, objek, lokasi serta tempat pelaksanaannya.

2.5 Kerangka Pemikiran

Berdasarkan uraian teoritis tersebut maka dapat dibuat kerangka pemikiran dalam penelitian ini, yaitu bagaimana efektifitas proses pembelajaran ekonomi kelas XI IPS berbasis *daring* menggunakan aplikasi *google classroom* pada masa pandemi *Covid-19* di SMA Negeri 2 Siak Hulu. Kerangka pemikiran pada penelitian ini dapat dilihat sebagai berikut:

Gambar 2.2
Model Konseptual Analisis Aplikasi *Google Classroom* terhadap Efektifitas Proses Pembelajaran Ekonomi Kelas XI IPS Berbasis *Daring* pada Masa Pandemi *Covid-19* di SMA Negeri 2 Siak Hulu.



BAB III

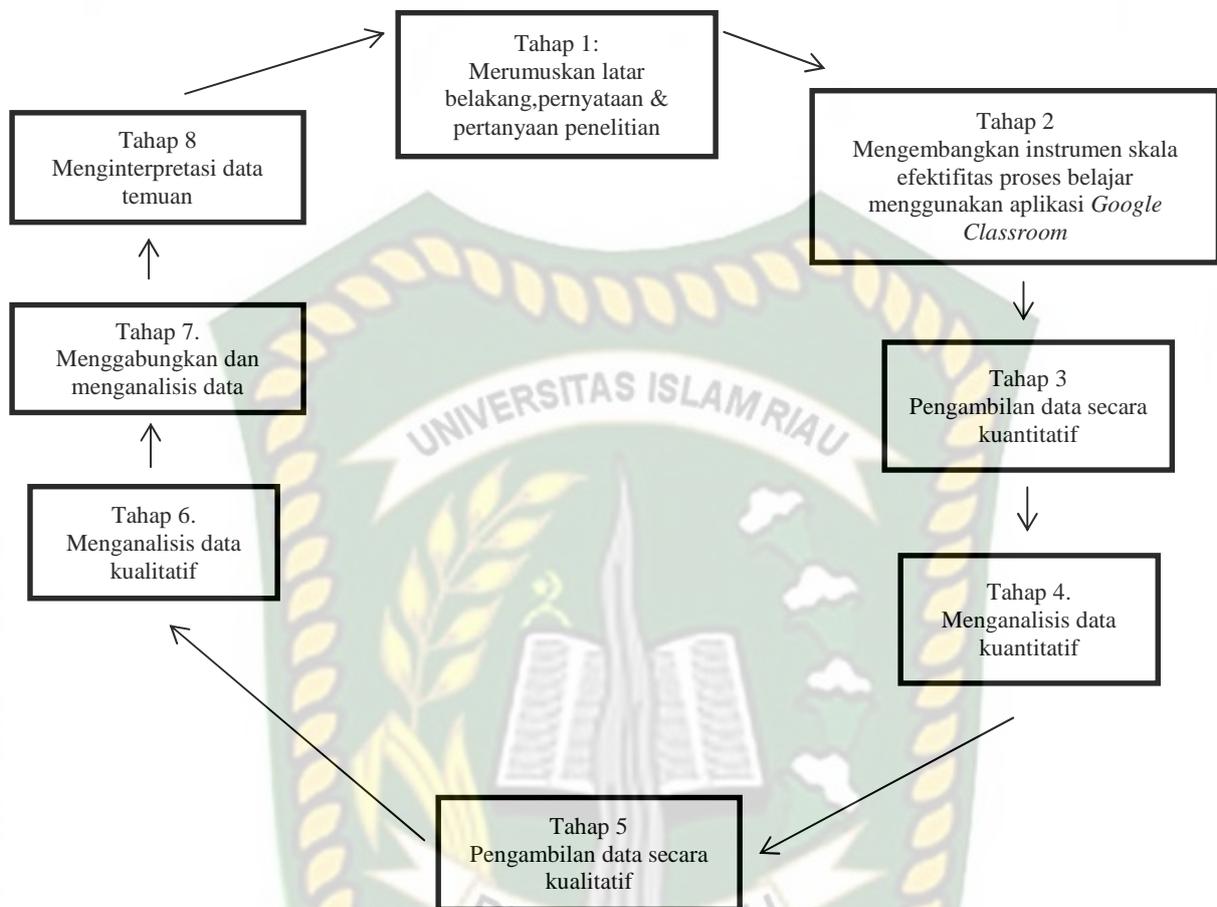
METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode campuran atau sering disebut dengan *mixed method*. Pelaksanaan penelitian metode campuran ini dengan menggabungkan metode penelitian kuantitatif dan kualitatif. Adapun jenis penelitian campuran dalam penelitian ini menggunakan strategi Eksplanatoris Sekuensial. Menurut Creswell (2015) Penelitian campuran merupakan suatu prosedur untuk mengumpulkan, menganalisis, dan mencampur metode kuantitatif dan kualitatif dalam suatu penelitian atau serangkaian penelitian untuk memahami permasalahan penelitian. Hal ini senada dengan Johnson & Christensen (2014) bahwa penelitian campuran adalah kelas studi penelitian di mana peneliti mencampur atau menggabungkan kuantitatif dan pendekatan penelitian kualitatif dan teknik dalam studi penelitian tunggal. Penelitian ini berguna untuk menggambarkan fenomena yang kompleks, dapat melihat perbandingan antar kasus, dan penelitian ini mampu menganalisis hasil gabungan dari penelitian kuantitatif dan kualitatif sehingga data akan semakin jelas dan saling melengkapi.

Berkaitan dengan penelitian ini, peneliti menggunakan penelitian campuran dengan metode eksplanatoris sekuensial karena untuk mengetahui efektifitas belajar ekonomi menggunakan aplikasi *Google Classroom* pada siswa dan guru. Hal yang perlu dilakukan peneliti pertama kali untuk mendapatkan data tersebut dengan menggunakan penelitian kuantitatif yang ditujukan pada siswa

yang dapat memberikan gambaran proses pembelajaran Ekonomi kelas XI IPS berbasis *daring* menggunakan aplikasi *Google Classroom* pada masa pandemi *Covid-19* di SMA Negeri 2 Siak Hulu. Kemudian setelah mendapatkan data di atas maka peneliti melanjutkan penelitian kualitatif dengan tujuan melakukan eksplorasi lebih dalam mengenai efektifitas belajar menggunakan aplikasi *Google Classroom* pada guru mata pelajaran Ekonomi di SMA Negeri 2 Siak Hulu. Oleh karena itu desain penelitian campuran ini menggunakan strategi *eksplanatoris sekuensial*. Desain penelitian ini bermaksud untuk mengetahui data berdasarkan hasil kuantitatif dan untuk mengeksplorasi lebih dalam menggunakan data kualitatif. Adapun rancangan penelitian *mixed method* dalam penelitian ini dapat digambarkan dalam bagan berikut ini:



Gambar 3.1 Alur penelitian Proses Pembelajaran Ekonomi kelas XI IPS berbasis *daring* menggunakan Aplikasi *Google Classroom* pada Masa Pandemi *Covid-19* di SMA Negeri 2 SiakHulu.

3.2 Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 2 Siak Hulu, Kabupaten Kampar, dilakukan pada bulan September 2020 pada Tahun Ajaran 2020/2021.

3.3 Variabel Penelitian

Sugiyono (2011) menjelaskan bahwa variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, obyek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dan kemudian ditarik kesimpulannya.

Dalam penelitian ini hanya terdapat satu variabel (variabel tunggal) yaitu efektifitas proses pembelajaran Ekonomi kelas XI IPS berbasis *daring* menggunakan aplikasi *Google Classroom*.

3.4 Metode Kuantitatif

3.4.1 Populasi dan Sampel

1. Populasi

Sugiyono (2001) mengemukakan bahwa populasi adalah “wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari, dan kemudian ditarikkesimpulannya.

Berdasarkan defenisi populasi di atas maka yang menjadi subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI IPS SMA Negeri 2 Siak Hulu, Kabupaten Kampar. Yang berjumlah 167 orang.

Tabel 3.2
Populasi Penelitian

No.	Kelas	Jumlah Siswa Kelas XII
1.	IPS 1	30 Siswa
2.	IPS 2	36 Siswa
3.	IPS 3	34 Siswa
4.	IPS 4	33 Siswa
5.	IPS 5	34 Siswa
JUMLAH		167 Siswa

Sumber: Guru Ekonomi SMA Negeri 2 Siak Hulu.

2. Sampel

Sugiyono (2001) berpendapat bahwa sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Ini berarti bahwa sampel adalah bagian yang mewakili dari populasi. Bila populasinya besar maka tidak memungkinkan bagi peneliti untuk mempelajari semua yang ada pada populasi, hal ini karena keterbatasan dana, tenaga dan waktu.

Menurut Slovin dalam Husen (1998) untuk menentukan ukuran sampel dari populasi yaitu dengan menggunakan rumus:

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

Keterangan:

n = Sampel

1 = Konstanta

N = Populasi

e^2 = Tingkat eror data

Dengan menggunakan tingkat kesalahan sebesar 5% maka dapat diperoleh sampel berikut:

$$n = \frac{N}{1 + N(e)^2} = \frac{167}{1 + (167 \times 0,05 \times 0,05)} = \frac{167}{1 + 0,4175} = \frac{167}{1,4175} = 117,81$$

Dengan demikian, dari populasi siswa kelas XI IPS SMA Negeri 2 Siak Hulu, Kabupaten Kampar Tahun Ajaran 2020/2021 yang berjumlah 167 orang, akan diambil sampel yang menggunakan rumus Slovin dengan hasil 118 siswa.

Teknik pengambilan sampel dipilih dengan menggunakan *Simple Random Sampling*, yang mana teknik pengambilan sampel dari populasi dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi.

Dengan perhitungan sampel yang berjumlah 118 siswa dimaksudkan untuk memudahkan perhitungan statistik. Dengan cara ini diharapkan setiap anggota dari populasi memiliki kemungkinan yang sama untuk dipilih sebagai sampel penelitian.

Tabel 3.3
Sampel Siswa Kelas XI IPS SMA Negeri 2 Siak Hulu Tahun Ajaran 2020/2021.

No.	Kelas		Jumlah Siswa
1.	XI IPS 1	$30 \times \frac{118}{167}$	21
2.	XI IPS 2	$36 \times \frac{118}{167}$	26
3.	XI IPS 3	$34 \times \frac{118}{167}$	24
4.	XI IPS 4	$33 \times \frac{118}{167}$	23
5.	XI IPS 5	$34 \times \frac{118}{167}$	24
JUMLAH			118

3.4.2 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian bertujuan untuk mengukur suatu gejala yang akan menggunakan instrumen penelitian atau suatu alat yang digunakan untuk mengumpulkan data yang dibutuhkan. Jumlah instrumen yang akan digunakan tergantung pada variabel yang akan diteliti. Adapun instrumen dalam penelitian ini berupa angket. Responden harus menjawab sendiri angket yang diberikan yang dibuat dengan menggunakan *Google Form* dan dilakukan secara *online* atau daring dengan cara mengedarkan *link* angket kepada responden untuk menjangkau data mengenai proses pembelajaran Ekonomi kelas XI IPS berbasis *daring*

menggunakan aplikasi *Google Classroom* pada masa pandemi *Covid-19* di SMA Negeri 2 Siak Hulu.

Untuk memperoleh data yang diperlukan, berikut Instrumen angket dalam penelitian ini:

3.4.2.1 Instrumen Angket

Instrumen berupa angket digunakan untuk mengetahui tentang proses pembelajaran Ekonomi kelas XI IPS berbasis *daring* menggunakan aplikasi *Google Classroom* pada masa pandemi *Covid-19* di SMA Negeri 2 Siak Hulu. Data dalam penelitian ini diperoleh dengan menggunakan skala *likert* dengan jawaban atas pernyataan yaitu 1-5, dimana skor yang penulis gunakan adalah sebagai berikut:

Tabel 3.4
Penilaian Angket

Keterangan	Kode	Skor untuk masing-masing pertanyaan
Sangat Tidak Setuju	STS	1
Tidak Setuju	TS	2
Kurang Setuju	KS	3
Setuju	S	4
Sangat Setuju	SS	5

3.4.2.2 Kisi-kisi Angket

Tabel 3.5
Kisi-Kisi Angket

NO.	Variabel	Indikator	Nomor Pernyataan
1.	Efektivitas Pembelajaran	1. Persepsi Siswa mengenai pembelajaran daring menggunakan aplikasi <i>Google Classroom</i> .	1,2,3,4,5
		2. Keterampilan Pembelajaran Daring menggunakan <i>Google Classroom</i> .	6,7,8
		3. Kesiapan Mental/Emosional Siswa	9,10,11
		4. Atusiasme Siswa mengikuti Proses Pembelajaran Daring menggunakan Aplikasi <i>Google Classroom</i> .	12,13,14
		5. Kebutuhan Proses Pembelajaran Daring	15,16,17
		6. Pemahaman Siswa selama proses pembelajaran daring menggunakan aplikasi <i>Google Classroom</i> .	18,19,20

3.4.3 Teknik Pengujian Instrumen

1. Uji Validitas Instrumen

Instrumen dapat digunakan setelah melewati proses pengujian validitas. Untuk mengukur validitas angket dilakukan uji coba atau *try out* di SMA Negeri 2 Siak Hulu kelas XII IPS 3 sebanyak 30 orang siswa yang tidak akan dijadikan sampel. Menurut Arikunto (2006) validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkatan validan atau kesahihan suatu instrumen. Instrumen dikatakan valid apabila mampu mengukur apa yang diinginkan, apabila dapat mengungkapkan data variabel yang diteliti secara tepat.

Dalam penelitian ini menggunakan rumus *Product Moment Pearson* sebagai berikut:

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

Keterangan:

n = Jumlah Responden X = Skor Tiap Butir

r_{xy} = Koefisien Korelasi Y = Skor Total

Keputusan Uji:

- a. Jika r hitung $>$ r tabel, maka instrumen atau item-item pertanyaan tersebut dinyatakan valid.
- b. Jika r hitung $<$ r tabel, maka instrumen atau item-item pertanyaan tersebut dinyatakan tidak valid.

2. Uji Reliabilitas Instrumen

Uji Reliabilitas atau uji kehandalan menunjukkan pada suatu pengertian bahwa suatu instrumen dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah dianggap baik. Instrumen yang sudah dapat dipercaya, yang reliabel, maka akan menghasilkan data yang dapat dipercaya juga. Apabila datanya memang benar sesuai dengan kenyataan, maka beberapa kalipun diambil tetap akan sama.

Menurut Sekaran dalam Priyatno (2010) menyatakan bahwa reliabilitas kurang dari 0,6 adalah kurang baik, sedangkan 0,7 dapat diterima, dan diatas 0,8 adalah baik.

Instrumen dalam penelitian ini adalah angket, maka pengujian reliabilitasnya akan diukur dengan menggunakan rumus *Alpha Cronbatch* (Arikunto,2009).

$$r_{11} = \left(\frac{k}{k-1}\right) \left(\frac{1 - \sum \sigma b^2}{\sigma^2 t}\right)$$

Keterangan:

r_{11} = Reliabilitas instrumen $\sum \sigma b^2$ = Jumlah varian butir

k = Banyaknya butir pertanyaan $\sigma^2 t$ = Varian total

3.4.4 Teknik Analisis Data

Menurut Muhidin dan Abdurahman (2007) teknik analisis data adalah cara melaksanakan analisis terhadap data, dengan tujuan mengolah data tersebut menjadi informasi, sehingga karakteristik atau sifat-sifat datanya dapat dengan mudah dipahami dan bermanfaat untuk menjawab masalah-masalah yang berkaitan dengan kegiatan penelitian.

Analisis data dilakukan setelah data terkumpul. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif kuantitatif dan analisis regresi linear sederhana menggunakan bantuan *SPSS V 16.0*.

1. Analisis Deskriptif Kuantitatif

Adapun analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif kuantitatif, untuk menghitung frekuensi nilai jawaban dari jawaban yang diberikan responden atas setiap item pernyataan yang diajukan, untuk mencari presentase jawaban angket dari responden digunakan rumus:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase yang ingin diketahui

F = Frekuensi Jawaban

N = Ukuran sampel/ jumlah sampel

100% = Angka tetap presentase

Guna menafsirkan skor nilai yang diperoleh melalui perhitungan angket yang disajikan, maka untuk mendapatkan presentasinya disesuaikan dengan kriteria yang dikemukakan Riduwan (2009), sebagai berikut:

Tabel 3.6
Klasifikasi Variabel Efektifitas Pembelajaran

No.	Klasifikasi	Kategori
1.	81-100%	Sangat Baik
2.	61-80%	Baik
3.	41-60%	Cukup
4.	21-40%	Kurang
5.	0-20%	Kurang Sekali

3.5 Metode Kualitatif

3.5.1 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan hal yang penting dalam penelitian, untuk mencapai hasil dalam sebuah penelitian diperlukan data yang diperoleh dari sumber data yang sudah ditetapkan oleh peneliti. Pengumpulan data dapat dilakukan dengan berbagai cara namun sesuai dengan jenis penelitiannya. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah

sebagai berikut:

1. Observasi

Observasi adalah kegiatan yang setiap saat kita lakukan untuk mengamati objek-objek disekitar kita secara langsung. Menurut Kriyantono (2006) observasi merupakan metode pengumpulan data yang digunakan pada penelitian kualitatif yang diobservasi adalah interaksi (perilaku) dan percakapan yang terjadi diantara subjek yang diteliti/diriset. Peneliti sebisa mungkin untuk berbaur secara alami dengan individu yang ada ditempat penelitian sehingga secara tidak sadar mereka memberikan informasi dan data yang jujur.

2. Wawancara

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian kualitatif ini adalah dengan menggunakan metode wawancara semi-struktur dengan tujuan mendapatkan informasi secara mendalam dari responden mengenai informasi tentang efektifitas proses pembelajaran ekonomi menggunakan aplikasi *Google Classroom* yang ditujukan pada guru mata pelajaran Ekonomi di SMA Negeri 2 Siak Hulu.

Teknik pengambilan sampel sumber data dalam penelitian ini menggunakan cara *purposive*, yakni dimana peneliti melakukan pertimbangan melakukan wawancara kepada seseorang yang dianggap mampu memberikan jawaban atas pernyataan peneliti terhadap kasus yang ingin diteliti, seseorangnya itu adalah dua orang guru mata pelajaran Ekonomi di SMA

Negeri 2 Siak Hulu.

Adapun pedoman wawancara semi-struktur mengenai efektifitas belajar menggunakan aplikasi *Google Classroom* sebagai berikut:

Tabel 3.7 Kisi-Kisi Pedoman Wawancara Semiterstruktur

NO.	PERTANYAAN
1.	Bagaimana sejauh ini pelaksanaan proses pembelajaran ekonomi secara daring menggunakan aplikasi <i>Google Classroom</i> di SMA Negeri 2 Siak Hulu? Apakah berjalan dengan efektif atau tidak?
2.	Apakah terdapat kendala yang dialami oleh guru selama proses pelaksanaan pembelajaran ekonomi secara daring melalui aplikasi <i>Google Classroom</i> ?
3.	Jika terdapat kendala yang dihadapi guru, apakah ada solusi yang diberikan oleh dinas terkait, kepala sekolah ataupun guru dalam mengatasi kendala tersebut?
4.	Selama melaksanakan proses pembelajaran ekonomi secara daring menggunakan aplikasi <i>Google Classroom</i> , bagaimanakah hasil belajar yang diperoleh siswa dilihat dari nilai latihan dan ulangan harian? Apakah mengalami peningkatan atau malah sebaliknya?

Agar hasil wawancara yang dilakukan peneliti dapat terekam dengan baik, dan peneliti memiliki bukti telah melakukan wawancara kepada informan atau sumber data, maka diperlukan bantuan alat-alat sebagai berikut:

- a. Buku catatan : dengan buku catatan ini peneliti bisa mencatat semua percakapan dengan sumber data.
- b. Rekaman : rekaman berupa *voice note* yang merekam semua percakapan peneliti dengan sumber data namun dengan syarat ada persetujuan dari informan atau sumber data.
- c. Pedoman Wawancara Terpimpin : sebelum melakukan wawancara peneliti menyiapkan pertanyaan yang akan diberikan kepada

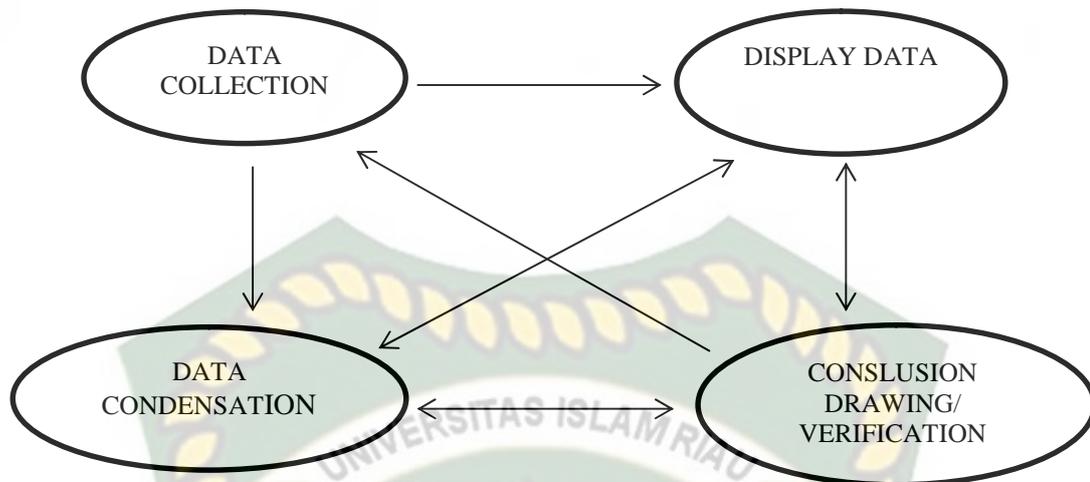
informan atau sumber data guna memperlancar proses wawancara peneliti dalam percakapan atau pembicaraan.

3. Domukentasi

Dokumentasi merupakan suatu cara pengumpulan data yang menghasilkan catatan penting yang berhubungan dengan masalah yang diteliti. Menurut Sugiyono (2018) dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang. Dengan dokumentasi yang diperoleh dapat digunakan untuk memperoleh gambaran menyeluruh mengenai (1) kondisi tempat penelitian (2) Subjek penelitian (3) menjadi dasar pelaksanaan penelitian.

3.5.2 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data digunakan untuk menjawab rumusan masalah atau menguji hipotesis yang telah dirumuskan. Analisis data kualitatif pada penelitian efektifitas proses pembelajaran ekonomi menggunakan aplikasi *Google Classroom* yang ditujukan pada guru mata pelajaran Ekonomi di SMA Negeri 2 Siak Hulu dilakukan secara interaktif dan melakukan analisis secara bersamaan. Miles, Huberman, & Saldana (2014) menjelaskan tiga langkah dalam melakukan analisis data yaitu *data condensation*, *data display*, dan *verifying*. Adapun langkah-langkah analisis data kualitatif dapat dijelaskan pada gambar 3.8:



Gambar 3.8 Proses Analisis Data Kualitaitaif

Berdasarkan bagan di atas bahwa langkah-langkah analisis data kualitatif dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. *Data Collection*(Pengumpulan Data)

Peneliti melakukan pengumpulan data dengan melakukan wawancara langsung secara mendalam kepada responden dengan tujuan dapat memahami informasi secara mendalam tentang efektifitas proses pembelajaran ekonomi kelas XI IPS menggunakan aplikasi *Google Classroom* di SMA Negeri 2 Siak Hulu.

2. *Data Condensation* (Reduksi Data)

Data Condensation merupakan suatu proses analisis data dengan merangkum, menyeleksi poin-poin pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting dengan cara mencari tema dan membuang hal yang tidak berkaitan dengan data efektifitas proses pembelajaran ekonomi kelas XI IPS menggunakan aplikasi *Google Classroom* di SMA Negeri 2 Siak Hulu atau merupakan proses berfikir sensitive yang memerlukan kecerdasan dan keeluasaan dan kedalaman wawasan yang tinggi menurut Sugiyono (2014)

3. *Display Data*(Penyajian Data)

Display data merupakan suatu proses penyajian data dengan cara menguraikan secara singkat baik dalam bentuk bagan, tabel, maupun deskripsi tentang efektifitas proses pembelajaran ekonomi kelas XI IPS menggunakan aplikasi *Google Classroom* di SMA Negeri 2 Siak Hulu. Yang paling sering digunakan untuk menyajikan data dalam penelitian kualitatif adalah dengan teks yang bersifat naratif.

4. *Conclusion Drawing / verification*

Conclusion drawing/verification merupakan kesimpulan berupa temuan baru yang sebelumnya belum pernah ada tentang efektifitas proses pembelajaran ekonomi kelas XI IPS menggunakan aplikasi *Google Classroom* di SMA Negeri 2 Siak Hulu.

3.5.3 Uji Keabsahan Data

Untuk memperoleh data yang valid dan kredibel, maka data yang sudah didapat di lapangan, perlu diuji keabsahannya. Oleh karena itu untuk memvalidasi keakuratan uji keabsahan data penelitian kualitatif menggunakan triangulasi dan *member checking* menurut Creswell (2015). Uji keabsahan triangulasi dalam penelitian ini dilakukan dengan triangulasi sumber. Peneliti melakukan triangulasi sumber dengan cara mengecek data yang diperoleh dari guru. Berdasarkan data yang sudah diperoleh peneliti membuat deskripsi dan kategorisasi untuk mengetahui pandangan yang sama dan berbeda mengenai efektifitas proses pembelajaran ekonomi kelas XI IPS menggunakan aplikasi *Google Classroom* di SMA Negeri 2 Siak Hulu. Hal ini bertujuan untuk

mendapatkan bukti yang akurat dalam penelitian. Sehingga peneliti dapat mengembangkan laporan secara akurat dan valid.

Selain itu peneliti menggunakan *member checking* dengan cara peneliti melakukan wawancara lebih dalam kepada responden dan membawa kembali hasil temuan-temuan untuk menanyakan langsung kepada responden tentang keakuratan hasil temuan peneliti pada efektifitas proses pembelajaran ekonomi kelas XI IPS menggunakan aplikasi *Google Classroom* di SMA Negeri 2 Siak Hulu. Hal ini bertujuan untuk mengetahui seberapa jauh data yang diperoleh sesuai dengan data yang diberikan responden. Apabila data yang didapatkan peneliti sesuai dan dapat diterima responden maka data yang sudah diperoleh dikatakan valid.

3.5.4 Analisis Data Hasil Penelitian Kualitatif

Analisis data dilakukan pada saat peneliti melakukan penelitian di lapangan. Analisis dilakukan secara interaktif, berkesinambungan dan berlangsung secara terus menerus sampai mendapatkan data yang akurat dan hasil temuan sudah jenuh. Selain itu peneliti melakukan uji validitas dengan cara triangulasi dan *member checking* untuk memastikan hasil temuan peneliti benar-benar akurat dan valid.

3.6 Metode Campuran

3.6.1 Deskripsi Data Kombinasi

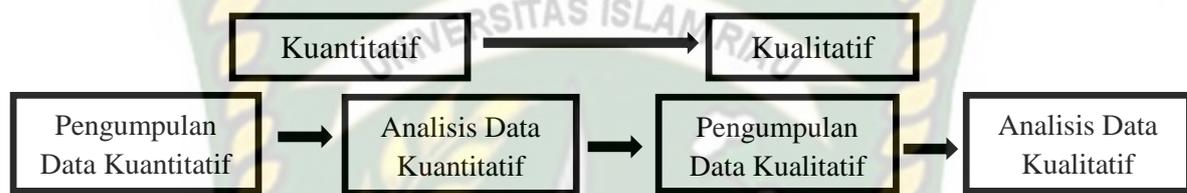
Data kombinasi pada penelitian ini merupakan pencampuran antara data kuantitatif dan kualitatif. Teknik pengumpulan data kuantitatif dilakukan dengan instrumen skala efektifitas proses belajar menggunakan aplikasi *Google Classroom* yang ditujukan pada siswa kelas XI IPS di SMA Negeri 2 Siak Hulu. Kemudian data kuantitatif dianalisis dengan menggunakan bantuan *SPSS V.16.00 for windows*. Berdasarkan data kuantitatif di atas peneliti tidak berhenti pada penelitian kuantitatif saja akan tetapi peneliti melanjutkan penelitian lebih dalam dengan metode kualitatif. Hal ini dilakukan dengan tujuan untuk memperoleh informasi lebih mendalam mengenai efektifitas proses belajar menggunakan aplikasi *Google Classroom*. Adapun hal yang dilakukan peneliti pada penelitian kualitatif adalah berpedoman pada data kuantitatif yang dilanjutkan dengan penggalan data melalui teknik wawancara semistruktur pada guru ekonomi di SMA Negeri 2 Siak Hulu.

Oleh karena itu data kombinasi merupakan pencampuran data kuantitatif dan pencampuran data kualitatif yang bertujuan untuk mendapatkan informasi sedalam-dalamnya sampai data benar-benar jenuh dan mendapatkan hasil temuan yang akurat.

3.6.2 Analisis Data Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif

Penelitian ini menggunakan analisis data strategi *eksplanatoris sekuensial*. Creswell (2013) menjelaskan bahwa strategi eksplanatoris merupakan pengumpulan dan analisis data kualitatif pada tahap kedua yang dibangun

berdasarkan hasil awal kuantitatif. Proses pencampuran (*mixing*) data dalam strategi ini terjadi ketika hasil awal kuantitatif menginformasikan proses pengumpulan data kualitatif. Creswell (2013) menegaskan bahwa bobot atau prioritas lebih diberikan pada data kuantitatif. Creswell (2013) Adapun prosedur strategi eksplanatoris sekuensial sebagai berikut:



Gambar 4.9. Strategi Eksplanatoris Sekuensial

Berdasarkan gambar di atas bahwa penelitian tentang analisis aplikasi *Google Classroom* terhadap efektifitas proses pembelajaran Ekonomi Kelas XI IPS berbasis daring pada masa Pandemi *Covid-19* di SMA Negeri 2 Siak Hulu menggunakan strategi *eksplanatoris sekuensial*. Adapun langkah-langkah strategi *eksplanatoris sekuensial* yang dilakukan peneliti dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Tahap pertama peneliti mengumpulkan data kuantitatif berupa instrumen skala efektifitas proses belajar menggunakan aplikasi *Google Classroom*.
2. Tahap kedua, peneliti melakukan analisis data kuantitatif dengan menganalisis hasil instrument skala efektifitas proses belajar menggunakan aplikasi *Google Classroom* menggunakan bantuan *SPSS V. 16.00 for windows*.
3. Tahap ketiga mengumpulkan data kualitatif dengan teknik wawancara secara semistruktur.

4. Tahap keempat dengan melakukan analisis data kualitatif. Analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif sampai hasil temuan data benar-benar jenuh. Selain itu peneliti melakukan uji validitas dengan cara triangulasi dan *member checking* untuk memastikan hasil temuan peneliti benar-benar akurat dan valid.
5. Tahap terakhir dengan melakukan interpretasi keseluruhan data. Pada langkah terakhir peneliti mendiskusikan data kuantitatif dan kualitatif dengan cara memaparkan data hasil temuan kuantitatif, kualitatif, dan *mixed method*. Kemudian peneliti memberikan penjelasan secara mendalam terhadap hasil temuan pada penelitian analisis aplikasi *Google Classroom* terhadap efektifitas proses pembelajaran Ekonomi Kelas XI IPS berbasis daring pada masa Pandemi *Covid-19* di SMA Negeri 2 Siak Hulu.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 GAMBARAN UMUM LOKASI PENELITIAN

4.1.1 Sejarah SMA Negeri 2 Siak Hulu

Dari beberapa tokoh pendiri SMA Negeri 2 Siak Hulu di Desa Kubang Jaya yakni sebuah desa yang terletak di Kecamatan Siak Hulu, Kampar, Riau yang berjarak kurang lebih 15 KM dari Kota Pekanbaru dan 60 Km dari Ibukota Kabupaten Kampar. Agar pendidikan di Desa Kubang tidak tertinggal dari daerah lain, memicu beberapa pemuka masyarakat desa tersebut untuk mendirikan Sekolah Menengah Atas (SMA) . Dengan cara demikian anak-anak lulusan Sekolah Menengah Pertama (SMP) atau Madrasah Tsanawiyah (MTs) disepuluh kawan Kubang dapat tertampung dan bisa melanjutkan pendidikannya.

SMA Negeri 2 Siak Hulu didirikan pada tahun 2000 atas prakarsa tiga orang tokoh masyarakat Kubang. Ketiga tokoh masyarakat tersebut yaitu: H. Bakri, S.Pd (tokoh masyarakat), H. Baharuddin S (Ketua Rukun Warga 05 Kubang) dan H. Bakar (Kepala Dusun III Kubang). Mereka menyerahkan lahan tanah (tanah kosong) pada tanggal 22 September 1995 kepada kantor Wilayah Pendidikan dan Kebudayaan Provinsi Riau yang pada saat itu dijabat oleh Bapak O.K Nizami Jamil. Tanah ini diserahkan dengan niat untuk dapat didirikan Sekolah Menengah Atas (SMA) Siak Hulu Desa Kubang.

Tanah ini luasnya 2.075 M², dengan rincian: sebelah utara 151 M², sebelah timur 132,5 M², dan sebelah barat 132,5 M². SMA Negeri 2 Siak Hulu memiliki 30 ruangan belajar . Sejak didirikan hingga saat ini SMA Negeri 2 Siak Hulu beralamat di jalan Kubang Raya N0.62 Desa Kubang Jaya Kecamatan Siak Hulu

Kabuipate Kampar, Riau.

Pada saat ini SMA Negeri Siak Hulu semakin berkembang dan akan dijadikan sekolah unggul di samping menjadi sekolah model untuk program percepatan (exselarasi) di kawasan Kabupaten Kampar.

4.2 HASIL PENELITIAN

4.2.1 Pengujian Instrumen

Untuk menguji keandalan dari angket yang digunakan dalam penelitian ini maka dilakukan uji validitas dan uji reabilitas pada setiap variabel penelitian dengan tujuan untuk memperoleh data yang baik.

1. Uji Validitas Instrumen

Pengujian instrumen ini dilakukan di SMA Negeri 2 Siak Hulu kelas XII IPS 3 yang berjumlah 30 siswa. Bertujuan untuk menunjukkan kevalidan butir pernyataan yang disajikan dengan menggunakan bantuan *SPSS V 16.00 for windows* sebelum dilakukannya pengumpulan data.

Adapun hasil penelitian validitas instrumen dapat dilihat pada rekapitulasi tabel berikut:

Tabel: 4.1 Hasil Pengujian Validitas Instrumen Analisis Aplikasi *Google Classroom* terhadap Efektifitas Proses Pembelajaran Ekonomi Kelas XI IPS Berbasis Daring pada Masa Pandemi *Covid-19* di SMA Negeri 2 Siak Hulu.

No.	Indikator	r hitung	Ket.	r tabel	Kesimpulan
Persepsi Siswa mengenai Pembelajaran Daring menggunakan Aplikasi <i>Google Classroom</i>					
1.	Saya senang belajar ekonomi dengan menggunakan aplikasi <i>Google Classroom</i> selama pandemi.	0,645	>	0,361	VALID

2.	Saya lebih betah belajar ekonomi secara daring menggunakan aplikasi <i>Google Classroom</i> sebagai media pembelajaran.	0,812	>	0,361	VALID
3.	Pembelajaran daring menggunakan aplikasi <i>Google Classroom</i> memudahkan saya dalam mengikuti proses pembelajaran ekonomi selama pandemi.	0,655	>	0,361	VALID
4.	Selama belajar menggunakan aplikasi <i>Google Classroom</i> saya dapat mengikutinya dengan baik dan lancar.	0,853	>	0,361	VALID
5.	Pembelajaran ekonomi menggunakan aplikasi <i>Google Classroom</i> sangat efektif.	0,578	>	0,361	VALID
Keterampilan Pembelajaran Daring menggunakan <i>Google Classroom</i>					
6.	Saya mampu mengoperasikan komputer (laptop/notebook) untuk mengikuti proses pembelajaran ekonomi secara daring.	0,413	>	0,361	VALID
7.	Teknologi informasi membuat proses pembelajaran ekonomi menjadi lebih efektif dan efisien khususnya selama masa pandemi.	0,393	>	0,361	VALID
8.	Saya mampu menggunakan berbagai aplikasi dalam komputer untuk melaksanakan pembelajaran dan menyelesaikan tugas ekonomi (seperti <i>Zoom</i> , <i>WhatsappGroup</i> , <i>Google Classroom</i> , <i>skype</i> dan sebagainya).	0,676	>	0,361	VALID
Kesiapan Mental/Emosional Siswa					
9.	Pembelajaran ekonomi secara daring membuat saya merasa senang dan antusias untuk mengikutinya.	0,846	>	0,361	VALID
10.	Tidak lancarnya akses internet membuat saya merasa malas mengikuti pembelajaran ekonomi secara daring menggunakan aplikasi <i>Google Classroom</i> .	0,-109	<	0,361	TIDAK VALID
11.	Saya mengikuti pembelajaran secara daring dalam keadaan rileks/tidak terbebani.	0,810	>	0,361	VALID
Atusiasme Siswa mengikuti Proses Pembelajaran Daring menggunakan Aplikasi <i>Google Classroom</i>					
12.	Saya memiliki semangat yang tinggi selama belajar dan mengerjakan tugas ekonomi secara daring menggunakan aplikasi <i>Google Classroom</i> .	0,665	>	0,361	VALID

13.	Saya lebih aktif selama proses pembelajaran ekonomi secara daring menggunakan aplikasi <i>Google Classroom</i> sebagai media belajar.	0,856	>	0,361	VALID
14.	Saya lebih memperhatikan materi pembelajaran selama proses pembelajaran daring menggunakan aplikasi <i>Google Classroom</i> .	0,784	>	0,361	VALID
Kebutuhan dan Perlengkapan Proses Pembelajaran Daring					
15.	Saya mempunyai alat komunikasi (ponsel, komputer/laptop) untuk mengikutipembelajaran secara daring menggunakan aplikasi <i>Google Classroom</i> .	0,708	>	0,361	VALID
16.	Saya memiliki akses internet yang memadai saat melaksanakan pembelajaran ekonomi secara daring menggunakan aplikasi <i>Google Classroom</i> .	0,798	>	0,361	VALID
17.	Keadaan rumah atau daerah tempat tinggal saya sangat mendukung proses pembelajaran daring menggunakan aplikasi <i>Google Classroom</i> yang saya jalani selama masa pandemi.	0,853	>	0,361	VALID
Pemahaman Siswa selama proses pembelajaran daring menggunakan aplikasi <i>Google Classroom</i>					
18.	Saya memahami materi pelajaran yang disampaikan guru secara daring menggunakan aplikasi <i>Google Classroom</i> .	0,776	>	0,361	VALID
19.	Melalui pembelajaran daring menggunakan aplikasi <i>Google Classroom</i> membuat saya menjadi lebih kreatif dalam menyelesaikan tugas.	0,844	>	0,361	VALID
20.	Pembelajaran ekonomi secara daring menggunakan <i>Google Classroom</i> membuat nilai saya meningkat dari sebelumnya.	0,883	>	0,361	VALID

Sumber Data: Hasil Olahan Data SPSS 16.0, 2020.

Item dalam instrumen dikatakan valid jika r hitung $>$ r tabel, pada instrumen ini besar r tabelnya adalah 0,361. Berdasarkan tabel di atas, dari 20 item pernyataan 19 item adalah valid dan 1 item adalah tidak valid.

2. Uji Reliabilitas Instrumen

Reliabilitas suatu instrumen yang menunjukkan konsistensi sebuah data. Oleh

karena itu instrumen yang reliabel, berarti dapat digunakan untuk mengukur hal sama pada waktu yang berbeda dengan memberikan hasil yang sama.

Uji reliabilitas ini dilakukan pada item pernyataan yang telah memiliki kevalidan pada uji validitas sebelumnya. Pada penelitian ini butir pernyataan yang diuji 20 butir.

Pengujian reliabel dilakukan dengan menggunakan formula *Alpha Cronbatch*.

Hasil ujinya dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.2
Hasil Pengujian Reliabilitas Instrumen

Variable	Butir Pernyataan	Cornboach's Alpha	Keterangan
Efektifitas Pembelajaran	19	0,953	Reliabel

Sumber Data: Hasil Olahan Data SPSS 16.0, 2020.

Menurut Sekaran dalam Priyatno (2010) menyatakan bahwa reliabilitas kurang dari 0,6 adalah kurang baik, sedangkan 0,7 dapat diterima dan diatas 0,8 adalah baik. Hasil uji reliabilitas yang disajikan pada tabel 4.2 menunjukkan nilai koefisien Variabel Efektifitas Pembelajaran adalah 0,953 dengan jumlah butir pernyataan sebanyak 19 butir, ini berarti skornya berada diatas 0,6 sehingga instrumen yang digunakan adalah reliabel.

4.2.2 Hasil Penelitian Kuantitatif

4.2.2.1 Analisis Deskriptif Kuantitatif

Analisis dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui dan menggambarkan mengenai efektifitas proses pembelajaran ekonomi kelas XI IPS berbasis daring menggunakan aplikasi *google classroom* pada masa pandemi *Covid-19* di SMA Negeri 2 Siak Hulu, yang terdiri dari 19 item pernyataan positif yang telah valid dan reliabel.

Untuk menafsirkan skor nilai yang diperoleh melalui perhitungan atas angket

tersebut, maka untuk mendapatkan persentasenya disesuaikan dengan kriteria yang dikemukakan (Riduwan, 2009), yakni:

No.	Klasifikasi	Kategori
1.	81-100%	Sangat Baik
2.	61-80%	Baik
3.	41-60%	Cukup
4.	21-40%	Kurang
5.	0-20%	Kurang Sekali

1. Variabel Efektifitas Pembelajaran

Besar frekuensi nilai jawaban dari setiap indikator dapat disajikan dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 4.3 Indikator Persepsi Siswa mengenai Pembelajaran Daring menggunakan Aplikasi *Google Classroom*

Pernyataan	SS		S		KS		TS		STS	
	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%
Saya senang belajar ekonomi dengan menggunakan aplikasi <i>Google Classroom</i> selama pandemi.	31	26.3	46	39.0	22	18.6	15	12.7	4	3.4
Saya lebih betah belajar ekonomi secara daring menggunakan aplikasi <i>Google Classroom</i> sebagai media pembelajaran.	17	14.4	24	20.3	39	33.1	14	11.9	24	20.3

Pembelajaran daring menggunakan aplikasi <i>Google Classroom</i> memudahkan saya dalam mengikuti proses pembelajaran ekonomi selama pandemi.	28	23.7	40	33.9	33	28.0	14	11.9	3	2.5
Selama belajar menggunakan aplikasi <i>Google Classroom</i> saya dapat mengikutinya dengan baik dan lancar.	21	17.8	34	28.8	30	25.4	20	16.9	13	11.0
Pembelajaran ekonomi menggunakan aplikasi <i>Google Classroom</i> sangat efektif.	19	16.1	29	24.6	39	33.1	15	12.7	16	13.6
TOTAL	116		173		163		78		60	
RATA-RATA		19.66		29.32		27.64		13.22		10.16

Dari tabel diatas, menunjukkan dengan jelas bahwa hasil dari keseluruhan tanggapan responden untuk indikator persepsi siswa mengenai pembelajaran daring menggunakan aplikasi *google classroom*, rata-rata hasil tanggapan siswa yang menyatakan sangat setuju (SS) sebesar 19.66%, setuju (S) 29.32%, kurang setuju (KS) 27.64%, tidak setuju (TS) 13.22%, sangat tidak setuju (STS) 10.16%. Hasil ini menunjukkan bahwa persepsi siswa mengenai pembelajaran daring

menggunakan aplikasi *google classroom* berada pada kategori baik yakni sebesar 67.01% (lampiran 3) yang berada pada rentang 61%-80%.

Tabel 4.4 Keterampilan Pembelajaran Daring menggunakan *Google Classroom*

Pernyataan	SS		S		KS		TS		STS	
	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%
Saya mampu mengoperasikan komputer (laptop/notebook) untuk mengikuti proses pembelajaran ekonomi secara daring.	32	27.1	40	33.9	30	25.4	13	11.0	3	2.5
Teknologi informasi membuat proses pembelajaran ekonomi menjadi lebih efektif dan efisien khususnya selama masa pandemi.	41	34.7	39	33.1	24	20.3	12	10.2	2	1.7
Saya mampu menggunakan berbagai aplikasi dalam komputer untuk melaksanakan pembelajaran dan menyelesaikan tugas ekonomi (seperti <i>Zoom, WhatsappGroup, Google Classroom, skype</i> dan sebagainya).	30	25.4	51	43.2	24	20.3	11	9.3	2	1.7
TOTAL	103		130		78		36		7	
RATA-RATA		29.06		36.73		22		10.16		1.96

Dari tabel diatas, menunjukkan dengan jelas bahwa hasil dari keseluruhan tanggapan responden untuk indikator keterampilan siswa dalam pembelajaran daring menggunakan *google classroom*, rata-rata hasil tanggapan siswa yang menyatakan sangat setuju (SS) sebesar 29.06%, setuju (S) 36.73%, kurang setuju (KS) 22%, tidak setuju (TS) 10.16%, sangat tidak setuju (STS) 1.96%. Hasil ini menunjukkan bahwa keterampilan siswa dalam proses pembelajaran daring menggunakan *google classroom* berada pada kategori baik yakni sebesar 76.15% (lampiran 3) yang berada pada rentang 61%-80%.

Tabe 4.5 Kesiapan Mental/Emosional Siswa

Pernyataan	SS		S		KS		TS		STS	
	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%
Pembelajaran ekonomi secara daring membuat saya merasa senang dan antusias untuk mengikutinya.	17	14.4	37	31.4	31	26.3	19	16.1	14	11.9
Saya mengikuti pembelajaran secara daringdalam keadaan rileks/tidak terbebani.	25	21.2	38	32.2	25	21.2	21	17.8	9	7.6
TOTAL	42		75		56		40		23	
RATA-RATA		17.8		31.8		23.75		16.95		9.75

Dari tabel diatas, menunjukkan dengan jelas bahwa hasil dari keseluruhan tanggapan responden untuk indikator kesiapan mental/emosional siswa rata-rata hasil tanggapan siswa yang menyatakan sangat setuju (SS) sebesar 17.8%, setuju

(S) 31.8%, kurang setuju (KS) 23.75%, tidak setuju (TS) 16.95%, sangat tidak setuju (STS) 9.75%. Hasil ini menunjukkan bahwa kesiapan mental/emosiional siswa dalam proses pembelajaran daring menggunakan *google classroom* berada pada kategori baik yakni sebesar 66.18% (lampiran 3) yang berada pada rentang 61%-80%.

Tabel 4.6 Atusiasme Siswa mengikuti Proses Pembelajaran Daring menggunakan Aplikasi *Google Classroom*

Pernyataan	SS		S		KS		TS		STS	
	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%
Saya memiliki semangat yang tinggi selama belajar dan mengerjakan tugas ekonomi secara daring menggunakan aplikasi <i>Google Classroom</i> .	22	18.6	37	31.4	32	27.1	18	15.3	9	7.6
Saya lebih aktif selama proses pembelajaran ekonomi secara daring menggunakan aplikasi <i>Google Classroom</i> sebagai media belajar.	18	15.3	37	31.4	31	26.3	21	17.8	11	9.3
Saya lebih memperhatikan materi pembelajaran selama proses pembelajaran daring menggunakan aplikasi <i>Google Classroom</i> .	19	16.1	44	37.3	27	22.9	19	16.1	9	7.6
TOTAL	69		118		90		58		29	
RATA-RATA		16.66		33.36		25.43		16.4		8.16

Dari tabel diatas, menunjukkan dengan jelas bahwa hasil dari keseluruhan tanggapan responden untuk indikator atusiasme siswa mengikuti proses pembelajaran daring menggunakan aplikasi *google classroom* rata-rata hasil tanggapan siswa yang menyatakan sangat setuju (SS) sebesar 16.66%, setuju (S) 33.36%, kurang setuju (KS) 25.43%, tidak setuju (ts) 16.4%, sangat tidak setuju (sts) 8.16%. hasil ini menunjukkan bahwa atusiasme siswa mengikuti proses pembelajaran daring menggunakan aplikasi *google classroom* berada pada kategori baik yakni sebesar 67.69% (lampiran 3) yang berada pada rentang 61%-80%.

Tabel 4.7 Kebutuhan dan Perlengkapan Proses Pembelajaran Daring

Pernyataan	SS		S		KS		TS		STS	
	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%
Saya mempunyai alat komunikasi (ponsel, komputer /laptop) untuk mengikutipembelajaran secara daring menggunakan aplikasi <i>Google Classroom</i> .	36	30.5	50	42.4	21	17.8	8	6.8	3	2.5
Saya memiliki akses internet yang memadai saat melaksanakan pembelajaran ekonomi secara daring	22	18.6	26	22.0	28	23.7	17	14.4	25	21.2

menggunakan aplikasi <i>Google Calsroom</i> .											
Keadaan rumah atau daerah tempat tinggal saya sangat mendukung proses pembelajaran daring menggunakan aplikasi <i>Google Classroom</i> yang saya jalani selama masa pandemi.	23	19.5	19	16.1	34	28.8	20	16.9	22	18.6	
TOTAL	81		95		83		45		50		
RATA-RATA		22.86		26.83		23.43		12.7		14.1	

Dari tabel diatas, menunjukkan dengan jelas bahwa hasil dari keseluruhan tanggapan responden untuk indikator kebutuhan dan perlengkapan proses pembelajaran daring rata-rata hasil tanggapan siswa yang menyatakan sangat setuju (SS) sebesar 22.86%, setuju (S) 26.83%, kurang setuju (KS) 23.43%, tidak setuju (TS) 12.7%, sangat tidak setuju (STS) 14.1%. Hasil ini menunjukkan bahwa kebutuhan dan perlengkapan proses pembelajaran daring siswa berada pada kategori baik yakni sebesar 66.32% (lampiran 3) yang berada pada rentang 61%-80%.

Tabel 4.8 Pemahaman Siswa selama proses pembelajaran daring menggunakan aplikasi *Google Classroom*

Pernyataan	SS		S		KS		TS		STS	
	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%

Saya memahami materi pelajaran yang disampaikan guru secara daring menggunakan aplikasi <i>Google Classroom</i> .	22	18.6	34	28.8	35	29.7	19	16.1	8	6.8
Melalui pembelajaran daring menggunakan aplikasi <i>Google Classroom</i> membuat saya menjadi lebih kreatif dalam menyelesaikan tugas.	17	14.4	31	26.3	41	34.7	21	17.8	8	6.8
Pembelajaran ekonomi secara daring menggunakan <i>Google Classroom</i> membuat nilai saya meningkat dari sebelumnya.	20	16.9	33	28.0	35	29.7	20	16.9	10	8.5
TOTAL	59		98		111		60		26	
RATA-RATA		16.63		27.7		31.36		16.93		7.36

Dari tabel diatas, menunjukkan dengan jelas bahwa hasil dari keseluruhan tanggapan responden untuk indikator pemahaman siswa selama proses pembelajaran daring menggunakan aplikasi *google classroom* rata-rata hasil tanggapan siswa yang menyatakan sangat setuju (SS) sebesar 16.63%, setuju (S) 27.7%, kurang setuju (KS) 31.36%, tidak setuju (TS) 16.93%, sangat tidak setuju (STS) 7.36%. Hasil ini menunjukkan bahwa pemahaman siswa selama proses pembelajaran daring menggunakan aplikasi *google classroom* berada pada

kategori baik yakni sebesar 65.87% (lampiran 3) yang berada pada rentang 61%-80%.

Tabel 4.9 Kesimpulan Seluruh Indikator Efektifitas Pembelajaran Daring

No	Indikator	Skor	Kategori
1.	Persepsi Siswa mengenai Pembelajaran Daring menggunakan Aplikasi <i>Google Classroom</i>	67.01%	Baik
2.	Keterampilan Pembelajaran Daring menggunakan <i>Google Classroom</i>	76.15%	Baik
3.	Kesiapan Mental/Emosional Siswa	66.18%	Baik
4.	Atusiasme Siswa mengikuti Proses Pembelajaran Daring menggunakan Aplikasi <i>Google Classroom</i>	67.69%	Baik
5.	Kebutuhan dan Perlengkapan Proses Pembelajaran Daring	66.32%	Baik
6.	Pemahaman Siswa selama proses pembelajaran daring menggunakan aplikasi <i>Google Classroom</i>	65.87%	Baik
Rata-rata		68,20%	Baik

Sumber: Olahan Data 2020.

Sesuai dengan tabel diatas menunjukkan bahwa rata-rata dari keseluruhan indikator variabel Efektifitas Pembelajaran yang ditujukan pada siswa kelas XI IPS senilai 68,20% dengan kategori Baik. Dalam hal ini berarti efektifitas proses pembelajaran ekonomi kelas XI IPS berbasis daring menggunakan aplikasi *google classroom* pada masa pandemi *Covid-19* di SMA Negeri 2 Siak Hulu secara keseluruhan terbilang Baik. Dari keenam indikator di atas, yang sangat berpengaruh besar terhadap efektifitas proses pembelajaran ekonomi kelas XI IPS berbasis daring menggunakan aplikasi *google classroom* pada masa pandemi *Covid-19* di SMA Negeri 2 Siak Hulupada siswa yakni Keterampilan

Pembelajaran Daring menggunakan *Google Classroom* yang dimiliki siswa dengan persentase sebesar 76.15%.

4.2.3 Hasil Penelitian Kualitatif

4.2.3.1 Deskripsi Paparan Data Wawancara

Hasil analisis dari penelitian ini mengenai efektifitas proses pembelajaran ekonomi kelas XI IPS berbasis daring menggunakan aplikasi *google classroom* pada masa pandemi *Covid-19* di SMA Negeri 2 Siak Hulu yang diperoleh melalui wawancara dengan informan (guru mata pelajaran ekonomi) yang dianggap mampu memberikan informasi yang sebenar-benarnya mengenai efektifitas proses pembelajaran ekonomi kelas XI IPS berbasis daring menggunakan aplikasi *google classroom* pada masa pandemi *Covid-19* di SMA Negeri 2 Siak Hulu tersebut. Wawancara yang digunakan adalah jenis wawancara terpimpin dengan menggunakan pedoman wawancara.

Informan yang ditemukan merupakan dua orang guru mata pelajaran ekonomi yang mana salah satu guru ekonomi tersebut juga merupakan wakil kepala sekolah bidang kesiswaan di SMA Negeri 2 Siak Hulu. Berikut wawancara kepada guru mata pelajaran ekonomi di SMA Negeri 2 Siak Hulu:

1. **Bagaimana sejauh ini pelaksanaan proses pembelajaran ekonomi secara daring menggunakan aplikasi *Google Classroom* di SMA Negeri 2 Siak Hulu? Apakah berjalan dengan efektif atau tidak?**
 - a. Wawancara kepada RH guru Mata Pelajaran Ekonomi (Wakasis)

Berdasarkan penuturan dari RH mengenai pelaksanaan proses pembelajaran ekonomi secara daring menggunakan aplikasi *Google Classroom* di SMA Negeri 2 Siak Hulu bahwa:

“Kalau pelajaran ekonomi dikelas XI IPS 5 dan IPS 3 anak-anaknya kooperatif sih, banyak juga yang hadir selama proses belajar daring berlangsung. Dan mereka juga tepat waktu masuknya, ibuk kan mengajar dikelas 11 IPS 5 hari kamis jam 08:00-09:00 dan IPS 3 hari jum’at jam 09.00-10.00. Sebelum belajar dimulai ibuk selalu memberikan salam dulu di WA Grup nanti mereka pada respon baru ibuk lanjut ke *google meet* untuk tatap mukanya, sejauh ini siswanya masih kooperatif mengikuti pelajaran sama seperti belajar tatap muka harus kelihatan wajahnya, mereka semua pada aktifkan kamera dan tugas-tugas juga mereka mengumpulkan tepat waktu sampai waktu yang ibuk kasih”.

b. Wawancara kepada SE guru Mata Pelajaran Ekonomi

Berdasarkan penuturan dari SE mengenai pelaksanaan proses pembelajaran ekonomi secara daring menggunakan aplikasi *Google Classroom* di SMA Negeri 2 Siak Hulu bahwa:

“Tidak efektif, karena anaknya (siswa) jarang masuk. Paling yang masuk itu paling banyak 17 orang. Tapi kalau awal-awal dulu baru pertama masuk (baru pertama pelajaran daring diberlakukan) agak mendingan ada 26 orang, tapi kalau sekarang-sekarang ini yang ikut itu paling 10-17 orang. Tapi kalau absen melalui chat WA anak/siswa tersebut banyak yang ikut, alasan anak tersebut “paket tidak ada untuk membuka *google classroom*, paket gak cukup, paket hanya bisa buka chat WA saja, semua guru disana juga mengeluh dengan hal yang sama”.

2. Apakah terdapat kendala yang dialami oleh guru selama proses pelaksanaan pembelajaran ekonomi secara daring melalui aplikasi *Google Classroom*?

a. Wawancara kepada RH guru Mata Pelajaran Ekonomi (Wakasis)

Berdasarkan penuturan dari RH mengenai kendala yang dialami selama pelaksanaan proses pembelajaran ekonomi secara daring menggunakan aplikasi *Google Classroom* di SMA Negeri 2 Siak Hulu bahwa:

“Kalau ibuk terus terang kendalanya itu ada karena ibuk sendiri masih gaptek dalam menggunakan aplikasi yang ada di HP ataupun laptop. Seperti menghidupkan *google meet* (video pembelajaran) ibuk tidak bisa, untung ibuk mengajar dari rumah jadi bisa minta tolong ke anak untuk menghidupkannya. Kalau tiba-tiba mati karena jaringannya ibuk panggil anak lagi untuk menghidupkan ulang. Dan juga kadang ibuk mau menampilkan *power point* dilayar video kalau ibuk sendiri gak paham, minta tolong lagi sama anak ibuk untuk mengaturnya gimana supaya bisa *power pointnya* tampil dilayar. Itulah kendalanya, masih belajar belajar ibuk sama anak dirumah biar bisa menggunakannya sendiri. Oh ya koneksi jaringan yang kadang-kadang terputus apalagi bagi siswa yang tinggal di daerah yang s internetnya, pas ibuk lagi menerangkan kadang ada siswa yang keluar sendiri karena koneksinya terputus”.

b. Wawancara kepada SE guru Mata Pelajaran Ekonomi

Berdasarkan penuturan dari SE mengenai kendala yang dialami selama pelaksanaan proses pembelajaran ekonomi secara daring menggunakan aplikasi *Google Classroom* di SMA Negeri 2 Siak Hulu bahwa:

“Kalau kendala ya itu tadi. Banyak siswa yang tidak ikut masuk kelas selama belajar daring ni. Karena gini kalau ibuk menerangkan kalau banyak siswa yang tidak ikut, jadi yang tidak ikut itu kurang / tidak paham sama materi yang ibuk jelaskan melalui google tersebut. Kalau bagi siswa yang ikut ibuk perhatikan mereka ada memahami pelajaran yang ibuk kasih tu dan iya jaringan internet karena maklum siswa kita ini banyak yang tinggal di desa yang agak kurang bagus internetnya dan untuk kendala yang lain misalnya aplikasi insyaallah ibuk gak ada kendala menggunakannya. Cuma kedala ibuk yang utama hanya disiswa saja banyak tidak mengikuti pelajaran melalui daring ini, karna memang niat mereka yang tidak ada dan malas”.

3. Jika terdapat kendala yang dihadapi guru, apakah ada solusi yang diberikan oleh dinas terkait, kepala sekolah ataupun guru dalam mengatasi kendala tersebut?

a. Wawancara kepada RH guru Mata Pelajaran Ekonomi (Wakasis)

Berdasarkan penuturan dari RH mengenai solusi dari permasalahan yang ada selama pelaksanaan proses pembelajaran ekonomi secara daring menggunakan aplikasi *Google Classroom* di SMA Negeri 2 Siak Hulu bahwa:

“Kalau solusi yang diberikan oleh dinas yaitu fasilitas kuota internet. Semua siswa sudah di data dan sudah diberikan kuota internet tersebut, bahkan fasilitas itu yang didahului adalah siswa dulu baru para guru-guru diberikan juga kuota internet. Kuota yang diberikan pun ada kuota umum dan khusus untuk belajarnya. Jadi anak tersebut gak ada alasan lagi lah untuk tidak dapat ikut belajar online. Saat ini saya mengajar dikelas 11 IPS 5 dan 3 siswa pada kooperatif dan mengikuti proses belajar dengan baik, ada juga yang tidak ikut tetapi tidak semua siswa, kemarin ada yang menghubungi saya katanya dia baru beli HP untuk ikut belajar online jadi selama ini nilainya kosong dia menyusul untuk melengkapi nilai-nilainya yang kosong, saya berikan tugas-tugas yang tertinggal, dan saya beri waktu menyelesaikannya seminggu, saya juga berikan kelonggaran bagi siswa yang tidak punya hp untuk bisa bergabung dengan temannya yang punya hp, maksimal itu satu hp dua siswa dengan syarat duduknya berjauhan tidak dekat-dekat kalau lagi ulangan”.

b. Wawancara kepada SE guru Mata Pelajaran Ekonomi

Berdasarkan penuturan dari SE mengenai solusi dari permasalahan yang ada selama pelaksanaan proses pembelajaran ekonomi secara daring menggunakan aplikasi *Google Classroom* di SMA Negeri 2 Siak Hulu bahwa:

“Kemarin kalau pihak dinas sudah memberikan paket (kouta gratis) 50GB untuk masing-masing siswa, paket sudah diberikan tapi alasan anak ada juga yang belum aktif (paket tersebut) kami (guru) tidak tau pasti, paket tersebut dikasih sampai 3 bulan atau bisajadi sampai desember ini. Siswanya saja yang malas karena siswa dirumah dan kemungkinan saat malam anak tidur lambat atau bergadang sehingga bangun tidur juga lambat alhasil tidak dapat ikut proses belajar saat pagi hari. Kami (guru) dan wakil kepala sekolah serta waka kesiswan sudah mendata dan berkomunikasi ke wali murid alasan bahwa anak bilang bahwa hari ini tidak ada pelajaran sehingga bangun tidur jam 11 siang. Sedangkan jam belajar setiap hari itu 4 jam belajar dari jam 07:00 – jam 11:00 satu jam satu jam satu mata pelajaran, jadi sehari itu paling banyak ada 4 mata pelajaran. Kadang hari kamis dan jum’at itu tidak penuh 4 jam bisa Cuma sampai 3/2 jam saja. Wali murid karena tidak paham jadi tidak membangunkan anaknya, karena anaknya banyak berbohong ke orang tuanya. Kemarin ada juga pendataan dari dinas bagi siswayang tidak mempunyai HP, kami sudah mendata siswa yang tidak mempunyai HP. Tapi itu tidak tau pasti apakah akan terealisasi atau tidak, tapi kami sudah mendata beberapa siswa. Dan ibuk sudah tanya ke murid juga katanya belum ada info terbaru mengenai pendataan untuk HP tersebut. Mudah-mudahan hal itu dapat teralisasi. Tapi kami (guru) walaupun anak tersebut tidak mempunyai HP, kami mengizinkan anak untuk bergabung dengan temannya yang mempunyai HP atau menggunakan HP kakak abangnya yang ada dirumah. Dan mengizinkan dalam 1 HP itu ada 2/3 orang untuk bergabung. Tapi emang dasar anak tersebut

tidak mau belajar.

4. Selama melaksanakan proses pembelajaran ekonomi secara daring menggunakan aplikasi *Google Classroom*, bagaimanakah hasil belajar yang diperoleh siswa dilihat dari nilai latihan dan ulangan harian? Apakah mengalami peningkatan atau malah sebaliknya?

a. Wawancara kepada RH guru Mata Pelajaran Ekonomi (Wakasis)

Berdasarkan penuturan dari RH mengenai hasil belajar siswa selama pelaksanaan proses pembelajaran ekonomi secara daring menggunakan aplikasi *Google Classroom* di SMA Negeri 2 Siak Hulu bahwa:

“Kalau untuk nilai keseluruhan belum ibu cek semuanya tetapi selama proses belajar setiap anak ibu lihat nilainya rata-rata bagus semuanya karena anak-anak ips 5 dan 3 yang ibu ajar baik-baik aja dan mengikuti apa arahan yang ibu berikan. Tugas-tugas pada mengumpulkan, absensi belajar juga banyak yang masuk, ada juga yang tidak masuk tapi gak banyak persentasinya tu 88% masuk semuanya saat belajar. Rasanya nilai anak-anak tersebut baguslah selama ini. Karenakan ibu cuma mengajar dikelas 11 IPS 5 dan 3 saja, ibu gak tau kalau kelas 11 ips yang lain. Sampai saat ini kelas 11 IPS 5 dan 3 anak-anaknya kooperatif dan aktif dalam belajar”.

b. Wawancara kepada SE guru Mata Pelajaran Ekonomi

Berdasarkan penuturan dari SE mengenai hasil belajar siswa selama pelaksanaan proses pembelajaran ekonomi secara daring menggunakan aplikasi *Google Classroom* di SMA Negeri 2 Siak Hulu bahwa:

“Kalau untuk nilai ya itu tergantung siswanya, kalau saat proses belajar dia mengikuti dan memperhatikan ibu menerangkan nilainya bisa tinggi. Iya sama lah seperti tatap muka biasa untuk nilai itu ada yang tinggi, sedang, dan rendah juga itu tergantung pada siswanya lagi. Tapi saat ini banyak yang tidak ikut dalam belajar, latihan dan ulangan, jadi pada saat ujian dia juga kesusahan. Tetapi kalau untuk ulangan harian yang essay ibu memberikan batas waktu pengumpulannya sampai jam 00:00 malam. Kalau latihan sampai jam 14:00-15:00 siang. Jadi ya kalau nilai yang meningkat itu bagi siswa yang ikut serta pada saat belajar, bagi yang gak ikut ya gimana ibu mau kasih nilai yang bagus, sedangkan absennya saja dia tidak masuk. Tapi ibu ada beri keringanan bagi yang telat ulangan dan dia menyadarinya ibu kasih dia untuk ulangan susulan, agar siswa itu

mempunyai nilai juga. Begitulah upaya guru untuk membantu siswa pada kondisi sekarang ini. Dan ibuk juga ada share di grup WA untuk informasi bagi nilainya yg belum lengkap agar mereka melengkapi nilai tersebut. Tapi gitulah anaknya (siswa) yang kadang cuek, santai dan anak-anak di SMA 2 juga bisa dibilang anak-anak daerah yang susah untuk diberitahu. Tetapi ada juga anak-anak yang peduli akan nilai belajar aktif juga sampai dia bangun pagi-pagi itu hanya untuk mencari sinyal biar bisa ikut belajar online sampai duduk di jalan, manjat pohon, ya karena itu keinginannya untuk belajar memang kuat”.

4.2.3.2 Temuan Penelitian

1. Efektifitas Pelaksanaan proses pembelajaran ekonomi secara daring menggunakan aplikasi *Google Classroom* di SMA Negeri 2 Siak Hulu

Berdasarkan wawancara yang telah dilakukan, peneliti mendapatkan penemuan bahwa terdapat perbedaan pendapat antara dua guru mata pelajaran ekonomi yang di wawancarai tersebut, yang mana guru pertama yang juga wakil kepala sekolah bidang kesiswaan menyatakan bahwa proses pembelajaran daring berjalan dengan baik dan efektif, siswa yang mengikutinya juga bersikap kooperatif, sedangkan satu guru lainnya menyatakan bahwa proses pembelajaran daring tidak efektif karena lebih dari setengah siswa malas untuk mengikuti pelajaran secara daring menggunakan aplikasi *google classroo*, guru tersebut juga telah mencoba memberikan beberapa keringanan pada siswa agar mereka tetap ingin belajar selama pandemi ini menggunakan *google classroom*, namun kebanyakan siswa tersebut tetap menganggap spele dan banyak yang berbohong pada orang tua mereka, ini sesuai dengan penuturan SE salah seorang guru ekonomi, berikut wawancaranya:

“Siswanya saja yang malas karena siswa dirumah dan kemungkinan saat malam anak tidur lambat atau begadang sehingga bangun tidur juga lambat dan alhasil tidak dapat ikut dalam proses belajar saat pagi hari. Kami (guru) dan wakil kepala sekolah serta waka kesiswan sudah mendata dan berkomunikasi ke wali

murid alasan bahwa anak (siswa) bilang bahwa hari ini tidak ada pelajaran sehingga bangun tidur jam 11 siang. Sedangkan jam belajar setiap hari itu 4 jam belajar dari jam 07:00 – jam 11:00 satu jam satu jam satu mata pelajaran, jadi sehari itu paling banyak ada 4 mata pelajaran. Kadang hari kamis dan jum'at itu tidak penuh 4 jam bisa Cuma sampai 3 jam saja. Wali murid karena tidak paham jadi tidak membangunkan anaknya, karena anaknya banyak berbohong ke orang tuanya”.

2. Kendala yang dialami guru selama proses pelaksanaan pembelajaran ekonomi secara daring melalui aplikasi *Google Classroom*

Berdasarkan wawancara yang telah dilakukan kepada dua orang guru mata pelajaran ekonomi yang mana salah satu guru tersebut merupakan wakil kepala sekolah bidang kesiswaan, peneliti mendapatkan penemuan bahwa masih ada beberapa kendala yang dialami oleh guru-guru tersebut yakni dari guru yang gaptek, jaringan yang tidak stabil karena banyak siswa yang tinggal di daerah kurang akses internet, siswa yang berbohong pada orang tuanya, hingga rendahnya keinginan dan kesadaran siswa itu sendiri, hal inilah yang memicu rasa malas dan kurangnya kesadaran siswa untuk mengikuti pembelajaran daring menggunakan aplikasi *google classroom*.

Namun diantara masih banyaknya siswa yang malas untuk mengikuti proses belajar secara daring menggunakan aplikasi *google classroom* ini, ternyata masih ada siswa yang memiliki niatan besar dan semangat yang tinggi untuk mengikuti pembelajaran, ini sesuai dengan penuturan SE salah seorang guru ekonomi, berikut wawancaranya:

“Tapi gitulah anaknya (siswa) yang kadang cuek,santai dan anak-anak di SMA 2 juga bisa dibilang anak anak daerah yang susah untuk diberitahu. Tetapi ada juga anak-anak yang peduli akan nilai, belajar aktif juga sampai dia bangun pagi-pagi itu hanya untuk mencari sinyal biar bisa ikut belajar online sampai duduk di jalan, manjat pohon, ya karena itu keinginannya untuk belajar memang kuat”.

3. Solusi yang diberikan dinas terkait, kepala sekolah ataupun guru dalam mengatasi kendala yang ada

Berdasarkan wawancara yang telah dilakukan kepada dua orang guru mata pelajaran ekonomi peneliti mendapatkan bahwa telah ada solusi yang diberikan oleh dinas pendidikan yakni Kemendikbud dalam mengatasi terpenuhinya kouta internet belajar, dimana Kemendikbud memberikan subsidi kouta internet belajar gratis selama masa pandemi ini sebanyak 50GB hingga Desember.

Selain itu dari pihak sekolahnya sendiri khususnya guru yang mengajar telah memberikan beberapa keringanan pada siswa salah satunya guru membolehkan siswa untuk bergabung dengan teman yang memiliki HP maksimal 1 HP 3 orang siswa, selain itu guru juga memberikan kesempatan untuk siswa yang ketinggalan pelajaran agar dapat menyusul untuk melengkapi nilai tugasnya, dengan harapan dan tujuan agar siswa tetap dapat mengikuti proses belajar secara daring menggunakan aplikasi *google classroom* selama masa pandemi ini. Ini sesuai dengan penuturan RH selaku guru ekonomi sekaligus juga wakil kepala sekolah bidang kesiswaan, berikut wawancaranya:

“Kemarin ada yang menghubungi saya katanya dia baru beli HP untuk ikut belajar online jadi selama ini nilainya kosong dia menyusul untuk melengkapi nilai-nilainya yang kosong, saya berikan tugas-tugas yang tertinggal, dan saya beri waktu menyelesaikannya seminggu”.

Senada dengan RH, SE juga menuturkan hal yang sama yakni:

“Tapi ibuk ada beri keringanan bagi yang telat ulangan dan dia menyadarinya ibuk kasih dia untuk ulangan susulan, agar siswa itu mempunyai nilai juga. Begitulah upaya guru untuk membantu siswa pada kondisi sekarang ini”.

4. Hasil belajar yang diperoleh siswa selama proses pembelajaran daring menggunakan *google classroom*

Berdasarkan wawancara yang dilakukan peneliti kepada dua orang guru ekonomi yang mana salah satunya juga merupakan wakil kepala sekolah bidang kesiswaan bahwa hasil belajar yang diperoleh bagi siswa yang aktif dan kooperatif selama belajar daring menggunakan aplikasi *google classrom* sejauh ini adalah baik, karena bagi siswa yang mengikuti pembelajaran maka siswa tersebut akan mengetahui dan memahami materi yang diberikan oleh guru tersebut dan mereka dapat menjawab soal latihan ataupun ulangan yang diberikan, dan bagi siswa yang tidak aktif dan tidak kooperatif maka hasil belajar merekapun menurun, karena otomatis siswa tersebut tidak dapat menjawab soal latihan ataupun ulangan yang diberikan guru selain itu guru juga tidak dapat memberikan nilai kepada mereka karena nilai mereka kosong/nol.

4.2.3.3 Gambaran Hasil dan Pembahasan

Dari hasil pengamatan dan wawancara terhadap dua orag guru ekonomi yang mana salah satu nya juga merupakan wakil kepala sekolah bidang kesiswaan tentang efektifitas proses pembelajaran ekonomi kelas XI IPS berbasis daring menggunakan aplikasi *google classroom* pada masa pandemi *Covid-19* di SMA Negeri 2 Siak Hulu. Berdasarkan wawancara yang sudah dilakukan peneliti dengan informan hasil yang didapat adalah sebagai berikut :

1. Efektifitas pelaksanaan proses pembelajaran ekonomi secara daring menggunakan aplikasi *Google Classroom* di SMA Negeri 2 Siak Hulu

Untuk proses pembelajaran daring menggunakan aplikasi *google classroom*

yang telah dilaksanakan dari beberapa bulan belakangan ini berdasarkan penuturan dua guru ekonomi bahwa satu guru berpendapat efektif dan satunya lagi berpendapat tidak efektif hasilnya cenderung menghasilkan 70%/30% keefektifitasan. Karena berdasarkan penuturan RH yang mengajar dua kelas, 88% siswa aktif dan kooperatif dalam melaksanakan pembelajaran daring menggunakan aplikasi *google classroom*, sedangkan berdasarkan penuturan SE yang mengajar tiga kelas yakni kelas XI IPS 1, 2, dan 4 lebih dari setengah siswa yang tidak aktif dan paling banyak hanya 17 orang siswa perkelas saja yang aktif mengikuti pembelajaran daring menggunakan aplikasi *google classroom* tersebut. Dilihat dari kenyataan tersebut menunjukkan bahwa masih banyak siswa yang malas dan tidak kooperatif selama melaksanakan pembelajaran daring ini, namun masih ada juga siswa yang memiliki semangat yang kuat untuk bisa mengikuti pembelajaran daring menggunakan aplikasi *google classroom*.

Peneliti mencoba menggali perihal mengapa terdapat perbedaan dari penuturan dua guru ekonomi tersebut, peneliti menemukan bahwa kelas XI IPS 3 dan 5 yang di pegang oleh guru RH 88% siswa aktif dan kooperatif saat proses pembelajaran daring karena guru tersebut merupakan guru yang ditakuti siswa karena kedisiplinannya yang cukup ketat selain itu RH juga sebagai wakil kepala sekolah bidang kesiswaan disekolah tersebut, dibandingkan guru SE yang lebih santai namun bukan berarti tidak disiplin. Namun karena hal itu siswa menjadi lebih santai dan timbul rasa malas untuk mengikuti proses pembelajaran secara daring menggunakan aplikasi *google classroom* selama pandemi ini. Itu yang menyebabkan perbedaan antara dua penuturan guru tersebut.

2. Kendala yang dialami guru selama proses pelaksanaan pembelajaran ekonomi secara daring melalui aplikasi *Google Classroom*

Berdasarkan wawancara yang dilakukan oleh peneliti mengenai gambaran kendala yang dialami guru selama proses pelaksanaan pembelajaran ekonomi secara daring menggunakan aplikasi *Google Classroom* terdapat beberapa kendala, mulai dari guru yang gptek dalam menggunakan aplikasinya, jaringan internet yang tidak memadai karena banyak dari siswa yang berasal dari desa yang kurang akses internet, hingga rendahnya keinginan dan kesadaran siswa (malas) untuk mengikuti pembelajaran secara daring. Hal ini serupa dengan penuturan RH selaku guru ekonomi sekaligus wakil kepala sekolah bidang kesiswaan, berikut wawancaranya:

“Kalau ibuk terus terang kendalanya itu ada karena ibuk sendiri masih gptek dalam menggunakan aplikasi yang ada di HP ataupun laptop. Seperti menghidupkan *google meet* (video pembelajaran) ibuk tidak bisa, untung ibuk mengajar dari rumah jadi bisa minta tolong ke anak untuk menghidupkannya. Oh ya koneksi jaringan yang kadang-kadang terputus apalagi bagi siswa yang tinggal di daerah yang sulit akses internetnya, pas ibuk lagi menerangkan kadang ada siswa yang keluar sendiri karena koneksinya terputus”.

Selanjutnya berdasarkan dengan pendapat SE yang juga guru ekonomi di SMA tersebut, beliau menuturkan bahwa:

“Kalau kendala ya itu tadi. Banyak siswa yang tidak ikut masuk kelas selama belajar daring ni. dan iya jaringan internet karena maklum siswa kita ini banyak yang tinggal di desa yang agak kurang bagus internetnya dan untuk kendala yang lain misalnya aplikasi insyaAllah ibuk gak ada kendala menggunakannya. Cuma kendala ibuk yang utama hanya disiswa saja banyak tidak mengikuti pelajaran melalui daring ini, karna memang niat mereka yang tidak ada dan malas”.

Berdasarkan uraian diatas peneliti dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat beberapa kendala yang dialami guru selama proses pelaksanaan pembelajaran ekonomi secara daring melalui aplikasi *Google Classroom* di SMA Negeri 2 Siak Hulu namun kendalayang paling utama berasal dari siswanya itu sendiri, banyak siswa yang memiliki niat yang rendah dan rasa malas yang tinggi untuk mengikuti proses pembelajaran. Dan jika dilihat dari kendala lainnya tersebut tidak begitu berpengaruh sebab sudah banyak kelonggaran yang diberikan guru pada siswa terutama dalam memberikan toleransi dan kesempatan dalam mengerjakan tugas dan ulangan yang diberikan guru. Walaupun masih ada juga siswa yang memiliki semangat yang tinggi untuk belajar namun masih sedikit dibandingkan banyak siswa yang malas dalam mengikuti pembelajaran.

3. Solusi yang diberikan oleh dinas terkait, kepala sekolah ataupun guru dalam mengatasi kendala

Berdasarkan wawancara yang dilakukan oleh peneliti mengenai gambaran solusi yang ada dari kendala yang muncul, solusi yang diberikan cukup berpengaruh dan membantu siswa sehingga tetap berjalannya proses pembelajaran ekonomi secara daring menggunakan aplikasi *google classroom*, sesuai dengan penuturan dari RH selaku guru ekonomi sekaligus wakil kepala sekolah bidang kesiswaan, dengan pertanyaan menurut ibu bagaimana sejauh ini dampak dari solusi yang diberikan tersebut? Berikut wawancaranya:

“Nah karena sudah dikasih solusi itu tadi baik dari dinas maupun saya (gurunya), ada lah kemajuan sedikit dari siswa yang kemarin itu jarang masuk tapi semenjak saya kasih kelonggaran boleh pakai 1 HP 2 siswa jadi dia kongsi sama temannya yang dekat rumah untuk ikut belajar”.

Sama halnya dengan penuturan guru RH, guru SE juga merasakan dampak yang cukup positif dari solusi berupa kelonggaran/keringanan yang diberikan oleh beliau pada siswa, dengan pertanyaan yang sama, berikut wawancaranya:

“Iya bagi ibuk lumayan berdampak tiga sampai lima orang anak, paling banyak itu tadilah 10-17 orang anak yang masuk kelas online ini, gak banyak anak yang melakukannya, alasan siswa pun beragam, jarak rumah teman yang jauh, ada pula yang merasa segan dan malu untuk meminta ketemannya supaya mau berkongsi HP”

Berdasarkan uraian wawancara di atas, peneliti dapat menarik kesimpulan bahwa hal ini berarti adanya perkembangan dari jumlah siswa yang mengikuti kelas online walaupun tidak banyak masih kurang dari setengahnya, setidaknya ada perkembangan dan penambahan jumlah siswa yang mengikuti pembelajaran ekonomi secara daring dikelas XI IPS menggunakan aplikasi *Google Classroom* di SMA Negeri 2 Siak Hulu. Dan peneliti juga melihat, hal ini memang tergantung pada minat dan niat serta keinginan dari siswanya itu sendiri untuk mau mengikuti pembelajaran.

4. Hasil belajar yang diperoleh siswa selama proses pembelajaran daring menggunakan *google classroom*

Berdasarkan wawancara yang dilakukan oleh peneliti mengenai gambaran hasil belajar siswa itu sama seperti belajar tatap muka yakni bervariasi, ada yang tinggi, sedang dan ada juga yang rendah tergantung pada siswanya sendiri. Hal ini senada dengan penuturan SE salah satu guru ekonomi mengenai gambaran hasil belajar siswa selama proses pembelajaran daring menggunakan aplikasi *google classroom*, berikut wawancaranya:

“Kalau untuk nilai ya itu tergantung siswanya, kalau saat proses belajar dia mengikuti dan memperhatikan ibuk menerangkan nilainya bisa tinggi. Iya sama lah seperti tatap muka biasa untuk nilai itu ada yang tinggi, sedang, dan rendah juga itu tergantung pada siswanya lagi. Tapi saat ini banyak yang tidak ikut dalam belajar, latihan dan ulangan, jadi pada saat ujian dia juga kesusahan”.

Berdasarkan uraian diatas peneliti dapat menarik kesimpulan bahwa pembelajaran daring menggunakan aplikasi *google classroom* terhadap hasil belajar siswa itu tergantung pada siswanya sendiri, terlebih dalam melawan rasa malas yang tinggi berdasarkan penuturan dari guru, yang mana kebanyakan siswa tidak aktif, tidak kooperatif dan malas untuk mengikuti proses pembelajaran daring menggunakan aplikasi *google classroom*. Oleh karena itu hasil belajar yang diperoleh siswa pun bervariasi, bagi siswa yang rajin dan aktif serta kooperatif maka hasil belajar yang akan ia peroleh akan baik dan tinggi, namun sebaliknya jika siswa tidak aktif, malas dan tidak kooperatif maka hasil belajarnya akan menurun bahkan rendah. Semua itu tergantung pada siswanya sendiri.

Namun hal ini masih bisa tertutupi oleh siswa yang aktif dan kooperatif dalam mengikuti proses pembelajaran daring menggunakan aplikasi *google classroom*.

4.2.4 Hasil Penelitian Metode Campuran

4.2.4.1 Analisis Deskriptif Data Kombinasi

1. Efektifitas Pembelajaran Daring

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Cirebon yaitu Najila Indah Nurani, Din Azwar Uswatun, Luthfi Hamdani Maula pada tahun 2020, mengenai “Analisis Proses Pembelajaran Matematika Berbasis Daring Menggunakan Aplikasi *Google Classroom* pada Masa Pandemi Covid-19” menyatakan bahwa hasil penggunaan aplikasi *google classroom* di kelas IVB Sekolah Dasar Aisyiyah sudah efektif. Proses pembelajaran matematika berbasis daring menggunakan aplikasi *google classroom* dilakukan secara dokumentasi dalam pembelajaran jarak jauh. Dalam hal ini proses pembelajaran menggunakan aplikasi *google classroom* dalam pelaksanaannya guru melakukan tiga langkah dari pengumpulan informasi, membuat perencanaan dan menggunakan metode yang tepat yaitu aplikasi *google classroom*.

Kemudian berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Mahasiswa Universitas Teknokrat Indonesiayaitu Yuliza Putri Utami, Derius Alan Dheri Cahyono pada tahun 2020, mengenai “*Study At Home: Analisis Kesulitan Belajar Matematika Pada Proses Pembelajaran Daring*” menyatakan bahwa rata-rata pencapaian indikator kesulitan belajar siswa terhadap pelajaran matematika melalui sistem pendidikan *e-learning* adalah sebesar 75%. Indikator yang paling tinggi dicapai oleh siswa yaitu kendala teknis *signal* dan ketidak mampuan dalam belajar *online (e- learning)* yaitu sebesar 77%. Berdasarkan hasil tersebut tentu

saja berakibat pada rendahnya kemajuan belajar yang dicapai siswa karena dengan konsep *e-learning* ini tidaklah mudah jika dibanding dengan sistem pembelajaran *face-toface*.

Dan berdasarkan uraian hasil data kuantitatif dan kualitatif pada penelitian yang peneliti lakukan diperoleh informasi bahwa hasilnya adalah sama dengan penelitian sebelumnya dari Najila Indah Nurani, Din Azwar Uswatun, Luthfi Hamdani Maula pada tahun 2020. Dengan pembahasan yang menyatakan bahwa efektifitas proses pembelajaran ekonomi kelas XI IPS berbasis *daring* menggunakan aplikasi *google classroom* pada masa pandemi *Covid-19* di SMA Negeri 2 Siak Hulu ternyata terbilang baik hal ini sesuai dengan hasil data kuantitatif sebesar 68,20% yang berada pada kategori baik dan kesimpulan hasil data kualitatif yang diperoleh dari penjelasan dua orang guru ekonomidimana salah satunya juga merupakan wakil kepala sekolah bidang kesiswaan disekolah tersebut yang masih terbilang cukup baik dan dapat diatasi karena masih bisa ditutupi oleh siswa yang aktif dan kooperatif dalam mengikuti proses pembelajaran *daring* menggunakan aplikasi *google classroom*.

Dari hasil penelitian tersebut ini berarti siswa merasa cukup nyaman untuk belajar secara *daring* menggunakan aplikasi *google classroom* selama masa pandemi covid-19 yang secara tidak langsung menumbuhkan sikap kemandirian dalam belajar pada siswa. Hal ini sesuai dengan pendapat Oknisih, N., & Suyoto, S., (2009) yang menyatakan bahwa penggunaan aplikasi online mampu meningkatkan kemandirian belajar. Yang diperkuat oleh hasil penelitian Sun et al., (2008) menginformasikan bahwa fleksibilitas waktu, metode pembelajaran,

dan tempat dalam pembelajaran daring berpengaruh terhadap kepuasan/kenyamanan siswa pada pembelajaran.

Namun terdapat perbedaan pada penelitian sebelumnya yakni dari Dian Ratu Ayu Uswatun Khasanah, Hascaryo Pramudibyanto, Barokah Widuroyekti pada tahun 2020 dan Yuliza Putri Utami, Derius Alan Dheri Cahyono pada tahun 2020. Perbedaan ini terletak pada indikator kebutuhan dan perlengkapan proses pembelajarandaring yang memuat ketersediaan akses internet (signal) menggunakan aplikasi *google classroom* di SMA Negeri 2 Siak Hulu, dari hasil data kuantitatif yang diperoleh peneliti pada indikator tersebut berada pada skor 66.32% yang berada pada kategori baik dan masih berada pada peringkat ke empat tertinggi dari dua indikator lainnya. Hal ini juga masih bisa di atasi dengan keringanan yang telah diberikan oleh guru berupa kebijakan untuk membolehkan siswa berkongsi HP ataupun laptop saat belajar secara daring menggunakan aplikasi *google classroom*, terbukti dari hasil data kuantitatif yang diperoleh dari penuturan guru, bahwa ada beberapa siswa yang melaksanakan keringan ini dalam meringankan keterbatasan yang dimiliki beberapa siswa tersebut. Hal ini sesuai dengan teori Kuo et al., (2014) yang menyatakan bahwa pembelajaran daring lebih bersifat berpusat pada siswa yang menyebabkan mereka mampu memunculkan tanggung jawab dan otonomi dalam belajar.

Tetapi hal ini perlu ditingkatkan lagi agar efektifitas proses pembelajaran ekonomi kelas XI IPS berbasis *daring* menggunakan aplikasi *google classroom* pada masa pandemi *Covid-19* di SMA Negeri 2 Siak Hulu lebih baik lagi dan meningkat khususnya pada indikator terendah yakni indikator Pemahaman Siswa

selama proses pembelajaran daring menggunakan aplikasi *Google Classroom*, karena memiliki nilai skor sebesar 65.87%. Hal ini tidak akan dapat diungkap dengan baik jika dalam penelitian ini tidak digunakan metode kuantitatif yang digabung dengan metode kualitatif. Menggunakan gabungan kedua metode tersebut dapat diperoleh informasi komprehensif yang menggambarkan kualitas efektifitas proses pembelajaran ekonomi kelas XI IPS berbasis *daring* menggunakan aplikasi *google classroom* pada masa pandemi *Covid-19* di SMA Negeri 2 Siak Hulu, beserta berbagai kendala dan solusi yang ada selama proses pembelajaran daring yang berlangsung beberapa bulan belakangan ini.

2.4.5 Keterbatasan Penelitian

Didalam penelitian ini peneliti telah mengusahakan yang terbaik untuk berlangsungnya proses penelitian dan berusaha mengikuti proses prosedur ilmiah suatu penelitian, namun tetap saja peneliti mengalami keterbatasan-keterbatasan dalam melaksanakan penelitian ini, yang diuraikan sebagai berikut :

1. Sulitnya dalam memperoleh sampel yang ditujukan pada siswa kelas XI IPS karena banyak siswa yang malas untuk mengisi angket tersebut. Dan karena jumlah siswa yang masuk di beberapa kelas tidak banyak. Jadi membuat peneliti harus extra sabar menunggu dan menghubungi dan membuuk siswa tersebut untuk mau mengisi angket.
2. Lambatnya keluar surat persetujuan melaksanakan penelitian disekolah tersebut.
3. Kondisi pandemi membuat lambatnya proses penelitian berlangsung.

BAB V

PENUTUP

5.1 KESIMPULAN

Simpulan dari penelitian ini ialah bahwa efektifitas proses pembelajaran ekonomi kelas XI IPS berbasis *daring* menggunakan aplikasi *google classroom* pada masa pandemi *Covid-19* di SMA Negeri 2 Siak Hulu ternyata terbilang baik hal ini sesuai dengan hasil data kuantitatif sebesar 68,20% yang berada pada kategori baik dan kesimpulan hasil data kualitatif yang diperoleh dari penjelasan dua orang guru ekonomi dimana salah satunya juga merupakan wakil kepala sekolah bidang kesiswaan disekolah tersebut yang masih terbilang cukup baik dan dapat diatasi karena masih bisa ditutupi oleh siswa yang aktif dan kooperatif dalam mengikuti proses pembelajaran *daring* menggunakan aplikasi *google classroom*. Namun hal ini perlu ditingkatkan lagi agar efektifitas proses pembelajaran ekonomi kelas XI IPS berbasis *daring* menggunakan aplikasi *google classroom* pada masa pandemi *Covid-19* di SMA Negeri 2 Siak Hulu lebih baik lagi dan meningkat khususnya pada indikator terendah yakni indikator Pemahaman Siswa selama proses pembelajaran *daring* menggunakan aplikasi *Google Classroom*, karena memiliki nilai skor sebesar 65.87%.

Hal ini tidak akan dapat diungkap dengan baik jika dalam penelitian ini tidak digunakan metode kuantitatif yang digabung dengan metode kualitatif. Menggunakan gabungan kedua metode tersebut dapat diperoleh informasi komprehensif yang menggambarkan kualitas efektifitas proses pembelajaran ekonomi kelas XI IPS berbasis *daring* menggunakan aplikasi *google classroom*

pada masa pandemi *Covid-19* di SMA Negeri 2 Siak Hulu, beserta berbagai kendala dan solusi yang ada selama proses pembelajaran daring yang berlangsung beberapa bulan belakangan ini.

5.2 SARAN

Beberapa saran yang perlu dikemukakan ialah sebagai berikut:

1. Walaupun hasil keseluruhan yang menyatakan efektifitas proses pembelajaran ekonomi kelas XI IPS berbasis *daring* menggunakan aplikasi *google classroom* pada masa pandemi *Covid-19* di SMA Negeri 2 Siak Hulu berada pada kategori baik, namun guru ekonomi disekolah tersebut masih perlu meningkatkan kedisiplinan dan letegasan pada siswa yang masih kurang peduli bahkan tidak kooperatif selama pembelajaran secara daring ini.
2. Guru perlu menambahkan motivasi pada siswa agar siswa dapat dengan semangat dan aktif untuk mau mengikuti proses pembelajaran daring selama pandemi ini khusus nya pelajaran ekonomi.

DAFTAR PUSTAKA

- Achmad Sugandi,dkk. 2006. *Teori Pembelajaran*. Semarang: UNNES PRESS.
- Adam Smith 1776. “*An Inquiry into the Nature of Causes of the Wealth of Nations*” dalam Mark Skusen 2005; *Sang Maestro Teori-teori Ekonomi Modern*, Jakarta Prenada.
- Ad. Rooijackers. 1991. *Mengajar dengan Sukses*. PT. Grasindo: Jakarta.
- Ahmadi dan Uhbiyati. 2001. *Ilmu Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- A M, Sardiman. 1990. *Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Abdurahman dan Muhidin. 2007. *Analisis Korelasi, Regresi, dan Jalur dalam Penelitian*. Bandung: Pustaka Setia.
- Arikunto. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta : PT. Rineka Cipta.
- Abid Azhar, K., & Iqbal, N. 2018. *Effectiveness of Google Classroom:Teachers’Perceptions*. Prizren Social Science Journal.
- Bafadal, Ibrahim. 2005. *Pengelolaan Perpustakaan Sekolah*. Jakarta: Bumi Aksara.
- B. Suryobroto 1986. *Mengenal Metode Pengajaran di Sekolah dan Pendekatan Baru dalam Proses Belajar Mengajar*. Yogyakarta: Amarta Buku.
- , 1997. *Proses Belajar Mengajar Di Sekolah*. Jakarta: Rineka Cipta.
- , 2004. *Manajemen Pendidikan di Sekolah*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Biantoro, Bramy. 2014. *Peduli Pendidikan, Google Classroom Buat Ruang KelasDi Dunia Maya*.
- Bloom, Benyamin S. 2010. *Kerangka Landasan Untuk Pembelajaran, Pengajaran, dan Asessment* (Edisi Revisi). Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Dahar, R.W. 1996. *Teori-teori belajar*. Bandung: Erlangga.

- Danim, Sudarwan. 1995. *Transformasi Sumber Daya Manusia*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Darin E.Hartley. 2001. *Selling E-Learning*. American Society for Training and Development.
- Djamarabahri, Aswan Zain. 1997. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djamarah dan Zaini. 2002. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Dian Ratu Ayu Uswatun Khasanah, Hascaryo Pramudibyanto, Barokah Widuroyekti . 2020. *Pendidikan Dalam Masa Pandemi Covid-19*. Diakses tanggal 19 Agustus 2020.
- Drs. H. Malayu S.P. Hasibuan. 2002. *Manajemen Sumber Daya Manusia*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Drigas dan Pappas. 2015. *A Review of Mobile Learning Applications for Mathematics*. NCSR DEMOKRITOS, Institute of Informatics and Telecommunications, Net Media Lab, Athens, Greece 9(3) : 18-23.
- Elida, Prayitno. 1989. *Motivasi dalam Belajar*. Jakarta: Depdikbud.
- Graham, M. J., & Borgen, J. 2018. *Google Classroom*. In Google Tools Meets Middle School.
- Grossman, L. I., Oliet, S., and Del Rio, C. E. 1995. *Ilmu Endodontik Dalam Praktek* Edisi 11, Jakarta: EGC, p.
- Holmes, B. dan Gardner, J. 2006. *E-learning, Concepts and Practice*. London: SAGE Publications.
- Husein Umar 1998. *Riset Sumberdaya Manusia Dalam Organisasi*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Koran, jaya Kumar C. 2002. *Aplikasi E-learning dalam Pengajaran dan pembelajaran di Sekolah*. Malaysia
- Latuheru, John D. 1988. *Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar-Mengajar Masa Kini*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Marno dan M. Idris. 2009. *Strategi dan Metode Pengajaran*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.

- Masyhuri dan Zainudin. 2008. *Metodologi Penelitian (Pendekatan Praktis dan Aplikatif)*. Bandung: Refika Aditama.
- Mukmin, N. 2004. *Desain Pembelajaran*. Yogyakarta: Program Pasca Sarjana (UNY).
- Mulyani Sumantri dan Johar Permana. 2001. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung : CV Maulana.
- Najila Indah Nurani, Din Azwar Uswatun, Luthfi Hamdani Maula. 2020. *Analisis Proses Pembelajaran Matematika Berbasis Daring Menggunakan Aplikasi Google Classroom pada Masa Pandemi Covid-19*. Diakses tanggal 19 Agustus 2020.
- Nana Syaodih, R. Ibrahim. 2003. *Perencanaan Pengajaran*. Jakarta: Rineja Cipta.
- Nana Sudjan. 1989. *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Angkasa.
- Naidu, Som. 2003. *E-learning : A Guidebook of Principles, Procedures and Practises*. India : Commonwealth Educational Media Center for Asia (CEMCA).
- Priyatno, Dwi. 2010. *Paham Analisa Statistik Data Dengan SPSS*. Yogyakarta: Mediakom.
- Prof. Dr. H. Sunarto dan Dra. Ny. B. Agung Hartono. 2002. *Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Panduan Penjaminan Mutu Pembelajaran Daring Indonesia Terbuka dan Terpadu (PDITT) 2014. Jakarta. 2018.
- Riduwan. 2009. *Skala Pengukuran Variabel-variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Rosenberg, Marc J. 2001. *E-Learning; Strategies for Delivering Knowledge in the Digital*. New York: McGraw Hill
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Afabeta
- , 2001. *Metode Penelitian*. Bandung: CV Alfa Beta.
- Syaiful Sagala, 2005. *Konsep dan Makna Pembelajaran Untuk Membantu Memecahkan Problematika Belajar dan Mengajar*. Bandung: Alfabeta.
- Shampa Iftakhar. 2016. *Google Classroom: What Works and How?*.

Uno, Hamzah B. 2008. *Perencanaan Pembelajaran*. Jakarta : Bumi Aksara.

Winkel W.S. 1991. *Psikologi Pengajaran*. Jakarta: Grasindo.

Yuliza Putri Utami, Derius Alan Dheri Cahyono . 2020. *Study At Home: Analisis Kesulitan Belajar Matematika Pada Proses Pembelajaran Daring*. Diakses tanggal 18 Agustus 2020.

<https://www.suara.com/health/2020/07/02/082832/9-manfaat-belajar-daring-bagi-anak-selama-di-rumah-aja?page=all>.

<https://www.liputan6.com/tekno/read/3947040/industri-40-butuh-lebihbanyak-sdm-yang-menguasai-teknologi> den 16 Mei 2019.

