

PENGARUH MEDIA *GOOGLE CLASSROOM* TERHADAP KEBERHASILAN BELAJAR MATA KULIAH SEMANTIK MAHASISWA STKIP PGRI TRENGGALEK

Bagas Baharsah¹⁾, Flora Puspitaningsih²⁾

^{1,2)}STKIP PGRI Trenggalek

¹⁾bagasbaharsah1000@gmail.com

²⁾floraeducation82@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat pengaruh media *Google Classroom* terhadap keberhasilan belajar mata kuliah Semantik mahasiswa semester 5 Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia STKIP PGRI Trenggalek. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan sifat korelasi sebab-akibat. Subjek dalam penelitian ini adalah seluruh mahasiswa semester 5 yang mengambil mata kuliah Semantik dengan total 19 mahasiswa. Instrumen dalam penelitian ini berupa angket dan wawancara tentang media *Google Classroom* dan keberhasilan belajar mata kuliah Semantik. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis regresi linier sederhana dan pengujian hipotesis yang menggunakan uji *One Sample T-Test* dengan bantuan aplikasi *IBM SPSS versi 23*. Angket yang sudah diberikan sebelumnya sudah melalui tahap pengujian yaitu menggunakan uji validitas dan reliabilitas. Hasil dari penelitian ini menunjukkan terdapat pengaruh yang signifikan terhadap keberhasilan belajar mata kuliah Semantik dengan ditunjukkan nilai Sig. (2-tailed) $0,000 < 0,05$. Selain itu hasil analisis regresi linier sederhana mendapatkan tingkat pengaruh 62,1% terhadap variabel keberhasilan belajar dan tingkat keberhasilan belajar mahasiswa berada pada kategori sedang. Namun masih terdapat 37,9% tingkat pengaruh yang disebabkan oleh faktor lain. Adapun hasil wawancara secara garis besar masalah yang dialami oleh mahasiswa kurang lebih sama, mulai dari kendala jaringan dan materi kurang dapat dipahami.

Kata Kunci: *Google Classroom*, Keberhasilan Belajar

PENDAHULUAN

Proses belajar merupakan suatu kegiatan seorang peserta didik untuk mengetahui apa yang belum diketahui sehingga dapat merubah diri peserta didik menjadi lebih baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Jika proses belajar dapat dicapai pada

setiap materi baik itu individu maupun kelompok maka keberhasilan belajar peserta didik akan dianggap berhasil (Saiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, 2010: 106).

Mata kuliah Semantik merupakan mata kuliah yang seharusnya tetap melakukan kegiatan tatap muka karena mata kuliah ini mempelajari tentang

makna bahasa yang menduduki tingkatan tertentu dari suatu simbol secara verbal maupun non-verbal.

Google Classroom menjadi media alternatif yang dapat digunakan untuk mendukung proses belajar mahasiswa di masa pandemi covid-19. Media ini berbasis *e-Learning* yang dapat digunakan dimana saja dan kapan saja. STKIP PGRI Trenggalek merupakan kampus yang setiap proses belajar melaksanakan kegiatan tatap muka. Hal ini karena agar proses penyampaian materi dapat dipahami secara detail kepada mahasiswa.

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah penelitian ini adalah Bagaimanakah pengaruh media *Google Classroom* terhadap keberhasilan belajar mata kuliah Semantik mahasiswa STKIP PGRI Trenggalek Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia semester 5 angkatan tahun 2018/2019?

KAJIAN TEORI

1. *Google Classroom* sebagai Media Belajar

Google Classroom merupakan sebuah aplikasi tak berbayar yang dikeluarkan oleh *Google Apps for Education* yang berguna untuk pendistribusian dan pengumpulan tugas secara *online* tanpa harus tatap muka (Ula Nisa dalam jurnal pengabdian kepada masyarakat, 2019: 185-186). Aplikasi *Google Classroom* dapat di gunakan di *Android*, *Iphone*, laptop, dan komputer. *Google Classroom* sesungguhnya sebuah aplikasi yang dirancang agar ramah lingkungan. Dikarenakan aplikasi ini dalam pengumpulan tugasnya tidak perlu menggunakan kertas.

Dalam setiap kelas yang dibuat oleh dosen, mahasiswa dapat bergabung dengan menggunakan kode undangan yang telah dibuat. Di dalam kelas dosen dapat membuat sebuah folder pengumpulan

tugas pada setiap mahasiswa hal ini dikarenakan agar kelas tetap teratur.

2. Keberhasilan Belajar

Secara umum keberhasilan belajar merupakan suatu hasil yang dicapai setelah melaksanakan proses pembelajaran. Keberhasilan belajar merupakan suatu hasil yang dicapai setelah melakukan aktivitas yang membawa perubahan bagi individu atau suatu hasil yang dicapai setelah melakukan aktivitas belajar.

Suatu proses belajar dapat dikatakan berhasil jika setiap tenaga pendidik memiliki pandangan sejalan dengan filsafatnya (Syaiful Bahri, 2010: 105). Adapun faktor yang dapat mempengaruhi suatu keberhasilan belajar adalah faktor internal dan eksternal. Faktor internal berasal dari dalam diri peserta didik (motivasi, minat, dan kemauan peserta didik). Sedangkan untuk faktor eksternal terdiri dari lingkungan keluarga, relasi, keadaan ekonomi, dan sebagainya.

Selain dari filsafat seorang guru, keberhasilan belajar dapat dilihat dari daya serap dan perilaku yang digariskan oleh peserta didik terhadap materi yang diajarkan baik secara individu maupun kelompok.

METODE

PENELITIAN/PELAKSANAAN

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif. Menurut Sugiyono (2016: 8) penelitian kuantitatif merupakan metode penelitian yang berlandaskan filsafat positivisme yang digunakan untuk meneliti suatu populasi atau sampel tertentu. Sifat dari penelitian ini adalah penelitian korelasi/korelasional. Menurut Arikunto (2013: 4) “penelitian korelasional adalah penelitian yang dilakukan oleh peneliti untuk mengetahui tingkat hubungan antara dua variabel atau lebih, tanpa melakukan perubahan, tambahan atau amnipulasi terhadap data yang sudah ada”.

Populasi dan sampel dalam penelitian adalah seluruh mahasiswa semester 5 Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia yang mengambil mata kuliah Semantik yang berjumlah sebanyak 19 mahasiswa. Adapun teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *non-probability sampling* jenis *sampling jenuh*. Menurut Sugiyono (2016: 85) "*sampling jenuh* adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Hal ini dilakukan bila jumlah populasi relatif kecil, yakni kurang dari 30 orang dengan kesalahan yang sangat kecil".

Variabel dalam penelitian ini adalah media *Google Classroom* sebagai variabel independen (X) dan keberhasilan belajar sebagai variabel dependen (Y). Di mana variabel independen merupakan variabel bebas yang akan mempengaruhi variabel dependen.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media *Google Classroom* terhadap keberhasilan belajar mata kuliah Semantik. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa angket dan wawancara tentang pengaruh *Google Classroom* terhadap keberhasilan belajar mata kuliah Semantik yang sudah melalui proses tahap uji validitas.

Teknik pengumpulan data merupakan suatu cara peneliti untuk mendapatkan hasil yang dibutuhkan untuk mencapai tujuan penelitian adalah sebagai berikut.

1. Angket

Angket merupakan instrumen pengumpulan data atau informasi melalui beberapa pertanyaan atau pernyataan yang disusun kemudian diberikan kepada responden. Teknik pengumpulan dengan angket dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan *Google Classroom* terhadap mata kuliah Semantik yang berjumlah 14 item pada angket keberhasilan belajar dan 10 item

pada penggunaan media *Google Classroom* yang sudah melalui tahap uji validitas dan reliabilitas. Pengumpulan jawaban pada angket mengacu pada kategori skala likert yang terdiri dari angka 1 sampai 5.

2. Wawancara

Wawancara adalah teknik pengumpulan data sebelum dan sesudah angket diberikan. Dalam penelitian ini wawancara dilakukan sebelum pemberian angket bertujuan untuk mengetahui mata kuliah apa saja yang menggunakan *Google Classroom* dan wawancara dilakukan setelah pemberian angket bertujuan untuk mengetahui kendala dan memperkuat jawaban dari responden. Oleh karena itu, peneliti menyimpulkan mata kuliah Semantik berpotensi menjadi bahan penelitian.

3. Dokumentasi

Dokumentasi dalam penelitian ini bertujuan untuk mengumpulkan nama responden, hasil jawaban angket dan wawancara serta foto-foto responden pada saat mengisi angket.

Adapun yang digunakan untuk menganalisis data menggunakan aplikasi *IBM SPSS versi 23*. Proses analisis data dengan menggunakan aplikasi ini bertujuan untuk mengetahui uji prasyarat yang terdiri dari uji normalitas dan linieritas serta untuk mengetahui analisis regresi linier sederhana. Selanjutnya uji yang terakhir adalah uji hipotesis, bertujuan untuk mengetahui kebenaran dari hipotesis yang sudah peneliti rencanakan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari penelitian dalam penelitian ini adalah 1) keberhasilan belajar mata kuliah Semantik 2) penggunaan media *Google Classroom* dan 3) hasil wawancara. Dari analisis data yang diperoleh maka dapat dianalisis dengan cara sebagai berikut.

1. Keberhasilan Belajar Mata Kuliah Semantik

Data variabel keberhasilan belajar mata kuliah Semantik di analisis secara deskriptif melalui penjabaran tabel distribusi frekuensi. Dengan menggunakan tabel ini maka akan diketahui pengaruh media *Google Classroom* terhadap keberhasilan mata kuliah Semantik pada skor tertentu. Skor tertinggi dari angket ini adalah 61 dan nilai terendah adalah 47. Untuk mengetahui mean idealnya, maka perlu menggunakan penghitungan rumus sebagai berikut.

$$\begin{aligned} \text{Mean ideal} &= \frac{\text{nilai maksimum} + \text{nilai minimum}}{2} \\ &= \frac{61 + 47}{2} \\ &= \frac{108}{2} = 54 \end{aligned}$$

Setelah mendapatkan hasil mean idealnya, peneliti dapat menyimpulkan hasil penghitungan menggunakan tabel distribusi frekuensi. Adapun tabel distribusi frekuensi keberhasilan belajar mata kuliah Semantik mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia sebagai berikut.

Tabel 1. Distribusi Frekuensi Keberhasilan Belajar Mata Kuliah Semantik

No	Nilai	f	Perse-ntase	Kategori
1	$X < 43$	0	0%	Rendah
2	$43 \leq x < 65$	19	100%	Sedang
3	$65 \geq X$	0	0%	Tinggi
Jumlah		19	100%	

Keterangan : X merupakan hasil mean ideal

Dari tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa tingkat keberhasilan belajar mahasiswa terhadap mata kuliah Semantik bernilai diantara lebih dari 43 sampai 65 sebanyak 19 mahasiswa dengan

persentase 100% dan berkategori sedang. Adapun mean ideal dari analisis ini adalah 54.

2. Penggunaan *Google Classroom*

Data variabel penggunaan *Google Classroom* diambil dari angket dan bertujuan untuk mengetahui tingkat pengetahuan dan penggunaan media *Google Classroom*. Skor tertinggi dari angket ini adalah 47 dan nilai terendah adalah 33. Untuk mengetahui mean idealnya, maka perlu menggunakan penghitungan rumus sebagai berikut.

$$\begin{aligned} \text{Mean ideal} &= \frac{\text{nilai maksimum} + \text{nilai minimum}}{2} \\ &= \frac{47 + 33}{2} \\ &= \frac{80}{2} \\ &= 40 \end{aligned}$$

Setelah mendapatkan hasil mean idealnya, peneliti dapat menyimpulkan hasil penghitungan menggunakan tabel distribusi frekuensi. Adapun tabel distribusi frekuensi yang digunakan untuk mengetahui tingkat penggunaan media *Google Classroom* dengan ketentuan skor tertentu sebagai berikut.

Tabel 2. Distribusi Frekuensi Penggunaan *Google Classroom*

No	Nilai	f	Perse-ntase	Kategori
1	$X < 29$	0	0%	Rendah
2	$29 \leq x < 51$	19	100%	Sedang
3	$51 \geq X$	0	0%	Tinggi
Jumlah		19	100%	

Keterangan : X merupakan hasil mean ideal

Dari tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa tingkat penggunaan media *Google Classroom* berada pada kategori sedang dengan frekuensi 19 mahasiswa dan

pesentasenya bernilai 100%. Adapun hasil mean idealnya mendapatkan skor 40.

3. Hasil Wawancara

Berdasarkan wawancara yang sudah peneliti laksanakan, dalam penelitian ini peneliti mengambil 3 jawaban responden secara acak. Dari ketiga respon yang sudah dipilih terdapat responden yang sudah pernah menggunakan aplikasi *Google Classroom* dan ada yang belum pernah menggunakan aplikasi tersebut. Ketiga responden tersebut juga mengalami kendala yang sama dalam menggunakan aplikasi *Google Classroom*, misalnya seperti materi yang disampaikan belum sepenuhnya dipahami oleh mahasiswa, kendala jaringan, dan kendalalpada kuota internet.

Adapun langkah selanjutnya jika data sudah terkumpul maka perlu menganalisis regresi linier sederhana dan menguji hipotesisnya agar mengetahui berapa persen tingkat pengaruh antar variabel. Adapun hasil penghitungan menggunakan *IBM SPSS versi 23* sebagai berikut.

1. Analisis Regresi Linier Sederhana

Dalam tahap ini hasil analisis regresi linier sederhananya mendapatkan 0,621 pada variabel *Google Classroom* dan 29,438 pada variabel keberhasilan belajar. Sehingga untuk mengetahui tingkat pengaruhnya maka variabel X dikali 100%. Sehingga diperoleh hasil sebagai berikut.

$$0,621 \times 100\% = 62,1\%$$

Dapat disimpulkan tingkat pengaruh media *Google Classroom* terhadap keberhasilan belajar mata kuliah Semantik sebesar 62,1%. Adapun penghitungan hasil analisis regresi linier sederhana sebagai berikut.

Tabel 3. Hasil Analisis Regresi Linier Sederhana

Model	B	Std .	Std. Coeffi	T	Sig
-------	---	-------	-------------	---	-----

		Er	cient		
		ror	Beta		
1	Constant	29.438	8.398		3.505
	Google Classroom	0.621	0.216	0.571	2.869

Keterangan : *Constant* merupakan variabel dependen yaitu keberhasilan belajar.

Dari penghitungan analisis regresi sederhana mendapatkan tingkat pengaruh sebesar 62,1% terhadap keberhasilan belajar. Dari tingkat pengaruh yang didapatkan masih terdapat 37,9% tingkat pengaruh yang mungkin disebabkan oleh faktor atau indikator lain yang mempengaruhi keberhasilan belajar mata kuliah Semantik.

2. Pengujian Hipotesis

Pada tahap pengujian hipotesis bertujuan untuk membandingkan rata-rata sampel yang diteliti. Dalam pengujian hipotesis peneliti menggunakan aplikasi *IBM SPSS versi 23* dengan menggunakan *One Sample T-Test*. Adapun hasil pengujian hipotesis sebagai berikut.

Tabel 4. Hasil Pengujian Hipotesis *One Sample T-Test*

One-Sample Test			
Test Value = 0			
	t	df	Sig. (2-tailed)
Angket	33.634	38	0.000

Keterangan : Sig. (2-tailed) merupakan nilai arah hipotesis

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis, dapat disimpulkan bahwa nilai sig. (2-tailed) mendapatkan nilai 0,000, sehingga jika nilai tersebut kurang dari 0,05 maka H_0 ditolak dan H_a dapat diterima. Oleh karena itu, dalam hasil pengujian hipotesis ini ada pengaruh yang signifikan media *Google Classroom* terhadap keberhasilan belajar.

SIMPULAN

Berdasarkan serangkaian penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *Google Classroom* berpengaruh positif terhadap keberhasilan belajar mata kuliah semantik mahasiswa semester 5 Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia angkatan tahun 2018/2019. Hal ini ditunjukkan regresi liniernya bernilai $Y^{\wedge} = 29,438 + 0,621X$ dan tidak ada indikasi pengurangan pengaruh terhadap mata kuliah semantik. Adapun hasil dari variabel X terhadap variabel Y adalah $0,621 \times 100\%$ sehingga mendapatkan tingkat pengaruh sebesar 62,1%. Namun, masih terdapat 37,9% dari pengaruh terhadap variabel yang disebabkan oleh faktor lain.

Pada uji T *One Sample T-Test* diketahui nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$ sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Selain itu, tingkat keberhasilan belajar mata kuliah Semantik berada di kategori sedang dengan nilai antara 43 – 65 dengan persentase 100% dan tingkat penggunaan media *Google Classroom* berada di kategori sedang dengan nilai antara 29 – 51 dengan persentase 100%.

Dari hasil wawancara juga dapat disimpulkan bahwa meskipun mahasiswa belum sepenuhnya memahami materi yang disampaikan melalui aplikasi *Google Classroom* namun tingkat keberhasilan belajar dan penggunaan media *Google Classroom* menunjukkan bahwa mahasiswa masih mampu memahami materi mata kuliah Semantik.

REFERENSI

- Nirfayanti, dkk. 2019. Pengaruh Media Pembelajaran *Google Classroom* Dalam Pembelajaran Analisis Real Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa. *Jurnal Penelitian Matematika dan Pendidikan Matematika*. 2 (1), 51.
- Nisa, Ula. 2019. Penerapan *Google Classroom* dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Kepada Guru-Guru Bahasa Inggris SMP di Subang. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat (Abdimas)*. 2 (2), 185-186.
- Sugiyono, (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi, Arikunto, (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Syaiful Djamarah, Aswan Zain, (2010). *Strategi Belajar Mengajar*, Jakarta: Rineka Cipta.

