

**Pengaruh Penggunaan Media *Google Classroom*  
Pada Proses Pembelajaran Sejarah Terhadap Keaktifan Siswa  
Kelas XI IPS SMA Negeri 1 Cilegon**

Nada Adilah<sup>1</sup>, Arif Permana Putra<sup>2</sup>, Agus Rustamana<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Universitas Sultan Ageng Tirtayasa

[2288170032@untirta.ac.id](mailto:2288170032@untirta.ac.id), [arif.permana@untirta.ac.id](mailto:arif.permana@untirta.ac.id),

[agus.rustamana@untirta.ac.id](mailto:agus.rustamana@untirta.ac.id)

**ABSTRACT**

*This study aims to determine the effect of using media google classroom on the history learning process on the activeness of students in class XI IPS SMA Negeri 1 Cilegon. This research is an associative research using a quantitative approach. The population used in this study were 135 students of class XI Social Sciences SMA Negeri 1 Cilegon, using a sample of 57 students. Methods of data collection using interviews, questionnaires and documentation. With descriptive and inferential analysis techniques. The results of this study indicate that: there is a positive and significant effect of using media google classroom on the history learning process on the activeness of students in class XI IPS SMA Negeri 1 Cilegon. Based on the comparison between  $t_{arithmetic} = 9.407$   $t_{table} = 1.673$ , then  $H_1$  is accepted and  $H_0$  is rejected. From the results of the simple regression equation, the regression correlation coefficient, which is 0.617, is obtained from the value of R square which shows that the coefficient value of 61.7% is positive, this explains that the use of media google classroom has a significant positive effect on student activity where the first meeting amounted to 68% increased at the second meeting 77% and very significant at the third meeting by 95%. It can be concluded that there is an effect of using google classroom on student activity in learning history of students in class XI IPS SMA Negeri 1 Cilegon. The activeness of students in the history learning process can be seen from the delivery of opinions verbally, listening, and writing the learning media google classroom.*

**Keywords: Google Classroom, History Learning, Student Activity.**

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *google classroom* pada proses pembelajaran sejarah terhadap keaktifan siswa kelas XI IPS SMA Negeri 1 Cilegon. Penelitian ini adalah penelitian asosiatif dengan menggunakan pendekatan kuantitatif. Populasi yang digunakan dalam penelitian adalah siswa kelas XI IPS SMA Negeri 1 Cilegon sebanyak 135 siswa, dengan menggunakan sampel sebanyak 57 siswa. Metode pengumpulan data menggunakan wawancara, angket dan dokumentasi. Dengan teknik analisis deskriptif dan inferensial. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa: ada pengaruh yang positif dan signifikan penggunaan media *google classroom* pada proses pembelajaran sejarah terhadap keaktifan siswa kelas XI IPS SMA Negeri 1 Cilegon. Berdasarkan perbandingan antara  $t_{hitung} = 9.407 \geq t_{tabel} = 1.673$ , maka  $H_1$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Dari hasil persamaan regresi sederhana angka koefisien korelasi regresi yaitu 0,617 diperoleh dari nilai R *square* yang menunjukkan bahwa nilai koefisien 61,7% bernilai positif, hal ini menjelaskan bahwa penggunaan media *google classroom* berpengaruh positif signifikan terhadap keaktifan siswa yang mana pertemuan satu berjumlah 68% meningkat

pada pertemuan dua 77% dan sangat signifikan pada pertemuan ke tiga sebesar 95%. Dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan *google classroom* terhadap keaktifan siswa dalam pembelajaran sejarah siswa pada kelas XI IPS SMA Negeri 1 Cilegon. Keaktifan siswa dalam proses pembelajaran sejarah dapat diketahui dari penyampaian pendapat secara lisan, mendengarkan, dan menulis melalui media pembelajaran *google classroom*.

**Kata Kunci:** *Google Classroom, Pembelajaran Sejarah, Keaktifan Siswa.*

## PENDAHULUAN

Menurut Surat Edaran (SE) empat menteri dilarang melakukan proses pembelajaran tatap muka di satuan pendidikan dan tetap melanjutkan pembelajaran daring, dalam surat edaran tersebut dijelaskan bahwa proses belajar harus dilakukan di rumah masing-masing melalui pembelajaran daring atau jarak jauh dilaksanakan untuk memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa. Belajar di rumah dapat difokuskan pada pendidikan kecakapan hidup antara lain mengenai pandemi Covid-19 (Surat keputusan Nomor 4 Tahun 2020). Proses pembelajaran yang biasa dilakukan dengan tatap muka secara langsung di ruang kelas dihentikan sementara waktu dan dialihkan menuju sistem online atau daring. Setelah beberapa waktu melaksanakan proses pembelajaran dengan sistem online, masalah dan kendala mulai bermunculan. Sebagian siswa tidak dapat melaksanakan proses belajar secara online atau daring dikarenakan ketiadaan jaringan internet. Selain itu, sebagai besar orang tua murid yang kondisi ekonominya kurang, juga tidak memiliki gawai sebagai sarana untuk belajar secara online (Meili, 2020). Hal ini tentu sangat menghambat proses KBM, dan pembelajaran sistem online atau daring yang dadakan belum efektif untuk dilakukan. Masih terdapat kendala lain yang muncul seperti pada saat sistem online diterapkan. Pembelajaran sistem online juga susah untuk memantau kehadiran siswa dalam kelas, keaktifan siswa saat KBM, sehingga siswa yang dapat mengikuti KBM adalah mereka dengan sarana pendukung yang baik dan memadai. Pada akhirnya pembelajaran tidak tersalurkan dengan baik.

Pembelajaran online merupakan salah satu bentuk pembelajaran jarak jauh dengan memanfaatkan teknologi komunikasi dan informasi. Pembelajaran online atau daring merupakan sebuah pembelajaran yang dilakukan dalam jarak jauh atau diluar kelas melalui media berupa internet dan alat penunjang seperti smartphone dan komputer (Putria: 2020). Pembelajaran online atau yang disebut dengan pembelajaran daring menghubungkan siswa dengan guru melalui jarak jauh namun dapat saling berinteraksi, berkomunikasi

secara tidak langsung. Pembelajaran online merupakan salah satu inovasi dalam dunia pendidikan untuk menjawab tantangan ketersediaan sumber belajar yang variatif dan menyenangkan bagi siswa. Menurut Windiyana dalam Rosali (2020) kelebihan dalam melaksanakan pembelajaran online, salah satunya ialah meningkatkan intensitas interaksi antara siswa dengan guru, pembelajaran dapat

dilakukan dimana dan kapan saja (time and place flexibility), menjangkau siswa dalam cakupan luas, dan mempermudah penyempurnaan dan penyimpanan materi pembelajaran.

Melalui penggunaan pembelajaran online atau daring pembelajaran bisa menciptakan siswa yang mandiri mandiri dan interaktif, dapat meningkatkan daya ingat siswa, memberikan lebih banyak pengalaman dalam belajar, baik dengan media teks, audio, video dan animasi yang digunakan untuk menyampaikan informasi, mempermudah menyampaikan informasi, siswa dapat mengirim email antara siswa lain (Rosali, 2020). Terdapat kendala yang dihadapi pada saat pembelajaran online yaitu koneksi internet siswa yang lambat, ketersediaan perangkat pembelajaran seperti perangkat laptop dan pemahaman materi relatif lebih baik pada proses pembelajaran tatap muka langsung di dalam kelas. Pembelajaran online tidak sepenuhnya disambut baik oleh siswa, karena sebagian siswa menganggap bahwa pembelajaran online memiliki tingkat kesulitan yang lebih dan pembelajaran online tidak se-ideal dibandingkan pembelajaran offline. Secara teoritis pembelajaran offline memberikan performa yang lebih baik daripada pembelajaran online, dimana pembelajaran offline memberikan kecepatan belajar yang lebih baik dibandingkan dengan pembelajaran online (Zarlis, 2017). Pembelajaran offline merupakan pembelajaran yang dilakukan dengan tatap muka langsung antara guru dan siswa, pada pembelajaran offline guru memberikan materi dan tugas berupa hardcopy kepada siswa yang kemudian dilaksanakan di luar sekolah.

Pembelajaran online merupakan pembelajaran yang dilakukan tanpa melakukan tatap muka, tetapi melalui platform yang telah tersedia. Sistem pembelajaran online dibantu dengan beberapa aplikasi seperti Google Meet, Zoom, dan Edmodo. Hamid (dalam Pratama dan Mulyati, 2020) pembelajaran online dilakukan selama ini secara interaktif melalui media seperti Zoom meeting, Google Meet. Itu salah satu pembelajaran yang disarankan agar ada interaksi antar guru dan siswa. Menurut Kevin dalam Kompas.com menyatakan bahwa aplikasi Zoom sebagai video conference banyak digunakan dalam berbagai kalangan salah satunya pembelajaran online atau pembelajaran jarak jauh yang dilakukan pendidik dengan peserta didik karena kualitas video dan audio dapat tetap terjaga meskipun koneksi internet tidak stabil. Kekurangan dari Zoom menghabiskan waktu di awal pembelajaran untuk semua siap menghadiri video konferensi. Kendala lainnya seperti tidak jelasnya audio, visual, dan koneksi jaringan di awal menghambat pembelajaran menggunakan zoom (Brahma, 2020). Selain penggunaan zoom juga terdapat aplikasi serupa yaitu google meet. Banyak yang menggunakan aplikasi google meet yang mulai dari keamanan yang terjamin sampai dengan banyaknya fitur-fitur di dalamnya. Tak jarang orang lebih memilih google meet karena cara penggunaannya sangat mudah, tidak mempersulit para penggunanya, sehingga lebih efektif dan efisien. Banyak fitur-fitur di google meet yang tidak dimiliki aplikasi sejenis (Sawitri et al., 2020). Kekurangan dalam penggunaan google meet

membutuhkan jaringan internet yang stabil, karena dengan jaringan yang stabil google meet dapat beroperasi dan bekerja dengan baik. Tanpa jaringan yang stabil tidak dapat menikmati layanan terbaik dari google meet.

Pada saat pembelajaran siswa bersikap pasif hanya mendengarkan, menulis dan bersifat hafalan yang dikarenakan kurang menariknya proses pembelajaran menggunakan media yang konvensional atau penggunaan media pembelajaran yang belum optimal. Dengan menggunakan google classroom dapat mengefektifkan waktu guru memberikan informasi materi belajar dan tugas, siswa dapat mengaksesnya kapan saja dan dimana saja. Google Classroom merupakan fitur pembelajaran untuk sekolah-sekolah dengan bertujuan untuk memudahkan pembuatan, menginformasikan dan penilaian tugas secara paperless. Google Classroom berperan sebagai media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru dan siswa untuk menciptakan kelas secara virtual atau secara maya. Menurut penelitian yang telah dilakukan oleh Izenstrak dan Leahy (2015), google classroom sudah tidak asing lagi bagi siswa, karena siswa telah akrab dan bergantung pada beberapa produk. Konektivitas antara google classroom dengan google drive dapat mempermudah siswa dalam pembelajaran. Mereka tidak perlu khawatir untuk menyimpan file dokumen karena dengan fitur menyimpan secara otomatis dan kegunaan dari drive membuat tugas-tugas siswa lebih mudah disimpan dan tertata rapi.

Menurut Agia (2016), menyatakan bahwa metode diskusi dan media pembelajaran mempunyai pengaruh terhadap keaktifan belajar siswa. Sedangkan menurut Ratnah (2019), menyatakan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara pengaruh penggunaan media LCD terhadap peningkatan minat belajar siswa.

Berbagai media yang dipakai oleh guru rupanya masih kurang dalam memfasilitasi siswa untuk belajar lebih aktif dalam belajar sejarah. Padahal dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis daring dapat mempermudah guru dalam proses pembelajaran dan mempermudah siswa dalam belajar. Berdasarkan hasil pengamatan yang telah dilakukan menunjukkan bahwa dalam pembelajaran sejarah pada kelas XI IPS di SMA Negeri 1 Cilegon adalah sekolah yang memiliki sarana dan prasarana yang mampu mendukung dan menunjang pembelajaran dengan menggunakan media berbasis teknologi yaitu google classroom. Namun masih belum optimal dalam pemanfaatan media pembelajaran, belum optimal dalam penggunaan media pembelajaran dalam penerapan pada proses pembelajaran. Padahal media pembelajaran seharusnya lebih menarik agar mampu menggugah keaktifan siswa dalam pembelajaran sejarah. Penggunaan google classroom pula dapat membantu memudahkan pendidik, karena pengoperasian google classroom ini tergolong mudah. Jika pendidik mampu menguasai berbagai sarana pembelajaran online maka akan tercipta pemikiran mengenai proses pembelajaran lebih bervariasi agar pembelajaran tetap menarik bagi siswa walaupun dilakukan secara daring. Misalnya guru menggunakan media pembelajaran google classroom. Kelebihan dari media google classroom menurut

Miliatana dalam Sulasmianti 2020 dalam artikelnya menuliskan bahwa google classroom memiliki banyak fasilitas yang disediakan, sehingga akan memudahkan untuk guru dalam melaksanakan pembelajaran secara daring. Dari permasalahan tersebut, dipandang perlu adanya solusi yang dapat meningkatkan keaktifan siswa. Berdasarkan uraian diatas peneliti tertarik mengadakan penelitian di SMA Negeri 1 Cilegon untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran terhadap keaktifan siswa dengan judul Pengaruh Penggunaan Media Google Classroom pada Proses Pembelajaran Sejarah terhadap Keaktifan Siswa Kelas XI IPS SMA Negeri 1 Cilegon.

## TINJAUAN LITERATUR

### 1. Pembelajaran Sejarah

#### a. Pengertian Pembelajaran Sejarah

Leo Agung (2013: 3) mengartikan pembelajaran sebagai proses kerja sama guru bersama siswa dalam mengoptimalkan segala potensi dalam diri internal maupun eksternal siswa dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran. Potensi internal siswa yang dimaksud adalah minat, bakat, dan kemampuan yang telah dimiliki. Sedangkan potensi eksternal yang dimaksud adalah lingkungan belajar, saran dan prasana yang menunjang proses pembelajaran. Pembelajaran sejarah adalah perpaduan antara aktivitas belajar mengajar yang di dalamnya mempelajari masa lampau yang erat kaitannya dengan masa kini.

#### b. Tujuan Pembelajaran Sejarah

Pengajaran sejarah di sekolah bertujuan agar siswa memperoleh kemampuan berpikir historis dan pemahaman sejarah. Pengajaran sejarah juga bertujuan agar siswa menyadari adanya keragaman pengalaman hidup pada masing-masing masyarakat dan adanya cara pandang yang berbeda, dan tujuan lainnya adalah: (Leo Agung, 2017:56)

### 2. Pembelajaran

#### a. Pembelajaran Daring

Pengertian Pembelajaran Daring merupakan akronim dari “dalam jaringan” yang dapat diartikan sebagai suatu aktivitas yang berjalan atau dilakukan dengan memanfaatkan koneksi internet. Menurut Bilfaqih & Qomarudin dalam Kamayanthy (2020) pembelajaran daring adalah kelas pembelajaran yang dilaksanakan dengan memanfaatkan teknologi dalam berbagai bentuk seperti kelas virtual, video conference, pesan elektronik, pesan suara, maupun teks online. Keberhasilan dalam pembelajaran Daring ini ditopang oleh pengajar dan siswa. Keduanya memiliki andil dalam pelaksanaan pembelajaran Daring.

#### b. Pembelajaran Luring

Pengertian Pembelajaran luring atau disebut juga pembelajaran offline, pembelajaran luring misalnya belajar melalui buku pegangan siswa atau pertemuan langsung tatap muka antara siswa dengan guru. Sistem pembelajaran luring atau offline merupakan sistem pembelajaran yang memerlukan tatap muka. Menurut

Desi Agustina Sari dalam Rizki (2021) mengemukakan, pembelajaran luring adalah layanan bantuan belajar yang diberikan oleh pengajar kepada siswa secara langsung dengan tujuan untuk membantu menjembatani siswa dalam proses pembelajaran guna memperluas, memperdalam, dan mempertajam pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan.

### 3. Media Pembelajaran

#### a. Pengertian Media Pembelajaran

Dilihat dari asal katanya, media diambil dari bahasa Latin yaitu *medius* yang artinya adalah “tengah” atau “perantara”. Media dalam proses pembelajaran digunakan sebagai sarana untuk mengefektifkan komunikasi antara guru dan siswa. Media pembelajaran dalam bentuk grafis, fotografis, elektronik yang dimanfaatkan oleh guru berfungsi untuk menerima, memproses, dan merekonstruksi informasi pembelajaran sehingga siswa lebih mudah memahami lebih mendalam informasi tersebut. Hal ini sesuai dengan pernyataan Gerlach & Ely dalam Arsyad (2019: 3), yang mengatakan bahwa media pembelajaran adalah manusia, konten, atau kejadian yang membangun kondisi yang menjadi saran bagi siswa untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap sesuai dengan tujuan pembelajaran.

#### b. Fungsi Media Pembelajaran

Salah satu fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai sarana bagi guru untuk menciptakan lingkungan belajar yang kondusif. Menurut Levie & Lentz dalam Arsyad (2019: 20) mengemukakan empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual, yaitu (a) fungsi atensi, (b) fungsi afektif, (c) fungsi kognitif, (d) fungsi kompensatoris. Untuk tujuan informasi, media pembelajaran dapat digunakan dalam rangka penyajian informasi di hadapan sekelompok siswa.

### 4. Google Classroom

#### a. Pengertian Google Classroom

Perkembangan teknologi dan informasi dalam dunia pendidikan berkembang pesat di seluruh dunia, salah satunya Google perusahaan terbesar dan situs yang banyak diminati di dunia sebagai alat bantu yang dapat memudahkan pembelajaran dengan media internet. Google Apps for Education salah satu inovasi yang paling banyak diminati menarik untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Google Classroom banyak diminati karena penggunaannya yang cukup mudah dan aplikasi ini terhubung dengan Google Apps for Education lainnya, sehingga sangat dianjurkan untuk digunakan sebagai media dalam pelaksanaan pembelajaran karena dapat digunakan oleh siswa sebagai pendukung proses kegiatan pembelajaran baik pembelajaran tatap muka di dalam kelas maupun di luar kelas (Sulasmianti, 2019).

### 5. Keaktifan

#### a. Pengertian Keaktifan

Menurut Sardiman dalam Sinar (2018) keaktifan adalah kegiatan yang bersifat fisik maupun mental, yaitu berbuat dan berfikir sebagai suatu rangkaian yang tidak dapat dipisahkan. Keaktifan belajar dapat dipengaruhi oleh multi faktor, yaitu dari dalam diri seseorang maupun dari lingkungan sekitar siswa. Faktor yang datang dari

internal (dalam diri sendiri) yaitu yang berkaitan dengan kecakapan atau kemampuan seseorang tersebut, selain itu juga dapat dipengaruhi faktor lain seperti minat dan motivasi untuk belajar minat dan dorongan untuk belajar dapat ditimbulkan melalui upaya dan situasi yang diciptakan oleh guru. Upaya dan situasi yang dihadirkan oleh guru disamping dapat mempengaruhi minat dan dorongan belajar, juga mempengaruhi keaktifan belajar (Asra dan Sumiati, 2009:218).

## B. Penelitian Relevan

Merujuk pada kajian teori yang dilakukan, maka berikut ini dikemukakan beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti, sebagai berikut:

1. Mochammad Agia Khadafi, dalam penelitian yang berjudul "Pengaruh Persepsi Siswa Tentang Metode Diskusi Dan Pemanfaatan Media Pembelajaran Terhadap Keaktifan Belajar Mata Pelajaran Ekonomi Pada Siswa Kelas XI IPS SMA Negeri 2 Wonogiri". Dalam penelitiannya, peneliti menggunakan penelitian kuantitatif. Penelitian ini disajikan untuk mengkaji pengaruh persepsi siswa tentang metode pembelajaran diskusi dan juga pemanfaatan media pembelajaran terhadap keaktifan belajar siswa. Hasil penelitian ini analisis regresi liner berganda diperoleh koefisien persepsi siswa tentang pemanfaatan media pembelajaran sebesar 0,494 yang membuktikan bahwa mempunyai pengaruh terhadap keaktifan belajar siswa. Persamaan dengan penelitian ini adalah penelitian kuantitatif asosiatif dengan teknik pengumpulan data secara kuesioner atau angket dan dokumentasi. Juga tema variabel dependen yang diukur untuk mengetahui pengaruh atau hubungan dua variabel. Perbedaan penelitian yang dilakukan Ratnah menggunakan tiga variabel yaitu X1 metode diskusi, X2 media pembelajaran dan variabel Y sebagai keaktifan belajar pelajaran ekonomi sedangkan variabel yang diteliti penulis adalah X media pembelajaran google classroom dan variabel Y keaktifan siswa terhadap pembelajaran sejarah.
2. Nanda Denilasari, dalam penelitian berjudul "Pengaruh Penggunaan Google Classroom terhadap Respon Siswa sebagai Media Pembelajaran". Dalam penelitiannya, peneliti menggunakan pendekatan kuantitatif. Hasil dari penelitian ini adalah terdapat hubungan yang signifikan antara penggunaan google classroom terhadap respon siswa sebagai media pembelajaran. Didapat nilai koefisien korelasi  $r$  sebesar 0,394 yang berarti terdapat hubungan yang kuat antar dua variabel, dan uji signifikansi  $0,017 < 0,05$  yang berarti terdapat hubungan yang signifikan diantara variabel X dengan variabel Y. Persamaan dengan penelitian ini adalah menggunakan kuantitatif, penggunaan uji hipotesis korelasi product moment dan teknik pengumpulan data menggunakan kuesioner dan dokumentasi, variabel dependen yang diukur yaitu respon siswa. Perbedaan penelitian yang dilakukan Nanda menggunakan variabel yaitu X google classroom dan variabel Y sebagai respon siswa. Sedangkan variabel yang diteliti penulis adalah X media pembelajaran google classroom dan variabel Y keaktifan siswa terhadap pembelajaran sejarah.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif, jenis penelitian yang digunakan ialah penelitian survei. Adapun populasi dalam penelitian ini adalah dibatasi siswa SMA Negeri 1 Cilegon kelas XI jurusan IPS terdiri dari empat kelas yang mengikuti mata pelajaran sejarah yang terdiri dari 135 siswa. sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah 57 responden. Dalam penelitian ini menggunakan teknik proposional random sampling, setiap individu dalam populasi mempunyai kesempatan yang sama untuk menjadi anggota sampel. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah Interview (Wawancara), Angket / Kuesioner, dan Dokumentasi.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil Penelitian

#### Data Tingkat Partisipasi Siswa

Pada hasil penelitian ini disajikan data-data yang mendeskripsikan aktivitas proses pembelajaran pada mata pelajaran sejarah di kelas XI IPS SMA Negeri 1 Cilegon yang dilaksanakan dalam tiga kali pertemuan yang tergambar dalam tabel di bawah ini:

**Tabel 1** Partisipasi Siswa

No	Pertemuan	Tanggal	Jumlah Siswa	Tingkat Partisipasi Siswa	
				Jumlah Siswa Berpartisipasi	Presentase
1	I	8 April 2021	57 siswa	39 siswa	68%
2	II	19 April 2021	57 siswa	44 siswa	77%
3	III	6 Mei 2021	57 siswa	54 siswa	95%

Pada tanggal 8 April 2021 keaktifan siswa pada saat proses pembelajaran sejarah materi tentang perang dunia I, yang dilakukan menggunakan *google classroom* cukup baik mulai dari guru memberikan materi hingga guru menyimpulkan hasil pembelajaran. Ketika guru melakukan proses pembelajaran menggunakan *google classroom* sebagian siswa ikut terlibat dalam kegiatan pembelajaran dengan mengajukan pertanyaan, menjawab pertanyaan dari guru, serta mengemukakan pendapatnya. Terdapat 39 siswa aktif dan terdapat 18 siswa yang masih pasif dalam proses pembelajaran. Siswa yang pasif dalam mengikuti proses pembelajaran ini karena tidak mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru,



tidak menjawab pertanyaan atau mengungkapkan pendapat, kurangnya semangat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Observasi pada tanggal 19 April 2021 keaktifan siswa pada saat proses pembelajaran sejarah materi perang dunia II cukup baik yang dilakukan melalui *google classroom* mulai dari awal pembelajaran hingga akhir proses pembelajaran. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk memberikan pertanyaan dan juga untuk menjawab pertanyaan sesama rekan siswa lainnya, keaktifan siswa lainnya juga nampak pada keaktifan siswa menulis hasil diskusi pembelajaran serta keaktifan siswa dalam mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru mengenai jalannya perang dunia II dalam bentuk membuat peta konsep. Terdapat 44 siswa aktif dan 13 siswa yang pasif dalam proses pembelajaran. Siswa yang pasif dalam mengikuti proses pembelajaran ini karena tidak mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru, tidak menjawab pertanyaan atau mengungkapkan pendapat, kurangnya semangat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Kemudian pada tanggal 6 Mei 2021 keaktifan siswa dalam proses pembelajaran sejarah baik, keaktifan berkomunikasi dalam pembelajaran melalui *google classroom* cukup baik, guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya dan juga menjawab pertanyaan. Terdapat 54 siswa yang aktif dan 3 siswa yang pasif, kenaikan perubahan yang signifikan ini terjadi karena penggunaan media pembelajaran *google classroom* yang membuat siswa aktif dalam proses pembelajaran. Keaktifan siswa dalam menulis catatan-catatan yang diberikan oleh guru dan juga mengumpulkan tugas yang diberikan oleh guru siswa mengumpulkannya dengan bagus.

## Deskripsi Data

Untuk mendeskripsikan dan menguji pengaruh antara variabel bebas (X) dan variabel terikat (Y), maka bagian ini disajikan deskripsi masing-masing variabel berdasarkan data yang diperoleh di lapangan. Deskripsi data yang disajikan ialah *Mean* (M), *Median* (Me), *Modus* (Mo) dan tabel distribusi frekuensi.

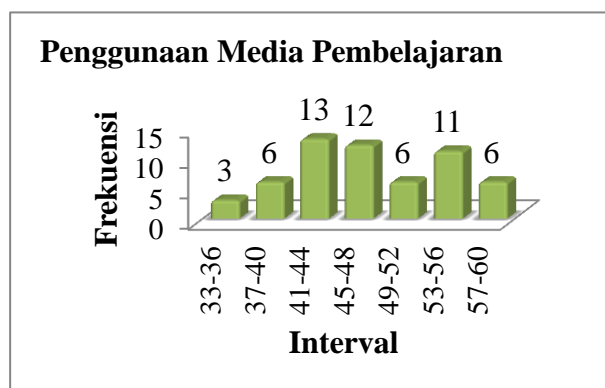
### a. Deskripsi Variabel Media Pembelajaran (X)

Dari hasil analisis dapat diketahui skor terendah ialah 33 sedangkan skor tertinggi 60, rata-rata (*mean*) = 47,33 nilai tengah (*median*) = 47,00 modus (*mode*) = 53,00, dan standar deviasi sebesar 6,56. Selain itu dapat diperoleh juga data tentang penggunaan media pembelajaran pada mata pelajaran sejarah berdasarkan tanggapan responden diperoleh angket 12 butir dengan jumlah responden 57 siswa. Berikut adalah tabel dan diagram distribusi frekuensi variabel penggunaan media pembelajaran pada mata pelajaran sejarah.

**Tabel 2** Distribusi Frekuensi Variabel Penggunaan Media Pembelajaran *Google Classroom*

No	Interval	Frekuensi	Frekuensi %
	33-36	3	5,26
	37-40	6	10,53
	41-44	13	22,80

45-48	12	21,05
49-52	6	10,53
53-56	11	19,30
57-60	6	10,53
<b>Jumlah</b>	<b>57</b>	<b>100,0</b>



**Diagram 1** Diagram Batang Distribusi Frekuensi Variabel Penggunaan Media Pembelajaran *Google Classroom*

Berdasarkan diagram diatas untuk interval 33-36 memperoleh nilai frekuensi 3, pada interval 37-40 memperoleh nilai frekuensi 6, pada interval 41-44 memperoleh nilai frekuensi 13, pada interval 45-48 memperoleh nilai frekuensi 12, pada interval 49-52 memperoleh nilai frekuensi 6, pada interval 53-56 memperoleh nilai frekuensi 11, dan pada interval 57-60 memperoleh nilai frekuensi 6. Berdasarkan diagram di atas dapat menunjukkan juga bahwa frekuensi variabel (X) penggunaan media pembelajaran pada mata pelajaran Sejarah paling banyak berada pada interval 41-44 sebanyak 13 orang. Sementara frekuensi variabel (X) penggunaan media pembelajaran pada mata pelajaran Sejarah paling sedikit berada pada interval 33-36 sebanyak 3 orang.

#### b. Deskripsi Variabel Keaktifan Siswa (Y)

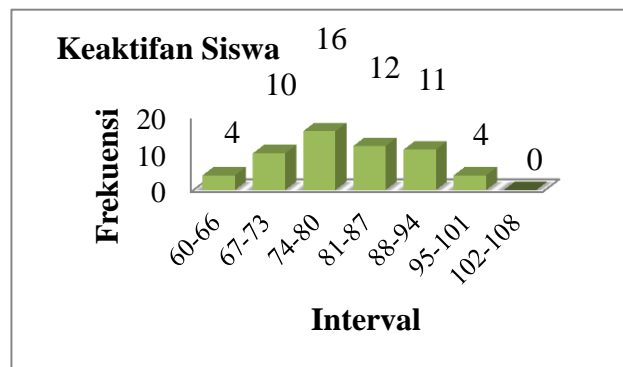
Dari hasil analisis diperoleh skor terendah adalah 60 skor tertinggi ialah 100, rata-rata (*mean*) = 79,12 nilai tengah (*median*) = 79 modus (*mode*) = 87, dan standar deviasi sebesar 9,24. Data tentang keaktifan siswa berdasarkan tanggapan responden diperoleh angket sebanyak 20 butir dengan jumlah responden 57 siswa.

**Tabel 3** Distribusi Frekuensi Variabel Keaktifan Siswa

No	Interval	Frekuensi	Frekuensi %
1	60-66	4	7,02
2	67-73	10	17,54
3	74-80	16	28,07
4	81-87	12	21,05

5	88-94	11	19,30
6	95-101	4	7,02
7	102-108	0	0
<b>Jumlah</b>		<b>57</b>	<b>100,0</b>

Diagram 2 Diagram Batang Distribusi Frekuensi Variabel Keaktifan Siswa



Berdasarkan diagram di atas menunjukkan bahwa untuk interval 60-66 memperoleh nilai frekuensi 4, pada interval 67-73 memperoleh nilai frekuensi 10, pada interval 74-80 memperoleh nilai frekuensi 16, pada interval 81-87 memperoleh nilai frekuensi 12, pada interval 88-94 memperoleh nilai frekuensi 11, pada interval 95-101 memperoleh nilai frekuensi 4, dan pada interval 102-108 memperoleh nilai 0. Berdasarkan diagram di atas juga dapat menunjukkan bahwa nilai frekuensi variabel (Y) keaktifan siswa paling banyak berada pada interval 74-80 sebanyak 16 orang. Sementara frekuensi variabel (Y) keaktifan siswa paling sedikit berada pada interval 60-66 dan 95-101 sebanyak 4 orang.

#### Pengujian Prasyarat Analisis

Sebelum melakukan uji hipotesis dalam penelitian, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat analisis data yang diantaranya ialah uji normalitas, uji Linearitas.

##### a. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan bertujuan untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak. Adapun metode yang digunakan dalam uji normalitas ialah metode *Kolmogorov Smirnov* dengan menggunakan *program SPSS 20*. Peneliti menggunakan rumus *One Sample Kolmogorov Smirnov Test* sebagai berikut:

Tabel 4 Hasil Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
	Media Pembelajaran	Keaktifan
N	57	57

Normal	Mean	47.33	79.12
Parameters <sup>a,b</sup>	Std. Deviation	6.564	9.241
Most	Absolute	.104	.084
Extreme	Positive	.096	.062
Differences	Negative	-.104	-.084
Kolmogorov-Smirnov Z		.787	.632
Asymp. Sig. (2-tailed)		.565	.819

(Sumber: Data SPSS versi 20)

Berdasarkan tabel di atas dari hasil perhitungan dengan sampel 57 responden untuk keaktifan siswa memperoleh nilai mean 79.12, pada standar deviasi memperoleh nilai 9.241, dan pada nilai Kolmogorov smirnov pada uji normalitas dapat diketahui bahwa sebaran data normal dengan dibuktikan memperoleh nilai 0.632 yang berarti lebih besar dari 0.05. Dari perhitungan normalitas sebaran data variabel penggunaan media pembelajaran *google classroom*, variabel keaktifan siswa dalam penelitian ini ialah berdistribusi normal, karena mempunyai nilai signifikan lebih besar dari  $\alpha = 0,05$ . Jadi, data ini telah memenuhi syarat untuk dianalisis.

#### b. Uji Linearitas

Uji Linearitas digunakan bertujuan untuk memastikan apakah hubungan antara variabel bebas dengan variabel terikat linear. Apabila nilai sig F lebih kecil dari 0,05 maka hubungan tidak linear, sedangkan jika nilai sig F lebih besar dari 0,5 maka hubungan linear. Hasil dari uji linearitas dapat dilihat dalam tabel dibawah ini:

**Tabel 5** Hasil Uji Linearitas

		ANOVA Table				
		Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
	(Combined)	3589.174	22	163.144	4.650	.000
Keaktifan	* Linearity	2949.618	1	2949.618	84.065	.000
Media Pembelajaran	Deviation from Linearity	639.556	21	30.455	.868	.627
	Within Groups	1192.967	34	35.087		
	Total	4782.140	56			

(Sumber: Data SPSS versi 20)

Terlihat dari tabel diatas, diperoleh nilai uji linear 0.627 nilai hitung yang signifikan hubungan antara variabel penggunaan media pembelajaran *google classroom* (X) dengan variabel keaktifan siswa (Y) yaitu  $0,627 > 0,05$  yang diartikan nilai 0,627 lebih besar dari 0,05, maka dapat bahwa data tersebut ialah berpola

linear pada tingkat signifikansi  $\alpha = 5\%$ . Sehingga variabel penggunaan media pembelajaran *google classroom* (X) dapat digunakan untuk memprediksi variabel keaktifan siswa (Y).

## Pengujian Hipotesis

Dalam penelitian kuantitatif, analisis data merupakan kegiatan setelah data dari seluruh responden atau sumber data lain terkumpul. Pengujian hipotesis beris tentang kebenaran hipotesis berdasarkan data yang diperoleh dari sampel penelitian. Digunakan untuk mengetahui bagaimana pengaruh penggunaan media *google classroom* (X) pada proses pembelajaran sejarah terhadap keaktifan siswa (Y) kelas XI SMA Negeri 1 Cilegon. Pengujian hipotesis penelitian ini dilakukan dengan menggunakan *software SPSS versi 20*. Untuk pengujian hipotesis ini dapat dilihat dibawah ini:

**Tabel 6** Hasil Uji Regresi

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.785 <sup>a</sup>	.617	.610	5.77223

(Sumber: Data *SPSS versi 20*)

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat untuk nilai R diperoleh sebesar 0.785, untuk mengetahui nilai uji hipotesis diterima atau ditolak nilai  $r_{hitung}$  lebih besar dari  $r_{tabel}$ . Jika  $r_{hitung}$  lebih besar dari  $r_{tabel}$  ( $r_h \geq r_t$ ) maka  $H_1$  diterima,  $H_0$  ditolak. Tetapi jika  $r_{hitung}$  lebih kecil dari  $r_{tabel}$ , maka  $H_0$  diterima,  $H_1$  ditolak. Berdasarkan tabel hasil perhitungan diatas dengan *SPSS versi 20*, diperoleh  $0,785 > = 0,254$  pada taraf signifikansi 5%, untuk menentukan nilai  $r_{tabel}$  dapat ditentukan dengan melihat pada tabel nilai r, sehingga dapat disimpulkan bahwa  $H_1$  diterima,  $H_0$  ditolak. Berarti, terdapat korelasi yang signifikan antara variabel X dengan Variabel Y. Kemudian untuk menentukan nilai  $t_{hitung}$  untuk mengetahui ada atau tidak pengaruh antara variabel X dengan variabel Y dengan rumus sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 t_{hitung} &= \frac{r\sqrt{n-2}}{\sqrt{1-(r)^2}} \\
 &= \frac{0,785\sqrt{57-2}}{\sqrt{1-(0,785)^2}} \\
 &= \frac{0,785\sqrt{55}}{\sqrt{1-0,616225}} \\
 &= \frac{0,785 \cdot 7,416}{\sqrt{0,384}} \\
 &= \frac{5,822}{0,619} = 9,407
 \end{aligned}$$

Kriteria diambil berdasarkan perbandingan antara  $t_{hitung}$  dan  $t_{tabel}$ , jika  $t_{hitung}$  lebih besar dari  $t_{tabel}$ , maka  $H_1$  diterima dan  $H_0$  ditolak, begitu juga sebaliknya. Hasil dari perhitungan secara manual diperoleh  $t_{hitung} = 9.407 \geq t_{tabel} = 1.672$ , untuk

menentukan nilai  $t_{tabel}$  dapat dilihat dari tabel nilai-nilai distribusi t. Karena  $t_{hitung}$  lebih besar dari  $t_{tabel}$ , maka  $H_1$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Sehingga dari pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa “terdapat pengaruh penggunaan media *google classroom* pada proses pembelajaran sejarah terhadap keaktifan siswa kelas XI IPS SMA Negeri 1 Cilegon”.

Untuk besarnya pengaruh penggunaan media *google classroom* pada proses pembelajaran sejarah terhadap keaktifan siswa, dapat diketahui dengan mengkuadratkan nilai koefisien korelasi. Koefisien korelasi yang dihasilkan dalam penelitian ini yaitu 9.407 yang kemudian dikuadratkan.

Selanjutnya untuk membuat persamaan regresi linear sederhana untuk mengetahui apakah variabel penggunaan media pembelajaran *google classroom* (X) berpengaruh positif atau negatif terhadap variabel keaktifan siswa (Y).

**Tabel 7** Hasil Koefisien

Model	Coefficients <sup>a</sup>						
	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	95.0% Confidence Interval for B	
	B	Std. Error	Beta			Lower Bound	Upper Bound
(Constant)	26.787	5.615		4.771	.000	15.535	38.039
1 Media Pembelajaran	1.106	.118	.785	9.409	.000	.870	1.341

(Sumber: Data SPSS versi 20)

Berdasarkan tabel hasil uji regresi linear sederhana menunjukkan bahwa nilai konstanta  $b = 1.106$  dan nilai konstanta  $a = 26.787$  maka dapat disusun persamaan regresi sebagai berikut:

$$Y = 26,78 + 1,110 X.$$

Y adalah keaktifan siswa dan X adalah penggunaan media *google classroom*. Artinya yang dimaksud dalam persamaan regresi linear tersebut adalah:

1. Nilai konstanta sebesar 26.78 yang menyatakan bahwa jika nilai  $X = 0$  atau variabel penggunaan media pembelajaran *google classroom* tidak ada, maka nilai variabel keaktifan siswa adalah 26.78.
2. Koefisien regresi variabel penggunaan media *google classroom* 1.110, yang berarti bahwa setiap penambahan 1 poin variabel penggunaan media *google classroom* sebesar 1.110.

Dari persamaan di atas bahwa koefisien regresi variabel penggunaan media *google classroom* (X) memiliki pengaruh positif terhadap keaktifan siswa sebesar 1.110, yaitu mengandung implikasi bahwa penggunaan media *google classroom* searah dengan variabel keaktifan siswa yang dengan kata lain bahwa variabel

penggunaan media *google classroom* mempunyai pengaruh positif terhadap keaktifan siswa.

Pengujian yang diambil berdasarkan nilai dengan *software SPSS versi 20*. Dari tabel koefisien diperoleh nilai signifikansi = 0,000. Karena nilai signifikansi ( $0,000 < 0,05$ ), maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterimanya pada tingkat signifikansi  $\alpha = 5\%$ . Hal ini berarti bahwa terdapat pengaruh penggunaan media *google classroom* (X) pada proses pembelajaran sejarah terhadap keaktifan siswa (Y) kelas XI IPS SMA Negeri 1 Cilegon.

**Tabel 8** Model Summary

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.785 <sup>a</sup>	.617	.610	5.77223

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

b. Dependent Variabel: Keaktifan Siswa

(Sumber: Data *SPSS versi 20*)

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat untuk nilai *R square* yaitu 0.617 besarnya pengaruh variabel X terhadap variabel Y dapat diketahui dengan berpedoman pada nilai *R Square* atau disebut juga dengan  $r^2$  yang terdapat pada output *SPSS* bagian *model summary*. Dari output di atas dapat diketahui bahwa nilai *R square* sebesar 0,617. Sehingga persamaan koefisien determinasinya adalah sebagai berikut:

$$Kd = r^2 \times 100\%$$

$$Kd = 0,617 \times 10\% = 6,17\%$$

Nilai koefisien determinasinya sebesar 61,7%, maka dapat disimpulkan bahwa pengaruh penggunaan media pembelajaran *google classroom* (X) terhadap keaktifan siswa (Y) sebesar 61,7%, sedangkan 38,3% keaktifan siswa kelas XI IPS SMA Negeri 1 Cilegon dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak diteliti oleh peneliti.

## Pembahasan

Dalam penelitian ini terdapat satu rumusan masalah, yaitu untuk mengetahui sebesar besar pengaruh penggunaan media *google classroom* pada proses pembelajaran sejarah terhadap keaktifan siswa kelas XI IPS SMA Negeri 1 Cilegon. Pada bagian ini akan membahas mengenai hasil dari penelitian yang telah peneliti dapat, berdasarkan hasil penelitian yang telah di olah oleh dengan bantuan *software SPSS versi 20*, maka hasil dari penelitian ini akan dibahas lebih lanjut dalam bagian ini. Sebelum peneliti menjabarkan dan menjelaskan mengenai hasil penelitian, maka terlebih dahulu peneliti akan mendeskripsikan bahwa penggunaan media *google classroom* adalah aplikasi yang banyak diminati karena penggunaannya yang cukup mudah, sehingga sangat dianjurkan untuk digunakan sebagai media dalam pelaksanaan pembelajaran karena dapat digunakan oleh siswa dimana saja dan

kapan saja. Dengan menggunakan media pembelajaran dapat menciptakan pembelajaran yang efektif dan efisien. Pembelajaran sejarah merupakan mata pelajaran yang menanamkan pengetahuan, sikap dan nilai-nilai mengenai dinamika perkembangan masyarakat Indonesia dan dunia dari masa lampau hingga masa kini. Dengan adanya dukungan dari media pembelajaran diharapkan peserta didik dapat termotivasi dalam belajar, peserta didik lebih semangat melakukan kegiatan pembelajaran sehingga dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam belajar.

Berdasarkan deskripsi di atas, berikut ini merupakan uraian mengenai hasil penelitian yang telah dilakukan.

### **Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Google Classroom* Pada Proses Pembelajaran Sejarah Terhadap Keaktifan**

Pembelajaran pada kelas XI IPS dilakukan secara daring dengan menggunakan media *google classroom*. Sebelum melakukan pembelajaran melalui *google classroom*, pembelajaran sejarah dilakukan dengan menggunakan *whatsapp*. Guru memberikan materi kepada siswa dan melakukan diskusi pembelajaran melalui *whatsapp*. Menurut Sianhaan dan Darmawan (2016) pembelajaran daring siswa dapat melakukan pembelajaran menggunakan media *e-learning* yang mampu memudahkan siswa untuk belajar secara fleksibel waktu dan tempatnya dengan melakukan belajar secara mandiri tidak adanya batasan waktu dalam proses belajar, siswa dapat memantapkan materi sehingga dapat melatih pembelajaran mandiri. Hal ini diperkuat oleh Ghirardini dalam Kartika (2018:27) bahwa pembelajaran daring ialah metode pembelajaran yang efektif, karena didalamnya terdapat umpan balik terkait menggabungkan kolaborasi kegiatan belajar mandiri. Salah satu manfaat dari penggunaan media pembelajaran sejarah ialah agar dapat menumbuhkan keaktifan belajar siswa. Pada saat pembelajaran daring dilakukan siswa lebih aktif ketika pembelajaran menggunakan *google classroom* dibandingkan dengan *whatsapp*. Hal tersebut di buktikan dengan siswa sering bertanya, menjawab pertanyaan. Pada penelitian ini, peneliti ingin mengetahui seberapa besar keaktifan siswa pada proses pembelajaran sejarah ketika menggunakan aplikasi *google classroom*. Berdasarkan hasil wawancara awal dengan menemukan bahwa, kurangnya optimal penggunaan media pembelajaran pada proses pembelajaran daring karena kurangnya semangat siswa dalam belajar *online*, dan kurangnya keaktifan belajar siswa dikarenakan situasi di sekeliling siswa yang mempengaruhi motivasi belajar siswa.

Berdasarkan hasil analisis data yang telah dilakukan, diperoleh nilai pada masing-masing variabel penggunaan media *google classroom* (X). Skor variabel penggunaan media *google classroom* adalah 2698. Dari hasil penelitian, didapatkan rata-rata penggunaan media pembelajaran *google classroom* sebesar 47,33. Dari distribusi tabel, menunjukkan bahwa variabel penggunaan media pembelajaran *google classroom* pada proses pembelajaran sejarah paling banyak dalam rentang 41-44 sebesar 13 responden (22,80%). Hal ini berarti penggunaan media *google classroom* pada proses pembelajaran sejarah terhadap keaktifan siswa XI IPS SMA



Negeri 1 Cilegon sudah baik dan telah didukung dengan sarana dan prasarana yang mendukung siswa untuk terlibat aktif, media yang menarik dan menyenangkan.

Hasil dari penelitian ini, penggunaan media *google classroom* pada proses pembelajaran sejarah terhadap keaktifan siswa kelas XI IPS SMA Negeri 1 Cilegon dikarenakan siswa XI IPS merasa tertarik dengan media pembelajaran *google classroom* pada mata pelajaran sejarah. Hal ini ditunjukkan dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik, dapat terlihat siswa lebih aktif dalam pembelajaran sejarah. Semakin baik dan menarik dalam penggunaan media pembelajaran *google classroom*, maka semakin baik pula keaktifan siswa dalam pembelajaran sejarah. Pendapat lain dikemukakan oleh Hamalik dalam Arsyad (2019: 19) bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Penggunaan media pembelajaran sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran. Hal ini didukung dari hasil analisis regresi X terhadap Y dapat diperoleh suatu persamaan regresi, yaitu  $Y = 26,78 + 1,110 X$ . hasil dari analisis X terhadap Y dapat diketahui besarnya pengaruh penggunaan media *google classroom* pada proses pembelajaran sejarah terhadap keaktifan siswa dengan melihat  $R^2$  sebesar 0,617, yang berarti pengaruh penggunaan *google classroom* pada proses pembelajaran sejarah terhadap keaktifan siswa sebesar 61,7%. Sedangkan sisanya 38,3% dipengaruhi oleh faktor-faktor lainnya yang tidak diteliti. Dari hasil penelitian tersebut membuktikan bahwa penggunaan media *google classroom* mempunyai pengaruh positif terhadap keaktifan siswa. Hal ini dapat dilihat dari nilai signifikansi pengaruh penggunaan media *google classroom* (X) terhadap keaktifan siswa (Y) adalah 0,000 yang berarti kurang dari 0,05 dan nilai t hitung adalah sebesar 4.771. Terdapat beberapa respon positif yang menunjukkan bahwa penggunaan media *google classroom* berpengaruh positif terhadap keaktifan belajar siswa.

Hal tersebut sesuai dengan hasil perolehan wawancara dan observasi yang telah dilakukan, dengan semakin baik penggunaan *google classroom* pada proses pembelajaran sejarah maka akan semakin meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran daring. Penggunaan *google classroom* pada proses pembelajaran dapat membangkitkan belajar, daya tarik dan memotivasi siswa dalam proses pembelajaran, dengan penggunaan *google classroom* juga memudahkan siswa dalam proses pembelajaran secara mandiri. Pembelajaran *online* dengan menggunakan *google classroom* dikatakan lebih efektif dibandingkan dengan pembelajaran tatap muka langsung, jangkauan materi yang didapat sangat luas tidak terpaku hanya dari guru saja (Ayda, 2021).

Respon positif keaktifan siswa dapat dibuktikan dari hasil keaktifan visual, keaktifan lisan, keaktifan mendengarkan, keaktifan menulis, dan keaktifan mental yang paling dominan atau dengan nilai tertinggi pada nomor 13 dan 14 mengenai indikator keaktifan visual siswa dengan penggunaan media pembelajaran yaitu

responden sebanyak 57 siswa menunjukkan presentase tertinggi 50% dan 48% mengatakan setuju bahwa dengan menggunakan media pembelajaran siswa dapat lebih mudah mencerna pembelajaran sejarah dengan memperhatikan penjelasan dari guru, kemudian pada nomor 15 dan 16 mengenai indikator keaktifan lisan siswa dengan penggunaan media pembelajaran responden sebanyak 57 siswa menunjukkan presentase tertinggi 48% dan 50% mengatakan setuju bahwa dengan penggunaan media pembelajaran dapat membantu siswa lebih termotivasi dalam belajar sejarah untuk aktif bertanya saat proses pembelajaran sejarah, pada nomor 21 dan 28 mengenai indikator keaktifan mendengarkan siswa dengan penggunaan media pembelajaran responden sebanyak 57 siswa menunjukkan presentase tertinggi 43% dan 61% mengatakan setuju bahwa dengan penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar sejarah siswa lebih aktif memperhatikan proses pembelajaran berlangsung, selanjutnya pada nomor 17 dan 24 mengenai indikator keaktifan menulis siswa dengan responden sebanyak 57 siswa menunjukkan presentase tertinggi 73% dan 45% mengatakan setuju bahwa dengan menggunakan media pembelajaran pada proses belajar sejarah siswa lebih aktif dalam merangkum atau mencatat materi pelajaran maupun hal-hal penting dalam proses pembelajaran dan lebih termotivasi aktif mengerjakan tugas-tugas yang diberikan oleh guru mengerjakan tugas tersebut dengan sungguh-sungguh, dan terakhir pada nomor 26 dan 29 mengenai indikator keaktifan mental siswa dengan penggunaan media pembelajaran responden sebanyak 57 siswa menunjukkan presentase tertinggi 46% dan 38% mengatakan setuju bahwa dengan digunakannya media pembelajaran pada saat proses belajar siswa lebih aktif dalam berdiskusi untuk menyelesaikan permasalahan materi pada saat proses belajar sejarah diskusi bersama dengan teman.

Berdasarkan pembahasan di atas, dapat menunjukkan bahwa terdapat pengaruh antara media pembelajaran *google classroom* pada proses pembelajaran sejarah terhadap keaktifan siswa, hal ini dapat di lihat dari seberapa besar keaktifan siswa dalam penggunaan media pembelajaran *google classroom* ini digunakan dalam pembelajaran sejarah, siswa memiliki keaktifan belajar yang cukup besar dalam pembelajaran sejarah. Hal ini dapat peneliti lihat dari sikap siswa dalam pembelajaran yang dilakukan menggunakan media *google classroom*, siswa menunjukkan sikap yang positif terhadap pembelajaran mulai dari perasaan senang pada saat pembelajaran. Media pembelajaran merupakan alat bantu belajar untuk menunjang kegiatan proses belajar guna memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran juga merupakan salah satu faktor yang membuat siswa aktif dalam belajar. Guru memanfaatkan media pembelajaran yang sesuai dengan materi agar membuat siswa aktif dalam mengikuti proses pembelajaran, dengan menggunakan media pembelajaran yang kemudian akan berakibat munculnya keaktifan belajar siswa.

Siswa menunjukkan sikap positif yang dilakukan dalam proses pembelajaran sejarah, artinya dengan menggunakan media *google classroom* ini dapat

meningkatkan keaktifan siswa. Hal ini sesuai dengan pendapat Nana Sujana dan Ahmad Rifai (2011:3) bahwa pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar, bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pembelajaran lebih baik, metode pembelajaran akan lebih bervariasi, dan siswa akan lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru tetapi juga aktivitas lainnya.

Penggunaan media *google classroom* berpengaruh terhadap keaktifan siswa. Berdasarkan hal tersebut dengan media pembelajaran yang menarik dan bervariasi dapat menarik dan meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran sejarah. Semakin baik dan menarik penggunaan media pembelajaran, maka semakin meningkat pula keaktifan siswa kelas XI IPS SMA Negeri 1 Cilegon. Hal tersebut dibuktikan dengan data perolehan wawancara dan observasi yang dilakukan, media pembelajaran sebagai alat penunjang untuk melancarkan jalannya kegiatan proses pembelajaran. Melalui penggunaan *google classroom* membuat proses pembelajaran menjadi menarik juga efektif dan efisien, proses pembelajaran dapat terjadi dimana saja dan kapan saja.

Penelitian ini sejalan dengan beberapa penelitian terdahulu. Ernawati (2018) berjudul "Pengaruh Penggunaan Aplikasi *Google Classroom* Terhadap Kualitas Pembelajaran dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI di MAN 1 Kota Tangerang Selatan" penelitian ini menunjukkan bahwa semakin baik penggunaan *google classroom* maka akan memberikan kemudahan siswa dalam memahami materi pelajaran sehingga hal tersebut meningkatkan hasil belajar siswa menjadi lebih optimal. Sesuai juga dengan penelitian ratna (2019) berjudul "Pengaruh Penggunaan Media LCD Terhadap Peningkatan Minat Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa Jurusan Multimedia SMK Negeri 1 Pinrang". Penelitian ini menunjukkan terdapat pengaruh positif signifikan penggunaan media LCD terhadap peningkatan minat belajar pada mata pelajaran agama Islam, artinya terjadinya interaksi yang positif dalam proses pembelajaran diperlukan suatu media yang sesuai dengan suatu tujuan.

Hal tersebut sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Sardiman dalam Sinar (2018: 9) keaktifan adalah kegiatan yang bersifat fisik maupun mental, yaitu berbuat dan berfikir sebagai sesuatu rangkaian yang tidak dapat dipisahkan. Keaktifan belajar siswa dipengaruhi oleh banyak faktor, baik yang datang dari dalam diri, maupun yang datang dari luar diri. Suatu keaktifan proses belajar mengajar yang mampu memperdayakan siswa di kelas, dapat diukur salah satunya melalui pengamatan terhadap kegiatan siswa dalam mengikuti pelajaran di kelas, adapun indikator keaktifan belajar meliputi: 1) aktif belajar dengan proses mengalami, 2) aktif belajar yang terbentuk dalam transaksi atau peristiwa belajar aktif, dan 3) keaktifan belajar terjadi melalui proses mengatasi masalah sehingga terjadi proses pemecahan masalah. Hasil positif penggunaan media pembelajaran *google classroom* ini disebabkan karena dengan belajar menggunakan *google classroom* dapat

meningkatkan keaktifan siswa dari berbagai aspek, siswa lebih bersemangat dalam melakukan proses pembelajaran, siswa tidak merasa bosan dan merasa lebih tertarik pada saat proses pembelajaran. Jika guru melakukan proses pembelajaran dengan memanfaatkan kemajuan teknologi, siswa dapat lebih mudah memahami materi pembelajaran.

Media pembelajaran *google classroom* memberikan dampak positif yang dapat dilihat dari keaktifan siswa dalam proses pembelajaran sejarah setiap harinya melalui tugas dan kuis. Menurut siswa mengenai mata pelajaran yang dilakukan melalui aplikasi *google classroom* membuat siswa merasa senang dan tertarik karena penggunaan *google classroom* yang mudah. Semakin baik penggunaan *google classroom* digunakan pada proses pembelajaran, maka akan semakin baik kualitas proses pembelajaran dan semakin baik pula keaktifan siswa dalam belajar pada mata pelajaran sejarah kelas XI IPS di SMA Negeri 1 Cilegon.

## KESIMPULAN

Berdasarkan analisis data yang diperoleh dari hasil penelitian ini yang membahas mengenai pengaruh penggunaan media *google classroom* pada proses pembelajaran sejarah terhadap keaktifan siswa kelas XI IPS SMA Negeri 1 Cilegon, maka kesimpulan dapat dikemukakan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Terdapat pengaruh yang positif dan signifikan penggunaan media *google classroom* pada proses pembelajaran sejarah terhadap keaktifan siswa kelas XI IPS SMA Negeri 1 Cilegon. Hal ini ditunjukkan dengan nilai signifikansi sebesar  $0,000 < 0,05$ .
2. Terdapat pengaruh yang positif dan signifikansi penggunaan media *google classroom* pada proses pembelajaran sejarah terhadap keaktifan siswa kelas XI IPS SMA Negeri 1 Cilegon. Hal tersebut ditunjukkan dengan besar nilai  $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ , maka  $H_1$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Nilai koefisien determinasinya sebesar 61,7%, maka dapat disimpulkan bahwa pengaruh penggunaan media pembelajaran *google classroom* (X) terhadap keaktifan siswa (Y) sebesar 61,7%, sedangkan 38,3% keaktifan siswa kelas XI IPS SMA Negeri 1 Cilegon dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak diteliti. Terdapat respon positif dengan nilai tinggi pada hal mengenai keaktifan siswa dalam lisan, visual, mendengarkan, menulis, dan mental yang membuat siswa aktif dalam proses pembelajaran sejarah melalui *google classroom*. Pada pelaksanaan pembelajaran dengan penggunaan *google classroom* dalam pembelajaran sejarah secara keseluruhan sudah terlaksana dengan baik dan media pembelajaran sangat diperlukan dalam proses pembelajaran untuk memotivasi siswa lebih aktif dalam belajar.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. (2019). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.  
Asra & Sumiati. (2009). *Metode Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima.

- Khadafi, Agia Mochammad. (2016). *Pengaruh Persepsi Siswa Tentang Metode Diskusi Dan Pemafaatan Media Pembelajaran Terhadap Keaktifan Belajar Mata Pelajaran Ekonomi Pada Siswa Kelas XI IPS SMA Negeri 2 Wonogiri*. (Skripsi), Universitas Muhammadiyah Surakarta, Jawa Tengah.
- Maulida, M., & Jannati, W. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Contextual Teaching and Learning Dalam Meningkatkan Hasil Belajar pada Siswa Kelas VIII Mata Pelajaran Fiqih di MTs Teladan Gebang. *Reslaj : Religion Education Social Laa Roiba Journal*, 2(2), 116-129. <https://doi.org/10.47467/reslaj.v2i2.380>
- Rizki, Kiki Hijria. (2021). *Analisis SWOT Rencana Pembelajaran Luring dan Daring Pada Pembelajaran Tematik Kelas 3 Di SDN Tlogomas 2*. (Skripsi). Universitas Muhammadiyah Malang, Malang.
- Sinar. (2018). *Metode Active Learning*. Yogyakarta: Deepublish.
- Sulasmianti, Nova. (2019). *Kelas Maya Dengan Googel Classroom Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia*. Jurnal Vol 5.
- Utami, S., & Sa'diyah, M. (2022). Hubungan Kecerdasan Emosional dengan Kemampuan Beradaptasi Dalam Pembelajaran Daring di SMPN 1 Kota Bogor. *Reslaj : Religion Education Social Laa Roiba Journal*, 4(2), 499-515. <https://doi.org/10.47467/reslaj.v4i3.801>