

**PENGARUH *E-LEARNING* BERBASIS APLIKASI
GOOGLE CLASSROOM TERHADAP PEMBELAJARAN
EFEKTIF PADA MATA PELAJARAN TEKNOLOGI
PERKANTORAN KELAS X OTKP DI SMKN 51
JAKARTA TIMUR**

SKRIPSI

Diajukan untuk Melengkapi dan Memenuhi
Salah Satu Persyaratan untuk Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh :

RADEN RORO ANGGI TRIAS AYUSTHA SARI

1601085097

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN EKONOMI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PROF. DR. HAMKA
JAKARTA 2020**

HALAMAN PENGESAHAN

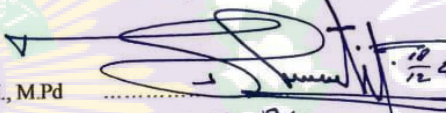
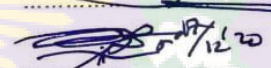
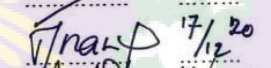

Judul Skripsi : Pengaruh *E-learning* Berbasis Aplikasi *Google Classroom*
Terhadap Pembelajaran Efektif Pada Mata Pelajaran Teknologi
Perkantoran Kelas X OTKP di SMKN 51 Jakarta Timur

Nama : Raden Roro Anggi Trias Ayustha Sari
NIM : 1601085097

Setelah dipertahankan di hadapan Tim Penguji Skripsi, dan revisi sesuai saran
penguji

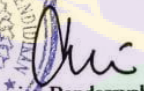
Program Studi : Pendidikan Ekonomi
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas : Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA
Hari : Sabtu
Tanggal : 07 November 2020

Tim Penguji

	Nama Jelas	Tanda Tangan	Tanggal
Ketua (Merangkap Penguji II)	Drs. H. M. Jamil Latief, MM., M.Pd		10/12/20
Sekretaris	Dr. Hj. Onny Fitriana Sitorus, M.Pd		17/12/20
Pembimbing	Supriansyah., M.Pd		17/12/20
Penguji I	Trisni Handayani., M.Pd		19/12/20

Disahkan oleh,
Dekan




Dr. Desvian Bandarsyah, M.Pd
NIDN. 03.1712.6903

ABSTRAK

Raden Roro Anggi Trias A S. 1601085097. “Pengaruh *E-learning* Berbasis Aplikasi *Google Classroom* Terhadap Pembelajaran Efektif Pada Mata Pelajaran Teknologi Perkantoran Kelas X OTKP di SMKN 51 Jakarta Timur”. Skripsi. Jakarta: Program Studi Pendidikan Ekonomi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Prof.DR.HAMKA,2020

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adanya pengaruh pembelajaran *e-learning* berbasis aplikasi *Google Classroom* terhadap pembelajaran efektif pada mata pelajaran teknologi perkantoran kelas X otomatisasi tata kelola perkantoran di SMKN 51 Jakarta Timur pada bulan Agustus 2020. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif asosiatif. Adapun responden dalam penelitian ini berjumlah 60 responden . Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *Cluster Sampling* yaitu cara pengambilan sampel yang digunakan untuk menentukan sampel bila obyek yang diteliti atau sumber data yang luas, teknik pengambilan sampel ini lebih mengarah kepada berbentuk kelompok bukan pada individu.

Setelah data dinyatakan berdistribusi normal dan linier berdasarkan uji normalitas, uji linieritas dan analisis varians (ANOVA) maka dilakukan perhitungan dengan menggunakan regresi linier. Hasil perhitungan regresi linier yang diperoleh $\hat{Y} = 12.94402 + 0.638881 (X)$ dan hasil perhitungan ANOVA didapat F_{hitung} lebih kecil dari F_{tabel} yaitu $1.836 < 1.845$. Pengujian hipotesis didapat bahwa $R_{hitung} > R_{tabel}$ ($0.6500 > 0.254$) dan $T_{hitung} > T_{tabel}$ ($6.514 > 2.000$) dari hasil pengujian tersebut maka dapat dinyatakan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, nilai koefisien determinasi (R^2) adalah 0.422563 artinya 42.25631 % berarti faktor *e-learning* berbasis aplikasi *Google Classroom* berpengaruh terhadap pembelajaran efektif , sedangkan sisanya sebesar 57.75% dipengaruhi oleh variabel dan faktor lain yang tidak digunakan dalam penelitian ini Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa dalam penelitian ini terdapat pengaruh antara *e-learning* berbasis aplikasi *Google Classroom* terhadap pembelajaran efektif pada mata pelajaran teknologi perkantoran kelas X OTKP di SMKN 51 Jakarta Timur.

Kata Kunci : *E-learning* berbasis Aplikasi *Google Classroom*, Pembelajaran Efektif

ABSTRACT

Raden Roro Anggi Trias A S. 1601085097. "The Effect of E-learning Based on *Google Classroom* Applications on Effective Learning in Class X OTKP Office Technology Subjects at SMKN 51 East Jakarta". Essay. Jakarta: Economic Education Study Program, Faculty of Teacher Training and Education, Muhammadiyah University Prof. DR. HAMKA, 2020.

This study aims to determine the effect of e-learning learning based on the *Google Classroom* application on effective learning in the subject of office technology class X office management automation at SMKN 51 East Jakarta in August 2020. This study uses an associative quantitative approach. The respondents in this study were 60 respondents. The sampling technique used is cluster sampling, which is the sampling method used to determine the sample if the object under study or a large data source is used, this sampling technique tends to be in the form of groups rather than individuals.

After the data is declared to be normally distributed and linear based on the normality test, linearity test and analysis of variance (ANOVA), the calculation is carried out using linear regression. The results of linear regression calculations obtained = $12.94402 + 0.638881 (X)$ and the results of ANOVA calculations obtained Fcount is smaller than Ftable, namely $1.836 < 1.845$. Hypothesis testing shows that R count > R table ($0.6500 > 0.254$) and T count > T table ($6,514 > 2,000$) from the test results it can be stated that Ho is rejected and Ha is accepted, the coefficient of determination (R²) is 0.422563 meaning 42.25631% means that the e-learning factor based on the *Google Classroom* application has an effect on effective learning, while the remaining 57.75% is influenced by variables and other factors that are not used in this study. Therefore, it can be concluded that in this study there is an influence between e-learning based on google applications. classroom towards effective learning in office technology subjects for class X OTKP at SMKN 51 East Jakarta.

Keywords : E-learning based on *Google Classroom* Application, Effective Learning

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH.....	iii
LEMBAR PERSEMBAHAN.....	iv
ABSTRAK.....	vii
ABSTRACT.....	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	8
C. Batasan Masalah.....	9
D. Rumusan Masalah.....	10
E. Manfaat Penelitian.....	10
BAB II KAJIAN TEORI.....	13
A. Deskripsi Teoritis.....	13
1. Variabel Pembelajaran Efektif.....	13
2. Variabel <i>E-learning</i> berbasis Aplikasi <i>Google Classroom</i>	27
B. Penelitian Relevan.....	46
C. Kerangka Berfikir.....	49
D. Hipotesis Penelitian.....	51

BAB III	METODOLOGI PENELITIAN	53
	A. Tujuan Penelitian	53
	B. Tempat dan Waktu Penelitian	53
	C. Metode Penelitian.....	55
	D. Populasi dan Sampel	56
	1. Populasi.....	56
	2. Sampel.....	57
	3. Teknik Pengambilan Sampel	57
	4. Ukuran Sampel.....	58
	E. Teknik Pengumpulan Data.....	60
	1. Instrumen Variabel Pembelajaran Efektif.....	60
	a. Definisi Konseptual	60
	b. Definisi Operasional	61
	c. Jenis Instrumen	61
	d. Kisi-Kisi Instrumen.....	63
	e. Pengujian Validitas dan Reliabilitas	64
	2. Instrumen Variabel <i>E-learning</i> berbasis Aplikasi <i>Google Classroom</i>	70
	a. Definisi Konseptual	70
	b. Definisi Operasional	70
	c. Jenis Instrumen	70
	d. Kisi-Kisi Instrumen.....	72
	e. Pengujian Validitas dan Reliabilitas	73
	F. Teknik Analisis Data.....	79
	1. Deskripsi Data.....	79
	2. Pengujian Persyaratan Analisis.....	81
	3. Pengujian Hipotesis.....	84
	G. Hipotesis Statistika	92

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	94
A. Deskripsi Data.....	94
B. Pengujian Persyaratan Analisis	109
C. Pengujian Hipotesis.....	115
D. Pembahasan Hasil Penelitian	118
E. Keterbatasan Penelitian.....	122
BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....	123
A. Simpulan	123
B. Implikasi.....	125
C. Saran.....	126
DAFTAR PUSTAKA.....	129
LAMPIRAN-LAMPIRAN	133
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	287

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dengan berkembangnya teknologi informasi membuat banyak orang berinovasi untuk membuat teknologi informasi yang dapat digunakan untuk memudahkan orang lain dalam melakukan aktivitas sehari-hari, mulai dari mengirim pesan, tugas dan berkomunikasi secara online, mencari dan membeli barang secara online, memesan tiket dan moda transportasi secara online dan lain sebagainya. Oleh karena itu, banyak aspek kehidupan manusia yang dipengaruhi oleh perkembangan teknologi informasi dimana salah satunya terkait dengan proses pembelajaran di bidang pendidikan.

Dalam bahasa sederhana, teknologi informasi dan komunikasi adalah medium interaktif yang digunakan untuk berkomunikasi jarak jauh dalam rangka tukar-menukar informasi (media pengirim dan penerima pesan jarak jauh) (Dewi Salma Prawiradilaga, 2013). Terjadinya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dalam dunia pendidikan, menuntut guru untuk lebih kreatif dan inovatif dalam proses kegiatan pembelajaran agar tercapainya tujuan dari pembelajaran.

Adapun tujuan dan fungsi pendidikan tertuang dalam pasal 3 Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (DIKTI, 2003), yakni:

“Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban yang martabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab”

Sebagaimana juga yang tercantum dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 65 tahun 2013 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah Sesuai dengan Standar Kompetensi Lulusan dan Standar Isi maka Prinsip Pembelajaran yang digunakan No.13 Tentang Pemanfaatan Teknologi Informasi untuk meningkatkan efisiensi dan efektifitas pembelajaran (Triwiyanto, 2014).

Perkembangan teknologi informasi yang terjadi saat ini sudah di manfaatkan lebih baik lagi dalam dunia pendidikan, yaitu dengan diberlakukannya *Computer Based Test* (CBT) atau sering disebut dengan Ujian Nasional (UN) berbasis komputer atau online merupakan bukti nyata kepedulian pemerintah dalam bidang pendidikan dengan mengkolaborasi antara teknologi informasi dengan dunia pendidikan. Pemerintah menerapkan *Computer Based Test* (CBT) ini dengan harapan dapat dijadikan sebagai salah satu bentuk kemajuan pendidikan nasional, hal tersebut tercantum dalam:

1. Peraturan Pemerintah Nomor 13 Tahun 2015 tentang perubahan kedua atas Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan (Kemendikbud, 2015).
2. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 5 Tahun 2015 tentang kriteria kelulusan Peserta Didik dari Satuan

Pendidikan dan Penyelenggaraan Ujian Sekolah/Madrasah/Pendidikan Kesetaraan dan Ujian Nasional (kemendikbud, 2015).

3. Peraturan Badan Standar Nasional Pendidikan Nomor 0043/P/BSNP/I/2017 tentang prosedur operasional standar penyelenggaraan ujian nasional tahun pelajaran 2017/2018 (BSNP, 2017).

Adapun aplikasi dari teknologi informasi dan komunikasi yang potensial untuk dimanfaatkan sebagai media pembelajaran ialah internet, sudah cukup banyak sekolah-sekolah yang memiliki komputer yang terkoneksi (*link*) ke internet. Perkembangan teknologi pembelajaran menggunakan media internet saat ini berkembang pesat sehingga memberikan kemudahan, kebebasan, dan keleluasaan dalam menggali ilmu pengetahuan secara online.

Pemanfaatan internet di sekolah bagi siswa dapat mempermudah mengakses berbagai literature dan referensi ilmu pengetahuan yang dibutuhkan dengan cepat, sehingga dapat mempermudah proses belajar mengajar. Metode pembelajaran berbasis internet ini disebut dengan *E-Learning (Electronic Learning)*.

E-Learning yang dimaksud disini merupakan sistem pembelajaran yang mendukung dan memfasilitasi penggunaannya untuk belajar melalui komputer dan teknologi berjejaring. Sehingga pengguna bisa melakukan kegiatan belajar baik melalui bantuan komputer saja atau menggunakan komputer yang terkoneksi dengan internet (Wahyuningsih & Makmur, 2017).

Aplikasi pendukung *E-Learning* salah satunya adalah Aplikasi *Google*. *Google* merupakan nama perusahaan yang menyediakan produk dan jasa seputar internet. *Google* termasuk dalam mesin pencarian/*search engine* yang paling banyak digunakan oleh *user* diseluruh dunia untuk mencari informasi. Aplikasi ini memiliki berbagai produk dan jasa yang dapat mendukung pembelajaran *online*, diantaranya *Google For Education* layanan ini merupakan layanan terintegrasi yang diberikan oleh *google*. Dengan *tagline* “hemat waktu dan selalu terhubung” telah menggambarkan bahwa tujuan dari pengembangan program ini adalah untuk memberikan pengalaman yang lebih luas untuk meningkatkan produktifitas pembelajaran dan interaksi sosial. Beberapa jenis produk *google* yang termasuk dalam kategori ini adalah *Gmail* atau *Google E-mail*, *Google drive*, *Google Docs* dan *Google sharing*. *Google drive* memberikan kemudahan bagi *user* untuk dapat menyimpan *file* secara *cloud*. Artinya *file* yang akan disimpan harus melalui proses *upload* terlebih dahulu, untuk selanjutnya disimpan di *server google*. Dengan hanya memiliki *username* dan *password gmail* dan mengaktifkan layanan *drive* , berarti *user* sudah bisa menggunakan layanan *google drive*. *Clander Sharing* bisa dimanfaatkan untuk *event* ataupun *project* dari suatu kegiatan *E-Learning* yang dilakukan suatu kelas atau *Group* dengan peserta lebih dari satu orang. Layanan ini memberikan kemudahan untuk *user* yang berpartisipasi dalam *E-Learning* untuk menargetkan *project online* yang sedang dikerjakan (Wahyuningsih & Makmur, 2017).

Google Classroom merupakan layanan *online* gratis untuk sekolah, lembaga non-profit, dan siapapun yang memiliki akun *Google*. *Google Classroom* memudahkan peserta didik dan pendidik agar tetap terhubung baik di dalam maupun diluar kelas, *Google Classroom* adalah platform pembelajaran campuran yang dikembangkan oleh *Google* untuk sekolah atau institusi pendidikan lainnya yang bertujuan untuk menyerderhanakan pembuatan, pendistribusian, dan penetapan tugas dengan cara tanpa kertas. Layanan ini dipekenalkan sebagai fitur *G-Suite For Education* pada tanggal 6 mei 2014, diikuti oleh rilis publiknya pada tanggal 12 Agustus 2014. Pada bulan juni 2015, *Google* mengumumkan API kelas dan tombol berbagi untuk situs web, yang memungkinkan administrator sekolah dan pengembangan selanjutnya terlibat dengan *Google Classroom*. Pada bulan maret 2017, *Google* membuka kelas untuk mengizinkan pengguna *Google* pribadi masuk kelas tanpa persyaratan memiliki akun *G-Suite For Education* dan pada bulan april dimungkinkan bagi pengguna *Google* pribadi untuk membuat dan mengajar dikelas. *Classroom* bekerja dengan *google Document*, *google drive*, *gmail*, sehingga pendidik dapat memberikan tugas kepada peserta didik. Pendidik dapat melampirkan materi, dokumen, *link*, gambar, ketugas, semua aktivitas bersifat *online* dengan menggunakan komputer atau perangkat seluler. (Imaduddin, 2018).

Perkembangan *Google Classroom* awalnya dirancang untuk mempermudah interaksi guru dan siswa dalam dunia maya. Adanya kolaborasi antara guru dan siswa pada aplikasi ini pada dasarnya untuk

mengeksplorasi ide atau pendapat sehingga terbangun komunikasi yang baik dan efektif. Pemanfaatan *Google Classroom* dirancang untuk mempermudah guru dalam mengumpulkan tugas, memberikan materi dengan waktu yang fleksibel dan didukung dengan salinan *google* dokumen secara otomatis kepada siswa. Pada tahun 2017 *Google Classroom* dapat diakses setiap pengguna dengan menggunakan *google* pribadi. Aplikasi berbasis *open sources* ini membantu guru untuk memonitoring seluruh aktivitas siswa selama pembelajaran (Iftakhar,2016) dalam (Lidia Simanihuruk et al.,2019).

Dalam keseluruhan proses pendidikan di sekolah, pembelajaran merupakan aktivitas yang paling utama. Ini berarti bahwa keberhasilan pencapaian tujuan pendidikan banyak bergantung pada bagaimana proses pembelajaran dapat berlangsung secara efektif. Pembelajaran efektif adalah apabila terciptanya suasana yang menimbulkan konsentrasi belajar siswa (Saifuddin, 2018).

Berdasarkan hasil pengamatan yang telah pernah dilakukan saat kegiatan Magang 3 pada bulan Agustus-Oktober tahun 2019 oleh peneliti menunjukkan bahwa SMKN 51 Jakarta Timur ini adalah sekolah negeri yang memiliki sarana dan prasarana yang mampu mendukung dan menunjang pembelajaran dengan menggunakan media berbasis teknologi yaitu aplikasi *Google Classroom*. Tersedianya proyektor sebagai media pembelajaran , fasilitas laboratorium disetiap jurusan dan fasilitas *Wi-fi* yang dapat diakses oleh tenaga pendidik dan peserta didik selama berada di gedung sekolah.

Namun fasilitas yang disediakan oleh sekolah tersebut masih kurang dimanfaatkan secara optimal untuk kegiatan belajar mengajar. Sehingga, penggunaan aplikasi *Google Classroom* untuk membantu kegiatan pembelajaran masih jarang diterapkan oleh guru di sekolah, padahal pengoperasian *Google Classroom* ini tergolong mudah. Hal ini terjadi karena masih kurangnya pengetahuan guru tentang cara penggunaan *Google Classroom* dalam kegiatan pembelajaran dan masih kurangnya penggunaan media pembelajaran berbasis *E-learning*, padahal telah tersediannya fasilitas *Wi-fi* di Sekolah sebagai penunjang pelaksanaan pembelajaran berbasis *E-learning*.

Ditambah lagi dengan adanya kasus virus COVID-19 yang masuk ke Indonesia. Presiden Joko Widodo resmi mengumumkan adanya dua kasus virus corona di Indonesia pada Senin (2/3/2020). Dalam pengumuman itu, disebutkan dua WNI tersebut sempat kontak dengan WN Jepang yang datang ke Indonesia. Adapun WN Jepang itu terdeteksi virus corona setelah meninggalkan Indonesia dan tiba di Malaysia. Adanya kasus corona tersebut, membuat Indonesia masuk dalam peta persebaran virus corona jenis baru atau Covid-19 (Dewi, 2020)

Presiden Joko Widodo menegaskan bahwa kebijakan untuk beraktivitas produktif di rumah perlu dilakukan untuk menekan penyebaran virus corona atau penyakit Covid-19. Adapun, aktivitas itu terutama terkait bekerja, belajar, juga beribadah. Hal ini disampaikan Presiden Jokowi dalam konferensi pers di Istana Bogor pada Senin (16/3/2020). "Kebijakan belajar

dari rumah, bekerja dari rumah, dan ibadah di rumah perlu terus digencarkan untuk mengurangi penyebaran Covid-19” (Ihsanuddin, 2020).

Dari kasus diatas, maka terhambatnya proses pembelajaran yang dilaksanakan secara tatap muka, oleh karena itu perlu adanya teknologi yang mendukung proses pembelajaran selama pandemi Covid-19 ini berlangsung. Salah satunya adalah teknologi yang menjadi medium interaktif dalam berkomunikasi secara jarak jauh.

Oleh karena itu peneliti memilih SMKN 51 Jakarta Timur sebagai objek penelitian untuk melihat pengaruh *E-learning* berbasis aplikasi *Google Classroom* terhadap pembelajaran efektif. Dengan demikian pembelajaran secara *e-learning* berbasis aplikasi *Google Classroom* diharapkan mampu terciptanya kegiatan belajar-mengajar kapan saja dan dimana saja.

Berdasarkan uraian-uraian diatas maka peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul **“Pengaruh *E-Learning* Berbasis Aplikasi *Google Classroom* Terhadap Pembelajaran Efektif Pada Mata Pelajaran Teknologi Perkantoran Kelas X OTKP di SMKN 51 Jakarta Timur”**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Apakah terdapat pengaruh *E-Learning* Berbasis *Google Classroom* terhadap Pembelajaran Efektif Pada Mata Pelajaran Teknologi Perkantoran Kelas X di SMKN 51 Jakarta Timur?

2. Apakah terdapat pengaruh Teknologi terhadap Pembelajaran Efektif Pada Mata Pelajaran Teknologi Perkantoran Kelas X di SMKN 51 Jakarta Timur?
3. Apakah terdapat pengaruh Konten atau Materi Ajar terhadap Pembelajaran Efektif Pada Mata Pelajaran Teknologi Perkantoran Kelas X di SMKN 51 Jakarta Timur?
4. Apakah terdapat pengaruh Desain Pembelajaran terhadap Pembelajaran Efektif Pada Mata Pelajaran Teknologi Perkantoran Kelas X di SMKN 51 Jakarta Timur?
5. Apakah terdapat pengaruh Fitur yang dimiliki oleh *Google Classroom* terhadap Pembelajaran Efektif Pada Mata Pelajaran Teknologi Perkantoran Kelas X di SMKN 51 Jakarta Timur.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan di atas, maka dalam penelitian ini penulis membatasi ruang lingkungannya agar penelitian lebih terarah, terfokus, dan tidak menyimpang dari sasaran pokok penelitian. Serta dapat mempermudah proses analisa itu sendiri. Adapun pembatasan masalah dalam pengamatan ini adalah: “Pengaruh *E-Learning* Berbasis Aplikasi *Google Classroom* Terhadap Pembelajaran Efektif Pada Mata Pelajaran Teknologi Perkantoran Kelas X di SMKN 51 Jakarta Timur”

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, dan pembatasan masalah yang telah dipaparkan sebelumnya, maka pertanyaan penelitian ini adalah apakah terdapat Pengaruh *E-Learning* Berbasis Aplikasi *Google Classroom* Terhadap Pembelajaran Efektif Pada Mata Pelajaran Teknologi Perkantoran Kelas X di SMKN 51 Jakarta Timur?

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

- a. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap kajian-kajian atau teori-teori yang berkaitan dengan kegiatan pembelajaran *E-learning* berbasis Aplikasi *Google Classroom* terhadap Pembelajaran Efektif.
- b. Memperkuat kebijakan pemerintah dalam upaya meningkatkan pendidikan nasional menggunakan *Computer Based Learning (CBT)*.
- c. Memberikan alternatif data untuk kajian lanjutan atau penulisan karya ilmiah mengenai *E-learning* berbasis aplikasi *Google Classroom* terhadap pembelajaran efektif.

2. Manfaat Empirik

Peneliti ini mempunyai beberapa manfaat, antara lain:

a. Bagi Peneliti

- 1) Mampu memberikan pengalaman serta ilmu dan wawasan yang bertambah serta dapat melihat bagaimana penggunaan *E-Learning* berbasis *Google Classroom* dilingkungan SMKN 51 Jakarta Timur.

2) Dapat dijadikan sebagai sarana penelitian dan mengembangkan kemampuan peneliti dalam hal pengetahuan yang diperoleh dari hasil pengamatan di lapangan tentang Pengaruh *E-Learning* Berbasis Aplikasi *Google Classroom* Terhadap Pembelajaran Efektif Pada Mata Pelajaran Teknologi Perkantoran Kelas X di SMKN 51 Jakarta Timur

b. Bagi Program Studi Pendidikan Ekonomi

- 1) Dapat menjadi referensi dalam penerapan pembelajaran *E-Learning* menggunakan Aplikasi *Google Classroom*.
- 2) Sebagai bahan rekomendasi agar dapat ditindaklanjuti oleh program studi Pendidikan Ekonomi khususnya dalam penerapan pembelajaran *E-Learning* berbasis Aplikasi *Google Classroom* saat kegiatan perkuliahan berlangsung.

c. Bagi Peneliti Selanjutnya

- 1) Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat menjadi sumber referensi bagi peneliti lain dalam hal pengembangan ilmu pengetahuan yang memiliki korelasi dengan penelitian ini.
- 2) Penelitian ini diharapkan menjadi bahan literature informasi bagi para pembaca, sehingga dapat mengetahui bagaimana pelaksanaan pembelajaran *E-learning* berbasis Aplikasi *Google Classroom* terhadap Pembelajaran Efektif.

d. Bagi Tempat Penelitian

1) Bagi siswa

Dengan adanya penelitian ini diharapkan siswa dapat menerapkan aplikasi *Google Classroom* sebagai bagian dari kegiatan pembelajaran dan siswa mendapatkan pengetahuan dan pengalaman baru mengenai cara belajar dan penggunaannya.

2) Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan masukan untuk guru agar dapat memberikan inovasi baru dalam pelaksanaan pembelajaran. Diharapkan penelitian ini juga dapat memberikan pengetahuan seputar bagaimana penggunaan aplikasi *Google Classroom* dalam kegiatan pembelajaran.

3) Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan sebagai bahan masukan bagi pihak Sekolah, khususnya SMKN 51 Jakarta Timur untuk terus memperhatikan pembelajaran *e-learning* berbasis aplikasi *Google Classroom* terhadap pembelajaran efektif pada mata pelajaran teknologi perkantoran kelas X di SMKN 51 Jakarta Timur.

DAFTAR PUSTAKA

- A.Pribadi, B. (2017). *Media dan Teknologi dalam Pembelajaran* (1st ed.). Jakarta: Kencana.
- Azhar, kaukab abid, & Iqbal, N. (2018). *EFFECTIVENESS OF GOOGLE CLASSROOM: TEACHERS*. 2(2), 52–66. Retrieved from <http://prizrenjournal.com/index.php/PSSJ/article/view/39/24>
- BSNP. (2017). PROSEDUR OPERASIONAL STANDARPENYELENGGARAAN UJIAN NASIONAL. Retrieved January 25, 2020, from <https://bsnp-indonesia.org/wp-content/uploads/2017/01/0043-POS-UN-Tahun-2017-FINAL.pdf>
- Darusmanl, H. Y., Mumu, H., & Hamdan, A. (2019). PENERAPAN *GOOGLE CLASSROOM* DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS KEPADA GURU-GURU BAHASA INGGRIS SMP DI SUBANG. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat IKIP Siliwangi*, 02, 62–72. Retrieved from <file:///C:/Users/User/Downloads/3281-7749-1-PB.pdf>
- Daryanto. (2016). *Media Pembelajaran* (Agus, Ed.). Yogyakarta: Gava Media.
- Dewi, R. K. (2020, March 3). “Positif Terinfeksi, Indonesia Resmi Masuk Peta Sebaran Virus Corona Global.” *Kompas.Com*. Retrieved from <https://www.kompas.com/tren/read/2020/03/03/084500765/positif-terinfeksi-indonesia-resmi-masuk-peta-sebaran-virus-corona-global>
- Dewi Salma Prawiradilaga. (2013). *Mozaik Teknologi Pendidikan e-learning* (D. Ariani & H. Handoko, Eds.). Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- DIKTI, K. R. (2003). Undang-Undang RI Tentang Sistem Pendidikan <https://doi.org/10.16309/j.cnki.issn.1007-1776.2003.03.004>
- Ginanjari, R. (n.d.). PANDUAN MENGGUNAKAN CLASSROOM. Retrieved January 23, 2020, from https://www.classroom.hsks.sch.id/src/panduan_classroom_siswa.pdf
- Gunawan, I. (2016). *Pengantar Statistika Inferensial*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Ihsanuddin. (2020, March 16). Jokowi: Kerja dari Rumah, Belajar dari Rumah, Ibadah di Rumah Perlu Digencarkan. *Kompas.Com*. Retrieved from <https://nasional.kompas.com/read/2020/03/16/15454571/jokowi-kerja-dari-rumah-belajar-dari-rumah-ibadah-di-rumah-perlu-digencarkan>

- Imaduddin, M. (2018). *Membuat Kelas Online Berbasis Android Dengan Google Classroom: Terobosan Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0* (1st ed.; M.Imaduddin, Ed.). Retrieved from https://books.google.co.id/books?id=ILF7DwAAQBAJ&dq=google+classroom+adalah&source=gbs_navlinks_s
- Iskandar, A., Sudirman, A., Safitri, M., Sulaiman, oris kianto, Ramadhani, R., Wahyuni, D., ... Simarmata, J. (2020). *Aplikasi Pembelajaran Berbasis TIK (Moodle, Geogebra, Whiteboard Animation, Autograph, Desmos, Quizzizz, Kahoot, Edmodo, Google Classroom dan berbasis destokp)* (1st ed.; T. Limbong, Ed.). Retrieved from https://books.google.co.id/books?id=_LfQDwAAQBAJ&pg=PA143&dq=efektivitas+pembelajaran+e-learning+berbasis+google+classroom&hl=en&sa=X&ved=0ahUKEwjuzLTyxODoAhWBU0KHZXRtUQ6AEIKzAA#v=onepage&q=efektivitas+pembelajaran+e-learning+berbasis+google+classroom&f
- kemendikbud. (2015). Menteri pendidikan dan kebudayaan republik indonesia. Retrieved January 25, 2020, from <https://luk.staff.ugm.ac.id/atur/bsnp/un/2015/Permendikbud5-2015KriteriaKelulusanPesertaDidikUN.pdf>
- Kemendikbud. (2015). Peraturan Pemerintah No.13 Tahun 2015 tentang Perubahan kedua atas Peraturan Pemerintah No. 19 tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan. Retrieved January 25, 2020, from http://iainpurwokerto.ac.id/wp-content/uploads/2018/07/PP_NO_13_2015_Perubahan_kedua_PP19.pdf
- Lidia Simanihuruk, Simarmata, J., Sudirman, A., Hasibuan, M. S., Safitri, M., Sulaiman, ... Hafni, Y. (2019). *E-Learning: Implementasi, Strategi dan Inovasinya* (1st ed.; T. Limbong, Ed.). Retrieved from <https://books.google.co.id/books?id=hhDGDwAAQBAJ&pg=PA48&dq=google+classroom&hl=en&sa=X&ved=0ahUKEwiFmvWT6NPoAhXNZCsKHZs1DewQ6AEIWjAH#v=onepage&q&f=false>
- Nadziroh, F. (2017). Analisa Efektifitas Sistem Pembelajaran. *JURNAL ILMU KOMPUTER DAN DESAIN KOMUNIKASI VISUAL (JIKDISKOMVIS) Volume 2 No. 1 Desember 2017 ISSN: 2541-4585*, 2(1), 1–14. Retrieved from file:///C:/Users/User/Downloads/127-479-1-SM.pdf
- Nofrion. (2016). *Komunikasi Pendidikan (Penerapan Teori dan Konsep Komunikasi dalam Pembelajaran)* (1st ed.; I. Fahmi & E. Wahyudi, Eds.). Retrieved from <https://books.google.co.id/books?id=PnpXDwAAQBAJ&pg=PA59&dq=pembelajaran+efektif+adalah&hl=en&sa=X&ved=0ahUKEwie7dHigYnqAhVNIEsFHWCzDVsQ6AEIPjAC#v=onepage&q=pembelajaran+efektif+adalah&f=false>

- Pradana, D. B. P., & Harimurti, R. (2017). *PENGARUH PENERAPAN TOOLS GOOGLE CLASSROOM PADA MODEL PEMBELAJARAN PROJECT BASED LEARNING TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA Diemas Bagas Panca Pradana Pendidikan Teknologi Informasi , Fakultas Teknik , Universitas Negeri Surabaya , Email : diemaspradana@mhs.une.* Retrieved from <http://prizrenjournal.com/index.php/PSSJ/article/view/39/24>
- Riduwan. (2015). *Belajar Mudah Penelitian (Untuk guru-karyawan dan peneliti pemula)* (Husdarta, Akdon, N. Mulyono, & Subandi, Eds.). Bandung: ALFABETA, cv.
- Rusli, M., Hermawan, D., & Supuwingsih, ni nyoman. (2017). *Multimedia Pembelajaran yang Inovatif (prinsip dasar dan model pengembangan)* (1st ed.; R. Utami, Ed.). Retrieved from <https://books.google.co.id/books?id=8exDDwAAQBAJ&pg=PT88&dq=pembelajaran+e-learning&hl=en&sa=X&ved=0ahUKEwipk-PEXeDoAhUYb30KHSYfD8oQ6AEIiAEwCQ#v=onepage&q=pembelajaran e-learning&f=false>
- Rusman, Kurniawan, D., & Riyana, C. (2012). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi* (2nd ed.). Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Sabaran, & Sabara, E. (2017). *Keefektifan Google Classroom sebagai media pembelajaran.* 122–125. Retrieved from <file:///C:/Users/User/Downloads/8256-19222-1-SM.pdf>
- Saifuddin. (2018). *Pengelolaan Pembelajaran Teoritis dan Praktis* (1st ed.; U. pebri Hastanto & R. Selvasari, Eds.). Retrieved from <https://books.google.co.id/books?id=NR1mDwAAQBAJ&pg=PA112&dq=pembelajaran+efektif+adalah&hl=en&sa=X&ved=0ahUKEwi32N3CIjqAhXVwjgGHSPdC0UQ6AEIRTAD#v=onepage&q=pembelajaran efektif adalah&f=false>
- Sari, I. N. (2019). *TERHADAP EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN MAHASISWA UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA SKRIPSI Oleh : Nama No . Mahasiswa : Isna Normalita Sari FAKULTAS EKONOMI UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA YOGYAKARTA (UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA).* Retrieved from https://dspace.uui.ac.id/bitstream/handle/123456789/13733/isna_normalita_sari.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Sudjana. (2005). *METODA STATISTIKA.* Tarsito.
- Sugiyono. (2016b). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D.* In *penelitian* (23rd ed., p. 334). Bandung: alfabeta.

- Suyanto, & Jihad, A. (2013). *Menjadi Guru Profesional*. Retrieved from <https://books.google.co.id/books?id=nMEVBQAAQBAJ&pg=PA101&dq=pembelajaran+efektif+adalah&hl=en&sa=X&ved=0ahUKEwi32N3C-ljqAhXVwjgGHSPdC0UQ6AEIWDAA#v=onepage&q&f=false>
- Tim Pengembangan Ilmu Pendidikan-FIP-UPI. (2007). *Ilmu dan Aplikasi Pendidikan* (2nd ed.). Retrieved from <https://books.google.co.id/books?id=B8cfnF69IOEC&pg=PA63&dq=pembelajaran+efektif+adalah&hl=en&sa=X&ved=0ahUKEwi32N3C-ljqAhXVwjgGHSPdC0UQ6AEIKDAA#v=onepage&q&f=false>
- Triwiyanto, T. (2014). Permendikbud Nomor 65 Tahun 2013 Tentang Standar Proses. Retrieved February 23, 2020, from http://mbscenter.or.id/site/page/id/303/page_action/viewdetail
- Wahyuningsih, D., & Makmur, R. (2017). *E-Learning Teori dan Aplikasi* (1st ed.). Bandung: Informatika.
- Widoyoko, E. P. (2012). *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian* (1st ed.; haitamy El Jaid & J. Yuniarto, Eds.). Yogyakarta: pustaka pelajar.
- Yaniawati, R. P. (2016). *E-Learning: Alternatif Pembelajaran Kontemporer* (Revisi; I. Dharmawan, Ed.). Bandung.
- Yusuf, B. B. (2017). Konsep Dan Indikator Pembelajaran Efektif. *Jurnal Kajian Pembelajaran Dan Keilmuan*, 1(2), 13–20. <https://doi.org/26210533>