

# Pengaruh Media Pembelajaran E-learning dengan Google Meet Terhadap Hasil Belajar Siswa

Siti Rahayu<sup>1\*</sup>, Triesninda Pahlevi<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup> Program Studi Pendidikan Administrasi Perkantoran, Universitas Negeri Surabaya, Surabaya, Indonesia

## ARTICLE INFO

Article history:  
Received 11 January 2021  
Received in revised form  
16 February 2021  
Accepted 10 March 2021  
Available online 25 April  
2021

### Kata Kunci:

Media E-learning, Google  
Meet, Hasil Belajar

### Keywords:

E-learning media, Google  
Meet, Learning Result

## ABSTRAK

Pembelajaran jarak jauh mengakibatkan kegiatan belajar mengalami banyak perubahan utamanya pada media pembelajaran. Banyak institusi pendidikan menggunakan media berbasis e-learning guna mendukung pembelajaran ini. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh dari media pembelajaran e-learning dengan google meet terhadap hasil belajar siswa. Penelitian menggunakan metode quasy experimental dengan bentuk non-equivalent control grup design, dan teknik pengambilan sampel dengan purposive sampling. Populasi dalam penelitian berjumlah 105, dan sampel yang digunakan sebanyak 62 siswa. Peneliti menggunakan teknik pengumpulan data wawancara, tes serta dokumentasi. Sedangkan instrumen penelitian berupa soal pretest posttest. Analisis data melalui statistik deskriptif, uji homogenitas, uji normalitas, uji-t (hipotesis) dan analisis gain score. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata posttest pada kelas eksperimen sebesar 86,72 lebih tinggi dari pada kelas kontrol yaitu 73,75. Peningkatan nilai pada kelas eksperimen (28,13) lebih tinggi dari nilai kelas kontrol (18,59). Pada pengujian hipotesis melalui uji-t diperoleh t-hitung=3,518 yang mana lebih besar dari t-tabel=1,998. Sehingga disimpulkan bahwa H<sub>0</sub> ditolak dan H<sub>1</sub> diterima. Artinya terdapat adanya pengaruh penggunaan media pembelajaran e-learning dengan google meet terhadap hasil belajar siswa pada kelas X OTKP.

## ABSTRAK

*Distance learning caused learning activities was many changed, especially in learning media. Many educational institutions used e-learning media to support this learning. The aims of this research were to find the influence of e-learning media using google meet toward the learning result of students. In this research, the researcher used quasy experimental method with non-equivalent control grup design, and the sampling used purposive technique sampling. The Population was 105 students and sample population was 62 students. Researcher used data collection techniques such as interview, test and documentation. While instruments in this research were pretest and posttest questions. The Analysis data were through descriptive statistic, homogeneity test, normality test, t- test (hypothesis) and gain score analysis. The result of the research shows that the average posttest into the experimental group is 86,72 higher than control group which has 73,75. The excalation score to the experimental group (28,13) higher than control group (18, 59). In the hypothesis test using t-test the researcher gains t-count = 3,518 which higher than t-table= 1,998. In conclusion, H<sub>0</sub> is declined and H<sub>1</sub> is accepted. It means that there is an influence between the use e-learning media and google meet toward student's learning results of X OTKP class.*

## 1. Pendahuluan

Dunia sedang dihadapkan oleh adanya pandemi Covid-19 yang mana mengharuskan Indonesia untuk melakukan beberapa kebijakan. Utamanya dalam bidang pendidikan, pemerintah menerapkan kebijakan *social distancing*, atau lebih dikenal dengan istilah *physical distancing* dimana mengharuskan

untuk saling menjaga jarak fisik dengan orang lain guna meminimalisir angka penyebaran *Covid-19* ini. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) menanggapi dengan mengeluarkan Surat Edaran, yaitu No 4 Tahun 2020 terkait dengan Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Dalam Masa Darurat Penyebaran *Coronavirus Disease (Covid-19)* berupa kebijakan belajar jarak jauh (daring) yang dilakukan dari rumah. Hal ini dikarenakan pembelajaran harus tetap dijalankan untuk memenuhi kebutuhan pendidikan di Indonesia (Fuady et al. 2021). Dengan adanya kebijakan ini maka akan memberikan pengaruh kepada kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh siswa maupun tenaga pendidik. Jadi mau tidak mau harus ada solusi yang tepat untuk menghadapi kebijakan jarak jauh ini, yaitu dengan mengganti pembelajaran yang dulunya konvensional menjadi virtual (Putra, 2021). Banyak dari institusi pendidikan baik dari jenjang dasar hingga tinggi yang mulai mengubah proses pembelajaran mereka dengan belajar secara *online* atau daring. Tujuannya adalah agar kegiatan pembelajaran tetap terlaksana dengan tetap mengutamakan keselamatan siswa maupun pendidik (Salsabila et al. 2021). Akan tetapi dalam pelaksanaan pembelajaran jarak jauh ini mengakibatkan terjadinya perubahan akan sikap maupun hasil belajar dari siswa. Karena seiring berjalannya waktu terjadi kebosanan dalam pembelajaran yang menyebabkan hasil belajar siswa belum memenuhi kriteria ketuntasan minimal (Komalasari, 2020). Suasana dan proses dalam belajar yang menyenangkan harus didapatkan dalam pendidikan, hal tersebut dimaksudkan agar siswa berminat dalam pembelajaran serta memudahkan dalam hal pemahaman materi yang disampaikan pendidik (Marheni et al. 2020).

Kenyataannya, berdasarkan hasil observasi berupa kegiatan wawancara yang dilakukan oleh peneliti selama kegiatan Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) tanggal 28 September 2020-13 November 2020 pada jurusan Otomatisasi Tata Kelola Perkantoran (OTKP) di SMK N 4 Surabaya, selama pandemi *Covid-19* kegiatan belajar dilaksanakan secara online dengan berbantuan aplikasi *Google Classroom*. Dimana siswa hanya diberi materi pelajaran serta penugasan, kemudian tugas tersebut dikumpulkan dalam aplikasi ini, tanpa adanya pemaparan materi sebelumnya oleh guru. Keadaan ini mengakibatkan siswa harus belajar sendiri guna memahami materi yang ada, utamanya pada mata pelajaran Administrasi Umum yang diajarkan kepada siswa di kelas X. Sedangkan, saat pandemi seperti ini jadwal pelajaran administrasi umum dibuat berdasarkan minggu genap saja, jadi dalam satu bulan hanya akan ada dua kali pertemuan. Sedangkan materi administrasi umum yang harus dipelajari oleh siswa tidak sedikit ada sekitar 12 KD dan setiap pertemuannya hanya berdurasi 2 jam pelajaran atau 90 menit. Selain itu, pembelajaran dengan *google classroom* yang hanya monoton membuat siswa kurang tertarik untuk memperelajari materi berupa ppt yang diberikan oleh guru. Sehingga pada saat dilakukan ulangan ataupun tes oleh guru, siswa kurang bersungguh-sungguh dalam mengerjakannya, dan bahkan ada yang hasil pengerjaannya tidak sesuai dengan materi yang telah diberikan. Hal tersebut tentunya akan mengurangi kualitas jawaban dari siswa, sehingga nilai yang diperoleh kurang maksimal. Dan akibatnya adalah nilai siswa tidak melebihi dari nilai Ketuntasan Minimum mata pelajaran Administrasi Umum yaitu 75.

Perubahan pada perilaku siswa akibat dari proses pembelajaran bisa dikatakan sebagai hasil belajar (Riana et al. 2020; Sari et al. 2020). Pendapat lain menambahkan bahwa perubahan tersebut bukan hanya terjadi di satu ranah saja, akan tetapi menyeluruh, yang meliputi kemampuan pada ranah afektif, psikomotor dan juga kognitif (Pebriyani, 2020). Hasil belajar dapat diamati dan diukur secara langsung dengan memberikan tes maupun non tes. Sehingga hasil belajar bukan hanya dipandang melalui nilai akademik saja, melainkan meliputi nilai non-akademik pula. Salah satu faktor yang mampu memberi pengaruh pada hasil belajar adalah penggunaan media pembelajaran (Nurwidayanti dan Mukminan, 2018). Penggunaan media pembelajaran yang tepat tentu saja bisa berpengaruh dengan hasil belajar dari siswa, mulai dari ranah aspek psikomotor, efektif, dan kognitif. Kata media dirujuk dari pemanfaatan peralatan berwujud benda guna mendukung kegiatan penyampaian informasi atau pesan (Wibawanto, 2017). Media pembelajaran dianggap sebagai segala peralatan komunikasi baik *hardware* atau perangkat keras dan juga *software* atau perangkat lunak yang di desain, digunakan serta dikelola guna memenuhi kegiatan pembelajaran (Arsyad, 2013). Fungsi utama dari media pembelajaran yakni sebagai alat pendukung penyampaian pesan atau materi saat kegiatan belajar. Dilanjut dengan pendapat lain yang menjelaskan bahwa media pembelajaran hendaknya bisa disesuaikan berdasarkan kebutuhan serta kemampuan siswa saat memahami isi materi (Eliantari et al. 2020; Arsyad, 2013). Sehingga dengan digunakannya media pembelajaran yang sesuai, berpotensi meningkatkan hasil belajar dari peserta didik.

Dalam mengatasi permasalahan tersebut, penggunaan media pembelajaran sangat dibutuhkan dalam pelaksanaan pembelajaran jarak jauh seperti saat ini. Salah satu media yang dapat menunjang pelaksanaan pembelajaran jarak jauh yakni media *e-learning*. *E-learning* menjadi salah satu bentuk sistem pembelajaran secara elektronik yang diakibatkan dari berkembangnya teknologi serta informasi (Hanifah et al. 2019). Pembelajaran dengan *e-learning* dilakukan menggunakan alat atau media yang dihubungkan dengan internet (online) dalam penyampaian informasinya. Dalam menggunakan *e-learning* informasi

pembelajaran tetap dapat diakses dengan baik, begitu pula dengan komunikasi walaupun secara online atau dilakukan tidak dalam ruang kelas (konvensional), selain itu media ini lebih interaktif serta menarik minat dari siswa (Aurora and Effendi, 2019). *E-learning* yang dalam penggunaannya mempengaruhi pengetahuan, sikap dan keterampilan siswa bila digunakan dengan tepat (Li et al. 2020).

Salah satu yang termasuk dalam *e-learning* adalah *google meet*. Aplikasi ini cocok digunakan untuk pembelajaran tatap muka bahkan dari kejauhan (Rusmansyah et al. 2021). Aplikasi yang merupakan keluaran dari *Google*, memiliki fasilitas layaknya presentasi tatap muka namun via maya. Karena *google meet* dapat ditampilkan melalui web, *iOS* maupun aplikasi android, sehingga program ini menjadi program yang lebih kuat daripada pendahulunya yakni *hangouts* (Muniroh, Rojanah, and Raharjo, 2020). Program ini serupa dengan *Skype* yakni menyediakan konferensi audio/video secara gratis dengan kemampuan obrolan teks yang dapat dilakukan secara bersamaan. Untuk melakukan konferensi, pengguna cukup membuat undangan melalui program ini kemudian membagikan undangan berupa tautan, kode dan nomor telepon grup rapat kepada peserta (Sawitri, 2020). Dalam hal ini *host* atau admin rapat dapat memilih siapa saja yang diperbolehkan untuk mengikuti rapat, sehingga keamanan rapat akan terjaga.

*Google Meet* merupakan salah satu *Web course*, yang mana dalam pemakaiannya memerlukan koneksi internet, antara siswa dengan guru terpisah secara keseluruhan sebab tidak dibutuhkan adanya pembelajaran langsung (Haughey dalam dkk. 2020). Aplikasi ini memungkinkan siswa dan guru untuk melakukan pembelajaran seperti biasa secara tatap maya, karena dalam pelaksanaan kegiatannya siswa tidak perlu datang ke sekolah, cukup menggunakan perangkat yang terhubung dengan internet maka mereka sudah bisa melakukan pembelajaran. Kelebihan dari program ini antara lain 1) penggunaan gratis; 2) video dengan kualitas HD; 3) dilengkapi fitur *White Board*; 4) mudah dalam penggunaan; 5) tersedia banyak tampilan yang menarik; serta 6) layanan Enkripsi video (Aisyah and Sari, 2021). Media ini dapat menumbuhkan kemandirian serta rasa percaya diri pada siswa, sehingga memungkinkan bagi siswa introvert untuk berinteraksi lebih bebas, menyediakan kesempatan kegiatan pembelajaran. Pemanfaatan *e-learning* ini diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang positif bagi siswa guna lebih meningkatkan hasil belajarnya (Ritonga, Azmi, dan Sunarno, 2020).

Penelitian yang relevan sebelumnya telah dilakukan pada siswa SMP yang hasilnya adalah media *google meet* memiliki pengaruh terhadap hasil belajar siswa (Aisyah and Sari, 2021; Muniroh, Rojanah, and Raharjo, 2020). Dimana nilai siswa dengan media *google meet* mengalami kenaikan yang lebih tinggi dari pada siswa dengan tidak menggunakan media *google meet*. Selain itu Al-Marooof dkk, (2020) melakukan penelitian pada mahasiswa Universitas Inggris di Dubai selama pandemi *Covid-19* dan hasilnya menunjukkan bahwa *google meet* sangat disarankan sebagai media pembelajaran serta dianggap sebagai solusi saat terjadi pembelajaran jarak jauh. Selain itu penelitian yang dilakukan Santosa, Negara, and Bahri, (2020) pada mahasiswa dengan media *google classroom* yang memperoleh hasil bahwa media ini baik untuk pembelajaran online, namun ia memberikan saran untuk melakukan penelitian lebih lanjut dari *e-learning* lain yaitu *google meet* yang diduga lebih efektif dalam pembelajaran jarak jauh.

Didasarkan atas permasalahan dan hasil penelitian terdahulu, maka peneliti berkeinginan untuk melakukan penelitian dengan judul "Pengaruh media pembelajaran *e-learning* dengan *google meet* terhadap hasil belajar siswa" utamanya pada kelas X jurusan OTKP di SMK N 4 Surabaya, pada mata pelajaran administrasi umum. Tujuan dilakukannya penelitian ini guna mengetahui ada tidaknya pengaruh dari penggunaan media pembelajaran *e-learning* dengan *google meet* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Administrasi Umum kelas X OTKP di SMK N 4 Surabaya. Fokus penelitian ini mengarah pada aspek *kognitif* atau pemahaman, dimana penelitian didasarkan atas hasil belajar siswa sebelum serta sesudah kegiatan belajar dengan diberikan *pretest* serta *posttest*. Sehingga dengan cara tersebut dapat diketahui seberapa besar tingkat pemahaman siswa pada materi sebelum dan setelah diajarkan dengan berbantuan media *google meet*.

## 2. Metode

Peneliti menggunakan metode *quasy-experimental* desain. Metode ini memiliki kelompok kontrol, namun tidak sepenuhnya mampu mengontrol variabel-variabel lain yang dapat mempengaruhi kegiatan eksperimen (Sugiyono, 2019). Penelitian dilakukan guna mengetahui ada atau tidaknya pengaruh pembelajaran dengan media *google meet* terhadap hasil belajar siswa. Penelitian menggunakan bentuk *non-equivalent control grup design*. Populasi sebanyak 105 siswa jurusan OTKP di SMK N 4 Surabaya, terdiri dari 3 kelas. Diambil 64 siswa atau sebanyak 2 kelas menjadi sampel penelitian melalui teknik *Purposive Sampling*, atas dasar nilai rata-rata atau tingkat kemampuan yang dimiliki oleh kedua kelas adalah sama. Teknik pengumpulan data yang digunakan diantaranya: 1) Observasi berupa wawancara, dilakukan guna mengetahui informasi tentang bagaimana penerapan media *google classroom* oleh guru, serta bagaimana tanggapan siswa ketika menggunakan *google classroom* pada kegiatan pembelajaran; 2)

Tes, diberikan sebelum (*pretest*) serta setelah (*posttest*) pembelajaran guna mengetahui hasil belajar dari siswa; serta 3) Dokumentasi, digunakan untuk mendapatkan informasi terkait kegiatan pembelajaran. Penelitian menggunakan instrument berupa soal tes hasil belajar (soal *pretest posttest*). Soal yang digunakan terlebih dahulu dilakukan uji kelayakan soal dengan analisis butir soal secara kualitatif serta kuantitatif. Pada analisis secara kualitatif soal dilakukan berdasarkan ahli materi, bahasa serta konstruksi. Berdasarkan hasil analisis kualitatif diperoleh hasil validasi materi sebesar 93,3%, bahasa 91,6% dan konstruksi 95%. Hasil rata-rata yaitu sebesar 93,3% atau setara dengan 0,933 menunjukkan kriteria sangat tinggi yang berarti bahwa instrument tersebut sangat layak untuk diuji coba.

Validasi materi diperoleh semua soal didasarkan pada indikator dan kunci jawaban dalam soal hanya satu, 28 soal memiliki kesesuaian dengan tujuan pengukuran, 25 soal dengan pengecoh yang berfungsi, dan 27 soal dengan panjang soal yang sesuai. Sedangkan pada ahli bahasa diperoleh semua soal tidak menyinggung perasaan dan tidak mengandung SARA, 26 soal dengan kalimat yang komunikatif, 28 soal dengan bahasa yang sesuai, 24 soal yang tidak menimbulkan penafsiran ganda, dan 27 soal memakai bahasa umum. Kemudian pada ahli konstruksi diperoleh 27 soal yang dirumuskan dengan jelas, semua soal yang rumusan dan adanya ketegasan dalam perumusan pilihan jawaban sehingga tidak tertuju pada pilihan jawaban benar, dan 27 soal tidak menggunakan kalimat negatif. Hal tersebut menunjukkan bahwa secara kualitatif soal layak untuk di uji cobakan. Kemudian dilakukan analisis secara kuantitatif pada butir soal untuk mengetahui hasil perolehan dari validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, daya pembeda serta pengecoh dari soal. Pengujian dilaksanakan dengan menggunakan program Anates V4, dimana nilai validitas didapatkan melalui hasil perhitungan yang selanjutnya dilihat pada r-tabel melalui taraf signifikansi 0,05 atau setara 5% yang disesuaikan dengan jumlah siswa yang diteliti. Soal sebanyak 30 butir diujikan kepada 36 siswa, yang kemudian dicari nilai r-tabel melalui tabel distribusi r dengan taraf signifikansi sebesar 0,05 (Tilaar and Hasriyanti, 2019) serta melalui derajat kebebasan ( $df=n-2$ ) sebesar 34, sehingga r-tabel diketahui (0,05;34) yaitu sebesar 0,2785. Maka didapatkan sejumlah 21 butir soal yang dikatakan valid dan 9 butir dikatakan tidak valid. Sedangkan nilai reliabilitas dari keseluruhan butir soal sebesar 0,80 pada kategori tinggi. Kemudian pada tingkat kesukaran dikategorikan atas soal mudah, sedang dan sukar, yang didapatkan sebanyak 2 soal kategori sukar, 16 soal kategori sedang serta sebanyak 12 soal kategori mudah.

Pada daya pembeda dikategorikan atas sangat baik, baik, cukup baik, dan sangat buruk. Maka didapatkan sebanyak 9 soal dengan daya pembeda sangat baik, 6 soal kategori baik, 4 soal kategori cukup baik serta 11 soal sangat buruk. Dan untuk mengetahui berfungsi tidaknya suatu pengecoh adalah dengan syarat bahwa pengecoh dipilih oleh minimal 5% dari jumlah keseluruhan responden (Fatimah and Alfath, 2019). Karena jumlah seluruh responden 36 siswa maka 5% dari 36 adalah 1,8 atau setara dengan 2 siswa. Jadi berfungsi suatu pengecoh ketika dipilih minimal oleh 2 siswa. Jumlah soal sebanyak 30 dengan jawaban pada masing-masing soal terdapat 5 alternatif jawaban, dengan 1 jawaban benar dan 4 pengecoh. Maka jumlah keseluruhan dari pengecoh adalah 120 (tidak termasuk kunci jawaban). Sehingga dari uji tersebut diperoleh sebanyak 48 atau 40% pengecoh berfungsi dengan baik, sedangkan sebanyak 72 atau 60% pengecoh pada pilihan jawaban tidak berfungsi. Dari hasil analisis pada butir soal secara kuantitatif tersebut diperoleh sebanyak 21 soal layak dan 9 soal tidak layak. Kemudian dilakukan eliminasi 1 soal dengan pertimbangan nilai validitas yang mendekati 0,2785. Maka diperoleh 20 soal yang digunakan dalam *pretest posttest*.

Teknik analisis data dalam penelitian ini dengan analisis deskriptif dan statistik parametris. Analisis deskriptif dilakukan guna memperoleh nilai mean, modus, median, standar deviasi, nilai minimum serta maksimum dari data. Sedangkan statistik parametris dilakukan guna menguji hipotesis melalui Uji t dengan ketentuan data yang terkumpul terdistribusi normal dan data bersifat homogen dengan berbantuan program SPSS 18. Oleh karena itu perlu dilakukan uji normalitas serta homogenitas (Sugiyono, 2019). Uji normalitas dilakukan dengan menggunakan *One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test*, sedangkan pada uji homogenitas varians dilakukan melalui *Levene Statistic*.

### 3. Hasil dan Pembahasan

Penggunaan data dalam analisis penelitian adalah hasil tes kemampuan siswa pada kelas eksperimen dan kontrol. Setelah dilakukan teknik *purposive sampling*, peneliti menggunakan dua kelas yaitu X OTKP-2 sebagai kelas eksperimen dan X OTKP-3 sebagai kelas kontrol, dimana terdiri dari 32 siswa di masing-masing kelas, sehingga jumlah keseluruhan siswa dalam dua kelas yakni 64 siswa. Pada kelas eksperimen, siswa diberikan pembelajaran oleh peneliti dengan berbantuan media *google meet* dengan materi pembelajaran pada KD 3.6 Penanganan surat/dokumen. Sedangkan untuk kelas kontrol pada KD yang sama, siswa diberi pembelajaran oleh guru yang berkaitan dengan berbantuan media *google classroom*. Tes diberikan sebelum kegiatan belajar (*pretest*) serta sesudah kegiatan belajar

(*posttest*) dengan jumlah soal sebanyak 20 pilihan ganda. Kemudian hasil *posttest* dianalisis secara deskriptif melalui program SPSS 18 dan di dapatkan hasil seperti pada Tabel 1.

**Tabel 1.** Rekapitulasi hasil uji statistik deskriptif

Kelas	Mean	Median	Modus	Std. Deviation	Maksimum	Minimum
Eksperimen	86,72	87,50	100	11,613	100	60
Kontrol	73,75	77,50	85	17,321	95	25

Didasarkan atas hasil analisis deskriptif diatas, maka dapat diketahui bahwa siswa yang menggunakan media *google meet* memiliki nilai rata-rata lebih tinggi yaitu 86,72 jika dibandingkan dengan siswa yang menggunakan media *google classroom* yaitu 73,75 atau terdapat selisih 12,97. Selain itu dilakukan analisis parametris untuk menguji hipotesis, dengan syarat data bersifat homogen dan terdistribusi normal, sehingga perlu dilakukan uji homogenitas dan normalitas terlebih dahulu. Uji homogenitas diperoleh melalui *Levene Statistic* sedangkan uji normalitas melalui *Kolmogorov-Smirnov test* (Puspitasari, 2019). Rekapitulasi uji ini dapat dilihat dari Tabel 2.

**Tabel 2.** Uji Normalitas Dan Homogenitas

Kelas	Normalitas sebaran data		Uji homogenitas
	Kolmogorov-Smirnov Z	Asymp. Sig. (2-tailed)	Levene Statistic
	Sig.	Sig.	Sig.
Eksperimen	0,876	0,427	0,711
Kontrol	0,839	0,483	

Data dapat dikatakan homogen dengan syarat nilai dari signifikansi  $> 0,05$ . Dan diperoleh hasil pada tabel diatas melalui *Levene Statistic* yaitu nilai sig 0,711 sehingga sig  $> 0,005$  ( $0,711 > 0,005$ ). Hal tersebut menunjukkan bahwa varian sampel bersifat sama atau homogen. Selain itu pada uji normalitas, data disebut terdistribusi normal ketika nilai dari sig lebih dari 0.05 (Marheni, Jampel, and Suwatra, 2020) Maka berdasarkan Tabel 2 diatas bisa diketahui semua data dengan nilai signifikansi  $> 0,05$  sehingga dikatakan bahwa data tersebut terdistribusi normal. Sehingga pengujian hipotesis dengan *Independent Sample Test* dapat dilakukan.

Selanjutnya dilakukan pengujian hipotesis dengan berbantuan program SPSS 18 melalui uji *Independent Sample Test*. Hipotesis pada penelitian yakni H1: Terdapat pengaruh media *google meet* terhadap hasil belajar siswa pada kelas X OTKP di SMK N 4 Surabaya. Kriteria pengambilan keputusan yaitu H0 ditolak apabila hasil dari *Independent Sample Test* pada uji  $t < 0,05$  kemudian nilai  $t\text{-hitung} > t\text{-tabel}$ , sehingga H1 diterima. Sedangkan H0 dapat diterima jika hasil dari uji  $t > 0,05$  serta nilai  $t\text{-hitung} < t\text{-tabel}$ , sehingga H1 ditolak (Dewi, Ardana, and Asri, 2020), dimana  $df = n_1 + n_2 - 2$ . Tabel 3 berikut merupakan hasil dari uji t dengan *Independent Sample Test*.

**Tabel 3.** Rekapitulasi hasil uji t (Hipotesis)

Nama Kelas	thitung	Df	ttabel	Keterangan
Eksperimen (X OTKP-2) Kontrol (X OTKP-3)	3,518	62	1,998	H1 Diterima

Hasil rekapitulasi analisis data *posttest* antara kelas eksperimen (X OTKP-2) dengan kelas kontrol (X OTKP-3) ditunjukkan oleh tabel 3. Diketahui nilai t-hitung adalah 3,518 melalui taraf signifikansi 0,001. Sedangkan untuk memperoleh nilai ttabel dapat dilihat menggunakan tabel distribusi t dengan 95% kadar kepercayaan (sebab uji t bersifat dua sisi, maka  $\alpha = 5\%$ ) serta melalui derajat kebebasan (df) yakni 62, sehingga t-tabel diketahui (0,05;62) yaitu sebesar 1,998. Berdasarkan hasil uji t tersebut, maka diketahui nilai t-test (0,001)  $< 0,05$  sedangkan nilai dari  $t\text{-hitung} > t\text{-tabel}$  yakni  $3,518 > 1,998$ . Maka dari itu H1 diterima, yaitu terdapat pengaruh media pembelajaran *e-learning* dengan *google meet* terhadap hasil belajar siswa pada kelas X OTKP di SMK N 4 Surabaya.

Langkah terakhir yaitu dengan melakukan uji beda atau *gain score*, dan diperoleh besarnya t-hitung yakni 8,929 melalui taraf signifikansi 0,00. Selain itu besarnya t-tabel yakni 1,998 melalui taraf signifikansi 0,05. Berdasarkan pada perolehan tersebut maka diberi kesimpulan bahwa H0 ditolak, dan H1 diterima. Hal tersebut dikarenakan nilai t-test (0,00)  $< 0,05$  kemudian nilai dari  $t\text{hitung} > t\text{tabel}$  ( $8,929 > 1,998$ ). Sehingga H1 yang menyatakan bahwa terdapat pengaruh media pembelajaran *e-learning* dengan *google meet* terhadap hasil belajar siswa pada kelas X OTKP di SMK N 4 Surabaya diterima.

Berdasarkan hasil penelitian, terdapat pengaruh media pembelajaran *e-learning* dengan *google meet* terhadap hasil belajar siswa pada kelas X OTKP di SMK N 4 Surabaya. Penggunaan *google meet* sebagai media pembelajaran memudahkan siswa maupun guru dalam proses pembelajaran. Manfaat yang diperoleh dengan *google meet* yaitu dapat membantu siswa untuk fokus belajar dengan lancar di mana saja, jika dibandingkan dengan *e-learning* lainnya, melalui dukungan server terbaik (Romadhoni dkk, 2020). *Google meet* memiliki berbagai fitur yang tidak dimiliki oleh program sejenisnya, selain itu kemudahan yang diberikan menjadikan pengguna tidak kesulitan dalam menggunakannya (Sawitri, 2020). Program *google meet* memberi kemudahan kepada pengguna untuk dapat bertatap muka kapan dan dimanapun mereka berada, sehingga mereka tidak perlu khawatir akan tertinggal materi pelajaran selama pembelajaran daring ini. Dengan adanya *google meet* menjadikan solusi dari kegiatan pembelajaran jarak jauh dalam rangka menekan angka penyebaran *Covid-19*.

*Google meet* memberikan kemudahan dalam penggunaan, mendorong siswa untuk mengikuti pembelajaran serta dapat menghilangkan ketakutan siswa saat adanya pandemi (Al-Marroof dkk, 2020). Adanya pemaparan materi dari guru saat pembelajaran dengan *google meet* baik melalui slide presentasi, video maupun lainnya serta terjadi interaksi antara siswa dan guru memberikan kesan seperti halnya pembelajaran dikelas (konvensional), yang membedakan hanya pembelajaran dilakukan dari rumah. Selain itu guru dapat mengawasi kegiatan siswa saat pembelajaran dilakukan, karena *google meet* difasilitasi fitur rekam layar dan kamera yang dapat digunakan. Lain halnya pembelajaran dengan *google classroom* yang memiliki kelemahan siswa tidak dapat bertatap muka dengan guru sehingga siswa merasa kurang akan perhatian (Santosa, Negara, and Bahri, 2020). Dimana siswa hanya diberikan materi saja tanpa adanya penjelasan dari guru sehingga mau tidak mau siswa harus belajar sendiri materi yang diberikan guru. Hal ini mengakibatkan siswa merasa kesulitan dalam memahami materi dan bahkan bisa menimbulkan perbedaan pemahaman materi antara siswa satu dengan lainnya karena tidak ada pembenaran dari guru. Sehingga kekurangan yang ada pada *google classroom* ini dapat diatasi dengan media *google meet*. Namun dengan banyak kelebihan tentunya tidak menutup kemungkinan bahwa *google meet* memiliki beberapa kekurangan diantaranya 1) tidak semua memiliki akses gratis; 2) perlunya jaringan atau *signal* stabil serta 3) belum adanya fitur hemat data sehingga memungkinkan penggunaan data yang banyak (Aisyah and Sari, 2021). Selain kendala tersebut peneliti mengalami kendala lain yaitu tidak semua siswa telah memiliki *smartphone* sendiri jadi siswa menggunakan PC maupun *smartphone* orang tua.

Hasil penelitian ini memiliki kesamaan dengan penelitian terdahulu, yang dilakukan pada siswa SMP bahwa *google meet* memiliki pengaruh yang lebih efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa saat pembelajaran daring berlangsung (Aisyah and Sari 2021). Hal ini dikarenakan dengan *google meet* siswa dapat melakukan kegiatan tanya jawab layaknya pembelajaran biasa sehingga siswa dapat memperoleh penjelasan secara langsung terkait materi yang kurang dipahami. Selain itu didukung pula oleh penelitian yang menunjukkan bahwa nilai siswa pada kelas eksperimen dengan *google meet* jauh lebih tinggi jika dibandingkan dengan kelas kontrol tanpa *google meet*, sehingga media *google meet* memiliki pengaruh yang besar terhadap hasil belajar siswa selama pandemi *Covid-19* (Muniroh et al. 2020). Kemudian penelitian yang dilakukan pada siswa SMA mengalami kenaikan yang besar pada *posttest* setelah digunakan media *google meet* (Rusmansyah et al. 2021). Serta penelitian yang membuktikan bahwa penggunaan media *google meet* yang diintegrasikan dengan *power point* dapat meningkatkan hasil belajar pada siswa SD (Komalasari, 2020). Sedangkan pada penelitian yang menyatakan bahwa penggunaan media *google meet* pada kuliah online dapat memberikan dampak positif bagi mahasiswa (Al-Marroof et al. 2020; Ningsih 2020).

Dalam pembelajaran daring diperlukan media yang dapat dijadikan sebagai variasi dalam pembelajaran, salah satunya dengan *e-learning* yang mana mampu untuk membuat siswa berpartisipasi secara aktif serta dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif (Haka et al. 2020). Penelitian yang memperoleh rata-rata nilai pada kelas eksperimen dengan media *e-learning* sebesar 66,16 sedangkan pada kelas kontrol sebesar 58,92 (Hanifah et al. 2019). Hal tersebut membuktikan bahwa nilai pada kelas eksperimen lebih besar daripada nilai di kelas kontrol. Selain itu dilakukan penelitian lain yang menerangkan bahwa penggunaan *e-learning* berpengaruh terhadap hasil belajar dari siswa (Huda et al. 2019; Solikha and Rasyida 2020). *E-learning* dapat membantu siswa untuk menciptakan rasa ingin tahu yang tinggi serta belajar secara mandiri selama pembelajaran (Ningsih, 2020).

Secara operasional, kedua media tersebut baik *google meet* maupun *google classroom* dapat diterapkan pada pembelajaran daring pada materi yang sama, akan tetapi cara penyampaian yang berbeda sehingga memberikan dampak yang berbeda pula. Dengan perbedaan tersebut maka penggunaan media *google meet* dalam pembelajaran daring dapat dikatakan memberikan pengaruh yang lebih baik jika dibandingkan dengan *google classroom*.

#### 4. Simpulan

Kesimpulan dari penelitian ini yang didasarkan atas pengujian hipotesis serta analisis dan pembahasan adalah terdapat adanya pengaruh dari penggunaan media pembelajaran *e-learning* dengan *google meet* terhadap hasil belajar pada siswa kelas X-OTKP di SMK N 4 Surabaya. Hal ini terbukti dari penggunaan media *e-learning* dengan *google meet* pada kelas eksperimen memiliki pengaruh lebih besar dari pada penggunaan media *google classroom* pada kelas kontrol. Sehingga hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran *e-learning* dengan *google meet* lebih efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa jika dibandingkan dengan media *google classroom* saat pembelajaran daring.

Saran diberikan oleh peneliti setelah dilaksanakan dan diperoleh hasil dari penelitian yaitu kepada siswa, untuk lebih memperhatikan guru ketika kegiatan pembelajaran serta senantiasa untuk memotivasi diri agar memiliki semangat dalam belajar guna dijadikan sebagai bekal masa depan yang lebih baik. Kepada guru, agar memilih media pembelajaran didasarkan atas kebutuhan siswa utamanya ketika pembelajaran daring, serta penyajian media pembelajaran yang tidak monoton serta interaktif sehingga siswa tidak merasa jenuh serta tertarik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Kepada kepala sekolah, agar memberikan fasilitas atau sarana dan prasarana yang memadai kepada guru maupun siswa untuk menunjang kegiatan pembelajaran daring, dan kepada peneliti selanjutnya yang sejenis untuk menerapkan media *google meet* tidak hanya pada mata pelajaran administrasi umum serta ranah kognitif saja, melainkan mata pelajaran lain dan meliputi ranah lainnya. Selain itu untuk penyempurnaan hasil penelitian, hendaknya mempertimbangkan faktor-faktor lain yang mungkin mempengaruhi proses serta hasil penelitian.

#### Daftar Rujukan

- Aisyah, Siti, and Dwi Ivayana Sari. 2021. Efektivitas Penggunaan Platform Google Meet Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Mathematic Education Journal* 4(1): 45–49. <https://journal.ipts.ac.id/index.php/MathEdu/article/view/2313>.
- Al-Marouf, Rana Saheed, Said A. Salloum, Aboul Ella Hassanien, and Khaled Shaalan. 2020. Fear from COVID-19 and Technology Adoption: The Impact of Google Meet during Coronavirus Pandemic. *Interactive Learning Environments* 4(3): 1–16. <https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/10494820.2020.1830121>.
- Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Aurora, Aviva, and Hansi Effendi. 2019. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran E-Learning Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Di Universitas Negeri Padang. *Jurnal Teknik Elektro Vokasional* 5(2): 11–16. <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/jtev/index>.
- Dewi, Shinta Pradnya, I Ketut Ardana, and I Gusti Ayu Agung Sri Asri. 2020. Model Pembelajaran Snowball Throwing Berbantuan Media Audio Visual Terhadap Kompetensi Pengetahuan Ipa. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan* 4(2): 296–305. <http://dx.doi.org/10.23887/jppp.v4i2.26435>.
- Eliantari, Ni Putu Regina, MG. Rini Kristiantari, and I Wayan Sujana. 2020. Pengaruh Model Pembelajaran Cooperative Integrated Reading and Composition Berbantuan Circular Card Terhadap Keterampilan Menulis. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan* 4(1): 23–33. <http://dx.doi.org/10.23887/jppp.v4i1.24780>.
- Fatimah, Laela Umi, and Khairuddin Alfath. 2019. Analisis Kesukaran Soal, Daya Pembeda Dan Fungsi Distraktor. *Jurnal Komunikasi dan Pendidikan Islam* 8(2): 37–64. <https://doi.org/10.36668/jal.v8i2.115>.
- Fuady, Ikhsan, Moch. Armien Syifaa Sutarjo, and Erna Ernawati. 2021. Analysis of Students' Perceptions of Online Learning Media During the Covid-19 Pandemic (Study of E-Learning Media: Zoom, Google Meet, Google Classroom, and LMS). *Randwick International of Social Science Journal* 2(1): 51–56. <http://www.randwickresearch.com/index.php/rissj/article/view/177>.
- Haka, Nukhbatul Bidayati, Liza Anggita, Bambang Sri Anggoro, and Abdul Hamid. 2020. Pengaruh Blended Learning Berbantuan Google Classroom Terhadap Keterampilan Berpikir Kreatif Dan Kemandirian Belajar Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Sains & Matematika* 8(1): 1–12. <https://doi.org/10.23971/eds.v8i1.1806>.
- Hanifah, Nanang Supriadi, and Rany Widyastuti. 2019. Pengaruh Model Pembelajaran E-Learning Berbantuan Media Pembelajaran Edmodo Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Peserta Didik. *NUMERICAL: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika* 3(1): 31–42. <https://doi.org/10.25217/numerical.v3i1.453>.
- Huda, Syamsul et al. 2019. Impact of E-Learning and Blended Learning Using Google Classroom. *Jurnal*

- Pendidikan Matematika* 10(2): 261–70. <https://doi.org/10.24042/ajpm.v10i2.5303>.
- Kebudayaan, Kementerian Pendidikan dan. 2020. *Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 Tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Dalam Masa Darurat Penyebaran Corona Virus Disease (Covid- 19)*.
- Komalasari, Essa Ratih. 2020. Google Meet Application and Media Power Points to Improve IPA Learning Results. *Social, Humanities, and Education Studies (SHEs): Conference Series* 3(3): 463–69. <https://jurnal.uns.ac.id/SHEs/article/view/45895/28851>.
- Li, Lei et al. 2020. Effectiveness of Blending E-Learning with Field Trip on Chinese Herbal Medicine Education: Quasi-Experimental Study. *BMC Complementary Medicine and Therapies* 20(1): 1–9. <https://doi.org/10.1186/s12906-020-03034-y>.
- Marheni, Ni ketut, i nyoman Jampel, and ignatius i wayan Suwatra. 2020. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe (STAD) Terhadap Sikap Sosial Dan Hasil Belajar IPA. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan* 4(3): 351. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJL/article/view/27414>.
- Marheni, Ni Ketut, I Nyoman Jampel, and Ignatius I Wayan Suwatra. 2020. Model STAD Berpengaruh Terhadap Sikap Sosial Dan Hasil Belajar IPA. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan* 4(3): 351–61. <http://dx.doi.org/10.23887/jppp.v4i3.27414>.
- Muniroh, Siti Hilyatul, Siti Rojanah, and Sigit Raharjo. 2020. Efektivitas Pembelajaran Matematika Melalui Media Google Meet Ditinjau Dari Hasil Belajar Siswa Di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Edukasi dan Sains* 2(2): 410–19. <https://doi.org/10.36088/edisi.v2i2.1059>.
- Ningsih, Desak Made Rai. 2020. Pengaruh Metode Kuliah Online Terhadap Tingkat Pemahaman Materi Kuliah Hukum Investasi Pada Mahasiswa Universitas Teknologi Indonesia. *Jurnal Pendidikan* 21(2): 104–10. <https://doi.org/10.33830/jp.v21i2.840.2020>.
- Nurwidayanti, Dewi, and Mukminan Mukminan. 2018. Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Ekonomi Ditinjau Dari Gaya Belajar Siswa SMA Negeri. *Harmoni Sosial: Jurnal Pendidikan IPS* 5(2): 105–14. <https://doi.org/10.21831/hsjpi.v5i2.17743>.
- Pebriyani, Elsa Putri. 2020. Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning ( PBL ) Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Dan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Kearsipan Kelas X OTKP Di SMK Negeri 1 Sooko Mojokerto. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)* 8(5): 47–55. <https://journal.unesa.ac.id/index.php/jpap>.
- Puspitasari, Indah. 2019. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Scramble Berbantuan Media Flannel Board Terhadap Hasil Belajar Pada Kompetensi Dasar Alat Dan Bahan Kearsipan. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran* 07(02): 21–25. <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/JPAPUNESA/article/view/27477>.
- Putra, Rizal Wahid Permana. 2021. Improving the Students ' Motivation in Learning English through Google Meet during the Online Learning. *englie:english learning innovation* 2(1): 35–42. <https://doi.org/10.22219/englie.v2i1.14605>.
- Riana, Ni Komang Ida, I Made Tegeh, and Ketut Pudjawan. 2020. Pengaruh Model Pembelajaran Make A Match Dengan Berbantuan Media Kartu Berpasangan Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan* 4(3): 388–97. <http://dx.doi.org/10.23887/jppp.v4i3.27425>.
- Ritonga, Doris Apriani, Chairul Azmi, and Agung Sunarno. 2020. The Effect of E-Learning Toward Student Learning Outcomes. *Advances in Health Sciences Research* 23: 29–30. <https://doi.org/10.2991/ahsr.k.200305.010>.
- Romadhoni, Ita Fatkhur et al. 2020. Diverse Forms of V-Learning Students' Acceptability During the Pandemic Covid-19. *International Joint Conference on Science and Engineering* 196: 80–85. <https://doi.org/10.2991/aer.k.201124.015>.
- Rusmansyah, N Hayati, A Winarti, and Rahmi. 2021. Train Students' Science Process Skills and Self-Efficacy in Online Learning Using the Scientific Critical Thinking (SCT) Model Assisted by Google Classroom and Google Meet. *Journal of Physics: Conference Series* tanpa volu: 1–8. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1760/1/012034>.
- Salsabila, Unik Hanifah et al. 2021. Pengaruh Penggunaan Media Belajar Online Selama Pandemi Unik. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan* 7(1): 1–9. <https://doi.org/10.5281/zenodo.4412063>.
- Santosa, Farah Heniati, Habibi Ratu Perwira Negara, and Samsul Bahri. 2020. Efektivitas Pembelajaran Google Classroom Terhadap Kemampuan Penalaran Matematis Siswa. *Jurnal Pemikiran dan Penelitian Pendidikan Matematika (JP3M)* 3(1): 62–70. <https://doi.org/10.36765/jp3m.v3i1.254>.
- Sari, Riona Mei Wanita et al. 2020. Pengaruh Model Cooperative Learning Tipe Stad Berbantuan Media Video Show Terhadap Ketrampilan. *Jurnal Education and development* 8(3): 288–92. <http://journal.ipts.ac.id/index.php/ED/article/view/1957>.
- Sawitri, Dara. 2020. Penggunaan Google Meet Untuk Work From Home Di Era Pandemi Coronavirus

- Disease 2019 (Covid-19). *Prioritas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 2(01): 13–21. <https://jurnal.harapan.ac.id/index.php/Prioritas/article/view/161>.
- Solikha, Nikmatus, and Irfah Rasyida. 2020. Schoology Terhadap Peningkatan Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa X Ips Man Kota Pasuruan. *Jurnal Ilmiah Edukasi & Sosial* 11(1): 31–42. <https://jiesjournal.com/index.php/jies/article/view/221>.
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Tilaar, Anetha L. F., and Hasriyanti Hasriyanti. 2019. "Analisis Butir Soal Semester Ganjil Mata Pelajaran Matematika Pada Sekolah Menengah Pertama." *Jurnal Pengukuran Psikologi dan Pendidikan Indonesia (JP3I)* 8(1): 57–68. <http://journal.uinjkt.ac.id/index.php/jp3i/article/view/13068/pdf>. <http://dx.doi.org/10.15408/jp3i.v8i1.13068>.
- Wibawanto, Wandah. 2017. *Desain Dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Jember: Cerdas Ulet Kreatif.