



Pengaruh Pembelajaran *Google Classroom* Terhadap Hasil Belajar Makanan Kontinental SMK Swasta Pariwisata Imelda Medan

Siti Asmawati¹, Esi Emilia²

¹Alumni Prodi Pendidikan Tata Boga Jurusan PKK, Fakultas Teknik, Univeritas Negeri Medan, Indonesia

²Prodi Prodi Pendidikan Tata Boga Jurusan PKK, Fakultas Teknik, Univeritas Negeri Medan, Indonesia

Email : sitiasmawati02@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis (1) Hasil belajar siswa yang menggunakan pembelajaran *Google Classroom* pada pelajaran Makanan Kontinental (2) Hasil belajar siswa yang tidak menggunakan pembelajaran *Google Classroom* pada pelajaran Makanan Kontinental (3) Pengaruh pembelajaran *Google Classroom* terhadap hasil belajar siswa pada pelajaran Makanan Kontinental. Desain penelitian yang digunakan adalah Quasi Eksperimen. Lokasi penelitian di SMK Pariwisata Imelda Medan. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kela XI Jasa Boga SMK Pariwisata Imelda Medan dengan teknik total sampling yang berjumlah 64 siswa. Waktu penelitian pada bulan Juni-September 2019. Teknik analisis data yang digunakan adalah deskriptif data, uji kecenderungan, uji persyaratan analisis data dengan uji normalitas dan homogenitas, uji hipotesis dengan uji "t". Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat kecenderungan hasil belajar Makanan Kontinental yang menggunakan pembelajaran *Google Classroom* termasuk kategori cenderung tinggi sebesar 60,00 persen. Tingkat kecenderungan hasil belajar Makanan Kontinental yang tidak menggunakan pembelajaran *Google Classroom* termasuk kategori cenderung cukup sebesar 62,50 persen. Hasil analisis uji t terdapat pengaruh yang signifikan pada penggunaan pembelajaran *Google Classroom* terhadap hasil belajar siswa pada pelajaran Makanan Kontinental dengan nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($7,25 > 1,67$) pada taraf signifikan 5 persen. Artinya pembelajaran *Google Classroom* mempengaruhi hasil belajar siswa pada pelajaran Pengolahan Makanan Kontinental.

Kata Kunci : *Google Classroom, Makanan Kontinental*

ABSTRACT

This study aims to analyze (1) the learning outcomes of students who use Google Classroom learning in Continental Food lessons (2) The learning outcomes of students who do not use Google Classroom learning in Continental Food lessons (3) The effect of Google Classroom learning on student learning outcomes in Food lessons Continental. The research design used is Quasi Experiment. The research location is at the Imelda Tourism Vocational School in Medan. The population in this study were all students of class XI Catering Services at SMK Wisata Imelda Medan with a total sampling technique of 64 students. The research time was in June-September 2019. The data analysis technique used was descriptive data, trend test, data analysis requirements test with normality and homogeneity tests, hypothesis testing with "t" test. those who use Google Classroom learning are categorized as high tend to be 60.00 percent. The level of tendency for Continental Food learning outcomes that do not use Google Classroom learning is included in the moderate category of 62.50 percent. The results of the t-test analysis have a significant effect on the use of Google Classroom learning on student learning outcomes in Continental Food lessons with a value of $t_{count} > t_{table}$ ($7.25 > 1.67$) at a significant level of 5 percent. This means that Google Classroom learning affects student learning outcomes in Continental Food Processing lessons.

Keywords: *Google Classroom, Continental Food*

PENDAHULUAN

Proses pembelajaran merupakan aktivitas pendidik atau guru yang dilakukan bagi peserta didik agar dapat belajar secara aktif dan lebih menekankan pada sumber belajar yang disediakan. Pembelajaran yang dilakukan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi kreativitas dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik serta psikologis siswa (Dimiyati, 2016). serta perubahan aspek aspek lain yang ada pada individu yang belajar (Sudjana, 2017).

Kegiatan pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan dapat dilakukan melalui berbagai cara. Salah satunya adalah melalui pembelajaran yang tepat. Guru sebagai salah satu komponen penentu proses belajar mengajar dituntut mempunyai sejumlah kemampuan. Salah satunya adalah menciptakan suasana belajar yang kondusif, misalnya dengan memilih pembelajaran yang sesuai dengan materi pelajaran (Arsyad, 2017).

Tujuan pembelajaran dapat tercapai apabila pembelajaran direncanakan dengan baik dan matang. Dengan tercapainya tujuan pembelajaran, maka dapat dikatakan bahwa guru telah berhasil dalam mengajar (Arsyad, 2017). Keberhasilan guru dalam mengajar disekolah, dari berbagai tingkatan sekolah yang paling jelas terlihat tercapainya dengan cepat tujuan pembelajaran yaitu pada Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) dimana pada siswa yang lulusan SMK mampu memiliki kompetensi yang sesuai dengan standart yang telah ditentukan. Salah satu SMK yang dimaksud adalah SMK Swasta Arina Sidikalang dimana SMK ini banyak menawarkan berbagai jurusan keahlian bagi siswa-siswi untuk berkarir dengan kemampuan dan ilmu yang dimilikinya. Keahlian yang terdapat pada SMK ini salah satunya adalah jurusan tata boga, sesuai dengan standart

kompetensi untuk masing-masing bidang keahlian ini diharapkan lulusan akan dapat memasuki pasar kerja baik bidang sebagai teknisi maupun bidang wirausaha.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti terdapat mata pelajaran Makanan Kontinental yang mana bertujuan untuk pengetahuan dasar bagi siswa dalam mengenali dan mengetahui tentang masakan eropa. Proses pembelajaran Makanan Kontinental di SMK Pariwisata Imelda Medan merupakan pembelajaran yang berupa teori dengan waktu yang cukup namun materi pembelajaran yang disampaikan tidak spesifik dan tidak menggunakan alat atau model dalam proses pembelajaran. Hal ini mengakibatkan siswa kurang aktif dan pembelajaran kurang bervariasi sehingga tujuan pembelajaran belum tercapai dengan maksimal.

Dalam hal ini, penulis menggunakan pembelajaran yang berguna sebagai acuan bagi guru dalam penggunaan model pembelajaran. pembelajaran yang digunakan adalah pembelajaran *Google Classroom*. Pembelajaran *Google Classroom* adalah layanan berbasis internet yang disediakan oleh *Google* sebagai sebuah sistem *E-Learning*. *Service* ini didesain untuk membantu pengajar membuat dan membagikan tugas kepada pelajar secara *papperless*. Penggunaan *service* ini harus mempunyai akun di *google*. Pembelajaran *google classroom* merupakan sebuah produk dari *Google For Education* yang sangat istimewa, karena produk yang satu ini memiliki banyak fasilitas di dalamnya seperti memberi pengumuman atau tugas, mengumpulkan tugas dan melihat siapa saja yang telah mengumpulkan tugas. pembelajaran dengan aplikasi *Google Classroom* bertujuan untuk memudahkan guru dalam mengajar dan mempermudah siswa dalam memahami materi. Dengan *Google Classroom*, interaksi antara guru dan siswa akan lebih mudah dilakukan. Keunggulan dari *Google Classroom*

sebagai pembelajaran yaitu : proses setting yang cepat, tampilannya yang menarik, dinamis, dan interaktif, dapat menambahkan fitur power point, video, dan tes online, dapat menghemat ruang dan waktu, serta memiliki kemampuan untuk membuat pembelajaran menjadi lebih interaktif (Hakim, 2016).

Dengan adanya pembelajaran *Google Classroom*, diharapkan dapat membantu para guru dalam menyajikan teori makanan kontinental jenis-jenis potongan unggas sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik, membuat siswa lebih antusias dan proses pembelajaran tidak monoton, serta membuat perhatian siswa lebih meningkat dan siswa lebih mudah memahami materi saat belajar makanan kontinental. Selain itu, penulis juga ingin memberikan inovasi baru kepada guru dan siswa di SMK Pariwisata Imelda Medan untuk dapat mencoba pembelajaran yang belum pernah diterapkan sebelumnya.

Berdasarkan uraian tersebut, maka perlu dilakukan penelitian ini dengan judul : “Pengaruh Pembelajaran *Google Classroom* Terhadap Hasil Belajar Makanan Kontinental Siswa Kelas XI SMK Pariwisata Imelda Medan”.

METODE

Desain penelitian ini adalah penelitian *quasi eksperimen*. Lokasi penelitian ini dilaksanakan di SMK Pariwisata Imelda Medan yang beralamat di Jalan Bilal No. 52, Pulo Brayan. Penelitian dilaksanakan pada bulan Juni-September 2019.

Populasi adalah keseluruhan objek penelitian yang didalamnya terdapat sejumlah objek yang dapat dijadikan sumber data, yang diharapkan dapat memberikan data-data yang dibutuhkan oleh seorang peneliti (Arikunto, 2016). Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI SMK Pariwisata Imelda Medan dengan kompetensi Kejuruan Jasa Boga dengan jumlah siswa seluruhnya adalah 64 orang. Sampel dari penelitian ini diambil dari populasi yaitu

64 orang siswa pada kelas XI Jb 1 sebagai kelas eksperimen (32 orang siswa) dan kelas XI Jb 2 sebagai kelas kontrol (32 orang siswa).

Instrument dalam penelitian ini berbentuk test berupa soal pilihan berganda yang berjumlah 50 soal dengan pilihan jawaban a, b, c, d. Teknik pengumpulan data dengan uji validitas tes, reliabilitas tes, uji kesukaran, dan daya pembeda tes.

Teknik analisis data yang digunakan adalah deskripsi data, uji kecenderungan, uji persyaratan analisis data dengan uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis dengan uji ‘t’.

HASIL

1. Deskripsi Data Penelitian

a. Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Pre Test Siswa Yang Menggunakan Pembelajaran *Google Classroom* Pada Pelajaran Makanan Kontinental

Berdasarkan data yang diperoleh terdapat skor tertinggi 30 dan skor terendah 15 dengan rata-rata (M) = 23,40 atau dalam skala nilai (M) = 50,00 persen dan standart deviasi (Sd)= 4,24. Distribusi frekuensi hasil belajar pre test siswa yang menggunakan pembelajaran *Google Classroom* pada pelajaran Makanan Kontinental diperoleh kelas interval tertinggi berada pada kelas interval 24-26 sebesar 28,12 persen, dan yang terendah berada pada kelas interval 15-17 dan 30-32 masing-masing sebesar 9,37 persen. (Tabel 1).

Tabel 1. Distribusi Frekuensi Pre Test Siswa Yang Menggunakan Pembelajaran *Google Classroom* Pada Pelajaran Makanan Kontinental

No Kelas	Kelas interval	Frekuensi	Frekuensi Relatif(%)
1	15-17	3	9,37
2	18-20	5	15,62
3	21-23	8	25,00
4	24-26	9	28,12
5	27-29	4	12,50
6	30-32	3	9,37
Jumlah		32	100,00

b. Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Pre Test Siswa Yang Tidak Menggunakan Pembelajaran *Google Classroom* Pada Pelajaran Makanan Kontinental

Berdasarkan data yang diperoleh terdapat skor tertinggi 25 dan skor terendah 10 dengan rata-rata (M) = 21,12 atau dalam skala nilai (M) = 45,91 persen dan standart deviasi (Sd) = 6,34. Distribusi frekuensi hasil belajar pre test siswa yang tidak menggunakan pembelajaran *Google Classroom* pada pelajaran Makanan Kontinental diperoleh kelas interval tertinggi berada pada kelas interval 21-23 sebesar 31,25 persen dan yang terendah berada pada kelas interval 10-12 sebesar 3,12 persen. (Tabel 2).

Tabel 2. Distribusi Frekuensi Pre Test Siswa Yang Tidak Menggunakan Pembelajaran *Google Classroom* Pada Pelajaran Makanan Kontinental

No Kelas	Kelas interval	Frekuensi	Frekuensi Relatif(%)
1	10-12	1	3,12
2	13-15	3	9,37
3	16-18	3	9,37
4	19-21	8	25,00
5	22-24	10	31,25
6	25-27	7	21,87
Jumlah		32	100,00

c. Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Siswa Yang Menggunakan Pembelajaran *Google Classroom* Pada Pelajaran Makanan kontinental

Berdasarkan data yang diperoleh terdapat skor tertinggi 45 dan skor terendah 23 dengan rata-rata (M) = 37,43 atau dalam skala nilai (M) = 81,36 persen dan standart deviasi (Sd) = 3,80. Distribusi frekuensi hasil belajar siswa yang menggunakan pembelajaran *Google Classroom* pada pelajaran Makanan Kontinental diperoleh kelas interval tertinggi berada pada kelas interval 31-34

dan 35-38 masing-masing sebesar 31,25 persen dan yang terendah berada pada kelas interval 23-26 sebesar 3,12 persen. (Tabel 3).

Tabel 3. Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Siswa Yang Menggunakan Pembelajaran *Google Classroom* Pada Pelajaran Makanan Kontinental

No Kelas	Kelas interval	Frekuensi	Frekuensi Relatif(%)
1	23-26	1	3,12
2	27-30	2	6,25
3	31-34	10	31,25
4	35-38	10	31,25
5	39-42	7	21,87
6	43-46	2	6,26
Jumlah		32	100,00

d. Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Siswa Yang Tidak Menggunakan Pembelajaran *google Classroom* Pada Pelajaran Makanan Kontinental

Berdasarkan data yang diperoleh terdapat skor tertinggi 38 dan skor terendah 23 dengan rata-rata (M) = 30,18 atau dalam skala nilai (M) = 65,60 persen dan standart deviasi (Sd) = 6,50. Distribusi frekuensi hasil belajar siswa yang tidak menggunakan pembelajaran *Google Classroom* pada pelajaran Makanan Kontinental diperoleh kelas interval tertinggi berada pada kelas interval 29-31 dan 32-34 masing-masing sebesar 25,00 persen dan yang terendah berada pada kelas interval 38-40 sebesar 3,12 persen. (Tabel 4).

Tabel 4. Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Siswa Yang Tidak Menggunakan Pembelajaran *Google Classroom* Pada Pelajaran Makanan Kontinental

No Kelas	Kelas interval	Frekuensi	Frekuensi Relatif(%)
1	23-25	3	9,37
2	26-28	8	25,00
3	29-31	9	28,12
4	32-34	9	28,12
5	35-37	2	6,25
6	38-40	1	3,12
Jumlah		32	100,00

2. Tingkat Kecenderungan

a. Tingkat Kecenderungan Hasil Belajar Siswa Yang Menggunakan Pembelajaran *Google Classroom* Pada Pelajaran Makanan Kontinental

Berdasarkan tingkat kecenderungan hasil belajar siswa yang menggunakan pembelajaran *Google Classroom* pada pelajaran Makanan Kontinental diperoleh $M_i = 23$ dan $S_{di} = 8$. Pada Tabel 5 dapat dilihat tingkat kecenderungan hasil belajar siswa yang menggunakan pembelajaran *Google Classroom* pada pelajaran Makanan Kontinental diperoleh 60,00 persen termasuk kategori cenderung tinggi, 34,30 persen kategori cenderung cukup dan 6,25 persen kategori cenderung kurang.

Tabel 5. Tingkat Kecenderungan Hasil Belajar Siswa Yang Menggunakan Pembelajaran *Google Classroom* Pada Pelajaran Makanan Kontinental

No	Rentang nilai	n	%	Kategori
1	>35	19	60,00	Tinggi
2	>23-35	11	34,30	Cukup
3	>11-23	2	6,25	Kurang
4	<11	0	0,00	Rendah
Jumlah		32	100,00	

b. Tingkat Kecenderungan Hasil Belajar Siswa Yang Tidak Menggunakan Pembelajaran *Google Classroom* Pada Pelajaran Makanan Kontinental

Berdasarkan tingkat kecenderungan hasil belajar siswa yang tidak menggunakan pembelajaran *Google Classroom* pada pelajaran Makanan Kontinental diperoleh $M_i = 23$ dan $S_{di} = 8$. Pada Tabel 6 dapat dilihat tingkat kecenderungan hasil belajar siswa yang tidak menggunakan pembelajaran *Google Classroom* pada pelajaran Makanan Kontinental diperoleh 62,50 persen kategori cenderung cukup, 28,12 persen

termasuk kategori cenderung tinggi dan 9,37 persen termasuk kategori cenderung kurang.

Tabel 6. Tingkat Kecenderungan Hasil Belajar Siswa Yang Tidak Menggunakan Pembelajaran *Google Classroom* Pada Pelajaran Makanan Kontinental

No.	Rentang nilai	n	%	Kategori
1	>35	9	28,12	Tinggi
2	>23-35	20	62,50	Cukup
3	>11-23	3	9,37	Kurang
4	<11	0	0,00	Rendah
Jumlah		30	100,00	

3. Uji Normalitas

Uji Normalitas ini digunakan untuk mengetahui apakah data hasil penelitian berdistribusi normal atau tidak. Pengujian dilakukan dengan menggunakan Uji Chi Kuadrat dengan taraf signifikan 5 persen. Jika data berdistribusi normal maka dilanjutkan dengan pengujian hipotesis penelitian.

Hasil belajar siswa yang menggunakan pembelajaran *Google Classroom* pada pelajaran Makanan Kontinental sebesar 5,43 kemudian dikonsultasikan dengan X^2_{tabel} pada $dk (6-1) = 5$ pada taraf signifikan 5 persen sebesar 11,07, maka $X^2_{hitung} < X^2_{tabel}$ ($5,43 < 11,07$) menunjukkan bahwa hasil belajar Makanan Kontinental pada siswa yang menggunakan pembelajaran *Google Classroom* berdistribusi Normal.

Hasil belajar siswa yang tidak menggunakan pembelajaran *Google Classroom* pada pelajaran Makanan Kontinental sebesar 3,26 kemudian dikonsultasikan dengan tabel X^2_{tabel} pada $dk (6-1) = 5$ pada taraf signifikan 5 persen sebesar 11,07 maka $X^2_{hitung} < X^2_{tabel}$ ($3,26 < 11,07$) menunjukkan bahwa hasil belajar Makanan Kontinental pada siswa yang tidak menggunakan pembelajaran *Google Classroom* adalah berdistribusi Normal.

4. Uji Homogenitas

Untuk menguji homogenitas data penelitian digunakan uji F. Uji homogenitas dilakukan dengan cara membandingkan varians terbesar dengan varians terkecil. Selanjutnya, F_{hitung} dikonsultasikan pada Tabel F dengan taraf signifikan 5 persen. Data hasil belajar menggunakan pembelajaran *Google Classroom* dan yang tidak menggunakan *Google Classroom* pada pelajaran Makanan Kontinental diperoleh nilai $F_{hitung} < F_{tabel}$ ($1,21 < 1,86$) sehingga kedua data tersebut Homogen.

5. Uji Hipotesis

Hipotesis penelitian yang diuji dalam penelitian ini diduga terdapat pengaruh yang signifikan pada penggunaan pembelajaran *Google Classroom* terhadap hasil belajar Makanan Kontinental siswa SMK Pariwisata Imelda Medan. Hasil penelitian menunjukkan terdapat pengaruh yang signifikan pada penggunaan pembelajaran *Google Classroom* terhadap hasil belajar Makanan Kontinental siswa SMK Pariwisata Imelda Medan dengan nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($7,25 > 1,693$) pada taraf signifikan 5 persen. Artinya pembelajaran *Google Classroom* dapat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada pelajaran Makanan Kontinental.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian ini, tingkat kecenderungan hasil belajar siswa yang menggunakan pembelajaran *Google Classroom* pada pelajaran Makanan Kontinental termasuk kategori cenderung tinggi sebesar 60,00 persen. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian Erina (2018), dengan judul “Pengaruh Perangkat Pembelajaran Berbasis Pembelajaran *Blended Learning* dengan memanfaatkan *Google Classroom* pada Materi Vektor Dalam Ruang Dimensi Tiga Kelas X MIA

2 SMA Negeri 7 Yogyakarta”, berdasarkan hasil penelitian ini tingkat kecenderungan pembelajaran Berbasis Pembelajaran *Blended Learning* dengan memanfaatkan *Google Classroom* pada Materi Vektor Dalam Ruang Dimensi Tiga Kelas X MIA 2 SMA Negeri 7 Yogyakarta termasuk kategori cenderung tinggi sebesar 55,80 persen. Selanjutnya hasil penelitian yang dilakukan oleh Hakim (2016), dengan judul “Pengaruh Efektifitas Penggunaan *E-Learning Moodle, Google Classroom* dan *Edmodo* Terhadap Hasil Belajar Siswa di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Jakarta”, berdasarkan hasil penelitian ini tingkat kecenderungan pada Pengaruh Efektifitas Penggunaan *E-Learning Moodle, Google Classroom* dan *Edmodo* di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Jakarta termasuk ke dalam kategori cenderung tinggi sebesar 54,00 persen.

Tingkat kecenderungan hasil belajar siswa yang tidak menggunakan pembelajaran *Google Classroom* pada pelajaran Makanan Kontinental termasuk kategori cenderung cukup sebesar 62,50 persen. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan Erina (2018), yaitu “Pengaruh Perangkat Pembelajaran Berbasis Pembelajaran *Blended Learning* dengan memanfaatkan *Google Classroom* pada Materi Vektor Dalam Ruang Dimensi Tiga Kelas X MIA 2 SMA Negeri 7 Yogyakarta”, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa tingkat kecenderungan hasil belajar siswa pada Materi Vektor Dalam Ruang Dimensi Tiga Kelas X MIA 2 SMA Negeri 7 Yogyakarta termasuk kategori cenderung cukup sebesar 33,53 persen. Selanjutnya hasil penelitian yang dilakukan oleh Diemas (2017), dengan judul “Pengaruh Penerapan *Tools Google Classroom* pada Model Pembelajaran *Project Based Learning* Terhadap Hasil Belajar Siswa Universitas Negeri Surabaya”, hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat kecenderungan hasil belajar siswa

Universitas Negeri Surabaya termasuk ke dalam kategori cenderung cukup sebesar 68,50 persen.

Hasil analisis uji t menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang positif dan signifikan pada penggunaan pembelajaran *Google Classroom* terhadap hasil belajar Makanan Kontinental dengan nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($7,25 > 1,693$) pada taraf signifikan 5 persen. Artinya pembelajaran *Google Classroom* dapat mempengaruhi hasil belajar Makanan Kontinental siswa SMK Pariwisata Imelda Medan. Hasil penelitian yang relevan dengan Hasil penelitian ini sesuai dengan penelitian Dicky Pratama (2016), dengan judul “Pengaruh Pemanfaatan *Google Classroom* Terhadap Efektifitas dan Efisiensi Proses Belajar di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Palembang”. Berdasarkan hasil penelitian ini terdapat pengaruh yang signifikan antara pemanfaatan *Google Classroom* terhadap proses belajar siswa di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Palembang dengan nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ yakni ($0,329 > 0,25$). Artinya pembelajaran *Google Classroom* dapat mempengaruhi proses belajar siswa di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Palembang.

Selanjutnya hasil penelitian yang dilakukan oleh Diemas dan Rina Harimurti (2017) dengan judul “Pengaruh Penerapan *Tools Google Classroom* pada Model Pembelajaran *Project Based Learning* Terhadap Hasil Belajar Siswa Universitas Negeri Surabaya”, berdasarkan hasil penelitian ini terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan *Google Classroom* terhadap hasil belajar siswa Universitas Negeri Surabaya dengan nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ yakni ($0,05 > 0,002$). Artinya pembelajaran *Google Classroom* dapat mempengaruhi hasil belajar siswa Universitas Negeri Surabaya.

Selanjutnya hasil penelitian Sofi (2016), dengan judul “Pengaruh Pembelajaran Bebas *E-Learning Google Classroom* Terhadap Hasil Belajar Pada

Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas VIII Madrasah Tsanawiyah Negeri 1 Model Pandeglang”, berdasarkan hasil penelitian ini terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan *Google Classroom* terhadap hasil belajar Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas VIII Madrasah Tsanawiyah Negeri 1 Model Pandeglang dengan nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ yakni ($0,05 > 0,230$). Artinya pembelajaran *Google Classroom* dapat mempengaruhi hasil belajar pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas VIII Madrasah Tsanawiyah Negeri 1 Model Pandeglang. Selanjutnya hasil penelitian Hakim (2016), dengan judul “Pengaruh Efektifitas Penggunaan *E-Learning Moodle, Google Classroom* dan *Edmodo*, terhadap hasil belajar siswa Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Jakarta”, Berdasarkan hasil penelitian ini terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan *Google Classroom* terhadap hasil belajar siswa Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Jakarta dengan nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ yakni ($0,05 > 0,002$). Artinya pembelajaran *Google Classroom* dapat mempengaruhi hasil belajar siswa Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Jakarta.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian ini maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

- Tingkat kecenderungan hasil belajar siswa yang menggunakan pembelajaran *Google Classroom* pada pelajaran Makanan Kontinental termasuk kategori cenderung tinggi sebesar 60,00 persen dengan nilai rata rata sebesar 37,43.
- Tingkat kecenderungan hasil belajar siswa yang tidak menggunakan pembelajaran *Google Classroom* pada pelajaran Makanan Kontinental termasuk kategori cenderung cukup sebesar 62,50 persen dengan nilai rata rata sebesar 31,40.

- c. Hasil analisis uji t menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang positif dan signifikan pada penggunaan pembelajaran *Google Classroom* terhadap hasil belajar Makanan Kontinental dengan nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($7,25 > 1,671$) pada taraf signifikan 5 persen. Artinya pembelajaran *Google Classroom* dapat mempengaruhi hasil belajar Makanan Kontinental siswa SMK Pariwisata Imelda Medan.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian ini, maka dapat disarankan sebagai berikut:

- a. Kepada pihak sekolah agar menganjurkan guru untuk menggunakan model pembelajaran guna meningkatkan hasil belajar siswa dan dengan bantuan pembelajaran akan menciptakan pembelajaran yang menarik dan tidak membosankan bagi siswa.
- b. Guru sebaiknya memilih pembelajaran yang tepat dan menggunakan fasilitas yang tersedia di sekolah seperti infokus dan wifi dalam pembelajaran guna meningkatkan hasil belajar siswa.
- c. Untuk pembelajaran Makanan Kontinental sebaiknya menggunakan pembelajaran *Google Classroom* agar siswa lebih kreatif untuk belajar mandiri, aktif dan meningkatkan hasil belajar siswa.

REFERENSI

- Abimanyu, S. dkk. (2017). *Strategi Pembelajaran*. Jakarta : Ditjen Dikti Depdiknas.
- Agus Suprijono. 2017. *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.

- A.H Sanaky, H. (2017). *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Yogyakarta: Kaukaban Dipantara.
- A.M, Sardiman. 2017. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Arikunto, S. 2016. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan Edisi2*. Jakarta: Bumi Aksara
- Arikunto, S. 2016. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Arsyad, Azhar. 2017. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta
- Dicky Pratama H.S. (2016). Analisis Pengaruh Pemanfaatan *Google Classroom* terhadap Efisiensi pada STMIK XYZ In Seminar Nasional Teknologi 2016 (pp.48-52).
- Dimiyati, 2016. *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Penerbit Gaya Media
- Diemas. (2017). Pengaruh Penerapan Tools Google Classroom Pada Model Pembelajaran Project Based Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa. Universitas Negeri Surabaya.
- Erina Wulansari. (2018). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis Model Pembelajaran *Blended Learning* Dengan Memanfaatkan *Google Classroom* Pada Materi Vektor Dalam Ruang Dimensi Tiga Dikelas X MIA 4 SMA NEGERI 7 YOGJAKARTA.