



Pengaruh penggunaan media berbasis IT dan kompetensi pedagogik guru terhadap hasil belajar siswa di gugus 3 Kecamatan Pamulihan pada masa pandemi covid-19

Aan Darwati

Institut Manajemen Koperasi Indonesia

adarwati@gmail.com

Info Artikel :

Diterima :

2 September 2022

Disetujui :

20 September 2022

Dipublikasikan :

25 September 2022

ABSTRAK

Hasil belajar yang diperoleh oleh siswa khususnya di kelas VI mata pelajaran matematika mengalami penurunan. Oleh karena itu, peran guru ketika meningkatkan kemampuan pedagogik (perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi pembelajaran) dan penggunaan media berbasis IT (*Google Classroom*) menjadi salah satu cara untuk memperbaiki pembelajaran secara daring, ketika pembelajaran dilakukan secara baik secara otomatis hasil belajar yang diperoleh siswa akan bagus. Adapun metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian survei eksplanasi (*explanatory survey*). Adapun, untuk populasi dalam penelitian ini adalah siswa Kelas 6 di indikasikan sudah dapat mengisi kuesioner secara mandiri. Siswa kelas 6 berjumlah 307 orang dari 8 SD yang ada di Gugus 3 Kecamatan Pamulihan dan tercatat di Dapodik sebagai siswa yang masih aktif. Sampel sebanyak 76 siswa melalui teknik pengambilan sampel menggunakan teknik proportionate stratified random sampling. Hasil penelitian ini mengungkapkan bahwa Terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan media dan kompetensi pedagogik guru berbasis IT terhadap hasil belajar. Artinya variabel penggunaan media berbasis IT dan variabel kompetensi pedagogik guru secara simultan berpengaruh nyata dan berdampak positif terhadap hasil belajar.

Kata kunci: IT, Kompetensi Pedagogik Guru, Hasil Belajar, Covid-19

ABSTRACT

Learning outcomes obtained by students, especially in class VI mathematics subjects have decreased. Therefore, the role of the teacher when improving pedagogic abilities (planning, implementing and evaluating learning) and the use of IT-based media (Google Classroom) is one way to improve online learning, when learning is done well automatically the learning outcomes obtained by students will good. The method used in this research is an explanatory survey research method. Meanwhile, for the population in this study, Grade 6 students were indicated to have been able to fill out the questionnaire independently. There are 307 grade 6 students from 8 elementary schools in Cluster 3, Pamulihan Subdistrict and are registered at Dapodik as active students. The sample is 76 students through the sampling technique using the proportionate stratified random sampling technique. The results of this study reveal that there is a significant influence between the use of media and the pedagogic competence of IT-based teachers on learning outcomes. This means that the variable of using IT-based media and the variable of teacher pedagogic competence simultaneously has a significant and positive impact on learning outcomes.

Keywords: IT, Teacher Pedagogic Competence, Learning Outcomes, Covid-19



©2022 Penulis. Diterbitkan oleh Arka Institute. Ini adalah artikel akses terbuka di bawah lisensi Creative Commons Attribution NonCommercial 4.0 International License.
(<https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>)

PENDAHULUAN

Tujuan dari pendidikan sekolah baik itu di tingkat dasar hingga perguruan tinggi adalah untuk memanusiakan manusia dengan berbagai karakter yang berbeda melalui sebuah pendidikan. Maka dari hal tersebut banyak sekali faktor faktor yang mendukung proses pendidikan tersebut dan yang menjadi faktor utama adalah guru atau pendidik. Guru memiliki peranan yang sangat penting dalam proses pendidikan, terutama untuk pendidikan di Sekolah Dasar guru menjadi tonggak utama mencerdaskan para siswa yang masih berada dalam tahap operasi konkret.

Salah satu, penentu dasar utama keberhasilan seorang guru dalam mendidik siswa dibuktikan oleh hasil belajar siswa. Jika hasil belajar siswa memiliki signifikansi peningkatan dari setiap jenjangnya, baik itu dari kelas rendah hingga kelas tinggi, maka dikatakan berhasil memberikan pendidikan. Hasil belajar yang diperoleh oleh siswa semata-mata sebagai tolak ukur keberhasilan pendidikan. Oleh karena itu, jika ingin hasil belajar siswa baik, maka seorang guru harus menentukan perencanaan, pelaksanaan, penilaian pembelajaran, ketiga proses itu bisa dikatakan sebagai kompetensi pedagogik seorang guru. Hal tersebut sejalan dengan Susilo (2011: 115), menjelaskan bahwa

Kompetensi pedagogik adalah kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran peserta didik, meliputi: menyiapkan perangkat pembelajaran, melaksanakan pembelajaran, dan evaluasi pembelajaran.

Penerapan kompetensi dalam proses pembelajaran dapat membantu tercapainya pelaksanaan pembelajaran sesuai tujuan yang diharapkan. Kompetensi ini membantu guru dalam menciptakan proses pembelajaran yang efektif. Kompetensi yang berkaitan langsung dengan proses pembelajaran adalah kompetensi pedagogik. Kompetensi pedagogik memiliki peranan yang sangat penting dalam proses pembelajaran, karena berhubungan langsung dengan tugas pokok seorang guru sebagai pengelola pembelajaran. Dijelaskan dalam Undang-Undang No. 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen bahwa kompetensi pedagogik adalah kemampuan mengelola pembelajaran peserta didik. Kompetensi pedagogik mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran, seperti pengelolaan kelas, penggunaan media, penggunaan metode dan sebagainya. Guru harus mampu meningkatkan dan mengembangkan kompetensi pedagogiknya supaya proses pembelajaran dapat terlaksana dengan baik.

Hal yang sama dikemukakan oleh Nasrul (2014: 40), bahwa kompetensi pedagogik dalam standar nasional pendidikan, penjelasan pasal 28 ayat 3 butir (a) adalah kemampuan mengelola pembelajaran peserta didik yaitu meliputi pemahaman peserta didik, perancangan dan pelaksanaan pembelajaran, evaluasi hasil belajar, dan pengembangan peserta didik untuk mengaktualisasikan berbagai potensi yang dimilikinya. Hal yang perlu diperhatikan guru dalam mengelola pembelajaran salah satunya adalah memahami karakter dari setiap siswa. Tidak semua siswa memiliki karakter dan tingkat kemampuan yang sama dalam satu kelas. Oleh karena itu, sangat penting bagi guru untuk memahami dan menguasai karakteristik siswanya dalam proses pembelajaran.

Sebagai pemimpin pembelajaran, guru tidak hanya bertugas merencanakan atau merancang program pembelajaran, tetapi juga melaksanakan perencanaan pembelajaran yang sudah dirancang. Perencanaan pembelajaran merupakan sebuah persiapan yang dilakukan guru sebelum melaksanakan kegiatan pembelajaran. Perencanaan pembelajaran yang dibuat guru disesuaikan dengan kemampuan dan kebutuhan siswa. Sebagai perencana pembelajaran, sebaiknya seorang guru dalam membuat rencana pembelajaran harus matang dan dibuat sebaik-baiknya sehingga perencanaan tersebut dapat terlaksana sesuai tujuan yang diharapkan. Pelaksanaan pembelajaran akan berhasil apabila guru telah mempersiapkan secara matang. Guru tidak hanya menyampaikan materi saja tetapi juga berperan dalam pembentukan karakter siswa. Jadi, sangat penting bagi guru untuk memahami dan menguasai kompetensi pedagogik dalam proses pembelajaran.

Guru yang tidak menguasai kompetensi pedagogik akan kesulitan mencapai tujuan pembelajaran yang ditentukan. Kompetensi pedagogik sangat penting bagi guru dalam meningkatkan proses pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru. Hal tersebut juga didukung dengan hasil penulisan yang dilakukan Shanti Dewi Novianti, Endang Supardi (2019) berjudul “Kompetensi pedagogik guru dan motivasi belajar siswa sebagai determinan terhadap hasil belajar siswa”, menunjukkan bahwa kompetensi pedagogik memberikan pengaruh yang kuat terhadap kinerja guru dalam mengajar. Penguasaan kompetensi pedagogik yang baik dapat membantu keberhasilan pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru. Kompetensi pedagogik memberikan pengaruh yang positif bagi guru dalam meningkatkan proses pembelajaran yang lebih baik.

Guru yang berkompeten akan selalu membuat perencanaan sebelum melaksanakan pembelajaran, sehingga tidak ada alasan bagi guru dalam mengajar tanpa membuat rencana pembelajaran. Guru merupakan salah satu faktor yang berpengaruh dalam keberhasilan proses pembelajaran, karena guru yang menyusun sekaligus melaksanakan perencanaan pembelajaran tersebut. Tanpa adanya perencanaan yang matang, maka proses pembelajaran yang dilaksanakan guru akan mendapatkan hasil yang kurang maksimal. Perencanaan pembelajaran yang sudah dirancang oleh guru harus dilaksanakan dengan baik. Perencanaan yang dilakukan dengan baik, maka setengah keberhasilan sudah dapat tercapai, setengahnya lagi terletak pada pelaksanaan (Hakiim, 2012: 1).

Perencanaan yang sudah dibuat guru sebelum melaksanakan proses belajar mengajar berdasarkan kurikulum yang telah ditetapkan, ternyata dalam 7 pelaksanaannya tidak selalu sesuai dengan apa yang sudah direncanakan (Satori, 2012: 2.53). Meskipun guru sudah membuat rencana pembelajaran, tetapi dalam pelaksanaan pembelajaran guru belum tentu melaksanakannya sesuai dengan yang direncanakan. Hal tersebut dikarenakan guru harus mampu menyesuaikan kondisi dan situasi yang sedang dihadapinya saat mengajar. Proses pembelajaran dapat berlangsung secara efektif apabila guru mampu menyesuaikan diri terhadap masalah yang sedang dihadapinya dalam melaksanakan pembelajaran.

Pembelajaran menurut pendapat Sanjaya (2012: 102) diartikan sebagai proses pengaturan lingkungan yang diarahkan untuk mengubah perilaku siswa ke arah yang positif dan lebih baik sesuai dengan potensi dan perbedaan yang dimiliki siswa. Tujuannya untuk menciptakan suatu lingkungan belajar yang memberikan kebebasan kepada siswa untuk mengembangkan potensi yang dimilikinya sehingga potensinya dapat terarah dengan baik. Guru harus mampu memahami bahwa setiap siswa memiliki pengetahuan dan potensi yang berbeda antara satu siswa dengan siswa yang lain. Guru harus bisa mengarahkan siswanya sesuai dengan potensi yang dimilikinya. Hal tersebut bukanlah sesuatu yang mudah untuk dilaksanakan, karena guru tidak hanya membantu satu siswa saja melainkan semua siswa dalam satu kelas. Oleh karena itu, guru harus mempersiapkan segala sesuatunya dengan matang yang meliputi perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran.

Melaksanakan proses pembelajaran merupakan tahapan yang harus dilakukan guru setelah membuat perencanaan pembelajaran. Suryosubroto (2009: 30) menjelaskan pelaksanaan pembelajaran adalah terjadinya interaksi guru dengan siswa dalam rangka menyampaikan bahan pelajaran kepada siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dalam proses pembelajaran interaksi antara guru dan siswa yang dilakukan secara terus-menerus akan menciptakan suasana belajar yang aktif. Dengan demikian, tidak hanya guru saja yang dituntut keaktifannya, tetapi siswa juga harus aktif dalam mengikuti pembelajaran. Caranya dengan melibatkan siswa secara langsung dalam proses pembelajaran dan memberi kebebasan menyampaikan pendapatnya. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berpikir siswa dalam pembelajaran.

Menurut Sagala (2010: 101) pembelajaran mempunyai dua karakteristik yaitu dalam proses pembelajaran melibatkan proses mental siswa secara maksimal dan membangun suasana dialogis dan proses tanya jawab terus menerus untuk meningkatkan kemampuan berpikir siswa. Siswa tidak hanya dituntut untuk melihat, mendengar, menulis, dan menghafal saja tetapi juga diberi kesempatan untuk berpikir dan menyampaikan pendapatnya. Sebagai pemimpin pembelajaran, guru harus mampu mengelola pembelajaran yang nyaman dan menyenangkan siswa untuk belajar (Naim dalam Zahroh, 2015: 171).

Kreativitas guru sangat diperlukan dalam melaksanakan pembelajaran, karena guru dituntut untuk menciptakan suatu kondisi dan suasana belajar yang kreatif dan menyenangkan bagi siswa. Dijelaskan juga oleh Saud (2009: 52), bahwa dalam pelaksanaan proses pembelajaran kemampuan yang dituntut adalah kreativitas guru dalam menciptakan dan menumbuhkan kegiatan siswa belajar sesuai dengan rencana yang telah disusun dalam perencanaan. Proses pembelajaran yang menarik akan membuat siswa tidak merasa bosan dalam menerima dan mengikuti pembelajaran. Melainkan siswa akan merasa senang, aktif, dan materi yang disampaikan mudah dipahami. Oleh karena itu, guru harus bisa mengemas setiap tahapan-tahapan dalam proses pembelajaran secara menarik.

Satori (2012: 3.30) menyebutkan setiap kegiatan pembelajaran dibagi ke dalam tiga bagian, yaitu kegiatan awal, inti, dan penutup. Ketiga bagian tersebut merupakan tahapan-tahapan dalam pelaksanaan proses pembelajaran. Guru harus mampu memahami setiap tahapannya sehingga proses pembelajaran akan lebih terarah. Kompetensi guru sangat diperlukan dalam melaksanakan tahapan-tahapan tersebut. Guru harus mampu memberikan motivasi, menguasai materi pelajaran, menentukan model dan sumber belajar, menciptakan pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan, serta mampu mengevaluasi setiap pelaksanaan pembelajaran yang telah dilakukan.

Pelaksanaan pembelajaran di kelas rendah (1,2,3) dan di kelas tinggi (4,5,6) di Sekolah Dasar berbeda. Menurut Anitah (2011: 2.31) pembelajaran konkret lebih sesuai diberikan kepada siswa kelas rendah, sedangkan proses pembelajaran di kelas tinggi dilaksanakan secara logis dan sistematis untuk membelajarkan siswa tentang konsep dan generalisasi. Pelaksanaan pembelajaran harus disesuaikan dengan karakteristik dan kemampuan masing-masing siswa. Guru harus mampu mengemas pembelajaran sedemikian rupa sehingga tercipta suasana pembelajaran yang aktif, kreatif, dan menyenangkan (Sagala, 2010: 103). Proses pembelajaran yang menyenangkan tidak membuat siswa merasa cepat bosan dalam mengikuti pembelajaran.

Menurut Mulyasa (2009:75) mengenai kompetensi pedagogik merupakan kemampuan guru dalam pengelolaan pembelajaran peserta didik, meliputi: (1) pemahaman wawasan atau landasan kependidikan, (2) pemahaman terhadap peserta didik, (3) pengembangan kurikulum atau silabus, (4) perancangan pembelajaran, (5) pelaksanaan pembelajaran yang mendidik dan dialogis, (6) pemanfaatan teknologi pembelajaran, (7) evaluasi hasil belajar, dan (8) pengembangan peserta didik untuk mengaktualisasikan berbagai potensi yang dimilikinya.

Kondisi empirik diperoleh melalui pengamatan yang dilakukan oleh penulis di Gugus 3, Kecamatan Pamulihan, Kabupaten Sumedang. Secara geografis, Gugus 3 terletak di sebelah timur berbatasan dengan Kecamatan Sumedang Selatan, sebelah selatan dengan Gugus 2, sebelah barat dengan Gugus 2, dan sebelah utara berbatasan dengan Gugus 1. kompetensi yang dimiliki guru berbeda dengan kompetensi yang dimiliki oleh guru di Gugus lain. Hal ini dapat dilihat dari kelengkapan perencanaan pembelajaran, meliputi program tahunan, program semester, program modul (pokok bahasan), program mingguan dan harian, dan sebagainya, serta proses pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru. Biasanya guru yang mengajar di sekolah yang terletak dipusat Kecamatan perencanaan pembelajarannya lebih lengkap, sehingga proses pembelajaran lebih terarah dan sistematis.

Pada observasi awal yang dilakukan penulis di Gugus 3 melalui wawancara dengan guru-guru kelas VI. Penulis mendapatkan beberapa informasi yang berkaitan dengan kompetensi guru dalam merencanakan dan melaksanakan pembelajaran. Informasi yang diperoleh dari hasil wawancara dengan kepala sekolah bahwa guru tidak rutin dalam membuat perencanaan pembelajaran, terkadang harus diingatkan terlebih dahulu untuk membuat dan mengumpulkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) setiap kali akan mengajar. Namun, pembelajaran masih tetap berjalan seperti biasa, meskipun kurang terarah karena tidak ada RPP yang dijadikan panduan oleh guru dalam mengajar. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) merupakan perencanaan yang seharusnya dibuat oleh guru sebelum melaksanakan proses pembelajaran. Adanya RPP, proses pembelajaran dapat terlaksana secara efektif dan lebih terarah. Pembuatan dan kepemilikan RPP pada masing-masing guru dengan melakukan pengembangan dalam penerapannya. Setiap guru sebaiknya membuat dan mengembangkan perencanaan pembelajaran sebelum melaksanakan pembelajaran. Adanya perencanaan, proses pembelajaran yang dilaksanakan guru akan lebih terarah dan efektif.

Hasil wawancara dengan guru kelas VI di Gugus 3 penulis memperoleh informasi bahwa sebagian besar guru telah membuat RPP namun metode yang digunakan guru dalam proses pembelajaran kurang bervariasi atau monoton, karena guru hanya menggunakan menggunakan metode ceramah, diskusi, dan tanya jawab. Akibatnya, siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran. Sumber belajar yang digunakan guru juga masih kurang, karena hanya berupa buku paket. Kurangnya kompetensi guru dalam mempersiapkan perencanaan pembelajaran mengakibatkan proses pembelajaran yang dilaksanakan kurang efektif sehingga hasil belajar siswa dalam pelajaran matematika menurun.

Pelaksanaan pembelajaran akan berhasil tergantung dari perencanaan yang disusun oleh guru. Guru yang baik akan selalu membuat rencana pembelajaran sebelum melaksanakan proses pembelajaran. Hal ini karena guru perlu mempersiapkan segala sesuatunya yang akan dibutuhkan dan digunakan dalam proses pembelajaran. Dalam menyusun perencanaan dan melaksanakan pembelajaran, guru dituntut kompetensinya. Dengan demikian, kompetensi yang dimiliki guru sangat berperan penting dalam proses pembelajaran.

Selain kemampuan potensi pedagogik seorang guru juga harus mengikuti perkembangan teknologi yang ada pada saat ini, memberi kesempatan bagi guru untuk dapat berkembang dalam meningkatkan kualitas belajar mengajar dan mengembangkan kompetensinya terutama kemampuan kompetensi pedagogik dan profesional.

Penggunaan media pembelajaran berbasis Ilmu Teknologi (IT) dapat menjadi solusi dalam mengatasi permasalahan pembelajaran di kelas yang disebabkan oleh kurang maksimalnya peran guru dalam memanfaatkan penggunaan teknologi yang semakin banyak jenisnya dan semakin canggih dalam dunia pendidikan.

Berdasarkan hasil survei oleh Asosiasi Penyelenggara Jaringan Internet Indonesia (APJII) untuk pemanfaatan internet di bidang pendidikan pada tahun 2019 sebanyak 143,26 juta jiwa artinya sebanyak 54,68% dari 262 juta jiwa menggunakan internet dan untuk tingkat pendidikan SMA/MA sederajat lebih banyak dibandingkan tingkat SMP dan SD/MI sederajat yaitu 70,54%. Oleh karena itu, pembelajaran menggunakan media berbasis IT khususnya di Sekolah Dasar perlu ditingkatkan sebagai upaya untuk memperkenalkan pembelajaran secara online, apalagi dimasa pandemi saat ini.

Berdasarkan data tersebut diketahui juga bahwa pemanfaatan internet dalam bidang pendidikan terbagi menjadi lima bagian yaitu Sebanyak 55.30% digunakan untuk membaca artikel, 49.87% digunakan untuk melihat video tutorial, 21.73% digunakan untuk berbagi artikel atau video edukasi dan 14.63% digunakan untuk kegiatan pendaftaran sekolah.

Pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi salah satunya adalah online *learning* atau juga *e-learning*. Online *learning* adalah belajar dengan bantuan sistem pembelajaran jarak jauh, kolaborasi online antara peserta didik dan pendidik (Simarmata, 2019: 3). Menurut Nadziroh (2017:2) e-learning merupakan metode pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi informasi berbasis web yang dapat diakses dari jarak jauh sehingga proses belajar mengajar yang dilakukan tidak hanya berlangsung di dalam ruang kelas dan dalam jam tertentu saja namun dapat tetap dilakukan kapanpun dan dimanapun.

Dalam menggantikan proses pembelajaran di dalam kelas bisa menggunakan *e-learning* atau menggunakan aplikasi dan website. Pengganti pembelajaran itu disebut dengan media pembelajaran daring berbasis IT. Sejalan dengan pendapat Arnesi dan Hamis (2015: 88) media pembelajaran daring merupakan media yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna sehingga pengguna dapat mengendalikan dan mengakses apa yang menjadi kebutuhan pengguna.

Saat ini media pembelajaran daring berbasis IT digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi pembelajaran yang akan dipelajari. Karena kini dunia digemparkan dengan virus SARS-CoV-2 yang dapat menyebabkan timbulnya penyakit covid-19 atau sering disebut corona. Salah satu media pembelajaran daring yang dapat digunakan adalah *Google Classroom*. Dipilihnya *Google Classroom* karena dari segi aspek perencanaan pembelajaran, aspek perancangan dan pembuatan materi, aspek metode penyampaian, aspek interaksi pembelajaran, aspek evaluasi pembelajaran dan kriteria pelaksanaan pembelajaran sebagai media pembelajaran secara keseluruhan cukup efektif dengan tingkat kecenderungan sebesar 77,27% (Sabran & Sabara, 2019: 125).

Selain itu, dipilihnya *Google Classroom* sebagai media pembelajaran daring berbasis IT untuk mendisiplinkan siswa ketika mengikuti pembelajaran secara daring dan sebagai upaya untuk memberikan evaluasi yang dibatasi oleh waktu sehingga siswa memiliki motivasi untuk belajar dengan tekun. Penggunaan *Google Classroom* sebagai media pembelajaran daring berbasis IT dapat mempermudah guru dalam mempersiapkan kelas pembelajaran, memudahkan siswa dalam mengorganisir tugas dan materi yang telah diberikan, dapat menghemat waktu, ketika mengumpulkan tugas tidak mempergunakan kertas, dan fasilitas yang diberikan *Google Classroom* sangat banyak dan mudah untuk mengaksesnya yang terpenting siswa dan guru memiliki jaringan internet.

Cara menggunakan menurut Google (2018) Pertama, login menggunakan class.google.com dan login menggunakan Akun Google Apps for Education dengan alamat email institusi. Untuk membuat kelas pertama, klik tombol "+" di sebelah alamat email. "Buat kelas" akan muncul dan kemudian tekan di atasnya. Setelah itu, tambahkan nama kelas. Guru dapat menambahkan rincian tentang kelas, seperti, deskripsi dan instruksi untuk siswa di tab "tentang", dan juga folder Google Drive untuk materi kelas dan dapat dilampirkan garis besar kursus dan rencana pelajaran. Akhirnya kelas sudah siap dan siswa bisa leluasa bergabunglah jika mereka memiliki akun Google institusional dan mereka harus menemukan kode kelas di tab "aliran".

Hal tersebut sejalan dengan pendapat Pratama (dalam Utami, 2019: 498-499), bahwa manfaat google classroom yaitu: 1) persiapan dalam menggunakannya mudah, 2) menghemat waktu, 3) pengumpulan tugas sederhana tanpa kertas, 3) dapat meningkatkan pengorganisasian, 5) meningkatkan komunikasi, dan 6) hemat biaya.

Menurut Beal (2017), *Google Classroom a tool that facilitates students and teacher collaboration; also, the teacher can make and distribute assignments for students in an online classroom for free. It makes teachers ease to construct groups to share assignments and announcements. Google Classroom can be a platform that makes learners become active participants.* Selain itu Nagele (2017) menyatakan bahwa *teachers can make effective lessons that are student centered, interactive and memorable through Google Classroom, as it offers easy to-use learning tools for students of all categories to work together.*

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan penggunaan *google classroom* dapat memusatkan siswa untuk fokus belajar, interaktif, dan penyerahan tugas tuas baik secara kelompok maupun individu menjadi lebih tugas bagi siswa dan bagi guru mudah untuk memeriksanya dan yang terpenting pada saat evaluasi diberikan batasan waktu untuk mengerjakan dan jika siswa tidak mengumpulkan sesuai dengan waktu yang telah ditetapkan oleh guru maka siswa dianggap tidak mengumpulkan.

Hasil observasi di lapangan terhadap pembelajaran yang dilakukan oleh guru secara daring baik menggunakan *Whatsapp*, *Zoom Meeting*, *Google Meet* kurang memberikan kepuasan terhadap siswa ketika melakukan pembelajaran, kedisiplinan siswa dalam melakukan pembelajaran masih kurang

terlihat masih banyak yang bermain dan tidak fokus. Maka pemilihan media pembelajaran daring berbasis IT yaitu *Google Classroom* merupakan salah satu alternatifnya.

Selain itu, hasil wawancara terhadap guru kelas yang melakukan pengajaran di kelas VI di Gugus 3 Kecamatan Pamulihan memberikan respon bahwa pembelajaran daring merupakan solusi pembelajaran ketika dimasa pandemi tetapi perlu keterampilan dan kemampuan yang sangat mumpuni untuk proses pembelajarannya dan perlu beberapa kelengkapan yang harus dipersiapkan agar pembelajaran berjalan lancar. Materi yang disampaikan harus dikemas sedemikian rupa untuk dipergunakan dalam pembelajaran secara daring.

Maka berdasarkan wawancara tersebut, kemampuan pedagogik guru harus ditingkatkan kembali pada saat pembelajaran daring, karena untuk mengimbangi proses pembelajaran yang tidak dilakukan secara tatap muka, maka seorang guru harus mempersiapkan perangkat pembelajaran yang identik dengan proses pembelajaran daring, mulai dari perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi pembelajaran disesuaikan dengan fasilitas yang diberikan oleh *Google Classroom*.

Berbeda Halnya ketika peneliti melakukan wawancara terhadap siswa, mereka merasa bosan dengan pembelajaran daring. Setelah dilakukan observasi, pembelajaran daring berbasis teknologi informasi memiliki banyak kekurangan. Sehingga hasil belajar yang diperoleh oleh siswa khususnya di kelas VI mata pelajaran matematika mengalami penurunan dari tahun ajaran 2019/2020 sebelum covid hingga tahun ajaran 2020/2021 sebesar 2,7

TABEL 1 Nilai Rata-rata Rapor Siswa Kelas VI Mata Pelajaran Matematika di Gugus 3 Kecamatan Pamulihan

No.	NAMA SEKOLAH	NILAI	NILAI	PENURUNAN
		MATEMATIKA 2019/2020	MATEMATIKA 2020/2021	HASIL BELAJAR SISWA
	SDN Sukalilah	76,5	73,2	3,3
	SDN Cigendel	76,0	73,6	2,4
	SDN Cijeruk	74,6	71,2	3,3
	SDN Cilembu	78,4	76,6	1,8
	SDN Cinangerang 1	75,8	73,6	2,2
	SDN Cinangerang 2	77,6	71,8	2,8
	SDN Ciakar	74,8	72,7	2,1
	SDN Pasir Gede	72,2	68,5	3,7
	Rata-rata	75,4	72,65	2,7

Sumber : Gugus 3

Oleh karena itu, peran guru ketika meningkatkan kemampuan pedagogik (perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi pembelajaran) dan penggunaan media *Google Classroom* menjadi salah satu cara untuk memperbaiki pembelajaran secara daring, ketika pembelajaran dilakukan secara baik secara otomatis hasil belajar yang diperoleh siswa akan bagus.

Alternatif pemecahan masalah di atas sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Kiky Rizky Nova Wardanidan Ratno Jamalludin (2021). Hasil penelitian yang telah dilakukan menyatakan bahwa: (1) terdapat efektivitas pengaruh positif yang sangat signifikan dalam penggunaan *google classroom* terhadap kualitas pembelajaran siswa pada mata pelajaran penjaskes kelas Xa dan Xb di SMK N 1 Indralaya Selatan dengan nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($2.357 > 2.045$) dan nilai signifikansi 0.025. Artinya penggunaan *google classroom* dapat meningkatkan kualitas pembelajaran siswa pada mata pelajaran penjaskes kelas X di SMK N1 Indralaya Selatan. (2) terdapat pengaruh positif signifikan penggunaan *google classroom* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran penjaskes kelas X di SMK N1 Indralaya Selatan sebesar $e = 0.892 = 2.44$ kali dengan signifikansi 0.016. Artinya penggunaan aplikasi *google classroom* memiliki pengaruh signifikan sebesar 2.44 terhadap hasil belajar siswa.

Hasil belajar merupakan tingkat penguasaan yang dicapai oleh siswa dalam mengikuti program belajar mengajar, sesuai dengan tujuan yang ditetapkan. Menurut Peterson et al., (2016: 65), dapat dipahami bahwa yang dimaksud dengan hasil belajar merupakan suatu proses untuk melihat sejauh mana siswa dapat menguasai pembelajaran setelah mengikuti kegiatan proses belajar mengajar, atau keberhasilan yang dicapai seorang peserta didik setelah mengikuti kegiatan pembelajaran yang ditandai dengan bentuk angka, huruf, atau simbol tertentu yang disepakati oleh pihak penyelenggara pendidikan (Helwiya, 2015: 56). Untuk Hasil belajar siswa khususnya pelajaran matematika ranah kognitif dalam bentuk pilihan ganda.

Dari hasil pembelajaran dan wawancara yang di dapatkan peneliti tersebut, peneliti melihat bahwa media pembelajaran yang digunakan saat pembelajaran daring dan kompetensi pedagogik guru sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mendapatkan gambaran mengenai pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis IT dan kemampuan pedagogik guru terhadap hasil belajar siswa pada pelajaran matematika kelas VI di Gugus 3 Kecamatan Pamulihan.

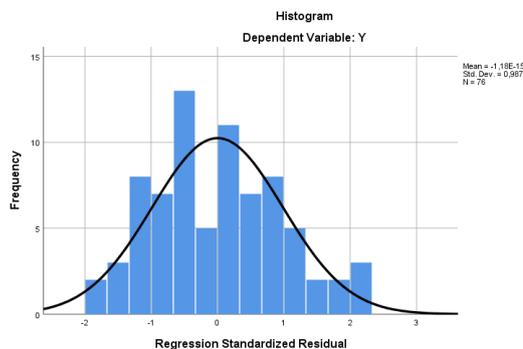
METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian survei eksplanasi (explanatory survey). Adapun, untuk populasi dalam penelitian ini adalah siswa Kelas 6 di indikasikan sudah dapat mengisi kuesioner secara mandiri. Siswa kelas 6 berjumlah 307 orang dari 8 SD yang ada di Gugus 3 Kecamatan Pamulihan dan tercatat di Dapodik sebagai siswa yang masih aktif. Sampel sebanyak 76 siswa melalui teknik pengambilan sampel menggunakan teknik proportionate stratified random sampling. Pengujian instrumen penelitian dalam penelitian ini sebagaimana dirancang dalam operasional variabel, data-data yang terkumpul dari hasil kuesioner dianalisis kebenarannya melalui pengujian validitas dan pengujian reliabilitas.

HASIL DAN PEMBAHASAN

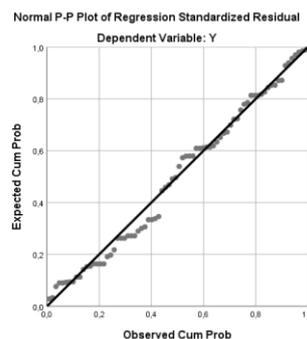
Uji Normalitas

Hasil pengujian data normalitas menggunakan IBM SPSS statistic 25 diperoleh sebagai berikut:



Gambar 1 Histogram

Pada gambar 1 hasil *histogram*, terlihat garis melengkung ke atas seperti membentuk gunung dengan kaki yang simetris, maka dapat disimpulkan bahwa data dalam penelitian ini **berdistribusi normal**.

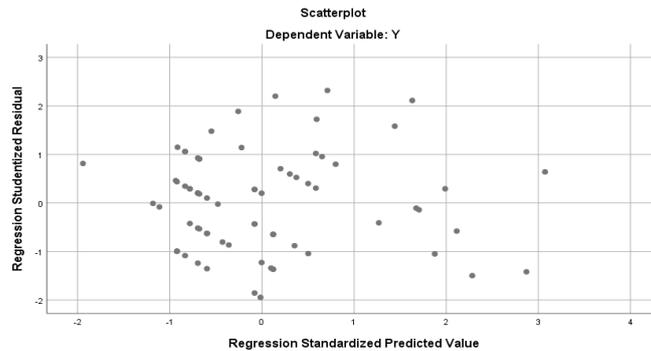


Gambar 2 Normal Probability Plots

Pada gambar 2 hasil *normal probability plots*, titik-titik mengikuti garis diagonal dari titik 0 dan tidak melebar terlalu jauh, maka dapat disimpulkan data **berdistribusi normal**. Berdasarkan hasil uji normalitas sehingga dapat disimpulkan bahwa data penggunaan media berbasis IT (X_1), Kompetensi pedagogik (X_2) dan hasil belajar (Y) **berdistribusi normal**.

Uji Heteroskedastisitas

Hasil pengujian data Heteroskedastisita smenggunakan *Scatterplot* pada IBM SPSS statistic 25 diperoleh sebagai berikut:



Gambar 3 Scatterplot

Pada gambar 3 hasil *Scatterplot* titik-titik data menyebar di atas dan di bawah titik 0 (nol) pada sumbu Y dan X serta tidak membentuk pola tertentu seperti zig-zag, menumpuk, maka dapat disimpulkan bahwa tidak terjadi gejala heteroskedastisitas. Berdasarkan uji heteroskedastisitas dapat disimpulkan bahwa data penggunaan media berbasis IT (X_1), kompetensi pedagogik (X_2) dan hasil belajar (Y) tidak terjadi gejala heteroskedastisitas.

Uji Multikolinearitas

Uji Multikolinearitas bertujuan untuk melihat apakah setiap variabel bebas berkorelasi tinggi satu sama lain atau tidak.

Tabel 1 Hasil Uji Multikolinearitas

Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients			Correlations			Collinearity Statistics		
	B	Std. Error	Beta	t	Sig.	Zero-order	Partial	Part	Tolerance	VIF	
1	(Constant)	-6,226		-3,053	,003						
	X1	,178	,031	,470	5,679	,000	,557	,554	,461	,964	1,037
	X2	,164	,029	,464	5,610	,000	,553	,549	,456	,964	1,037

a. Dependent Variable: Y

Berdasarkan tabel hasil SPSS bahwa nilai *VIF* $1,037 < 10$ sehingga tidak terjadi korelasi yang sangat kuat antara setiap variabel bebas (independen) dan nilai tolerance $0,964 > 0,1$ berarti tidak ada *Multikolinearity*. Dengan demikian (X_1) dan (X_2) tidak terjadi korelasi yang sangat kuat antara setiap variabel bebas (independen) dan tidak ada *Multikolinearity*.

Teknik Skoring

Teknik skoring dilakukan untuk pengambilan kesimpulan kondisi variabel penelitian. Berikut data hasil teknik skoring:

Tabel 2 hasil teknik skoring variabel penggunaan media pembelajaran berbasis IT
Variabel Media Berbasis IT (X₁)

DIMENSI VAR. X ₁	NILAI SKOR		A / H (%)	KESIMPULAN DIMENSI	RANKING DIMENSI
	AKTUAL	HARAPAN			
Tampilan fasilitas/fitur pada media berbasis IT	1312	1900	69,05	Kurang Baik	3
Penyediaan materi sesuai dengan penggunaan media berbasis IT	755	1140	66,23	Kurang Baik	4
Kemandirian proses pembelajaran dalam menggunakan media berbasis IT	877	1140	76,93	Baik	2
Pelaksanaan pembelajaran menggunakan media berbasis IT	2106	2660	79,17	Baik	1
JUMLAH	5050	6840	73,83	Baik	

Sumber: Pengelohan Teknik Skoring Penggunaan Media Berbasis IT

Berdasarkan tabel 2 indikator variabel penggunaan media berbasis IT (X₁) ada yang termasuk kategori baik adapula yang termasuk kategori kurang baik, indikator persentase tertinggi ada pada item ke-4 “Pelaksanaan pembelajaran menggunakan media berbasis IT” dengan prosentase sebesar 79,17% kesimpulan indikator baik. Sedangkan prosentase terendah ada pada item ke-2 “Penyediaan Materi Sesuai Dengan Penggunaan Media Berbasis IT” dengan prosentase sebesar 66,23% kesimpulan indikator kurang baik.

Tabel 3 Rancangan Kesimpulan Variabel Penggunaan Media Berbasis IT

RANCANGAN	INTERVAL SKOR			SKOR	KESIMPULAN
KESIMPULAN	VAR. X ₁			AKTUAL	VAR. X ₁
Sangat Tidak Baik	1368	s/d	2462		
Tidak Baik	2463	s/d	3556		
Kurang Baik	3557	s/d	4650		
Baik	4651	s/d	5744	5.050	Baik
Sangat Baik	5745	s/d	6840		
VARIABEL X ₁ (Skor Max = 6840, Skor Min = 1368, Int = 1094)					

Sumber: Pengelohan Teknik Skoring penggunaan media berbasis IT

Berdasarkan tabel 3 hasil perhitungan variabel penggunaan media berbasis IT (X₁) memperoleh skor aktual sebesar 5.050 berada pada rentang nilai 4.651 s/d 5.744 termasuk kesimpulan kategori baik.

Tabel 4 Hasil Teknik Skoring Variabel Kompetensi Pedagogik Guru

DIMENSI VAR. X ₁	NILAI SKOR		A / H (%)	KESIMPULAN DIMENSI	RANKING DIMENSI
	AKTUAL	HARAPAN			
Memiliki pemahaman wawasan atau landasan kependidikan	1369	1900	72,05	Baik	6
Memiliki pemahaman terhadap siswa	274	380	72,11	Baik	5
Mampu mengembangkan kurikulum dan silabus	848	1140	74,39	Baik	2
Mampu menyusun rancangan pembelajaran	576	760	75,79	Baik	1

DIMENSI VAR. X1	NILAI SKOR		A / H (%)	KESIMPULAN DIMENSI	RANKING DIMENSI
	AKTUAL	HARAPAN			
Melaksanakan pembelajaran yang mendidik dan dialogis	553	760	72,76	Baik	4
Melakukan evaluasi hasil belajar dengan prosedur yang benar	563	760	74,08	Baik	3
Mampu mengembangk an potensi peserta didik untuk mengaktualisa sikan berbagai potensi yang dimilikinya	745	1140	65,35	Kurang Baik	7
Jumlah	4928	6840	72,05	Baik	

Sumber: Pengelohan Teknik Skoring Kompetensi Pedagogik Guru

Berdasarkan tabel 4 dari 7 indikator variabel kompetensi pedagogik guru (X_2) ada 6 item indikator termasuk kesimpulan baik dan 1 item indikator termasuk kesimpulan kategori kurang baik, indikator presentase tertinggi ada pada item ke-4 “Mampu menyusun rancangan pembelajaran” dengan presentase sebesar 75,79% kesimpulan indikator baik. Sedangkan presentase terendah ada pada item ke-7 “Mampu mengembangk an potensi peserta didik untuk mengaktualisa sikan berbagai potensi yang dimilikinya” dengan presentase sebesar 65,35% kesimpulan indikator kurang baik.

Tabel 5 Rancangan Kesimpulan Variabel Kompetensi Pedagogik Guru

RANCANGAN	INTERVAL SKOR			SKOR	KESIMPULAN
KESIMPULAN	VAR. X2			AKTUAL	VAR. X2
Sangat Tidak Baik	1368	s/d	2462		
Tidak Baik	2463	s/d	3556		
Kurang Baik	3557	s/d	4650		
Baik	4651	s/d	5744	4.928	Baik
Sangat Baik	5745	s/d	6840		
VARIABEL X2 (Skor Max = 6840, Skor Min = 1368, Int = 1094)					

Sumber: Pengelohan Teknik Skoring Kompetensi Pedagogik

Berdasarkan tabel 5 hasil perhitungan variabel Kompetensi PedagogikGuru (X_2) memperoleh skor aktual sebesar 4.928berada pada rentang nilai 4.651 s/d 5.744 termasuk kesimpulan kategori baik.

Tabel 6 Hasil Teknik Skoring Hasil Belajar

DIMENSI VAR. X1	NILAI SKOR		A / H (%)	KESIMPULAN DIMENSI	RANKING DIMENSI
	AKTUAL	HARAPAN			
Ranah kognitif	324	456	71,05	Baik	1
Ranah Afektif	283	456	62,06	Baik	3
Ranah Psikomotorik	284	456	62,28	Baik	2
JUMLAH	891	1368	65,13	Baik	

Sumber: Pengelohan Teknik Skoring Hasil Belajar

Berdasarkan tabel 6 dari 18 soal PAS (Penilaian Akhir Semester) variabel hasil belajar (Y) ada 2item soal termasuk kesimpulan sangatbaik dan 15 item soal termasuk kesimpulan kategori baik dan 1 item soal termasuk kesimpulan kurang baik, soal presentase tertinggi ada pada item ke-3 dan ke-6kesimpulan soal sangat baik. Sedangkan presentase terendah ada pada item ke-16 dengan presentase sebesar 55,26% kesimpulan soal kurang baik.

Tabel 7 Rancangan Kesimpulan Variabel Hasil Belajar

RANCANGAN	INTERVAL SKOR		SKOR	KESIMPULAN
KESIMPULAN	VAR. Y		AKTUAL	VAR. Y
Sangat Tidak Baik	0	s/d	274	
Tidak Baik	275	s/d	548	
Kurang Baik	549	s/d	822	
Baik	823	s/d	1.096	891 Baik
Sangat Baik	1097	s/d	1.368	
VARIABEL Y (Skor Max = 1368, Skor Min = 0, Int = 274)				

Sumber: Pengelohan Teknik Skoring Hasil Belajar

Berdasarkan tabel 7 hasil perhitungan variabel hasil belajar (Y) memperoleh skor aktual sebesar **891** berada pada rentang nilai 823 s/d 1.096 termasuk kesimpulan kategori sangat baik.

Analisis Korelasi Dan Regresi

Analisis korelasi digunakan untuk mengkaji derajat keeratn hubungan antara 2 variabel yang dinyatakan melalui nilai koefisien korelasi (r). sedangkan analisis regresi digunakan untuk mengkaji hubungan antara 2 variabel atau lebih yaitu antara variabel bebas (*independent variable*) dan variable tak bebas/terikat (*dependent variable*) yang dinyatakan dalam suatu bentuk persamaan matematis yaitu persamaan regresi yang tujuannya adalah untuk meramalkan nilai variabel tak bebas (Y) atas dasar variable bebas (X) tertentu. Adapun hasil perhitungan korelasi pearson dan regresi menggunakan IBM SPSS statistic 25 sebagai berikut.

Korelasi

Correlations

		X1	X2	Y
X1	Pearson Correlation	1	,189	,557**
	Sig. (2-tailed)		,103	,000
	N	76	76	76
X2	Pearson Correlation	,189	1	,553**
	Sig. (2-tailed)	,103		,000
	N	76	76	76
Y	Pearson Correlation	,557**	,553**	1
	Sig. (2-tailed)	,000	,000	
	N	76	76	76

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Regresi

Variables Entered/Removed^a

Model	Variables Entered	Variables Removed	Method
1	X2, X1 ^b	.	Enter

a. Dependent Variable: Y

b. All requested variables entered.

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted Square	RStd. Error of the Estimate
1	,720 ^a	,518	,505	1,414501

a. Predictors: (Constant), X2, X1

ANOVA^a

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	157,138	2	78,569	39,269	,000 ^b
	Residual	146,059	73	2,001		
	Total	303,197	75			

a. Dependent Variable: Y

b. Predictors: (Constant), X2, X1

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized	t	Sig.
		B	Std. Error	Coefficients Beta		
1	(Constant)	-6,226	2,040		-3,053	,003
	X1	,178	,031	,470	5,679	,000
	X2	,164	,029	,464	5,610	,000

a. Dependent Variable: Y

Berdasarkan tabel *Correlations* hasil uji korelasi didapatkan $r = 0,557$ menunjukkan bahwa derajat hubungan X_1 terhadap Y adalah cukup/sedang menurut konsep **Guilford** dan $r = 0,553$ menunjukkan bahwa derajat hubungan X_2 terhadap Y adalah cukup/sedang menurut konsep **Guilford**.

Berdasarkan tabel *Model Summary* setelah dilakukan analisis ditemukan angka **R** sebesar **0,720** menunjukkan bahwa pengaruh X_1 dan X_2 terhadap Y adalah **Kuat** secara positif karena mendekati nilai 1. Menurut konsep **Guilford**, derajat keeratan hubungannya **Kuat**, dengan arah hubungannya positif atau searah. Angka **R Square** atau koefisien determinasi adalah 0,518 yang berarti bahwa besarnya kontribusi X_1 dan X_2 dalam mempengaruhi Y adalah sebesar 51,8%, sedangkan sisanya sebesar 48,2% dipengaruhi oleh faktor lain.

Hasil Uji Pengaruh Simultan Signifikan Pada $\alpha = 0,01$ atau 1 % Berdasarkan Uji Anova atau Uji F. Hasil Uji Pengaruh Parsial, juga menunjukkan Signifikan pada $\alpha = 0,01$ atau 1 %, untuk kedua jalur. Maka Kesimpulan hasil uji statistik dengan $\alpha = 0,01$, atau derajat kepercayaan 99 % tersebut menjawab Hipotesis yang diajukan.

Analisis Jalur

Analisis jalur digunakan untuk melukiskan dan menguji model hubungan antar variabel. Berdasarkan data yang terkumpul setiap variabel, dan dilakukan analisis diperoleh korelasi sebagai berikut:

Tabel 8 Matrik Korelasi

MATRIKS KORELASI			
	X1	X2	Y
X1	1	0,189	0,557
X2	0,189	1	0,553
Y	0,557	0,553	1

Sumber: Pengolahan Analisis Jalur

- (a) Berdasarkan tabel ditemukan hubungan antara (X_1) dengan (X_2); $r = 0,189$ (ini merupakan hubungan *reciprocal*). Korelasi antara (X_1) dengan (Y); $r = 0,557$ menunjukkan bahwa derajat hubungan X_1 terhadap Y adalah cukup/sedang menurut konsep **Guilford**. Korelasi antara (X_2) dengan (Y); $r = 0,553$ menunjukkan bahwa derajat hubungan X_2 terhadap Y adalah (Sugiyono, 2019 : 298) cukup/sedang menurut konsep **Guilford**. Setelah dihitung diperoleh harga-harga tersebut selanjutnya disusun ke dalam tabel analisis sebagai berikut:

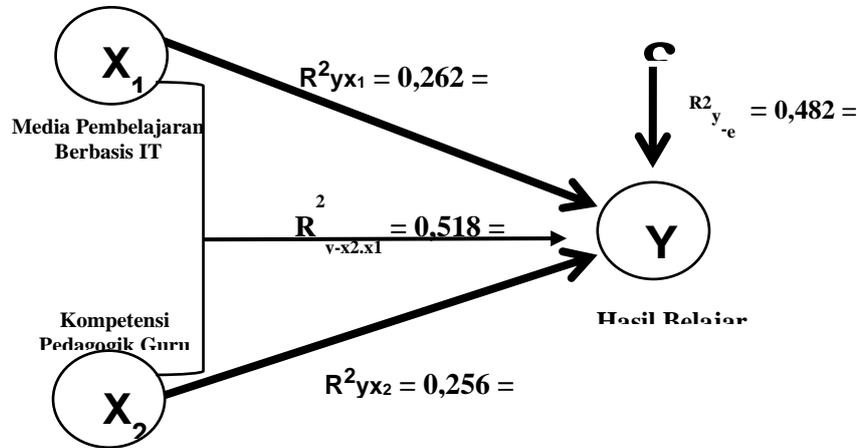
Tabel 9 Analisis Jalur

Tabel Analisis						
Koefisien	Determinan		t	- t - Tabel	Kesimpulan	p - Value
			Hitung			
$R^2_{yX_1} =$	0,262		5,640	2,653	Signifikan	0,000
$R^2_{yX_2} =$	0,256	0,518	5,572	2,653	Signifikan	0,000
$R^2_{y-E} =$	0,482		(df = 73)		□□□□□□□□□□	

Sumber: Pengolahan Analisis Jalur

Berdasarkan tabel bahwa hasil uji pengaruh parsial menunjukkan **Signifikan** pada $\alpha = 0,01$ atau 1 %, untuk kedua jalur dimana t -hitung > t -tabel dengan $df = 73$ dan $\alpha = 0,01$ atau 1 %. Jalur (X_1) menuju (Y) t -hitung = 5,640 > t -tabel = 2,653 menunjukkan hasil uji t -nya signifikan dan pengaruh parsial terhadap (Y) dengan koefisien determinan sebesar 0,262 atau 26,2%, jalur (X_2) ke (Y) t -hitung

= 5,572 > t-tabel = 2,653 menunjukkan hasil uji t-nya signifikan dan pengaruh parsial terhadap (Y) dengan koefisien determinan sebesar 0,256 atau 25,6%. Pengaruh Simultan sebesar 0,518 atau 51,8% sedangkan sisanya sebesar 48,2% dipengaruhi oleh faktor lain. Sehingga dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 4 Paradigma Jalur Hasil Analisis

Berdasarkan gambar bahwa koefisien determinan $R^2_{yx1} = 0,262$; $R^2_{yx2} = 0,256$ dan R^2_{y-e} sebesar 0,518 atau 51,8% dan pengaruh faktor lainnya (\square) terhadap hasil belajar (Y) dengan koefisien determinan sebesar 0,482 atau 48,2%.

Pembahasan

Pengaruh penggunaan media berbasis IT pada mata pelajaran Matematika terhadap hasil belajar siswa kelas VI SDN di Gugus 3 Kecamatan Pamulihan

Berdasarkan hasil penelitian, terdapat pengaruh pembelajaran *online* terhadap hasil belajar. Menurut (Hakim, 2016) *google classroom* adalah layanan berbasis Internet yang disediakan oleh google sebagai sebuah sistem *e-learning*. Service ini didesain untuk membantu pengajar membuat dan memberikan tugas kepada pelajar secara *paperless*. Pengguna service ini harus mempunyai akun di google. Selain itu *google classroom* hanya bisa digunakan oleh sekolah yang mempunyai *Google Apps for Education*. Mengutip dari website resmi dari google, aplikasi *google classroom* merupakan alat produktivitas gratis meliputi email, dokumen dan penyimpanan. *Classroom* didesain untuk memudahkan guru (pengajar) dalam menghemat waktu, mengelola kelas dan meningkatkan komunikasi dengan siswasiswanya. Dengan *google classroom* ini dapat memudahkan peserta didik dan pengajar untuk saling terhubung di dalam dan diluar sekolah.

Dengan demikian *google classroom* merupakan suatu aplikasi yang disediakan oleh *google for education* untuk menciptakan ruang kelas secara online. Aplikasi ini dapat membantu memudahkan guru dan siswa dalam melaksanakan proses belajar dengan lebih mendalam. Pembelajaran dengan menggunakan rancangan kelas yang mengaplikasikan *google classroom* ramah lingkungan. Hal ini dikarenakan siswa tidak lagi menggunakan kertas dalam mengumpulkan tugasnya.

Pemanfaatan *Google classroom* dapat melalui multiplatform yakni melalui komputer dan telepon genggam (smartphone). Guru dan siswa dapat mengunjungi situs <https://classroom.google.com> atau mengunduh aplikasi melalui playstore di android atau app store di iOS dengan kata kunci *Google classroom*. Penggunaan LMS tersebut tanpa dipungut biaya, sehingga pemanfaatannya dapat dilakukan sesuai kebutuhan.

Google classroom atau ruang kelas google merupakan suatu sarana media pembelajaran campuran untuk ruang lingkup pendidikan yang dapat memudahkan pengajar dalam membuat, membagikan dan menggolongkan setiap penugasan tanpa kertas (*paperless*). Software tersebut telah diperkenalkan sebagai keistimewaan dari Google Apps for Education yang rilis pada tanggal 12 Agustus 2014 (Corbyn, 2019: 13).

Menurut website resmi dari Google, aplikasi *Google classroom* merupakan alat produktivitas gratis meliputi email, dokumen dan penyimpanan. *classroom* didesain untuk memudahkan guru (pengajar) dalam menghemat waktu, mengelola kelas dan meningkatkan komunikasi dengan siswa-siswanya. Dengan *google classroom* ini dapat memudahkan peserta didik dan pengajar untuk saling terhubung di dalam dan di luar sekolah (Class, 2018: 16).

Rosemarie De Loro, seorang guru asal New York, menyatakan selama 60 tahun dia mengajar tidak pernah sekalipun menggunakan komputer. Namun, sejak memiliki *chromebook* dan *google classroom* di dalamnya, dia bisa dengan mudah memberikan pekerjaan rumah digital kepada murid-muridnya dan memberikan tanggapan secara langsung, kapanpun dan dimanapun (Biantoro, 2014: 23). *Google classroom* didesain untuk empat pengguna yaitu pengajar, siswa, wali dan administrator. Bagi pengajar dapat mengelola kelas, tugas, nilai serta memberikan masukan secara langsung (*real-time*). Siswa dapat memantau materi dan tugas kelas, berbagi materi dan berinteraksi dalam aliran kelas atau melalui email, mengirim tugas dan mendapat masukan dan nilai secara langsung. Wali mendapat ringkasan email terkait tugas siswa (M, 2018: 56). Administrator dapat membuat, melihat atau menghapus kelas di domainnya, menambahkan atau menghapus siswa dan pengajar dari kelas serta melihat tugas di semua kelas di domainnya (Graham & Borgen, 2018: 77).

Melalui aplikasi *Google Classroom* diasumsikan bahwa tujuan pembelajaran akan lebih mudah direalisasikan dan sarat kebermaknaan. Oleh karena itu, dapat di manfaat *Google Classroom* ini dengan memudahkan guru dalam proses pembelajaran dan menyampaikan informasi secara tepat dan akurat kepada peserta didik. Melalui pembelajaran dengan *e-learning*, maka peserta didik merasa nyaman dan aktif dalam mengkonstruksi pengetahuannya. Guru dapat memanfaatkan berbagai fitur yang terdapat pada *Google Classroom* seperti *assignments* (tugas), *grading* (penilaian), *communication* (komunikasi), *time-cost* (waktu / biaya), *archive course* (kurusus arsip), *mobile application* (aplikasi), dan *privacy* (pribadi). *Assignments* (tugas)

Penugasan disimpan dan dinilai pada rangkaian aplikasi produktivitas google yang memungkinkan kolaborasi antara guru dan siswa atau siswa kepada siswa. Dokumen yang ada di google drive siswa dengan guru, file di drive siswa dan kemudian diserahkan untuk penilaian.

Guru dapat memilih file yang kemudian dapat diperlakukan sebagai template sehingga setiap siswa dapat mengedit salinannya sendiri dan kemudian kembali ke nilai kelas alih-alih membiarkan semua siswa melihat, menyalin, atau mengedit dokumen yang sama. Siswa juga dapat memilih untuk melampirkan dokumen tambahan dari drive mereka ke tugas.

1) Grading (pengukuran)

Google classroom mendukung banyak skema penilaian yang berbeda. Guru memiliki pilihan untuk melampirkan file tugas sehingga siswa dapat melihat, mengedit, atau mendapatkan salinan individu. Siswa dapat membuat file dan kemudian menempelkannya ke tugas jika salinan file tidak dibuat oleh guru. Guru memiliki pilihan untuk memantau kemajuan setiap siswa pada tugas di mana mereka dapat memberi komentar dan edit.

Mengembalikan tugas dapat dinilai oleh guru dan dikembalikan dengan komentar agar siswa dapat merevisi tugas dan masuk kembali. Setelah dinilai, tugas hanya dapat diedit oleh guru kecuali jika guru mengembalikan tugas masuk.

2) *Communication* (komunikasi)

Pengumuman dapat diposkan oleh guru ke arus kelas yang dapat dikomentari oleh siswa yang memungkinkan komunikasi dua arah antara guru dan siswa. Siswa juga dapat memposting ke aliran kelas tapi tidak akan setinggi prioritas sebagai pengumuman oleh seorang guru dan dapat dimoderasi. Beberapa jenis media dari produk Google seperti file video YouTube dan Google Drive dapat dilampirkan ke pengumuman dan pos untuk berbagi konten. Gmail juga menyediakan opsi email bagi guru untuk mengirim email ke satu atau lebih siswa di antarmuka Google Kelas. Kelas dapat diakses di website atau melalui aplikasi seluler Android dan IOS Classroom.

3) *Time-Cost* (hemat waktu)

Guru dapat menambahkan siswa dengan memberi siswa kode untuk mengikuti kelas. Guru yang mengelola beberapa kelas dapat menggunakan kembali pengumuman, tugas, atau pertanyaan yang ada dari kelas lain. Guru juga dapat berbagi tulisan di beberapa kelas dan arsip kelas untuk kelas masa depan. Pekerjaan siswa, tugas, pertanyaan, nilai, komentar semua dapat diatur oleh satu atau semua kelas, atau diurutkan menurut apa yang perlu dikaji.

4) *ArchiveCourse* (arsip program)

Kelas memungkinkan instruktur untuk mengarsipkan kursus pada akhir masa jabatan atau tahun. Saat kursus diarsipkan, situs tersebut dihapus dari beranda dan ditempatkan di arsip kelas untuk membantu guru mempertahankan kelas mereka saat ini. Ketika kursus diarsipkan, guru dan siswa dapat melihatnya, namun tidak dapat melakukan perubahan apapun sampai dipulihkan.

5) *Mobile Application* (aplikasi dalam telepon genggam)

Aplikasi seluler google kelas, yang diperkenalkan pada bulan Januari 2015, tersedia untuk perangkat IOS dan android. Aplikasi membiarkan pengguna mengambil foto dan menempelkannya ke tugas mereka, berbagi file dari aplikasi lain, dan mendukung akses offline.

6) *Privacy* (privasi)

Berbeda dengan layanan konsumen google, *google classroom*, sebagai bagian dari G Suite for Education, tidak menampilkan iklan apa pun dalam antarmuka untuk siswa, fakultas, dan guru, dan data pengguna tidak dipindai atau digunakan untuk tujuan periklanan. Semua fitur tersebut dapat digunakan oleh guru selama pembelajaran. Guru dapat dengan mudah mempelajari penggunaan dengan belajar secara mandiri dengan melihat di google support pada *google classroom*. Cara akses dan penggunaan dibedakan berdasarkan platform yang digunakan seperti komputer, telepon genggam berbasis android dan IOS. Selain melalui google support dapat melalui channel di youtube mengenai *google classroom*. Pada penelitian sebelumnya menyebutkan bahwa kelebihan Google Classroom dalam pembelajaran adalah: 1) Guru dan peserta didik menjadi terbiasa menggunakan pembelajaran secara daring. 2) Guru ingin mencoba menggunakan fasilitas pembelajaran daring lainnya selain Google Classroom. 3) Guru dalam mengajar bisa hikmat waktu dalam mengelola kelas. 4) Memudahkan peserta didik dan guru untuk saling terhubung di dalam dan di luar sekolah. (Marharjono, 2020) Kekurangan menggunakan *google classroom* yakni:

- 1) Mengaplikasikan google classroom tentunya bukan hal mudah bagi guru yang tidak memiliki kemampuan di bidang teknologi informasi.
 - 2) Membutuhkan koneksi internet yang memadai untuk mengirim tugas dan mengunggah materi.
 - 3) Membutuhkan perangkat yang mempunyai kapasitas penyimpanan.
- Membutuhkan panduan penggunaan bagi pengguna baru.

Selain kendala tersebut peneliti mengalami kendala selama pembelajaran berlangsung diantaranya beberapa siswa mengalami hambatan sinyal dikarenakan keterbatasan *coverage area* atau diluar jangkauan *BTS (Base Transceiver Station)* terdekat.

Hasil penelitian ini memiliki kesamaan dengan penelitian terdahulu yang dilakukan belajar yang dilakukan oleh Kiky Rizky Nova Wardanidan Ratno Jamalludin (2021) di SMK Indralaya Selatan, hasil penelitiannya menunjukkan terdapat efektivitas pengaruh positif yang sangat signifikan dalam penggunaan google classroom terhadap kualitas pembelajaran siswa pada mata pelajaran penjaskes kelas Xa dan Xb di SMK N 1 Indralaya Selatan.

Hasil penelitian menunjukkan Uji-t dengan $t\text{-hitung} = 5,640 > t\text{-tabel} = 2,653$ menunjukkan hasil uji t-nya signifikan dengan $df = 73$ dan $\alpha = 0,01$ atau 1 %..besaran pengaruh antar variabel bahwa penggunaan media berbasis IT mempunyai pengaruh terhadap hasil belajar dengan koefisien determinan sebesar 0,262 atau 26,2%, $H_0 : = 0$ ditolak $H_1 : \neq 0$ diterima sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan antara penggunaan media berbasis IT terhadap hasil belajar.

Penelitian relevan terdahulu yang menguji penggunaan media berbasis IT terhadap hasil belajar yang dilakukan oleh Kiky Rizky Nova Wardanidan Ratno Jamalludin (2021). Hasil penelitian yang telah dilakukan menyatakan bahwa: (1) terdapat efektivitas pengaruh positif yang sangat signifikan dalam penggunaan google classroom terhadap kualitas pembelajaran siswa pada mata pelajaran penjaskes kelas Xa dan Xb di SMK N 1 Indralaya Selatan dengan nilai $t\text{-hitung} > t\text{-tabel}$ ($2,357 > 2,045$) dan nilai signifikansi 0.025. Artinya penggunaan google classroom dapat meningkatkan kualitas pembelajaran siswa pada mata pelajaran penjaskes kelas X di SMK N1 Indralaya Selatan. (2) terdapat pengaruh positif signifikan penggunaan google classroom terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran penjaskes kelas X di SMK N1 Indralaya Selatan sebesar $e = 0,892 = 2,44$ kali dengan signifikansi 0.016. Artinya penggunaan aplikasi google classroom memiliki pengaruh signifikan sebesar 2.44 terhadap hasil belajar siswa.

Merujuk pada hasil analisis yang dikaitkan dengan penelitian terdahulu dan teori-teori yang ada, maka dapat diketahui adanya pengaruh yang signifikan antara penggunaan media berbasis IT terhadap hasil belajar siswa.

Mengacu pada penelitian relevan terdahulu, yang dikaitkan dengan hasil analisis pengaruh pembelajaran online terhadap hasil belajar maka dapat dinyatakan bahwa:
“Terdapat pengaruh yang signifikan antara pembelajaran online pada mata pelajaran Matematika terhadap hasil belajar siswa kelas VI SDN di Gugus 3 Kecamatan Pamulihan”.

Pengaruh Kompetensi Pedagogik Guru pada mata pelajaran Matematika terhadap hasil belajar siswa kelas VI SDN di Gugus 3 Kecamatan Pamulihan.

Kata kompetensi berakar pada bahasa lain "*competere*" yang berarti "cocok"(menurut). Adelsberger (Rusmini, 2018) menyatakan bahwa konsep kompetensi dikembangkan di bidang psikologi yang mengacu pada kemampuan seseorang untuk merespon tuntutan tertentu yang diberikan oleh lingkungannya. Sedangkan menurut Mullins (Rusmini, 2018) menyatakan bahwa kompetensi adalah kemampuan yang dimiliki oleh seseorang untuk memenuhi suatu kebutuhannya atau untuk melakukan suatu pekerjaan dan kompetensi merupakan aspek perilaku yang dapat mempengaruhi kinerja kompeten seseorang.

Pengertian di atas menggambarkan bahwa kompetensi adalah seperangkat keterampilan, pengetahuan, sikap dan kemampuan yang dibutuhkan oleh seseorang, tim, atau organisasi untuk dapat menyelesaikan pekerjaannya dengan baik. Kompetensi guru diartikan sebagai penguasaan suatu tugas (mengajar dan mendidik), keterampilan, sikap, dan penghargaan yang diperlukan untuk mendukung keberhasilan proses pembelajaran yang dilakukannya. Dengan demikian, kompetensi yang dimiliki oleh masing-masing guru akan menunjukkan kualitas guru yang sebenarnya. Kompetensi ini akan diwujudkan dalam bentuk penguasaan keterampilan, pengetahuan dan sikap profesional dalam menjalankan tugas dan fungsinya sebagai guru (Fitriani, dll., 2017).

Guru yang tidak menguasai kompetensi pedagogik akan kesulitan mencapai tujuan pembelajaran yang ditentukan. Kompetensi pedagogik sangat penting bagi guru dalam meningkatkan proses pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru. Hal tersebut juga didukung dengan hasil penulisan yang dilakukan Shanti Dewi Novianti, Endang Supardi (2019) berjudul “Kompetensi pedagogik guru dan motivasi belajar siswa sebagai determinan terhadap hasil belajar siswa”, menunjukkan bahwa kompetensi pedagogik memberikan pengaruh yang kuat terhadap kinerja guru dalam mengajar. Penguasaan kompetensi pedagogik yang baik dapat membantu keberhasilan pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru. Kompetensi pedagogik memberikan pengaruh yang positif bagi guru dalam meningkatkan proses pembelajaran yang lebih baik.

Hasil belajar akan menjadi optimal jika ditunjang oleh kompetensi pedagogik guru yang baik. Hasil penelitian menunjukkan Uji- t- hitung = 5,572 > t-tabel = 2,653 menunjukkan hasil uji t-nya signifikan dengan $df = 73$ dan $\alpha = 0,01$ atau 1 %. Besaran pengaruh antar variabel bahwa kompetensi pedagogik guru mempunyai pengaruh terhadap hasil belajardengan koefisien determinan sebesar 0,256 atau 25,6%. $H_0 : = 0$ ditolak $H_1 : \neq 0$ diterima sehingga terdapat pengaruh yang signifikan antara kompetensi pedagogik guru terhadap hasil belajar.

Penelitian relevan terdahulu yang menguji kompetensi pedagogik guru terhadap hasil belajar disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan antara kompetensi pedagogik terhadap hasil belajar. Persamaan regresi linier yang menunjukkan pengaruh kompetensi pedagogik guru terhadap hasil belajar siswa adalah $\hat{Y} = 39.870 + 0159(X)$. Tanda positif (+) menunjukkan hubungan antara variabel berjalan satu arah artinya semakin tinggi kompetensi pedagogik guru, maka semakin tinggi pula hasil belajar siswa. Uji hipotesis menunjukkan nilai thitung = 5.220 sedangkan nilai ttabel dengan tingkat kesalahan $\alpha = 0.05$ dan $dk = 64 - 2 = 62$ yaitu sebesar 1.999, dapat dilihat bahwa thitung > ttabel (5.220 > 1.999) maka H_1 diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh kompetensi pedagogik guru terhadap hasil belajar siswa.

Berdasarkan nilai koefisien determinasi, besarnya pengaruh kompetensi pedagogik guru terhadap hasil belajar siswa adalah 30.5%. Hasil ini sejalan dengan penelitian yang menyimpulkan bahwa adanya pengaruh kompetensi pedagogic guru terhadap hasil belajar siswa (Dewi, 2014); (Pahrudin, 2016); (Nabila, 2016); (Nazib, 2015). Hal ini sejalan dengan pendapat ahli yang mengatakan kompetensi pedagogik adalah kemampuan pendidik menciptakan suasana dan pengalaman belajar bervariasi dalam pengelolaan peserta didik yang memenuhi kurikulum yang disiapkan meliputi kemampuan mengelola pembelajaran, pemahaman terhadap peserta didik, perancangan dan pelaksanaan pembelajaran, evaluasi hasil belajar dan pengembangan peserta didik untuk mengaktualisasikan berbagai potensi yang dimilikinya (Mukhlis, 2009); (Nurfuadi, 2012); (Kunandar,

2007)..Merujuk pada hasil analisis yang dikaitkan dengan penelitian terdahulu dan teori-teori yang ada, maka dapat diketahui adanya pengaruh yang signifikan antara motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa.

Mengacu pada penelitian relevan terdahulu, yang dikaitkan dengan hasil analisis kompetensi pedagogik terhadap hasil belajar maka dapat dinyatakan bahwa: “Terdapat pengaruh yang signifikan antara kompetensi pedagogik pada mata pelajaran Matematika terhadap hasil belajar siswa kelas VI SDN di Gugus 3 Kecamatan Pamulihan”.

Penggunaan Media Berbasis IT dan Kompetensi Pedagogik pada mata pelajaran Matematika secara simultan berpengaruh nyata terhadap hasil belajar siswa kelas VI SDN di Gugus 3 Kecamatan Pamulihan.

Dalam penelitian ini diperoleh fakta bahwa terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara penggunaan media berbasis IT dan kompetensi pedagogik guru secara simultan terhadap hasil belajar. Berdasarkan analisis yang diperoleh menunjukkan bahwa siswa yang mampu belajar mandiri dan motivasi belajarnya tinggi, maka akan memperoleh hasil belajar tinggi atau tercapai tujuan pembelajaran. Berlaku sebaliknya siswa yang tidak mampu belajar mandiri dan motivasi belajarnya rendah, maka akan memperoleh hasil belajar rendah atau tidak tercapai tujuan pembelajaran. Dalam penggunaan media berbasis IT diperlukan kemandirian belajar dan hasil belajar akan menjadi optimal jika ada belajar mandiri dan kompetensi pedagogik

Pengaruh simultan/bersama penggunaan media berbasis IT (X_1) dan kompetensi pedagogik (X_2) terhadap hasil belajar (Y) mempunyai pengaruh dengan koefisien determinasi sebesar 0,518 atau 51,8% dan pengaruh faktor lain (\square) terhadap hasil belajar (Y) dengan koefisien determinasi sebesar 0,482 atau 48,2%.

Berdasarkan tabel *Model Summary* setelah dilakukan analisis ditemukan angka R sebesar **0,720** menunjukkan bahwa pengaruh X_1 dan X_2 terhadap Y adalah **Kuat** secara positif karena mendekati nilai 1. Menurut konsep **Guilford**, derajat keeratan hubungannya **Kuat**, dengan arah hubungannya positif atau searah. Angka R *Square* atau koefisien determinasi adalah 0,518 yang berarti bahwa besarnya kontribusi X_1 dan X_2 dalam mempengaruhi Y adalah sebesar 51,8%, sedangkan sisanya sebesar 48,2% dipengaruhi oleh faktor lain.

Hasil Uji Pengaruh Simultan Signifikan Pada $\alpha = 0,01$ atau 1 % Berdasarkan Uji Anova atau Uji F. Hasil Uji Pengaruh Parsial, juga menunjukkan Signifikan pada $\alpha = 0,01$ atau 1 %, untuk kedua jalur. Maka Kesimpulan hasil uji statistik dengan $\alpha = 0,01$, atau derajat kepercayaan 99 % tersebut menjawab Hipotesis yang diajukan.

Tindakan Manajerial

Penyempurnaan atau pemutakhiran materi pembelajaran yang telah dikemas dapat dilakukan secara periodik dengan cara yang lebih mudah sesuai dengan tuntutan perkembangan keilmuannya. Di samping itu, pemutakhiran penyajian materi pembelajaran dapat dilakukan, baik yang didasarkan atas umpan balik dari siswa maupun atas hasil penilaian guru selaku penanggung jawab materi pembelajaran. Pengetahuan dan keterampilan untuk pengembangan materi pembelajaran secara elektronik ini perlu dikuasai terlebih dahulu oleh guru yang bertanggung jawab dalam pengembangan materi pembelajaran elektronik. Demikian juga dengan pengelolaan kegiatan pembelajarannya sendiri, harus ada **komitmen** dari guru untuk secara teratur memantau perkembangan kegiatan belajar siswa dan memotivasi belajar siswanya.

Dalam tindakan manajerial untuk meningkatkan hasil belajar diperlukan manajemen Sumber Daya Manusia (SDM) yaitu guru memainkan peran strategis dalam penggunaan media berbasis IT dan kompetensi pedagogik guru. Karena peran guru dalam penggunaan media berbasis IT dan kompetensi pedagogik guru sangat membantu untuk meningkatkan hasil belajar. Selain membuat komitmen dengan guru untuk menguasai pengembangan materi pembelajaran (17 indikator penggunaan media berbasis IT) dan (18 indikator kompetensi pedagogik guru) dengan cara *sharing* dan **pemecahan masalah** yang secara khusus dibahas setiap hari tertentu dalam seminggu dipimpin oleh kepala sekolah atau guru yang diberi tugas memimpin, juga diperlukan meningkatkan indikator penggunaan media berbasis IT dan indikator kompetensi pedagogik terutama indikator *Tampilan fasilitas/fitur pada media berbasis IT, Penyediaan materi sesuai dengan penggunaan media berbasis IT, Mampu menyusun rancangan*

pembelajaran dan Melaksanakan pembelajaran yang mendidik dan dialogis secara berkala (sebulan 2 kali kegiatan) dengan *workshop* dan *IHT* agar meningkat, dari kesimpulan indikator baik menjadi sangat baik. Disamping itu kepala sekolah berkewajiban memberikan pemahaman kepada guru untuk terus mengetahui dan menguasai strategi, metode, atau teknik pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi yang disampaikan dalam rapat pembinaan guru maupun dalam kegiatan *workshop* dan *IHT*. Untuk meningkatkan hasil belajar dengan penggunaan media berbasis IT dan peningkatan kompetensi pedagogik guru harus dituangkan dalam program sekolah sehingga dalam pelaksanaannya kepala sekolah melaksanakan **monitoring evaluasi (MONEV)** dan **supervisi** kepada guru tentang pembelajaran.

Karakteristik responden dari 76 siswa yang terdiri dari 59,21% siswa perempuan dan 40,79% siswa laki-laki dengan 90,78% rentang usia 10 s/d 12 Tahun dan 5,32% rentang usia 13 s/d 14 Tahun. Dalam pembelajaran *online* responden menggunakan android yang terdiri 61,84 % milik sendiri, 25% android milik orang tuanya dan 13,16% tidak memiliki android baik dirinya maupun orang tuanya. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru untuk yang tidak memiliki sarana untuk mengakses pembelajaran *online* yaitu dengan cara a) meminjam HP/android saudaranya, b) belajar bersama dengan teman yang menggunakan Android/HP. Dalam pembelajaran *online* responden yang menggunakan akun dari kemendikbud sebanyak 80,26 % atau 61 siswa dan menggunakan akun pribadi sebanyak 19,74% atau 15 siswa.

Kendala selama pembelajaran berlangsung diantaranya beberapa siswa mengalami hambatan sinyal. Kepemilikan android sendiri dan milik orang tua mempengaruhi dalam pembelajaran *online* juga dalam menggunakan akun pribadi dalam pembelajaran *online*. Penggunaan akun pribadi disebabkan oleh sering digantinya nomor HP sehingga menyebabkan tidak menggunakan akun dari kemendikbud dan tidak diberikannya kuota gratis dari kemendikbud. Untuk kendala kuota terbatas dengan tidak mengurangi rasa hormat kepada orang tua untuk bisa memenuhi kuota belajar minimal 2 Giga. Dengan demikian diperlukan komunikasi dan kerjasama dengan komite sekolah dan komite kelas. Kepala sekolah merasa harus turun tangan untuk mengadakan pertemuan dengan orang tua secara berkala sebulan sekali dalam mengkomunikasikan tentang pembelajaran *online* dan motivasi belajar.

Dalam pengelolaan sekolah, kepala sekolah sebagai manajer tindakan manajerial yang harus dilakukan dalam pembelajaran *online* dan motivasi belajar yaitu membuat RAKS (Rencana Anggaran Kegiatan Sekolah), sehingga sekolah dapat meyenggarakan pengembangan mutu guru dan menyediakan fasilitas jaringan *internet* di sekolah. Upaya lain yang dapat dilakukan mengupdate penggunaan akun pembelajar dari Kemendikbud melalui DAPODIK sehingga diharapkan mendapat kuota gratis terutama bagi yang menggunakan akun pribadi menjadi akun pembelajaran dari Kemendikbud

KESIMPULAN

Hasil dari penelitian ini mengungkapkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan media dan kompetensi pedagogik guru berbasis IT terhadap hasil belajar. Artinya variabel penggunaan media berbasis IT dan variabel kompetensi pedagogik guru secara simultan berpengaruh nyata dan berdampak positif terhadap hasil belajar. Langkah strategis dalam upaya meningkatkan hasil belajar yang dapat dilakukan kepala sekolah sebagai manajer melakukan tugas dan fungsinya dengan tindakan manajemen sebagai berikut: (1) Membangun komitmen dengan guru untuk secara teratur memantau perkembangan kegiatan belajar siswa dan memotivasi belajar siswanya. (2) Meningkatkan indikator pembelajaran *online* dan indikator motivasi belajar secara berkala (sebulan 2 kali kegiatan) dengan *workshop* dan *IHT*. (3) Memotivasi kepada guru untuk terus mengetahui dan menguasai strategi, metode, atau teknik pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi. (4) Melaksanakan monitoring evaluasi (MONEV) dan supervisi. (5) Pertemuan dengan orang tua secara berkala sebulan sekali dalam mengkomunikasikan tentang penggunaan media berbasis IT dan kompetensi pedagogik guru. (6) Membuat RAKS (Rencana Anggaran Kegiatan Sekolah), sehingga sekolah dapat meyenggarakan pengembangan mutu guru dan menyediakan fasilitas jaringan *internet* di sekolah. (7) Mengupdate penggunaan akun pembelajar dari Kemendikbud melalui DAPODIK sehingga diharapkan mendapat kuota gratis terutama bagi yang menggunakan akun pribadi menjadi akun pembelajaran dari Kemendikbud.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, Rivai dan Sujana, Nana. (2011). *Media Pembelajaran*. Bandung: Sinar Baru
- Adi Widya. (2019). *Jurnal Pendidikan Dasar Fakultas Dharma Acarya Institut Hindu Dharma Negeri*.
- Arikunto, Suharsimi. (2012). "Manajemen Pendidikan". Edisi Revisi. Yogyakarta : Penerbit Aditya Media
- Class Alexa. (2018). *Google Classroom: 2018 User Manual To Learn Everything You Need To Know About Google Classroom*. Createspace Independent Publishing Platform.
- Daryanto. (2016). "Media Pembelajaran". Cetakan I, Edisi ke-2 Revisi. Yogyakarta: Penerbit Gava Media
- Drogas, A. S., Ioannidou, R. E., Kokkalia, G., & Lytras, M. D. (2014). ICTs, mobile learning and social media to enhance learning for attention difficulties. *Journal of Universal Computer Science*.
- Eryilmaz, M. (2016). The Effectiveness Of Blended Learning Environments. *Contemporary Issues in Education Research (CIER)*. <https://doi.org/10.19030/cier.v8i4.9433>
- Fenton, W. (2017). *Google Classroom Could Bridge a Gap in Online Learning*. PC Magazine.
- Fransiskus Ivan Gunawan. (2018). "Pengembangan Kelas Virtual Dengan Google Classroom Dalam Keterampilan Pemecahan Masalah (Problem Solving) Topik Vektor Pada Siswa SMK Untuk Mendukung Pembelajaran".
- Ghavifekr, S., & Rosdy, W. A. W. (2016). *Teaching and Learning with Technology: Effectiveness of ICT Integration in Schools*. International
- Janner Simarmata, Mujiarto. (2019). "Multimedia Pembelajaran". Bandung: Penerbit Alfabeta
- Ghozali, I. (2016). *Statistik Non-Parametrik: Teori Dan Aplikasi Dengan Program SPSS*. Universitas Diponegoro. Semarang. <https://doi.org/10.1002/14651858.CD002812>.
- Gunawan F. I. & Sunarman S.G. 2018. *Pengembangan Kelas Virtual Dengan Google Classroom Dalam Keterampilan Pemecahan Masalah (Problem Solving) Topik Vektor Pada Siswa Smk Untuk Mendukung Pembelajaran*.
- Hanum, N.S., (2013). Keefektifan E-Learning sebagai Media Pembelajaran (Studi Evaluasi Model Pembelajaran E-Learning SMK Telkom Sandhy Putra Purwokerto). *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 3(1).
- Karwati, Euis & Priansa Juni, Donni. (2013). "Kinerja dan Profesionalisme Kepala Sekolah" Cetakan 1. Bandung: Penerbit Alfabeta
- Kunandar. (2011). "Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru". Jakarta : PT RajaGrafindo Persada.
- Mohammadi, H. (2015). Factors affecting the e-learning outcomes: An integration of TAM and IS success model. *Telematics and Informatics*. <https://doi.org/10.1016/j.tele.2015.03.002>
- Muijs, D., Kyriakides, L., van der Werf, G., Creemers, B., Timperley, H., & Earl, L. (2014). State of the art - teacher effectiveness and professional learning. *School Effectiveness and School Improvement*. <https://doi.org/10.1080/09243453.2014.885451>
- Mulyasa. (2014). *Manajemen Berbasis Sekolah Konsep Strategi dan Implementasi*. (cet. 15). Bandung : Rosdakarya.
- Marfuah, E Widjajanti, and Suwardi. 2013. "Pengembangan Metode Pembelajaran Kooperatif Secara Online Pada Kuliah Kimia Fisika II." *Jurnal Pendidikan Matematika Dan Sains*, 125–33.
- Maryono, 2005. *Metodologi Penelitian Pendidikan*, Jakarta: PT rineka cipta.
- McCloud, M. (2014). *Introducing Classroom, a new tool in Google Apps for Education*. In *District Administration*. <https://doi.org/BJ20100266> [pii]r10.1042/BJ20100266
- Muhibbin Syah. (2014). *Psikologi Belajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Mohammadi, H. (2015). Investigating users' perspectives on e-learning: An integration of TAM and

- IS success model. *Computers in Human Behavior*. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2014.07.044>
- Nana Sudjana. (2017). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. (cet. 21). Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Nana Sudjana & Ahmad Rivai. (2013). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru.
- Nurmayanti 1, Nurbaeti. (2019). Pengaruh Media Pembelajaran Google Classroom Dalam Pembelajaran Analisis Real Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa. *Jurnal Penelitian Matematika Dan Pendidikan Matematika*. Issn 26157667
- Rohman M. & Amri S. (2013). *Strategi dan Desain Pengembangan Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Prestasi Pustakarya.
- Rosyada, Dede. (2008). "Media Pembelajaran". Jakarta: Gaung Persada.
- Safei Muhammad. (2013). *Media Pembelajaran*. cet. I; Makassar: All Rights Reserved.
- Shanti Dewi Novianti, Endang Supardi (2019). "Kompetensi pedagogik guru dan motivasi belajar siswa sebagai determinan terhadap hasil belajar siswa"
- Singer, N. (2017). *How Google took over the classroom*. The New York Times. Sun, C., Shrivastava, A., Singh, S., & Gupta, A. (2017).
- Slameto. (2013). *Belajar & Faktor–Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. (cet. 21). Bandung : Alfabeta.
- Suharsimi Arikunto. (2010). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. PT Rineka Cipta : Jakarta.
- Sukardi. (2014). *Metodologi Penelitian Pendidikan*, Jakarta: Bumi Aksara.
- Surya Subrata. (2015). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Supardi and dkk. (2012). "Pengembangan Media Pembelajaran Dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Fisika." *Jurnal Formatif* 2 (1):71–81.
- Wijaya, Andri . (2016). "Analysis of Factors Affecting the Use of Google Classroom to Support Lectures". 134 Wright, P. L. (2015). *Motivation in Organizations*. In *Analyzing Organizational Behaviour*. https://doi.org/10.1007/978-1-349-21542-3_5
- Yusuf Hadi Miarso. (2014). *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media.
- Zainal Arifin. (2013). *Penelitian Pendidikan: Metode dan Paradigma Baru*. Bandung: Rosdakarya