

PENINGKATAN HASIL BELAJAR DARING SELAMA PANDEMI COVID-19 MELALUI PEMANFAATAN FITUR APLIKASI *GOOGLE CLASSROOM* PADA MATA PELAJARAN PENATAAN PRODUK UNTUK PESERTA DIDIK KELAS XII BDP 1 DI SMK NEGERI 4 BANDAR LAMPUNG T.P 2020/2021

Amelia Vidyastuti

(SMKN 4 Bandar Lampung, Lampung, ameliavidyastuti@gmail.com)

ABSTRACT

Penelitian ini merupakan upaya dalam meningkatkan hasil belajar daring mata pelajaran Penataan Produk melalui pemanfaatan fitur aplikasi *Google Classroom*. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas yang dilaksanakan di SMK Negeri 4 Bandar Lampung dengan subyek penelitian adalah peserta didik kelas XII BDP 1. Penelitian Tindakan Kelas ini dilakukan dalam 4 langkah kegiatan, meliputi kegiatan perencanaan, melakukan tindakan, observasi, dan refleksi. Selanjutnya pada siklus kedua jenis kegiatan yang dilaksanakan bersama guru mitra adalah memperbaiki rencana, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Instrumen yang digunakan adalah perangkat tes, lembar observasi, dan catatan lapangan yang digunakan untuk mengamati aktivitas peserta didik dan kinerja guru. Hasil penelitian ini menunjukkan: (1) proses pembelajaran dengan pemanfaatan fitur aplikasi *Google Classroom* dapat membuat peserta didik lebih aktif dan bersemangat dalam mengikuti pelajaran, hal ini juga terlihat dari penilaian aktivitas peserta didik yang semakin meningkat dari siklus 1 hingga siklus 2, peserta didik yang aktif belajar pada akhir siklus 2 mencapai 82% untuk pencapaian klasikal sesuai dengan pembelajaran atau sekitar 27 orang peserta didik dengan aktivitas belajar mencapai 80%. (2) hasil belajar daring melalui pemanfaatan fitur aplikasi *Google Classroom* menunjukkan kemajuan yang berarti, secara keseluruhan peserta didik yang telah mencapai skor ketuntasan minimal yang telah ditetapkan sebanyak 23 orang atau sekitar 70% dari 33 orang. Dengan demikian pemanfaatan fitur aplikasi *Google Classroom* dapat dijadikan salah satu alternatif media pembelajaran Penataan Produk selama pembelajaran daring di era pandemi Covid-19 untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar peserta didik

Kata kunci : Aplikasi *Google Classroom*, Hasil belajar daring, Mata pelajaran Penataan Produk

1. Pendahuluan

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI menerbitkan kebijakan pendidikan dalam masa darurat Covid-19, metode pembelajaran jarak jauh diterapkan untuk memastikan kegiatan pendidikan tetap berlangsung di negara-negara yang terdampak epidemi. Metode ini dilakukan dengan mengubah materi pelajaran ke bentuk digital. Selain itu, diharapkan dengan pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi pola pikir pembelajaran dapat bergeser dari berpusat pada guru (*teacher centered*) menjadi berpusat pada peserta didik (*student centered*). Menurut Keengwe & Georgina (2012) dalam penelitiannya menyatakan bahwa perkembangan teknologi memberikan perubahan terhadap proses pengajaran dan pembelajaran. Internet yang semakin luas dan canggih sebagai alat sarana untuk mempermudah pembelajaran. Pembelajaran berbasis daring (*online*) dibutuhkan sebagai sarana atau alat untuk pendukung proses pembelajaran saat ini. Salah satunya adalah penggunaan media aplikasi *google classroom* dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran untuk membantu meningkatkan hasil belajar

peserta didik. Desain dari *Google Classroom* sudah tidak asing lagi bagi peserta didik karena mereka sudah menggunakan beberapa produk dari *Google* via akun *Google Apps* (Izenstark dan Leahy, 2015).

Adanya wabah virus Covid-19 di Indonesia yang menyebabkan segala aktivitas harus dilakukan dari rumah. Sehingga dalam dunia pendidikan semua guru harus mampu membuat media pembelajaran yang dapat dioperasikan secara efektif oleh peserta didik dari rumah dalam rangka membantu meningkatkan hasil belajar peserta didik. Oleh karena itu, dalam penelitian kali ini peneliti mengambil judul “Peningkatan Hasil Belajar Daring Selama Pandemi Covid-19 Melalui Pemanfaatan Fitur Aplikasi *Google Classroom* Pada Mata Pelajaran Penataan Produk Pada Peserta Didik Kelas XII BDP 1 Di SMK Negeri 4 Bandar Lampung T.P 2020/2021”.

Agar penelitian dapat mencapai sasaran dan tujuan yang diharapkan secara optimal, maka perlu adanya pembatasan masalah bagi persoalan yang akan diteliti menjadi jelas sehingga kesalahpahaman dapat dihindari. Dalam hal ini peneliti membatasi ruang lingkup dan faktor masalah yang diteliti pada obyek penelitian dan subyek penelitian. Obyek penelitian ini adalah aspek-aspek dari subyek penelitian yang menjadi sarana penelitian, meliputi hasil belajar daring dan pemanfaatan fitur aplikasi *google classroom* pada mata pelajaran penataan produk. Sedangkan subyek penelitian ini adalah peserta didik kelas XII BDP 1 TP. 2020/2021 yang keseluruhannya berjumlah 33 orang peserta didik.

Penelitian yang dilakukan ini bertujuan: (1) untuk mengetahui proses pembelajaran daring selama pandemi Covid-19 melalui pemanfaatan fitur aplikasi *google classroom* pada mata pelajaran penataan produk pada peserta didik kelas XII BDP 1 Di SMK Negeri 4 Bandar Lampung, (2) untuk mengetahui hasil belajar daring selama pandemi Covid-19 melalui pemanfaatan fitur aplikasi *google classroom* pada mata pelajaran penataan produk pada peserta didik kelas XII BDP 1 Di SMK Negeri 4 Bandar Lampung.

2. Tinjauan Pustaka

a. Hasil Belajar

Secara umum Kent et al., (2016: 38) menjelaskan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Menurutnya juga anak-anak yang berhasil dalam belajar ialah berhasil mencapai tujuan-tujuan pembelajaran atau tujuan instruksional. Adapun yang dimaksud dengan belajar menurut Michaelsen & Meidow, (2019: 5) adalah “Perubahan tingkah laku pada diri individu berkat adanya interaksi antara satu individu dengan individu lainnya dan antara individu dengan lingkungan”. Menurut Peterson et al., (2016: 65), dapat dipahami bahwa yang dimaksud dengan hasil belajar merupakan suatu proses untuk melihat sejauh mana peserta didik 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).

b. Pembelajaran Daring

Daring adalah akronim dalam jaringan, menurut KKBI Kemendikbud pusat, yang artinya terhubung melalui jejaring komputer, internet, dan sebagainya. Jadi kegiatan belajar mengajar guru dan peserta didik kini dilakukan secara belajar daring, termasuk pada saat pemberian tugas. Kusumawardani menyebut pembelajaran daring sebagai bagian dari *E-Learning* atau pembelajaran elektronik. *E-Learning* menurutnya merujuk pada sebuah proses pembelajaran yang memanfaatkan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) sebagai mediumnya. *E-Learning* merupakan hasil integrasi yang sistematis atas komponen-komponen pembelajaran yang tetap memperhatikan mutu, sumber belajar, serta berciri khas adanya interaksi pembelajaran (*engagement*) lintas waktu juga ruang (Awwabin, 2020)

Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia pun mengeluarkan Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 Tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Dalam Masa Darurat Penyebaran *Coronavirus Disease* (Covid- 19) poin ke 2 yaitu proses belajar dari rumah dilaksanakan dengan ketentuan sebagai berikut:

- 1) Belajar dari rumah melalui pembelajaran daring/jarak jauh dilaksanakan untuk memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi peserta didik, tanpa terbebani tuntutan menuntaskan seluruh capaian kurikulum untuk kenaikan kelas maupun kelulusan.
- 2) Belajar dari rumah dapat difokuskan pada pendidikan kecakapan hidup antara lain mengenai pandemi Covid-19.
- 3) Aktivitas dan tugas pembelajaran belajar dari rumah dapat bervariasi antarpeserta didik, sesuai minat dan kondisi masing-masing, termasuk mempertimbangkan kesenjangan akses/fasilitas belajar di rumah.
- 4) Bukti atau produk aktivitas belajar dari rumah diberi umpan balik yang bersifat kualitatif dan berguna dari guru, tanpa diharuskan memberi skor/nilai kuantitatif.
- 5) Menurut Bilfaqih & Qomarudin (2015: 4) secara umum, pembelajaran daring bertujuan memberikan layanan pembelajaran bermutu secara dalam jaringan (daring) yang bersifat masif dan terbuka untuk menjangkau audiens yang lebih banyak dan lebih luas.

c. Pandemi Covid-19

WHO (World Health Organization atau Badan Kesehatan Dunia) secara resmi mendeklarasikan virus corona (Covid-19) sebagai pandemi pada tanggal 9 Maret 2020. Artinya, virus corona telah menyebar secara luas di dunia. Perlu diketahui, dalam kasus pandemi Covid-19 ini menjadi yang pertama dan disebabkan oleh virus corona yang telah ada sejak akhir tahun lalu.

Dampak virus Covid-19 tak hanya merugikan dari sisi kesehatan saja, Presiden Joko Widodo juga mengatakan (Prudential, 2020) bahwa virus corona sangat berdampak pada perekonomian di Indonesia. Bukan hanya karena produksi barang saja yang terganggu, tetapi investasi pun juga terhambat. Berikut beberapa dampak virus Covid-19 di Indonesia:

- 1) Beberapa barang menjadi mahal dan langka untuk ditemukan.
- 2) Jemaah Indonesia batal berangkat umrah.
- 3) Kunjungan para wisatawan mancanegara di Indonesia menurun.
- 4) Merusak tatanan ekonomi di Indonesia.
- 5) Impor barang menjadi terhambat.

d. Fitur Aplikasi *Google Classroom*

Google Classroom merupakan salah satu fitur pendidikan yang disediakan oleh *Google Apps For Education* (GAPE) yang dirilis ke publik pada tanggal 12 Agustus 2014 (Putri, 2017: 3-5). Namun *google classroom* baru banyak digunakan pada pertengahan tahun 2015. Pada situs *google classroom* juga tertulis bahwa *google classroom* terhubung dengan semua layanan *google for education* yang lainnya, sehingga pendidik dapat memanfaatkan *google mail*, *google drive*, *google calendar*, *google docs*, *google sheets*, *google slides*, dan *google sites* dalam proses pembelajarannya (Bagas dan Rina, 2017: 62).

Google classroom adalah sebuah aplikasi yang memungkinkan terciptanya ruang kelas di dunia maya. *Google classroom* bisa menjadi sarana distribusi tugas, submit tugas bahkan menilai tugas-tugas yang dikumpulkan. *Google classroom* bisa didapatkan secara gratis dengan terlebih dahulu mendaftarkan diri pada akun *google application for education*. Aplikasi *google classroom* ini sangat bermanfaat untuk pembelajaran secara *online*, dapat diperoleh secara gratis serta dapat digunakan untuk perangkat apa pun. Salah satu kecanggihannya aplikasi ini adalah dapat digunakan secara bersama-sama dalam kelompok secara kolaboratif (Asnawi, 2018: 17).

Pengajar bisa membuat pengumuman dan berbagi dokumen secara *paperless*, karena setiap *file* yang di-*upload* terintegrasi dengan fasilitas *google drive* dari *google*. Sehingga setiap pelajar bisa membaca pengumuman tersebut dan men-*download file* yang di-*share* oleh pengajar (Hakim, 2016: 14).

e. Mata Pelajaran Penataan Produk

Penataan produk atau dikenal juga dengan istilah display, adalah suatu cara pemajangan produk atau tata letak barang yang diterapkan oleh perusahaan, dengan tujuan untuk menarik minat pelanggan agar melihat dan membeli produk yang ditawarkan (Widiyaningsih, 2013: 25). Display (pemajangan barang) merupakan salah satu aktivitas terpenting dalam keseharian operasional pengelolaan sebuah toko output yang dihasilkan dari aktivitas yang satu ini berpengaruh langsung pada tingkat keberhasilan penjualan didalam toko, terlebih bagi toko-toko ritel modern yang memiliki format layanan mandiri (swalayan) seperti minimarket, swalayan, maupun hypermarket (Puspitasari, 2012: 125).

Tujuan akhir dari mempelajari mata pelajaran penataan produk adalah pencapaian kompetensi peserta didik dalam (Windiarti, 2016: 3):

1. Memperjelas atribut dan spesifikasi barang dan jasa.
2. Melakukan pengemasan produk.
3. Merancang merk produk/brand.
4. Menentukan ruang lingkup penataan barang.
5. Menentukan pengelompokan barang.
6. Menerapkan Prosedur Operasi Standar (POS) atau *Standard Operating Procedure* (SOP).
7. Merancang dan mendesain *Lay out* toko.
8. Melakukan Pelabelan barang.
9. Melakukan pengawasan berkala pada display.
10. Melakukan tindak lanjut hasil pengawasan display.

f. Penelitian Yang Relevan

Adapun beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti antara lain sebagai berikut:

- 1) Penelitian yang dilakukan oleh Dhia G Dhia Ghina Ramadhani Putri (2017), yang berjudul “*Communication Effectiveness Of Online Media Google Classroom In Supporting The Teaching And Learning Process At Civil Engineering University Of Riau*”. Berdasarkan hasil penelitian, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa *google classroom* sangat efektif digunakan sebagai media pembelajaran kelas *online*.
- 2) Penelitian yang dilakukan oleh Diemas Bagas Panca Pradana & Rina Harimurti (2017) dengan judul penelitian yaitu “Pengaruh Penerapan *Tools Google Classroom* Pada Model Pembelajaran *Project Based Learning* Terhadap Hasil Belajar Siswa”. Berdasarkan hasil penelitian, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa Penerapan *Tools Google Classroom* Pada Model Pembelajaran *Project Based Learning* dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
- 3) Penelitian yang dilakukan oleh Ernawati (2018), yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Aplikasi *Google Clasroom* Terhadap Kualitas Pembelajaran Dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI Di MAN 1 Kota Tangerang Selatan”. Hasil penelitian ini menyimpulkan bahwa terdapat pengaruh positif signifikan penggunaan *google classroom* terhadap kualitas pembelajaran siswa pada mata pelajaran ekonomi kelas XI Di MAN 1 Kota Tangerang Selatan.

3. Metodologi

a. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian tindakan kelas yang fokus utamanya adalah meningkatkan hasil belajar dilihat dari keaktifan peserta didik dan dengan penggunaan aplikasi *google classroom* dalam pembelajaran Penataan Produk. Model rancangan penelitian tindakan kelas yang digunakan adalah model rancangan yang dikembangkan oleh Kemmis dan McTaggart. Penelitian tindakan kelas ini diadakan di SMK Negeri 4 Bandar Lampung pada kelas XII BDP 1, yang terdiri dari 33 peserta didik, 16 perempuan dan laki-laki sebanyak 17 orang. Penelitian ini meneliti pada mata

pelajaran Penataan produk dengan pokok bahasan “Inovasi Dalam Penataan Produk” dan “Perawatan dan Pemeliharaan Produk” dengan jumlah jam 6 jam pelajaran untuk tiap pertemuan. Penelitian ini dilaksanakan pada awal tahun ajaran 2020/2021, berkisar pada bulan Juni sampai dengan bulan September 2020. Yang menjadi subyek dalam penelitian ini adalah: (1) peserta didik, (2) guru, (3) rekan guru sejawat. Pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini berlangsung selama dua siklus, yang setiap siklusnya terdiri dari perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan dan observasi atau pengamatan yang kemudian akan dilanjutkan dengan refleksi sebagai acuan pada siklus berikutnya.

b. Analisis Data

Teknik dan alat pengumpulan data dalam penelitian ini adalah tes, observasi, dan angket. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini didapat dari data kualitatif dan data kuantitatif. Data yang dikumpulkan dari setiap siklus yang terjadi akan dianalisis secara deskriptif dengan menggunakan teknik persentase untuk melihat kecenderungan yang terjadi, baik dalam hal hasil belajar dan antusias peserta didik dalam belajar, serta pemanfaatan fitur aplikasi *google classroom* dalam proses pembelajaran. Data kuantitatif yang diperoleh dari hasil tes formatif merupakan gambaran mengenai tingkatan pemahaman peserta didik terhadap materi pelajaran. Data ini berbentuk nilai-nilai hasil evaluasi tes tertulis peserta didik. Untuk mengetahui hasil belajar peserta didik setelah diterapkan pembelajaran pemanfaatan fitur aplikasi *google classroom* diambil dari persentase ketuntasan belajar peserta didik setelah diadakan tes pada setiap akhir siklus.

4. Hasil dan Pembahasan

a. Hasil

Untuk hasil belajar dari hasil tes siklus 1 peserta didik kelas XII BDP 1 SMK Negeri 4 Bandar Lampung yang telah mencapai skor ketuntasan minimal sebanyak 19 orang atau sekitar 58% dengan nilai rata-rata 73 dengan nilai tertinggi 96 dan nilai terendah 52. Untuk hasil respon peserta didik terhadap pembelajaran dengan memanfaatkan fitur aplikasi *google classroom* pada siklus 1 peserta didik kelas XII BDP 1 SMK Negeri 4 Bandar Lampung bahwa dari 33 orang hanya 29 orang peserta didik yang mengisi data kuisioner yang diberikan guru melalui *google form*. Dari hasil kuisioner tersebut dari 10 indikator pernyataan diperoleh nilai rata-rata 66,12 atau termasuk dalam kategori setuju, artinya 87,88% peserta didik menyatakan setuju dengan pemanfaatan fitur aplikasi *google classroom*.

Untuk peningkatan hasil belajar peserta didik dapat terlihat pada saat tes akhir siklus 2 dibandingkan dengan tes akhir siklus 1, dengan nilai rata-rata seluruh peserta didik pada tes akhir siklus 1 mencapai 73, namun terjadi peningkatan di tes akhir siklus 2 mencapai sedikit peningkatan yaitu 74 dengan jumlah peserta didik yang mencapai ketuntasan belajar sebanyak 23 orang atau sekitar 70%. Untuk hasil respon peserta didik terhadap pembelajaran dengan memanfaatkan fitur aplikasi *google classroom* pada siklus 2 peserta didik kelas XII BDP 1 SMK Negeri 4 Bandar Lampung bahwa dari 33 orang hanya 29 orang peserta didik yang mengisi data kuisioner yang diberikan guru melalui *google form*. Dari hasil kuisioner tersebut diperoleh nilai rata-rata yang dicapai meningkat menjadi 70,78 atau termasuk dalam kategori setuju, artinya 87,88% peserta didik menyatakan setuju dengan pemanfaatan fitur aplikasi *google classroom* pada pembelajaran daring di era pandemi Covid-19 ini.

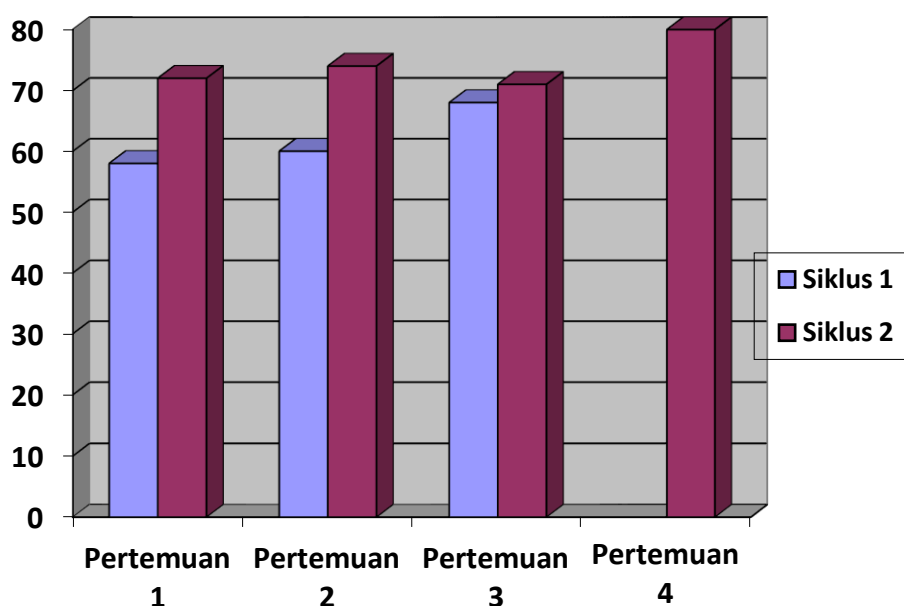
b. Pembahasan

Berdasarkan pada pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini, dari siklus 1 dan siklus 2, beberapa analisis yang dilakukan peneliti berdasarkan pada hasil belajar daring selama pandemi Covid-19 melalui pemanfaatan fitur aplikasi *google classroom* pada mata pelajaran penataan produk pada peserta didik kelas XII BDP 1 Di SMK Negeri 4 Bandar Lampung adalah sebagai berikut:

- 1) Proses belajar daring selama pandemi Covid-19 melalui pemanfaatan fitur aplikasi *google classroom* pada mata pelajaran penataan produk disusun bersama antara peneliti dengan pengamat setiap akan melakukan siklus berdasarkan pada rencana awal. Penelitian ini dilaksanakan dalam 2 siklus dengan perlakuan yang sama yang terdiri dari 4 komponen penelitian tindakan kelas (perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi). Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) disesuaikan dengan tahap perkembangan peserta didik yang dalam hal ini peserta didik harus secara aktif membangun pemahamannya dan guru hanya sekedar membantu menyediakan sarana agar proses pembelajaran berjalan baik.
- 2) Berdasarkan hasil pengamatan pada saat proses pembelajaran, ternyata pembelajaran daring selama pandemi Covid-19 melalui pemanfaatan fitur aplikasi *google classroom* mendapat tanggapan yang positif dari peserta didik. Proses pembelajaran berlangsung aktif dan menyenangkan, guru dan peserta didik tampak lebih bersemangat melaksanakan setiap proses pembelajaran yang dilakukan di dalam kelas.

Tabel Perbandingan Aktivitas Belajar Peserta Didik Siklus 1 dan 2

Siklus 1			Siklus 2		
	Jumlah Peserta Didik Aktif	Nilai Aktivitas (%)		Jumlah Peserta Didik Aktif	Nilai Aktivitas (%)
Pertemuan 1	17	58	Pertemuan 1	27	72
Pertemuan 2	21	60	Pertemuan 2	27	74
Pertemuan 3	22	68	Pertemuan 3	24	71
			Pertemuan 4	27	80



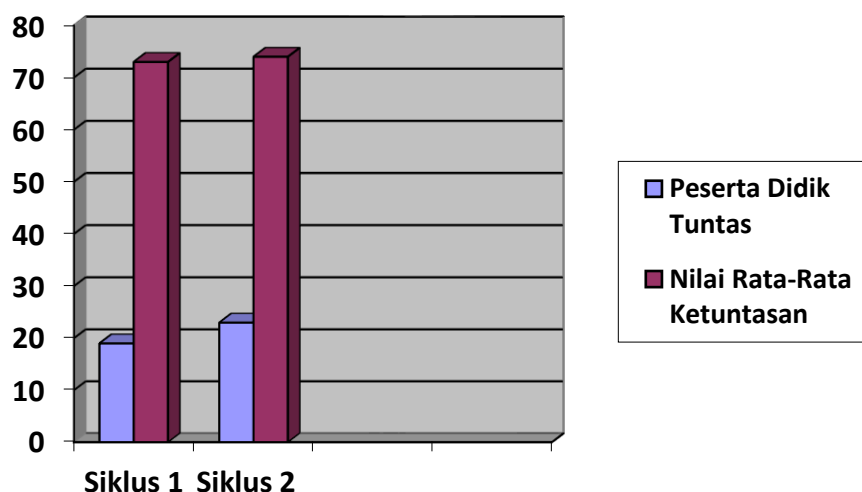
Gambar Diagram Perbandingan Aktivitas Belajar Peserta Didik Siklus 1 dan 2

- 3) Dari tiap siklus yang dilaksanakan, diketahui peserta didik memiliki kemajuan yang berarti terhadap proses dan hasil belajar baik secara individu maupun secara kelompok dengan membandingkan tes akhir siklus 1 dan tes akhir siklus 2 yaitu meningkatnya perolehan skor dasar peserta didik dan hasil belajar peserta didik setiap kali tes dilakukan. Pada tes akhir siklus 1 nilai yang diperoleh peserta didik kelas XII BDP 1 SMK Negeri 4 Bandar Lampung yang telah mencapai skor ketuntasan minimal dengan nilai rata-rata 73 dengan jumlah peserta didik yang mencapai ketuntasan belajar sebanyak 19 orang peserta didik. Pada siklus 2 meningkat menjadi 23 orang dengan nilai rata-rata mencapai 74. Selain itu yang lebih berarti adalah meningkatnya proses belajar peserta didik yang mendorong

aktivitas belajar peserta didik berkenaan dengan materi pelajaran maupun tugas yang diberikan oleh guru.

Tabel Perbandingan Hasil Belajar Peserta Didik Siklus 1 dan 2

	Siklus 1	Siklus 2
Jumlah Peserta Didik Tuntas	19	23
Persentase Peserta Didik Tuntas	57,58	70%
Nilai Rata-Rata Ketuntasan	73	74



Gambar Diagram Perbandingan Hasil Belajar Peserta Didik Siklus 1 dan 2

5. Kesimpulan

Kesimpulan dari penelitian ini adalah hasil belajar daring selama pandemi Covid-19 melalui pemanfaatan fitur aplikasi *google classroom* pada mata pelajaran Penataan Produk pada peserta didik kelas XII BDP 1 Di SMK Negeri 4 Bandar Lampung didasarkan pada beberapa temuan, adalah sebagai berikut:

- 1) Proses pembelajaran proses pembelajaran daring melalui pemanfaatan fitur aplikasi *google classroom* membuat peserta didik lebih aktif dan bersemangat dalam mengikuti pelajaran Penataan Produk, aktif dalam mengikuti pelajaran, memperhatikan penjelasan guru, termasuk dalam mengerjakan setiap tugas yang diberikan di dalam proses pembelajaran. Hal ini juga terlihat dari aktivitas peserta didik yang semakin meningkat dari siklus 1 dan siklus 2.
- 2) Hasil hasil belajar daring selama pandemi Covid-19 melalui pemanfaatan fitur aplikasi *google classroom* pada mata pelajaran Penataan Produk pada peserta didik kelas XII BDP 1 Di SMK Negeri 4 Bandar Lampung T.P 2020/2021 menunjukkan kemajuan yang berarti, Pada tes akhir siklus 1 nilai yang diperoleh peserta didik mencapai skor ketuntasan minimal dengan nilai rata-rata 73 dengan jumlah peserta didik yang mencapai ketuntasan belajar sebanyak 19 orang peserta didik. Pada siklus 2 meningkat menjadi 23 orang dengan nilai rata-rata mencapai 74.
- 3) Masalah proses pembelajaran yang kurang efektif. Sekolah dan para staffnya perlu menemukan cara tersendiri agar materi yang dipelajari sebisa mungkin dapat dipahami oleh peserta didik. Tidak harus memaksa peserta didik untuk memami materi pembelajaran secara 100%, 50-70 % saja sudah cukup. Setidaknya mereka tetap memahami materi yang sedang dipelajari.
- 4) Pemanfaatan pembelajaran daring sebagai solusi yang efektif dalam pembelajaran di rumah guna memutus mata rantai penyebaran Covid-19, *physical distancing* (menjaga jarak aman) juga menjadi pertimbangan dipilihnya pembelajaran tersebut. Kerjasama yang baik antara guru, peserta didik, orangtua peserta didik dan pihak sekolah menjadi faktor penentu agar pembelajaran daring lebih efektif.

6. Referensi

- [1] Alliya, Humaira. (2020), *Kenali Google Classroom, Masa Depan Layanan Pengajaran Berbasis Online*. <https://glints.com/id/lowongan/google-classroom-adalah/#.YMy890yyTIU>
- [2] Arreza, MP. (2020). *Pengertian Penataan Produk Dan Ruang Lingkup Penataan Produk*. <https://situspromo.com/pengertian-penataan-produk-dan-ruang-lingkup-penataan-produk-2/>.
- [3] Arikunto, Suharsimi. (2011). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Penerbit Rineka Cipta.
- [4] Asnawi, Noordin. (2018). *Pengukuran Usability Aplikasi Google Classroom Sebagai Elearning Menggunakan USE Questionnaire*. *Journal of Computer, Information System, & Technology Management*. 3 (2).
- [5] Awwabin, Salma. (2020). *Pengertian, Kendala, Manfaat dan Strategi Pembelajaran Daring*. <https://penerbitdeepublish.com/pembelajaran-daring/>.
- [6] Bagas, Panca Diemas dan Rina Harimurti Pradana. (2017). *Pengaruh Penerapan Tools Google Classroom Pada Model Pembelajaran Project Based Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa*” *Jurnal ITEdu*. 02 (01).
- [7] Cloudhost. (2020). *Mengenal Apa Itu Google Classroom : Fitur, Fungsi, Dan Keunggulannya Serba Serbi, Technology* <https://idcloudhost.com/mengenal-apa-itu-google-classroom-fitur-fungsi-dan-keunggulannya/>.
- [8] Ernawati. (2018). *Pengaruh Penggunaan Aplikasi Google Classroom Terhadap Kualitas Pembelajaran dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI Di MAN 1 Kota Tangerang Selatan*. Skripsi. UIN Syarif Hidayatullah Jakarta.
- [9] Hakim, Abdul Barir. (2016). *Efektifitas Penggunaan E-Learning Moodle, Google Classroom Dan Edmodo*. *STIMIK ESQ*. 2 (1).
- [10] Prudential. (2020). *Apa Itu Sebenarnya Pandemi COVID-19? Ketahui Juga Dampaknya di Indonesia*. <https://www.prudential.co.id/id/pulse/article/apa-itu-sebenarnya-pandemi-covid-19-ketahui-juga-dampaknya-di-indonesia/>.
- [11] Puspitasari, Devi. (2012). *Penjualan*. Penerbit Depdikbud
- [12] Putri, Dhia Ghina Ramadhani. (2017). *Communication Effectiveness Of Online Media Google Classroom In Supporting The Teaching And Learning Process At Civil Engineering University Of Riau*. *JOM FISIP*. 4 (01).
- [13] Rismayanti, R., Rahmatullah, R., Inanna, I., Rakib, M., & Hasan, M. (2021). *Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Terhadap Kemampuan Memecahkan Masalah Pada Pembelajaran Ekonomi Peserta Didik Kelas XI Lintas Minat Ekonomi di SMA Negeri 16 Makassar*. *Economic Education and Entrepreneurship Journal*, 4(1), 78-91.
- [14] Satgas Covid. *Diposting Apa yang dimaksud dengan pandemi*. (2020). <https://covid19.go.id/tanyajawab?search=Apa%20yang%20dimaksud%20dengan%20pandemi>.
- [15] Surat Edaran Menteri Pendidikan Nomor 4 Tahun 2020 Tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Dalam Masa Darurat Penyebaran *Coronavirus Disease (Covid- 19)*. (2020).
- [16] Widiyaningsih., & Samsul Rizal. (2013). *Menata Produk*. Penerbit Erlangga.