

Pengaruh Pembelajaran Daring Berbasis Google Meet terhadap Interaksi Belajar Siswa Kelas 5 di SDN Jember Lor 03

Karien Ovisara¹, Hari Satrijono², Fitria Kurniasih³

Program Studi PGSD, FKIP, Universitas Jember, Kampus Tegal Boto, Jl. Kalimantan No.37, Krajan Timur, Kecamatan Sumbersari, Kabupaten Jember, Jawa Timur 68121

karienovisara1998@gmail.com¹, hsatrijono@gmail.com², fitria.fkip@unej.ac.id³

Abstract: This study aims to determine whether there is an influence of Google Meet-based online learning on student learning interactions in elementary schools. The background to this research is the lack of optimality in the online learning process because students are not interactive in participating in learning through monotonous learning media. The sample used was class 5C totaling 28 students. This research uses one independent variable (online learning based on Google Meet) and one dependent variable (learning interaction). The type of research used is quantitative with an ex-post facto research design. Collecting data using a questionnaire, then analyzed with a simple linear regression. The calculation results obtained t_{count} of 2.762 and found a t_{table} of 2.056 in the table with $df = 26$ at a significant level of 5%. So it is known that $t_{count} = 2.762 > 2.056 = t_{table}$. Thus H_0 is rejected and H_a is accepted, meaning that there is a significant influence of Google Meet-based online learning on learning interactions. The results of the determination test show that online learning based on Google Meet has an effect of 22.7% on learning interactions.

Keywords: influence, Google Meet, and learning interactions.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh pembelajaran daring berbasis *Google Meet* terhadap interaksi belajar siswa di SD. Penelitian dilatarbelakangi kurang optimalnya proses pembelajaran daring karena siswa tidak interaktif dalam mengikuti pembelajaran melalui media belajar yang monoton. Sampel yang digunakan adalah kelas 5C berjumlah 28 siswa. Penelitian ini menggunakan satu variabel bebas (pembelajaran daring berbasis *Google Meet*) dan satu variabel terikat (interaksi belajar). Jenis penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan desain penelitian *ex-post facto*. Pengumpulan data menggunakan angket, kemudian dianalisis dengan regresi linear sederhana. Hasil perhitungan diperoleh t_{hitung} sebesar 2,762 dan ditemukan t_{tabel} sebesar 2,056 pada tabel dengan $df=26$ pada taraf signifikan 5%. Sehingga diketahui bahwa $t_{hitung} = 2,762 > 2,056 = t_{tabel}$. Demikian H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya terdapat pengaruh yang signifikan pembelajaran daring berbasis *Google Meet* terhadap interaksi belajar. Hasil uji determinasi menunjukkan bahwa pembelajaran daring berbasis *Google Meet* memberikan pengaruh sebesar 22,7% terhadap interaksi belajar.

Kata kunci: pengaruh, *Google Meet*, dan interaksi belajar.

1.

Pendahuluan

Tahun 2019 tepatnya pada tanggal 31 Desember merupakan waktu di mana kantor *World Health Organization* (*WHO*) mengonfirmasi adanya wabah *Covid-19* pertama kali di China. Penyebaran virus corona di seluruh dunia pada saat itu begitu pesat dalam waktu singkat, sehingga pemerintah mengeluarkan beberapa kebijakan yang wajib diterapkan oleh seluruh masyarakat demi memutus rantai penyebaran wabah virus tersebut. Salah satunya lembaga pendidikan wajib menerapkan aturan pemerintah, yaitu tidak melaksanakan pembelajaran tatap muka. Pembelajaran jarak jauh dikatakan sebagai solusi utama untuk mengatasi sistem pendidikan pada masa pandemi.

Pembelajaran jarak jauh dikenal dengan istilah *e-learning*, *online learning*, dan daring (dalam jaringan) adalah proses pembelajaran yang memanfaatkan jaringan internet dengan konektivitas, aksesibilitas, fleksibilitas serta kemampuan untuk menyajikan berbagai macam interaksi pembelajaran (Sadikin & Hamidah, 2020:216). Pembelajaran daring memberikan keleluasaan kepada guru maupun siswa untuk melaksanakan proses belajar mengajar kapanpun dan di manapun (Dewi, 2020:56). Kegiatan belajar mengajar terdiri atas beberapa komponen seperti guru dan siswa melibatkan proses komunikasi yang memiliki tujuan. Jika komunikasi berjalan secara optimal, maka akan mudah mencapai tujuan yang diharapkan, istilah komunikasi yang terjalin antar komponen belajar dan memiliki tujuan disebut interaksi edukatif atau interaksi belajar (Lisa dkk, 2018:271). Interaksi yang dilakukan dalam proses belajar mengajar

daring antara guru dengan siswa maupun antarsiswa tidak mengharuskan tatap muka, tetapi dapat memanfaatkan perangkat pendukung seperti gawai, laptop, tablet, komputer, dan beberapa aplikasi.

Google Meet adalah aplikasi yang dikembangkan oleh *Google* sebagai layanan komunikasi jarak jauh berupa video. *Google Meet* digunakan dalam keperluan *meeting* jarak jauh atau secara *online*, sehingga memungkinkan pengguna dapat mengikuti kegiatan pertemuan seperti rapat, belajar mengajar, wawancara, atau kegiatan lainnya tanpa harus bertatap muka secara langsung. Aplikasi *video conference* ini dapat digunakan untuk menyajikan informasi, materi, atau dokumen yang ditayangkan melalui layar atau biasa disebut dengan *share screen*. Menurut Pane (2019:142), proses pembelajaran yang baik dapat diwujudkan dengan melibatkan interaksi belajar atau interaksi edukatif dalam proses tersebut. Pembelajaran daring memanfaatkan aplikasi ini sebagai media yang mendukung agar tetap terjadi interaksi antarkomponen belajar walaupun tidak harus bertatap muka layaknya kegiatan belajar mengajar di sekolah.

Peran guru dalam kegiatan belajar mengajar salah satunya yaitu sebagai fasilitator, artinya guru diharapkan mampu menciptakan kondisi dan situasi belajar yang dibutuhkan oleh siswa. Guru sebagai fasilitator tidak hanya mendominasi siswa dengan ceramah dan penjelasan, tetapi menganggap siswa sebagai anak yang memiliki tanggung jawab dan mandiri dalam mengolah berbagai sumber belajar (Naibaho, 2018:78). Kegiatan belajar dan mengajar adalah dua hal yang selalu berkaitan, belajar merupakan kegiatan yang dilakukan oleh siswa, sedangkan mengajar lebih kepada kegiatan yang dilakukan oleh guru sebagai fasilitator dalam belajar. Oleh karena itu, kegiatan belajar mengajar yang melibatkan proses interaksi tidak hanya menuntut keaktifan guru, melainkan harus ada keaktifan dari dua belah pihak yaitu guru dan siswa, sehingga terjadi interaksi dua arah dengan harapan timbul umpan balik yang bersifat positif (Mashita, 2017:69).

Menurut Sardiman (2012:14), keberhasilan proses belajar mengajar didukung dengan adanya interaksi edukatif antara siswa sebagai pihak yang belajar dan guru yang mengajar. Akan tetapi, situasi tertentu mengharuskan proses belajar mengajar dilakukan secara daring. Media belajar yang praktis, efektif, dan efisien sangat diperlukan agar mempermudah guru maupun siswa dalam melaksanakan pembelajaran daring (Ramadhan, 2022:39). Proses pembelajaran daring dibatasi oleh jarak dengan memanfaatkan beberapa aplikasi sebagai media belajar, sehingga interaksi yang terjalin antara guru dengan siswa maupun antarsiswa juga berbeda dengan saat pembelajaran tatap muka.

Hasil wawancara pada tanggal 6 September 2021 terhadap pelaksanaan pembelajaran daring di kelas 5 SDN Jember Lor 03 menunjukkan terdapat beberapa keluhan dari guru maupun siswa. Keluhan yang dimaksud, yaitu: (1) interaksi antara guru dengan siswa maupun antarsiswa menjadi sangat terbatas; (2) siswa merasa jenuh dengan suasana belajar yang berbeda dengan pembelajaran tatap muka; dan (3) pelaksanaan belajar mengajar melalui grup *WhatsApp* dianggap monoton karena proses belajar tidak interaktif. Oleh karena itu, salah satu sarana interaksi yang digunakan dalam pembelajaran daring di kelas 5 SDN Jember Lor 03 adalah menggunakan aplikasi *Google Meet*.

Peneliti mengambil judul "Pengaruh Pembelajaran Daring Berbasis *Google Meet* terhadap Interaksi Belajar Siswa Kelas 5 di SDN Jember Lor 03". Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu, adakah pengaruh pembelajaran daring berbasis *Google Meet* terhadap interaksi belajar siswa kelas 5 di SDN Jember Lor 03. Tujuan penelitian untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh pembelajaran daring berbasis *Google Meet* terhadap interaksi belajar siswa kelas 5 di SDN Jember Lor 03.

2. Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan desain *ex-post facto*. Penelitian dengan desain *ex-post facto* dilakukan ketika variabel bebas telah terjadi sehingga peneliti mengamati variabel terikat tanpa memberikan perlakuan yang khusus (Sappaile, 2010:105). Penelitian dilaksanakan di SDN Jember Lor 03 pada semester ganjil tahun pelajaran 2021/2022 dengan subjek penelitian yaitu siswa kelas 5C yang berjumlah 28 siswa. Terdapat dua variabel dalam penelitian ini. Pembelajaran daring berbasis *Google Meet* merupakan variabel bebas, sedangkan interaksi belajar adalah variabel terikat. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini berupa angket, wawancara, dan dokumentasi.

Instrumen berupa angket divalidasi kepada validator ahli dan diuji cobakan terlebih dahulu sebelum dibagikan kepada responden. Jika sebuah instrumen dapat mengukur semua yang hendak diukur dalam penelitian, maka dapat dikatakan bahwa instrumen tersebut telah valid (Masyhud, 2021:299). Data kelayakan soal memperoleh skor dari validator dengan rentang nilai 1-5, selanjutnya skor tersebut diubah menjadi skala 100. Hasil perhitungan didapatkan nilai sebesar 95, maka instrumen dinyatakan masuk dalam kategori "sangat layak" untuk diuji cobakan.

Teknik analisis dalam penelitian ini menggunakan analisis regresi linear sederhana, yang bertujuan untuk mengukur seberapa signifikan pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat. Sebelum melakukan analisis dengan regresi linear sederhana, dilakukan uji prasyarat terlebih dahulu seperti uji normalitas, uji heteroskedastisitas, dan uji linearitas. Melalui uji normalitas, dapat diketahui data yang diperoleh berdistribusi normal atau tidak. Sedangkan uji

heteroskedastisitas bertujuan untuk mengetahui adanya ketidaksamaan varian dari residual pada pengamatan model regresi linear. Model regresi yang baik adalah model regresi yang tidak terjadi gejala heteroskedastisitas (Yuliara, 2016:6). Selanjutnya, dilakukan uji linearitas untuk mengetahui ada tidaknya hubungan yang linear antara variabel bebas dengan variabel terikat. Peneliti menggunakan bantuan program SPSS versi 21 dalam melakukan uji prasyarat agar mendapatkan perhitungan yang akurat.

Jika data yang diperoleh telah memenuhi uji prasyarat, maka dapat dilakukan analisis regresi linear sederhana dan diperoleh model persamaan sebagai berikut (Siregar dalam Apriani, 2019:53).

$$Y = a + bX$$

Keterangan :

Y = variabel terikat

X = variabel bebas

a = harga Y apabila X = 0 (nilai konstanta)

b = angka arah atau koefisien regresi yang menunjukkan angka peningkatan atau penurunan variabel terikat yang didasarkan pada variabel bebas, apabila b positif maka terjadi kenaikan dan apabila b negatif maka terjadi penurunan.

Selanjutnya dilakukan uji t untuk mengetahui adakah pengaruh yang signifikan variabel bebas terhadap variabel terikat. Adapun hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

Ha : ada pengaruh yang signifikan pembelajaran daring berbasis *Google Meet* terhadap interaksi belajar siswa kelas 5 di SDN Jember Lor 03.

H₀ : tidak ada pengaruh yang signifikan pembelajaran daring berbasis *Google Meet* terhadap interaksi belajar siswa kelas 5 di SDN Jember Lor 03.

Syarat pengambilan keputusan :

a. Jika $t_{hitung} \geq t_{tabel}$, maka H₀ ditolak dan Ha diterima.

b. Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$, maka H₀ diterima dan Ha ditolak.

3. Hasil dan Pembahasan

Pengaruh pembelajaran daring berbasis *Google Meet* terhadap interaksi belajar dapat diketahui dengan menganalisis skor jawaban angket yang dibagikan kepada siswa. Hasil analisis regresi linear sederhana dan uji t digunakan sebagai landasan untuk menentukan ada tidaknya pengaruh yang signifikan variabel X terhadap variabel Y. Terdapat beberapa tahapan sebelum melakukan analisis regresi linear sederhana, antara lain yaitu uji normalitas, uji heteroskedastisitas, dan uji linearitas.

Uji normalitas dilakukan dengan bantuan program SPSS versi 21, kriterianya jika nilai signifikansi lebih besar dari α ($\alpha=5\%$ atau 0,05) maka data dinyatakan berdistribusi normal, sebaliknya data dinyatakan berdistribusi tidak normal jika nilai signifikansi lebih kecil dari α ($\alpha=5\%$ atau 0,05). Data yang berdistribusi normal dapat dilakukan uji hipotesis dengan rumus yang termasuk dalam statistik parametrik. Namun jika data berdistribusi tidak normal, maka dilakukan uji hipotesis statistik nonparametrik. Berikut merupakan tabel *output* hasil uji normalitas.

Tabel 1.

Uji normalitas		Unstandardi zed Residual
One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
N		28
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	,0000000
	Std. Deviation	3,83898066
Most Extreme Differences	Absolute	,152
	Positive	,152
	Negative	-,101
Kolmogorov-Smirnov Z		,803
Asymp. Sig. (2-tailed)		,539

- a. Test distribution is Normal.
- b. Calculated from data.

Tabel uji normalitas menggunakan *one sample kolmogorov* menunjukkan nilai signifikansi (*Asymp. Sign*) yaitu 0,539 atau 53,9% artinya nilai tersebut lebih dari nilai *Alpha* ($\alpha = 0,05$ atau 5%) maka data pada penelitian ini berdistribusi normal.

Selanjutnya dilakukan uji heteroskedastisitas dengan kriteria jika nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 maka tidak terjadi heteroskedastisitas. Sebaliknya, jika nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 maka terjadi gejala heteroskedastisitas. Hasil uji heteroskedastisitas dalam penelitian ini ditunjukkan pada tabel berikut.

Tabel 2. Uji heteroskedastisitas

Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
	B	Std. Error			
1 (Constant)	4,537	3,113		1,458	,157
Pembelajaran Daring Berbasis Google Meet	-,041	,095	-,084	-,428	,672

a. Dependent Variable: RES2

Berdasarkan tabel uji heteroskedastisitas (*gejser*), hasil signifikansi dari variabel X (pembelajaran daring berbasis *Google Meet*) yaitu sebesar 0,672. Nilai 0,672 > 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa tidak terjadi gejala heteroskedastisitas.

Uji prasyarat berikutnya adalah uji linearitas. Variabel bebas dan variabel terikat dikatakan memiliki hubungan yang linear jika nilai signifikansi lebih besar dari 0,05. Berikut adalah tabel hasil uji linearitas.

Tabel 3. Uji linearitas
ANOVA Table

			Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
(Combined)			268,262	11	24,387	1,583	,196
Interaksi Belajar * Pembelajaran Daring Berbasis Google Meet	Between Groups	Linearity	116,759	1	116,759	7,581	,014
		Deviation from Linearity	151,503	10	15,150	,984	,494
Within Groups			246,417	16	15,401		
Total			514,679	27			

Berdasarkan tabel tersebut diketahui nilai sig. pada *deviation from linearity* yaitu 0,494 artinya lebih besar dari 0,05 atau dapat disimpulkan 0,494 > 0,05. Hasil perhitungan tersebut menyatakan bahwa terdapat hubungan yang linear antara variabel bebas (pembelajaran daring berbasis *Google Meet*) dengan variabel terikat (interaksi belajar).

Setelah semua uji prasyarat dilakukan, maka dapat dilanjutkan pada uji regresi linear sederhana dan uji hipotesis. Hasil analisis regresi linear sederhana diperoleh *output* sebagai berikut.

Tabel 4. Hasil persamaan regresi linear sederhana

Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
	B	Std. Error			
1 (Constant)	15,001	5,980		2,508	,019

Pembelajaran Daring Berbasis Google Meet	,504	,183	,476	2,762	,010
------------------------------------------	------	------	------	-------	------

a. Dependent Variable: Interaksi Belajar

Nilai koefisien persamaan regresi linear sederhana dalam penelitian ini ditunjukkan pada tabel tersebut, maka didapatkan persamaan regresi :

$$Y = 15,001 + 0,504X$$

Keterangan :

X = pembelajaran daring berbasis *Google Meet*

Y = interaksi belajar

a = nilai Y apabila X = 0 (nilai konstanta)

b = koefisien regresi yang menunjukkan angka peningkatan atau penurunan variabel terikat yang didasarkan pada variabel bebas

Perubahan tersebut menyatakan peningkatan jika nilai b adalah positif dan penurunan jika nilai b adalah negatif. Diketahui nilai b (0,504) dalam koefisien regresi tersebut yaitu positif, hal ini menunjukkan bahwa arah pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat adalah positif atau terjadi kenaikan. Jika variabel pembelajaran daring berbasis *Google Meet* meningkat 1 satuan, maka akan meningkatkan interaksi belajar sebesar 0,504 satuan atau sebesar 50,4%.

Selain menunjukkan persamaan regresi, *output* tersebut menyajikan uji signifikansi dengan uji t untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh yang signifikan variabel bebas (pembelajaran daring berbasis *Google Meet*) terhadap variabel terikat (interaksi belajar). Syarat pengambilan keputusan yaitu jika $t_{hitung} \geq t_{tabel}$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Sebaliknya, jika $t_{hitung} < t_{tabel}$, maka H_0 diterima dan H_a ditolak. Tabel *ouput* persamaan regresi linear sederhana menunjukkan t_{hitung} pembelajaran daring berbasis *Google Meet* yaitu 2,762 dan ditemukan t_{tabel} sebesar 2,056. Maka dapat diambil kesimpulan $t_{hitung} = 2,762 > 2,056 = t_{tabel}$, karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Berdasarkan hal tersebut, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pembelajaran daring berbasis *Google Meet* terhadap interaksi belajar. Penelitian ini sejalan dengan penelitian Fathoni dan Kodri (2021) yang menyatakan bahwa metode belajar demonstrasi melalui *Google Meet* berpengaruh signifikan terhadap proses dan hasil belajar siswa. Selain itu, penelitian Prasetyo dan Andriani (2021) menyimpulkan bahwa pembelajaran daring menggunakan *Google Meet* berjalan efektif karena aplikasi tersebut mudah dipahami oleh semua pengguna dan memberikan dampak positif dalam mengenal teknologi maju.

Berikutnya dilakukan uji determinasi, bertujuan untuk mengetahui besarnya kemampuan variabel bebas memberikan pengaruh terhadap variabel terikat (Sugiyono, 2017:155).

Tabel 5. Uji determinasi (R Square)

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,476 ^a	,227	,197	3,91211

a. Predictors: (Constant), Pembelajaran Daring Berbasis Google Meet

Berdasarkan tabel tersebut diketahui nilai *R Square* adalah 0,227 sehingga dapat disimpulkan bahwa pembelajaran daring berbasis *Google Meet* memberikan pengaruh sebesar 22,7% terhadap interaksi belajar.

4.

Kesimpulan

Pembelajaran daring berbasis *Google Meet* berpengaruh signifikan terhadap interaksi belajar. Hal ini dibuktikan dengan hasil pengolahan data yang menunjukkan nilai t_{hitung} sebesar 2,762 dan t_{tabel} sebesar 2,056 maka $t_{hitung} > t_{tabel}$, dengan nilai signifikansi $0,010 < 0,05$. Hasil signifikansi secara statistik menyatakan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Melalui hasil uji determinasi disimpulkan bahwa pembelajaran daring berbasis *Google Meet* memberikan pengaruh sebesar 22,7% terhadap interaksi belajar.

Daftar Pustaka

Apriani. S. 2019. Pengaruh Profesionalisme Guru terhadap Prestasi Belajar Siswa SD Pancasila Kota Bengkulu. *Skripsi*.

Bengkulu: Fakultas Tarbiyah dan Tadris.

Dewi, F. 2020. Dampak COVID-19 terhadap implementasi pembelajaran daring di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan*. 2(1): 56-61.

Fathoni, I. dan S. Kodri. 2021. Pengaruh metode demonstrasi melalui *google meet* terhadap hasil belajar IPA peserta didik di sekolah dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan*. 3(5): 2827-2833.

Lisa, J. L., R. Ariesta, dan A. Purwadi. 2018. Analisis interaksi guru dan siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas VII SMP Negeri 15 kota Bengkulu. *Jurnal Ilmiah Korpus*. 2(3): 270-282.

Mashita, D. 2017. Pola interaksi edukatif guru-murid terhadap peningkatan akhlakul karimah. *Jurnal Pemikiran dan Penelitian Pendidikan Dasar*. 1(2): 64-79.

Masyhud, S. 2021. *Metode Penelitian Pendidikan*. Jember: Lembaga Pengembangan Manajemen dan Profesi Kependidikan (LPMPK).

Naibaho, D. 2018. Peranan guru sebagai fasilitator dalam perkembangan peserta didik. *Jurnal Christian Humaniora*. 2(1): 77-86.

Pane, A. 2019. Interaksi edukatif antara pendidik dan peserta didik dalam pendidikan islam. *Jurnal Pengembangan Ilmu Komunikasi dan Sosial*. 3(2): 137-155.

Prasetyo, R. A. dan A. Andriani. 2021. Proses pembelajaran daring menggunakan media aplikasi *google meet* terhadap keaktifan peserta didik kelas 4 SDN 2 Pliken Kembaran Banyumas. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran*. 4(2): 389-399.

Ramadhan, N. G., H. Elmunsyah, dan C. Suryono. 2022. Pemanfaatan *software gamification mobile learning* untuk meningkatkan *skill* siswa dalam proses pembubutan. *Edu Komputika Journal*. 8(1): 38-44.

Sadikin, A., dan A. Hamidah. 2020. Pembelajaran daring di tengah wabah covid-19. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi*. 6(2): 215-224.

Sappaile. B. I. 2010. Konsep penelitian ex-post facto. *Jurnal Pendidikan Matematika*. 1(2): 105-113.

Sardiman, A. M. 2012. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Yuliara, I. M. 2016. *Modul Regresi Linier Sederhana*. Bali: Universitas Udayana.