

**PENGARUH PEMBELAJARAN *E-LEARNING* DENGAN  
MENGUNAKAN *GOOGLE CLASSROOM* DAN *GOOGLE MEET*  
TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS XI AKUNTANSI  
KEUANGAN DAN LEMBAGA SMK NEGERI 2 KEDIRI PADA MATA  
PELAJARAN PRODUK KREATIF DAN KEWIRAUSAHAAN**

**SKRIPSI**

Diajukan untuk memenuhi sebagai syarat guna  
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)  
pada Program Studi Pendidikan Ekonomi FEB UN PGRI Kediri



OLEH:

**ROIMATUL HAMIDAH  
NPM: 18.1.01.04.0001**

**FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS  
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI  
2022**

Skripsi oleh:

**ROIMATUL HAMIDAH**  
NPM: 18.1.01.04.0001

Judul:

**PENGARUH PEMBELAJARAN *E-LEARNING* DENGAN  
MENGUNAKAN *GOOGLE CLASSROOM* DAN *GOOGLE MEET*  
TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS XI AKUNTANSI  
KEUANGAN DAN LEMBAGA SMK NEGERI 2 KEDIRI PADA MATA  
PELAJARAN PRODUK KREATIF DAN KEWIRAUSAHAAN**

Telah disetujui untuk diajukan Kepada  
Panitia Ujian/Sidang Skripsi Program Studi Pendidikan Ekonomi  
Fakultas Ekonomi dan Bisnis  
Universitas Nusantara PGRI Kediri

Tanggal: 19 Juli 2022

Pembimbing I



Dra. Elis Irmayanti, S.E., M.Pd.  
NIDN. 0006016701

Pembimbing II



Tjetjep Yusuf Afandi, S.Pd., S.E., M.M  
NIDN. 0005086802

Skripsi oleh:

**ROIMATUL HAMIDAH**

NPM: 18.1.01.04.0001

Judul:

**PENGARUH PEMBELAJARAN *E-LEARNING* DENGAN  
MENGUNAKAN *GOOGLE CLASSROOM* DAN *GOOGLE MEET*  
TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS XI AKUNTANSI  
KEUANGAN DAN LEMBAGA SMK NEGERI 2 KEDIRI PADA MATA  
PELAJARAN PRODUK KREATIF DAN KEWIRAUSAHAAN**

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi  
Program Studi Pendidikan Ekonomi  
Fakultas Ekonomi dan Bisnis UNP Kediri  
Pada Tanggal: 19 Juli 2022

**Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan**

Pantia Penguji:

- 1 Ketua : Dra. Elis Irmayanti., S.E., M.Pd
- 2 Penguji I : Efa Wahyu Prastyaningtyas, S.Pd.,M.Pd
- 3 Penguji II : Tjetjep Yusuf Afandi, S.Pd., S.E., M.M



Mengetahui,  
Dekan FEB



**Dr. Subagyo, M.M**  
NIDN. 0717066601

## **PERNYATAAN**

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama	:	Roimatul Hamidah
Jenis Kelamin	:	Perempuan
Tempat/tgl. Lahir	:	Nganjuk, 17 Agustus 1996
NPM	:	18.1.01.04.0001
Fak	:	Ekonomi dan Bisnis
Program Studi	:	Pendidikan Ekonomi

menyatakan dengan sebenarnya, bahwa dalam Skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan disuatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya tulis atau pendapat yang pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali secara yang sengaja dan tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Kediri, 19 Juli 2022

Yang Menyatakan

**ROIMATUL HAMIDAH**  
NPM: 18.1.01.04.0001

## MOTTO

*God's plan is always the best. Sometimes the process is painful and hard. But don't forget that when God is silent, he's doing something for you.*

## PERSEMBAHAN

Saya persembahkan segala usaha saya ini melalui coretan yang tertuju khusus untuk:

1. Allah SWT yang telah melancarkan dan memudahkan dalam penulisan skripsi ini.
2. Kedua orang tua saya serta keluarga yang senantiasa mendoakan, memotivasi, dan menyemangati saya dalam menyelesaikan skripsi.
3. Dosen pembimbing saya Ibu Dra. Elis Irmayanti, S.E., M.Pd., dan Bapak Tjetjep Yusuf Afandi, S.Pd., S.E., M.M yang senantiasa membimbing dan membantu saya dalam penyusunan skripsi.
4. Diri saya sendiri yang telah berjuang menyelesaikan skripsi ini dengan tepat waktu.
5. Teman-teman terdekat saya yang selalu memberikan saya semangat.

## ABSTRAK

**Roimatul Hamidah:** Pengaruh Pembelajaran *E-Learning* Dengan Menggunakan *Google Classroom* Dan *Google Meet* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI Akuntansi Keuangan Dan Lembaga SMK Negeri 2 Kediri Pada Mata Pelajaran Produk Kreatif Dan Kewirausahaan, Skripsi, Pendidikan Ekonomi, FEB, UNP Kediri, 2022.

Kata Kunci: *Google Classroom*, *Google Meet*, Hasil Belajar.

Penelitian ini dilatar belakangi oleh masalah perubahan metode pembelajaran dari luring menjadi daring yang disebabkan oleh kebijakan Pembelajaran Jarak Jauh di SMK Negeri 2 Kediri. Banyak permasalahan yang dihadapi siswa ketika menghadapi perubahan pembelajaran. Pemilihan media pembelajaran yang tepat dapat mempengaruhi hasil belajar siswa.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui (1) pengaruh pembelajaran *e-learning* dengan menggunakan *google classroom* terhadap hasil belajar. (2) pengaruh pembelajaran *e-learning* dengan menggunakan *google meet* terhadap hasil belajar. (3) adakah perbedaan rata-rata tingkat hasil belajar siswa yang diajar dengan menggunakan *google classroom* dan *google meet*.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan teknik pra-eksperimental. Sampel dalam penelitian ini adalah 36 siswa kelas XI AKL 3 yang dianalisis dengan menggunakan uji asumsi klasik, analisis regresi sederhana, dan uji hipotesis.

Hasil analisis uji t *google classroom* diperoleh nilai  $sig < 0,05$  yaitu  $0,029 < 0,05$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima yang berarti terdapat pengaruh *google classroom* terhadap hasil belajar siswa, dan hasil uji t *google meet* diperoleh nilai  $sig < 0,05$  yaitu  $0,049 < 0,05$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima yang berarti terdapat pengaruh *google meet* terhadap hasil belajar siswa. Sedangkan untuk uji *independent sample t test* didapat nilai  $sig < 0,05$  yaitu sebesar 0,003, maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima yang berarti terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang diajar dengan menggunakan *google classroom* dan *google meet*.

Kesimpulan hasil penelitian dengan menggunakan program SPSS 23 menunjukkan bahwa (1) penggunaan *google classroom* berpengaruh secara parsial terhadap hasil belajar siswa. (2) penggunaan *google meet* berpengaruh secara parsial terhadap hasil belajar siswa. (3) terdapat perbedaan signifikan hasil belajar siswa yang diajar dengan menggunakan *google classroom* dan *google meet*.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur Kami panjatkan kehadirat Allah Tuhan Yang Maha Kuasa, karena hanya atas perkenan-Nya penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan. Skripsi dengan judul **“Pengaruh Pembelajaran *E-Learning* Dengan Menggunakan *Google Classroom* Dan *Google Meet* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI Akuntansi Keuangan Dan Lembaga SMK Negeri 2 Kediri Pada Mata Pelajaran Produk Kreatif Dan Kewirausahaan”** ini ditulis guna memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Ekonomi Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Nusantara PGRI Kediri.

Pada kesempatan ini diucapkan terimakasih dan penghargaan yang setulus-tulusnya kepada:

1. Dr. Zainal Afandi, M.Pd., selaku Rektor Universitas Nusantara PGRI Kediri yang selalu memberikan motivasi kepada mahasiswa.
2. Dr. Subagyo, M.M., selaku Dekan Fakultas Ekonomi dan Bisnis Nusantara PGRI Kediri.
3. Bayu Surindra, M.Pd., selaku Ketua Prodi Pendidikan Ekonomi Nusantara PGRI Kediri.
4. Dra. Elis Irmayanti, M.Pd., selaku dosen pembimbing I Universitas Nusantara PGRI Kediri yang telah senantiasa memberikan arahan dalam penyusunan skripsi ini hingga selesai.
5. Tjetjep Yusuf Afandi, S.Pd., S.E., M.M. selaku dosen pembimbing II Universitas Nusantara PGRI Kediri yang telah senantiasa memberikan arahan dalam penyusunan skripsi ini hingga selesai.

6. Kedua orang tua saya tercinta, Bapak Kusnan, Ibu Aningsih dan seluruh keluarga besar penulis, terimakasih atas segala kasih sayang, dorongan, do'a, motivasi, nasihat dan pengorbanan materinya selama penulis menempuh studi di Universitas Nusantara PGRI Kediri.
7. Teman-teman saya yang selama ini memberikan semangat dan perhatian yang tiada henti dalam menyelesaikan tugas akhir ini.
8. Kepada pihak-pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu persatu, yang telah banyak membantu menyelesaikan skripsi ini.

Peneliti menyadari bahwa penelitian ini masih terdapat kekurangan dan ketidaksempurnaan karena keterbatasan kemampuan peneliti miliki, tidak lupa penulis mengharapkan kritik dan saran dari berbagai pihak yang sifatnya membangun untuk menyempurnakan penulisan ini. Semoga apa yang penulis tulis dalam skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua.

Kediri, 19 Juli 2022

**ROIMATUL HAMIDAH**  
NPM. 18.1.01.04.0001



## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN.....</b>	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN.....</b>	<b>iv</b>
<b>MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....</b>	<b>v</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>vi</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah .....	11
C. Pembatasan Masalah .....	12
D. Rumusan Masalah .....	12
E. Tujuan Penelitian.....	13
F. Manfaat Penelitian.....	14
<b>BAB II KAJIAN TEORI DAN HIPOTESIS.....</b>	<b>16</b>
A. Kajian Teori.....	16
1. Hasil Belajar.....	16
2. <i>E-Learning</i> .....	19

3.	<i>Google Classroom</i> .....	24
4.	<i>Google Meet</i> .....	35
B.	Kajian Hasil Penelitian Terdahulu .....	42
C.	Kerangka Berpikir .....	44
D.	Kerangka Konseptual .....	46
E.	Hipotesis.....	47
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>		<b>50</b>
A.	Variabel Penelitian .....	50
1.	Identifikasi Variabel Penelitian.....	50
2.	Definisi Operasional.....	52
B.	Pendekatan dan Teknik Penelitian .....	54
1.	Pendekatan Penelitian .....	54
2.	Teknik Penelitian.....	55
C.	Tempat dan Waktu Penelitian .....	56
1.	Tempat dan Waktu Penelitian .....	56
2.	Waktu Penelitian .....	57
D.	Populasi dan Sampel .....	58
1.	Populasi .....	58
2.	Sampel.....	59
3.	Teknik Pengambilan Sampel.....	60
E.	Instrumen Penelitian.....	61
1.	Pengembangan Instrumen .....	62
2.	Validitas dan Reliabilitas Instrumen .....	67

F.	Sumber dan Teknik Pengumpulan Data.....	68
1.	Sumber Data.....	68
2.	Teknik Pengumpulan Data.....	70
G.	Teknik Analisis Data.....	73
1.	Uji Asumsi Klasik.....	74
2.	Analisis Regresi.....	75
3.	Uji Hipotesis.....	75
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>		<b>77</b>
A.	Gambaran Umum Subjek Penelitian.....	77
1.	Deskripsi Lokasi.....	77
2.	Visi dan Misi SMK Negeri 2 Kediri.....	78
B.	Deskripsi Data Variabel.....	79
1.	Deskripsi Data Variabel Bebas.....	79
2.	Deskripsi Data Variabel Terikat.....	88
3.	Uji Validitas dan Reliabilitas.....	89
C.	Analisis Data.....	91
1.	Uji Asumsi Klasik.....	91
2.	Uji Regresi Sederhana.....	93
D.	Pengujian Hipotesis.....	95
E.	Pembahasan.....	98
<b>BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....</b>		<b>108</b>
A.	Simpulan.....	108
B.	Saran.....	109

<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>111</b>
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN .....</b>	<b>115</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Hasil Penelitian Terdahulu.....	42
Tabel 3. 1 Definisi Operasional Variabel.....	52
Tabel 3. 2 Rencana Kegiatan Penelitian .....	58
Tabel 3. 3 Kisi-kisi Instrumen Tes <i>Google Classroom</i> .....	63
Tabel 3. 4 Kisi-kisi Instrumen Tes <i>Google Meet</i> .....	64
Tabel 3. 5 Kisi-kisi Instrumen Kuesioner/Angket .....	65
Tabel 3. 6 Bentuk Pernyataan <i>Favourable</i> dan <i>Unfavourable</i> .....	67
Tabel 4. 1 Hasil Kuesioner Variabel <i>Google Classroom</i> ( $X_1$ ).....	80
Tabel 4. 2 Hasil Kuesioner Variabel <i>Google Meet</i> ( $X_2$ ) .....	84
Tabel 4. 3 Deskripsi Hasil Belajar .....	88
Tabel 4. 4 Hasil Uji Validitas <i>Google Classroom</i> ( $X_1$ ).....	89
Tabel 4. 5 Hasil Uji Validitas <i>Google Meet</i> ( $X_2$ ).....	90
Tabel 4. 6 Hasil Uji Reliabilitas Variabel <i>Google Classroom</i> .....	90
Tabel 4. 7 Hasil Uji Reliabilitas Variabel <i>Google Meet</i> .....	91
Tabel 4. 8 Hasil Uji Normalitas .....	92
Tabel 4. 9 Hasil Uji Homogenitas.....	93
Tabel 4. 10 Hasil Uji Regresi Linier Sederhana <i>Google Classroom</i> .....	93
Tabel 4. 11 Hasil Uji Regresi Linier Sederhana <i>Google Meet</i> .....	94
Tabel 4. 12 Hasil Uji T <i>Google Classroom</i> .....	95
Tabel 4. 13 Hasil Uji T <i>Google Meet</i> .....	95
Tabel 4. 14 Hasil Uji <i>Independent Samples T Test</i> .....	97

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Halaman Awal <i>Google Classroom</i> .....	27
Gambar 2. 2 <i>Log In</i> Akun <i>Gmail</i> .....	27
Gambar 2. 3 Tampilan Awal Membuat Kelas .....	28
Gambar 2. 4 Langkah Awal Membuat Kelas.....	28
Gambar 2. 5 Persetujuan Penggunaan <i>Google Classroom</i> .....	29
Gambar 2. 6 Tampilan Membuat Kelas Baru .....	29
Gambar 2. 7 Langkah Pertama Mengubah/Mengedit Kelas .....	30
Gambar 2. 8 Langkah Kedua Mengubah/Mengedit Kelas.....	30
Gambar 2. 9 Langkah Pertama Mengedit Tema Kelas .....	31
Gambar 2. 10 Langkah Pertama Menambahkan Siswa .....	31
Gambar 2. 11 Langkah Kedua Mengundang Siswa.....	32
Gambar 2. 12 Tampilan Fitur <i>Google Classroom</i> .....	33
Gambar 2. 13 Tampilan Tinjauan Tugas <i>Google Classroom</i> .....	33
Gambar 2. 14 Tampilan Menilai Tugas Siswa.....	34
Gambar 2. 15 Tampilan Awal Membuat <i>Online Meeting</i> .....	37
Gambar 2. 16 Tampilan <i>Online Meeting</i> .....	38
Gambar 2. 17 Tampilan <i>Share</i> Presentasi .....	39
Gambar 2. 18 Tampilan Awal <i>Google Meet</i> di <i>Smartphone</i> .....	40
Gambar 2. 19 Tampilan <i>Sharing</i> Presentasi di <i>Smartphone</i> .....	41
Gambar 2. 20 Kerangka Berpikir .....	47

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Kuesioner.....	115
Lampiran 2 Soal Instrumen Tes .....	118
Lampiran 3 Nilai Hasil Belajar .....	123
Lampiran 4 Kegiatan Pembelajaran .....	124
Lampiran 5 Jadwal Pembelajaran Daring Kelas XI.....	127
Lampiran 6 Tabulasi Data Kuesioner .....	129
Lampiran 7 Hasil Uji Validitas Dan Reliabilitas .....	131
Lampiran 8 Analisis Data.....	134
Lampiran 9 Tabel r.....	137
Lampiran 10 Nilai-Nilai r <i>Product Moment</i> .....	138
Lampiran 11 Lembar Pengajuan Judul .....	139
Lampiran 12 Kartu Kemajuan Bimbingan .....	140
Lampiran 13 Surat Permohonan Izin Melakukan Penelitian .....	142
Lampiran 14 Surat Balasan Permohonan Izin Penelitian.....	143

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Perkembangan teknologi yang semakin maju telah membuat banyak perubahan dalam ilmu pengetahuan dan teknologi. Saat ini Indonesia tengah memasuki industri revolusi 4.0 dimana seluruh kegiatan dilakukan melalui digital. Industri revolusi 4.0 membawa perubahan yang besar dalam dunia pendidikan. *Education constitutes an effort to create an atmosphere of teaching and learning process, so students can actively develop their abilities and skills in their roles within the society* (Lathifah et al., 2021). Perkembangan teknologi sangat berarti untuk meningkatkan mutu sumber daya manusia terutama dalam aktivitas pembelajaran. Pembelajaran berbasis teknologi akan menunjang seluruh materi pelajaran siswa di sekolah.

Perubahan tersebut ditandai dengan berubahnya sistem pembelajaran, dimana pembelajaran yang awalnya dilakukan secara luring berubah menjadi daring. Hal itu tentu saja menuntut guru untuk lebih kreatif dan inovatif dalam proses kegiatan pembelajaran sehingga tujuan dari pembelajaran dapat tercapai. Dengan adanya teknologi membuat pembelajaran lebih menarik, aktif dan kreatif, yang berdampak pada meningkatnya mutu dan kualitas kegiatan pembelajaran tersebut. Pembelajaran dikatakan efektif bila ada kesinambungan antara semua komponennya, seperti pemilihan metode, media, dan strategi pembelajaran yang tepat (Irmayanti et al., 2019).



Pembelajaran saat ini lebih ditekankan pada aktivitas modernisasi dengan memanfaatkan teknologi digital dengan harapan dapat membantu siswa dalam memahami materi pelajaran secara lebih interaktif, produktif, efektif, inspiratif, konstruktif, dan menyenangkan. Dalam rangka mensinergikan proses modernisasi serta kualitas pendidikan, maka dibutuhkan adanya pergantian paradigma yang dicoba oleh guru dalam melakukan proses pembelajaran di sekolah. Saat ini guru harus mampu memahami pengoperasian teknologi informasi serta mengaplikasikannya dalam pembelajaran di kelas. Pemanfaatan teknologi dalam kegiatan pembelajaran diharapkan dapat menjadi solusi sekaligus mengatasi permasalahan dalam pembelajaran di kelas. Sudah banyak media pembelajaran yang coba diterapkan oleh guru dalam kegiatan pembelajaran secara modern. Adapun teknologi informasi dan komunikasi yang tepat diterapkan dalam pembelajaran modern adalah media internet. Internet merupakan sesuatu yang sudah tidak asing lagi bagi masyarakat Indonesia terutama kaum milenial. Mereka banyak menggunakan internet untuk berkomunikasi dan mencari informasi melalui *email*, *google*, *youtube* dan media sosial seperti *facebook*, *twitter* dan *instagram*.

Media pembelajaran dengan memanfaatkan internet ini sering disebut *e-learning*. Menurut (Imadudin, 2018, p. 2) *e-learning* ialah suatu tipe media belajar mengajar yang membolehkan tersampainya bahan ajar ke peserta didik dengan memakai media internet ataupun media jaringan komputer lain. Pembelajaran *e-learning* menjadi sangat populer didunia pendidikan setelah adanya kebijakan dari pemerintah tentang penerapan pembelajaran jarak jauh

akibat virus *covid-19* yang melanda Indonesia. *E-learning* kerap pula dimengerti sebagai suatu bentuk pendidikan berbasis *website* yang dapat diakses dari intranet jaringan lokal ataupun internet.

Sesungguhnya modul *e-learning* tidak wajib didistribusikan secara *on-line* baik lewat jaringan lokal ataupun internet dan distribusi secara *off-line* memakai media CD/DVD juga termasuk pola *e-learning*. Dalam hal ini aplikasi serta materi pelajaran dibesarkan sesuai kebutuhan serta didistribusikan lewat media CD/DVD, berikutnya peserta didik bisa memanfaatkan CD/DVD tersebut serta belajar di tempat dimana mereka berada.

*E-learning* membolehkan peserta didik untuk menimba ilmu tanpa harus muncul secara raga di kelas. Peserta didik dapat berada di kota Z, sedangkan pendidik serta pelajaran yang diikuti terletak di tempat lain, di kota lain apalagi di negara lain. Interaksi dapat dijalankan secara *on-line* serta *real time* maupun secara *offline* ataupun *archieved*. Peserta didik belajar dari komputer di rumah dengan menggunakan koneksi jaringan lokal maupun jaringan internet maupun memakai media CD/DVD yang sudah disiapkan. Peserta didik dapat mengendalikan sendiri waktu belajar, serta tempat dari mana dia mengakses pelajaran. *E-learning can help teachers in teaching and learning activities, as e-learning can be used at any time even if the lesson hours are up, and can be used without having to face the teacher with learners* (Suryani et al., 2020).

*E-learning* diinformasikan dengan menggunakan fitur komputer. Biasanya fitur dilengkapi fitur multimedia, dengan *cd drive* serta koneksi internet maupun intranet lokal. Dengan mempunyai komputer yang terkoneksi

dengan intranet maupun internet, peserta didik bisa berpartisipasi dalam *e-learning*. Jumlah peserta didik yang dapat turut berpartisipasi tidak dibatasi dengan kapasitas kelas.

Penyampaian materi *e-learning* bisa sinkronus atau asinkronus. Sinkronus berarti bahwa guru dan siswa, atau siswa dan guru, berinteraksi secara *real time*. Misalnya, konferensi video dua arah, konferensi audio, obrolan internet, konferensi video desktop, dll. Asinkronus berarti bahwa guru dan siswa tidak berinteraksi pada saat yang sama, tetapi guru menyampaikan instruksi melalui video, komputer, dll, dan siswa merespon pada waktu yang berbeda (Hamidah et al., 2020). Dalam *e-learning*, peserta didik mendapatkan pengalaman belajar menggunakan media elektronik, dimana materi pembelajaran ditransformasikan secara digital untuk “dikonsumsi” dengan perangkat elektronik. *Online learning requires teacher to think creatively and innovatively so that the learning process delivered is in accordance with the initial objectives of the learning* (Prastyaningtyas & Wulansari, 2021). Fakta bahwa pengetahuan ditransfer melalui perangkat elektronik sebenarnya dapat dipelajari secara mandiri oleh peserta didik untuk meningkatkan pengetahuan dan pemahaman mereka, tetapi untuk keterampilan dan sikap siswa masih belum mencapai sasaran. Agar seseorang yang terlibat dalam pengajaran benar-benar menemukan pengalaman baru (berupa pengetahuan, keterampilan, sikap) dari hasil belajarnya, diperlukan fungsi manajemen dalam proses belajar. Ini termasuk mengajar, menilai dan meningkatkan pembelajaran

sebagai bentuk intervensi pendidik untuk memastikan bahwa mereka yang terlibat dalam pengajaran mengikuti proses pembelajaran saat berlangsung.

Ketika pendidik tidak hadir secara fisik, ada risiko ketidaksempurnaan proses dalam pengalaman belajar. Misalnya, dalam materi-materi praktik, peserta didik harus mempraktikkan sesuatu persis seperti yang direncanakan. Namun, ketidakhadiran seorang pendidik secara langsung berisiko mengajarkan peserta didik untuk mempraktekkan materi dengan santai tanpa bimbingan. Atau lebih buruk lagi, dia tidak benar-benar melakukan materi praktik yang sebenarnya dan hanya melakukan laporan teknis bahwa dia melakukan materi tersebut. Pembelajaran yang baik bukan hanya tentang pembelajaran satu arah, artinya pengajar hanya memberikan materi dan siswa hanya mendengarkan teori yang disampaikan oleh pengajar, namun pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran dua arah, yaitu antara guru dan siswa saling memberikan kontribusi nyata bagi sistem pembelajaran, baik didalam ataupun diluar kelas (Surindra & Irmayanti, 2019).

Selama ini, pembelajaran yang diterapkan di Indonesia adalah pembelajaran dengan model *non e-learning*. *Non e-learning* adalah pembelajaran yang dilakukan tanpa ataupun tidak berbantu fitur/alat elektronik. Sumber belajar yang digunakan adalah buku bacaan, materi, LKS, alat peraga, poster dan percakapan langsung serta bentuk lain yang sejenis. Dalam proses pembelajaran *non e-learning*, peserta didik selalu didampingi oleh pendidik dalam proses pembelajaran. Sehingga pendidik dapat mengintervensi secara langsung dalam proses pembelajaran dan meningkatkan

keterampilan peserta didik. Selanjutnya adalah sikap. Adanya pendidik secara langsung mewajibkan peserta didik untuk dapat mengontrol sikapnya. Misalnya didalam kelas atau di laboratorium. Peserta didik akan menjaga sikapnya agar kegiatan belajar mengajar berjalan lebih lancar. Jenis pengkondisian ini secara bertahap akan membentuk perilaku belajar sehingga peserta didik memahami kapan saatnya untuk serius dan fokus dan kapan saatnya untuk bebas bercanda. Kapan waktu untuk stabil dan disiplin melakukan sesuatu, kapan waktu untuk istirahat dan bersantai.

Selanjutnya yaitu menyangkut aspek administrasi pendidikan. Setidaknya ada dua poin dalam aspek ini, yakni keuangan dan infrastruktur pendidikan. Pembelajaran *online* disiapkan untuk tujuan penghematan biaya karena dapat mengurangi ruang dan waktu. Biaya perjalanan yang dikeluarkan oleh peserta didik dan pendidik berkurang dengan teknologi internet ini. Selain itu, biaya operasional ruang kelas dan gedung yang biasanya digunakan selama pembelajaran reguler juga telah berkurang. Namun, jika melihat lebih dekat, biaya tersebut tidak serta merta hilang begitu saja. Biaya operasional ini pada dasarnya hanyalah perubahan fungsional. Bukan lagi soal transportasi dan kegiatan konstruksi, tetapi soal pembiayaan kuota internet untuk biaya penggunaan perangkat elektronik. Biaya ini juga timbul karena permintaan aplikasi penyedia *e-learning* sering kali mengharuskan perangkat untuk berkinerja lebih baik daripada aplikasi perpesanan klasik sederhana.

Selanjutnya menyangkut sarana dan prasarana pembelajaran. Telah dijelaskan sebelumnya bahwa sebenarnya masih banyak kesenjangan dalam

kemampuan menyelenggarakan *e-learning* diberbagai lokasi. Antara individu, organisasi, dan wilayah, setiap individu memiliki kemampuan yang berbeda untuk menyediakan infrastruktur sarana dan fasilitas *e-learning*, mulai dari koneksi internet hingga perangkat elektronik yang diperlukan. Peserta didik, pendidik, pengelola lembaga pendidikan, infrastruktur yang diselenggarakan oleh pihak swasta seperti provider harus siap mendukung proses *e-learning* ini. Namun, dalam kondisi darurat seperti sekarang ini, para pelaku tampaknya belum benar-benar siap menyelenggarakan *e-learning*. Untuk menindaklanjuti hal tersebut, pada tahun 2020-2021 Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) meresmikan kebijakan bantuan kuota untuk pendidik dan peserta didik. Kebijakan tersebut diharapkan dapat membantu akses informasi bagi pendidik dan peserta didik dalam menjalani Pembelajaran Jarak Jauh. Langkah ini dipandang sebagai strategi untuk memenuhi kebutuhan efisiensi finansial para pihak dengan melakukan penghematan biaya kegiatan belajar-mengajar dalam sistem pendidikan nasional selama masa tanggap darurat *covid-19*.

Kesenjangan ini umumnya menimbulkan pertanyaan bagaimana dunia pendidikan dapat bertahan selama pandemi ini. Siswa harus belajar apapun yang terjadi. Jika tidak, secara langsung akan mempengaruhi hasil sistem pendidikan nasional. Dalam jangka menengah hingga panjang, hal ini akan mempengaruhi kemampuan generasi bangsa dalam menghadapi tantangan zaman. Risiko seperti merosotnya daya saing negara, menurunnya produktivitas dan keterbelakangan peradaban bangsa harus diperhitungkan.

Untuk itu pemerintah serta seluruh lapisan masyarakat berupaya keras untuk tetap menyelenggarakan kegiatan belajar mengajar walaupun harus mengikuti model *e-learning* yang sedikit memaksa demi selamatnya generasi bangsa.

SMK Negeri 2 Kediri adalah salah satu Sekolah Menengah Kejuruan Negeri ber alamat di Jl. Veteran No. 5 Kota Kediri. Pembelajaran yang biasanya diterapkan di SMK Negeri 2 Kediri ialah pembelajaran secara luring yang melibatkan guru serta siswa berhubungan secara langsung lewat pembelajaran tatap muka di kelas. Namun terdapatnya pelaksanaan Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) yang diakibatkan Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB) sebab mewabahnya virus *covid-19*, membuat SMK Negeri 2 Kediri merubah sistem pembelajaran dari luring menjadi daring. Dengan adanya perubahan tersebut membuat guru wajib memilih strategi pembelajaran yang cocok untuk diterapkan dalam pembelajaran *e-learning*, sebab hal tersebut akan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Menurut (Sinar, 2018, p. 20) hasil belajar ialah prestasi yang dicapai setelah siswa menuntaskan beberapa materi pelajaran. Hasil belajar bisa langsung dipelajari dan dinilai dengan mengikuti tes atau non tes. Oleh karena itu, hasil belajar tidak saja dilihat dari nilai-nilai akademik, tetapi juga mencakup nilai-nilai non-akademik (Rahayu & Pahlevi 2021). Dalam dunia pendidikan, penilaian digunakan untuk mengukur hasil belajar seorang siswa untuk memastikan tercapainya tujuan pembelajaran yang diinginkan oleh seorang guru (Napura et al., 2021). Media *platform* yang dipilih untuk mendukung aktivitas pembelajaran *e-learning* adalah *google classroom* dan *google meet*.

Menurut (Imadudin, 2018, p. 4) *google classroom* ialah layanan *online* gratis untuk sekolah, lembaga non profit, serta siapa saja yang mempunyai akun *google*. *This application can help facilitate teachers and students in carrying out the learning process with more depth. This is dueto both students and teachers can collect assignments, distribute assignments, grade assignments at home or anywhere without being tied to a time limit or hours of lessons* (Nurkhalil et al., 2021). Tidak hanya itu materi pembelajaran juga masih bisa dibuka walaupun peserta didik sudah tidak berada di kelas lagi (Rikizaputra & Sulastri, 2020). Selain itu siswa juga dapat berdiskusi dengan guru, membagikan video yang berhubungan dengan materi bahan ajar, dan guru dapat memberikan informasi tanpa harus bertatap muka, seperti guru mengumumkan ketikhadiran atau memberitahu pengumuman ujian.

Tampilan dari *google classroom* sudah sangat familiar bagi siswa karena mereka sudah memakai produk dari *google*. Hal ini memudahkan siswa sebab konektivitas antara *google classroom* dengan akun *google drive*. Aplikasi ini juga memberikan peluang kepada para guru untuk mengeksplorasi gagasan keilmuan yang dimilikinya kepada siswa. Inovasi yang diberikan kepada *google for education* tersebut bertujuan untuk membantu menghasilkan pembelajaran yang aktif, efisien, efektif serta menyenangkan.

Untuk pembelajaran dengan *video conference* digunakan untuk menggantikan aktivitas pembelajaran yang biasanya dilakukan dengan tatap muka di kelas menjadi aktivitas pembelajaran tatap muka secara virtual dengan



menggunakan bantuan aplikasi *google meet* yang terhubung dengan jaringan internet. Menurut (Basori, 2021, p. 52) *google meet* merupakan layanan komunikasi video yang dibesarkan oleh *google* berbasis *website* serta *mobile*. *Google meet is one of video communication service which is very helpful, the interface provided by google meet allows users to meet face to face directly and effectively, but it is also very light and fast* (Nehe, 2021). *Google meet* berpotensi menjadi media alternatif untuk proses pendidikan dan pembelajaran, rapat dengan rekan kantor, bahkan rapat kerja dari rumah (Aisyah & Sari, 2021). Penggunaan *google meet* tergolong mudah. Siswa hanya perlu bergabung di *video conference* dengan menggunakan *link* tautan yang sudah dibagikan. *Google meet* juga tidak menghabiskan terlalu banyak kuota, sehingga siswa tidak akan terbebani dengan penggunaan kuota yang terlalu banyak. Dengan berbagai tampilan, fitur, dan kemudahan yang disediakan oleh *google classroom* dan *google meet* diharapkan akan mampu membantu aktivitas pembelajaran, terutama membantu guru dalam menyampaikan materi pelajaran dan membantu siswa memahami materi pembelajaran dengan baik, sehingga nantinya hasil belajar siswa akan meningkat.

Kemudahan yang ditawarkan oleh *platform google classroom* dan *google meet* tidak serta merta membuat kegiatan pembelajaran berjalan lancar. Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan peneliti terdapat beberapa kendala ketika menggunakan *google classroom*, diantaranya yaitu siswa sering merasa kebingungan ketika mengirimkan/menyerahkan tugas di *google classroom*. Banyak siswa yang seharusnya menyerahkan tugas ditopik kantong

tugas siswa, tetapi mereka menyerahkan tugas tersebut ditopik tugas siswa. Ada juga siswa yang merasa ragu-ragu sehingga menyerahkan tugas ditopik tugas siswa dan ditopik kantong tugas siswa. Sehingga hal tersebut menyulitkan guru untuk mengoreksi tugas yang sudah mereka serahkan di *google classroom*. Tidak hanya itu, untuk penggunaan *google meet* juga mengalami kendala terutama dibagian jaringan. Siswa yang rumahnya jauh dari kota sering mengalami kendala dalam jaringan, sehingga pada saat *meet* berlangsung, mereka sering meninggalkan *meet*.

Berdasarkan pada uraian latar belakang tersebut diatas, peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul **“Pengaruh Pembelajaran *E-learning* Dengan Menggunakan *Google Classroom* dan *Google Meet* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI Akuntansi Keuangan dan Lembaga SMK Negeri 2 Kediri Pada Mata Pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan”**.

## **B. Identifikasi Masalah**

Bersumber pada pernyataan latar belakang diatas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Belum adanya kesiapan siswa menghadapi perubahan model pembelajaran dari luring ke daring.
2. Ketidaktepatan proses dalam pengalaman belajar saat pembelajaran *online* disebabkan oleh pendidik tidak hadir secara fisik saat proses pembelajaran berlangsung.

3. Kurangnya pemahaman siswa dalam penggunaan *google classroom* dan *google meet*.
4. Kurangnya sarana dan fasilitas pendukung dalam kegiatan pembelajaran *e-learning*.

### **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah yang telah diuraikan diatas maka penulis memfokuskan masalah tentang “pembelajaran *e-learning* dengan menggunakan *google classroom* dan *google meet* terhadap hasil belajar siswa kelas XI akuntansi keuangan dan lembaga SMK Negeri 2 Kediri pada mata pelajaran produk kreatif dan kewirausahaan.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan pembatasan masalah diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Apakah ada pengaruh pembelajaran *e-learning* dengan menggunakan *google classroom* terhadap hasil belajar siswa kelas XI akuntansi keuangan dan lembaga SMK Negeri 2 Kediri pada mata pelajaran produk kreatif dan kewirausahaan?
2. Apakah ada pengaruh pembelajaran *e-learning* dengan menggunakan *google meet* terhadap hasil belajar siswa kelas XI akuntansi keuangan dan lembaga SMK Negeri 2 Kediri pada mata pelajaran produk kreatif dan kewirausahaan?

3. Apakah ada perbedaan rata-rata tingkat hasil belajar siswa yang diajar dengan menggunakan *google classroom* dan *google meet* kelas XI akuntansi keuangan dan lembaga SMK Negeri 2 Kediri pada mata pelajaran produk kreatif dan kewirausahaan?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah, pembatasan masalah dan rumusan masalah yang telah diuraikan diatas maka tujuan penelitian adalah untuk mengetahui:

1. Pengaruh pembelajaran *e-learning* dengan menggunakan *google classroom* terhadap hasil belajar siswa kelas XI akuntansi keuangan dan lembaga SMK Negeri 2 Kediri pada mata pelajaran produk kreatif dan kewirausahaan.
2. Pengaruh pembelajaran *e-learning* dengan menggunakan *google meet* terhadap hasil belajar siswa kelas XI akuntansi keuangan dan lembaga SMK Negeri 2 Kediri pada mata pelajaran produk kreatif dan kewirausahaan.
3. Perbedaan rata-rata tingkat hasil belajar siswa yang diajar dengan menggunakan *google classroom* dan *google meet* kelas XI akuntansi keuangan dan lembaga SMK Negeri 2 Kediri pada mata pelajaran produk kreatif dan kewirausahaan.

## F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan bisa memberikan kontribusi dalam upaya meningkatkan pembelajaran pada mata pelajaran produk kreatif dan kewirausahaan, khususnya pada aktivitas belajar mengajar di kelas XI jurusan akuntansi keuangan dan lembaga SMK Negeri 2 Kediri. Adapun secara detail manfaat yang diharapkan dari penelitian ini antara lain:

### 1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan bisa menambah wawasan dan pengetahuan tentang pembelajaran *e-learning* dengan menggunakan *google classroom* dan *google meet*, serta dapat dijadikan bahan kajian maupun rujukan dalam penelitian lebih lanjut mengenai pengaruh pembelajaran *e-learning* dengan menggunakan *google classroom* dan *google meet* terhadap hasil belajar siswa.

### 2. Manfaat Praktis

#### a. Bagi Peneliti

Penelitian ini mampu dijadikan sebagai wahana mempraktikkan ilmu serta pengetahuan dalam dunia pendidikan yang sesungguhnya.

#### b. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan bisa membagikan pengalaman baru serta dengan diterapkan model pembelajaran *e-learning* dengan memanfaatkan *google classroom* dan *google meet* kegiatan pembelajaran menjadi lebih mudah, menarik, menyenangkan, serta pastinya lebih efisien.

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan bisa dijadikan sebagai masukan maupun pertimbangan untuk meningkatkan hasil belajar siswa khususnya pemanfaatan *google classroom* dan *google meet* untuk mata pelajaran produk kreatif dan kewirausahaan.

d. Bagi Univeristas

Hasil penelitian ini nantinya dapat menambah pustaka sebagai literatur untuk penelitian yang relevan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, S., & Sari, D. I. (2021). Efektifitas Penggunaan Platform Google Meet Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal MathEdu (Mathematic Education Journal)*, 4, 45–49. <http://journal.ipts.ac.id/index.php/MathEdu>
- Antariksawan, I. W., Lutfiana, I., Kresnayana, M. Y., Sundayana, I. M., Widiarta, G. B., Prunamayanti, K. D., Vianiati, P., & Anggraini, S. (2021). *Inovasi Pembelajaran Berbasis Blended Learning di Keperawatan* (M. Martini (ed.)). Penerbit Media Sains Indonesia.
- Bahri, S. (2018). *Metodologi Penelitian Bisnis Lengkap dengan Teknik Pengolahan Data SPSS* (E. Risanto (ed.)). Penerbit Andi.
- Basori, I. S. (2021). *Pembelajaran Dalam Jaringan (Daring) di Era Digital dengan Google Suite* (Y. Umayana (ed.); 1st ed.). Ahlimedia Press.
- Basuki, Y. R. (2020). *Panduan Mudah Google Classroom*. 3 Basuki Publisher.
- Darma, B. (2021). *Statistika Penelitian Menggunakan SPSS (Uji Validitas, Uji Reliabilitas, Regresi Linier Sederhana, Regresi Linier Berganda, Uji t, Uji F, R<sup>2</sup>)*. GuePedia.
- Enterprise, J. (2018). *Lancar Menggunakan SPSS untuk Pemula*. PT Elex Media Komputinda.
- Gunawan, C. (2018). *Mahir Menguasai SPSS (Mudah Mengelola Data Dengan IBM SPSS Statistic 25)* (Pertama). Deepublish.
- Hamidah, R., Permata, C. I. H., Surindra, B., & Irmayanti, E. (2020). Pengaruh Optimalisasi Pembelajaran Online Dan Partisipasi Mahasiswa Terhadap Motivasi Belajar Online Mahasiswa Tingkat II Pendidikan Ekonomi Universitas Nusantara PGRI Kediri. *Seminar Nasional Manajemen, Ekonomi Dan Akuntansi Fakultas Ekonomi Dan Bisnis UNP Kediri*, 447–452.
- Imadudin, M. (2018). *Membuat Kelas Online Berbasis Android Dengan Google Classroom* (M. Imaduddin (ed.); Cetakan ke). Penerbit Garudhawaca.
- Irmayanti, E., Surindra, B., Prastyaningtyas, E. W., & Ayatik, T. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Ekspositori Untuk Meningkatkan Motivasi, Keaktifan, Kemampuan Memecahkan Masalah, Kolaborasi, dan Hasil Belajar Siswa dengan Pendekatan Saintifik Berbasis Lesson Study. *Efektor*, 6(2), 165–172. <https://doi.org/10.29407/e.v6i2.13754>

- Juliandi, A., Irfan, & Manurung, S. (2014). *Metodologi Penelitian Bisnis Konsep & Aplikasai* (F. Zulkarnain (ed.); 1st ed.). UMSU PRESS.
- Kunandar. (2013). *Penilaian Autentik (Penilaian Hasil Belajar Peserta Didik Berdasarkan Kurikulum 2013)* (2nd ed.). PT Rajagrafindo Persada.
- Kuncoro, H. (2018). *Statistik Deskriptif Untuk Analisis Ekonomi* (R. A. Kusumaningtyas (ed.); Cetakan pe). PT Bumi Aksara.
- Kurniawan, A. W., & Puspitaningtyas, Z. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif* (1st ed.). Pandiva Buku.
- Lathifah, N. D., Rusdarti, & Rochmad. (2021). Zoom Cloud Meeting-Based Learning Model Needs Analysis to Improve Mathematical Communication Ability of Elementary School Students. *International Journal of Research and Review*, 8(11), 155–162. <https://doi.org/https://doi.org/10.52403/ijrr>
- Munaf, N. A. S. & Y. (2020). *Perkembangan Peserta Didik* (1st ed.). Deepublish.
- Mutiara, Lestari, P. I., & Nurhidayah. (2021). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Google Classroom Pada Materi Sistem Ekskresi Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Biologi*, 4. <https://ejournals.umma.ac.id/index.php/binomial/article/view/836/680>
- Napura, M. S., Mursalin, Nuayi, A. W., & Arbie, A. (2021). Pengaruh Whatsapp, Google Classroom, dan Google Meet Dalam Pembelajaran Fisika Terhadap Hasil Belajar. *Jambura Pyhsics Journal*, 3. <https://doi.org/10.34312>
- Nathanael, A. P. (2021). *Kuliah Kok Daring?* Universitas Katolik Soegijapranata.
- Nehe, B. M. (2021). Students' Perception On Google Meet Video Conferencing Platform During English Speaking Class In Pandemic Era. *Journal of English Education*, 10(93–104). <https://journal.uniku.ac.id/index.php/ERJEE>
- Nisa, Komariyah, L., & Syam, M. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran E-Learning Berbantuan Google Classroom dan Zoom Cloud Meeting Terhadap Hasil Belajar Siswa Di SMK Negeri 6 Samarinda. *Jurnal Kajian Pendidikan IPA*, 1. <https://journal.uniga.ac.id/index.php/jkpi/article/view/1053/pdf>
- Nurkhilal, Siregar, I. H. K., & Putra, K. (2021). Implementation App Google Classroom In Online Learning IPA The Pandemic Covid-19. *International Journal Of Humanities Education And Social Sciences*, 1, 67–64. <https://ijhess.com/index.php/ijhess/Implementation>



- Pakpahan, A. F., Prasetio, A., Negara, E. S., Guming, K., Situmorang, R. F. R., Tasnim, Sipayung, P. D., Sesilia, A. P., Rahayu, P. P., Purba, B., Chaerul, M., Yunwati, I., Siagian, V., & Rantung, G. A. J. (2021). *Metodologi Penelitian Ilmiah* (1st ed.). Yayasan Kita Menulis.
- Paksi, H. P., & Ariyanti, L. (2020). *Sekolah Dalam Jaringan*. Scopindo Media Pustaka.
- Pinandhito, K., Martia, D. Y., & Prasetya, B. (2020). *How I Use Google Classroom as a Teacher and Student*. CV. Jejak.
- Prastyaningtyas, E. W., & Wulansari, W. (2021). Implementation of PjBL-Based in Entrepreneurship Subject (Project Based Learning) during the Pandemic Period. *International Journal of Research and Review*, 8(9), 474–480. <https://doi.org/https://doi.org/10.52403/ijrr.20210960>
- Priadana, S., & Sunarsi, D. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif* (Cetakan Pe). Pascal Books.
- Priyanto, D. (2021). *TEAMS GAMES TOURNAMENTS: Sebuah Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika*. Penerbit NEM.
- Rahayu, S., & Pahlevi, T. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran E-learning dengan Google Meet Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 5, 91–99. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJL/article/view/32919/18334>
- Rahmadi. (2021). *Pengantar Metodologi Penelitian* (Syahrani (ed.)). Antasari Press.
- Rikizaputra, & Sulastri, H. (2020). Pengaruh E-Learning Dengan Google Classroom Terhadap Hasil dan Motivasi Belajar Biologi Siswa. *Jurnal Pendidikan*, 11, 106–118.
- Riyanto, S., & Hatmawan, A. A. (2020). *Metode Riset Penelitian Kuantitatif Penelitian di Bidang Manajemen, Teknik, Pendidikan Dan Manajemen* (1st ed.). Penerbit Deepublish.
- Rusli, M., Hermawan, D., & Supuwingsih, N. N. (2020). *Memahami E-Learning: Konsep, Teknologi, dan Arah Perkembangan* (Lidya Mayasari (ed.)). CV. Andi Offset.
- Sani, F. (2018). *Metodologi Penelitian Farmasi dan Komunitas* (3rd ed.). Deepublish.

- Sinar. (2018). *Metode Active Learning Upaya Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa* (Cetakan Per). Penerbit Deepublish.
- Siyoto, S., & Sodik, A. (2015). *Dasar Metodologi Penelitian* (Ayup (ed.); 1st ed.). Literasi Media Publishing.
- Sugiarto, T. (2020). *E-Learning Berbasis Schoology Tingkatkan Hasil belajar Fisika*. CV. Mine.
- Sugiyono. (2013). *Statistika Untuk Penelitian* (Cetakan Ke). CV Alfabeta.
- Sumanto. (2020). *Teori & Aplikasi Metodologi Penelitian* (L. Mayasari (ed.)). Penerbit Andi.
- Supardi. (2015). *Penilaian Autentik Pembelajaran Afektif, Kognitif, dan Psikomotor Konsep dan Aplikasi* (1st ed.). PT Rajagrafindo Persada.
- Surindra, B., & Irmayanti, E. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Creative Problem Solving Untuk Meningkatkan Keaktifan dan Kemampuan Memecahkan Masalah Pembelajaran Manajemen Strategi. *Proceeding of the ICECRS*, 2(1), 183–191. <https://doi.org/10.21070/picecrs.v2i1.2393>
- Surindra, B., Widyaningrum, B., & Zulistiani. (2017). *Statistika (Teori dan Praktik SPSS)* (R. Azizah (ed.)). Azizah Publishing.
- Suryani, Y., Siregar, M., & Ika, D. (2020). *Panduan Penyusunan Laporan Keuangan UMKM* (J. Simarmata (ed.)). Yayasan Kita Menulis.
- Tersiana, A. (2018). *Metode Penelitian*. Anak Hebat Indonesia.
- Tohardi, A. (2019). *Buku Ajar Pengantar Metodologi Penelitian Sosial + Plus*. Tanjung University Press.
- Yusuf, A. M. (2017). *Metode Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif, Dan Penelitian Gabungan* (Pertama). Kencana.