

## **EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN *ONLINE* MENGGUNAKAN GOOGLE CLASSROOM SELAMA PANDEMI COVID-19 PADA MATA PELAJARAN AGAMA HINDU**

Oleh

**I Kadek Arta Jaya<sup>1</sup>, Ni Wayan Arsini<sup>2</sup>**

SMK Negeri 5 Denpasar

e-mail: <sup>1</sup>[artadinajayaber217an@gmail.com](mailto:artadinajayaber217an@gmail.com), <sup>2</sup>[wayanarsini64@gmail.com](mailto:wayanarsini64@gmail.com)

Diterima: 11 Januari 2022, Direvisi: 11 Maret 2022, Diterbitkan: 28 April 2022

### ***Abstract***

*The purpose of this study was to determine the effectiveness of online learning using google classroom during the Covid-19 epidemic in Hinduism. This research is a quantitative descriptive study that focuses on evaluating online learning using google classroom. The population of this study were all students of SMK Negeri 5 Denpasar who were taught Hinduism online using google classroom. The sample of this research was the students of class XII AP1 of SMK Negeri 5 Denpasar which were selected by random sampling technique by considering the homogeneity of the population. Instruments in data collection using online learning questionnaires. Data analysis used descriptive statistical analysis. The results showed that students rated Hinduism learning online using google classroom was very effective as much as 23.30%, most students rated it as effective as 46.70%, and students rated it as normal as much as 20.00%. Although there are also students who rate online/online learning using Google Calssroom as less effective as much as 10.00%, and also absolutely no 0.00% who rate it as very ineffective. To be able to improve the quality of online Hindu religious learning during the Covid-19 pandemic, educators are required to fulfill ten suggestions from students, namely (1) a more concise description of learning materials; (2) The selection of material in the video must be based on the criteria of language that is easy to understand; (3) Minimizing the delivery of heavy video material to save quota; (4) Learning is done through video calls; (5) Giving various and different questions for each student; (6) Continue to provide material before the assignment; (7) The assignment must include the working method; (8) Remind students if there is an assignment given; (9) Giving assignments according to the lesson schedule; and (10) Reduce tasks.*

**Keywords:** *online learning, google classroom, covid-19 pandemic*

### **I. PENDAHULUAN**

Pendidikan adalah usaha sadar yang dilakukan oleh individu secara terencana untuk mewujudkan suatu tujuan dalam proses pembelajaran yang efektif dan efisien dengan tujuan mendidik peserta didik didalam mengembangkan potensi dirinya. Namun dewasa ini, pendidikan di Indonesia masih mengalami berbagai persoalan atau permasalahan yang dapat menghambat tercapainya tujuan-tujuan pendidikan yang diharapkan. Permasalahan pendidikan tersebut merupakan prioritas utama yang harus dipecahkan dan dicarikan solusinya terhadap kualitas pendidikan tersebut. Kualitas pendidikan pada saat ini tengah mengalami tantangan sebagai implikasi dari adanya wabah virus COVID-19. COVID-19 ini menjadi pandemik Dunia yang penyebarannya sangat begitu mengawatirkan.

Oleh karena itu, pembelajaran yang dilaksanakan secara tatap muka beralih menjadi pembelajaran online/daring. Hal inilah menyebabkan guru harus memahami penggunaan teknologi didalam melaksanakan tugasnya sebagai pengajar. Salah satu teknologi yang saat ini dapat dimanfaatkan dalam melaksanakan pembelajaran jarak jauh adalah *google classroom*. Namun hasil penelitian Gheytsi et al.(2015) menunjukkan bahwa peserta didik yang banyak berinteraksi dengan aplikasi ditelepon genggam lebih mudah memahami isi teks bacaan. Lebih lanjut menurut Gheytsi menjelaskan banyak macam media pembelajaran yang sudah ada, namun guru belum memanfaatkannya secara maksimal. Salah satunya adalah media aplikasi *google classroom* yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran untuk dapat membantu meningkatkan hasil belajar peserta didik di masa pandemi. Dimana 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 Leahly, 2015).

Penggunaan *google calssroom* merupakan salah satu solusi untuk membuat peserta didik mampu memahami materi pelajaran dengan baik pada saat situasi pandemi COVID-19 ini. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian Ibrahim & Suardiman (2014) yang menunjukkan bahwa ada pengaruh positif penggunaan *E-learning* atau *google calssroom* terhadap motivasi dan prestasi belajar peserta didik di SD Negeri Tahunan Yogyakarta.

Implikasi dari adanya wabah *COVID-19* ini menyebabkan pemerintah harus bekerja sama untuk menekan laju penyebaran dari virus *COVID-19* dengan mengeluarkan kebijakan agar semua warga masyarakat untuk melakukan *sosial distancing* (menjaga jarak) dan *work from home* (bekerja dari rumah), serta melakukan pembatasan interaksi masyarakat yang diterapkan dengan istilah *phisycal distancing*. Kebijakan *work from home* tertuang dalam Surat Edaran Menteri Pendayagunaan Aparatur Negara dan Reformasi Birokrasi (PAN & RB) Nomor 50/2020 tentang Perubahan Kedua atas Surat Edaran Menteri PAN & RB Nomor 19/2020 tentang Penyesuaian Sistem Kerja Aparatur Sipil Negara dalam Upaya Pencegahan Penyebaran COVID-19 di Lingkungan Instansi Pemerintahan.

Selain adanya Surat Edaran Menteri PAN & RB tersebut di atas, Gubernur Bali juga mengeluarkan Surat Edaran Nomor: 730/7835/MP/BKB tentang Perubahan atas Surat Edaran Gubernur Bali Nomor 7194 Tahun 2020 tentang Panduan Tindak Lanjut terkait Pencegahan Penyebaran Corona Virus Disease 2019 (COVID-19) di Lingkungan Pemerintah Provinsi Bali. Dengan adanya surat edaran Menteri dan Gubernur tersebut, sebagai guru baik PNS maupun Non PNS dalam upaya melaksanakan proses pembelajaran perlu dilakukan secara *online* atau dalam jaringan (*daring*). Implikasi dari adanya kebijakan *phisycal distancing* tersebut dapat menghambat berbagai kehidupan dan pertumbuhan diberbagai bidang kehidupan, baik dibidang ekonomi, sosial, dan paling menyedihkan adalah terhambatnya kemajuan dunia pendidikan. Keputusan pemerintah tersebut telah berimplikasi terhadap proses belajar mengajar disekolah. Proses belajar mengajar yang awalnya dilakukan dengan tatap muka disekolah, kini dipindahkan menjadi belajar dirumah dengan menerapkan kebijakan *work from home* yang telah membuat banyak guru menjadi resah.

Salah satu implikasi dari adanya penerapan *phisycal distancing* dan *sosial distancing* juga terjadi pada sistem pembelajaran disekolah. Berdasarkan Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam masa darurat penyebaran virus, Mendikbud menghimbau agar semua lembaga pendidikan tidak melakukan proses belajar mengajar secara langsung atau tatap muka, melainkan harus dilakukan secara tidak langsung atau *online*. Sebagai seorang guru dalam upaya

melaksanakan proses belajar mengajar perlu melakukan inovasi yaitu melaksanakan pembelajaran secara *online* atau *daring*. Salah satu kendala yang dihadapi guru dalam pembelajaran online adalah dalam mengajar Agama Hindu. Problematika saat ini adalah masih banyak peserta didik yang menganggap bahwa pelajaran Agama Hindu tidak begitu penting dikarenakan bagi peserta didik tidak menjadi acuan untuk tidak lulusnya mereka. Oleh karena itu guru Agama Hindu dituntut untuk memiliki kreativitas untuk mengembangkan model pembelajaran, baik dalam hal metode maupun media yang digunakan dan juga agar guru selalu menyampaikan bahwa agama sangat penting dalam kehidupan karena agama sebagai pondasi dalam pembentukan karakter anak bangsa.

Penggunaan Media *Google Classroom* atau media berbasis multimedia merupakan salah satu solusi dalam pembelajaran jarak jauh dan juga untuk membuat peserta didik mampu memahami materi pelajaran dengan baik selama masa pandemi *Covid-19*. Materi diberikan dalam bentuk powerpoint, video singkat, modul, dan bacaan singkat oleh guru agama Hindu. Namun didalam pelaksanaan pembelajaran online tersebut perlu dilakukan evaluasi agar didapatkan langkah perbaikan jelas yang berbasis data. Hal tersebutlah yang mendasari penulis untuk mengetahui gambaran efektivitas pembelajaran online dengan menggunakan media *google classroom* pada mata pelajaran Agama Hindu Kelas XII AP1 SMK Negeri 5 Denpasar.

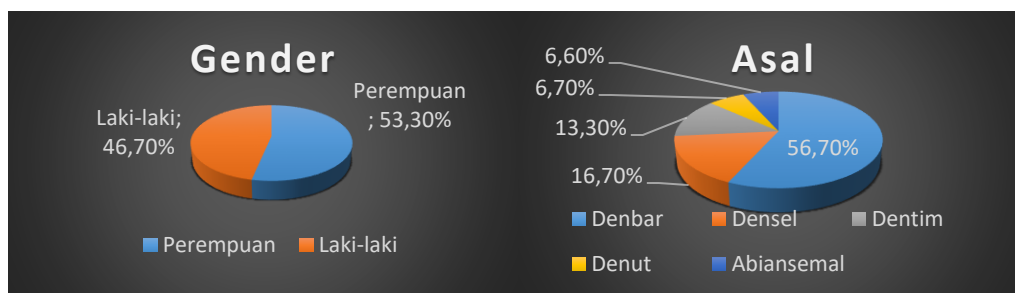
## II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini adalah merupakan penelitian kuantitatif deskriptif untuk dapat mengetahui gambaran tentang efektivitas pembelajaran *online* menggunakan media *Google Classroom* pada mata pelajaran Agama Hindu. Dalam penelitian ini yang menjadi sampel atau responden yakni sebanyak 33 peserta didik kelas XII AP1 SMK Negeri 5 Denpasar yang dipilih menggunakan teknik *sample random sampling* dengan mempertimbangkan homogenitas populasi. Instrumen pengumpulan data menggunakan kuisioner yang berisi jenis pertanyaan tertutup, semi tertutup, dan terbuka yang dibagikan menggunakan *google form*. Sedangkan analisis data menggunakan statistik deskriptif dengan bantuan komputerisasi.

## III. HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1) Karakteristik Sampel Penelitian

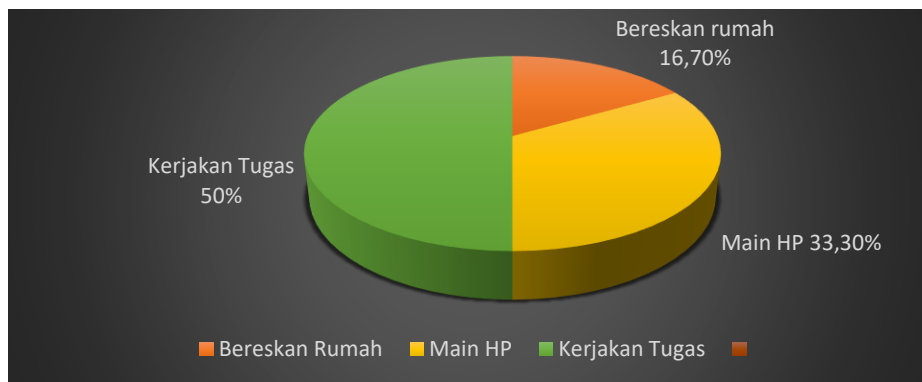
Dalam penelitian kuantitatif ini jumlah sampel yang menjadi responden adalah sebanyak 33 peserta didik yang terdiri dari 53,3 % jenis kelamin perempuan dan 46,7 % jenis kelamin laki-laki. Untuk lebih jelasnya mengenai gambaran peserta didik tersebut dapat dilihat pada gambar 1 di bawah ini. Sementara itu untuk gambaran responden yang paling banyak berasal dari kecamatan Denpasar Barat 56,7 %, Kecamatan Denpasar Selatan 16,7 %, Kecamatan Denpasar Timur 13,3 %, Kecamatan Denpasar Utara 6,7 %, dan sekitar Kecamatan Abiansemal 6,6 %. Untuk lebih jelasnya mengenai gambaran sebaran responden dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 1. Karakteristik Sampel Penelitian

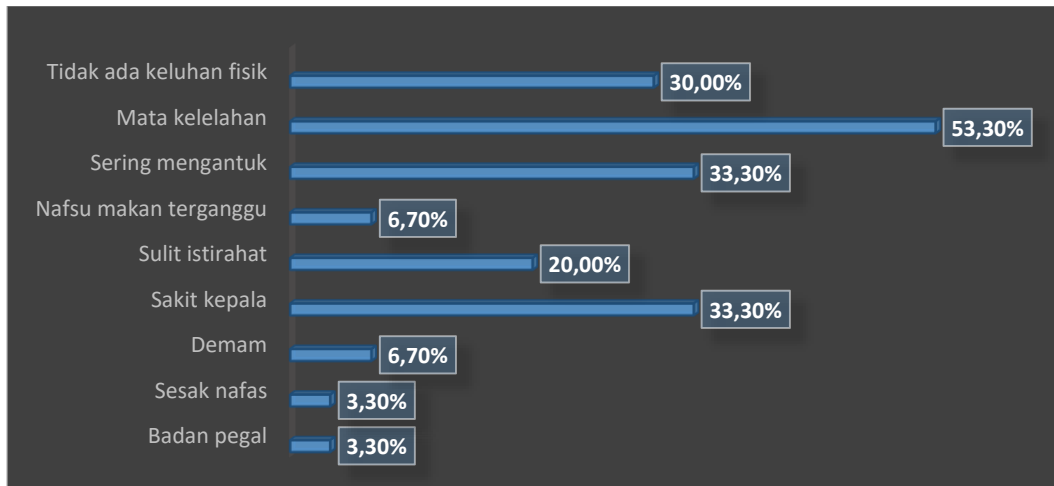
Domisili peserta didik yang berada di wilayah Denpasar dan sekitarnya ini telah menunjukkan bahwa SMK Negeri 5 Denpasar telah melaksanakan aturan penerimaan peserta didik, yakni sesuai dengan lokasi tempat tinggal anak atau aturan tentang system zonasi. Aturan zonasi ini tertuang dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Permendikbud) Nomor 51 Tahun 2018 tentang Penerimaan Peserta didik Baru pada TK, SMP, SMA, dan SMK. dalam peraturan tersebut dijelaskan bahwa sekolah di bawah pemerintah atau berstatus negeri dalam proses Penerimaan Peserta Didik Baru (PPDB) wajib menerima 90% peserta didik baru yang berasal dari dekat sekolah.

Selama proses pembelajaran online dan diberlakukannya *work from home* ini, responden paling banyak menghabiskan waktunya dalam keseharian dengan mengerjakan tugas-tugas sekolah untuk semua mata pelajaran, termasuk tugas Agama Hindu. Sementara itu, aktivitas lain yang peserta didik kerjakan adalah bermain *handphone*. Peserta didik menyatakan selama *work from home* ini, mereka tidak bisa menahan diri bermain *handphone* karena mengerjakan tugas mereka menggunakan *handphone*. Sehingga disela-sela mengerjakan tugas itulah peserta didik bermain *game*, atau menggunakan media sosial untuk *chattingan* dengan temannya. untuk lebih jelasnya mengenai gambaran aktivitas peserta didik tersebut dapat dilihat pada gambar 3 di bawah ini.



Gambar 2. Aktivitas Peserta Didik Paling Banyak Dikerjakan Selama WFH

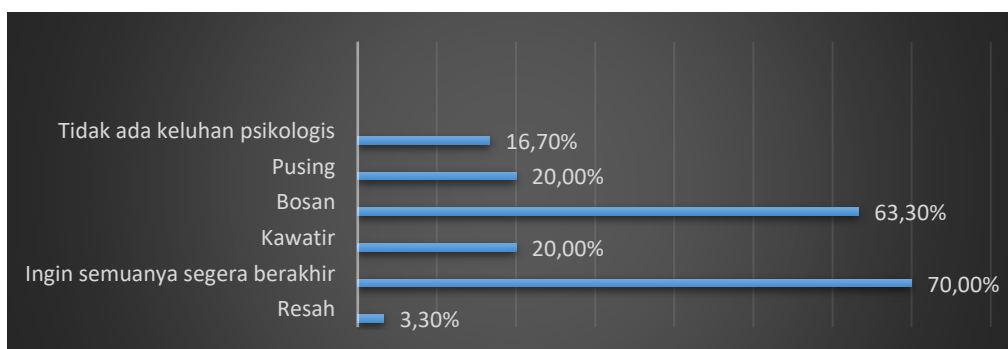
Disajikan pada Gambar 2, penggunaan handphone dengan durasi yang terlalu lama dan intensitas yang terlalu sering karena digunakan dalam mengerjakan tugas dan memuka media sosial akan mengakibatkan peserta didik mengalami keluhan fisik paling banyak terhadap keluhan pada mata yaitu mengalami kelelahan mata sebanyak 53,30%, peserta didik juga mengeluhkan sakit kepala sebanyak 33,30%, peserta didik yang sering mengantuk sebanyak 33,30%, peserta didik mengalami kesulitan istirahat sebanyak 20,00% dan keluhan lainnya sebanyak 13,30% seperti terjadinya demam, sesak nafas, dan badan pegal-pegal. Walaupun demikian, sebanyak 30,00% pesertadidik juga merasa tidak ada keluhan fisik. untuk lebih jelasnya mengenai keadaan tersebut dapat dilihat pada gambar 4 dibawah ini.



Gambar 3. Keluhan Fisik Yang Dialami Peserta didik

Disajikan pada Gambar 3, keluhan fisik yang dialami oleh peserta didik diakibatkan dari dampak penggunaan *gadget* yang berlebihan. Sebab penggunaan *gadget* berlebihan sebagaimana hasil penelitian yang dilakukan oleh Sidabutar, dkk (2019) menyatakan bahwa penggunaan *gadget* dapat menyebabkan sakit kepala dan iritasi mata. Sementara menurut Elyas sebagaimana dikutip oleh Bawelle, dkk (2016), yang menyatakan bahwa mata lelah dapat terjadi jika mata fokus kepada objek berjarak dekat dalam waktu yang lama dan otot-otot mata bekerja lebih keras untuk melihat objek terutama jika disertai dengan pencahayaan yang menyilaukan.

Selain keluhan fisik yang dialami oleh peserta didik, peserta didik juga mengalami keluhan secara psikologis. Keluhan yang paling banyak dialami adalah perasaan ingin semuanya segera selesai atau berakhir sebanyak 70,00%, peserta didik juga mengalami dan merasakan kebosanan yang sangat dalam sebanyak 63,30%, mengalami pusing sebanyak 20,00%, mengalami rasa khawatir sebanyak 20,00%, dan mengalami keresahan sebanyak 3,30%. Akan tetapi, ada peserta didik diantara mereka yang sama sekali tidak merasakan keluhan psikologis sebanyak 16,70%. Untuk lebih jelasnya mengenai keluhan psikologis peserta didik tersebut dapat di lihat pada gambar berikut ini.

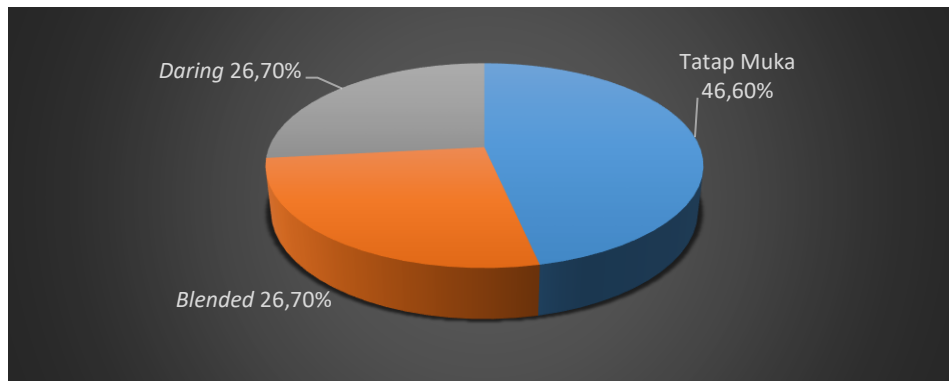


Gambar 4. Keluhan Psikologis Yang Dialami Peserta Didik

## 2) Gambaran Tentang Pembelajaran *Online* atau *Daring* Agama Hindu dan Budi Pekerti

### a. Model Pembelajaran *Online* yang Disukai Peserta Didik

Berdasarkan hasil penelitian secara deskriptif menggambarkan bahwasannya hanya sebagian peserta didik yang menyukai pembelajaran menggunakan *online* atau daring yakni sebesar 26,70% dan yang menyukai model pembelajaran perpaduan antara tatap muka dengan *online* atau *daring* (pembelajaran *blended*) sebesar 26,70 %, serta sebagian besar peserta didik menyukai pembelajaran dengan tatap muka langsung yaitu sebesar 46,60%. Untuk lebih jelasnya mengenai gambaran pembelajaran yang disukai peserta didik secara persentase dapat dilihat pada gambar 5 di bawah ini.



Gambar 5. Model Pembelajaran Yang Disukai Peserta Didik

Berdasarkan hasil penelitian tersebut di atas, maka sejalan dengan pemikiran Hartono (2016: 1-18) yang menyatakan bahwa teknologi informasi dan telekomunikasi yang murah dan mudah akan dapat menghilangkan batasan ruang dan waktu yang selama ini membatasi dunia pendidikan Lanjut Hartono menjelaskan bahwa ada beberapa konsekuensi logis yang terjadi dalam penggunaan *e-learning*, yaitu (1) peserta didik dapat dengan mudah mengakses materi pembelajaran dimanapun tanpa terbatas lagi pada batasan tempat dan waktu; (2) peserta didik dapat dengan mudah berguru dan berdiskusi dengan para tenaga ahli atau pakar di bidang yang diminatinya; (3) materi pembelajaran bahkan dapat dengan mudah diambil di berbagai penjuru dunia tanpa tergantung pada dimana peserta didik belajar. Namun dalam kenyataannya, berbagai peluang tersebut masih mengalami dan menghadapi tantangan baik dari segi biaya, kesiapan infrastruktur teknologi informasi, masyarakat, dan peraturan yang mendukung terhadap kelangsungan model pembelajaran *e-learning* tersebut belum ada secara resmi sebagai payung atau platformnya.

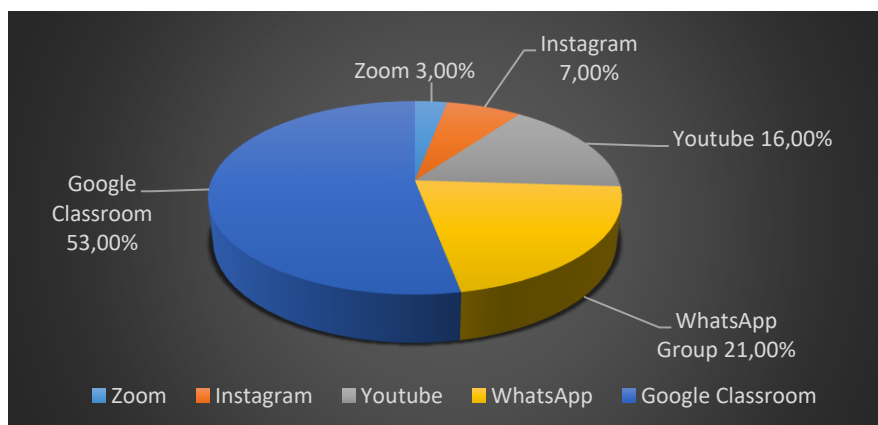
Menurut pandangan peneliti, meskipun banyak kemudahan yang diberikan melalui pembelajaran *online* atau *daring* di internet, namun hasil penelitian yang dilaksanakan masih menunjukkan bahwasannya peserta didik masih lebih menyukai pembelajaran tatap muka. Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan peserta didik *dilapangan* menunjukkan bahwa ada reaksi peserta didik bahwa mereka masih menolak kenyataan dan peserta didik masih melakukan tawar-menawar terkait proses pembelajaran. Mungkin pada saat ini peserta didik masih menyukai proses pembelajaran tatap muka dikarenakan mereka masih dalam tahap menolak. Hal ini disebabkan oleh berbagai faktor baik secara finansial maupun karena lingkungan keluarga.

Sementara itu hasil penelitian yang dilakukan oleh Kuntarto (2017: 53-65) menyatakan bahwa model pembelajaran *daring* telah memberikan pengalaman baru yang menantang dari pada model pembelajaran konvensional (tatap muka). Pembelajaran daring tak terbatas waktu dan tempat belajar memberikan peserta didik kebebasan untuk memilih saat yang tepat dalam pembelajaran berdasarkan kepentingan mereka, sehingga kemampuan menyerap bahan pembelajaran menjadi lebih tinggi dari pada belajar di dalam

kelas. Sedangkan hasil penelitian Wardani, dkk (2018: 13-18), menjelaskan bahwa dengan model pembelajaran *blended learning* dapat membuat peserta didik untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran di kelas dan *online*, dan juga dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Apabila semua guru dapat membuat proses pembelajaran tersebut menyenangkan, maka peserta didik akan tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran secara *online* atau *daring*.

#### **b. Media Online/Daring yang Paling Disukai Peserta Didik**

Berdasarkan hasil penelitian yang peneliti lakukan di Kelas XII AP1 menunjukkan bahwa media pembelajaran *online/daring* yang paling disukai peserta didik secara berturut-turut yakni (1) *Google Classroom* sebanyak 53,00%; (2) *WhatsApp Group* sebanyak 21,00%; (3) *Youtube* sebanyak 16,00%; (4) *Instagram* sebanyak 7,00%; dan *Zoom* sebanyak 3,00%. Peserta didik menyukai media tersebut dikarenakan dianggap lebih mudah dan praktis digunakan. Disamping itu, *Google Classroom* juga tidak terlalu banyak menyita pulsa kuota. Walaupun demikian, peserta didik masih menginginkan pembelajaran dilaksanakan secara tatap muka yaitu via *online* melalui *zoom* ataupun dengan *google meet* sebagaimana permintaan peserta didik dalam penelitian ini. Hal tersebut hanya masih terkendala oleh kuota dan akses jaringan terbatas, sehingga peserta didik mengharapkan pihak pemerintah menyediakan fasilitas pembelajaran *online/daring* yang efektif, efisien dan tidak membebani. Untuk lebih jelasnya mengenai gambaran tentang media pembelajaran yang paling disukai oleh peserta didik dapat dilihat pada gambar 6 dibawah ini.



Gambar 6. Media Pembelajaran *Online/Daring* yang Disukai Peserta Didik

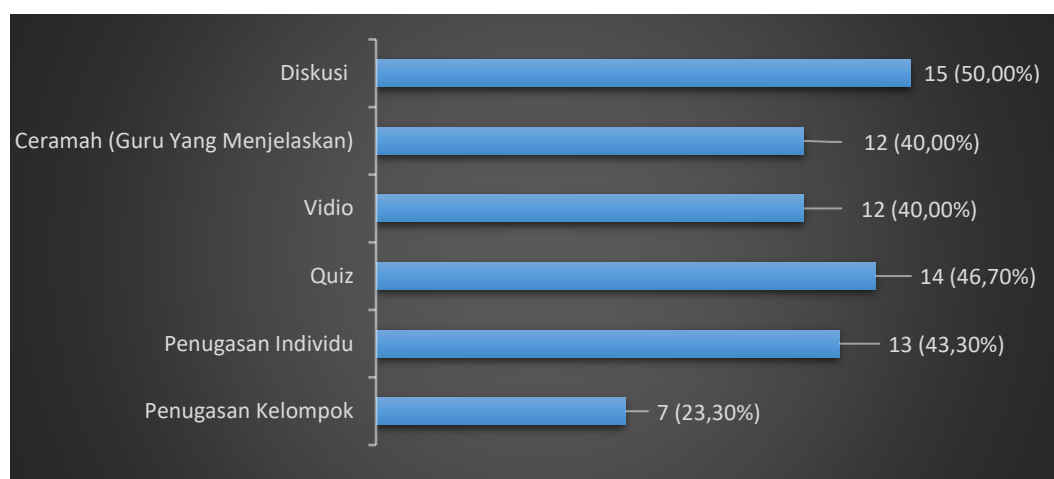
Disajikan pada Gambar 6 data media pembelajaran *online/daring* yang disukai oleh peserta didik, maka dapat dinyatakan bahwa *Google Classroom* paling disukai oleh peserta didik. Artinya model pembelajaran *online* dengan *Google Classroom* memiliki keuntungan lebih dari pada media yang lainnya. Hasil penelitian ini sejalan dengan pandangan Waryanto (2006:10-23) yang menjelaskan bahwa keuntungan dari model pembelajaran daring adalah dapat digunakan untuk menyampaikan pembelajaran tanpa dibatasi ruang, waktu, dan juga dapat menggunakan berbagai sumber yang sudah tersedia di internet, maupun bahan ajar relatif mudah untuk diperbaharui. Disamping itu, pembelajaran daring juga dapat meningkatkan kemandirian peserta didik dalam proses pembelajaran.

Lebih lanjut Chandrawati (2010: 172-181), menjelaskan bahwa pengajar diharapkan dapat menyajikan materi melalui web yang menarik dan diminati, melayani

bimbingan dan komunikasi melalui internet, dan kecakapan lain yang diperlukan. Hasil penelitian Hikmatiar, dkk (2020: 78-86), menyatakan bahwa penggunaan *google classroom* sebagai media pembelajaran memberikan dampak yang positif terhadap peningkatan hasil belajar, minat dan motivasi peserta didik dalam belajar serta menumbuhkan sikap kreatif pada peserta didik ataupun mahasiswa. Jadi hasil analisis peneliti bahwasannya penggunaan *google classroom* pada dasarnya memiliki kelebihan dari segi fitur-fitur yang menarik dan dapat meningkatkan minat dan motivasi peserta didik sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung dengan baik.

### c. Metode Pembelajaran yang Disukai Peserta didik saat *Online/Daring*

Berdasarkan hasil penelitian yang peneliti lakukan di kelas XII AP1 SMK Negeri 5 Denpasar, maka dapat dijelaskan bahwasannya metode pembelajaran *online/daring* yang paling disukai peserta didik secara berturut-turut adalah (1) diskusi; (2) kuis; (3) penugasan individu; (4) ceramah dengan guru yang menjelaskan; (5) video; dan (6) penugasan kelompok. Untuk lebih jelasnya mengenai metode pembelajaran yang paling disukai oleh peserta didik dapat dilihat pada Gambar 7 berikut ini.



Gambar 7. Metode Pembelajaran yang Disukai Peserta Didik Saat *Online/Daring*

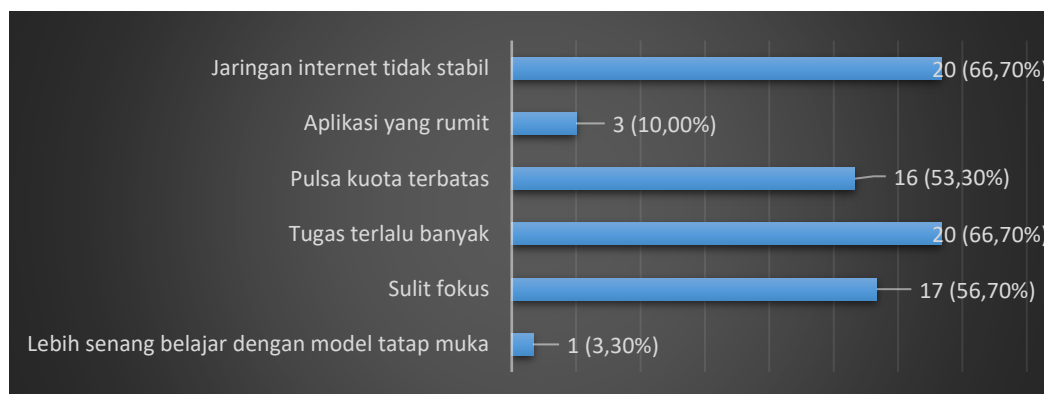
Berdasarkan gambar tersebut di atas, dapat dinyatakan bahwa 50% peserta didik lebih menyukai pembelajaran dengan metode diskusi ketimbang dengan metode yang lainnya. Hasil penelitian yang peneliti lakukan ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Hanum (2013: 90-102), bahwasannya interaksi pembelajaran dapat berjalan apabila terdapat pengelola pembelajaran (guru), sumber belajar, subjek pembelajar, interaksi antara pengajar atau guru melalui diskusi. pengelolaan pembelajaran dapat dilakukan oleh guru, sehingga guru memberikan peran aktif peserta didik dalam sistem pembelajaran termasuk dalam *e-learning*. Sementara itu, Yazdi (2012: 143-152) menyatakan bahwa melalui metode diskusi/forum antara guru dan peserta didik dapat melakukan interaksi secara langsung sehingga memudahkan peserta didik dalam proses pembelajaran ketika *daring*.

Jika menyitir pandangan dua ahli tersebut di atas, maka dapat peneliti ambil sebuah kesimpulan bahwasannya hasil penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian dua ahli tersebut dimana memiliki pandangan yang sama yaitu metode pembelajaran diskusi dapat membuat peserta didik lebih kreatif dan lebih semangat didalam belajar, hal tersebut dikarenakan metode diskusi dapat menjalin interaksi secara langsung dengan peserta didik yang lain dan juga dengan guru sebagai pengajar didalam kelas sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.



#### d. Kendala yang Dihadapi Peserta Didik Selama Pembelajaran *Online/Daring*

Hasil penelitian yang dilakukan pada peserta didik Kelas XII AP1 SMK Negeri 5 Denpasar dapat ditemukan beberapa kendala yang dihadapi oleh peserta didik selama proses pembelajaran *online/daring*, yaitu (1) jaringan internet tidak stabil; (2) tugas terlalu banyak; (3) sulit fokus; (4) pulsa kuota terbatas; (5) aplikasi yang rumit; dan (6) lebih senang dengan pembelajaran tatap muka. Untuk lebih jelasnya mengenai gambaran kendala yang dihadapi peserta didik dalam pembelajaran *online/daring* dapat dilihat pada gambar 8 berikut ini.

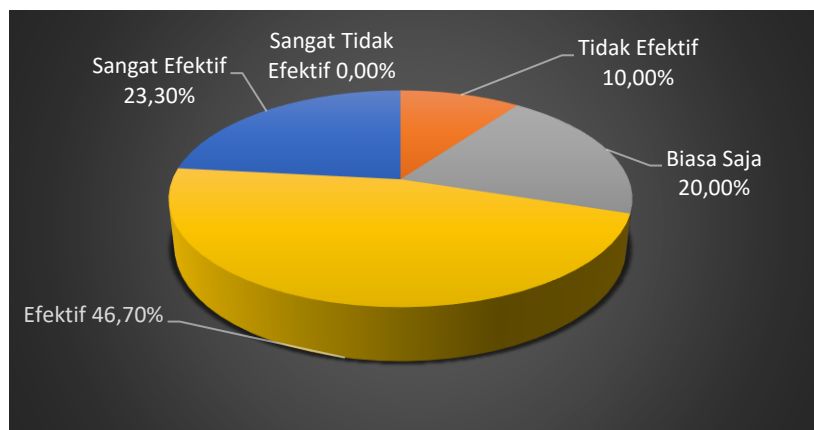


Gambar 8. Kendala yang Dihadapi Peserta Didik Selama Pembelajaran *Online/daring*

Disajikan Gambar 8 bahwa ketersediaan jaringan internet sangat diperlukan selama pembelajaran *online/daring*. Hal tersebut sejalan dengan pandangan Hendrastomo (2008: 1-13), menjelaskan bahwa ketersediaan akses internet sangat diperlukan dalam pembelajaran *e-learning*, karena karakteristik pembelajaran ini selalu menggunakan dan memanfaatkan jaringan internet. Secara umum, kecepatan akses jaringan internet di Indonesia relatif lambat pada umumnya, ketersediaan jaringan internet yang masih terbatas dan harga untuk mengakses jaringan internet relatif mahal sehingga menjadi hambatan atau kendala dalam proses pembelajaran *online/daring*. Hal tersebut terjadi di SMK Negeri 5 Denpasar dalam pelaksanaan proses pembelajaran secara *online/daring*.

#### e. Penilaian Keefektifan Pembelajaran *Online/Daring*

Hasil dari penelitian yang dilaksanakan di kelas XII AP1 SMK Negeri 5 Denpasar, peserta didik menerima kenyataan bahwa saat ini sedang diberlakukan *work from home* yang menuntut untuk dilakukannya pembelajaran *online/daring*. Peserta didik menilai pembelajaran Agama Hindu dan Budi Pekerti menggunakan media *online* dengan google classroom sangat efektif sebanyak 23,30%, sebagian besar menilai efektif sebanyak 46,70%, dan peserta didik menilai biasa saja sebanyak 20,00%, dan ada juga peserta didik yang menganggap pembelajaran *online/daring* tidak efektif sebanyak 10,00%. Untuk lebih jelasnya mengenai gambaran keefektifan pembelajaran *online/daring* dapat dilihat pada gambar 9 berikut ini.



Gambar 9. Penilaian Keefektifan Pembelajaran *Online/Daring*

Disajikan pada Gambar 9 bahwa keefektifan pembelajaran *online/daring* dengan menggunakan media *google classroom* memungkinkan peserta didik untuk memiliki semangat yang tinggi untuk mengikuti pembelajaran dan mengerjakan tugas. Hal tersebut sebagaimana dijelaskan oleh Sianturi (2018) menunjukkan bahwa penggunaan internet pada mahasiswa secara signifikan dapat mempengaruhi motivasi mahasiswa dalam menggunakan *e-learning*. Menurut peneliti bahwasannya pembelajaran *online/daring* dengan menggunakan *google calssroom* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap motivasi belajar peserta didik. Artinya pembelajaran *online/daring* dengan *google calssroom* berpengaruh positif dan dapat memotivasi peserta didik untuk terus belajar sehingga mereka dapat meningkatkan prestasi belajarnya.

#### f. Saran Agar Pembelajaran Agama Hindu dan Budi Pekerti Lebih Efektif

Berdasarkan hasil penelitian dengan menyebarkan kuisisioner kepada peserta didik di Kelas XII AP1 SMK Negeri 5 Denpasar terdapat 10 saran yang yang diberikan oleh peserta didik agar pembelajaran Agama Hindu dan Budi Pekerti kedepannya jauh lebih efektif, yaitu:

1. Pemberian materi pembelajaran lebih ringkas;
2. Pemilihan materi dalam vidio harus berdasarkan kriteria bahasa yang mudah dipahami;
3. Meminimalisir mengirimkan materi dalam bentuk vidio berat agar bisa menghemat kuota;
4. Pembelajaran dilakukan melalui *vidio call*;
5. Pemberian soal yang bervariasi dan berbeda tiap peserta didik;
6. Tetap memberikan materi sebelum penugasan;
7. Pemberian tugas harus disertakan cara kerjanya;
8. Mengingatkan peserta didik jika ada tugas yang diberikan;
9. Memberikan tugas sesuai dengan jadwal pelajaran;
10. Mengurangi pemberian tugas.

Berdasarkan hasil penelitian dan analisa dilapangan, meskipun masih banyak peserta didik lebih banyak menyukai pembelajaran tatap muka, akan tetapi peserta didik menerima kenyataan bahwa pembelajaran *online/daring* sebagai suatu konsekuensi dari adanya pemberlakuan *work from home* oleh pemerintah. Hal tersebutlah membuat peserta didik semakin sering dan semakin lama menggunakan *handphone* untuk *online/daring* untuk mengerjakan tugas pelajaran. Hal inilah yang membuat peserta didik mengalami

keluhan fisik terbanyak seperti mata kelelahan dan sakit kepala. Begitu pula dengan adanya keluhan secara psikologis peserta didik yang menginginkan semua keadaan yang disebabkan oleh *COVID-19* segera berakhir dan pembelajaran kembali dilaksanakan disekolah.

#### IV. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis serta pembahasan tersebut, maka dapat diambil suatu kesimpulan bahwasannya sebagai seorang guru harus selalu berinovasi. Inovasi pembelajaran yang peneliti lakukan saat melaksanakan pembelajaran *online/daring* dengan menggunakan media *google classroom* sangat membantu peserta didik menjalankan pembelajaran *online/daring* selama pandemi COVID-19. Dari hasil penelitian yang dilakukan, peserta didik menilai bahwa pembelajaran Agama Hindu dan Budi Pekerti secara *online* dengan menggunakan media *google classroom* sangat efektif sebanyak 23,30%, sebagian besar peserta didik menilai efektif sebanyak 46,70%, dan peserta didik menilai biasa saja sebanyak 20,00%. Walaupun ada juga peserta didik yang menilai bahwa pembelajaran *online/daring* dengan menggunakan *google calssroom* tidak efektif sebanyak 10,00%, dan juga sama sekali tidak ada 0,00% yang menilai sangat tidak efektif. Untuk membuat pembelajaran Agama Hindu dan Budi Pekerti lebih efektif lagi, maka kedepan sebagai seorang guru atau pendidik diharapkan dapat menerapkan sepuluh saran yang telah diberikan oleh peserta didik, yakni (1) Pemberian materi pembelajaran lebih ringkas; (2) Pemilihan materi dalam vidio harus berdasarkan kriteria bahasa yang mudah dipahami; (3) Meminimalisir mengirimkan materi dalam bentuk vidio berat agar bisa menghemat kuota; (4) Pembelajaran dilakukan melalui *vidio call*; (5) Pemberian soal yang bervariasi dan berbeda tiap peserta didik; (6) Tetap memberikan materi sebelum penugasan; (7) Pemberian tugas harus disertakan cara kerjanya; (8) Mengingatkan peserta didik jika ada tugas yang diberikan; (9) Memberikan tugas sesuai dengan jadwal pelajaran; dan (10) Mengurangi pemberian tugas.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Bawelle, dkk. 2016. Hubungan Penggunaan Smartphone dengan Fungsi Penglihatan pada Mahasiswa Fakultas Kedokteran Universitas Sam Ratulangi Manado Angkatan 2016. *Jurnal E-Biomedik*. <https://doi.org/10.35790/ebm.4.2.2016.14865>.
- Candrawati, S.R. 2010. Pemanfaatan e-learning dalam pembelajaran. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 8 (2). <https://docplayer.info/63240853-Pemamfaatan-e-learning-dalam-pembelajaran-oleh-sri-rahayu-chandrawati-dinas-pendidikan-kabupaten-ketapang-kalimantan-barat.html>. diunduh tanggal 30 Mei 2021. Jam 21.55 Wita.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2008. Kamus Besar Bahasa Indonesia Pusat Bahasa. Edisi Keempat. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Gheytsi, M., Azizifar, A., & Gowhary, H. 2015. The Effect of Smartphone on the Reading Comprehension Proficiency of Iranian EFL Learners. *Procedia – Sosial and Behavioral Sciences*, 199. 225-230. <https://doi.org/10.1016/J.SBSPRO.2015.07.510>.
- Hanum, N.S. 2013. Keefetifan e-learning sebagai media pembelajaran (studi evaluasi model pembelajaran e-learning SMK Telkom Sandhy Putra Purwokerto). <https://journal.uny.ac.id/index.php/jpv/article/view/1584/0>. diunduh tanggal 30 Mei 2021. Jam 21.20 Wita.
- Hartono, W. 2016. Penggunaan E-Learning Sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 10 (1).

- <https://jurnal.unej.ac.id/index.php/JPE/article/view/3438>. diunduh tanggal 30 Mei 2021. Jam 20.25 Wita.
- Hendrastomo, G. 2008. Dilema dan tantangan Pembelajaran E-Learning 1 (The Dilemma and the Challenge of. *Majalah Ilmiah Pembelajaran*, 4. <http://staffnew.uny.ac.id/upload/132318574/penelitian/Dilema+dan+Tantangan+Pembelajaran+Elearning+ok.pdf>. diunduh tanggal 30 Mei 2021. Jam 00.30 Wita.
- Hikmatiar, dkk. 2020. Pemanfaatan Laearning Manegement Syastem Berbasis Google Classroom Dalam Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 8 (1). [https://www.researchgate.net/publication/339189102\\_Pemanfaatan\\_Learning\\_Manegement\\_System\\_Berbasis\\_Google\\_Classroom\\_Dalam\\_Pembelajaran](https://www.researchgate.net/publication/339189102_Pemanfaatan_Learning_Manegement_System_Berbasis_Google_Classroom_Dalam_Pembelajaran). diunduh tanggal 30 Mei 2021. Jam 22.05 Wita.
- Ibrahim, D.S., & Suardiman, S.P. 2014. Pengaruh Penggunaan E-Learning Terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar Matematika Siswa SD Negeri Tahunan Yogyakarta. *Jurnal Prima Edukasia*, 2 (1), 66. <https://doi.org/10.21831/jpe.v2i1.2645>.
- Kuntarto, E. 2017. Keefektifan Model Pembelajaran Daring dalam Perkuliahan Bahasa Indonesia di Perguruan Tinggi. *Jurnal Indonesia Language Education and Literature*, 3 (1). <https://www.syekhnrjati.ac.id/jurnal/index.php/jeill/article/view/1820>. diunduh tanggal 30 Mei 2021. Jam 20.50 Wita.
- Maharani, N dan Kartini, K.S. 2019. Penggunaan Google Classroom sebagai pengembangan kelas virtual dalam keterampilan memecahkan masalah topik kinematika pada mahasiswa jurusan sistem komputer. <https://ejournal.unib.ac.id/index.php/pendipa/article/view/9432>. diunduh tanggal 30 Mei 2021. Jam 22.20 Wita.
- Sianturi, S.R. 2018. Meningkatkan Motivasi Belajar Melalui Evaluasi E-Learning Pada Institusi Keperawatan Di Jakarta dan Depok. *Jurnal Pendidikan Keperawatan Indonesia*, 4 (2). <https://ejournal.upi.edu/index.php/JPKI/article/view/11563>. diunduh tanggal 30 Mei 2021. Jam 22.35 Wita.
- Sidabutar, dkk. 2019. Analisis Pengaruh Game Online Mobile Terhadap Kesehatan Mata Pada Mahasiswa FTI UAJY. *Sintak* 2019.3, 402-410.
- Surat Edaran Mendikbud No 4 Tahun 2020 Tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Dalam Masa Darurat Penyebaran Corona Virus Disease (COVID-19). Pusdiklat Pegawai Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 24 Maret 2020, <http://pusdiklat.kemdikbud.go.id/surat-edaran-kemdikbud-no-4-tahun-2020-tentang-pelaksanaan-kebijakan-pendidikan-dalam-masa-darurat-penyebaran-corona-virus-disease-covid-1-9/>.
- Wardani, dkk. (2018). Daya tarik Pembelajaran di Era 21 Dengan Blended Learning. *Jurnal Kajian teknologi Pendidikan*. (JKP),1 91). <http://journal2.um.ac.id/index.php/jktp/article/view/2852>. diunduh tanggal 30 Mei 2021. Jam 21.10 Wita.
- Waryanto, N.H. 2006. On-Line Learning Sebagai Salah Satu Inovasi Pembelajaran. *Pythagoras*. <http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/132304807/Online%20Learnin%20sebagai%20Salah%20Satu%20Inovasi%20Pembelajaran.pdf>. diunduh tanggal 30 Mei 2021. Jam 21.45 Wita.