

Pengaruh Pembelajaran Daring dengan Aplikasi *Google Classroom* Terhadap Kemampuan Asertif Siswa pada Mata Pelajaran IPS

Dila Clara Sahita¹, Nandi Kurniawan²

^{1,2}Program Studi Pendidikan IPS, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Jakarta, Jakarta, Indonesia
claradila31@gmail.com

Abstract

This study was conducted with the aim of proving the effect of online learning with the google classroom application on the assertive ability of class VIII students in social studies subjects at SMP Negeri 248 Jakarta. The sample in this study was determined using the proportional random sampling technique using the slovin formula at a significance level of 5%. This study used a sample of 154 respondents with analytical requirements testing techniques consisting of normality and homogeneity tests and hypothesis testing with simple linear regression analysis tests which included regression equations, linearity tests, correlation coefficient tests, R2 tests and t tests. The results of the research are, there is a significant positive effect on the distance learning variable with the google classroom application on the assertive ability of class VIII students in social studies subjects. Variable online learning with the google classroom application has an effect of 62.6% on the assertive ability of class VIII students in social studies subjects, while the other 37.4% is influenced by other factors outside the variables studied in this study.

Keywords: Online Learning, Google classroom, Assertive Ability

Abstrak

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk membuktikan pengaruh pembelajaran daring dengan aplikasi *google classroom* terhadap kemampuan asertif siswa kelas VIII pada mata pelajaran IPS di SMP Negeri 248 Jakarta. Sampel pada penelitian ini ditentukan dengan teknik *Proportionate Random Sampling* menggunakan rumus slovin pada taraf signifikansi yaitu 5%. Penelitian ini menggunakan 154 sampel responden dengan teknik pengujian syarat analisis yang terdiri dari uji normalitas dan uji homogenitas serta uji hipotesis dengan uji analisis regresi linier sederhana yang meliputi persamaan regresi, uji linearitas, uji koefisien korelasi, uji R2 dan uji t. Hasil dari penelitian yaitu, terdapat pengaruh positif yang signifikan pada variabel pembelajaran jarak jauh dengan aplikasi *google classroom* terhadap kemampuan asertif siswa kelas VIII pada mata pelajaran IPS. Variabel pembelajaran daring dengan aplikasi *google classroom* berpengaruh 62,6% terhadap kemampuan asertif siswa kelas VIII pada mata pelajaran IPS, sementara itu 37,4% lainnya dipengaruhi oleh faktor lain diluar variabel yang diteliti pada penelitian ini.

Kata kunci: Pembelajaran Online, *Google Classroom*, Kemampuan Asertif

PENDAHULUAN

Pandemi Covid-19, telah merubah semua aktivitas secara langsung menjadi aktivitas dalam jaringan (daring) (Puspitorini, 2020). Kebijakan tersebut berdampak pada segala aspek, salah satunya pada aspek pendidikan. Aktivitas belajar mengajar harus dilakukan secara daring (dalam jaringan) sebagai alternatif terbaik dalam menghadapi situasi darurat pandemi Covid-19 (Sari dkk., 2021).

Pembelajaran daring mengharuskan guru dan siswa beradaptasi dari aktivitas belajar yang biasanya dilakukan secara langsung menjadi tidak langsung dan serba Digital (Aminah, 2021). Salah satu aplikasi yang paling diandalkan dalam pembelajaran daring adalah aplikasi *google classroom* (Ubaidah, 2021). Menurut hasil survei dari Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) pada tahun 2020, tentang kebijakan pendidikan jarak jauh (PJJ) pada masa pandemi covid-19, sebanyak 65,1% siswa Indonesia

menggunakan aplikasi *google classroom* dalam mengikuti pembelajaran daring. Kemudian, 10,4% siswa menggunakan aplikasi WhatsApp dan 24,5% menggunakan berbagai aplikasi seperti Ruang Guru, Zenius, Zoom dan Rumah Belajar (Putra & Irwansyah, 2020).

Aplikasi *google classroom* cukup efektif digunakan sebagai penunjang pembelajaran dengan persentase 77,27% (Sabran & Sabra, 2018). Hal ini dikarenakan, aplikasi *google classroom* memiliki berbagai fitur untuk mendistribusikan tugas, melampirkan materi, berdiskusi dan melakukan penilaian yang dibutuhkan dalam aktivitas belajar.

Pembelajaran daring menekankan pada teknologi berupa internet dalam menerapkan rangkaian pelaksanaan pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan kemampuan kognitif dan keterampilan (Alimuddin dkk., 2015). Kelebihan pembelajaran daring yaitu, guru dan siswa tidak perlu berada pada suatu ruang kelas melainkan hanya menggunakan perantara aplikasi pembelajaran dan sambungan internet yang dapat diakses dari manapun secara fleksibilitas (Layyinah, 2021). Namun pada pelaksanaannya, pembelajaran daring memiliki persoalan yang cukup beragam (Rasidi, Hikmatullah & Sobry, 2021).

Tantangan pembelajaran daring bisa terjadi karena keterbatasan kuota dan jaringan internet, banyaknya tugas dengan *deadline* yang terlalu cepat, hingga kurangnya pemahaman siswa dalam memahami materi yang disampaikan guru selama proses pembelajaran daring berlangsung (Ibrahim & Nurkhamamah, 2020). Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam pembelajaran daring yaitu guru harus memberikan perhatian, menunjukkan kepercayaan dirinya, memberikan pengalaman kepada siswa, dapat mengelola aplikasi penunjang pembelajaran, kreatif dalam pembelajaran dan tetap

melakukan interaksi dua arah dengan siswa secara baik (Prawiyogi dkk., 2020). Proses pembelajaran daring mengharuskan siswa untuk memainkan peranan yang lebih aktif dalam pembelajaran. Siswa harus dapat membuat rancangan pembelajaran dan mencari materi atas dasar usaha dan inisiatifnya sendiri (Kusuma & Hamidah, 2020).

Sebagai pemegang peranan dalam pembelajaran daring, siswa harus aktif, mandiri, inisiatif, responsif dan partisipatif. Siswa yang tidak mampu menunjukkan kemampuan tersebut, akan dihadapkan berbagai persoalan seperti sulit mengikuti dan memahami pembelajaran daring. Siswa harus berani mengatakan secara jujur jika ada yang tidak dimengerti dari pembelajaran yang telah disampaikan guru, percaya diri dalam memberi saran dan tanggapan terkait pembelajaran, mampu berterus terang tentang apa yang dialaminya terkait kesulitan dalam mengikuti pembelajaran daring dan mampu memetakan rencana atau strategi belajarnya. Beberapa kemampuan yang harus dimiliki siswa tersebut, termasuk kedalam kemampuan asertif.

Asertivitas merupakan kemampuan untuk mempertahankan hak-hak pribadi, mengungkapkan gagasan dengan yakin secara langsung dan jujur, dengan tetap menjaga dan menghargai hak-hak orang lain (Hargie & Dickson, 2004). Kemampuan asertif amat diperlukan siswa sebagai penentu keberhasilan pelaksanaan pembelajaran dan meminimalisir berbagai persoalan dalam belajar daring. Hal ini dikarenakan guru tidak dapat memfasilitasi siswa secara langsung. Pembelajaran daring akan menjadi tidak efektif apabila tidak ada tanggapan dari siswa sebagai objek dalam pembelajaran, sekalipun guru telah merencanakan pembelajaran secara maksimal.

Siswa yang tidak memiliki kemampuan asertif, cenderung cemas dan ragu untuk menyampaikan gagasan dan pikirannya walaupun dirinya menginginkannya. Hal tersebut dapat terjadi karena beberapa faktor seperti, siswa khawatir apabila ada teman yang mengejeknya ketika dengan jujur siswa mengatakan tidak mengerti terhadap pembelajaran dan takut apabila pendapatnya tidak diterima. Selain itu, guru yang kerap meremehkan siswa juga akan membuat siswa takut untuk mengutarakan apa yang ingin disampaikan. Dengan begitu, siswa tidak berani mengungkapkan pendapat dan akhirnya memilih menyimpan pendapat dan keingintahuannya sendiri. Hal ini akan menghambat siswa dalam mengikuti pembelajaran. Oleh karena itu, siswa diharapkan mampu memiliki kemampuan asertif dalam dirinya untuk bisa terampil dalam mengemukakan ide, pendapat dan gagasan dengan jujur, dan percaya diri.

Kemampuan asertif sangat dibutuhkan dalam proses belajar mengajar, utamanya pada pembelajaran daring yang memiliki berbagai tantangan dan pada mata pelajaran yang membutuhkan pemahaman yang mendalam dan kompleks seperti mata pelajaran IPS. Muatan materi pada mata pelajaran IPS yang banyak dan kerap dianggap membosankan, menuntut siswa mengambil peranan yang lebih penting dalam pembelajaran (Heryani dkk., 2022). Jika siswa tidak memiliki kemampuan asertif, maka mata pelajaran IPS akan berlalu begitu saja tanpa dimengerti dan tidak dapat dipahami secara baik. Guru IPS diharuskan menunjukkan antusias yang tinggi dalam proses mata pelajaran IPS dan memberikan motivasi kepada siswa untuk aktif dalam pembelajaran (Setyowati & Fimansyah, 2018). Pembelajaran daring yang memiliki banyak tantangan, menuntut siswa harus memiliki kemampuan asertif. Guru harus memfasilitasi siswa untuk dapat terbuka dalam

mengemukakan pendapat, ide, gagasan, hambatan dan kendalanya dalam belajar.

Dari beberapa penelitian yang dijadikan literatur pada penelitian ini, belum ada yang mengkaji secara khusus terkait permasalahan diperlukannya kemampuan asertif siswa sebagai peran terpenting dalam proses pembelajaran daring dengan aplikasi *google classroom* ditengah banyaknya keterbatasan dalam pelaksanaannya. Siswa harus lebih berani untuk responsif dalam mengikuti pembelajaran daring dengan aplikasi *google classroom*. Hal ini dikarenakan, untuk menunjukkan kemampuannya tersebut siswa hanya perlu berkomentar dalam forum belajar tanpa bertatap muka secara langsung. Artinya siswa tetap harus menunjukkan bahkan meningkatkan kemampuan asertifnya pada pembelajaran daring.

Lokasi penelitian dan yang akan menjadi responden adalah siswa kelas VIII SMP Negeri 248 Jakarta. Siswa kelas VIII memiliki rentang umur antara 12-14 tahun, hal ini berarti siswa sudah mampu berpikir logis serta mampu memberi tanggapan terhadap pembelajaran. Siswa SMP sudah mampu menarik kesimpulan, menafsirkan dan mengembangkan pembelajaran (Budiningsih, 2008). Kemampuan tersebut membutuhkan keberanian dalam menyampaikannya, sehingga siswa perlu memiliki kemampuan asertif.

Observasi yang peneliti lakukan di SMP Negeri 248 Jakarta dan diperkuat dengan pendapat yang diberikan oleh guru IPS kelas VIII yaitu Ibu Maiyanti, S.Pd., menunjukkan bahwa terjadi peningkatan respon dari siswa kelas VIII pada mata pelajaran IPS saat belajar daring dengan aplikasi *google classroom*. Pembelajaran daring dengan aplikasi *google classroom*, dapat membuat siswa yang tadinya saat pembelajaran konvensional atau tatap muka tidak berani memberikan respon ketika

proses pembelajaran, seperti mengungkapkan pendapat, mengajukan pertanyaan dan menjawab pertanyaan menjadi berani dan selalu responsif pada kolom komentar forum. Ada pula siswa yang ketika belajar tatap muka sangat percaya diri untuk terlibat dalam pembelajaran, semakin meningkatkan kemampuan dan konsistensinya.

Siswa kelas VIII di SMP Negeri 248 Jakarta pada mata pelajaran IPS lebih responsif ketika belajar daring dengan aplikasi *google classroom*, dibandingkan ketika belajar tatap muka. Siswa lebih berani untuk bertanya, mengikuti diskusi, memberi pendapat dan memberi masukan terkait pelaksanaan belajar daring. Siswa yang tadinya harus dipaksa untuk berani berpendapat atau menjawab pertanyaan guru saat pembelajaran tatap muka, menjadi inisiatif dan berani untuk terlibat dalam pembelajaran daring dengan aplikasi *google classroom*. Pada pembelajaran tatap muka, siswa tidak pernah bertanya walaupun diberi kesempatan. Siswa cenderung diam dan saling menunjuk temannya satu sama lain. Pembelajaran daring membuat siswa menjadi lebih terbuka untuk menyampaikan apa yang ingin disampaikan. Siswa bahkan berani untuk mengatakan bahwa dirinya keberatan dalam mengerjakan tugas yang diberikan guru dalam belajar daring.

Kondisi siswa yang berani bertanya, menanggapi pembelajaran, memberi masukan dan memberikan pendapat di forum komentar kelas, dapat meningkatkan diskusi antar siswa untuk saling berbagi informasi. Dimana yang mengerti akan menjelaskan kepada yang belum mengerti dan sebaliknya, siswa yang belum mengerti mendapatkan jawaban dari apa yang tidak dipahaminya. Hal ini, akan membuat mata pelajaran IPS secara daring dengan aplikasi *google classroom* menjadi lebih efektif dan meminimalisir keterbatasan pembelajaran daring utamanya dalam memahami materi pembelajaran. Sehingga

antara guru dan siswa serta antara siswa dengan siswa tetap terjadi interaksi yang baik dalam proses pembelajaran daring.

Berdasarkan latar belakang yang sudah dipaparkan di atas, peneliti tertarik untuk meneliti tentang apakah siswa tetap dapat menunjukkan kemampuan asertinya ketika belajar daring dengan aplikasi *google classroom*. Dengan judul yaitu “Pengaruh Pembelajaran Daring Dengan Aplikasi *Google classroom* Terhadap Kemampuan Asertif Siswa Kelas VIII Pada Mata Pelajaran IPS di SMP Negeri 248 Jakarta”.

METODE PENELITIAN

Bagian Penelitian ini akan dilakukan di SMP Negeri 248 Jakarta yang berlokasi di Jalan Kamal Raya, RT.8/RW.2, Cengkareng Timur, Kecamatan Cengkareng, Kota Jakarta Barat.

Penelitian ini diawali dengan pra penelitian yaitu observasi yang dilaksanakan pada bulan November-Desember 2020 untuk mendapatkan gambaran awal mengenai objek penelitian. Penelitian dilanjutkan pada bulan Maret-Mei 2021 untuk mendapatkan data melalui penyebaran kuesioner.

Metode penelitian yang akan digunakan pada penelitian kali ini adalah metode kuantitatif. Penelitian kuantitatif merupakan penelitian yang mengharuskan menggunakan angka. Hal ini dilakukan mulai saat pengumpulan data, menafsirkan hasil data serta saat menampilkan hasil dari penelitian (Arikunto, dalam Afif dkk., 2023).

Jenis pendekatan dalam penelitian ini adalah pendekatan regresi. Pendekatan regresi memiliki tujuan untuk membandingkan dua variabel yang berbeda melalui hasil pengukuran. Sehingga dapat ditentukan tingkat pengaruh variabel satu terhadap variabel yang lain (Arikunto, 2006).

Penelitian survei dilakukan dengan mengambil sampel dari suatu populasi dan menggunakan kuesioner sebagai alat pengumpulan data yang pokok (Singarimbun, 2008). Populasi pada penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas VIII SMP Negeri 248 Jakarta tahun ajaran 2020/2021. Jumlah populasi yaitu 252. Sampel ditentukan menggunakan Rumus Slovin dengan signifikansi 5% sehingga didapat sampel yaitu 154. Karena siswa kelas VIII terdiri dari 7 kelas, maka dicari sampel per kelas dengan rumus *sampling fraction per cluster*.

Tabel 1. Data sampel siswa perkelas

No	Kelas	Jumlah Sampel
1	VIII A	22
2	VIII B	22
3	VIII C	22
4	VIII D	22
5	VIII E	22
6	VIII F	22
7	VIII G	22
Total		154

Berdasarkan sampel perkelas tersebut, sampel diambil secara random menggunakan teknik *Proportionate Random Sampling* tanpa kriteria khusus. Instrumen kuesioner dalam penelitian ini menggunakan empat alternatif jawaban atau skala empat dengan pernyataan positif dan negatif. Empat alternatif jawaban dalam penelitian ini, menggunakan skala menurut Sugiyono yaitu “selalu”, “sering”, “kadang-kadang” dan “tidak pernah” dengan nilai 1-4 (Sugiyono, 2022).

Dalam memenuhi suatu prasyarat analisis data, penelitian ini akan menggunakan uji prasyarat yaitu uji normalitas dan uji homogenitas. Kemudian dilakukan uji hipotesis menggunakan uji regresi linear sederhana meliputi uji linearitas, uji koefisien korelasi, uji koefisien determinasi dan uji-t.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kemampuan asertif sebagai variabel Yuntuk membuktikan apakah pembelajaran daring dengan aplikasi *google classroom* dapat mempengaruhi kemampuan asertif siswa kelas VIII pada mata pelajaran IPS. Dimana pembelajaran daring merupakan alternatif pembelajaran terbaik untuk dilakukan pada masa pandemi covid-19. Aplikasi *google classroom* pun menjadi aplikasi yang paling banyak digunakan siswa Indonesia untuk mengikuti belajar daring.

Pra penelitian dilakukan dengan observasi melalui wawancara dengan guru mata pelajaran IPS kelas VIII. Observasi dilakukan pada bulan November sampai dengan Desember. Pra penelitian dilakukan untuk mengetahui kondisi belajar siswa selama mengikuti pembelajaran daring dengan *google classroom*.

Terdapat beberapa kendala dalam melakukan pembelajaran daring dengan aplikasi *google classroom* mulai dari keterbatasan perangkat, jaringan internet dan sulitnya memahami pelajaran. Pembelajaran daring membutuhkan adaptasi bagi siswa sehingga siswa menunjukkan kondisi belajar yang berbeda ketika belajar daring dengan belajar tatap muka. Walaupun memiliki beberapa kendala, siswa kelas VIII mampu lebih terbuka dan lebih berani untuk terlibat dalam mengikuti pembelajaran daring.

Dalam mengikuti pembelajaran daring dengan aplikasi *google classroom*, siswa kelas VIII menunjukkan respon belajar yang berbeda ketika belajar tatap muka. Siswa ketika belajar tatap muka lebih merasa canggung dan takut untuk terlibat dalam pembelajaran, menunjukkan kondisi yang sebaliknya ketika belajar daring dengan *google classroom*. Siswa lebih responsif dan partisipatif dalam pembelajaran dengan berkomentar di forum kelas seperti bertanya

tentang materi yang belum dipahami, memberikan pendapat ketika dilakukan diskusi, memberikan saran terhadap pelaksanaan pembelajaran daring dan mampu untuk jujur apabila keberatan dalam mengikuti pembelajaran atau dalam mengerjakan tugas.

Siswa menunjukkan kondisi yang jauh berbeda ketika belajar secara tatap muka yaitu biasanya kelas cenderung monoton karena siswa tidak mau memberi tanggapan atas apa yang disampaikan guru. Guru bahkan harus menyebut nama siswa untuk berpartisipasi dalam pembelajaran. Pembelajaran daring dengan *google classroom* membuat siswa lebih responsif dan inisiatif untuk terlibat dalam pembelajaran.

Penelitian yang dilakukan telah dibuktikan bahwa terdapat pengaruh positif yang signifikan pada variabel pembelajaran jarak jauh dengan aplikasi *google classroom* terhadap kemampuan asertif siswa kelas VIII pada mata pelajaran IPS. Pembelajaran daring menggunakan aplikasi *google classroom* terbukti menjadi salah satu faktor yang mempengaruhi kemampuan asertif siswa kelas VIII pada mata pelajaran IPS.

Pembelajaran daring dengan aplikasi *google classroom* dapat membuat siswa menunjukkan dan meningkatkan kemampuan asertif dalam belajar. Hal ini dikarenakan dalam pembelajaran daring dengan *google classroom*, siswa merupakan faktor penentu keberhasilan karena guru tidak dapat memantau kondisi belajar siswa secara langsung. Dimana siswa dituntut aktif, mandiri dalam belajar, partisipatif, inisiatif dan responsif. Sehingga hal ini mampu membangkitkan siswa untuk berani menunjukkan kemampuan asertifnya. Dengan begitu, siswa dapat meminimalisir kendala dalam mengikuti belajar daring dengan aplikasi *google classroom* utamanya

keterbatasan dalam pemahaman terhadap materi.

Belajar daring dengan aplikasi *google classroom* merupakan keuntungan bagi siswa untuk menunjukkan kemampuan asertifnya. Pembelajaran yang menuntut siswa untuk belajar secara mandiri, dapat mendorong siswa untuk terlibat dalam pembelajaran. Siswa memiliki peluang yang baik untuk menunjukkan bahwa dirinya berani untuk bertanya, ikut berdiskusi, memberi tanggapan, memberi pendapat, saran, menolak sesuatu yang merugikan dirinya, memberitahu apa yang dibutuhkan dan kesulitannya dalam belajar serta dapat bertanggung jawab dalam belajar. Siswa akan lebih percaya diri untuk menunjukkan kemampuan asertifnya ketika belajar daring dengan *google classroom* karena siswa hanya menunjukkannya secara tidak langsung atau hanya dengan cara berkomentar pada forum. Tentunya dalam hal ini, tidak ada tekanan berlebihan seperti rasa takut, canggung dan malu seperti saat belajar secara tatap muka.

Pembelajaran daring dengan aplikasi *google classroom* amat berperan dalam meningkatkan kemampuan asertif siswa, karena dapat menstimulus siswa secara tidak langsung untuk terbiasa terlibat dalam pelajaran. Hal tersebut tentunya akan membuat siswa dapat berhasil dalam belajar karena selalu berani untuk mengungkapkan rasa ingin tahunya tanpa rasa takut. Tentunya kemampuan asertif tersebut mampu membuat siswa lebih berkembang dan menunjukkan kemajuannya dalam belajar, serta menjadi salah satu cara untuk membangun rasa percaya diri dan terbuka untuk menyatakan apa yang ingin disampaikan. Sehingga potensi siswa dalam belajar dapat berkembang dan suasana belajar semakin interaktif serta dapat mewujudkan proses pembelajaran yang kompetitif namun tetap sesuai dengan hak dan kewajiban antar siswa dan guru.

Indikator dengan persentase tertinggi pada variabel pembelajaran daring dengan aplikasi *google classroom* yaitu indikator efisiensi dan terdapat dua indikator dengan persentase yang sama yaitu kebebasan dan fleksibilitas. Indikator efisiensi menjadi indikator urutan pertama dengan persentase tertinggi yaitu 83%. Tingginya persentase pada indikator ini membuktikan bahwa, indikator efisiensi merupakan yang paling berpengaruh bagi sebagian besar siswa untuk mengikuti pembelajaran daring dengan *google classroom*. Hal tersebut dikarenakan, pembelajaran menjadi lebih praktis yaitu hanya mengandalkan perangkat seperti *smarthone*, laptop atau komputer dengan bantuan jaringan internet. Dimana hal tersebut sangat dekat dengan kehidupan siswa yang serba digital. Pembelajaran daring dengan aplikasi *google classroom* sangat efisiensi karena sesuai dengan perkembangan zaman dan karakteristik siswa. Siswa dapat mengikuti pembelajaran dari rumah tanpa harus datang ke sekolah. Pembelajaran daring dengan *google classroom* membuat siswa dapat meminimalisir tenaga, waktu dan biaya dibandingkan dengan belajar secara konvensional atau tatap muka.

Indikator dengan persentase tertinggi kedua yaitu indikator kebebasan dan fleksibilitas dengan persentase 81%. Indikator kebebasan menunjukkan bahwa sebagian besar dari siswa merasa lebih leluasa dalam melakukan pembelajaran daring dengan aplikasi *google classroom*. Siswa dapat mempelajari dan mengakses materi kapan saja dan dapat menentukan cara belajar yang digunakan sesuai kemampuan dirinya. Siswa juga dapat dengan bebas mengeksplorasi materi dari berbagai macam sumber di internet. Hal ini dikarenakan dalam pembelajaran daring, siswa dituntut untuk bertanggung jawab atas dirinya sendiri dalam

mengeksplorasi pengetahuan dan mengikuti pembelajaran.

Indikator fleksibilitas juga menjadi indikator penyumbang pengaruh yang besar yaitu 81% pada variabel pembelajaran daring dengan aplikasi *google classroom*. Siswa merasa lebih fleksibel dalam mengikuti pembelajaran daring dengan aplikasi *google classroom* dikarenakan tidak terikat ruang dan waktu. Siswa dapat belajar dari mana saja dan tidak perlu berpakaian formal atau menggunakan seragam, siswa dapat melakukan aktivitas lain sambil mengikuti pembelajaran daring dengan aplikasi *google classroom* dan lebih leluasa dalam menyampaikan pendapat, bertanya, menjawab pertanyaan bahkan memberi kritik dan saran terkait kendala dan kesulitan dalam mengikuti pembelajaran daring.

Pada variabel kemampuan asertif, indikator bertindak sesuai kebutuhan diri memperoleh persentase yaitu 83%. Siswa menunjukkan kemampuan asertifnya sesuai dengan kebutuhan dan perencanaan. Hal inilah yang membuat siswa dapat lebih terbuka dalam pembelajaran sesuai tujuan dan kebutuhan yang diperlukan siswa. Seperti apabila siswa tidak mengerti atau memahami materi maka siswa akan memberanikan diri untuk bertanya, siswa yang ingin memberikan pengetahuannya maka akan berpendapat dalam diskusi, siswa yang ingin mendapat nilai ujian persentasi yang bagus maka mempersiapkan materi secara baik dan lain sebagainya. Indikator bertindak sesuai kebutuhan diri memang penting untuk dilakukan ketika belajar daring dengan aplikasi *google classroom* untuk meminimalisir kendala siswa dalam belajar karena guru tidak dapat memberikan pengajaran secara langsung.

Hasil olah data yang dilakukan peneliti, yaitu pada uji regresi linear sederhana dapat

dinyatakan terdapat pengaruh positif pada pembelajaran daring dengan aplikasi *google classroom* terhadap kemampuan asertif siswa kelas VIII pada mata pelajaran IPS. Hasil uji hipotesis dengan regresi linear sederhana yaitu didapat nilai koefisien regresi pada variabel pembelajaran daring dengan aplikasi *google classroom* yaitu 0,564. Dimana, apabila pengaruh dari variabel X bertambah 1%, maka kemampuan asertif siswa akan meningkat 0,564. Artinya, semakin pembelajaran daring dengan *google classroom* ditingkatkan penggunaannya maka siswa akan semakin asertif.

Hasil uji koefisien korelasi, nilai R^2 yaitu 0,79. Dimana dapat dinyatakan bahwa variabel X dan variabel Y memiliki hubungan dengan kategori korelasi yang kuat. Nilai Koefisien determinasi atau R^2 square yaitu 0,626. Hal ini berarti, pembelajaran daring dengan aplikasi *google classroom* memberikan 62,6% pengaruh terhadap kemampuan asertif siswa kelas VIII pada mata pelajaran IPS. Tingginya persentase pengaruh tersebut, dikarenakan siswa lebih percaya diri dan berani untuk terlibat dalam pembelajaran karena tidak dilakukan secara langsung atau hanya dengan berkomentar pada forum. Siswa tidak terlalu mengalami tekanan seperti rasa cemas, malu dan takut dalam menunjukkan kemampuan asertifnya. Pembelajaran daring memang menuntut siswa untuk aktif, responsif, partisipatif dan inisiatif dalam belajar. Hal inilah yang membuat siswa lebih mampu menunjukkan kemampuan asertifnya ketika belajar secara daring. Faktor tersebutlah yang membuat variabel pembelajaran daring dengan aplikasi *google classroom* dapat memberikan berpengaruh positif secara signifikan terhadap kemampuan asertif siswa kelas VIII pada mata pelajaran IPS.

Sementara itu, 37,4% lainnya dipengaruhi oleh faktor lain diluar dari faktor yang diteliti pada penelitian ini. Faktor lain

selain pembelajaran daring dengan aplikasi *google classroom* yang dapat mempengaruhi kemampuan asertif yaitu jenis kelamin, keyakinan diri, kebudayaan, tingkat pendidikan, tipe kepribadian, situasi dan kondisi lingkungan, keluarga serta lingkungan sekolah.

Hasil uji t, yaitu $T_{hitung} 15,953 > T_{tabel} 1,975$ yang berarti bahwa pembelajaran daring dengan aplikasi *google classroom* berpengaruh terhadap kemampuan asertif siswa kelas VIII pada mata pelajaran IPS. Kedua variabel tersebut juga memiliki hubungan yang linear yaitu $F_{hitung} 1,071 < F_{tabel} 1,46$.

Hasil olah data diatas menunjukkan terdapat pengaruh pembelajaran daring dengan aplikasi *google classroom* terhadap kemampuan asertif siswa kelas VIII pada mata pelajaran IPS di SMP Negeri 248 Jakarta. Pembelajaran daring dengan aplikasi *google classroom* mampu mempengaruhi kemampuan asertif karena sebagian besar siswa dengan diberlakukannya pembelajaran daring dengan aplikasi *google classroom* menjadi lebih berani dan percaya diri dalam mengungkapkan apa yang menjadi kebutuhannya. Hal ini dikarenakan siswa hanya menunjukkan kemampuan asertifnya dalam pembelajaran dengan hanya memberikan komentar pada aplikasi *google classroom*. Siswa dapat tetap melakukan asertivitas ketika belajar daring dengan aplikasi *google classroom*. Kemampuan asertif tetap dapat diukur walaupun tanpa tatap muka secara langsung. Sehingga dapat dibuktikan dan dinyatakan yaitu terdapat pengaruh positif yang signifikan dari variabel X terhadap variabel Y.

KESIMPULAN

Terdapat pengaruh positif secara signifikan pada variabel X yaitu pembelajaran jarak jauh dengan aplikasi *google classroom* terhadap variabel Y yaitu kemampuan asertif

siswa kelas VIII pada mata pelajaran IPS di SMP Negeri 248 Jakarta. Kesimpulan diambil berdasarkan hasil uji hipotesis yaitu uji regresi linear sederhana berupa uji koefisien korelasi dan uji koefisien determinasi. Hasil analisis uji regresi linear sederhana, memiliki nilai koefisien regresi yaitu 0,654. Setiap penambahan 1% dari variabel pembelajaran daring dengan aplikasi *google classroom*, maka variabel kemampuan asertif siswa kelas VIII meningkat pengaruhnya menjadi 0,564. Hasil uji koefisien korelasi yaitu 0,791 dengan kategori korelasi yang kuat. Hasil uji koefisien determinasi atau R Square yaitu 0,626. Persentase pengaruh yaitu 62,6% sedangkan 37,4% sisanya dipengaruhi oleh faktor lain diluar penelitian ini. Indikator variabel X yaitu “efisiensi” memiliki persentase tertinggi yaitu 83%. Pembelajaran daring dengan aplikasi *google classroom* dinilai efisiensi oleh responden karena praktis dan hemat waktu untuk dilakukan. Selain itu pembelajaran daring menjadi alternatif paling efisien untuk dilakukan pada masa pandemi covid-19. Pembelajaran dapat dilakukan dengan hanya menggunakan perangkat dan sambungan internet sehingga dapat menghemat waktu, biaya dan tenaga. Pada variabel Y, indikator dengan persentase tertinggi yaitu “bertindak sesuai kebutuhan diri” dengan nilai 80%. Responden menunjukkan kemampuan asertifnya menggunakan perencanaan sebelum melakukan sesuatu dan menyampaikan sesuatu yang sesuai dengan kebutuhannya. Responden akan percaya diri, aktif, responsif dan partisipatif sesuai kebutuhan dirinya. Kemampuan asertif terbukti tetap dapat dilakukan dan diperlihatkan siswa dalam belajar walau tanpa bertatap muka yaitu secara daring dengan aplikasi *google classroom*.

DAFTAR PUSTAKA

- Afif, Z., Azhari, D. S., Kustati, M., & Sepriyanti, N. (2023). Penelitian Ilmiah (Kuantitatif) Beserta Paradigma, Pendekatan, Asumsi Dasar, Karakteristik, Metode Analisis Data Dan Outputnya. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(3), 682-693.
- Alimuddin, Tawani, & Nadjib. (2015). Intensitas Penggunaan E-Learning Dalam Menunjang Pembelajaran Mahasiswa Program Sarjana (S1) di Universitas Hasanuddin. *Komunikasi KAREBA*, 4.
- Aminah, S. (2021). Sinergitas Guru dan Orang Tua Dalam Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan Guru*, 2(1).
- Arikunto, S. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. PT. Rineka Cipta.
- Hargie, O., & Dickson, D. (2004). *Skills Interpersonal Communication*. Routledge.
- Heryani, A., Pebriyanti, N., Rustini, T., & Wahyuningsih, Y. (2022). Peran Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Dalam Meningkatkan Literasi Digital Pada Pembelajaran Ips Di Sd Kelas Tinggi. *Jurnal Pendidikan*, 31(1), 17-28.
- Ibrahim, S., & Nurkhamamah, Z. (2020). *Tantangan Pendekatan Home Based Learning Terhadap Pembelajaran IPS Pada Masa Pandemi Corona (Covid-19)*. 1.
- Kusuma, J. W., & Hamidah, H. (2020). Perbandingan Hasil Belajar Matematika Dengan Penggunaan Platform Whatsapp Group Dan Webinar Zoom Dalam Pembelajaran Daring Pada Masa Pandemi Covid 19. *JIPMat*, 5.
- Layyinah, R. (2021). Implementasi Pembelajaran Blended Learning Dalam

Pembelajaran Jarak Jauh Pada Masa Pandemi Covid-19 Di Mts Mihadunal Ula Sukabumi.

- Prawiyogi, A., Purwanugraha, A., Fakhry, G., & Firmasnsyah, M. (2020). Efektifitas Pembelajaran Jarak Jauh Terhadap Pembelajaran Siswa di SDIT Cendekia Purwakata. *Pendidikan Dasar*.
- Puspitorini, F. (2020). Strategi Pembelajaran di Perguruan Tinggi pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Kajian Ilmiah*, 1(1).
- Putra, R. S., & Irwansyah. (2020). Media Komunikasi Digital, Efektif Namun Tidak Efisien, Studi Media Richness Theory dalam Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis Teknologi di Masa Pandemi. *Global Komunika*, 1, 1–13.
- Rasidi, M. A., Hikmatullah, N., & Sobry, M. (2021). Hambatan guru dalam pembelajaran daring: Studi kasus di kelas V MIN 2 Kota Mataram. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 159-174.
- Sabran, & Sabra. (2018). Keefektifan *Google Classroom* sebagai Media Pembelajaran. *Seminar Nasional Lembaga Penelitian Universitas Negeri Makassar*.
- Sari, R. P., Tussyantari, N. B., & Suswandari, M. (2021). Dampak Pembelajaran Daring bagi Siswa Sekolah Dasar selama Covid-19. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 2(1), 9-15.
- Setyowati, R., & Fimansyah, W. (2018). Upaya Peningkatan Citra Pembelajaran IPS Bermakna di Indonesia. *Jurnal PIPSI (Jurnal Pendidikan IPS Indonesia)*, 3(1), 14.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Ubaidah, C. (2021). Best practice penggunaan *google classroom* dan whatsapp group sebagai media pembelajaran jarak jauh seni budaya. *TEACHING: Jurnal Inovasi Keguruan dan Ilmu Pendidikan*, 1(1), 115-124.