

**RESPON SISWA TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN
GOOGLE CLASSROOM DALAM MATA PELAJARAN SENI
BUDAYA PADA SISWA KELAS X USAHA PERJALANAN
WISATA (UPW) 1 SMK NEGERI 5 DENPASAR
TAHUN PELAJARAN 2021/2022**

**Ni Kadek Dwi Billy Yanti Putriⁱ, I Made Gede Putra Wijayaⁱⁱ,
I Gede Gusman Adhi Gunawanⁱⁱⁱ.**

Program Studi Pendidikan Seni Drama, Tari, dan Musik, FKIP, UPMI
Email: dwibillyanti@gmail.com, putrawijaya1960@gmail.com,
waonegumiart@gmail.com.

ABSTRAK

Penelitian ini membahas tentang deskripsi respon siswa pada aspek kognitif, afektif dan konatif terhadap media pembelajaran google classroom pada mata pelajaran Seni Budaya, dengan pendekatan deskriptif kuantitatif, penelitian ini bertujuan untuk membuat deskripsi secara sistematis atau terperinci. Penelitian ini menggunakan observasi dan tes lembar angket (kuisioner) sebagai teknik pengumpulan data. Penelitian ini di laksanakan di SMK Negeri 5 Denpasar, Sumerta Kauh, Kec. Denpasar Timur. Kota Denpasar. Subjek penelitian ini yaitu siswa kelas X Usaha Perjalanan Wisata (UPW) 1 tahun pelajaran 2021/2022 yang berjumlah 40 siswa. Berdasarkan hasil penelitian ini menunjukkan bahwa persentase respon siswa kelas X Usaha Perjalanan Wisata (UPW) 1 SMK Negeri 5 Denpasar tahun pelajaran 2021/2022, terhadap media pembelajaran google classroom dalam mata pelajaran Seni Budaya pada aspek kognitif indikator pemahaman isi google classroom memperoleh persentase respon siswa dengan rata-rata 88% dan indikator pemahaman menggunakan google classroom rata-rata 84% dan indikator pemahaman terhadap tampilan google classroom rata-rata 87%. Pada aspek afektif respon siswa pada indikator motivasi memperoleh persentase respon siswa rata-rata 85,5%, pada indikator kemenarikan rata-rata 86,5% dan pada indikator rasa ingin tahu dengan rata-rata 89,5%. Pada aspek konatif respon siswa pada indikator bertanya dan menanggapi pertanyaan memperoleh presentase dengan rata-rata 89%. Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa presentase respon siswa sangat baik.

Kata Kunci : Respon Siswa, Media Pembelajaran, Google Classroom

ABSTRACT

This study discusses the description of student responses on cognitive, affective and conative aspects of the google classroom learning media in the Cultural Arts subject, with a quantitative descriptive approach, this study aims to make a systematic or detailed description. This study uses observation and questionnaires as data collection techniques. This research was conducted at SMK Negeri 5 Denpasar, Sumerta Kauh, Kec. East Denpasar. Denpasar City. The

subjects of this study were students of class X Travel Business (UPW) 1 academic year 2021/2022, totaling 40 students. Based on the results of this study, it shows that the percentage of students' responses in class X Travel Business (UPW) 1 SMK Negeri 5 Denpasar in the 2021/2022 academic year, to the google classroom learning media in the Cultural Arts subject in the cognitive aspect of the indicators of understanding the contents of the google classroom obtained the percentage of student responses. with an average of 88% and indicators of understanding using google classroom an average of 84% and indicators of understanding the appearance of google classroom an average of 87%. In the affective aspect of student responses to the motivation indicator, the average percentage of student responses is 85.5%, the attractiveness indicator is 86.5% and the curiosity indicator is an average of 89.5%. In the conative aspect, students' responses to the indicators of asking and responding to questions obtained a percentage with an average of 89%. Based on the results of the study, it can be concluded that the percentage of responses.

Keywords: Student Response, Learning Media, Google Classroom.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu faktor atau usaha yang penting dan terencana untuk memajukan suatu Bangsa. Melalui Pendidikan yang baik dapat di peroleh hal-hal baru sehingga dapat di gunakan untuk menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas dan tentunya mampu membangun Bangsa yang lebih maju. Tujuan pendidikan nasional yang terpenting adalah untuk melahirkan manusia yang beriman dan bertakwa. Dalam pasal 36 tentang kurikulum, diisyaratkan bahwa kurikulum disusun dengan memperhatikan peningkatan iman dan takwa anak-anak didik yang bersumber dari

“Republik Indonesia, Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Maka dari itu pendidikan di Indonesia tak luput dari budaya-budaya yang melekat dari daerahnya masing-masing daerah. Peran guru sangat penting dalam meningaktakan kualitas yang berkaitan dengan tugas pokok dan fungsinya. Dalam proses belajar pemakaian media pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, merangsang kegiatan dan membangkitkan motivasi yang dapat membawa pengaruh yang baik terhadap siswa. Faktor ekstenal yang berpengaruh terhadap proses

pembelajaran yaitu mencakup guru, materi, pola interaksi, media dan teknologi, situasi belajar dan sistem. Di masa pandemi COVID-19 sekolah-sekolah memutuskan untuk menutup sementara system pendidikan tatap muka yang sudah menjadi kebiasaan masyarakat di Indonesia. Namun system pendidikan dialihkan menggunakan media dalam jaringan (daring) dan lebih banyak menggunakan aplikasi-aplikasi belajar seperti *classroom*, *google meet*, *zoom*, *google form* dan masih banyak lagi. Keberhasilan belajar tidak hanya ditentukan pada kemampuan kognitif dan konatif saja, namun juga di lihat dari kemampuan afektif. Jika disatukan, maka tiga aspek inilah menjadi penunjang keberhasilan belajar di kelas maupun di luar kelas. Dalam hal ini, peneliti tertarik untuk meneliti bagaimana respon siswa terhadap media pembelajaran *Google Classroom* pada mata pelajaran seni budaya. Berdasarkan hasil observasi lapangan di SMK Negeri 5 Denpasar, tepatnya pada kelas X Usaha Perjalanan Wisata (UPW) 1 dalam pembelajaran Seni Budaya. Guru biasanya menggunakan media

pembelajaran *google classroom* untuk memberikan materi pada siswa. Dalam penelitian ini peneliti akan menyajikan hal-hal yang merupakan masalah, masukan, dan rangkuman yang merupakan hasil penelitian di SMK Negeri 5 Denpasar. Penelitian ini di tulis sepenuhnya dari data berdasarkan atas fakta yang di peroleh dari tempat peneliti. Pada suatu penelitian tentu memiliki subjek dan objek yang menjadi pusat dalam penelitian ini. Maka subjek serta objek yang menjadi perhatian dalam penelitian ini yaitu, Objek Penelitian ini yaitu, Respon Siswa terhadap media pembelajaran *Google Classroom* dalam mata pelajaran seni budaya. Yang menjadi subjek Penelitian ini yaitu, siswa kelas X Usaha Perjalanan Wisata (UPW) 1 SMK Negeri 5 Denpasar Tahun Pelajaran 2021/2022. Penelitian ini akan membahas beberapa hal yaitu, Respon siswa pada aspek kognitif, konatif, dan afektif terhadap media pembelajaran *Google Classroom* dalam mata pelajaran Seni Budaya pada siswa X Usaha Perjalanan Wisata (UPW) 1 SMK Negeri 5 Denpasar, Tahun Pelajaran

2021/2022.

Setiap kegiatan tentunya memiliki tujuan yang ingin dicapai, demikian pula dengan penelitian ini, berdasarkan hal tersebut, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini. Secara umum penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan dan mengembangkan penggunaan media pembelajaran dan teknologi pada proses belajar mengajar di SMK Negeri 5 Denpasar, yang di tuangkan dalam karya tulis ini. Secara khusus yaitu Untuk mengetahui bagaimana respon siswa pada aspek kognitif, afektif dan konatif terhadap media pembelajaran *Google Classroom* dalam mata pelajaran Seni Budaya pada siswa kelas X Usaha Perjalanan Wisata (UPW) 1 SMK Negeri 5 Denpasar, Tahun Pelajaran 2021/2022. Setiap penelitian yang dilakukan hendaknya diharapkan memberikan manfaat yang positif. Sehubungan dengan penelitian ini diharapkan memberi manfaat dapat mengembangkan pengetahuan dan keaktifan siswa dalam usaha peningkatan hasil belajar dalam pelajaran Seni Budaya pada saat pandemi COVID-19. Dan sebagai

acuan untuk menentukan media dan teknologi saat pembelajaran dalam jaringan (daring) berlangsung, dan juga hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan paparan teoritis yang jelas pada aspek penelitian Seni budaya dalam menunjang respon siswa terhadap media pembelajaran *Google Classroom*. Dalam melakukan penelitian ini diperlukan teori-teori yang digunakan sebagai bahan acuan sebagai landasan teori untuk penelitian yang telah dikuasai agar lebih mudah membedakan masalah dalam penelitian. Adapun teori yang menjadi penyelesaian dalam masalah pada penelitian ini yaitu, pengertian media pembelajaran, Pengertian Media "Google Classroom", Pengertian Respon siswa, dan Pengertian Seni Budaya.

Media menjadi penghubung informasi atau pesan dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa untuk belajar serta memantapkan dan membantu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang berkualitas. Ega Rima (2016:21) mengatakan macam-macam media

pembelajaran dapat dibagi menjadi enam yaitu, media pembelajaran berbasis visual, media pembelajaran audio visual, dan media pembelajaran berbasis komputer, media pembelajaran Microsoft power point, media pembelajaran internet dan media pembelajaran computer dan interactive video untuk mendukung proses pembelajaran menjadi efektif. Media pembelajaran yang peneliti gunakan disini yaitu media pembelajaran *Google Classroom*. *Google Classroom* merupakan aplikasi berbasis web dan mobile yang dibuat oleh Google pada tanggal 6 Mei 2014. *Google Classroom* diperuntukkan untuk membantu semua ruang lingkup pendidikan yang membantu pendidik dan peserta didik untuk menemukan atau mengatasi kesulitan pembelajaran, membagikan materi dan membuat tugas tanpa harus hadir dikelas. *Google Classroom* merupakan sebuah aplikasi yang memungkinkan terciptanya ruang kelas di dunia maya. *Google Classroom* memberikan manfaat sebagai media pembelajaran yaitu: penyiapanan mudah, hemat waktu, alur tugas yang

seederhana dan tanpa kertas memungkinkan pengajar membuat, memeriksa dan menilai tugas dengan cepat di satu tempat, meningkatkan komunikasi, kelas memungkinkan pengajar untuk mengirim pengumuman dan memulai diskusi secara langsung, meningkatkan pengorganisasian karena siswa dapat langsung melihat semua tugas dilaman tugas dan semua materi secara otomatis disimpan ke dalam folder di *Google Drive*, bisa diakses dimana dan kapan saja, terjalannya komunikasi 2 arah, terdapat unsur multimedia (teks, gambar, audio, dan video).

Dalam pelaksanaan belajar mengajar tentu respon siswa terhadap sebuah keberlangsungan proses belajar untuk mengetahui sukses atau tidaknya penerapan suatu media pada proses pembelajaran. Menurut Djalaludin Rakmat, respon adalah suatu kegiatan (*activity*) dari organisme itu bukanlah semata-mata suatu gerakan yang positif, setiap kegiatan yang ditimbulkan oleh suatu perangsang dapat juga disebut respon. Secara umum respon atau tanggapan dapat diartikan sebagai hasil atau

kesan yang didapat (ditinggal) dari pengamatan tentang subjek, peristiwa atau hubungan-hubungan yang diperoleh dengan menyimpulkan informasi dan menafsirkan pesan-pesan (Jalaludin Rahmat, 1999:51). Dengan adanya respon yang disampaikan dari komunikasi kepada komunikator maka akan menetralkan kesalahan penafsiran sebuah proses komunikasi. Respon terbagi menjadi tiga bagian yaitu : Respon kognitif (pendapat), yaitu respon yang berhubungan langsung dengan pikiran atau penalaran, sehingga seseorang yang semula tidak tahu, yang tadinya tidak mengerti, yang tadinya bingung menjadi merasa jelas dan mengerti. Sehingga muncul adanya perubahan terhadap apa yang dipahami atau dipersepsi oleh seseorang terhadap apa yang disampaikan oleh komunikator. Respon Afektif (perasaan), yaitu respon yang berkaitan dengan perasaan yang dirasakan oleh orang tersebut. Respon Konatif (perilaku), yaitu respon yang berhubungan dengan niat, tekad, upaya, usaha, yang cenderung menjadi sesuatu kegiatan atau tindakan atau kebiasaan

perilaku.

Berdasarkan pengertian respon siswa pada para ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa respon siswa menjadi suatu reaksi atau tanggapan yang dirasakan oleh peserta didik sehingga timbulnya suatu perilaku dan suatu proses pembelajaran yang dapat bersifat senang atau nyaman terhadap apa yang di berikan pendidik. Sebagai pelajaran yang mengembangkan keterampilan mengekspresikan diri secara kreatif dengan berbagai cara dan media, pelajaran Seni Budaya dikelompokkan sebagai mata pelajaran estetika karena memiliki karakteristik yang menjadikan unik diantara mata pelajaran lainnya. Menurut Harry Sulastianto Seni Budaya adalah sebuah keahlian dalam aktifitas mengekspresikan ide-ide dan pemikiran pandangan atas beberapa benda, karya, ataupun suasana, yang dapat menghadirkan rasa indah dan menciptakan peradaban manusia yang lebih maju. Pendidikan seni yang bersifat multidimensional, multilingual, dan multikultural tidak hanya menumbuh kembangkan kemampuan bidang estetika, tetapi

juga memiliki andil dalam mengembangkan kemampuan non-seni yaitu dibidang logika dan estetika (Kamarin, 2001). Dalam penelitian ini juga menggunakan sumber modul pembelajaran seni budaya dari subjek penelitian kelas X Usaha Perjalanan Wisata (UPW) 1 SMK Negeri 5 Denpasar, Tahun Pelajaran 2021/2022 dengan konteks pembelajaran Konsep Seni pada mata pelajaran Seni Budaya kelas X Usaha Perjalanan Wisata (UPW) 1 SMK Negeri 5 Denpasar. Istilah seni dalam Bahasa Indonesia berasal dari bahasa Sanskerta “*sani*” yang berarti pemujaan atau persembahan. Kata art (Seni) bermakna kemahiran. Seni merupakan salah satu unsur budaya manusia. Pengertian seni yang mudah di pahami secara umum, seperti yang tercantum daalam Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah keahlian membuat karya yang bermutu (dilihat dari segi ke halusan, keindahannya, dan sebagainya) yang diyakini memberikan kenikmatan dan kepuasan terhadap jasmani – rohani penikmatnya. Konsep yang muncul tentang seni bervariasi sesuai dengan latar belakang, pemahaman,

penghayatan dan pandangan ahli terhadap seni. Ada beberapa definisi seni menurut para ahli salah satunya yaitu: Achdiat Kartamiharja Seni adalah kegiatan psikis (rohani) manusia yang merefleksikan kenyataan (realitas) kedalam suatu karya. KI Hajar Dewantara Seni merupakan perbuatan manusia yang timbul dari perasaanya (manusia). Plato, filsut (Yunani) menganggap bahwa suatu karyaseni merupakan tiruan objek/benda yang ada di alam, atau karya yang sudah di buat sebelumnya. Menurut Thomas Munro, Filsut (Amerika) seni adalah buatan manusia untuk menimbulkan efek-efek psikolog atas manusia lain yang melihatnya. Berdasarkan dari beberapa pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa seni/kesenian adalah ekspresi gagasan perasaan manusia yang di ungkapkan/ di tuangkan melalui pola kelakuan yang estetis dan bermakna malalui prinsip-prinsip tertentu sehingga dapat memuaskan hati seseorang. Seni pada dasarnya sangat universal, namun juga individual, ekspresif, kreatif dan abadi (Gie, 1976 : 41). Dasar seni memiliki 5 sifat yaitu:

Universal yaitu seni berkembang diseluruh belahan dunia. Seni bersifat Individual yaitu seni memiliki ciri khas individual seniman atau suatu kelompok dalam penciptaannya. Ekspresif, seni akan menyampaikan ekspresi seniman dan penikmatnya sendiri. Kreatif, seni menjadi penciptaan hal-hal baru. Abadi, seni akan terus hidup baik seutuh mungkin melalui peninggalan artefak yang berhasil dijaga keutuhannya maupun melalui cercahan kecil oleh seniman generasi penerusnya. Adapun bagian Unsur-unsur seni yaitu: Struktur adalah unsur pembentuk internal karya seni, misalnya: garis, bentuk, warna, bentuk dan tekstur untuk seni rupa. Seni memiliki fungsi yang beragam mulai dari fungsi Seni sebagai media agama, fungsi Seni sebagai media pendidikan, fungsi Seni sebagai media informasi, fungsi Seni sebagai media, fungsi seni sebagai alat komunikasi, dan lainnya. Seni dibedakan menjadi beberapa cabang, yaitu: Seni Tari, Seni Rupa, Seni Musik, Seni Sastra, dan Seni Drama.

METODE

Metode penelitian pada dasarnya merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif. Pada bagian ini akan diuraikan beberapa langkah penelitian yang diantaranya:

Subjek dan lokasi Penelitian.

Subjek pada penelitian ini adalah siswa kelas X Usaha Perjalanan Wisata (UPW) 1 SMK Negeri 5 Denpasar yang beralamat di Jln. Ratna No 17, Sumerta Kauh, Kec. Denpasar Timur, Kota Denpasar. Tahun Pelajaran 2021/2022, yang berjumlah 40 orang siswa, dengan mengimplementasikan media pembelajaran sebagai upaya mengatasi mengenai hasil belajar siswa pembelajaran daring akibat dampak Covid-19 dalam konteks pembelajaran Konsep Seni pada mata pelajaran Seni Budaya kelas X Usaha Perjalanan Wisata (UPW) 1 SMK Negeri 5 Denpasar.

Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan rancangan Penelitian Tindak Kelas 62 (PTK) yang merupakan suatu penelitian yang dilakukan berdasarkan permasalahan yang ditemukan di kelas atau penelitian yang dilakukan dalam rangka menyelesaikan masalah yang sedang dihadapi oleh siswa dalam proses pembelajaran. Penelitian ini dilaksanakan secara bertahap, yaitu pra-siklus dan siklus. Penelitian tindak lanjut kelas (PTK) sebagai bentuk penelitian yang bersifat reflektif dengan melakukan tindakan-tindakan tertentu, untuk memperbaiki atau meningkatkan praktek-praktek pembelajaran didalam kelas secara lebih professional. Oleh karenanya Penelitian Tindak Kelas (PTK) sangat berkaitan erat dengan persoalan praktek pembelajaran sehari-hari yang dialami pendidik (Suyanto:1997)

Prosedur Penelitian**1. Pra-siklus**

Pra siklus merupakan tahap orientasi yaitu sebelum mengadakan penelitian tindakan

kelas. Kegiatan pra-siklus ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui situasi dalam pembelajaran Seni Budaya siswa kelas X Usaha Perjalanan Wisata (UPW) 1 SMK Negeri 5 Denpasar, Tahun Pelajaran 2021/2022. Hasil yang diperoleh dari lapangan selanjutnya dianalisis, diinterfrensikan, dan dijelaskan untuk persiapan melakukan tindakan pada siklus I. Diantaranya yaitu, permohonan ijin untuk melakukan penelitian, Observasi awal mengenai sistem pebelajaran daring yang sedang diterapkan, mengidentifikasi permasalahan, menyusun rencana penelitian.

2. Siklus I

Pada siklus I rencana yang akan digunakan adalah.

a. Perencanaan

- 1) kegiatan Awal
- 2) kegiatan inti
- 3) kegiatan penutup

b. Pelaksanaan

Pelaksanaan pembelajrana adalah suatu kegiatan yang bernilai edukatif,

nilai edukatif mewarnai interaksi yang terjadi antara guru dan peserta didik untuk mencapai tujuan tertentu yang telah dirumuskan sebelum pelaksanaan pembelajaran dimulai. Pada tahap ini tindakan dilakukan sesuai dengan rincian kegiatan yang digambarkan dalam perencanaan siklus I

c. Observasi

Observasi tindakan kelas berfungsi untuk mendokumentasikan pengaruh tindakan dan prosesnya. Pengamatan dalam penelitian ini berbeda dari penelitian biasanya, dimana pada penelitian ini peneliti melakukan observasi melalui daring (dalam jaringan), dalam observasi ini menggunakan 3 aspek pengamatan, yaitu pengamatan kehadiran siswa dalam mengikuti pembelajaran melalui media pembelajaran “*Google Classroom*”, keaktifan siswa dalam pembelajaran daring dan ketepatan waktu mengumpulkan tugas yang sudah diberikan. Pengamatan dilakukan secara penuh dilakukan dari awal pembelajaran hingga akhir pembelajaran.

d. Refleksi

Refleksi dilaksanakan berdasarkan hasil analisis yang telah dilaksanakan, baik terhadap analisis proses maupun analisis hasil (Hikmawati, 2017:194).

Beberapa kegiatan pada tahap refleksi diantaranya

Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dapat dilakukan dalam berbagai setting, berbagai sumber, dan berbagai cara. Cara atau teknik pengumpulan data dapat dilakukan dengan interview (wawancara), kuesioner (angket), observasi (pengamatan), dan gabungan ketiganya (Sugiyono, 2017: 194). Pengambilan data pada penelitian ini berdasarkan data respon siswa terhadap penggunaan media pembelajaran *Google Classroom* dalam mata pelajaran Seni Budaya pada siswa kelas X Usaha Perjalanan Wisata (UPW) 1 SMK Negeri 5 Denpasar, Tahun Pelajaran 2021/2022. 3 instrument penilaian observasi pada respon siswa, yaitu:

1. Kehadiran,
2. Keaktifan Dalam Pembelajaran Daring,

3. Ketepatan Waktu Dalam Mengumpulkan Tugas.

Serta penggunaan Metode angket sebagai teknik pengumpulan data dengan cara memberikan pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab. Metode ini digunakan untuk mengukur respon belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran *Google Classroom* pada pembelajaran Seni Budaya. Dalam penelitian ini menggunakan metode angket yang berbentuk skala likert yang disusun berdasarkan 3 dimensi yaitu Kognitif, Afektif dan kognitif.

Teknik Analisis Data

Penelitian kuantitatif, analisis data merupakan kegiatan setelah data dari seluruh responden atau sumber data lain terkumpul. Teknik analisis data dalam penelitian kuantitatif menggunakan statistik (Sugiyono, 2017:147).

1. Menentukan Skor Maksimal Ideal

Skor maksimal ideal adalah skor tertinggi yang mungkin dicapai apabila semua item dapat dijawab dengan benar

2. Membuat Pedoman Konversi

Pedoman konversi menjadi kriteria untuk mengubah skor mentah menjadi skor standar dengan norma absolut (mutlak) oleh guru atau pembuat tes berdasarkan jumlah dan bobot masing-masing soal serta persentase persyaratannya dengan norma absolut skala seratus.

3. Mencari Skor Rata-Rata

$$M = \frac{\sum fx}{n} \times 100$$

Keterangan: *M* (Mean (rata-rata)),
 $\sum fx$ (Jumlah Standar), *N* (Jumlah Individu)

4. Reduksi Data

Mereduksi data berarti merangkum memilih hal-hal yang pokok memfokuskan pada hal-hal yang penting, dicari tema dan polanya dan membuang yang tidak perlu.

5. Menentukan Kriteria Predikat

Dalam menentukan tingkat observasi respon siswa terhadap media pembelajaran "*Google Classroom*" dalam mata pelajaran Seni Budaya pada siswa kelas X UPW1 SMK Negeri 5 Denpasar, Tahun Pelajaran 2021/2022 yaitu

dengan kriteria antara Sangat Baik, Baik, Cukup, Kurang, dan Sangat Kurang.

HASIL DAN PEMBAHASAN

PENELITIAN

Berdasarkan dari data jumlah keseluruhan siswa yaitu 40 siswa, 21 siswa atau 52,5% mendapat predikat sangat baik, 17 siswa atau 42,5% mendapat predikat baik sedangkan 2 siswa atau 5% dari seluruh siswa mendapatkan predikat cukup, jadi dapat disimpulkan penggunaan media “*Google Classroom*” dalam mata pelajaran seni budaya untuk meningkatkan hasil belajar di katakana berhasil karena sesuai dengan indikator keberhasilan yang sudah di tetapkan yaitu 75% siswa mendapatkan nilai setara atau melebihi nilai kriteria ketuntasan minimal, sedangkan ketuntasan yang dicapai siswa X Usaha Perjalanan Wisata (UPW) 1 SMK Negeri 5 Denpasar tahun pelajaran 2021/2022 mencapai 95%

Refleksi Awal Tes Angket (Kuisisioner).

Dalam penelitian ini memiliki

tujuan utama yaitu untuk mengetahui respon siswa pada beberapa aspek yaitu kognitif, afektif dan konatif terhadap media pembelajaran google classroom dalam mata pelajaran Seni Budaya pada siswa kelas X Usaha Perjalan Wisata (UPW) 1 SMK Negeri 5 Denpasar tahun pelajaran 2021/2022. Terdapat 20 pertanyaan yang dimana terdiri dari 10 pertanyaan positif, dan 10 pertanyaan negatif pada angket (kuisisioner) yang di berikan kepada siswa yang di sebarakan melalui media “Google Form”

Hasil

Dari hasil analisis respon siswa Kelas X Usaha Perjalanan Usaha (UPW) 1 SMK Negeri 5 Denpasar terhadap media *pembelajaran Google Classroom* menunjukkan bahwa aspek kognitif, afektif dan konatif secara keseluruhan mendapatkan respon yang sangat baik.

1. Respon siswa terhadap media pembelajaran *google classroom* pada dimensi kognitif dengan indikator pemahaman isi *google classroom* masuk dalam kategori sangat baik dengan rata-rata 88% pada indikator

pemahaman isi *google classroom* memperoleh hasil sangat baik dikarenakan media pembelajaran tersebut dapat membantu siswa dalam memahami materi Seni Budaya.

2. Respon siswa terhadap media pembelajaran *Google Classroom* pada aspek kognitif dengan indikator pemahaman menggunakan *google classroom* memperoleh respon yang sangat baik dengan rata-rata 84% hal ini dapat dilihat dari petunjuk penggunaan media *google classroom* memudahkan siswa dalam pengaplikasiannya.

3. Respon siswa terhadap media pembelajaran *Google Classroom* pada aspek kognitif dengan indikator pemahaman terhadap tampilan *google classroom* mendapatkan respon sangat baik dengan rata-rata 87% karena pada media ini menggunakan tampilan warna yang tepat dan jenis huruf dan warna tulisan yang digunakan menarik dan mudah dipahami.

4. Respon siswa terhadap media pembelajaran *google classroom* pada aspek afektif dengan indikator motivasi memperoleh respon sangat baik dengan nilai rata-rata 85,5%

karena dengan penggunaan media pembelajaran *google classroom* ini tidak hanya menampilkan materi berupa tulisan, melainkan juga menampilkan gambar, animasi dan video.

5. Respon siswa terhadap media pembelajaran *Google Classroom* pada aspek afektif dengan indikator kemenarikan memperoleh respon sangat baik dengan rata-rata 86,5% dikarenakan media pembelajaran *google classroom* dalam penelitian ini memiliki desain full colour sehingga siswa akan tertarik dan tidak merasa bosan dalam proses pembelajaran.

6. Respon siswa pada media pembelajaran *Google Classroom* pada aspek afektif dengan indikator rasa ingin tahu memperoleh respon sangat baik dengan rata-rata 89,5% dikarenakan ketertarikan siswa terhadap media pembelajaran *google classroom* yang digunakan untuk mempelajari materi konsep seni mata pelajaran seni budaya.

7. Respon siswa pada media pembelajaran *Google Classroom* pada aspek kognitif dengan indikator bertanya dan menanggapi pertanyaan menunjukkan respon yang sangat baik

dengan rata-rata 89%. Indikator ini mendapat respon kuat karena dengan pembelajaran menggunakan google classroom, siswa akan lebih aktif dalam mempelajari materi konsep seni mata pelajaran seni budaya secara mandiri.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa respon siswa terhadap media pembelajaran *Google Classroom* pada pembelajaran Seni Budaya memiliki kriteria sangat baik pada aspek kognitif, afektif dan konatif

1. Pada aspek kognitif ini terdapat 3 indikator yaitu indikator pemahaman isi google classroom yang mendapatkan presentase respon siswa dengan rata-rata 88% berada pada kategori sangat baik, indikator pemahaman menggunakan *Google Classroom* yang mendapatkan presentase respon siswa dengan rata-rata 84% termasuk dalam kategori sangat baik dan indikator pemahaman terhadap tampilan google

classroom yang mendapatkan presentase 87% dengan kategori sangat baik. Ketiga indikator ini masuk dalam kategori Sangat Baik seperti yang tertera pada tabel kategori presentase respon siswa dikarenakan pembelajaran menggunakan media google classroom dapat membantu siswa dalam proses pembelajaran Seni Budaya secara daring.

2. Pada aspek afektif ini terdapat 3 indikator yaitu indikator motivasi yang 93 mendapatkan presentase sangat baik dengan rata-rata 85,5%, indikator kemenarikan yang mendapatkan presentase sangat baik dengan rata-rata 86,25% dan indikator rasa ingin tahu yang mendapatkan presentase sangat baik dengan rata-rata 89,5%. Ketiga indikator ini masuk dalam kategori Sangat Baik seperti yang tertera pada tabel kategori presentase respon siswa dikarenakan pembelajaran menggunakan *media Google Classroom* mempunyai petunjuk dalam pengaplikasiannya pada proses pembelajaran Seni Budaya secara daring.

3. Pada aspek konatif ini terdapat 1 indikator yaitu indikator bertanya dan menanggapi pertanyaan yang mendapatkan presentase respon siswa sangat baik dengan rata-rata 89%. Pada indikator ini masuk dalam kategori Sangat Baik seperti yang tertera pada tabel kategori presentase respon siswa dikarenakan pembelajaran menggunakan media google classroom membuat siswa dapat dengan mudah jika ingin bertanya pada guru jika ada hal yang belum dipahami.

Implikasi

Berdasarkan pada observasi awal dan hasil respon siswa dengan di kaitkan pada bunyi hipotesis tindakan yang di rumuskan pada Bab II, maka pada respon siswa terhadap penerapan media *Google Classroom* dalam mata pelajaran seni budaya pada siswa kelas X Usaha Perjalanan Wisata (UPW) 1 SMK Negeri 5 Denpasar Tahun Pelajaran 2021/2022 ini dapat di terima karena kebenarannya dapat dibuktikan melalui hasil tes angket (kuisisioner) yang diberikan dan memperoleh rata-

rata penilaian validitas instrument yang dinyatakan valid.

Saran-Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, peneliti memberikan kesempatan kepada para pembaca sebagai berikut:

1. Bagi guru, media pembelajaran *Google Classroom* pada pembelajaran Seni Budaya dapat digunakan sebagai tambahan referensi dalam pembelajaran,
2. Bagi peneliti selanjutnya, mengingat keterbatasan dana dan waktu pelaksanaan uji respon siswa terhadap media pembelajaran *google classroom* pada pembelajaran Seni Budaya diharapkan dapat dilanjutkan dengan sampel siswa yang lebih luas.
3. Bagi siswa, diharapkan dapat mengikuti proses dengan media "*google classroom*" lebih berkonsentrasi, aktif, kreatif serta semangat dalam mengikuti pembelajaran online meskipun dari rumah.
4. Bagi Sekolah, agar tetap memperhatikan dan mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Serta memsosialisasikan

tentang Penelitian Tindak Kelas (PTK) kepada guru dan pengajar agar mampu meningkatkan terutama dalam bidang Seni Budaya.

R&D. Bandung: Alfabeta, CV

The Liang Gie. 1976. *Garis Besar (Filsafat Keindahan)*. Yogyakarta: Karya

REFERENSI

Arsyad, Azhar. 2010. "*Media pendidikan: Pengertian, pengembangan, dan pemanfaatan*". Banjar masin. PT. Raja Grafindo Persada

Kamaril. 2001. "*Konsep Pendidikan Seni Tingkat SD-SLTPSMU. Makalah Semiloka Pendidikan Seni*"

Republik Indonesia, Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. (Jakarta : Direktorat Jendral Pendidikan Islam Departemen Agama RI, 2005)"

Rima,Ega. 2016. "*Ragam media pembelajaran*". Jakarta. Kata Pena.

Rahmat, Jalaludin. 1999. *Psikologi Komunikasi*. Bandung: Remaja Rosdakarya

Suyanto, 1997. *Pedoman Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) Pengenalan Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Dirjen Dikti

Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan*