



## Pengaruh Pembelajaran Berbasis Masalah Sistem Daring Berbantuan Google Classroom Kombinasi Zoom Terhadap Hasil Belajar Ekonomi Mikro dan Tanggung Jawab Pada Mahasiswa Program Studi Pendidikan Ekonomi Dimasa New Normal

Sulastri Rini Ridrayani

[Sulastriskippgrita@gmail.com](mailto:Sulastriskippgrita@gmail.com)

Program Studi Msgister Pendidikan IPS, Universitas Bhinneka PGRI

### Abstract

Online learning in all education levels, from elementary school up to university levels is one effect of the outbreak of Covid-19 pandemic. This research was aimed at analyzing the effectiveness of problem based online learning using the combination of google classroom and zoom on students' microeconomics learning outcome and responsibility. The data were collected by using subjective test on students' learning outcome and questionnaire on students' responsibility. Further, the data were analyzed by using One Way Manova, which simultaneously showed that there is a significant difference on Microeconomics 1 learning outcome and responsibility of students who experienced problem based on the online learning using combination of Google Classroom and Zoom, proven by F count of Pillai's Trace Of 66.789 at sig.  $0.00 < 0.05$ . In univariate, there is a significant difference on Microeconomics 1 learning outcome of students who experienced problem based online learning using combination of Google Classroom and Zoom, proven by F count of 135.215 at sig.  $0.00 < 0.05$ . However, there is no significant difference on responsibility of students who experienced problem based online learning using combination of Google Classroom and Zoom, proven by F count of 0.119 at sig.  $0.731 > 0.05$ .

**Keywords:** online learning , learning outcome , responsibility

### Abstrak

Pandemi Covid 19 berdampak pada pembelajaran di tingkat sekolah sampai Perguruan Tinggi dilakukan secara daring. Penelitian ini bertujuan menganalisis pengaruh pembelajaran berbasis masalah sistem daring berbantuan google classroom kombinasi zoom terhadap hasil belajar Ekonomi Mikro dan Tanggung Jawab Pada Mahasiswa Program Studi Pendidikan Ekonomi dimasa New Normal. Populasi penelitian adalah Mahasiswa program Studi pendidikan Ekonomi sedang menempuh mata kuliah Ekonomi Mikro 1 sebanyak 84 mahasiswa. Metode pengumpulan data menggunakan tes subyektif untuk mengumpulkan data hasil belajar dan kuesioner untuk mengumpulkan data Tanggung jawab. Analisis data menggunakan statistik Uji One Way Manova. Hasil Analisis data secara simultan menunjukkan ada perbedaan yang signifikan Pembelajaran berbasis masalah sistem daring berbantuan google classroom kombinasi zoom terhadap hasil belajar Ekonomi Mikro 1 dan tanggung jawab, terbukti nilai F hitung Pillai's Trace sebesar 66.789 pada sig  $0.00 < 0,05$ . Secara univariate ada perbedaan yang signifikan pembelajaran berbasis masalah sistem daring berbantuan google classroom kombinasi zoom terhadap hasil Belajar Ekono mikro 1 terbukti nilai F = 135.215 pada sig  $0,00 < 0,05$ . Tetapi tidak ada perbedaan pembelajaran berbasis masalah sistem daring berbantuan google classroom kombinasi zoom terhadap tanggung jawab terbukti nilai F = 0.119 pada sig  $0,731 > 0,05$ .

**Kata Kunci:** Pembelajaran daring, hasil belajar, tanggung jawab

### PENDAHULUAN

Adanya covid 19 menuntut semua pendidik dari Sekolah Dasar sampai Perguruan Tinggi pembelajaran dilakukan secara daring. Semua Dosen di Universitas Bhinneka PGRI dalam memberikan kuliah dengan menggunakan sistem daring, kecuali mata kuliah praktik diperbolehkan luring dengan memetahuhi ketentuan protocol kesehatan. Pembelajaran daring adalah aktifitas belajar-mengajar

yang menggunakan internet, intranet, dan ekstranet, atau dapat juga disebut dengan pembelajaran yang menggunakan jaringan komputer yang terhubung secara langsung .(Rusydiyah et al., 2019). Macam-macam platform pembelajaran elektronik yang berbasis media sosial dalam pembelajaran era milenial: *Edmodo, Edublog, Google Clasroom, Skype*.(Rusydiyah et al., 2019) Berbagai platform pembelajaran elektronik yang digunakan dosen Universitas Bhinneka antara lain Edmodo, Edublog, Google Clasroom, Zoom, dan WatsApp. Penggunaan media pembelajaran berbasis daring pada dasar upaya dari semua dosen agar capaian pembelajaran mata kuliah dapat tersampaikan dengan baik. Selain itu diharapkan mahasiswa bisa memahami materi dengan baik dan mengerjakan tugas sesuai yang ditentukan.

Ekonomi Mikro merupakan mata kuliah wajib tempuh mahasiswa Program Studi Pendidikan Ekonomi. Mata kuliah ini terdiri dari Ekonomi Mikro 1 mempelajari perilaku konsumen yang diberikan pada Semester 2 dan Ekonomi Mikro 2 mempelajari perilaku produsen diberikan pada semester 3. Mata Kuliah ini harus dikuasai oleh mahasiswa Pendidikan Ekonomi karena mata kuliah ini sebagai bahan untuk magang mengajar mata pelajaran ekonomi tingkat SMA. Namun demikian, dari hasil evaluasi sebagian besar mahasiswa memperoleh nilai rendah karena kesulitan dalam membuat dan menjelaskan grafik tersebut. Hal ini dapat dilihat dari hasil nilai mengerjakan soal subyektif pada soal penawaran, permintaan, elasitas, dan nilai guna terbukti 55% menyelesaikan soal benar dan lengkap jawabannya, sedangkan sebanyak 20% jawaban benar dan belum lengkap, sedangkan sebanyak 25% salah.

Pembelajaran Ekonomi Mikro sebelum pandemi covid 19 dilakukan dengan metode diskusi, pemberian tugas dan presentasi. Pemberian tugas kelompok untuk dikerjakan di rumah kemudian dipresentasikan. Namun demikian dalam mengerjakan tugas kelompok ini tidak semua ikut menyelesaikan tugas kelompoknya, hal ini terbukti pada kegiatan presentasi mahasiswa yang tidak ikut mengerjakan tidak bisa menjelaskan materi yang dipresentasikan. Kondisi ini juga membuktikan mereka tidak bertanggung jawab atas tugas yang diberikan, artinya tanggung jawab pada mahasiswa masih rendah. Dari hasil penilaian dengan menggunakan metode observasi pelaksanaan diskusi 65 % memiliki tanggung jawab untuk mengerjakan dan mampu mengerjakan tetapi sebanyak 35% mahasiswa tidak bertanggung jawab mengerjakan dan menjelaskan dengan baik. Kurangnya tanggung jawab ini juga akan berdampak pada kurangnya penguasaan materi dan pada akhirnya rendahnya hasil belajar.

Pada masa new normal covid 19 pembelajaran Ekonomi Mikro diberikan *Fully Online E-Learning Format* artinya keseluruhan kegiatan pembelajaran baik langsung maupun tak langsung secara daring.(Rusydiyah et al., 2019). Untuk meningkatkan hasil belajar dan tanggung jawab pembelajaran ekonomi mikro dilakukan secara daring dengan metode berbasis masalah berbantuan *goole classroom* dan *zoom*. Pemilihan metode pembelajaran berbasis masalah sesuai hasil penelitian Santika membuktikan pembelajaran berbasis masalah dalam setting pembelajaran daring terdapat perbedaan prestasi belajar matematika antara siswa yang belajar dengan model pembelajaran berbasis masalah dan model pembelajaran langsung.(Santika, Parwati, & Divayana, 2020). Pendapat lain Pembelajaran berbasis masalah fokuskan peserta didik untuk bersikap aktif, tidak hanya pasif memperhatikan pengajaran dari guru. Peserta didik dapat mengemukakan pemikirannya, saling bertukar pendapat, saling bekerja sama jika ada teman dalam kelompok yang mengalami kesulitan.(Julita, 2018). Hasil penelitian Julita menunjukkan bahwa terdapat peningkatan ketuntasan hasil belajar peserta didik dan terdapat peningkatan keaktifan peserta didik dan guru dalam proses problem based- learning.(Julita, 2018). Dari beberapa penelitian sebelumnya pembelajaran berbasis masalah dapat meningkatkan hasil belajar dan keaktifan siswa dalam proses belajar.

Penggunaan kombinasi ini dengan tujuan agar pelaksanaan pembelajaran bisa optimal. Sesuai dengan pendapat(Rusydiyah et al., 2019), (Rostyanta, Sutiadiningsih, Bahar, & Miranti, 2020), (Suhada et al., 2020) bahwa *Google Classroom* adalah media pembelajaran yang menarik, dapat dimanfaatkan oleh siapa saja dan gratis. Aplikasi ini menyediakan materi, tes, dan penilaian sehingga belajar lebih mudah dan dinamis. Sedangkan aplikasi *zoom* adalah sebuah aplikasi yang dapat melaksanakan kegiatan

meeting atau diskusi pendidik dan peserta didik secara bersama seperti bertatap muka langsung tanpa harus bertemu secara fisik (Fiyanti, Rahmawati, & Wulandari, 2020). Diperkuat pendapat (Monica & Fitriawati, 2020) Efektivitas pembelajaran menggunakan Zoom dapat tercapai salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran yang sesuai dengan situasi dan kondisi, baik dari konten materi ataupun keadaan lingkungan mahasiswa. Penyampaian suatu konsep pada siswa akan tersampaikan dengan baik jika konsep tersebut mengharuskan siswa terlibat langsung didalamnya

Berdasarkan berbagai teori tersebut pembelajaran ekonomi mikro perlu disampaikan dengan sistem daring yang dapat membuat siswa aktif dan terlibat langsung dalam pembelajaran sehingga pembelajaran bermakna. Oleh karenanya sistem daring berbasis masalah merupakan metode yang sesuai dengan media pembelajaran *Google Classroom* dan *Zoom*. *Google Classroom* digunakan untuk memberikan tugas individu atau kelompok sedangkan *Zoom* digunakan untuk diskusi dan menjelaskan materi. Dengan *google classroom* dosen dapat menyampaikan materi berupa PPT dan video sesuai topik, tugas individu dan kelompok. Materi dan tugas bisa di *download* oleh mahasiswa untuk dipelajari dan digunakan menyelesaikan tugas. Hasil penyelesaian tugas individu/kelompok di unggah di *google classroom* sesuai waktu yang ditentukan, kemudian dipresentasikan pada pertemuan berikutnya dengan menggunakan *Zoom*. Hal ini sesuai penelitian sebelumnya dilakukan (Istiyadi, 2018) pembelajaran berbasis masalah berbantuan diskusi daring membuktikan terdapat perbedaan hasil belajar kognitif yang signifikan pada kelas eksperimen dan kontrol.

Menurut (Rostyanta et al., 2020) Pembelajaran daring dengan *google classroom* secara tidak langsung membangun kebiasaan siswa untuk belajar mandiri, mulai dari cara mendisiplinkan diri dalam mengatur waktu untuk belajar, mengerjakan semua tugas atau latihan yang diberikan dosen, mengerjakan tugas dan belajar sesuai dengan ketentuan. Kegiatan- kegiatan tersebut merupakan indikator dari sikap dan tindakan bertanggung jawab. Pembelajaran dengan *google classroom* yang memanfaatkan fitur-fitur yang ada *google classroom* sebagai media dapat meningkatkan tanggung jawab dan disiplin, ini diwujudkan dari upaya-upaya yang dilakukan siswa untuk beradaptasi dalam penggunaan. Diperkuat hasil penelitian (Rostyanta et al., 2020) membuktikan bahwa Pembelajaran daring dengan *Google Classroom* terintegrasi video interaktif dapat meningkatkan sikap dan Tindakan bertanggung jawab.

Menurut (Fitriyani, Febriyani, & Kamsi, 2020) aplikasi *zoom cloud meeting*, seakan-akan menjadi kelas baru dalam proses pembelajaran. Serta aplikasi ini pun menjadi solusi agar pembelajaran di sekolah atau perguruan tinggi berjalan dengan semestinya” hasil penelitian (Monica & Fitriawati, 2020) menunjukkan bahwa pembelajaran yang dilakukan secara online menggunakan aplikasi *Zoom* di ARS University saat adanya virus covid-19 adalah efektif. Hal ini sesuai pendapat (Fitriyani et al., 2020) bahwa penggunaan aplikasi *zoom* pada pembelajaran online sebagai solusi dimasa pandemi karena aplikasi *zoom* yang fleksibel dan sangat mudah digunakan dan didapat. Berdasarkan penelitian sebelumnya terbukti pembelajaran daring dengan aplikasi *zoom* sebagai media efektif untuk mendukung proses pembelajaran agar optimal.

Menurut (Surur & Tartila, 2019) Model PBL adalah pembelajaran yang menyajikan masalah kontekstual sehingga dapat merangsang siswa untuk dapat mengembangkan kemampuan menyelesaikan masalah, berpikir kritis, dan membangun pengetahuan baru. Melalui PBL siswa dilatih untuk memecahkan masalah yang ada dan bekerja dalam kelompok sehingga siswa lebih aktif dalam mengonstruksi pembelajarannya. Langkah-langkah pembelajaran berbasis masalah dalam penelitian ini ini sesuai teori (Indrahadi & Junaidi, 2017) adalah: 1) mengorientasi peserta didik pada masalah, 2) mengorganisasi peserta didik untuk belajar, 3) penyelidikan atas masalah, 4) pengembangan dan menyajikan hasil investigasi, 5) menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah. Langkah-langkah yang tersebut kemudia disesuaikan dengan media yang digunakan dalam pembelajran berbasis masalah sistem daring dengan berbantuan *google classroom* dan *Zoom*. Adapun langkah-langkah pembelajaran berbasis masalah sistem daring berbantuan *google classroom* dan *zoom* dalam penelitian ini adalah sebagai berikut

Tabel 1 langkah-Langkah Pembelajaran Berbasis Masalah Sistem Daring

Tahap	Indikator Kerja	Kegiatan Dosen	Media Pembelajaran
1	Orientasi Masalah	Mngunggah materi di google class room ( PPT dan Vidio), Mb tugas kelompok berbasis masalah dan b capaian pembelajaran )	Google Clsroom
2	Mengorganisasipeserta didik untuk meneliti	Mahasiwa mendownload materi, vidio, tugas kelompok di google clsroom	Google Classroom
3	Penyelidikan atas masalah	Mahasiswa secara kelompok mengerjakan tugas sesuai petunjuk dan mengunggah tugas pada google classroom	Google Classroom
4	mengembangkan dan menyajikan karya	Mahasiswa mempresentasikan tugas yang diberikan secara kelompok melalui zoom Dosen memberikan penilaian presentasi penyaji secara virtual	Zoom
5	mengevaluasi proses pemecahan masalah.	Evaluasi materi yang disajikan oleh kelompok penyaji melalui diskusi kelas virtual. Dosen dan mahasiswa menyimpulkan materi	Zoom

Sumber data : Adopsi langkah-langkah Berbasis Masalah (Indrahadi & Junaidi, 2017)

Menurut (Saputri, Nurlela, & Patras, 2020) hasil belajar adalah hasil dari suatu kegiatan yang telah dikerjakan, diciptakan, yang diperoleh dengan kerja keras, baik secara individu maupun kelompok setelah mengalami proses pembelajaran. Sementara (Nurdyansah & Toyiba, 2018) hasil belajar adalah hasil yang telah dicapai oleh seseorang setelah melakukan kegiatan belajar yang meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik yang dapat dinyatakan dengan simbol-simbol, angka, huruf, maupun kalimat yang dapat mencerminkan kualitas kegiatan individu dalam proses tertentu. Sedangkan (Wihartanti, 2017) hasil belajar adalah kemampuan keterampilan, sikap dan keterampilan yang diperoleh siswa setelah ia menerima perlakuan yang diberikan oleh guru sehingga dapat mengkonstruksikan pengetahuan itu dalam kehidupan sehari-hari. Berdasarkan beberapa pengertian tersebut maka hasil belajar pada penelitian ini adalah nilai yang di peroleh mahasiswa melalui tes tulis subyektif untuk mengetahui kompetensi sikap, pengetahuan dan ketrampilan pada materi penerapan penawaran dan permintaan yang di ujikan setelah selesai penerapan pembelajaran menggunakan pembelajaran berbasis masalah sistem daring berbantuan google classroom kombinasi zoom.

Tanggung jawab merupakan atribut psikologi yang tidak dapat dilihat namun bentuk atau wujudnya dapat dimanifestasikan dalam bentuk, tingkah laku dan kebiasaan. Suatu perilaku maupun kebiasaan tidak dapat muncul dan berubah begitu saja, memerlukan suatu proses dan waktu yang cukup lama untuk dapat merubahnya menjadi lebih baik atau bahkan menghilangkannya sama sekali (A' an Aisyah , Eko Nusantoro, 2014). Menurut (Dewi, 2016) Individu yang bertanggung jawab adalah individu yang dapat memenuhi tugas belajar dan memenuhi kebutuhan dirinya sendiri, serta dapat memenuhi tanggung jawab terhadap lingkungan sekitarnya dengan baik. Berdasarkan pengertian tersebut dapat disimpulkan tanggung jawab adalah tingkah laku dan kebiasaan individu dapat memenuhi tugas belajar, kebutuhan diri sendiri dan memenuhi kewajiban terhadap lingkungan sekitarnya.

Indikator tanggung jawab menurut (Kurniawati, 2014) kemandirian siswa dalam belajar, kesadaran siswa dalam belajar, dan kemampuan siswa dalam menjalankan tugas dan kewajiban. Sedangkan (Rostyanta et al., 2020) menjabarkan kreteria tanggung jawab beserta indikatornya sebagai berikut :

Tabel 2 Kreteria Tanggung Jawab Dan Indikator

Kreteria Bertanggung Jawab	Indikator
<i>Do The Work</i> (melakukan Pekerjaan)	Menyelesaikan tugas dalam jangka waktu tertentu dan menyelesaikan tugas yang telah menjadi tanggung

<i>Oey The Rules</i> ( mematuhi peraturan)	jawabnya Mengikuti serta patuh pada aturan yang telah ditetapkan
<i>Pay attention</i> (memperhatikan)	Memperhatikan informasi yang diberikan serta memperhatikan konsekuensi dari segala sesuatu yang telah menjadi tanggung jawabnya
<i>Learn or study</i> ( belajar atau mempelajari)	Memperoleh atau menggali pengetahuan baik secara individu maupun dari lingkungan sekitar
<i>Try or make an effort</i> ( mencoba atau berusaha)	Berupaya dan mencoba berbagai macam strategi untuk mampu menyelesaikan tugas yang dimilikinya tepat waktu agar mencapai hasil yang berkualitas
<i>Responsibility as something that given or taken</i>	Membuat pilihan dan kualitas pekerjaan sesuai tanggung jawabnya

Sumber : (Rostyanta et al., 2020)

Berdasarkan teori di atas maka indikator tanggung jawab dalam penelitian ini adalah belajar mandiri, kesadaran siswa dalam belajar, melakukan pekerjaan, mematuhi peraturan, memperhatikan, belajar mempelajari dan mencoba. Sesuai teori (Rostyanta et al., 2020)(Kurniawati, 2014)

### METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif komparatif untuk mengetahui pengaruh pembelajaran berbasis masalah sistem daring berbantuan google classroom kombinasi zoom terhadap hasil belajar Ekonomi Mikro 1 dan tanggung jawab pada mahasiswa Program Studi Pendidikan Ekonomi. Populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa Program Studi Pendidikan Ekonomi Universitas Bhinneka PGRI sedang menempuh mata kuliah Ekonoi Mikro 1 sebanyak 84 mahasiswa yang terbagi menjadi 2 kelas. Pada kelas pertama merupakan kelas eksperimen memperoleh perlakuan pembelajaran berbasis masalah sistem daring berbantuan google classroom kombinasi zoom, sedangkan kelas ke dua merupakan kelas kontrol menggunakan pembelajaran daring google classroom

Metode pengumpulan data menggunakan Tes tertulis subyektif sebanyak lima soal digunakan untuk mengumpulkan data hasilbelajar. Metode Angket/kuesioner untuk mengumpulkan data tanggung jawab. Instrumen kuesioner menggunakan pertanyaan tertutup yaitu pertanyaan sudah tersedia jawaban, responden tinggal memilihnya. Jawaban terdiridari lima option Sangat Setuju – skor 5, Setuju = skor 4, Cukup setuju = Skor 3, Tidak Setuju = skor 2, dan Sangat tdak Setuju = skor 1.Jumlah pertanyaan sebanyak 16 item, maka skor terendah 16 dan tertinggi 80.Untuk menentukan nilai akhir.dengan rumus: Nilai = jumlah skor perolehan/jumlah sekor maksimum X 100.Hasil nilai kemudian diklasifikasi dengan ketentuan pada tabel 3. Analisis data menggunakan statistik Uji One Way Manova

Tabel 3 Klasifikasi Nilai Hasil Belajar dan Tanggung Jawab

No	Nilai	Klasifikasi Nilai
1	84-100	Sangat Baik
2	68-83	Baik
3	52-67	Cukup baik
4	36-51	Kurang baik
5	20-35	Sangat Tidak baik

Sumber data: data yang diolah

### HASIL DAN PEMBAHASAN

Langkah pertama analisis data adalah melakukan uji validitas dan reliabilitas instrument. Ketentuan uji validitas menggunakan *Pearson Correlation* suatu instrument valid apabila signifikan korelasi < 0,05.Hasil analisis data uji validitas instrument tanggung jawab sebanyak 16 item semua valid, terbukti Signifikan pearson correlation 16 item sebesar 0,00< 0,05. Sedangkan ketentuan uji reabilitas, suatu

instrument dikatakan reliabel apabila nilai *Cronbach's Alpha* > 0,6, Hasil analisis data menunjukkan besar *Cronbach's Alpha* 0,924 > 0,6

Tabel 4 Mean Hasil Belajar dan Tanggung Jawab

Descriptive Statistics				
	Pembelajaran	Mean	Std. Deviation	N
Hasil_belajar	Google clasroom kombinasi Zoom	76.90	6.355	42
	Google clasroom	62.45	4.950	42
	Total	69.68	9.214	84
Tanggung_jawab	Google clasroom kombinasi Zoom	71.21	7.980	42
	Google clasroom	70.62	7.827	42
	Total	70.92	7.862	84

Sumber Data: Hasil Analisis SPSS

Pada tabel 4 menunjukan bahwa nilai rata-rata hasil belajar pembelajaran berbasis masalah sistem daring kombinasi google classroom dan zoom sebesar 76,90 pada klasifikasi nilai baik sedangkan nilai rata-rata hasil belajar menggunakan google classroom sebesar 62.45 pada klasifikasi cukup baik. Hal ini dapat diartikan bahwa nilai rata-rata hasil belajar pembelajaran berbasis masalah sistem daring berbantuan google classroom kombinasi zoom lebih tinggi daripada nilai hasil belajar menggunakan pembelajaran google classroom. Nilai rata-rata tanggung jawab pembelajaran berbasis masalah sistem daring berbantuan google classroom kombinasi zoom sebesar 71.21 pada klasifikasi baik sedangkan nilai tanggung jawab menggunakan pembelajaran google classroom sebesar 70,62 pada klasifikasi baik. Hal ini dapat diartikan bahwa nilai rata-rata tanggung jawab antara pembelajaran berbasis masalah sistem daring berbantuan google clasroom kombinasi zoom disbanding dengan kelas yang menggunakan pembelajaran google calsroom hampir sama pada klasifikasi baik.

Tabel 5 Uji Normalitas  
Tests of Normality

	Pembelajaran	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil_belajar	Google clasroom	.153	42	.015	.914	42	.004
	kombinasi Zoom	.120	42	.135	.929	42	.012
Tanggung_jawab	Google clasroom	.135	42	.051	.905	42	.002
	kombinasi Zoom	.143	42	.030	.913	42	.004

a. Lilliefors Significance Correction

Sumber Data. Hasil analisis SPSS

Uji asumsi normalitas digunakan untuk menguji apakah residual yang dihasilkan dalam manova berdistribusi normal atau tidak. Peryarat pada uji manova data harus berdistribusi normal. Uji normalitas menggunakan *Kolmogorov-Smirnov*, dengan ketentuan apabila nilai signifikan pada *Kolmogorov-Smirnov* > 0,05 maka data memiliki distribusi normal. Hasil analisis data pada tabel 5 menunjukan besar Signifikan *Kolmogorov-Smirnov* pada kelas menggunakan goolee classroom kombinasi zoom : hasil belajar 0,15 > 0,05 dan tanggung jawab 1,35 > 0,05 sedangkan yang menggunakan google classroom t signifikan *Kolmogorov-Smirnov* hasil belajar 0,51 > 0,05 dan tanggung jawab 0,30. > 0,05. Dengan demikian dapat disimpulkan baha semua data hasil belajar dan tanggung jawab berdistribusi normal.

Uji asumsi homogenitas digunakan untuk menguji apakah residual yg dihasilkan dalam manova memiliki ragam yang homogen atau tidak. Dalam manova diharapkan residual memiliki ragam yg homogen. Untuk mengetahui homoginitas matrik varian dan covarian menggunakan *Box's M Tes*. Ketentuannya apabila nilai pengujian memperoleh signifikan > 0,05 maka matrik varian covarian antar

kelompok homogin. Hasil analisis data pada tabel 6 menunjukan signifikansi pada tabel *Box'MTes* sebesar  $0,473 > 0,05$ , dengan demikian dapat disimpulkan bahwa data antar variabel adalah homogin.

Tabel 6 Uji Asumsi Homoginitas secara Bersama

Box's Test of Equality of Covariance Matrices <sup>a</sup>	
Box's M	2.582
F	.838
df1	3
df2	1210320.000
Sig.	.473

Tests the null hypothesis that the observed covariance matrices of the dependent variables are equal across groups.

a. Design: Intercept + Pembelajaran

Sumber data : Hasil SPSS

Untuk mengetahui homoginitas varian secara univarian menggunakan tabel *Levene's test*. Ketentuan pengujian apabila Signifikansi pada *Levene's test*  $> 0,05$  maka varian tiap kelas homogin. Dari hasil analisis data pada tabel 7 menunjukkan signifikansi *Levene's test* hasil belajar  $0.141 > 0,05$  dan Tanggung Jawab  $0.97 > 0,05$ , maka dapat disimpulkan varian data pada masing-masing variabel hasil belajar dan tanggung jawab baik di kelas yang menggunakan pembelajaran berbasis masalah sistem daring berbantuan google classroom maupun pada kelas yang menggunakan pembelajaran daring google classroom adalah homogin

Tabel 7 Homoginitas Varian Univarian

Levene's Test of Equality of Error Variances <sup>a</sup>				
	F	df1	df2	Sig.
Hasil_belajar	2.205	1	82	.141
Tanggung_jawab	.001	1	82	.972

Tests the null hypothesis that the error variance of the dependent variable is equal across groups.

a. Design: Intercept + Pembelajaran

Sumber data: Hasil Analisis SPSS

Uji Multivariate digunakan untuk menguji H0: tidak ada perbedaan yang signifikan secara simultan pembelajaran berbasis masalah sistem daring berbantuan google classroom kombinasi zoom terhadap hasil belajar Ekonomi Mikro 1 dan tanggung jawab pada mahasiswa Program Studi Pendidikan Ekonomi. Ketentuan ada perbedaan secara simultan apabila nilai F Wilks' Lambda memiliki signifikansi  $< 0,05$

Tabel 8 Uji Multivariate

Multivariate Tests <sup>a</sup>							
Effect	Value	F	Hypothesis df	Error df	Sig.	Partial Eta Squared	
Intercept	Pillai's Trace	.996	9205.317 <sup>b</sup>	2.000	81.000	.000	.996
	Wilks' Lambda	.004	9205.317 <sup>b</sup>	2.000	81.000	.000	.996
	Hotelling's Trace	227.292	9205.317 <sup>b</sup>	2.000	81.000	.000	.996
	Roy's Largest Root	227.292	9205.317 <sup>b</sup>	2.000	81.000	.000	.996
Pembelajaran	Pillai's Trace	.623	66.789 <sup>b</sup>	2.000	81.000	.000	.623
	Wilks' Lambda	.377	66.789 <sup>b</sup>	2.000	81.000	.000	.623
	Hotelling's Trace	1.649	66.789 <sup>b</sup>	2.000	81.000	.000	.623
	Roy's Largest Root	1.649	66.789 <sup>b</sup>	2.000	81.000	.000	.623

a. Design: Intercept + Pembelajaran

b. Exact statistic

Sumber Data: Hasil analisis SPSS

Berdasarkan hasil analisis data pada tabel 8 menunjukan besar nilai F Wilks' Lambda 66,78 signifikan  $0,000 < 0,05$ , berarti  $H_0$  ditolak  $H_a$  diterima, kesimpulannya Ada perbedaan yang signifikan pembelajara berbasis masalah sistem daring berbantuan google classroom kombinasi zoom terhadap hasil belajar Ekonomi Mikro 1 dan tanggung jawab pada mahasiswa Program Studi Pendidikan Ekonomi. Temuan ini membuktikan teori yang dikrmukakan (Fitriyani, Febriyeni, & Kamsi, 2020) bahwa aplikasi zoom cloud meeting, seakan-akan menjadi kelas baru dalam proses pembelajaran. Serta aplikasi ini pun menjadi solusi agar pembelajaran disekolah atau perguruan tinggi berjalan dengan semestinya. Hasil penelitian ini membuktikan temuan penelitian yang dilakukan (Rostyanta et al., 2020) bahwa Pembelajaran daring dengan *Google Class room* terintegrasi video interaktif dapat meningkatkan sikap dan Tindakan bertanggung jawab. Selain itu hasil penelitian ini juga membuktikan temuan penelitian yang dilakukan Julita tahun 2018 bahwa terdapat peningkatan ketuntasan hasil belajar peserta didik dan peningkatan keaktifan peserta didik dan guru dalam proses pembelajaran berbasis masalah. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh pembelajaran berbasis masalah sistem daring berbantuan google classroom kombinasi zoom terhadap hasil belajar dan Tanggung Jawab. Temuan ini juga membuktikan bahwa pembelajaran berbasis masalah sistem daring berbantuan google classroom kombinasi zoom lebih efektif dibanding hanya menggunakan googlee clasroom.

Tabel 9 Uji Univariate  
Tests of Between-Subjects Effects

Source	Dependent Variable	Type III Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.	Partial Eta Squared
Corrected Model	Hasil_belajar	4386.298 <sup>a</sup>	1	4386.298	135.215	.000	.622
	Tanggung_jawab	7.440 <sup>b</sup>	1	7.440	.119	.731	.001
Intercept	Hasil_belajar	407828.679	1	407828.679	12572.050	.000	.994
	Tanggung_jawab	422450.583	1	422450.583	6761.880	.000	.988
Pembelajaran	Hasil_belajar	4386.298	1	4386.298	135.215	.000	.622
an	Tanggung_jawab	7.440	1	7.440	.119	.731	.001
Error	Hasil_belajar	2660.024	82	32.439			
	Tanggung_jawab	5122.976	82	62.475			
Total	Hasil_belajar	414875.000	84				
	Tanggung_jawab	427581.000	84				
Corrected Total	Hasil_belajar	7046.321	83				
	Tanggung_jawab	5130.417	83				

a. R Squared = .622 (Adjusted R Squared = .618)

b. R Squared = .001 (Adjusted R Squared = -.011)

Sumber Data : Hasil Analisis SPSS

Test of Beteen–Subjects Effcts digunakan untuk pengujian model secara univariate. Ketentuan apabila signifikan uji  $F < 0,05$   $H_0$  di tolak dan  $H_a$  diterima. Hasil analisis data pada tabel 9 menunjukan hasil belajar nilai F hitung =132.215 dengan signifikan  $0,00 < 0,05$ , berarti  $H_0$  di tolak dan  $H_a$  di terima: kesimpulan Ada perbedaan yang signifikan pembelajaran berbasis masalah sistem daring berbantuan google classroom kombinasi zoom terhadap hasil belajar. Hasil penelitian ini penelitian sebelumnya dilakukan (Istiyadji, 2018) pembelajaran berbasis masalah berbantuan diskusi daring membuktikan terdapat perbedaan hasil belajar kognitif yang signifikan pada kelas eksperemen dan kontrol. Selain itu juga mendukung penelitian (Santika, Parwati, & Divayana, 2020) membuktikan pembelajaran berbasis



masalah dalam setting pembelajaran daring terdapat perbedaan prestasi belajar matematika antara siswa yang belajar dengan model pembelajaran berbasis masalah dan model pembelajaran langsung. Hasil temuan ini juga membuktikan pembelajaran berbasis masalah sistem daring berbantuan google classroom kombinasi zoom lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar dibanding hanya menggunakan google classroom.

Pada tabel 9 menunjukkan nilai F hitung tanggung jawab sebesar 0.119 signifikan  $0,731 > 0,05$ , berate  $H_0$  di terima dan  $H_a$  ditolak. Dapat disimpulkan tidak ada perbedaan pembelajaran berbasis masalah sistem daring berbantuan google classroom kombinasi zoom terhadap tanggung jawab Pada mahasiswa Program Studi Pendidikan Ekonomi. Hal ini dapat di artikan bahwa mahasiswa sudah memiliki tanggung jawab yang baik terhadap tugas yang diberikan baik menggunakan pembelajaran berbasis masalah sistem daring google classroom kombinasi zoom maupun pembelajaran hanya menggunakan google classroom saja. Hal ini sesuai teori (Rostyanta et al., 2020) Pembelajaran daring dengan google classroom secara tidak langsung membangun kebiasaan siswa untuk belajar mandiri, mulai dari cara mendisiplinkan diri dalam mengatur waktu untuk belajar, mengerjakan semua tugas atau latihan yang diberikan dosen, mengerjakan tugas dan belajar sesuai dengan ketentuan.

### SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis *Multivariate* membuktikan bahwa ada perbedaan yang signifikan pembelajaran berbasis masalah sistem daring berbantuan google classroom kombinasi zoom terhadap hasil belajar Ekonomi Mikro dan tanggung jawab pada mahasiswa Program Studi Pendidikan Ekonomi. Temuan ini dapat diartikan pembelajaran berbasis masalah sistem daring berbantuan google classroom kombinasi zoom lebih efektif dibanding hanya menggunakan daring google classroom terhadap hasil belajar dan tanggung jawab. Analisis data univariate membuktikan ada perbedaan signifikan pembelajaran berbasis masalah sistem daring berbantuan google classroom kombinasi zoom terhadap hasil belajar Ekonomi Mikro 1 pada mahasiswa program studi Pendidikan ekonomi. Temuan ini dapat dijelaskan bahwa pembelajaran berbasis masalah sistem daring menggunakan gogle classroom kombinasi zoom lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar dibanding pembelajaran google classroom. Hasil analisis Univariate juga membuktikan tidak ada perbedaan pembelajaran berbasis masalah sistem daring berbantuan google classroom kombinasi zoom terhadap Tanggung Jawab. Temuan ini dapat dijelaskan bahwa mahasiswa sudah memiliki tanggung jawab yang baik terhadap tugas yang diberikan dalam pembelajaran baik pada kelas yang menggunakan pembelajaran berbasis masalah sistem daring berbantuan google classroom kombinasi zoom maupun kelas yang hanya menggunakan google classroom.

### DAFTAR RUJUKAN

- A'an Aisyah , Eko Nusantoro, K. K. (2014). Meningkatkan Tanggung Jawab Belajar Melalui Layanan Konten. *Indonesian Journal of Guidance and Counseling : Theory and Application*, 3(3), 44–50. Retrieved from [journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jbk](http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jbk)
- Dewi, F. P. (2016). Tingkat Tanggung Jawab Belajar Siswa Kelas Viii Smp Negeri 13 Yogyakarta Tahun Ajaran 2015/2016 Dan Implikasinya Terhadap Usulan Topik-Topik Bimbingan Belajar (pp. 1–100). Retrieved from [repository.usd.ac.id/6902/2/111114002\\_full.pdf](http://repository.usd.ac.id/6902/2/111114002_full.pdf)
- Fitriyani, Febriyeni, M. D., & Kamsi, N. (2020). Penggunaan Aplikasi Zoom Cloud Meeting Pada Proses pembelajaran online Sebagai Solusi Dimasa Pandemi Covid. *Edification*, 3(1), 23–34.
- Fiyanti, O., Rahmawati, N. K., & Wulandari, A. (2020). Perbedaan Hasil Belajar Matematika Peserta Didik dengan Pembelajaran E-Learning Berbantuan Aplikasi Zoom dan Google Classroom. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara II, Abstrak Pe*, 132–138. Retrieved from [scholar.google.co.id/citations?user=UOy4fdIAAAAJ&hl=id](http://scholar.google.co.id/citations?user=UOy4fdIAAAAJ&hl=id)
- Indrahadi, D., Junaidi, Chong, T. T., Chinese, M., Hmong, W., Classifi, T. I. I., ... Bruce, 2011. (2017). Upaya Meningkatkan Kemampuan Peserta Didik Berpikir Kritis Melalui Penerapan Strategi Pembelajaran Berbasis Masalah Pada Pembelajaran Sosiologi Kelas Xi Ips 2 Sma Negeri 1

- Pariaman. *Jurnal Sosius . Jurnal Od Sociology Research and Education*, 4(1), 22–30.
- Istiyadi, M. (2018). Implementasi Problem Based Learning Berbantuan Diskusi Daring terhadap Kemampuan Memecahkan masalah dan hasil Belajar Kimia Pada Materi Larutan Penyangga. *Journal of Chemistry And Education*, 1(3), 237–244. Retrieved from <http://jtam.ulm.ac.id/index.php/jcae/article/view/105>
- Julita, J. (2018). Peningkatan Kemampuan Pemecahan Dan Hasil Belajar Matematika Melalui Problem Based-Learning. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(1), 143–154. <https://doi.org/10.31980/mosharafa.v7i1.350>
- Kurniawati, R. (2014). Penanaman Karakter Tanggung Jawab Siswa Pada Pelaksanaan Ulangan Harian Dalam Mata Pelajaran PKn Studi Kasus: Siswa Kelas VII B MTs Muhammadiyah 07 Klego Boyolali Tahun Ajaran 2013/2014) Naskah (pp. 1–12). Retrieved from [eprints.ums.ac.id/29729/9/NASKAH\\_PUBLIKASI.pdf](http://eprints.ums.ac.id/29729/9/NASKAH_PUBLIKASI.pdf)
- Monica, J., & Fitriawati, D. (2020). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Zoom Sebagai Media Pembelajaran Online Pada Mahasiswa Saat Pandemi Covid-19. *Jurnal Communio : Jurnal Jurusan Ilmu Komunikasi*, 9(2), 1630–1640. <https://doi.org/10.35508/jikom.v9i2.2416>
- Nurdyansah, & Toyiba, F. (2018). Pengaruh Strategi Pembelajaran Aktif Terhadap Hasil Belajar Pada Madrasah Ibtidaiyah. Retrieved from <http://eprints.umsida.ac.id/1610/>
- Rostyanta, I., Sutiadiningsih, A., Bahar, A., & Miranti, M. G. (2020). Pengaruh Pembelajaran Dengan Google Classroom Diintegrasikan Video Interaktif Terhadap Keterampilan Berfikir Kritis Dan Bertanggung Jawab. *JURNAL TATA BOGA (JTB)*, 9(1), 142–153. Retrieved from <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-tata-boga/>
- Rusdiyah, E. F., Neville, A., Gledhill, A., Johnston, D., Zhang, H., Xu, J. J., ... Dutta, D. (2019). *Teknologi Pembelajaran Implementasi Pembelajaran Era 4.0*. Retrieved from <http://dx.doi.org/10.1016/j.cirp.2016.06.001>  
<http://dx.doi.org/10.1016/j.powtec.2016.12.055>  
<https://doi.org/10.1016/j.ijfatigue.2019.02.006>  
<https://doi.org/10.1016/j.matlet.2019.04.024>  
<https://doi.org/10.1016/j.matlet.2019.127252>  
<http://dx.doi.org/10.1016/j.cirp.2016.06.001>
- Santika, I. W. D., Parwati, N. N., & Divayana, D. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Masalah Dalam Setting Pembelajaran Daring Terhadap Prestasi Belajar Matematika dan Kemampuan Pemecahan Masalah .... *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*, X, 105–117. Retrieved from <https://semnaslppm.ump.ac.id/index.php/semnaslppm/article/view/145>
- Saputri, R., Nurlala, N., & Patras, Y. E. (2020). Pengaruh Berpikir Kritis Terhadap Hasil Belajar Matematika. *JPPGuseda | Jurnal Pendidikan & Pengajaran Guru Sekolah Dasar*, 3(1), 38–41. <https://doi.org/10.33751/jppguseda.v3i1.2013>
- Suhada, I., Kurniati, T., Pramadi, A., Listiawati, M., Biologi, P. P., Gunung, S., & Bandung, D. (2020). Pembelajaran Daring Berbasis Google Classroom Mahasiswa Pendidikan Biologi Pada Masa Wabah Covid-19. *Digital Library UIN Sunan Gunung Jati*, 2019, 1–9. Retrieved from <http://digilib.uinsgd.ac.id/30584/>
- Surur, M., & Tartila. (2019). Pengaruh Problem Based Learning Dan Motivasi Berprestasi Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah. *Indonesian Journal of Learning Education and Counseling*, 1(2), 169–176. <https://doi.org/10.31960/ijolec.v1i2.96>
- Wihartanti, L. V. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Jigsaw Terhadap Hasil Belajar Studi Masyarakat Indonesia Mahasiswa. *Pendidikan Ekonomi UM Metro*, 5(1), 84–94. Retrieved from <http://www.fkip.ummetro.ac.id/journal/index.php/ekonomi/article/view/849>