



Efektivitas Pembelajaran Pancasila Berbasis *Google Sites* Berbantuan *Quizizz* untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Mahasiswa

Mutiara Nurmanita
IAIN Manado

Pos-el: mutiara.nurmanita@iain-manado-ac.id

DOI: 10.32884/ideas.v8i1.644

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis keefektifan pembelajaran pancasila berbasis *google sites* berbantuan *quizizz* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis mahasiswa. Penelitian menggunakan sampel sebanyak 21 mahasiswa prodi Perbankan Syariah sebagai kelas eksperimen dan 21 mahasiswa prodi Pendidikan Agama Islam sebagai kelas kontrol. Data diperoleh melalui tes dan dokumentasi selama penelitian. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif deskriptif dengan analisis uji *t-test*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai *t* hitung < *t* tabel ($4,101 < 1,997$), maksudnya H_0 ditolak sehingga H_a diterima. Artinya pembelajaran *google sites* dengan bantuan *quizizz* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis mahasiswa.

Kata Kunci

Pembelajaran Pancasila, *google sites*, *quizizz*, kemampuan berpikir kritis

Abstract

The aim of this study is to benchmark the effectiveness of studying google sites through quizizz on Pancasila courses in regards to students' ability to think. The study used a sample of 21 students the Islamic Banking as an experimental class and 21 students Islamic Religious Education as a control class. Data is obtained through tests and documentation. This research uses descriptive quantitative with t-test analysis. The results showed the value of t count < t table ($4,101 < 1,997$), meaning H_a was accepted. This means that learning google sites with the help of quizizz can improve students critical thinking ability.

Keywords

Pancasila learning, google sites, quizizz, critical thinking ability

Pendahuluan

Negara Indonesia merupakan salah satu negara yang memiliki dampak yang cukup besar dalam hal peningkatan covid. Hal tersebut diketahui dari banyaknya jumlah kasus di Indonesia. Berdasarkan berita yang disampaikan, tercatat sekitar 204 kasus baru yang aktif terkena virus corona pada tanggal 25 Desember 2021 (Kompas, 2021). Artinya masih tercatat banyak orang yang terkena covid, maka pemerintah sebagai pembuat kebijakan berupaya untuk memfokuskan kepada masyarakat agar selalu mematuhi protokol Kesehatan. Terlebih lagi, dalam ranah penyelenggaraan Pendidikan yang memiliki peranan penting dalam mencerdaskan kehidupan bangsa dikarenakan merupakan cita-cita bangsa.

Tidak terlepas dari itu semua, kegiatan pembelajaran baik dalam tingkat sekolah maupun tingkat perguruan tinggi, hendaknya membatasi jumlah yang hadir dalam setiap pertemuan. Tujuannya adalah untuk mencegah virus corona melaju lebih cepat daripada upaya untuk menghentikannya. Namun, disisi lain, masih banyak sekolah maupun perguruan tinggi yang menggunakan sistem pembelajaran daring dikhawatirkan akan menimbulkan kluster baru dalam virus covid. Untuk itu, peralihan pembelajaran tatap muka yang terbatas menjadi pembelajaran daring atau pembelajaran jarak jauh. Alfiandri et al (2021) menyatakan bahwa pembelajaran jarak jauh dengan aplikasi seperti *zoom meeting*, *google meet*, dan video conference menjadi solusi dalam menggunakan pembelajaran berbasis teknologi karena keterbatasan ruang dan waktu.

Pada esensinya pembelajaran daring atau pembelajaran jarak jauh mengharuskan berbagai pihak untuk melaksanakan dan berinovasi dalam pembelajaran yang berbasis teknologi atau pembelajaran yang dilakukan tanpa mengenal jarak dan waktu sehingga dapat dilakukan dimana saja, dengan tujuan untuk memudahkan para siswa di sekolah dan mahasiswa di perguruan tinggi untuk tetap belajar. Hardiana (2021) mengemukakan

bahwa kemudahan dalam pembelajaran berbasis daring dapat menghubungkan banyak orang dengan komunikasi audio visual sehingga memudahkan para penggunanya.

Penelitian ini difokuskan pada tingkat perguruan tinggi. Perguruan tinggi yang menjadi wadah yang mencetak generasi menjadi penerus bangsa, tentu saja harus diimbangi dengan tenaga kependidikan yang profesional dan handal. Salah satu caranya adalah pemanfaatan dan pengelolaan teknologi pada mata kuliah yang bersifat teori maupun praktek. Namun, disisi lain, mata kuliah yang bersifat teori seperti mata kuliah Pancasila tidak hanya mengajarkan tentang bangsa dan negara, akan tetapi cara mengimplementasikan sila-sila Pancasila kehidupan bermasyarakat.

Penyesuaian mata kuliah Pancasila, apalagi di masa pandemi mengakibatkan pola pembelajaran harus diusahakan tetap efektif agar mahasiswa termotivasi untuk belajar. Sesuai teori bahwa pembelajaran daring yang efektif akan menghasilkan mahasiswa yang berkualitas. Lain pihak, mahasiswa juga dituntut untuk mampu memiliki kemampuan yang baik dan dapat berpikir secara kritis. Keaktifan mahasiswa dalam pembelajaran daring sangat diperlukan dalam menunjang daya kreativitas mahasiswa untuk berkarya dalam hal memecahkan masalah yang ditemui. Tentu perlu kesiapan dari semua pihak baik mahasiswa dan dosen dalam bekerja sama untuk menerima pembelajaran secara daring.

Perlunya kerja sama antara mahasiswa dan dosen menjadi salah satu unsur keberhasilan dalam pembelajaran. Keberhasilan tersebut juga dipengaruhi oleh faktor yang lainnya seperti perangkat pembelajaran meliputi komputer/laptop maupun handphone dalam mengakses materi-materi yang ditampilkan dalam pembelajaran e-learning. Sejatinya, upaya yang dilakukan dalam memotivasi mahasiswa untuk dapat memahami, dan mengimplementasikan pengetahuan yang diterima akan menjadi kualitas mahasiswa (Ayuningtyas et al., 2017).

Kualitas mahasiswa didukung juga dengan program-program kegiatan dalam menunjang pengetahuan mahasiswa melalui seminar atau webinar yang berkompeten dan sesuai bidang (Sastroprawiro, 2011). Tidak hanya bidang yang dipelajari mahasiswa, tapi dituntut untuk melek teknologi agar mampu bersaing dalam tuntutan global nantinya (Royani et al., 2018). Namun, pada kenyataannya dilapangan, peneliti menemukan masih ada mahasiswa ketika diberi penjelasan secara daring banyak mengeluhkan penggunaan data dan akses jaringan yang kurang bagus. Ilmu yang didapatkan tidak semenarik saat pembelajaran tatap muka dikarenakan hanya lewat layar secara gambar. Tentu saja, hal tersebut menimbulkan kebosanan mahasiswa dalam belajar. Terlebih lagi, penggunaan media pembelajaran saat daring yang tidak menimbulkan keaktifan mahasiswa untuk bertanya maupun menjawab pertanyaan dari dosen.

Keadaan tersebut mengakibatkan penurunan kualitas pembelajaran. Untuk mengatasi hal tersebut, tentu perlu pembelajaran yang dapat meningkatkan cara pembelajaran mahasiswa agar berkualitas dan berkompeten. Seperti penggunaan pembelajaran yang berbasis e-learning yaitu dengan penggunaan *google sites*. *Google sites* merupakan layanan pada google yang memiliki fitur-fitur sebagai situs kunjungan (Suryanto & Husni Thamrin, 2018). Situs kunjungan tersebut dikelola dalam bentuk tampilan *website* yang berisi teks maupun video (Mardin & Nane, 2020). Penggunaan *google sites* juga dapat memberikan pengumuman tentang materi-materi yang akan dipelajari maupun didownload mahasiswa sebagai bahan belajar (Liou, 2011).

Selain itu, media *google sites* dapat diubah menjadi web aplikasi yang berbasis android seperti tombol teks, gambar dan format HTML (B. D. Wijaya et al., 2015). Aplikasi *google sites* dapat disertai dengan penyampaian komentar dari mahasiswa maupun pertanyaan yang ingin disampaikan kepada dosen melalui link yang sudah dibagikan. Media ini juga dapat mempermudah dosen dalam memberikan penilaian kepada mahasiswa melalui keaktifan dalam mengakses materi (Khasanah & Muflihah, 2021). Materi yang telah dibuat akan terhubung dengan media *google sites* yang memiliki tombol interaktif (Kumbhar Kalyan, 2020)

Google sites sebagai media dalam penyimpanan materi dalam pembelajaran daring, maka perlu media untuk dilakukan penilaian terhadap kinerja mahasiswa melalui *quizz*. *Quizizz* memiliki kegunaan dalam memacu kreativitas mahasiswa dalam mengerjakan tes maupun soal yang diberikan oleh dosen. *Quizizz* merupakan game yang memudahkan mahasiswa untuk belajar dikarenakan menarik dengan menyertakan gambar-gambar yang dapat bergerak maupun gambar tidak bergerak. Pilihan untuk pembuatan soal dapat ditentukan oleh pemilik akun (Lestari, 2019).



Lebih lanjut, penggunaan aplikasi *quizizz* dapat memudahkan para pengguna dalam mengerjakan tugas melalui game yang interaktif dan menarik sehingga meningkatkan daya kreativitasnya. Aplikasi ini juga mengurangi dalam penggunaan kertas yang digunakan pada saat pembelajaran tatap muka, tentu saja memerlukan biaya (Zhao, 2019).Maka, sangat ditekankan sekali bahwasanya *quizizz* dapat mengurangi kecemasan dalam mengerjakan tugas atau ujian yang diberikan.Selain itu, perolehan hasil dapat langsung dilihat melalui perolehan skor yang diterima.

penelitian lain yang mendukung penggunaan aplikasi *quizizz* dapat dilihat dari hasil perolehan tes yang dikerjakan dengan memberikan penegasan bahwa dapat mengurangi kecurangan atau tindakan menyontek yang sering dilakukan oleh pelajar maupun mahasiswa sehingga tes yang dibuat sesuai dengan durasi (Lestari, 2019). Dalam penelitian ini, peneliti ingin menganalisis lebih jauh terkait keefektifan penggunaan *google sites* dengan bantuan *quizizz* dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis mahasiswa. Kemampuan berpikir kritis mahasiswa sebagai tolak ukur kemampuan bagi mahasiswa melalui berbagai tes yang diujikan secara daring.

Metode

Tempat penelitian dilaksanakan pada prodi Perbankan Syariah dan Pendidikan Agama Islam serta waktu pelaksanaan diadakan pada tanggal 29 Agustus – 24 September 2021. Instrument yang digunakan dalam penelitian yaitu pembelajaran *e-learning* yang memakai *google sites* dan evaluasi dengan *quizizz*. Metode penelitian yang peneliti lakukan dalam bentuk eksperimen semu atau dikenal dengan istilah *quasy eksperimental design*. Selanjutnyarancangan penelitian yang dilakukan menggunakan carapretest- posttest kontrol group design yang dilihat pada tabel 1 dibawah ini.

Tabel 1

Rancangan Penelitian

Kelompok	Pretest	Perlakuan	Posttest
Eksperimen	O1	x1	O1
Kontrol	O2	x2	O2

Keterangan:

O1 dan O2 : hasil yang diperoleh

X1 dan X2 : sebagai perlakuan saat penelitian

Berdasarkan tabel 1 diatas, penelitian ini menggunakan jumlah populasi sebanyak 42 orang mahasiswa pada Semester 1, Tahun Ajaran 2020/2021. Sampel sebanyak 21 orang kelas A pada prodi Perbankan Syariah dan 21 orang sebagai kelas eksperimen kelas B pada prodi Pendidikan Agama Islam sebagai kelas kontrol. Kelompok eksperimen diberi perlakuan dengan penggunaan *google sites* berbantuan *quizizz* sedangkan kelompok kontrol pembelajaran dengan *zoom meeting* berbantuan *quizizz*. Teknik analisis data penelitian ini dilakukan prasyarat terlebih dahulu menggunakan uji normalitas dengan Uji Normalitas dengan *One-Sample Kolmogorov-Smirnov* sedangkan uji homogenitas dengan *levene* statistik. Kemudian untuk uji hipotesis menggunakan Uji t test.

Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan penjelasan tentang penggunaan *google sites* berbantuan *quizizz* dalam kemampuan berpikir kritis mahasiswa pada kelas Perbankan Syariah sebagai kelas yang dijadikan eksperimen, diperoleh hasil bahwasanya sebelum dilakukan pembelajaran, didapatkan hasil rerata 25.45, setelah dilakukan pembelajaran dengan *google sites*, diperoleh hasil rerata yaitu 77.13. Sedangkan pada kelas Pendidikan Agama Islam, sebelum dilakukan pembelajaran mendapatkan hasil rerata sebesar 22.72, setelah tidak dilakukan pembelajaran dengan *google sites*, maka dapat diperoleh rerata sebesar 67.72.

Setelah hasil akhir dari perhitungan penggunaan *google sites* dalam kemampuan berpikir kritis mahasiswa dengan t hitung atau t test sebesar 3.68, dengan derajat kebebasan yaitu $(df) 42 - 2 = 40$, sedangkan t tabel sebesar 3.68 dalam acuan 0,05. Dengan demikian, diperoleh kesimpulan bahwa t test > t table ($3.68 > 1,99$) maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya penggunaan *google sites* dengan bantuan *quizizz* dapat meningkatkan kemampuan berpikir mahasiswa pada saat pembelajaran daring.

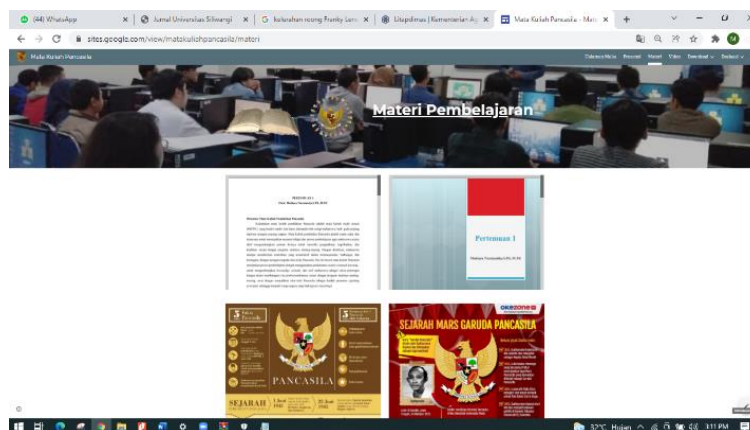
Hasil

Pelaksanaan penelitian dilakukan dalam waktu 6 kali pertemuan dengan jangka waktu 3 minggu kelas A sebagai kelas eksperimen dan 3 minggu kelas B sebagai kelas kontrol. Durasi waktu yang digunakan yaitu 2 X 45 menit. Pada saat pembelajaran daring berlangsung, peneliti terlebih dahulu memberikan *pretest* terlebih dahulu untuk mengukur kemampuan awal mahasiswa dalam menganalisis materi-materi dari Pancasila. Berikut hasil perolehan data mahasiswa berdasarkan pre test, terdapat pada Tabel 2.

Tabel 2
 Perolehan *Pretest* untuk Eksperimen dan Kontrol

Kelas	N	Min	Max	Mean	Std. Deviation
Eksperimen	22	15.00	35.00	25.45	6.34
Kontrol	22	15.00	40.00	22.72	7.67
Valid N					

Hasil penjabaran dari tabel 2, dapat diketahui bahwa kemampuan mahasiswa pada kelas A dengan rerata sebesar 25.45, jumlah minimum 15 dan maksimum 35 serta standar deviasi 6.34 sebagai kelas eksperimen. Sedangkan pada kelas B dengan rerata sebesar 22.72, jumlah minimum 15 dan maksimum 40 serta standar deviasi 7.67 sebagai kelas kontrol. Menelusuri lebih jauh perbedaan kemampuan awal mahasiswa, maka perlu diukur kemampuan akhir setelah diberikan materi-materi Pancasila meliputi sejarah Pancasila pra dan era kemerdekaan, Pancasila orde lama, baru, dan reformasi, identitas nasional, otonomi daerah yang terdapat dalam *google sites* yaitu gambar 1.



Gambar 1. Tampilan materi Pancasila pada *google sites*

Berdasarkan gambar 1, maka dijelaskan bahwa mahasiswa diberikan pemahaman tentang Pancasila dari pertemuan 1 sampai pertemuan keenam. Materi tersebut dapat didownload dan dipelajari oleh mahasiswa. Setelah mahasiswa belajar materi tersebut maka dilakukan evaluasi melalui *quizizz* sebagai hasil tes akhir mahasiswa yang terdapat pada Tabel 3.

Tabel 3
 Perolehan *Posttest* untuk Eksperimen dan Kontrol

Kelas	N	Min	Max	Mean	Std. Deviation
Eksperimen	22	60	95	77.13	9.573
Kontrol	22	55	80	67.72	7.192
Valid N					

Hasil penjabaran dari tabel 3, dapat diketahui bahwa kemampuan mahasiswa pada kelas A dengan rerata sebesar 77.13, jumlah minimum 60 dan maksimum 95 serta standar deviasi 9.573 sebagai kelas eksperimen. Sedangkan pada kelas B dengan rerata sebesar 67.72, jumlah minimum 55 dan maksimum 80 serta standar deviasi 7.192 sebagai kelas kontrol.

Dapat dianalisis bahwa dengan penggunaan pembelajaran daring melalui *zoom meeting* terdapat perbedaan hasil *pret test* dan *post test*. Artinya antara kemampuan mahasiswa sebelum diberikan materi Pancasila dengan tujuan mengukur kemampuan awal dan setelah diberikan materi untuk mengukur kemampuan akhir pada kelas A dan kelas B. Hasil rerata mahasiswa pada pre test sebesar 25.45 untuk kelas A dan 22.72 untuk kelas B. Sedangkan kemampuan akhir sebesar 77.13 untuk kelas A dan 67.72 untuk kelas B. Sejalan dengan pendapat dari Maksun dan Saragih (2020) yang menyatakan bahwa pembelajaran harus didukung dengan pembelajaran yang berbasis e-learning agar dapat meningkatkan kemampuan berpikir mahasiswa. Selanjutnya untuk membuktikan bahwasanya terdapat hasil perbedaan antara kelas A sebagai kelas eksperimen dan kelas B sebagai kelas kontrol, maka perlu dilakukan uji coba menggunakan uji normalitas yang terdapat pada Tabel 4.

Tabel 4
 Data Uji Normalitas dengan One-Sample Kolmogorov-Smirnov

		Eksperimen	Kontrol
N		22	22
Normal Parameters	Mean	77.13	67.72
Kolmogorov-Smirnov Z		.627	.693
Asymp. Sig. (2-tailed)		.826	.723

Perolehan hasil Tabel 4, dapat dianalisis bahwa uji normalitas untuk kelas A sebesar taraf signifikan 0.826 dan 0.723 untuk kelas B. artinya perolehan tersebut menunjukkan jika P value > 0,05. Artinya Ho diterima, yang mana kedua kelas berdistribusi normal. Pada sisi lain, perolehan uji homogenitas terdapat pada Tabel 5.

Tabel 5
 Data Uji Homogenitas pada Eksperimen dan Kontrol

Kemampuan Berpikir Kritis				
Test	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Pretest	1.260	1	42	0.268
Posttest	1.788	1	42	0.188

Perolehan data pada Tabel 5 menyatakan bahwa hasil uji homogenitas pada saat *pretest* yaitu untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol sebesar 0,268 > 0,05. Sedangkan hasil uji homogenitas pada saat *posttest* yaitu untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol sebesar 0,188 > 0,05. Artinya kedua kelas tersebut memiliki varian yang sama atau homogen.

Langkah selanjutnya yaitu perhitungan hasil analisis kedua kelas baik normalitas dan homogenitasnya melalui uji t-test dengan program SPSS versi 16, yang dirangkum pada Tabel 6.

Tabel 6
 Hipotesis Uji Test (t-test)

		Levenes Test		t-test for Equality		
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)
Posttest	Equal variances assumed	1.788	.188	3.68	42	.001
	Equal variances not assumed			3.68	38.97	.001

Berdasarkan perolehan hasil pada Tabel 6, dapat dianalisis bahwa t hitung atau t test sebesar 3.68, dengan derajat kebebasan yaitu (df) 42 – 2 = 40, sedangkan t tabel sebesar 3.68 dalam acuan 0,05. Dengan demikian, diperoleh kesimpulan bahwa t test > t table (3.68 > 1,99) maka Ho ditolak dan Ha diterima. Artinya penggunaan *google sites* dengan bantuan *quizz* dapat meningkatkan kemampuan berpikir mahasiswa pada saat pembelajaran daring.

Pembahasan

Pembelajaran dengan *google sites* dapat meningkatkan jumlah partisipasi siswa dalam belajar yang mana sebelumnya hanya 34,75 % menjadi 90, 00 % (Khasanah & Muflihah, 2021). Selanjutnya selama berlangsungnya pembelajaran daring melalui *zoom meeting*, yang mana mahasiswa lebih mudah untuk mempelajari dan menganalisis materi-materi yang terdapat di *google sites* sehingga kemampuan berpikir mahasiswa lebih terarah dan terfokus pada materi yang ada. Mahasiswa dituntut untuk berpikir kritis agar mampu bereksperimen dan

belajar dari pengalaman dalam mencari, mengelola, dan merangkum materi yang terdapat pada *google sites* (Nurhayati, 2017).

Merujuk, penyampaian materi melalui *google sites* mengalami peningkatan hasil yang mana rata-rata sebelumnya hanya 2,45 menjadi 4,6 terbukti bahwa *google sites* sangat layak digunakan dalam pembelajaran sesuai dengan ahli media dan ahli materi (Nugroho & Grendi, 2021). Selain itu, sekitar 74 % dari jumlah siswa 45 orang memenuhi nilai ketuntasan belajar, yang sebelumnya hanya 25 % dari 45 orang yang belajar dengan penggunaan *google sites* (Khasanah & Muflihah, 2021). Dengan demikian, ternyata adanya pembelajaran dengan *google sites* sebagai media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan hasil belajar dengan sudah memenuhi ketuntasan belajar selama proses pembelajaran telah dilakukan oleh pendidik dan peserta didik.

Pada sisi lain, penggunaan *google sites* harus dapat membuat daya pikir seseorang menjadi kritis, dikarenakan hal tersebut menuntut seseorang untuk paham penggunaan media e-learning yang terintegrasi aplikasi *google* (Sridhara & Raghunandana, 2019). Maka, sepatutnya mahasiswa diharuskan mampu berpikir lebih kritis dengan saling berkerja sama untuk berdiskusi dalam menyelesaikan tugas yang diberikan dosen sebagai tolak ukur kemampuan mahasiswa (Dewi & Prasetyo, 2015). Hal ini juga tidak terlepas dari peran dosen dalam memberikan bimbingan secara *e-learning* untuk memudahkan dan meningkatkan kreativitas mahasiswa dalam berpikir (Wijaya et al., 2020). Tidak hanya itu, mahasiswa juga diberikan kebebasan untuk menyampaikan ide setelah membaca materi yang terdapat di *google sites* untuk dievaluasi sebagai bahan diskusi dalam pembelajaran secara daring (Nugraheny et al., 2019).

Agar lebih menyakinkan bahwasanya tingkat penyampaian materi di *google sites* mendukung daya kritis mahasiswa, dapat dibuktikan dengan *Google sites* memiliki kelayakan sekitar 80 % secara materi dan sekitar 87 % secara media (Afifah et al., 2021). Tidak terlepas dari penggunaan *google sites*, maka perlu pengukuran apakah mahasiswa benar-benar memahami materi yang ada di *e-learning*. Maka perlu aplikasi yang berbasis *quizizz*, yang mana dapat meningkatkan daya kreativitas mahasiswa dalam pengerjaan tugas berbentuk *game* (Salsabila et al., 2020). Berdasarkan hasil capaian yang baik, penggunaan aplikasi *quizizz* ini juga dapat kemandirian mahasiswa, yang mana pada pertemuan pertama dengan hasil tes sebesar 60 % menjadi 95 %, artinya terjadi peningkatan nilai dari sebelumnya (Aulia & Riefani, 2021). Dengan demikian ternyata adanya dukungan yang lebih kompleks bagi pendidik untuk menghasilkan mahasiswa dalam menumbuhkembangkan potensi dalam belajar dengan media pembelajaran interaktif *google sites* didukung alat evaluasi pembelajaran seperti *quizizz* sebagai tolak ukur kekritisan mahasiswa. Mengingat di masa pandemi saat ini, pembelajaran akan lebih intensif apabila ada dukungan *e-learning* yang memadai didukung evaluasi pembelajaran yang tersinkron seperti *quizizz* dari *feedback* para mahasiswa untuk kritis dalam mendanggapi masalah dalam belajar.

Simpulan

Simpulan tidak sekadar mengulangi data, tetapi berupa substansi pemaknaan. Simpulan dapat berupa pernyataan tentang apa yang diharapkan, sebagaimana dinyatakan dalam bab Pendahuluan yang akhirnya dapat menghasilkan bab Hasil dan Pembahasan sehingga ada kompatibilitas. Selain itu, dapat juga ditambahkan prospek pengembangan hasil penelitian dan prospek aplikasi penelitian selanjutnya ke depan (berdasarkan hasil dan pembahasan).

Berdasarkan hasil dan pembahasan yang peneliti jabarkan, maka diperoleh kesimpulan bahwa pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan *zoom meeting* tetap berjalan dan menuntut mahasiswa untuk berpikir kritis. Kemampuan berpikir kritis ini sebagai bentuk tujuan dari pembelajaran *e-learning*. Hal tersebut dibuktikan dengan perolehan hasil *pre test* dan *post test* mahasiswa pada kelas A sebagai kelas eksperimen dan kelas B sebagai kelas kontrol dalam menganalisis perbedaan kedua kelas.

Perolehan hasil yang terdapat pada kelas A sebelum diberi perlakuan rerata sebesar 25.45 dengan minimum 15 dan maksimum 35 dengan standar deviasi 6.34. Sedangkan perolehan hasil untuk *post test* yaitu rerata sebesar 77.13 dengan minimum 60 dan maksimum 95 dengan standar deviasi 9.573. Selanjutnya perolehan hasil pada kelas B sebelum diberi perlakuan dengan rerata sebesar 22.72 dengan minimum 15 dan maksimum 40 dengan standar deviasi 7.67. Sedangkan perolehan hasil untuk *post test* yaitu rerata sebesar 67.72 dengan minimum 55 dan maksimum 80 dengan standar deviasi 7.192.

Maka dapat ditarik analisis akhir bahwa kedua kelas memenuhi syarat uji t dikarenakan uji normalitas dan



homogenitasnya valid. Dengan demikian, uji t test > t table (3.68 > 1,99) maka Ho ditolak dan Ha diterima, Artinya pembelajaran yang menggunakan *google sites* yang berbasis *e-learning* dengan bantuan *quizz* dapat meningkatkan kemampuan berpikir mahasiswa di masa pandemic covid 19, khususnya pada mata kuliah Pancasila sebagai mata kuliah wajib di Perguruan Tinggi

Daftar Rujukan

- Afifah, A., Nurohman, S., & Maryanto, A. (2021). The Development of Interactive Learning Media on Android Platform Assisted By Google Sites. *Journal of Science Education Research*, 5(2), 10–15. <https://doi.org/10.21831/jser.v5i2.44288>
- Alfiandri, A., Kurnianingsih, F., & Mahadiansar, M. (2021). SWOT Analysis E-Learning Concepts Based Digitalization in Kepulauan Riau Province Border Area. *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Budaya*, 7(2), 43–56.
- Aulia, D., & Riefani, M. K. (2021). *Google Site as a Learning Media in the 21st Century on the Protista Concept*. 3(3), 173–178.
- Ayuningtyas, P., Soegimin, W. W., & Supardi, Z. A. I. (2017). Pengembangan perangkat pembelajaran fisika dengan model inkuiri terbimbing untuk melatih keterampilan proses sains siswa sma pada materi fluida statis. *JPPS (Jurnal Penelitian Pendidikan Sains)*, 4(2), 636–647.
- Dewi, E. R. S., & Prasetyo, P. (2015). Penerapan Media Virtual Laboratorium dalam Pembelajaran Biologi Materi Eubacteria Terhadap Hasil Belajar dan Karakter Siswa. *Bioma: Jurnal Ilmiah Biologi*, 4(1).
- Hardiana, M. T. A. N. (2021). Penggunaan Google Classroom Kombinasi WhatsApp sebagai Media Pembelajaran Daring di Tengah Covid-19. *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Budaya*, 7(4), 51–58.
- Khasanah, R., & Muflihah, S. M. (2021). Online Learning Management Using Google Sites on Relations and Functions in Pandemic Conditions. *Journal of Education and Learning Mathematics Research (JELMAR)*, 2(1), 68–76.
- Kompas. (2021). *Pemerintah Tanggulangi Kemiskinan akibat Pandemi Covid-19, dari Bansos hingga Subsidi bagi UMKM*. <https://nasional.kompas.com/read/2020/09/01/19424371/upaya-pemerintah-tanggulangi-kemiskinan-akibat-pandemi-covid-19-dari-bansos>
- Kumbhar Kalyan, N. (2020). Creating a Library portal by using Google sites. *Journal of Advances in Library and Information Science*, 9(2), 46–52.
- Lestari, T. W. (2019). Kahoot! And Quizizz: A Comparative Study On The Implementation Of E-Learning Application Toward Students's Motivation. *Karya Ilmiah Dosen*, 2(2).
- Liou, Y.-H. H. (2011). Using Google sites to communicate with parents: A case study. *Language Testing in Asia*, 1(2), 1–11.
- Mardin, H., & Nane, L. (2020). Pelatihan Pembuatan dan Penggunaan Google Sites Sebagai Media Pembelajaran Kepada Guru Madrasah Aliyah se Kabupaten Boalemo. *Jurnal Abdimas Gorontalo (JAG)*, 3(2), 78–82.
- Nugraheny, H., Edie, S. S., & Sutikno, S. (2019). Efektivitas Model Pembelajaran Campuran Auditory, Intellectually, Repetition, dan Group Investigation dengan Model Pembelajaran Problem Based Learning terhadap Kreativitas Berpikir. *UPEJ Unnes Physics Education Journal*, 8(2), 102–111.
- Nugroho, M. K. C., & Grendi, H. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Google Sites Pada Mata Pelajaran Sosiologi Kelas X. (*J-PSH*) *Jurnal Pendidikan Sosiologi Dan Humaniora*, 12(2), 59–70.
- Nurhayati, V. (2017). *Penerapan Laboratorium Virtual Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Konsep Sistem Eksresi*. FKIP UNPAS.
- Royani, I., Falahudin, I., & Testiana, G. (2018). Pengaruh Media Edmodo Sebagai Basis E-Learning Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ipa. *Bioilmi: Jurnal Pendidikan*, 4(1), 30–34. <https://doi.org/10.19109/bioilmi.v4i1.1734>
- Salsabila, U. H., Habiba, I. S., Amanah, I. L., Istiqomah, N. A., & Difany, S. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA. *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi/JIITUJ*, 4(2), 163–173. <https://doi.org/10.22437/jiituj.v4i2.11605>
- Sastroprawiro, W. N. (2011). The Missing Abundance Mentality in Our Curriculum dalam Seri Pemikiran

- Mahasiswa: Ekonomi Indonesia di Mata Anak Muda UI. *FEUI: Baduose Media*.
- Sridhara, R. N., & Raghunandana, M. (2019). Best practice of Google site usage in Noble Group of Institutions Library and Information Center. *Library Philosophy and Practice (e-Journal)*, 1–13. <https://digitalcommons.unl.edu/libphilprac/3695>
- Suryanto, D. A., & Husni Thamrin, S. T. (2018). *Analisa Perbandingan Antara Blogger dan Google Site*. Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Wijaya, B. D., Fenty, E. M. A., & Fiade, A. (2015). Implementasi JSON Parsing Pada Aplikasi Mobile E-commerce Studi Kasus: CV V3 Tekno Indonesia. *Pseudocode*, 2(1), 1–9.
- Wijaya, R., Lukman, M., & Yadewani, D. (2020). Dampak Pandemi Covid19 Terhadap Pemanfaatan E Learning. *Jurnal Dimensi*, 9(2), 307–322.
- Zhao, F. (2019). Using Quizizz to Integrate Fun Multiplayer Activity in the Accounting Classroom. *International Journal of Higher Education*, 8(1), 37–43.