

PENGUNAAN APLIKASI *GOOGLE CLASSROOM* DALAM UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA PADA SISWA KELAS X TEI 2 SMKN 3 BOYOLANGU TAHUN PELAJARAN 2020/2021

ENI SARIASTUTI, S.Pd.
SMK Negeri 3 Boyolangu

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran matematika dengan menggunakan Aplikasi *Google Classroom* pada siswa kelas X DPIB 2 SMKN 3 Boyolangu yang berjumlah 29 siswa, terdiri dari 20 siswa laki-laki dan 9 siswa perempuan. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, tes, dan dokumentasi. Teknik analisis data dilakukan melalui model dengan urutan : reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian ini adalah meningkatnya hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan persentase hasil belajar siswa dari sebelum tindakan, siklus I sampai siklus II. Pada pra siklus jumlah siswa yang mencapai KKM adalah 48% atau 14 siswa, meningkat 18% pada siklus I menjadi 66% atau 19. Pada siklus II jumlah siswa yang mencapai KKM meningkat sebanyak 23% menjadi 89% atau 25 siswa. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi *Google Classroom* dapat meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran matematika dikelas X DPIB 2 SMKN 3 Boyolangu tahun 2020/2021.

Kata Kunci: matematika, hasil belajar, *Google Classroom*

PENDAHULUAN

Penggunaan *Google Classroom* sesungguhnya mempermudah guru dalam mengelola pembelajaran dan menyampaikan informasi secara cepat dan akurat kepada siswa (Hardiyana, 2015). *Google Classroom* di desain untuk empat pengguna yaitu pengajar, siswa, wali dan administrator. Kelebihan aplikasi *Google Classroom* dibandingkan dengan aplikasi lain yaitu aplikasi *Google Classroom* dapat digunakan untuk membuat dan mengelola kelas, tugas, nilai serta memberikan masukan secara langsung. Siswa dapat memantau materi dan tugas kelas, berbagi materi dan berinteraksi dalam kelas atau melalui email, mengirim tugas dan mendapatkan masukan nilai secara langsung. Pembelajaran dengan penggunaan *Google Classroom* ini memiliki kelebihan untuk mempermudah siswa dalam belajar. Berdasarkan jurnal penelitian Abd Rozak dan Azkia M. Albantani (2018) yang berjudul "Desain Perkuliahan Bahasa Arab Melalui *Google Classroom*" menyimpulkan bahwa dalam proses pembelajaran bahasa arab melalui *Google Classroom* memberikan kemudahan bagi mahasiswa dan dosen dalam proses perkuliahan karena adanya jalinan komunikasi secara langsung dan jelas, terutama komunikasi tugas

mengenai tugas dan materi yang disampaikan. Dengan adanya aplikasi *Google Classroom* ini diharapkan mempermudah siswa untuk belajar sehingga dapat meningkatkan hasil belajarnya.

Dari hasil penelitian-penelitian tersebut, peneliti berupaya melakukan inovasi media belajar untuk pembelajaran matematika di kelas X DPIB 2 SMKN 3 Boyolangu. Hasil wawancara dengan guru matematika menyimpulkan bahwa masih ada masalah hasil belajar. Hasil nilai test lebih dari 50% masih banyak dibawah dari kriteria ketuntasan minimal. Beberapa penyebab masalah yaitu siswa mengalami kesulitan dalam belajar, waktu belajar siswa masih kurang, dan kurang minatnya siswa dalam membaca buku dan mengerjakan latihan soal.

Dari hasil wawancara dengan guru mata pelajaran matematika selama ini proses pembelajaran belum menggunakan teknologi yang bisa membantu proses pembelajaran, contohnya dengan pembelajaran berbasis daring. Padahal dengan penggunaan media pembelajaran berbasis daring inilah dapat mempermudah guru dalam kegiatan pembelajaran dan mempermudah siswa dalam belajar. Oleh karena itu, penelitian ini telah menyajikan metode pembelajaran berbasis daring yaitu

penggunaan aplikasi *Google Classroom* untuk membantu setiap proses pembelajaran. Hal ini disebabkan karena hampir semua siswa memiliki telepon genggam untuk mengakses aplikasi *Google Classroom*. *Google classromm* adalah aplikasi yang dikembangkan oleh perusahaan *google*. Dengan adanya aplikasi ini pengajar dan siswa dari sekolah manapun bisa berkomunikasi dengan cara yang jauh lebih sederhana. Salah satu kekuatan *Google Classroom* yaitu memungkinkan penghematan kertas karena pekerjaan atau dokumen yang digunakan di kelas akan dibagikan secara digital. selain mudah digunakan di aplikasi *Google Classroom* ini menyajikan berbagai macam fitur yang mendukung pada proses kegiatan pembelajaran, seperti membuat salinan dokumen otomatis untuk siswa, membuat tugas dan langsung menilainya. Kelebihan aplikasi *Google Classroom* dibandingkan dengan aplikasi yang lain yaitu aplikasi *Google Classroom* ini bisa diakses secara gratis dan dirancang khusus untuk membantu guru atau pengajar dalam pembelajaran. Penelitian terdahulu mengenai penggunaan aplikasi *Google Classroom* diantaranya, Diemas Bagus P.P dan Rina Harimurti (2017), menyimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kelas eksperimen yang menggunakan pembelajaran dengan *google classroom* dan kelas kontrol yang hanya menggunakan pembelajaran berbasis proyek.

Dengan demikian, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah penggunaan aplikasi *Google Classroom* ini dapat meningkatkan hasil belajar matematika. Sehingga hasil penelitian ini juga dapat diketahui hasil peningkatan kemampuan melalui tes yang diberikan. Adapun rumusan masalah penelitian adalah bagaimana penggunaan aplikasi *Google Classroom* dapat meningkatkan hasil belajar.

METODOLOGI PENELITIAN

Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian tindakan kelas yang fokus utamanya adalah meningkatkan hasil belajar dilihat dari keaktifan siswa dan dengan penggunaan aplikasi *Google Classroom* dalam pembelajaran matematika. Sumber data penelitian adalah siswa kelas X. DPIB 2 SMKN 3 Boyolangu

Tahun ajaran 2020/2021 sebanyak 29 siswa, terdiri dari 20 laki-laki dan 9 perempuan.

Rencana penelitian yang akan dilaksanakan yaitu membuat kelas di *Google Classroom*, mengunggah materi pembelajaran di *Google Classroom*, kemudian siswa belajar dari materi yang diunggah, membuat kelompok pada saat kegiatan pembelajaran untuk menilai keaktifan siswa, siswa mengerjakan test 1 dan test 2 untuk mengukur kemampuan hasil belajar.

Peneliti ini menggunakan data kualitatif, yaitu data yang berbentuk kata, kalimat, dan skema. Pengumpulan data dilakukan secara sistematis dan data yang dikumpulkan sesuai dengan masalah yang diteliti. Pengambilan data dilakukan dengan cara : (1) Observasi, hasil yang diperoleh observasi meliputi: a) siswa tenang dan mendengarkan guru pada saat kegiatan pembelajaran, b) siswa sibuk mencatat, c) siswa tidak berani bertanya d) siswa takut dan kurang antusias dalam menjawab pertanyaan, e) siswa belum siap untuk belajar. (2) Wawancara, dilakukan terhadap guru matematika. (3) Dokumentasi. (4) Tes.

Efektifitas pembelajaran berbasis daring (yaitu pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *google classoroom* sebagai media pembelajaran) ditinjau dari dua siklus : Pada siklus I peneliti menggunakan media aplikasi *gogle classroom* sebagai media atau referensi untuk belajar matematika. Pada siklus ini peneliti melakukan kegiatan pembelajaran, diskusi kelompok, presentasi kelompok dan mengerjakan soal individu. Soal individu yang nantinya akan dijadikan sebagai nilai hasil belajar pada siklus I. Pada siklus II ini peneliti memanfaatkan *Google Classroom* sebagai proyek dalam melakukan kegiatan pembelajaran yaitu, membuat diskusi di aplikasi *Google Classroom*, pembuatan tugas dan hasilnya akan ditampilkan langsung pada aplikasi *Google Classroom*, presentasi kelompok, dan mengerjakan soal test. Soal test ini sebagai nilai hasil belajar pada siklus II yang sebelumnya sudah disampaikan pada pertemuan sebelumnya. Siswa diharapkan mampu memanfaatkan aplikasi *Google Classroom* untuk belajar.

Selain itu data peningkatan keaktifan belajar dilihat dari: a) menjawab pertanyaan, b)

mengajukan pertanyaan, ide atau gagasan, c) mengerjakan soal di depan kelas, d) presentasi kelompok, e) menyanggah atau menyetujui ide siswa yang lain. Dari indikator-indikator yang telah disebutkan kemudian dibuat nilai berdasarkan keaktifan belajar siswa. Sedangkan data hasil belajar dikumpulkan melalui metode tes. Tes diberikan siswa untuk menguji seberapa kemampuan siswa dalam memahami pembelajaran matematika. Tes diberikan dua kali yaitu pada siklus 1 dan siklus 2 untuk mengidentifikasi perubahan hasil belajar siswa. Hasil belajar dilihat dari pencapaian siswa terhadap kriteria ketuntasan minimal ($KKM \geq 75$).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Uraian pada pembahasan ini dibagi menjadi dua bagian, bagian pertama mengungkap temuan penelitian berdasarkan hasil data yaitu hasil belajar dan keaktifan. Sedangkan bagian kedua diskusi tentang hubungan hasil penelitian dengan penelitian terdahulu yang terkait.

Hasil Belajar

Setelah diadakan penelitian diperoleh hasil, ada peningkatan hasil belajar matematika. Tindakan yang dilakukan adalah penggunaan aplikasi *Google Classroom* untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Tujuannya adalah agar mempermudah siswa untuk belajar secara efektif dan efisien, aktif, menciptakan suasana pembelajaran yang baru dan memperkenalkan siswa pembelajaran daring.

Peningkatan Hasil Belajar Pada Siklus 1 dan Siklus 2 adalah : pada Siklus 1 : Nilai rata-rata 78,3. Siswa tuntas 14 (48%). Siswa tidak tuntas 18 (52%). Pada Siklus 2 : Nilai rata-rata 85,5. Siswa tuntas 25 (89%). Siswa tidak tuntas 4 (11%).

Berdasarkan pada hasil analisis data, tabel 1 menunjukkan peningkatan hasil perhitungan disetiap siklus. Terdapat perbedaan nilai rata-rata disetiap siklus, dari sebelum dan sesudah penggunaan aplikasi *Google Classroom*. Nilai rata-rata yang diperoleh sesudah penggunaan aplikasi *Google Classroom* yaitu 85,5 dibandingkan dengan nilai rata-rata pada sebelum penggunaan *Google Classroom* hanya 72,9 mengalami peningkatan sebesar

12,6. Hal tersebut dikarenakan kurangnya waktu belajar siswa secara efisien dan siswa kurang memahami materi yang disampaikan, sehingga dengan adanya penggunaan *Google Classroom* ini mempermudah siswa untuk belajar. Jumlah siswa yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal setelah penggunaan aplikasi *Google Classroom* sebanyak 25 siswa (89%) dan 4 siswa (11%) mendapatkan nilai dibawah kriteria ketuntasan minimal, dibandingkan dengan sebelum penggunaan *Google Classroom* yang hanya 14 siswa (48%) dan 15 siswa (52%) mendapat nilai dibawah kriteria ketuntasan minimal. Presentase ketuntasan siswa mengalami peningkatan (siklus I sebesar 66%, siklus II sebesar 89%), dengan peningkatan nilai rata-rata sebesar 7,2 (nilai rata-rata siklus I sebesar 78,3 dan nilai rata-rata siklus II sebesar 85,5). Artinya bahwa tingkat keberhasilan dari penggunaan aplikasi *Google Classroom* telah memberikan pengaruh yang besar terhadap peningkatan hasil belajar.

Berdasarkan data diatas diketahui bahwa siswa yang tuntas Kriteria Ketuntasan Minimal terus meningkat dari sebelum tindakan yang berjumlah 14 siswa (48%) meningkat menjadi 19 siswa (66%) pada siklus I kemudian meningkat lagi menjadi 25 siswa (89%) pada siklus II. Proses meningkatnya per siklus dilihat dari nilai hasil soal individu pada siklus I kemudian dilihat dari nilai kuis yang dilaksanakan pada siklus II. Dari hasil siklus I dan siklus II mengalami peningkatan. Dari hasil diatas dapat disimpulkan bahwa penggunaan media aplikasi *Google Classroom* dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas X DPIB 2 SMKN 3 Boyolangu

Keaktifan

Setelah dilakukan penelitian diperoleh hasil, ada peningkatan siswa pada keaktifan belajar matematika. Tindakan yang dilakukan untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa yaitu dengan mengukur seberapa aktif siswa dalam proses kegiatan pembelajaran. Tujuannya adalah untuk menciptakan suasana pembelajaran yang menarik, aktif, dan menyenangkan sehingga ada kemauan siswa untuk belajar. Peningkatan keaktifan belajar dilihat dari : a) menjawab pertanyaan, b) mengajukan pertanyaan, ide atau

gagasan, c) mengerjakan soal di depan kelas, d) presentasi kelompok, e) menyanggah atau menyetujui ide siswa yang lain. Dari indikator-indikator yang telah disebutkan kemudian dibuat nilai berdasarkan keaktifan belajar siswa. Dari hasil nilai itulah siswa dikategorikan siswa sangat aktif, siswa aktif, siswa cukup aktif dan siswa kurang aktif. Berikut ini adalah data hasil nilai yang diperoleh selama tindakan kelas yang dilakukan terjadi peningkatan keaktifan siswa setiap siklus.

Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa Pada Siklus 1 adalah : Siswa sangat aktif dalam pembelajaran 6 (21%). Siswa aktif dalam pembelajaran 5 (17%). Siswa cukup aktif dalam pembelajaran 10 (35%). Siswa kurang aktif dalam pembelajaran 13 (45%).

Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa Pada Siklus 2 adalah : Siswa sangat aktif dalam pembelajaran 9 (31%). Siswa aktif dalam pembelajaran 11 (38%). Siswa cukup aktif dalam pembelajaran 6 (21%). Siswa kurang aktif dalam pembelajaran 3 (10%).

Berdasarkan data diatas dapat dikemukakan bahwa terjadi peningkatan keaktifan siswa terhadap siswa kelas X DPIB 2 SMKN 3 Boyolangu dalam pembelajaran matematika dari sebelum tindakan kelas hingga setelah dilakukan tindakan kelas.

Dari data di atas dapat dilihat bahwa dalam proses pembelajaran setiap siklusnya mengalami peningkatan dari sebelum tindakan sampai siklus ke-II. Pada siklus I siswa yang sangat aktif dalam proses pembelajaran mengalami peningkatan sebesar 18% ,siswa yang aktif dalam proses pembelajaran mengalami peningkatan sebesar 8%, siswa yang cukup aktif mengalami penurunan sebesar 10% dan siswa yang kurang aktif mengalami penurunan sebesar 16% .

Pada siklus II, siswa yang sangat aktif mengalami peningkatan 10% jika dibandingkan dengan siklus I (siklus II sebesar 31%, siklus I sebesar 21%), siswa yang aktif mengalami peningkatan sebesar 13% jika dibandingkan dengan siklus I (siklus II sebesar 38%, siklus I sebesar 25%), siswa yang cukup aktif mengalami penurunan sebesar 4% jika dibandingkan dengan siklus I (siklus I sebesar

25%, siklus II sebesar 21%) dan siswa yang kurang aktif mengalami penurunan sebesar 19% jika dibandingkan siklus I (siklus II sebesar 10% siklus I sebesar 29%).

Pembahasan

Dari hasil data diketahui bahwa diterapkannya metode pembelajaran berbasis daring yaitu dengan penggunaan aplikasi *Google Classroom* cukup efektif untuk melengkapi implementasi dari pendekatan pembelajaran. Tahapan implementasi ini telah disesuaikan dengan pendekatan pembelajaran yang digunakan selama ini, yaitu pendekatan kontekstual. Karena dalam memahami suatu materi pembelajaran harus mengetahui konteks dari inti setiap materi yang dipelajari sehingga materi yang disampaikan dapat diterima oleh siswa. Langkah pertama, membuat materi bahan ajar yang telah disesuaikan secara jelas dan dapat dipahami oleh siswa, sehingga siswa dapat belajar dengan mudah. Kemudian mengunggah materi tersebut ke dalam aplikasi *Google Classroom*. Materi tersebut tentang bacaan pembelajaran matematika dalam bentuk word ataupun pdf dan video tentang pembelajaran matematika sebagai referensi siswa untuk belajar. Di aplikasi *Google Classroom* juga disediakan kolom komentar yang bertujuan untuk membuka ruang diskusi antara pengajar dan siswa. Sehingga siswa dapat bertanya dengan mudah tentang materi yang dianggap sulit. Selanjutnya untuk proses pembelajaran di kelas disesuaikan dengan pendekatan kontekstual melalui aplikasi *Google Classroom*.

Kegiatan pembelajaran tersebut cukup efektif, karena berbagai macam referensi untuk belajar sudah diunggah ke aplikasi *Google Classroom*, sehingga siswa dapat belajar dengan mudah. Selain itu siswa juga merasa senang dan nyaman dengan adanya kemudahan mengakses materi pembelajaran.

Secara keseluruhan setelah diterapkannya pembelajaran matematika berbasis daring yaitu dengan penggunaan aplikasi *Google Classroom* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Peningkatan di setiap siklus dapat dilihat berdasarkan nilai hasil belajar dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (>75).

Berdasarkan hasil yang telah dicapai dalam penelitian yang telah dilakukan peneliti, berarti peneliti memperkuat pendapat para ahli. Penggunaan aplikasi *Google Classroom* dapat meningkatkan hasil belajar matematika pada siswa kelas X DPIB 2 SMKN 3 Boyolangu. Dan kegiatan pembelajaran yang dapat meningkatkan keaktifan belajar juga berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Hal ini mendukung diterimanya hipotesis penelitian tindakan kelas yaitu penggunaan aplikasi *Google Classroom* dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh positif pembelajaran daring yaitu dengan penggunaan aplikasi *Google Classroom*. Sehingga dapat berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Maka ditarik kesimpulan bahwa penggunaan media dengan menggunakan aplikasi *Google Classroom* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas X DPIB 2 SMKN 3 Boyolangu.

DAFTAR PUSTAKA

- Ardiansyah, M. 2016. "Pengaruh Metode Partisipatori Terhadap Hasil Belajar Matematika." *Jurnal SAP* 1(1), 61-69.
- Auliyana, Siti. 2015. "Penerapan *Google Classroom* Sebagai Media Pembelajaran pada Pelajaran Kimia SMK Negeri 2 Temanggung." Skripsi, Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Kristen Satya Wacana, Salatiga.
- Diemas P.P Dan Rina Harimurti. 2017. "Pengaruh Penerapan Tools *Google Classroom* Pada Model Pembelajaran Project Based Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa." *Jurnal IT-Edu* 2(1), 59-67.
- Gheytasi, M., Azizifar, A., & Gowhary, H. (2015). The Effect of Smartphone on the Reading Comprehension Proficiency of Iranian EFL Learners. *Procedia -Social and Behavioral Sciences*, 199, 225–230. <https://doi.org/10.1016/J.SBSPRO.2015.07.510>
- Hardiyana, Andri. 2015. *Implementasi Google Classroom sebagai Alternatif dalam Meningkatkan Mutu Pembelajaran di Sekolah*. Karya Tulis Ilmiah, Cirebon : SMA Negeri 1 Losari.
- Kayatun, Sri. 2014. "Penggunaan Metode Kerja Kelompok untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, Volume 3, Nomer 4, April 2014.
- Mustari, M.,Irianto. 2016. Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa pada Konsep Energi Panas dan Energi Bunyi melalui Model Learning Cycle (LC) 7E. *Antologi UPI Edisi No. Juni 2016*
- Rozak Dan Azkia M. Albantani. 2018. "Desain Perkuliahan Bahasa Arab Melalui *Google Classroom* ." *Jurnal Pendidikan Bahasa Arab dan Kebahasaaraban* 5(1), 83-102.

Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, maka beberapa saran yang dapat diajukan antara lain :

Bagi Sekolah : Mendorong dan memberikan motivasi kepada guru untuk selalu berusaha mengembangkan model atau metode pembelajaran baru.

Bagi Guru : Guru diharapkan mampu mengembangkan dan menyampaikan materi serta dalam mengelola kelas dengan menerapkan pembelajaran inovatif, sehingga proses dan hasil pembelajaran dapat terus meningkat dan Hendaknya selalu mengembangkan model atau metode pembelajaran yang dapat merangsang siswa untuk aktif dan lebih mudah dalam materi pembelajaran.

Peneliti selanjutnya: Mengingat penelitian tindakan yang telah dilakukan ini masih terdapat kekurangan, oleh sebab itu sebaiknya dilakukan penelitian yang lebih lanjut sehingga dapat melengkapi kekurangan yang ada pada penelitian sekarang.