
**ANALISIS PENGGUNAAN APLIKASI *GOOGLE CLASSROOM* SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN
DALAM MEMBANTU MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA PADA SISWA KELAS XI
MIA**

Nur Maulidiyah Rohmah

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Wahidiyah (Penulis 1)

Email : lidiyarohmah@gmail.com

Desi Gita Andriani

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Wahidiyah (Penulis 2)

Email: desigitaandrianiuniwa@gmail.com

Abstrak

Peran guru dituntut untuk kreatif dan inovatif dalam proses pembelajaran sesuai dengan keadaan zaman. Berbagai perkembangan teknologi dan komunikasi media pembelajaran salah satunya yang digunakan adalah Aplikasi *Google Classroom*. *Google Classroom* diharapkan menjadi alternatif dalam menjawab persoalan dan hambatan di kelas, khususnya pembelajaran matematika. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Aplikasi *Google Classroom* mampu membantu meningkatkan hasil belajar matematika.

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan teknik deskriptif. Adapun sumber data yang digunakan data primer berupa angket dan wawancara serta data sekunder berupa dokumen data kemampuan akademik nilai PTS dan PAS. Teknik analisis data menggunakan model Miles dan Huberman dalam Sugiyono yaitu *Data Collection* (pengumpulan data), *reduksi data* (reduksi data), *display data* (penyajian data), dan *verifikasi* (kesimpulan).

Penelitian ini dilakukan di SMA Wahidiyah Kota Kediri. Berdasarkan hasil penelitian dari teknik Model Miles dan Huberman dalam Sugiyono didapatkan penggunaan Aplikasi *Google Classroom* mendapatkan tanggapan yang baik termasuk dengan presentase dalam kategori positif, dan dapat dilihat dari nilai PTS sebelum penggunaan aplikasi dan nilai PAS setelah penggunaan aplikasi *Google Classroom* mengalami peningkatan hasil belajar, sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi *Google Classroom* sebagai media pembelajaran bisa membantu meningkatkan hasil belajar matematika siswa.

Kata Kunci: *Google Classroom, Hasil Belajar Matematika, Media Pembelajaran*

Abstract

The teacher's role is required to be creative and innovative in the learning process according to the conditions of the times. Various technological developments and learning media communication, one of which is the Google Classroom Application. Google Classroom is expected to be an alternative in answering problems and obstacles in the classroom, especially learning mathematics. This research aims to find out the Google Classroom application is able to help improve mathematics learning outcomes.

This research uses qualitative methods with descriptive techniques. The data sources used are primary data in the form of questionnaires and interviews and secondary data in the form of documents on academic ability data on PTS and PAS scores. The data analysis technique uses the Miles and Huberman model in Sugiyono, namely Data Collection (data collection), data reduction (data reduction), data display (data presentation), and verification (conclusion).

This research was conducted at Wahidiyah High School, Kediri City. Based on the results of the research from the Miles and Huberman Model technique in Sugiyono, it was found that the use of the Google Classroom application got a good response, including the percentage in the positive category, and it can be seen from the PTS value before using the application and the PAS value after using the Google Classroom application experienced an increase in learning outcomes, so that it can be concluded that the use of the Google Classroom application as a learning medium can help improve students' mathematics learning outcomes.

Keywords: *Google Classroom, math learning outcomes, learning media*

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan di era globalisasi saat ini sangatlah penting mengingat persaingan semakin ketat, hal ini bukan hanya pengajar yang memegang peranan yang paling penting tetapi media pembelajaran yang memiliki kedudukan yang sangat penting, sehingga menuntut guru

untuk berfikir lebih kreatif dan inovatif dalam melaksanakan proses belajar mengajar agar tercapainya tujuan pembelajaran yang seharusnya (Uno, 2016:59).

Guru memang merupakan andalan di dalam mendidik anak didiknya menjadi seorang yang ahli di bidangnya, tetapi jika hanya mengandalkan seorang guru tanpa adanya inovasi tidak ada bedanya dengan

pendidikan konvensional, dengan demikian pada era digital seorang guru memerlukan strategi baru untuk memaksimalkan pembelajaran. Kegiatan pembelajaran memiliki perananan penting dalam upaya peningkatan kualitas pendidikan. Pada dasarnya, kegiatan belajar harus bisa dilaksanakan kapanpun dan dimanapun tanpa terikat oleh ruang dan waktu. Sehingga, keterbatasan waktu belajar yang seharusnya tidak lagi menjadi suatu permasalahan (Deviyanti,dkk, 2020).

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi masa kini semakin berkembang pesat, terutama dalam bidang teknologi dalam pemenuhan kebutuhan sehari-hari. Seiring dengan perkembangan teknologi semakin cepat, kebutuhan akan konsep dan mekanisme belajar mengajar menjadi semakin tidak bisa dihindari. Konsep pembelajaran yang berlandaskan *e-learning* membawa dampak terjadinya proses perubahan pendidikan yang sederhana menjadi bentuk digital, baik secara isi maupun sistemnya.

Pembelajaran langsung selama ini hanya mampu menyampaikan materi pembelajaran secara langsung kepada siswa yang datang langsung ke sekolah dan bagi siswa yang tidak mampu datang ke sekolah akan tertinggal dalam menerima materi pembelajaran. Pengulangan penyampaian materi pembelajaran bagi siswa yang tertinggal tersebut akan mengalami perbedaan penyampaian terhadap siswa yang menerima materi pembelajaran secara langsung, sehingga pengamatan guru terhadap siswa lebih heterogen (berbeda-beda). Terbatasnya jam pelajaran yang ada di sekolah juga menjadi kendala yang besar bagi guru untuk menyampaikan materi pembelajaran secara utuh, utamanya pembelajaran matematika. Pembelajaran matematika banyak metode mengajar yang dapat digunakan, namun tidak setiap metode mengajar cocok dengan materi pokok bahasan yang diajarkan. Berbagai media yang digunakan oleh guru seperti metode ceramah, penggunaan video bersumber dari *youtobe*, rupanya masih kurang dalam memfasilitasi siswa untuk belajar matematika. Penyampaian materi pembelajaran membutuhkan waktu yang cukup untuk dapat dipahami oleh siswa dan terkadang siswa masih belum mampu memahami materi pembelajaran walaupun waktu jam pelajarannya telah selesai sehingga tidak sedikit dari siswa melakukan les tambahan di luar jam pelajaran sekolah untuk kembali mengulang materi pembelajaran yang belum dipahami.

Berbagai perkembangan teknologi informasi dan komunikasi menyediakan banyak sekali aplikasi *learning management system* (LMS) yang dapat digunakan untuk mendukung proses pembelajaran agar terasa lebih praktis dan memudahkan. Beberapa perangkat lunak yang dikembangkan adalah *Moodle*, *Quipper*, *Edmodo*, *Google Classroom* dan banyak lagi, salah satu media pembelajaran yang bisa digunakan untuk media proses pembelajaran yang mudah yaitu *Google Classroom*. Oleh karena itu pemanfaatan *Google Classroom* dapat melalui *multiplatform* yakni dapat diakses melalui komputer dan melalui *smartphone*. *Google Classroom* merupakan ruang kelas terstruktur dalam proses pembelajaran yang ada saat ini.

Aplikasi *Google Classroom* dapat di *download* di *handphone android* siswa secara gratis.

Penggunaan *Google Classroom* ini sesungguhnya mempermudah guru dalam mengelola pembelajaran dan menyampaikan informasi secara cepat dan akurat kepada siswa (Hardiyana, 2015). *Google Classroom* dirancang untuk empat pengguna yaitu pengajar, siswa, wali dan administrator. Hasanudin dkk (2018) menegaskan bahwa *Google Classroom* adalah media pembelajaran berbasis online sehingga dapat memudahkan proses pembelajaran tanpa menggunakan kertas lagi. Hal ini sejalan dengan pendapat Iftikhar (2016) menyatakan bahwa *Google Classroom* digunakan untuk membantu guru mengelola proses pembelajaran tanpa sebuah lembaran kertas dengan memanfaatkan fitur yang terdapat pada aplikasi tersebut. Selain itu kelebihan aplikasi ini dibandingkan dengan aplikasi yang lain yaitu aplikasi *Google Classroom* dapat digunakan untuk membantu 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*, dengan demikian penggunaan aplikasi *Google Classroom* pembelajaran akan lebih mudah dengan adanya interaksi antara guru dan siswa saat bertatap muka melalui kelas online, sehingga siswa dapat belajar, bertanya, berpendapat, bertukar ide-ide, dan mengirim tugas dari jarak jauh melalui *Smartphone*.

Google Classroom merupakan sebuah aplikasi yang memungkinkan terciptanya ruang kelas di dunia maya. Aplikasi *Google Classroom* masih jarang digunakan karena belum diketahui oleh sebagian guru di Indonesia. Layanan aplikasi diasumsikan dan diharapkan dapat menjadi salah satu alternatif dalam menjawab persoalan dan hambatan pembelajaran di kelas. Seperti terbatasnya waktu yang tersedia dan kurangnya waktu untuk membahas pembelajaran matematika. Penelitian yang dilakukan oleh Yuda Darmawan (2019) menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi *Google Classroom* dapat meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran matematika di kelas X IPS 3 SMA Batik Surakarta tahun 2018/2019. Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan, mendorong peneliti untuk melakukan penelitian dengan penelitian studi kepustakaan dengan judul “**Analisis penggunaan Google Classroom sebagai media pembelajaran dalam membantu meningkatkan hasil belajar matematika pada siswa Kelas XI MIA**”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas dapat diajukan rumusan masalah adalah sebagai berikut :

1. Apa kelebihan aplikasi *Google Classroom* sebagai media pembelajaran?
2. Bagaimana aplikasi *Google Classroom* sebagai media pembelajaran mampu membantu meningkatkan hasil belajar matematika siswa ?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui kelebihan aplikasi *Google Classroom* sebagai media pembelajaran
2. Untuk mengetahui aplikasi *Google Classroom* sebagai media pembelajaran mampu membantu meningkatkan hasil belajar matematika siswa.

D. Batasan Penelitian

Agar dalam penyusunan skripsi lebih sistematis dan terfokus pada satu pemikiran, maka penulis menyajikan batasan masalah, sebagai gambaran umum penulisan skripsi. Adapun batasan masalah tersebut sebagai berikut :

1. Aplikasi media pembelajaran yang dianalisis dalam penelitian ini adalah aplikasi *Google Classroom*.
2. Hasil belajar matematika yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penilaian Tengah Semester (PTS) dan Penilaian Akhir Semester (PAS) kelas XI MIA tahun ajaran 2020/2021.

E. Manfaat Penelitian

1. Secara Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan bahan untuk menambah pengetahuan mengenai pemanfaatan penggunaan *Google Classroom* sebagai media pembelajaran.

2. Secara Praktis

a. Sekolah

Dengan mengetahui manfaat aplikasi *Google Classroom* sebagai salah satu media pembelajaran, maka pihak sekolah untuk memfasilitasi sarana prasarana yang baik untuk pembelajaran kedepannya.

b. Guru

Memberikan masukan kepada pendidik akan manfaat aplikasi *Google Classroom* sebagai media pembelajaran.

c. Siswa

Menambah wawasan siswa tentang penggunaan media aplikasi *Google Classroom*.

F. Asumsi

Asumsi merupakan anggapan dasar dalam suatu penelitian yang diyakini kebenarannya oleh peneliti. Anggapan dasar harus dirumuskan jelas sebelum peneliti melangkah mengumpulkan data. Asumsi dalam penelitian adalah sebagai berikut :

Jika Pemanfaatan Media Pembelajaran berbasis online digunakan secara baik dan maksimal maka akan mampu membantu meningkatkan hasil belajar siswa.

Landasan Teori

A. Media Pembelajaran

1. Manfaat Media Pembelajaran

Manfaat media menurut Nasution (2013), manfaat media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran adalah sebagai berikut : 1) pengajaran lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar, 2) Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya, sehingga dapat lebih di pahami siswa, serta memungkinkan siswa menguasai tujuan pengajaran

dengan baik, 3) Metode pembelajaran bervariasi, tidak semata-mata hanya komunikasi verbal melalui penataran kata-kata lisan pengajar, siswa tidak bosan, dan pengajar tidak kehabisan tenaga, 4) Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan penjelasan dari pengajar saja tetapi aktivitas lain yang dilakukan seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lain-lainnya.

Menurut Harjanto (2008) secara umum media pendidikan memiliki manfaat sebagai berikut: 1) Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistik (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka), 2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indra, 3) Dengan menggunakan media pendidikan secara tepat dan bervariasi dan diatasi sikap pasif anak didik, 4) Dengan sifat yang unik pada tiap siswa ditambah lagi dengan lingkungan dan pengalaman yang berbeda, sedangkan kurikulum dan materi pendidikan ditentukan sama untuk setiap siswa, maka guru akan banyak mengalami banyak kesulitan bilamana semuanya itu harus diatasi sendiri. Apalagi bila latar belakang lingkungan guru dengan siswa juga berbeda.

Sedangkan menurut Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, (2002) mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa, yaitu : 1) Pembelajaran lebih menarik perhatian siswa sehingga menumbuhkan motivasi belajar siswa, 2) Materi akan lebih jelas dan mudah dipahami oleh siswa, 3) Metode mengajar menjadi lebih bervariasi dan mengurangi kebosanan siswa, 4) Siswa lebih aktif melakukan kegiatan belajar.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki banyak manfaat yang sangat membantu siswa dalam memahami materi pelajaran yang disampaikan oleh guru juga mempermudah guru saat kegiatan pembelajaran berlangsung.

2. Fungsi Media Pembelajaran

Fungsi media dalam proses pembelajaran menurut Daryanto (2016) adalah sebagai berikut :

- a. Menyaksikan benda dan makhluk hidup yang ada di masa lampau, sukar didapat dan sukar diamati secara langsung
- b. Mendengar suara yang sukar ditangkap dengan telinga secara langsung
- c. Mengamati peristiwa-peristiwa yang jarang terjadi atau terjadi di masa lalu
- d. Dengan mudah membandingkan sesuatu
- e. Dapat melihat secara cepat suatu proses yang berlangsung secara lambat, atau sebaliknya
- f. Mengamati gerakan-gerakan mesin/alat yang sulit diamati secara langsung
- g. Melihat bagian-bagian yang tersembunyi dari suatu alat
- h. Dapat menjangkau audien yang besar jumlahnya dan mengamati suatu objek secara serempak

- i. Dapat belajar sesuai dengan kemampuan, minat, dan temponya masing-masing

Sedangkan fungsi media dalam proses pembelajaran menurut Yudhi Munadi (2013), berdasarkan analisis yang didasarkan pada medianya dan penggunaannya adalah sebagai berikut :

- a. Fungsi media pembelajaran sebagai sumber belajar, sebagai penyalur, penyampai dan penghubung
- b. Fungsi semantik, menambah perbendaharaan kata yang benar-benar dipahami siswa
- c. Fungsi manipulatif, mengatasi batas-batas ruang dan waktu dan mengatasi keterbatasan indrawi
- d. Fungsi psikologis, media pembelajaran memiliki fungsi atensi, fungsi afektif dan kognitif, imajinatif dan motivasi
- e. Fungsi sosio-kultural, mengatasi hambatan sosiokultural antar peserta komunikasi.

Sedangkan menurut Kemp dan Dayton dalam Arsyad (2013) fungsi dari media pembelajaran adalah sebagai berikut :

- a. Penyampaian pelajaran menjadi lebih baku, hal ini mengakibatkan berkurangnya ragam penafsiran terhadap materi yang disampaikan.
- b. Pembelajaran bisa menjadi lebih menarik, media dapat diasosiasikan sebagai penarik perhatian dan siswa dapat terus terjaga dan fokus.
- c. Pembelajaran menjadi lebih interaktif, dengan demikian akan menyebabkan siswa menjadi lebih aktif di kelas (siswa menjadi lebih partisipatif).
- d. Lama waktu pembelajaran dapat dipersingkat.
- e. Kualitas hasil pembelajaran dapat ditingkatkan apabila terjadi sinergis dan adanya integrasi antara materi dan media yang akan disampaikan.
- f. Pembelajaran dapat diberikan kapanpun dan dimanapun, terutama jika media yang dirancang dapat digunakan secara individu.
- g. Sikap positif siswa terhadap apa yang mereka pelajari dan terhadap proses pembelajaran dapat ditingkatkan.
- h. Peran guru dapat berubah kearah yang lebih positif, beban guru dapat sedikit dikurangi dan mengurangi kemungkinan mengulangi penjelasan yang berulang-ulang.

Dari pendapat para ahli yang telah diuraikan di atas, media pembelajaran sangat bermanfaat dalam proses pembelajaran karena memiliki pengaruh yang besar terhadap alat-alat indera. Membantu mengatasi kejenuhan, membuat pembelajaran lebih menarik perhatian siswa, yang nantinya bertujuan kepada peningkatan pemahaman belajar terhadap materi ajar, serta mengurangi tugas guru dalam hal penjelasan materi selama proses pembelajaran.

3. Tujuan Media Pembelajaran

Hujair A.H Sanaky (2011) menjelaskan bahwa tujuan media pembelajaran sebagai alat bantu pembelajaran adalah sebagai berikut :

- a. Mempermudah proses pembelajaran di kelas.
- b. Meningkatkan efisiensi proses pembelajaran.
- c. Menjaga relevansi antara materi pembelajaran dengan tujuan pembelajaran.
- d. Membantu kosentearasi siswa dalam proses pembelajaran.

Sedangkan menurut Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, (2002) menyatakan bahwa tujuan pemanfaatan media pembelajaran adalah sebagai berikut :

- a. Pembelajaran lebih menarik perhatian siswa sehingga menumbuhkan motivasi.
- b. Materi akan lebih jelas dan mudah dipahami oleh siswa
- c. Metode mengajar menjadi lebih bervariasi dan mengurangi kebosanan siswa
- d. Siswa akan lebih banyak melakukan kegiatan belajar

Selain itu menurut Oemar Hamalik (2002) menjelaskan bahwa tujuan media pendidikan sangat penting dalam proses pembelajaran yaitu :

- a. Penentuan arah media pembelajaran yang diharapkan dapat mencapai tujuan pengajaran
- b. Penentuan alat/media pendidikan apa yang akan digunakan untuk mencapai tujuan pengajaran yang telah ditentukan
- c. Tujuan pengajaran menentukan metode media pendidikan apa yang akan digunakan oleh guru
- d. Tujuan pengajaran menentukan proses kegiatan komunikasi pendidikan di sekolah
- e. Tujuan pengajaran menentukan teknik penilaian terhadap penggunaan media pendidikan
- f. Tujuan pengajaran menentukan arah dan kebijaksanaan yang ditempuh dalam administrasi media pendidikan di sekolah

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan media pembelajaran adalah sebagai sarana prasarana untuk mendukung proses pembelajaran di kelas agar memudahkan proses belajar dan mencapai tujuan pembelajaran yang maksimal.

4. Klasifikasi Media Pembelajaran

Seiring dengan perkembangan zaman, maka media pembelajaran juga mengalami perkembangan melalui pemanfaatan teknologi. Perkembangan media pembelajaran selalu mengikuti perkembangan teknologi. Menurut Seels dan Richey dalam Arsyad Azhar, (2002) media pembelajaran dapat dikelompokkan sebagai berikut :

- a. Media hasil cetak.
- b. Media hasil teknologi audio-visual.

c. Media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer.

Menurut Arsyad (2000), mengemukakan bahwa media dapat diklasifikasikan menjadi lima kelompok yaitu :

- a. Media berbasis manusia (guru, instruktur, tutor, main peran, kegiatan kelompok dan *field trip*)
- b. Media berbasis cetak (buku, penuntun, buku latihan, alat bantu kerja dan lembaran lepas)
- c. Media berbasis visual (buku, alat bantu kerja, charts, grafik, peta, gambar, transparansi dan slide)
- d. Media berbasis audio visual (video, film, program, slide dan televisi)
- e. Media berbasis komputer (pengajaran dengan berbantuan komputer, interaktif video dan *hypertext*)

Paul dan David dalam Rishe (2007) berpendapat bahwa media pembelajaran terdapat enam kategori yaitu media yang tidak dapat diproyeksikan, media yang diproyeksikan, media audio, media film dan video, multimedia, dan media berbasis komunikasi.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa dengan adanya klasifikasi media pembelajaran yang bermacam-macam, guru akan semakin dimudahkan dalam memilih media pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan materi pembelajaran dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

5. Media Pembelajaran Berbasis Komputer

Media pembelajaran berbasis komputer adalah salah satu media pembelajaran yang menyajikan materi dan soal uji kompetensi yang dapat digunakan oleh guru, sebagai alat bantu mengajar, dan siswa, sebagai sumber belajar yang memerlukan komputer didalam pengoperasiannya. Cara penyajian dipengaruhi oleh kemampuan yang dimiliki oleh media yang dimanfaatkan. Komputer memiliki kemampuan untuk menyajikan proses pembelajaran interaktif (Arsyad, 2009).

Menurut Hamzah dan Lematenggo (2010) media komputer yang dimanfaatkan untuk meningkatkan proses efektivitas proses pembelajaran adalah sebagai berikut :

- a. Memungkinkan terjadinya interaksi langsung antara siswa dan materi pembelajaran.
- b. Proses pembelajaran dapat berlangsung secara individual sesuai dengan kemampuan belajar siswa.
- c. Mampu menampilkan unsur audio visual untuk meningkatkan minat belajar (multimedia)
- d. Dengan memberikan umpan balik terhadap respons siswa dengan segera
- e. Mampu menciptakan proses belajar secara berkesinambungan

Menurut Rusman (2013) secara konsep pembelajaran berbasis komputer adalah bentuk penyajian bahan-bahan pembelajaran dan keahlian atau keterampilan dalam satuan unit-unit kecil sehingga mudah dipelajari dan dipahami oleh siswa. Pembelajaran berbasis komputer menerapkan pembelajaran yang menggunakan media yang orientasi belajarnya adalah siswa. Sesuai dengan prinsip-prinsip pembelajaran berbasis komputer yang dikemukakan oleh Rusman (2013) pembelajaran berbasis komputer memiliki prinsip-prinsip sebagai berikut :

- a. Berorientasi pada tujuan pembelajaran
- b. Berorientasi pada pembelajaran individu
- c. Berorientasi pada pembelajaran mandiri
- d. Berorientasi pada pembelajaran tuntas

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan komputer dalam jaringan sebagai media pembelajaran dapat digunakan sebagai alat pembuat media pembelajaran interaktif yang berisikan prinsip-prinsip di atas yang berarti bahwa komputer digunakan sebagai media yang bersisian tentang tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

B. Pembelajaran Matematika

Pentingnya pelajaran matematika tidak lepas dari peran matematika dalam segala aspek kehidupan oleh karena itu matematika tidak terlepas dari pembelajaran. Menurut Enceng Mulyana (2008), pembelajaran dapat diartikan sebagai upaya yang sistematis dan disengaja untuk menciptakan kondisi-kondisi agar terjadi kegiatan belajar membelajarkan.

Menurut Usman dalam Asep Jihad (2008), pembelajaran adalah inti dari proses pendidikan secara keseluruhan dengan guru sebagai pemegang peranan utama. Sedangkan menurut Oemar Hamalik (2005), pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi mencapai tujuan pembelajaran.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah upaya sistematis yang terdapat interaksi di dalamnya, sehingga mengarah kepada perubahan tingkah laku siswa sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.

Pembelajaran matematika menurut Bruner dalam Herman Hudoyo (2000) adalah belajar tentang konsep dan struktur matematika yang terdapat dalam materi yang dipelajari serta mencari hubungan antara konsep dan struktur matematika di dalamnya. Menurut Cobb dalam Erman Suherman (2003) pembelajaran matematika sebagai proses pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif mengkonstruksi pengetahuan matematika. Menurut Ahmad Susanto (2013) pembelajaran matematika adalah suatu proses belajar mengajar yang dibangun oleh guru untuk mengembangkan kreativitas berfikir

siswa yang dapat meningkatkan kemampuan berfikir siswa, serta dapat meningkatkan kemampuan mengkonstruksi pengetahuan baru sebagai upaya meningkatkan penguasaan yang baik terhadap materi matematika.

Dari uraian yang telah dipaparkan di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran matematika belajar tentang konsep dan struktur sebagai proses pembelajaran antara guru dan siswa sebagai upaya meningkatkan penguasaan yang baik terhadap materi pembelajaran matematika.

C. Aplikasi Google Classroom

1. Aplikasi

Aplikasi berasal dari kata *application* yang artinya penerapan atau penggunaan. Secara istilah aplikasi adalah program siap pakai yang dibuat untuk melaksanakan suatu fungsi pengguna atau aplikasi yang lain dan dapat digunakan oleh sasaran yang dituju.

Aplikasi menurut Barry Pratama (2017) adalah sebagai berikut :

- a) Aplikasi adalah satu unit perangkat lunak yang dibuat untuk melayani kebutuhan akan beberapa aktivitas.
- b) Aplikasi adalah sistem lengkap yang mengerjakan tugas spesifik.
- c) Aplikasi basis data terdiri atas sekumpulan menu, formulir, laporan dan program yang memenuhi.

Menurut Ibis (2009), aplikasi adalah alat bantu untuk mempermudah dan mempercepat proses dan merupakan beban bagi penggunanya. Sedangkan aplikasi menurut Maiyana (2018) yaitu *software* yang dibuat oleh suatu perusahaan komputer untuk mengerjakan tugas-tugas tertentu, misalnya *Ms. Word, Ms. Excel*.

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa aplikasi adalah perangkat lunak yang dapat digunakan oleh penggunanya untuk mempermudah proses dan mengerjakan tugas-tugas tertentu.

2. Pengertian Google Classroom

Menurut Abdul Barir Hakim dan Ohzeki (2019) *Google Classroom* adalah layanan berbasis internet yang disediakan oleh *Google* sebagai sebuah sistem *e-learning*. *Google Classroom* merupakan sebuah aplikasi yang menjadi sarana kegiatan belajar antara guru dengan siswa.

Hasanuddin dkk (2018) menegaskan bahwa *Google Classroom* adalah media pembelajaran berbasis online sehingga dapat memudahkan proses pembelajaran tanpa menggunakan kertas. Sedangkan menurut Herman dalam Japar (2020) *Google Classroom* merupakan sebuah aplikasi yang memungkinkan terciptanya ruang kelas di dunia maya. Selain itu *Google Classroom* juga menjadi sarana distribusi tugas, submit tugas bahkan menilai tugas-tugas yang dikumpulkan.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa *Google Classroom* merupakan sebuah aplikasi yang menjadi sarana kegiatan belajar antara guru dan siswa seperti sarana distribusi tugas, submit tugas, bahkan menilai tugas-tugas yang dikumpulkan sehingga memudahkan proses pembelajaran.

3. Fitur Google Classroom

Berikut fitur-fitur yang terdapat dalam *Google Classroom* yang bisa digunakan secara maksimal dalam upaya membantu meningkatkan hasil belajar.

a. Assignment (Tugas)

Penugasan disimpan dan dinilai pada rangkaian aplikasi produktivitas *google* yang memungkinkan kolaborasi antara pendidik dan siswa, atau siswa kepada siswa.

b. Grading (Pengukuran)

Google Classroom mendukung banyak skema penilaian yang berbeda. Pendidik memiliki pilihan untuk melampirkan file ke tugas dimana siswa dapat melihat, mengedit, atau mendapatkan salinan individual. Siswa dapat membuat file dan kemudian menempelkannya ke tugas jika salinan file tidak dibuat oleh guru.

Guru memiliki pilihan untuk memantau kemajuan setiap siswa pada tugas dan dimana mereka dapat memberi komentar dan edit. Berbalik tugas dapat dinilai oleh pendidik dan dikembalikan dengan komentar agar siswa dapat merevisi tugas dan masuk kembali. Setelah dinilai, tugas hanya dapat diedit oleh pendidik jika pendidik mengembalikan tugas masuk.

c. Communication (Komunikasi)

Pengumuman dapat diunggah oleh pendidik ke arus kelas yang dapat dikomentari oleh siswa sehingga terjadi komunikasi dua arah antara pendidik dan siswa. Beberapa jenis media dari produk *google* seperti file video *Youtube* dan *google drive* dapat dilampirkan ke pengumuman dan diunggah untuk berbagai konten.

d. Time-Cost (Hemat Waktu)

Pendidik dapat menambahkan siswa dengan memberi kode untuk mengikuti kelas. Pendidik juga mengelola kelas, dapat menggunakan kembali pengumuman, tugas, atau pertanyaan yang ada dari kelas lain, juga dapat berbagi tulisan di beberapa kelas dan kelas arsip untuk kelas masa mendatang. Tugas siswa, pertanyaan, nilai, komentar semua dapat diatur oleh satu atau semua kelas, atau diurutkan menurut apa yang dikaji.

- e. *Archieve Course* (Arsip Program)
Ruang kelas memungkinkan instruktur untuk mengarsipkan kursus pada akhir semester atau tahun. Ketika sebuah kursus diarsipkan, maka akan dihapus dari beranda dan akan ditempatkan di area kelas arsip. Saat sebuah kursus diarsipkan, pendidik dan siswa dapat melihatnya, tetapi tidak akan mengubahnya hingga dipulihkan.
- f. *Mobile Application* (Aplikasi dalam Telepon Genggam)
Aplikasi memberikan pengguna mengambil foto dan menempelkannya ke tugas mereka, berbagi file dari aplikasi lain untuk mendukung akses online.
- g. *Privacy* (Privasi)
Berbeda dengan layanan konsumen *google*, *Google Classroom* sebagai bagian dari *G Suite for Education* (GAPE), tidak menampilkan iklan apa pun dalam antarmuka untuk siswa dan pendidik, dan data pengguna tidak dipindai atau digunakan untuk tujuan periklanan.

4. Langkah-langkah Penggunaan Google Classroom

Dalam memulai menggunakan *Google Classroom* kita terlebih dahulu masuk dalam akun *google* kemudian anda dapat mencari produk *google* tersebut di *Google Application*, setelah masuk pada akun *Google Classroom* kita akan disajikan pada tiga menu utama yaitu, *stream* (aliran), *classwork* (aktivitas siswa), dan *people* (pendidik dan siswa). *Stream* merupakan fasilitas *google class* untuk membuat pengumuman, mendiskusikan gagasan, atau melihat aliran tugas, materi, kuis dari topik-topik yang diajarkan pendidik.

Classwork dapat digunakan oleh pendidik untuk membuat *assignment* (tugas), *quiz assignment* (tes), *question* (pertanyaan), mengunggah materi, dan mengadakan refleksi. Pada menu *people* pendidik dapat mengundang siswa dengan kode akses yang telah tersedia pada bilah *people*, sedangkan untuk mengundang pendidik lain sebagai kolaborator cukup dengan mengundang pendidik melalui email masing-masing. Materi yang diunggah pada bilah *classwork* dapat berupa *file word*, *excel*, *powerpoint*, *pdf* maupun video.

Menurut Millatana dalam Iskandar dkk (2020) bahwa hal ini dilakukan guru untuk mengakomodasi adanya perbedaan terhadap kecepatan berfikir, latar belakang pengetahuan awal, dan perbedaan pada *learning style* siswa.

D. Hasil Belajar Matematika

1. Pengertian Belajar

Menurut Wina Sanjaya (2011), belajar bukanlah sekedar mengumpulkan pengetahuan, namun proses mental yang terjadi dalam diri

seseorang. Menurut Rusman (2014), belajar pada hakikatnya adalah proses interaksi terhadap semua situasi yang ada di sekitar individu. Sedangkan Sumantri (2015) mengemukakan bahwa belajar merupakan suatu perubahan perilaku yang relatif permanen dan dihasilkan dari pengalaman masa lalu ataupun dari pembelajaran yang bertujuan atau direncanakan. Dari beberapa uraian di atas maka dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan suatu perubahan tingkah laku yang dilakukan oleh individu bersifat relatif permanen yang terjadi di semua situasi individu.

2. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah hasil pembelajaran dari suatu individu tersebut berinteraksi secara aktif dan positif dengan lingkungannya. Menurut Oemar Hamalik (2006), hasil belajar adalah bila seseorang telah belajar akan terjadi perubahan tingkah laku pada seorang tersebut. Menurut Nana Sudjana dan Ahmad Rivai (2011) hasil belajar merupakan suatu kompetensi atau kecakapan yang dapat dicapai oleh siswa setelah melalui kegiatan pembelajaran yang dirancang dan dilaksanakan oleh guru di suatu sekolah dan kelas tertentu. Menurut Mulyasa (2008) hasil belajar adalah prestasi belajar siswa secara keseluruhan yang menjadi indikator kompetensi dan derajat perubahan tingkah laku yang bersangkutan.

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah hasil pembelajaran setiap individu secara keseluruhan yang menjadi indikator kompetensi dan perubahan tingkah laku.

3. Pengertian Matematika

Kata matematika berasal dari perkataan Yunani, yakni *mathematike* yang berarti mempelajari. Perkataan itu berasal dari kata *mathema* yang berarti pengetahuan atau ilmu. Kata *mathematike* juga berhubungan pula dengan kata lainnya yang hampir sama, yaitu *mathein* yang artinya belajar (berfikir). Jadi, berdasarkan asal katanya, maka matematika berarti ilmu pengetahuan yang di dapat dengan berfikir.

Menurut Herman Hudoyo (2003) matematika merupakan suatu ilmu yang berhubungan atau menelaah bentuk-bentuk atau struktur-struktur yang abstrak dan hubungan-hubungan diantara hal-hal itu. Untuk dapat memahami struktur-struktur serta hubungan, tentu saja diperlukan pemahaman tentang konsep-konsep yang terdapat di dalam matematika itu. Sedangkan menurut Marsigit (2003), matematika adalah himpunan dari nilai kebenaran, dalam bentuk suatu pernyataan yang dilengkapi dengan bukti. Berdasarkan beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa matematika adalah suatu ilmu pengetahuan yang menelaah sesuatu yang abstrak dengan penalaran yang logis dalam pernyataan yang dilengkapi dengan bukti.

4. Pengertian Hasil Belajar Matematika

Hasil belajar matematika menurut Setiawan (2014) adalah pengetahuan yang didapat dari pola rutinitas mempelajari matematika. Sedangkan menurut Ahira (2009) hasil belajar matematika merupakan hasil yang dapat diukur dari suatu usaha untuk tahu sejauh apa kesuksesan belajar dalam penguasaan kompetensi di bagian matematika. Pendapat tersebut sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh Sholihin (2013) bahwa hasil belajar matematika merupakan kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajar matematikanya.

Berdasarkan pengertian dari belajar, hasil belajar, dan matematika dapat disimpulkan bahwa hasil belajar matematika merupakan hasil yang diberikan kepada siswa berupa penilaian pengetahuan, sikap, keterampilan dengan adanya perubahan tingkah laku terhadap sesuatu yang abstrak dengan penalaran logis yang dilengkapi dengan bukti.

5. Prinsip-prinsip Belajar Matematika

Dienes dalam Hudoyo (2003:85) mengemukakan bahwa ada empat prinsip belajar matematika adalah sebagai berikut :

- a. Prinsip dinamis dalam bentuk yang sederhana, berarti proses pemahaman konsep berjalan dari pengalaman kepenetapan klasifikasi.
- b. Prinsip konstruktivitas berarti konstruksi harus mengambil bagian sebelum analisis dapat berfungsi secara efektif. Mengkonstruksi setiap ide matematika atas konsep yang menghendaki sifat-sifat tertentu adalah konstruktif. Atribut-atribut timbul dari pembentukan konsep dan pertanyaan-pertanyaan yang diajukan mengenai atribut-atribut ini setelah keteraturannya dikembangkan. Ini merupakan aktifitas analitis yang esensial.
- c. Prinsip variabelitas persepsi(disebut juga prinsip representasi yang bermacam-macam) berarti bahwa untuk mencapai suatu abstraksi yang efektif dari struktur matematika, haruslah diakomodasikan sebanyak mungkin situasi-situasi yang berbeda untuk struktur atau konsep yang sama. Dengan perkataan lain, untuk memahami konsep-konsep atau struktur-struktur yang harus disajikan bermacam-macam persepsi. Aplikasi prinsip ini menjamin abstraksi secara efektif.
- d. Prinsip variabelitas matematik berarti bahwa setiap konsep matematika menyertakan variabel-variabel yang esensial yang perlu dibuat bermacam-macam bila generalisasi dari konsep matematika ini telah tercapai. Aplikasi

dari prinsip ini menjamin generalisasi secara efektif.

METODE

Dalam penelitian ini penulis ingin mengetahui kelebihan aplikasi *Google Classroom* sebagai media pembelajaran dalam membantu meningkatkan hasil belajar matematika siswa. Subyek penelitian ini adalah guru Matematika kelas XI MIA SMA Wahidiyah dan siswa kelas XI MIA 1 dan XI MIA 2 tahun ajaran 2020/2021 dengan kriteria nilai yaitu penilaian di atas KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal), penilaian standart KKM, dan penilaian di bawah KKM. Penilaian KKM untuk setiap sekolah pasti berbeda-beda nilainya, penetapan nilai KKM untuk SMA Wahidiyah kelas XI MIA dengan ketentuan nilai KKM yang sudah ditetapkan yaitu 77 untuk pembelajaran matematika. Penilaian untuk diatas KKM yaitu > 77 , penilaian standart KKM yaitu 77, dan untuk penilaian dibawah KKM yaitu < 77 .

Penelitian ini dilakukan di SMA Wahidiyah Kecamatan Mojojoto Kabupaten Kediri Provinsi Jawa Timur. Waktu penelitian dilaksanakan pada bulan April hingga bulan Juni 2021.

Pada penelitian ini peneliti menggunakan sumber data primer berupa angket dan wawancara serta sumber data sekunder berupa dokumen data kemampuan akademik siswa berupa nilai dari Penilaian Tengah Semester (PTS) dan Penilaian Akhir Semester (PAS) dari guru kelas XI MIA SMA Wahidiyah.

instrumen pengumpulan data berupa angket, metode wawancara, dan metode dokumentasi yang diuraikan sebagai berikut :

a. Metode Angket

Angket yang digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah angket tertutup. Tujuan penyebaran angket adalah untuk mencari informasi secara lengkap dari responden tentang pemanfaatan penggunaan *Google Classroom* sebagai media pembelajaran. Variabel ini terdiri dari kelebihan penggunaan aplikasi *Google Classroom* dan kekurangan Aplikasi *Google Classroom* menggunakan modifikasi skala *likert* dengan 4 (empat) pilihan jawaban. Menurut Sugiyono (2016) dalam angket ini disediakan 4 (empat) alternatif jawaban, yaitu : Sangat Setuju (SS) dengan skor 4, Setuju (S) dengan skor 3, Tidak Setuju (TS) dengan skor 2, Sangat Tidak Setuju (STS) dengan skor 1.

Data yang diperoleh akan dikelola dengan menggunakan metode presentase. Langkah-langkah perhitungan presentase menurut Edno Kemelta (2013) adalah sebagai berikut :

a. Menghitung frekuensi (f)

b. Menghitung Presentase (P) jawaban dengan menggunakan rumus :

$$P = \frac{f}{N} \times 100 \%$$

Keterangan : P = Presentase jawaban

F = Frekuensi jawaban responden

N = Total frekuensi

C. Interpretasi hasil penelitian

Untuk memberikan interpretasi pada presentase yang diperoleh, sebelumnya dihitung *mean* untuk setiap pernyataan dengan menggunakan rumus *mean* yang dikemukakan oleh Sudjana (2008) sebagai berikut :

$$M = \frac{\sum(f_i \cdot x_i)}{\sum f_i}$$

Keterangan : M = Mean (nilai rata-rata)

\sum = Menyatakan jumlah

f_i = frekuensi jawaban

x_i = skor pilihan jawaban

Selanjutnya hitung presentase dari *mean* atau presentase pilihan jawaban responden, dari masing-masing pernyataan dalam satu indikator dengan menggunakan rumus :

$$P_x = \frac{M}{N} \times 100 \%$$

Keterangan : P_x = Presentase pilihan responden

M = Presentase rata-rata untuk

setiap pernyataan

N = Total jumlah *mean* dalam satu

indikator

Setelah didapatkan persentase jawaban responden selanjutnya diberikan penilaian terhadap hasil penelitian. Peneliti menggunakan ketentuan skala presentase yang digunakan untuk menyimpulkan data hasil penelitian

Kriteria interpretasi skor

Kriteria	Rentang Skor (%)
Sangat Positif	76% - 100%
Positif	51% - 75%
Negatif	26% - 50%
Sangat Negatif	1% - 25%

(Sumber : Suci & Merdekawati, 2020)

b. Metode Wawancara

Pada penelitian ini peneliti menggunakan teknik wawancara semi terstruktur. Wawancara dilakukan dengan bertanya langsung kepada narasumber untuk menggali dan mendapatkan informasi yang berkaitan dengan data yang dibutuhkan. Adapun wawancara dengan menggunakan pedoman wawancara, sehingga peneliti dapat mengembangkan pertanyaan-pertanyaan penelitian sesuai dengan kebutuhan informasi yang diinginkan. Metode wawancara bertujuan untuk mengetahui tanggapan siswa mengenai pemanfaatan aplikasi *Google Classroom* sebagai media pembelajaran dalam membantu meningkatkan hasil belajar matematika siswa SMA Wahidiyah.

c. Metode Dokumentasi

Pada penelitian ini peneliti menggunakan dokumentasi berupa catatan wawancara yang digunakan peneliti untuk mengambil data tanggapan siswa dalam memanfaatkan aplikasi *Google Classroom* sebagai media pembelajaran, foto wawancara dengan guru mata pelajaran matematika, dan dengan siswa. Selain itu peneliti menggunakan dokumentasi dalam penelitian ini

berupa nilai siswa yang diperoleh dari PTS (Penilaian Tengah Semester) dan PAS (Penilaian Akhir Semester) tahun ajaran 2020/2021.

E. Teknik Analisis Data

Keempat komponen dalam model analisis Miles dan Huberman dalam Sugiyono (2018) akan diuraikan sebagai berikut :

1. *Data Collection* (Pengumpulan Data)

Teknik pengumpulan data yang dilakukan peneliti adalah menggunakan metode angket, wawancara, dan dokumentasi untuk mengetahui tanggapan pemanfaatan penggunaan aplikasi *Google Classroom* sebagai media pembelajaran dalam membantu meningkatkan hasil belajar.

2. *Data Reduction* (Reduksi Data)

Pada penelitian ini peneliti fokus kepada penggunaan aplikasi *Google Classroom* sebagai media pembelajaran dalam membantu meningkatkan hasil belajar siswa kelas XI SMA Wahidiyah Kota Kediri.

3. *Data Display* (Penyajian Data)

Data yang diperoleh dari hasil angket, wawancara dianalisis kemudian data disajikan dalam bentuk tabel yang dikuatkan dengan deskriptif dari dokumentasi.

4. *Conclusion Drawing/Verification*

Penarikan kesimpulan didasarkan dari penyajian data dan rumusan masalah yang meliputi penggunaan aplikasi *Google Classroom* sebagai media pembelajaran.

F. Uji Kesahihan Instrumen

Moleong (2008) mengemukakan bahwa triangulasi adalah teknik pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain diluar data itu untuk keperluan pengecekan atau sebagai pembanding data tersebut. Triangulasi yang digunakan adalah sumber dan teknik pengumpulan data. Denzim dalam Moleong (2008), membedakan empat macam triangulasi diantaranya dengan memanfaatkan penggunaan sumber, metode, penyidik, dan teori.

Dalam penelitian ini, peneliti hanya menggunakan metode pemeriksaan dengan memanfaatkan sumber. Hal ini dapat dilakukan dengan membandingkan data hasil angket, hasil wawancara, dan data dokumentasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Validasi angket dan wawancara

Setelah ditemukan beberapa data yang diinginkan, dari hasil penelitian penggunaan aplikasi *Google Classroom* kelas XI MIA I dan XI MIA 2 dapat dilihat dari hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti. Sebelum angket dan wawancara digunakan terlebih dahulu dilakukan validasi kepada tiga validator yang kesimpulan angket dan wawancara penggunaan aplikasi *Google Classroom* kelas XI MIA I dan kelas XI MIA II SMA Wahidiyah Kota Kediri dapat digunakan dengan sedikit revisi.

1. Hasil penelitian

Responden yang digunakan peneliti saat penyebaran angket adalah 12 siswa kelas XI MIA SMA Wahidiyah tahun ajaran 2020/2021 yang diambil perwakilan masing-masing dari kelas XI MIA I dan XI MIA 2 yaitu 6 siswa. Hasil angket penelitian dihitung dengan metode presentase.

Tabel distribusi frekuensi tanggapan siswa

Indikator	Presentase	Kategori
1. Penjelasan dan penyampaian petunjuk pembelajaran pada Aplikasi <i>Google Classroom</i> dapat diterima dengan baik	71%	Positif
2. Aplikasi <i>Google Classroom</i> menghemat waktu dan biaya	69%	Positif
3. Aplikasi <i>Google Classroom</i> dapat meningkatkan kerja sama dan komunikasi yang baik antara guru dan siswa	67%	Positif
4. Model penyampaian materi pada Aplikasi <i>Google Classroom</i> memudahkan siswa mengakses bahan untuk belajar	69%	Positif
5. Aplikasi <i>Google Classroom</i> membantu siswa melaksanakan pengayaan materi pembelajaran matematika	62%	Positif
6. Saya sulit menanggapi respon pembelajaran yang diberikan oleh guru	55%	Positif
7. Hasil pengerjaan mudah untuk disalin (dijiplak)	63%	Positif
8. Tidak semua sekolah dapat menggunakan Aplikasi <i>Google Classroom</i> dikarenakan jaringan tidak memadai	48%	Negatif
9. File yang ada di dalam Aplikasi <i>Google Classroom</i> sering hilang saat diunggah	68%	Positif
10. Kecepatan jaringan internet menjadi kendala dalam pengoperasian Aplikasi <i>Google Classroom</i>	46%	Negatif

Indikator	Presentase	Kategori
11. Tampilan Aplikasi <i>Google Classroom</i> sangat jelas dan mudah dipahami	73%	Positif
12. Aplikasi <i>Google Classroom</i> membantu memperoleh materi pembelajaran dengan mudah	70%	Positif
13. Aplikasi <i>Google Classroom</i> membantu siswa memperoleh pengumuman secara fleksibel	71%	Positif
14. Aplikasi <i>Google Classroom</i> memudahkan siswa mengumpulkan tugas pembelajaran yang diberikan	74%	Positif
15. Aplikasi <i>Google Classroom</i> membantu menyimpan dokumen materi yang dibagikan	76%	Sangat Positif
16. Tampilan dalam Aplikasi <i>Google Classroom</i> monoton	56%	Positif
17. Sulit dioperasikan karena memakai akun <i>Google</i>	67%	Positif
18. Pengiriman tugas sulit jika <i>Google Drive</i> penuh	55%	Positif
19. Harus mendownload Aplikasi sehingga penyimpanan memori besar	59%	Positif
20. Belum tersedianya Chat live sehingga kurang interaksi antara guru dan siswa	47%	Negatif
Rata-rata	63%	Positif

Berdasarkan tabel 4.3 dapat dilihat bahwa hasil analisis data tanggapan siswa terhadap penggunaan Aplikasi *Google Classroom* dalam pembelajaran matematika menunjukkan tanggapan yang baik terhadap satu (1) indikator yang termasuk ke dalam kategori sangat positif yaitu nomor 15. Indikator tersebut adalah Aplikasi *Google Classroom* membantu menyimpan dokumen materi yang dibagikan.

Selain itu data hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa memiliki tanggapan yang baik terhadap lima belas (15) indikator yang termasuk dalam kategori positif yaitu indikator nomor 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 9, 11, 12, 13, 14, 16, 17, 18, dan 19. Indikator tersebut adalah penggunaan Aplikasi *Google Classroom* dalam proses pembelajaran matematika memungkinkan

penjelasan dan penyampaian pembelajaran diterima dengan baik, menghemat waktu dan biaya, meningkatkan kerja sama antara guru dan siswa, memudahkan siswa dalam mengakses bahan untuk belajar, Tampilan Aplikasi *Google Classroom* sangat jelas dan mudah dipahami, membantu dalam melaksanakan pengayaan pembelajaran matematika, materi mudah dijiplak, file hilang saat diunggah, Aplikasi *Google Classroom* membantu memperoleh materi pembelajaran dengan mudah, memperoleh pengumuman secara fleksibel, memudahkan mengumpulkan tugas yang diberikan, tampilan *Google Classroom* monoton, sulit dioperasikan karena menggunakan akun *Google*, pengiriman tugas sulit jika *Google Drive* penuh, dan harus mendownload Aplikasi sehingga penyimpanan memori besar.

Dari dua puluh (20) indikator penelitian, terdapat 3 indikator yang termasuk dalam kategori negatif yaitu indikator nomor 8, 10 dan 20 yaitu tidak semua sekolah dapat menggunakan Aplikasi dikarenakan jaringan tidak memadai, kecepatan jaringan menjadi kendala dalam pengoperasian Aplikasi *Google Classroom*, dan belum tersedianya *chat live* sehingga kurangnya interaksi antara guru dan siswa. Secara keseluruhan siswa menunjukkan tanggapan yang baik terhadap penggunaan Aplikasi *Google Classroom* dengan tingkat presentase sebesar 63% yang termasuk ke dalam kategori positif.

Mendukung hasil angket yang telah disebarkan peneliti kepada 80 responden perwakilan kelas XI MIA SMA Wahidiyah peneliti melakukan wawancara terhadap 1 siswa perwakilan dari masing-masing kriteria hasil belajar, yang terdiri dari siswa dengan hasil belajar di atas KKM, standart KKM, dan di bawah KKM serta guru pengampu. Adapun hasil wawancara mengenai tanggapan siswa pada penggunaan Aplikasi *Google Classroom* dari kelas XI MIA adalah :

1. Hasil belajar di atas KKM

Aplikasi *Google Classroom* dapat dioperasikan dengan mudah sehingga bisa membantu proses pembelajaran dengan kelebihan yang dimiliki Aplikasi tersebut.

2. Hasil belajar standart KKM

Aplikasi *Google Classroom* sangat mudah untuk pengoperasiannya maka bisa membantu meningkatkan hasil belajar walaupun jika ada materi yang kurang paham langsung bertanya kepada guru matematika. Hasil belajar di bawah KKM

Aplikasi *Google Classroom* termasuk mudah untuk dioperasikan juga walaupun sulit untuk memahami pembelajaran terutama matematika karena terdapat kekurangan yang dimiliki Aplikasi tersebut yaitu tidak adanya interaksi secara langsung antara guru dan

siswa di dalam Aplikasi tersebut, sehingga kurang membantu meningkatkan hasil belajar.

3. Guru mata pembelajaran matematika

Aplikasi *Google Classroom* cukup membantu dalam proses mengajar karena menghemat waktu dan biaya serta dapat membantu meningkatkan kualitas pembelajaran siswa.

Berdasarkan hasil wawancara disimpulkan bahwa penggunaan Aplikasi *Google Classroom* sangat mudah dioperasikan serta menghemat waktu dan biaya dalam proses pembelajaran sehingga cukup membantu meningkatkan hasil belajar dan membantu meningkatkan kualitas pembelajaran siswa.

G. Penggunaan Aplikasi *Google Classroom* terhadap hasil belajar

penggunaan Aplikasi *Google Classroom* sebagai media pembelajaran dalam membantu meningkatkan hasil belajar siswa.

Tabel Hasil Belajar Siswa

No	Keterangan	Sebelum Penggunaan (PTS)	Sesudah Penggunaan (PAS)
1	Nilai Maksimum	92	100
2	Nilai Minimum	20	17
3	Nilai Rata-Rata	62	67

Nilai rata-rata yang diperoleh siswa sesudah penggunaan Aplikasi *Google Classroom* yaitu 67 dibandingkan dengan nilai rata-rata sebelum penggunaan Aplikasi *Google Classroom* yaitu 62.

H. Pembahasan Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan kelebihan penggunaan Aplikasi *Google Classroom* secara efektif dan efisien sesuai dengan tujuan pembelajaran akan membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik, proses belajar siswa menjadi lebih interaktif, dapat dilaksanakan dimana saja dan kapan saja. Selain itu Aplikasi *Google Classroom* memberikan manfaat dengan berbagai kemudahan kepada siswa untuk memahami materi pelajaran dengan cara kemudahan dalam membaca materi pelajaran. Hal ini sejalan dengan teori yang dikemukakan oleh Simanihuruk dkk (2019) pembelajaran dengan menggunakan *Google Classroom* mempermudah siswa untuk belajar secara mandiri, siswa dapat mengakses belajar dimana saja. Selain Hardiyana (2015) berpendapat bahwa penggunaan *Google Classroom* ini sesungguhnya mempermudah guru dalam mengelola pembelajaran dan menyampaikan informasi secara cepat dan akurat kepada siswa.

Akan tetapi dibalik kelebihan Aplikasi *Google Classroom* di atas terdapat beberapa kekurangan Aplikasi *Google Classroom* yang sering terjadi didalam proses penggunaannya. Guru tidak mudah mengontrol siswa dalam menanggapi materi pelajaran yang

diberikan, hasil pengerjaan tugas lebih mudah dijiplak. Tidak semua sekolah siap untuk menggunakan Aplikasi *Google Classroom* dikarenakan jaringan internet yang kurang memadai dan kecepatan jaringan internet menjadi kendala juga dalam proses pengaplikasiannya.

Dari hasil data diketahui bahwa diterapkannya metode pembelajaran jarak jauh (PJJ) yaitu dengan penggunaan Aplikasi *Google Classroom* cukup membantu dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini bisa dilihat dari hasil belajar siswa PTS (Penilaian Tengah Semester) yang digunakan sebelum penggunaan aplikasi *Google Classroom* dan PAS (Penilaian Akhir Semester) yang digunakan sesudah penggunaan aplikasi *Google Classroom* serta penyebaran angket dan wawancara sehingga dengan adanya penggunaan Aplikasi *Google Classroom* mempermudah siswa dalam proses pembelajaran khususnya matematika dan dapat membantu meningkatkan hasil belajar

Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Soni, dkk pada tahun 2018 mengemukakan bahwa terciptanya media pembelajaran daring dapat meminimalisir penggunaan kertas dalam proses belajar mengajar, penggunaan Aplikasi *Google Classroom* akan membuat pembelajaran menjadi lebih efektif serta siswa dapat belajar, menyimak, dan mengirim tugas dari jarak jauh. Media pembelajaran mempunyai peran yang sangat penting dalam proses belajar mengajar. Media pembelajaran berbasis teknologi adalah salah satu media yang dapat digunakan pada zaman sekarang ini, dalam dunia pendidikan teknologi juga sangat berperan penting. Dengan adanya media pembelajaran, diharapkan proses belajar mengajar akan semakin dirasakan manfaatnya, yang sesuai dengan Sudjana dan Rivai (2012) menyatakan bahwa media pembelajaran dapat mengoptimalkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran yang diharapkan dapat mengoptimalkan hasil belajar yang dicapainya. Oleh karena itu media pembelajaran Aplikasi *Google Classroom*, jika digunakan secara optimal memungkinkan hasil belajar juga akan meningkat, dan sebaliknya jika terjadi penurunan hasil belajar hal tersebut dikarenakan kurangnya waktu belajar siswa yang efisien dan siswa kurang memahami materi pembelajaran yang disampaikan karena pembelajaran jarak jauh (PJJ).

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan serangkaian penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan beberapa hal diantaranya adalah :

1. Kelebihan Aplikasi *Google Classroom* sebagai media pembelajaran dapat dikatakan mempunyai kelebihan di dalam Aplikasi tersebut penjelasan disampaikan dengan baik, hemat waktu dan biaya, dapat meningkatkan kerja sama antara guru dan siswa, serta dapat mengakses bahan untuk belajar dengan mudah, selain itu Aplikasi *Google Classroom* membantu siswa dalam pengayaan materi pembelajaran matematika.
2. Penggunaan Aplikasi *Google Classroom* sebagai media pembelajaran menunjukkan tanggapan baik. Terbukti dari peningkatan hasil belajar pada nilai

PTS sebagai nilai sebelum penggunaan Aplikasi dan nilai PAS sebagai nilai sesudah penggunaan Aplikasi *Google Classroom* sehingga penggunaan media dengan Aplikasi *Google Classroom* dapat membantu meningkatkan hasil belajar matematika siswa.

Saran

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

1. Bagi Sekolah

Mendorong dan memberikan motivasi kepada guru untuk selalu berusaha mengembangkan media pembelajaran baru.

2. Bagi Guru

Guru diharapkan mampu memanfaatkan Aplikasi *Google Classroom* sebagai media pembelajaran yang digunakan secara optimal, agar mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan dengan hasil belajar menjadi lebih meningkat.

3. Bagi Peneliti selanjutnya

Untuk peneliti selanjutnya agar lebih melihat keunggulan Aplikasi *Google Classroom* dalam proses pembelajaran, serta menggali beberapa artikel atau jurnal relevan lebih banyak agar data yang diperoleh lebih teruji.

DAFTAR PUSTAKA

- Adkon, Riduwan. 2006. *Metode dan Teknik Menyusun Tesis*. Bandung: Alfabeta.
- Andriani. 2015. "Sistem Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi". *Jurnal Solusi Budaya: Media Komunikasi Ilmu-ilmu Sosial dan Budaya*, vol. 12, no 1: 128-150
- Arikunto, S. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Edisi Revisi. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Arsyad. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Garfindo Perasada.
- Asep Jihad, dkk. 2008. *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Multi Pressindo.
- Azhar, Arsyad. (2000). *Media Pengajaran*. Jakarta: Rajawali Perss
- Barry Pratama, (6 juni 2017), "Aplikasi" [online]. Available: <https://ilmukomputer.org/category/aplikasi-server/>
- Daryanto. 2007 *Evaluasi Pendidikan* Jakarta: Rineka Cipta.
- Daryanto. 2016. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Deviyanti, dkk. 2020. "Pengembangan Media E-Learning Bebasis *Google Classroom* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI di SMA Unggul Sakti Jambi. *Jurnal Manajemen Pendidikan dan Ilmu Sosial*, vol. 1 no. 1 : 303-316.
- Ely Satiyasih Rosali. 2020. "Aktifitas Pembelajaran Daring Pada Masa Pandemi Covid – 19 di

- Jurusan Pendidikan Geografi Universitas Siliwangi Tasikmalaya”.
- Hamalik Oemar. 2006 *Proses Belajar Mengajar* Bandung: Bumi Aksara.
- Hamalik, Oemar. 2005. *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Hamzah B. Uno dan Nina Lamatenggo. 2011, *Teknologi Komunikasi dan Informasi Pembelajaran*, Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Hardiyana, A. 2015 *Implementasi Google Classroom sebagai Alternatif dalam Meningkatkan Mutu Pembelajaran di Sekolah*. Karya Tulis Ilmiah, Cirebon : SMA Negeri 1 Losari.
- Harjanto, 2008. *Perencanaan Pengajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hasanudin, dkk. 2018. *Optimalisasi Pemanfaatan Google Classroom sebagai Media di Rumah Masing-Masing (Libur)*. Surabaya. Dinas Pendidikan Kota Surabaya.
- Hasanudin, dkk. 2018. *Optimalisasi Pemanfaatan Google Classroom sebagai Media di Rumah Masing-masing*. Surabaya: Dinas Pendidikan Kota Surabaya.
- Herman Hudoyo. 2000. *Pengembangan Kurikulum dan Pembelajaran Matematika*. Malang: Penerbit Universitas Negeri Malang
- Hidayat, S. W. Dan Sulistyowati. 2010. “Pengembangan Komputer Pembelajaran (CAI) tentang Gerak Lurus Beraturan pada Mata Pelajaran Fisika bagi Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Surabaya”. *Jurnal Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Surabaya* 10 (1): 86-99.
- Hudoyo, H. 2003. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta : Depdikbud.
- Husein Umar. 2013. *Metode Penelitian untuk Skripsi dan Tesis Bisnis Edisi Kedua*. Jakarta: Rajawali Pers
- I Made Wirartha. 2006. *Metode Penelitian Sosial Ekonomi*, Yogyakarta: CV. Andi Offset.
- Ibisa, 2009. *Evaluasi Paket Sistem Aplikasi “Sistem Evaluasi dan Auditing sistem Aplikasi Bagi*. Yogyakarta: ANDI Offset
- Iftakhar, 2016. “ *Google Classroom : What Works and How?*”. *Jurnal of Education and Social Sciences*, vol. 3, no. 1 : 12-18.