

**EFEKTIFITAS PENGGUNAAN *GOOGLE CLASSROOM*
DALAM PEMBELAJARAN DARING
UNTUK MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR
MATEMATIKA SISWA KELAS VII-7 SEMESTER II
TAHUN PELAJARAN 2020/2021
DI SMP NEGERI 6 DENPASAR**

Ni Made Seni Asih
Guru Mapel Matematika SMP Negeri 6 Denpasar
e-mail: niasih82@guru.smp.belajar.id

ABSTRAK

Adanya virus Covid-19 yang mengharuskan pembelajaran dilakukan secara daring untuk memutus rantai penyebaran virus tersebut. Banyak permasalahan yang ditimbulkan dari adanya pembelajaran daring salah satunya yaitu kurang efektif penggunaan media pembelajaran daring sehingga dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Dalam hal ini peneliti melihat efektifitas penggunaan *Google Classroom* dalam pembelajaran daring terhadap peningkatan prestasi belajar Matematika siswa. Penelitian dalam dua siklus dan melibatkan 46 orang subjek penelitian. Setelah data dikumpulkan melalui instrumen tes prestasi belajar, diperoleh peningkatan hasil belajar dengan data awal yang rata-rata kelasnya yaitu mencapai 70,13 dengan prosentase ketuntasan belajar baru mencapai 39,13%, pada siklus I meningkat menjadi 76,63 dengan ketuntasan belajar 73,91%. Sedangkan pada siklus II data tersebut telah meningkat menjadi 85,43 dengan ketuntasan belajar 100%. Data pada Siklus II ini sudah menunjukkan keberhasilan pelaksanaan pembelajaran yang melebihi indikator yang dipersyaratkan sehingga peneliti mengambil simpulan bahwa efektifitas penggunaan *Google Classroom* dalam pembelajaran daring dapat meningkatkan prestasi belajar Matematika siswa kelas VII-7 semester II tahun pelajaran 2020/2021 di SMP Negeri 6 Denpasar.

Kata kunci : Efektifitas pembelajaran, pembelajaran dalam jaringan (daring), *google classroom*, prestasi belajar

PENDAHULUAN

Virus Covid-19 telah banyak merubah tatanan kehidupan di dunia, tak terkecuali di Indonesia. Virus ini sudah melumpuhkan kegiatan manusia. Mulai dari terserangnya kesehatan hingga melumpuhkan aktivitas sosial. Persebaran virus yang kian tak kunjung mereda, membuat pemerintah terpaksa membuat aturan dalam rangka memutus mata rantai penyebaran virus Covid 19. World Health Organization (Organisasi Kesehatan Dunia) juga memberikan pernyataan kalau kasus kasus corona yang menyebabkan Covid-19 adalah pandemi.

Salah satu dampak dari Covid-19 yaitu pendidikan. Perserikatan Bangsa-Bangsa (PBB) menyebutkan bahwa pendidikan menjadi salah satu faktor yang begitu terdampak oleh virus corona. Menurut data Organisasi Pendidikan, Keilmuan, dan Kebudayaan PBB (UNESCO), setidaknya 290,5 juta peserta didik di seluruh dunia yang aktivitas belajarnya menjadi terganggu akibat sekolah yang ditutup.

Virus ini menyerang sistem pernafasan pada manusia dengan gejala gangguan pernafasan akut, demam, batuk dan sesak nafas. Pada tanggal 30 Januari WHO (World Health Organization) telah menetapkan status darurat kesehatan masyarakat yang disebabkan oleh virus ini. Virus ini sangat berdampak dalam berbagai bidang kehidupan, tanpa terkecuali dalam bidang pendidikan (Gusty, Sri (2020:1)).

Pada tanggal 24 Maret 2020 Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia telah mengeluarkan surat edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran Covid-19.

Surat edaran tersebut menegaskan bahwa proses pembelajaran harus dilakukan secara daring (dalam jaringan) atau pembelajaran dilakukan jarak jauh (Astini, Suni, 2020:14).

Pembelajaran daring merupakan salah satu solusi yang dapat digunakan untuk memutus rantai penyebaran virus Covid-19 ini. Pembelajaran daring merupakan pembelajaran yang memerlukan koneksi internet dalam penggunaannya. Pembelajaran daring dapat digunakan secara fleksibel disaat pandemi Covid-19 saat ini. Pembelajaran daring memungkinkan siswa memiliki keleluasaan karena dapat belajar kapanpun dan dimanapun (Fitriyani, Yani, dkk (2020:167)). Pembelajaran daring diharapkan dapat berjalan dengan baik mengingat mayoritas masyarakat Indonesia sudah menggunakan internet.

Pembelajaran daring tidak sepenuhnya berjalan dengan efektif. Permasalahan yang banyak ditemui saat pembelajaran daring adalah keterbatasan signal dan tidak ada ketersediaan media yang mendukung pembelajaran daring tersebut. Penguasaan teknologi informasi oleh guru dan siswa juga masih terbilang kurang. Tidak semua guru memiliki pemahaman dalam menggunakan mobile digital. Pembelajaran daring juga menuntut adanya kerja sama antar orang tua dengan guru. Tidak sedikit orang tua yang mengeluh akibat adanya pembelajaran daring saat ini. Tidak semua orang tua mampu memfasilitasi putra-putrinya dalam pembelajaran daring. Hal tersebut sangat berpengaruh terhadap efektif atau tidaknya pembelajaran daring yang dilakukan oleh guru.

Penyusunan materi pembelajaran, media pembelajaran, strategi, pendekatan dan metode pembelajaran juga menjadi indikator penentu tercapainya tujuan pembelajaran yang diharapkan. Berdasarkan pernyataan tersebut dalam proses pembelajaran daring yang dilakukan hendaknya guru memperhatikan indikator dari tercapainya suatu tujuan pembelajaran. Guru harus tetap memperhatikan standar isi dari kurikulum 2013 yang menuntut siswa lebih aktif sehingga guru harus memberikan materi yang membantu proses berfikir kritis siswa. Pemilihan media pembelajaran juga menjadi penentu keberhasilan pembelajaran daring yang dilakukan.

Efektif atau tidaknya suatu pembelajaran sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Hasil belajar merupakan hasil yang didapat oleh siswa setelah melakukan proses pembelajaran yang ditunjukkan dengan hasil tes yang dilakukan oleh guru. Hasil belajar siswa dipengaruhi oleh faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal (berasal dari dalam diri siswa) yang mempengaruhi hasil belajar siswa diantaranya yaitu : (1) Faktor Fisiologis dan (2) Faktor Psikologis. Sedangkan faktor eksternal (faktor dari luar diri siswa) yaitu : (1) Faktor Lingkungan dan (2) Faktor Instrumental (Darmawan, Yuda (2019:2)).

Dari hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti dengan guru kelas VII-7 di SMP Negeri 6 Denpasar, selama proses pembelajaran daring ini belum menggunakan media online secara maksimal. Media yang digunakan hanya berupa WhatsApp. Hal tersebut sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Hasil tes menunjukkan bahwa 60,87% siswa masih memperoleh nilai dibawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum) dengan rata-rata nilai sebesar 70,13. Hasil belajar tersebut didapat dari hasil penilaian harian mata pelajaran Matematika. Oleh karena itu berdasarkan dari latar belakang permasalahan tersebut, peneliti

perlu melakukan inovasi media pembelajaran daring yang lebih bervariasi dengan menggunakan Google Classroom.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah : Apakah efektifitas penggunaan Google Classroom dalam pembelajaran daring dapat meningkatkan prestasi belajar Matematika siswa kelas VII-7 semester II tahun pelajaran 2020/2021 di SMP Negeri 6 Denpasar ?

Tujuan dari penelitian ini adalah: Untuk meningkatkan prestasi belajar Matematika siswa kelas VII-7 semester II tahun pelajaran 2020/2021 di SMP Negeri 6 Denpasar dengan mengefektifkan penggunaan Google Classroom dalam pembelajaran daring.

Manfaat dari hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat secara teoritis dan praktis:

1. Manfaat Teoritis

- a. Dapat menambah dan mengembangkan pengetahuan tentang efektivitas pembelajaran daring selama Covid-19.
- b. Sebagai bahan informasi dan perbandingan bagi peneliti yang ingin melakukan penelitian sejenisnya.
- c. Sebagai bahan referensi yang dapat digunakan untuk memperoleh gambaran mengenai pengaruh pembelajaran daring terhadap berpikir kritis peserta didik selama Covid-19.

2. Manfaat Praktis

- a. Memberikan sumbangan pemikiran bagi guru, penyelenggara, pengembang, atau lembaga-lembaga pendidikan dalam menjawab permasalahan dunia pendidikan.
- b. Sebagai umpan balik bagi guru Matematika dalam upaya meningkatkan proses pembelajaran daring selama Covid-19.
- c. Sebagai pertimbangan pihak sekolah dalam mengambil kebijakan tentang penyelenggaraan pendidikan khususnya pelajaran Matematika di sekolah.

Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Efektifitas berasal dari kata efektif yang artinya efek, pengaruh, berakibat, dan mempunyai hasil (Yasin, Sulchan (1995:83)). Hidayat berpendapat bahwa Efektifitas merupakan ukuran yang menyatakan sejauh apa target dapat tercapai. Sedangkan menurut Handoko Efektifitas diartikan sebagai kemampuan dalam memilih tujuan dan bagaimana tujuan tersebut dapat tercapai sesuai yang ditetapkan (Dewi, Shinta, Kurnia. 2011:9)

Efektifitas berasal dari kata effective yang berarti berhasil. Dengan demikian efektifitas dapat diartikan sebagai suatu keberhasilan untuk mencapai tujuan yang diharapkan. Berikut ini beberapa teori efektifitas pembelajaran menurut para ahli (Sawir, Muhammad (2020:126)).

Jadi efektifitas adalah suatu keadaan untuk melihat sejauh mana rencana tersebut dapat tercapai. Dengan demikian jika semakin banyak rencana yang dapat dicapai, maka semakin efektif pula kegiatan yang telah dilaksanakan. Efektifitas pembelajaran diartikan sebagai bentuk keberhasilan yang dicapai oleh guru dalam mengajar sekelompok siswa untuk mencapai tujuan yang diharapkan (Ramadhani, Mawar, 2012: 9).

Dalam proses pembelajaran diperlukan adanya perencanaan yang matang. Perencanaan pembelajaran yang harus dipersiapkan meliputi pembuatan perangkat pembelajaran, pemilihan strategi, media, model, dan evaluasi pembelajaran. Efektifitas pembelajaran merupakan hal yang sangat penting. Hal ini dapat mempengaruhi hasil belajar siswa (Fauzan, 2019:272). Pembelajaran akan berjalan efektif jika menggunakan strategi, model, maupun media yang bervariasi dan inovatif.

Google classroom merupakan suatu model pembelajaran campuran yang diperuntukkan terhadap setiap ruang lingkup pendidikan. Selanjutnya pengertian Google

classroom adalah aplikasi yang berbentuk ruang kelas yang terhubung melalui koneksi internet dan terjadi di dunia maya. (Iskandar, 2020: 8).

Menurut Putri (2017: 3) bahwa Google classroom adalah sebuah aplikasi yang memungkinkan terciptanya ruang kelas di dunia maya. Google classroom bisa menjadi sarana distribusi tugas, submit tugas bahkan menilai tugas-tugas yang dikumpulkan. Google classroom bisa didapatkan secara gratis dengan terlebih dahulu mendaftarkan diri pada akun google application for education.

Berdasarkan beberapa definisi diatas Google classroom adalah suatu serambi pembelajaran campuran yang diperuntukkan terhadap setiap ruang lingkup pendidikan yang dimaksudkan untuk menemukan jalan keluar atas kesulitan dalam membuat, membagikan dan menggolong-golongkan setiap penugasan tanpa kertas. Google classroom dianggap sebagai salah satu platform terbaik untuk meningkatkan alur kerja guru digunakan bersama siswa untuk membantu guru menghemat waktu, menjaga kelas tetap teratur, dan meningkatkan komunikasi dengan siswa.

Google classroom sangat bermanfaat untuk pembelajaran secara online, dapat diperoleh secara gratis serta dapat digunakan untuk perangkat apa pun. Salah satu kecanggihan aplikasi ini adalah dapat digunakan secara bersama-sama dalam kelompok secara kolaboratif (Putri, 2018: 17).

Menurut wikipedia, tujuan Google classroom adalah untuk merampingkan proses berbagi file antara guru dan siswa Google classroom menggabungkan google drive untuk pembuatan dan distribusi penugasan, Google Docs, Sheets, Slides untuk penulisan, Gmail untuk komunikasi, dan Google Calendar untuk penjadwalan. Siswa dapat diundang untuk bergabung dengan kelas melalui kode pribadi, atau secara otomatis diimpor dari domain sekolah.

Pembelajaran secara online dengan menggunakan Google classroom memiliki beberapa kelebihan dan kekurangan. Kelebihannya seperti belajar dengan kecepatan masing-masing, ketersediaan pembelajaran untuk semua orang, memperoleh umpan balik, kemampuan kerja dari proses pembelajaran, kesetaraan sosial, pendekatan individu serta pembelajaran yang lebih murah. Namun terdapat pula beberapa kekurangan dari pembelajaran secara online seperti kurangnya komunikasi langsung face to face antara siswa dengan pengajar, kondisi individu yang tidak diperhatikan dalam pembelajaran jarak jauh, akses langsung pada sumber materi yang diajarkan, tidak adanya pelatihan yang dilakukan serta membutuhkan akses Internet dan perangkat pendukung komputer atau smartphone (Nabivey, 2015: 2).

Aplikasi Google classroom memiliki fitur yang mendukung proses pembelajaran e-learning. Menurut Wikipedia (2019) ada beberapa fitur yang ditawarkan Google classroom antara lain 8 adanya fitur assignment (pemberian tugas), adanya proses pengukuran (grading) dengan skema penilaian yang berbeda, komunikasi dua arah antara guru dengan siswa yang didukung oleh google drive, adanya fitur arsip program dan fitur aplikasi Google classroom dapat diakses dengan perangkat android dan IOS. Kesemua fitur tersebut tersedia di Google classroom dan dapat digunakan oleh guru selama proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas diperoleh bahwa aplikasi google classroom mempunyai banyak fitur yang sangat bermanfaat untuk pembelajaran daring dimasa pandemi. Pembelajaran secara umum diartikan sebagai proses transfer ilmu yang dilakukan oleh guru kepada siswa. Azhar berpendapat bahwa pembelajaran merupakan interaksi antara pendidik dengan peserta didik dengan tujuan untuk memperoleh informasi dan pengetahuan. Sedangkan menurut undang-undang nomor 20 tahun 2003 menjelaskan bahwa setiap manusia membutuhkan pendidikan dalam kehidupannya, sehingga pembelajaran sebagai

hubungan antara pendidik dengan peserta didik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar (Undang-Undang tentang Sistem Pendidikan Nasional, UU No. 20 Tahun 2003).

Di masa pandemi covid-19 saat ini menuntut adanya pembelajaran jauh (learning distance). Pembelajaran jarak jauh ini juga dikenal dengan istilah pembelajaran daring (dalam jaringan) ((Gusty, Sri (2020:15)). Dengan adanya pandemi saat ini pembelajaran daring ini diterapkan dari berbagai tingkatan pendidikan yang ada tanpa terkecuali. Secara umum pembelajaran daring diartikan sebagai proses pembelajaran yang berlangsung tanpa adanya tatap muka antara pendidik dengan peserta didik dan dilakukan dalam jaringan. Pembelajaran daring memanfaatkan adanya jaringan internet dalam proses pembelajaran.

Pembelajaran daring diartikan sebagai salah satu bentuk pendidikan formal yang memerlukan adanya telekomunikasi interaktif yang diselenggarakan sekolah oleh peserta didik dengan guru dengan memanfaatkan segala sumber belajar yang ada di dalamnya (Efendi, Albert. 2020:2). Pembelajaran daring dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja dengan memanfaatkan internet pembelajaran daring didesain dengan memanfaatkan teknologi komunikasi dan koneksi internet yang dua-duanya harus dimiliki oleh guru dan siswa. Selain itu perangkat komunikasi yang digunakan harus memenuhi syarat terutama dalam operating system yang dapat digunakan untuk mengakses informasi baik berupa audio maupun video (Sanjaya, Ridwan. 2020:175). Hal tersebut tergantung platform yang digunakan saat pelaksanaan pembelajaran daring.

Sutratinah Tirtonegoro (2015: 43) menyebutkan bahwa prestasi belajar adalah hasil dari pengukuran serta penilaian usaha belajar. Memberi batasan prestasi belajar yaitu hasil usaha kegiatan belajar yang dinyatakan dalam bentuk simbol-simbol, huruf atau kalimat yang sudah dicapai oleh setiap peserta didik dalam setiap periode tertentu.

Menurut Moh. Surya (2014:75) prestasi belajar adalah hasil belajar atau perubahan tingkah laku yang menyangkut ilmu pengetahuan, keterampilan dan sikap setelah melalui proses tertentu, sebagai hasil pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungannya.

H. Abin Syamsuddin (2016:32), dalam buku psikologi kependidikan mendefinisikan prestasi atau hasil belajar peserta didik adalah: 1) daya atau kemampuan seseorang untuk berfikir dan berlatih ketikamengerjakan tugas atau kegiatan tertentu dan kegiatan pembelajaran di sekolah; 2) prestasi belajar tersebut terutama dinilai aspek kognitifnya (transferable) karena yang bersangkutan dengan kemampuan peserta didik dalam pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesa, dan evaluasi; 3) prestasi belajar peserta didik dibuktikan dan ditunjukkan melalui nilai atau angka nilai dari hasil evaluasi yang dilakukan oleh guru terhadap tugas peserta didik dan ulangan-ulangan atau ujian yang ditempuhnya.

Berdasarkan pengertian-pengertian menurut para ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa prestasi belajar merupakan hasil atau tingkat kemampuan seseorang setelah melakukan proses belajar. Prestasi belajar seseorang sesuai dengan tingkat keberhasilan dalam mempelajari materi pelajaran yang dinyatakan dalam bentuk nilai setiap mata pelajaran setelah mengalami proses belajar mengajar. Prestasi belajar siswa dapat diketahui setelah diadakan evaluasi. Hasil dari evaluasi dapat memperlihatkan tentang tinggi atau rendahnya prestasi belajar siswa.

Ciri-ciri umum kegiatan belajar menurut Aunurrahman (2016: 36-37) sebagai berikut:

1. Belajar menunjukkan suatu aktivitas pada diri seseorang yang disadari atau disengaja. Oleh karena itu, pembelajar harus dengan sengaja dan sadar merencanakannya dalam bentuk kegiatan tertentu;
2. Belajar merupakan interaksi individu dengan lingkungannya. Lingkungan dapat berupa manusia atau objek-objek tertentu yang memungkinkan pembelajar memperoleh

pengalaman atau pengetahuan baru dan bisa juga pengetahuan lama yang menimbulkan perhatian kembali dan dapat menyebabkan terjadinya interaksi;

3. Hasil belajar ditandai dengan perubahan tingkah laku walaupun tidak semua perubahan tingkah laku merupakan hasil belajar, akan tetapi aktivitas belajar umumnya disertai perubahan tingkah laku yang dapat diamati (observable).

Rogers dengan teori pendidikan humanistiknya, mengemukakan prinsip-prinsip belajar yang diidentifikasi sebagai sentral dari filsafat pendidikannya (Astuti, 2011: 28) sebagai berikut: Keinginan untuk belajar (the desire to learn), Belajar secara signifikan (significant learning), Belajar tanpa ancaman (learning without threat), Belajar atas inisiatif sendiri (self-initiated learning) dan Belajar dan berubah (learning and change).

Prestasi belajar setiap peserta didik berbeda-beda, hal ini sangat dipengaruhi oleh beberapa faktor yaitu: faktor endogen dan faktor eksogen. A) faktor endogen adalah faktor yang berasal dari dalam diri peserta didik. Faktor endogen dibagi menjadi dua yaitu faktor biologis dan faktor psikologis (Abu Ahmadi, 2015)). Faktor biologis antara lain kesehatan, kelengkapan panca indra, kelengkapan anggota badan atau tidak cacat. Faktor psikologis antara lain intelegensi, minat, bakat dan emosi. Faktor eksogen meliputi faktor lingkungan keluarga, lingkungan sekolah dan lingkungan masyarakat. Faktor-faktor tersebut sangat berpengaruh terhadap prestasi belajar peserta didik.

Batasan yang berbeda-beda tentang pengertian prestasi belajar banyak kita jumpai disampaikan oleh para ahli. Namun secara umum mereka sepakat bahwa yang dikatakan sebagai prestasi belajar adalah hasil kegiatan belajar yang dibuktikan dengan nilai atau angka.

METODE PENELITIAN

Penelitian tindakan kelas ini berlokasi di SMP Negeri 6 Denpasar, yang beralamat di Jalan Gurita Sesetan, Denpasar Selatan. Lingkungan sekolah sangat mendukung pelaksanaan penelitian ini karena situasinya aman, nyaman, bersih, dan indah. Subjek penelitian adalah tempat peneliti memperoleh keterangan atau data penelitian. Yang menjadi subjek penelitian ini adalah 46 orang siswa kelas VII-7 semester II tahun pelajaran 2020/2021 di SMP Negeri 6 Denpasar. Objek dalam penelitian ini adalah peningkatan prestasi belajar Matematika siswa kelas VII-7 semester II tahun pelajaran 2020/2021 di SMP Negeri 6 Denpasar setelah penggunaan Google Classroom dalam pembelajaran daring. Jadwal penelitian tindakan kelas berlangsung dari bulan Maret sampai bulan Juni tahun 2021. Cara yang dilakukan dalam mengumpulkan data hasil penelitian ini adalah tes prestasi belajar. Data yang telah terkumpul dalam penelitian ini dianalisis dengan analisis deskriptif kuantitatif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Awal

Pada kegiatan awal nilai rata-rata hanya mencapai 70,13 dengan hanya 6 orang (13,04%) yang memperoleh nilai di atas KKM, 12 orang (26,09%) memperoleh nilai sama dengan KKM dan 28 orang (60,87%) memperoleh nilai di bawah KKM. Data tersebut menunjukkan rendahnya prestasi belajar Matematika siswa kelas VII-7 semester II tahun pelajaran 2020/2021 di SMP Negeri 6 Denpasar pada awalnya.

Deskripsi Siklus I

Pada siklus I, ada 18 orang (39,13%) yang memperoleh nilai di atas KKM, 16 orang (34,78%) memperoleh nilai sama dengan KKM sedangkan yang lainnya yang berjumlah 12 orang (26,09%) yang memperoleh nilai di bawah KKM. Penelitian akan dilanjutkan ke siklus

berikutnya karena belum memenuhi indikator keberhasilan. Analisis kuantitatifnya mengingat data yang diperoleh adalah dalam bentuk angka sebagai berikut :

1. Rata-rata (mean)

Menghitung rata-rata kelas dilakukan dengan cara:

$$= \frac{\text{Jumlah nilai}}{\text{Jumlah siswa}} = \frac{3.525}{46} = 76,63$$

2. Median (titik tengahnya) : 77,00

3. Modus : 77,00

4. Banyak kelas (K)

$$\begin{aligned} &= 1 + 3,3 \times \text{Log (N)} \\ &= 1 + 3,3 \times \text{Log 46} \\ &= 1 + 3,3 \times 1,66 \\ &= 1 + 5,48 = 6,48 = 6 \end{aligned}$$

5. Rentang kelas (r)

$$\begin{aligned} &= \text{skor maksimum} - \text{skor minimum} \\ &= 85 - 60 \\ &= 25 \end{aligned}$$

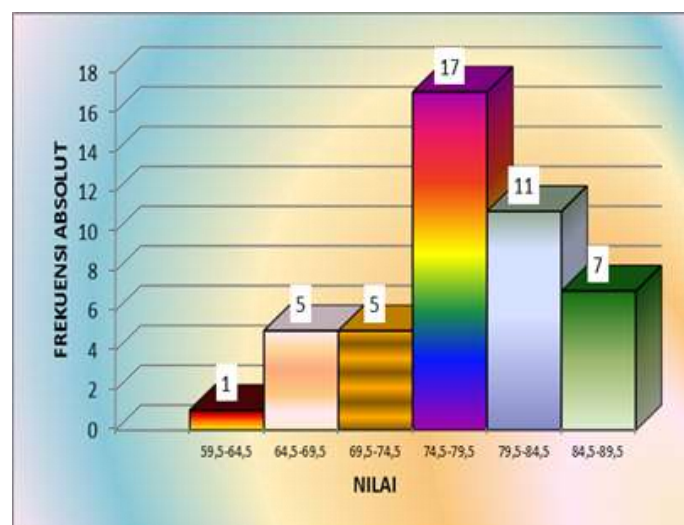
6. Panjang kelas interval (i)

$$= \frac{r}{K} = \frac{25}{6} = 4,2 = 5$$

Tabel 1. Data Kelas Interval Siklus I

No	Interval	Nilai Tepi	F Absolut	F Relatif
1	60-64	59,5-64,5	1	2,17
2	65-69	64,5-69,5	5	10,87
3	70-74	69,5-74,5	5	10,87
4	75-79	74,5-79,5	17	36,96
5	80-84	79,5-84,5	11	23,91
6	85-89	84,5-89,5	7	15,22
Total			46	100

5. Penyajian dalam bentuk grafik/ histogram



Gambar 1. Histogram Siklus I

Deskripsi Siklus II

Hasil yang diperoleh dari data Siklus II terhadap tes prestasi belajar yang sudah diberikan, ada 44 orang (95,65%) yang memperoleh nilai di atas KKM dan 2 orang (4,35%) yang memperoleh nilai sama dengan KKM. Hasil yang diperoleh pada Siklus II ini menunjukkan bahwa penelitian ini sudah berhasil. Analisis kuantitatifnya dihitung sebagai berikut :

1. Rata-rata (mean) :

$$= \frac{\text{Jumlah nilai}}{\text{Jumlah siswa}} = \frac{3.930}{46} = 85,43$$
2. Median (titik tengahnya) : 84,00
3. Modus : 80,00
4. Banyak kelas (K)

$$= 1 + 3,3 \times \text{Log (N)}$$

$$= 1 + 3,3 \times \text{Log 46}$$

$$= 1 + 3,3 \times 1,66$$

$$= 1 + 5,48 = 6,48 \square 6$$
5. Rentang kelas (r)

$$= \text{skor maksimum-skor minimum}$$

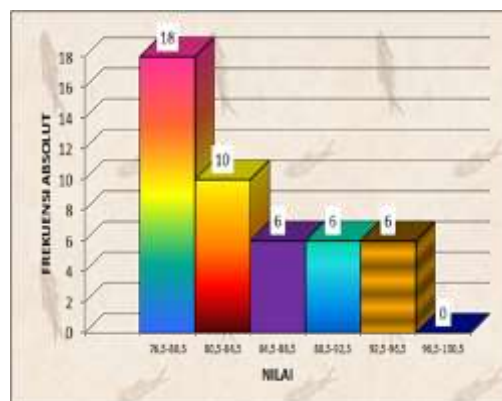
$$= 96 - 77 = 19$$
6. Panjang kelas interval (i)

$$= \frac{r}{K} = \frac{19}{6} = 3,2 = 4$$

Tabel 2. Data Kelas Interval Siklus II

No	Interval	Nilai Tepi	F Absolut	F Relatif
1	77-80	76,5-80,5	18	39,13
2	81-84	80,5-84,5	10	21,74
3	85-88	84,5-88,5	6	13,04
4	89-92	88,5-92,5	6	13,04
5	93-96	92,5-96,5	6	13,04
6	97-100	96,5-100,5	0	0,00
Total			46	100

5. Penyajian dalam bentuk grafik/histogram



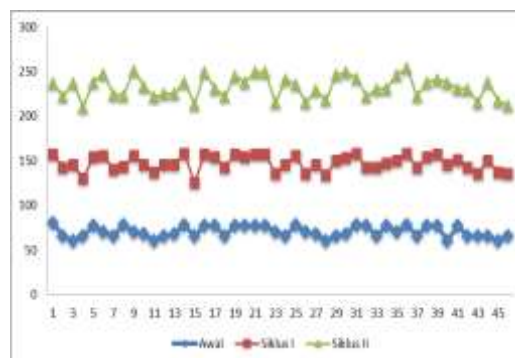
Gambar 2. Histogram Siklus II

Pada awalnya pembelajaran dilakukan tanpa inovasi, peneliti sebagai guru hanya mengajar dan mengajar menggunakan cara pembelajaran yang memang sudah sehari-hari dilakukan. Namun cara pembelajaran tersebut tidak mampu membuat peningkatan prestasi belajar Matematika. Kelemahannya ada di dua pihak yaitu di pihak guru dan di pihak siswa. Di pihak guru adalah kurangnya kebiasaan guru memotivasi siswa giat belajar menggunakan Google Classroom, guru selalu membiarkan saja kebiasaan siswa entah mau belajar atau tidak dengan cara pembelajaran seperti itu hanya 6 orang (13,04%) yang memperoleh nilai di atas KKM, 12 orang (26,09%) memperoleh nilai sama dengan KKM dan 28 (60,87%) memperoleh nilai di bawah KKM atau mesti diremidi. Jumlah yang banyak tersebut belum sesuai dengan tuntutan indikator keberhasilan penelitian yang diharapkan.

Setelah hasil awal diketahui sedemikian rupa maka pada siklus I ini peneliti melakukan inovasi menggunakan aplikasi Google Classroom. Dengan cara tersebut, pembelajaran dapat berjalan lebih lancar dan peserta didik sudah mulai lebih giat dan lebih aktif dalam proses pembelajaran. Kekurangan sebelumnya sudah diantisipasi dengan menumbuhkan keberanian pada siswa untuk berpendapat, berargumentasi, menanyakan hal-hal yang belum mereka pahami dan bekerja lebih giat tanpa menunggu perintah guru. Validasi yang dilakukan adalah dengan membaca teori-teori yang ada lalu mengkonsultasikan dengan guru-guru teman sejawat.

Dengan kegiatan tersebut akhirnya nilai siswa pada siklus I dapat ditingkatkan menjadi 18 orang (39,13%) yang memperoleh nilai di atas KKM, 16 orang (34,78%) memperoleh nilai sama dengan KKM. Sedangkan yang lainnya yang berjumlah 12 orang (26,09%) yang memperoleh nilai di bawah KKM atau mesti diremidi. Hasil tersebut sudah ada peningkatan namun peningkatan yang terjadi belum mampu memenuhi tuntutan indikator keberhasilan penelitian yang mencanangkan agar nilai rata-rata siswa mencapai batas KKM (77,00) karena rata-rata pada siklus I baru diperoleh 76,63. Dari semua data yang diperoleh pada Siklus I ini harapan pencapaian peningkatan prestasi belajar belum memenuhi harapan sesuai ketercapaian indikator keberhasilan penelitian sehingga penelitian ini masih perlu untuk dilanjutkan ke siklus berikutnya.

Berdasarkan hasil yang diperoleh pada siklus I, pada siklus II ini dilakukan pembelajaran yang lebih maksimal. Kekurangan di pihak guru yang belum mampu melakukan arahan-arahan, motivasi-motivasi pada siklus II ini diupayakan lebih maksimal. Siswa dibiasakan giat belajar, media yang digunakan lebih efektif yaitu Google Classroom. Mengulang lagi membaca kebenaran dari teori dari aplikasi Google Classroom. Hasil akhir yang diperoleh ternyata prestasi belajar Matematika pada siklus II sudah meningkat yaitu ada 44 orang (95,65%) yang memperoleh di atas KKM dan 2 orang (4,35%) yang memperoleh nilai sama dengan KKM sedangkan tidak ada siswa (0%) memperoleh nilai di bawah KKM. Berikut disajikan grafik peningkatan nilai per siklus masing-masing siswa.



Gambar 3. Grafik Peningkatan Nilai Siswa pada Setiap Siklus

Berdasarkan pembahasan dari semua data yang diperoleh, ternyata indikator keberhasilan penelitian yang menuntut 85,00% lebih siswa sudah mampu mencapai ketuntasan belajar sudah tercapai. Oleh karenanya penelitian ini tidak dilanjutkan ke siklus berikutnya

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan oleh peneliti dengan menggunakan penelitian deskriptif kuantitatif. Efektifitas penggunaan Google Classroom untuk meningkatkan prestasi belajar Matematika siswa kelas VII-7 SMP Negeri 6 Denpasar dapat dilihat selama proses pembelajaran berlangsung. Penggunaan berbagai fitur yang ada di Google Classroom dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran.

Selain itu penggunaan Google Classroom juga dapat digunakan untuk proses evaluasi sikap siswa, seperti pada saat siswa menyampaikan gagasan, pikiran, pendapat maupun pertanyaan terkait materi yang disampaikan oleh guru. Dengan demikian antusias siswa dapat terlihat. Guru juga dapat dengan mudah untuk menilai keaktifan siswa selama proses pembelajaran daring berlangsung.

Efektifitas tersebut juga dapat dilihat dari hasil yang diperoleh: Dari data awal ada 28 siswa mendapat nilai dibawah KKM dan pada siklus I menurun menjadi 12 siswa dan siklus II tidak ada siswa mendapat nilai di bawah KKM. Nilai rata-rata awal 70,13 naik menjadi 76,63 pada siklus I dan pada siklus II naik menjadi 85,43. Dari data awal siswa yang tuntas hanya 39,13% orang sedangkan pada siklus I menjadi lebih banyak yaitu 73,91% siswa dan pada siklus II menjadi cukup banyak yaitu 100%.

Jadi dapat disimpulkan bahwa efektifitas penggunaan Google Classroom dalam pembelajaran daring dapat meningkatkan prestasi belajar Matematika siswa kelas VII-7 Semester II tahun pelajaran 2020/2021 di SMP Negeri 6 Denpasar.

Peneliti dapat menyampaikan saran-saran sebagai berikut:

- 1) Bagi guru, diharapkan media Google Classroom dapat dijadikan referensi dalam kegiatan pembelajaran daring selama pandemi covid-19 saat ini.
- 2) Bagi siswa, diharapkan dengan penggunaan Google Classroom siswa lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran daring yang dilakukan. Selain itu siswa harus lebih aktif dalam mengemukakan pendapat selama pembelajaran berlangsung.
- 3) Bagi peneliti dan peneliti selanjutnya, diharapkan agar lebih mengembangkan lagi media pembelajaran daring yang dapat digunakan untuk meningkatkan prestasi belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Abin Syamsudin. 2016. Psikologi Kependidikan. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.
- Ahmadi, Abu, Joko Tri Prasetyo. 2015. Strategi Belajar Mengajar. Bandung: Pustaka Setia.
- Anonim, Google (Januari 20, 2021). <https://id.wikipedia.org/wiki/Google>.
- Astini, Suni. "Pemanfaatan Teknologi Informasi dalam Pembelajaran Tingkat Sekolah Dasar Pada Masa Pandemi Covid-19". Jurnal Lampuhyang Vol 11, No.2,(2020),14.
- Astuti, Yulia Sri. 2011. Skripsi. Analisis Penggunaan Metode Resitasi Media LKS pada Mata Pelajaran Ekonomi SMA Negeri I Wulantoro Tahun Ajaran 2010/2011. FKIP Universitas Sebelas Maret. Surakarta.

- Aunurrohman. 2016. Belajar dan Pembelajaran. Bandung: Alfabeta
- BBM 7. <http://file.upi.edu>. LKS pada Siswa Kelas Tinggi.
- Darmawan, Yuda. Skripsi : "Penggunaan Aplikasi Google Classroom dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika" (Surakarta : Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2019),2
- Dewi, Shinta, Kurnia. Skripsi : "Efektifitas E-Learning sebagai Media Pembelajaran Mata Pelajaran TIK Kelas XI di SMA Negeri Depok" (Yogyakarta : Universitas Negeri Yogyakarta, 2011),9
- Efendi, Albert. Konsep Pembelajaran Daring Berbasis Pendektan Ilmiah, (Jawa Tengah : CV Sarnu Untung, 2020), 2
- Fauzan dan Fatkhul Arifin, "The Effectiveness of Google Classroom Media on The Students Learning Out of Madrasah Ibtidaiyah Teacher Education Department", Jurnal Pendidikan Guru MI. Vol.6. No.2, (2019),272.
- Fitriyani, Yani dan Fauzi, Irfan dan Zultrianti, Mia. "Motivasi Belajar Mahasiswa Pada Pembelajaran Daring Selama Pandemi Covid-19", Jurnal Kependidikan Vol.6. No.2, (2020), 167
- <http://staff.uny.ac.id/sites>. Das Salirawati. Penggunaan LKS dalam Pembelajaran.
- Ibrahim, Muslimin dan Mohammad Nur. 2014. Pengajaran Berdasarkan Masalah. Surabaya: Unesa University Press.
- Indonesia, Undang-Undang tentang Sistem Pendidikan Nasional, UU No. 20 Tahun 2003.
- Mohamad Surya. 2014. Psikologi Pembelajaran dan Pengajaran. Bandung: Pustaka Bani Quraisy.
- Muslimin Ibrahim. 2000. Pembelajaran Kooperatif. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya
- Pandu, Hendrik. Sekolah Dalam Jaringan, (Surabaya : Scopindo Media Pustaka, 2020), 57
- Ramadhani, Mawar. Skripsi : "Efektifitas Penggunaan Media Pembelajaran E-Learning Berbasis Web Pada Pembelajaran TIK terhadap Hasil Belajar Siswa" (Yogyakarta : Universitas Negeri Yogyakarta, 2012), 9
- Ridwan Sanjaya, 21 Refleksi Pembelajaran Daring di Masa Darurat, (Semarang : Universitas Katolik Soegajipranata, 2020), 175
- Savoie, J. M & Andrew S.H. 1994. Problem Based Learning As Clasroom Solution. Journal. Educational Leadership.
- Sawir, Muhammad. Teori Efektifitas, (Yogyakarta : CV Budi Utama, 2020), 126
- Sri Gusty, dkk. Belajar Mandiri Pembelajaran Daring di Tengah Pandemi Covid-19, (Jakarta : Yayasan Kita Menulis, 2020), 1
- Suyitno, Amin, dkk. 2017. Dasar dan Proses Pembelajaran. Semarang: FMIPA Unnes
- Syaodih Sukmadinata, Nana. 2007. Metode Penelitian Pendidikan, Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Tirtonegoro, Sutratinah. 2015. Penelitian hasil belajar mengajar. Surabaya: Usaha

Nasional.

Uno, B. Hamzah, et. al. 2011. Pengembangan Instrumen Untuk Penelitian. Jakarta: Delima Press.

Yasin, Sulchan. Kamus Pintar Bahasa Indonesia, (Surabaya : Amanah, 1995), 83.