

Keefektifan *Google Classroom* dalam Pembelajaran Daring Matematika Kelas IX di SMP N 13 Yogyakarta di Masa Pandemi Covid-19

Angga Dewanta Agastya¹⁾, Uus Kusdinar²⁾

¹Universitas Ahmad Dahlan, ²Universitas Ahmad Dahlan

Key Words:

Pembelajaran Daring, *Google Classroom*, Pembelajaran Matematika.

Abstrak: Pada situasi pandemi *Covid-19*, sekolah menerapkan pembelajaran secara daring atau kegiatan belajar dari rumah. Dalam pelaksanaan kegiatan belajar secara daring, guru dan siswa memakai aplikasi sebagai penunjang pembelajaran secara daring, yakni *Google Classroom*. Penggunaan *Google Classroom* belum terbiasa menurut siswa dikarenakan sebelum pandemi guru biasanya melakukan pembelajaran secara tatap muka langsung. Tujuan dari artikel ini guna mengetahui efektivitas dari penggunaan *Google Classroom* pada kegiatan belajar matematika secara virtual. Lalu metode yang dipakai pada penelitian ini yaitu melalui pengisian angket *Google Form* pada Siswa SMP N 13 Yogyakarta kelas IX. Berdasarkan hasil dari survei deskriptif didapatkan hasil dari penggunaan *Google Classroom* masih kurang efektif dalam pembelajaran matematika, namun efektif dalam pembelajaran secara daring serta bisa dipakai sebagai aplikasi pembelajaran secara daring di situasi wabah virus Covid-19 seperti saat ini. Jadi bisa disimpulkan bahwa peserta didik masih membutuhkan guru dengan tatap muka langsung dalam proses pembelajaran matematika.

How to Cite: Agastya, A. D., & Kusdinar, U. (2021). Keefektifan *Google Classroom* dalam Pembelajaran Daring Matematika Kelas IX di SMP N 13 Yogyakarta. *Seminar Nasional Pengenalan Lapangan Persekolahan UAD*.

PENDAHULUAN

Awal tahun 2020 seluruh negara digemparkan oleh adanya varian virus baru yaitu Corona, dan infeksi dari virus Corona disebut Covid-19. Awal dari munculnya virus ini di Tiongkok, kota Wuhan bulan November tahun 2019, sebelum menyerang ke sebagian besar negara di dunia serta menjadi *pandemic* seperti sekarang ini (Permata & Bhakti, 2020:27). Covid-19 ialah penyakit menular dan dapat menyerang secara cepat yang diakibatkan dari sindrom pernafasan akut corona virus 2 atau (SARS-CoV-2). Gejala umum dari virus ini yaitu flu, batuk, masuk angin, demam, sesak nafas, nyeri telan, kehilangan indera perasa, indera peccuman dan diare. Lebih dari 1,2 juta kasus telah dilaporkan dari dua ratus negara yang mengakibatkan lebih dari 64.700 orang meninggal, dan lebih dari 246.000 orang telah pulih atau sembuh pada 5 April 2021 2020 (Siahaan, 2020:1).

Penyebaran virus Covid-19 sangat cepat dan berbahaya. Oleh karena itu, Pemerintah Indonesia menetapkan kebijakan-kebijakan terkait pandemi Covid-19, salah satu kebijakannya dalam dunia pendidikan yaitu dengan menerapkan sistem pembelajaran daring guna memutus atau menurunkan kasus dari penyebaran virus Covid-19, karena keselamatan peserta didik, guru, serta tenaga kependidikan adalah yang utama. Pembelajaran daring ialah kegiatan belajar mengajar yang membubuhkan penggunaan jaringan internet saat kegiatan belajar mengajar tanpa adanya kegiatan bertemu secara langsung siswa dengan guru (Dewi, 2020:56). Saat proses pembelajaran daring pengajar memfasilitasi materi pelajaran dalam bentuk media digital yang dapat dengan mudah dibuka oleh siswa. Kegiatan yang dilakukan selama pembelajaran daring antara lain siswa belajar, berdiskusi, tanya jawab, dan mengerjakan soal latihan yang dibimbing oleh guru secara daring. Segala kegiatan pembelajaran tersebut dilakukan dengan tidak adanya tatap muka secara langsung,

namun mereka tetap masih bisa melakukan interaksi dengan sesama untuk berdiskusi terkait materi yang sedang diajarkan. Sistem pembelajaran seperti ini sering disebut pembelajaran daring atau *virtual class*.

Google Classroom merupakan sebuah wadah kegiatan pembelajaran untuk dunia pendidikan yang membantu guru guna mengatasi kesulitan dalam membuat dan membagikan tugas tanpa menggunakan kertas (Gunawan & Sunarman, 2017:341). aplikasi tersebut telah diresmikan sejak 12 Agustus 2014 dan menjadi bagian dari *Google Apps for Education* (GAPE). Dalam penggunaannya aplikasi ini sangat meringankan guru dan siswa pada kegiatan pembelajaran untuk saling terhubung baik secara luring ataupun daring. *Google Classroom* memudahkan siswa dan guru dalam mengaksesnya, karena dapat diakses menggunakan situs maupun aplikasi. Situs dari *Google Classroom* dapat dengan mudah diakses menggunakan browser apapun, lalu untuk aplikasinya dapat diunduh dengan gratis pada gawai di *Playstore* dan *App Store*.

Matematika ialah cabang asal ilmu pengetahuan serta memiliki peranan krusial pada perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan menjadi indera bantu pada penggunaan ilmu pengetahuan lainnya. Matematika memiliki peranan yang krusial pada ilmu pengetahuan lain, serta paling primer yaitu untuk teknologi serta sains. Pentingnya matematika dalam kehidupan sehari-hari yaitu untuk mengasah cara berfikir dengan sistematis (Siagian, 2016:60). Saat belajar matematika tanpa disadari sudah belajar tentang memecahkan masalah menggunakan metode sistematis dan dapat menyelesaikannya secara lebih mudah. Jadi, pembelajaran matematika juga akan mengasah kemampuan berfikir secara rasional dan logis.

METODE

Metode penelitian yang dipergunakan merupakan metode angket yakni menggunakan upaya memberikan survei memakai *Google* Formulir. Total dari informan siswa kelas 9 SMP N 13 Yogyakarta yang sudah mengisi yaitu sejumlah 30 orang. Angket adalah sekumpulan dari pertanyaan dan pernyataan yang digunakan untuk pengumpulan data, dimana data tersebut diambil dari jawaban responden (Purnomo & Palupi, 2016:153). Penelitian ini menyelidiki tentang keefektifan penggunaan *Google Classroom* dalam pembelajaran daring matematika kelas 9 di SMP N 13 Yogyakarta dimasa pandemi Covid-19. Maka, angket atau kuesioner dibagikan kepada siswa kelas 9 di SMP N 13 Yogyakarta yang sudah memakai aplikasi *Google Classroom* sebagai aplikasi penunjang selama kegiatan pembelajaran daring matematika.

Setelah diperoleh data dari hasil survei, selanjutnya data tersebut akan diolah lalu dicari rata-ratanya memakai Skala Likert guna mendapatkan hasil dari keefektifan dari penerapan *Google Classroom* pada kegiatan pembelajaran daring matematika kelas 9 di SMP N 13 Yogyakarta dimasa pandemi Covid-19. Skala Likert ialah suatu skala psikometrik yang biasa dipergunakan pada survei atau angket dan metode yang tidak jarang dipakai pada penelitian dalam bentuk survei (Taluke et al., 2019:534). Data yang diambil pada penelitian ini yaitu pandangan siswa terkait keringanan *Google Classroom* pada pembelajaran matematika, dan pandangan siswa terhadap keringanan *Google Classroom* selaku kelas maya atau *virtual classroom*.

Tabel 1. Instument Skala Likert

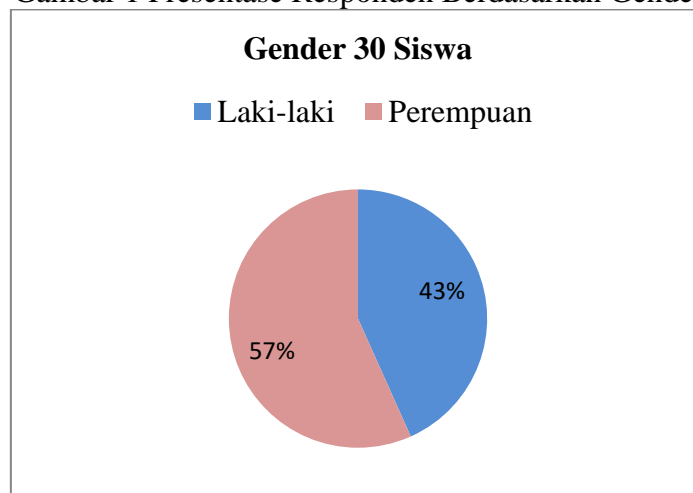
Penilaian	Skor
Sangat setuju (SS)	5
Setuju (S)	4
Kurang Setuju (KS)	3
Tidak Setuju (TS)	2
Sangat Tidak Setuju (STS)	1

Sumber : Sugiyono (2016:132)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Angket dibagi dalam dua variabel, yaitu variabel pandangan siswa terkait keringanan *Google Classroom* dalam kegiatan belajar daring matematika selama situasi wabah Covid-19 dan penerimaan siswa terkait keringanan *Google Classroom* selaku kelas maya atau *virtual classroom*. Dimana setiap variabelnya berisi lima pernyataan. Melalui skala likert pernyataan positif diberi skor 5, 4, 3, 2, dan 1. Gambaran diurutkan dari jawaban sangat setuju, setuju, kurang setuju, tidak setuju, hingga sangat tidak setuju.

Gambar 1 Presentase Responden Berdasarkan Gender



Tabel 2. Hasil Angket Pada Variabel Pertama

Keringanan <i>Google Classroom</i> pada pembelajaran daring matematika	STS	TS	KS	S	SS
1. <i>Google Classroom</i> dapat menumbuhkan ambisi belajar matematika saya	3 (10%)	5 (16,7%)	13 (43,3%)	8 (26,7%)	1 (3,3%)
2. <i>Google Classroom</i> dapat menumbuhkan kapasitas saya saat belajar matematika	2 (6,7%)	2 (6,7%)	13 (43,3%)	13 (43,3%)	0 (0%)
3. <i>Google Classroom</i> sangat bermanfaat pada kegiatan pembelajaran matematika saya	2 (6,7%)	3 (10%)	12 (40%)	10 (33,3%)	3 (10%)
4. Memakai <i>Google Classroom</i> dapat membuat saya mengumpulkan tugas tepat waktu	2 (6,7%)	6 (20%)	9 (30%)	11 (36,7%)	2 (6,7%)
5. <i>Google Classroom</i> berguna dalam pembelajaran matematika	2 (6,7%)	3 (10%)	10 (33,3%)	14 (46,7%)	1 (3,3%)

Tabel 3. Hasil Angket Pada Variabel Kedua

Penerimaan siswa terkait keringanan <i>Google Classroom</i> selaku kelas maya	STS	TS	KS	S	SS

1. Pemakaian <i>Google Classroom</i> ringan dimengerti saat pembelajaran daring	2 (6,7%)	2 (6,7%)	13 (43,3%)	9 (30%)	4 (13,3%)
2. Bentuk <i>Google Classroom</i> sangat jelas dan ringan dimengerti	2 (6,7%)	2 (6,7%)	3 (13,3%)	13 (43,3%)	9 (30%)
3. <i>Google Classroom</i> ringan bagi saya menggunakannya	0 (0%)	3 (10%)	0 (0%)	14 (46,7%)	13 (43,3%)
4. Dengan <i>Google Classroom</i> dapat lebih mudah dalam pengumuman materi dan pengumpulan tugas	0 (0%)	2 (6,7%)	1 (3,3%)	18 (60%)	9 (30%)
5. <i>Google Classroom</i> gampang dibuka	0 (0%)	2 (6,7%)	3 (10%)	12 (40%)	13 (43,3%)

Keterangan :

STS = Sangat Tidak Setuju

TS = Tidak Setuju

KS = Kurang Setuju

S = Setuju

SS = Sangat Setuju

Tabel 4. Hasil Rata-Rata Angket Pada Variabel Pertama

Keringanan <i>Google Classroom</i> pada pembelajaran daring matematika		
No	Pernyataan	Rata-Rata
1.	<i>Google Classroom</i> dapat menumbuhkan ambisi belajar matematika saya	2,966
2.	<i>Google Classroom</i> dapat menumbuhkan kapasitas saya saat belajar matematika	3,233
3.	<i>Google Classroom</i> sangat bermanfaat pada kegiatan pembelajaran matematika saya	3,3
4.	Memakai <i>Google Classroom</i> dapat membuat saya mengumpulkan tugas tepat waktu	3,166
5.	<i>Google Classroom</i> berguna dalam pembelajaran matematika	3,3
Jumlah		3,193

Berdasarkan hasil survei deskriptif pada variabel pertama, yaitu tentang pandangan siswa terkait keringanan *Google Classroom* pada pembelajaran daring matematika, didapatkan hasil rata-ratanya 3,193. Berarti berdasarkan lima pernyataan yang terdapat pada angket bisa disimpulkan siswa masih Kurang Setuju terhadap pernyataan-pernyataan yang terdapat dalam angket terkait dengan keringanan *Google Classroom* pada pembelajaran daring matematika.

Jadi bisa disimpulkan *Google Classroom* kurang efektif pada kegiatan pembelajaran daring matematika di situasi pandemi Covid-19, dikarenakan dalam proses pembelajaran matematika siswa masih memerlukan guru secara tatap muka langsung.

Tabel 5. Hasil Rata-Rata Angket Pada Variabel Kedua

Pandangan siswa terkait keringanan <i>Google Classroom</i> selaku kelas maya		
No	Pernyataan	Rata-Rata
1.	Pemakaian <i>Google Classroom</i> ringan dimengerti saat pembelajaran daring	3,366
2.	Bentuk <i>Google Classroom</i> sangat jelas dan ringan	4,4

	dimengerti	
3.	<i>Google Classroom</i> ringan bagi saya menggunakannya	4,233
4.	Dengan <i>Google Classroom</i> dapat lebih mudah dalam pengumuman materi dan pengumpulan tugas	4,133
5.	<i>Google Classroom</i> gampang dibuka	4,2
	Jumlah	4,0664

Berdasarkan hasil survei deskriptif pada variabel kedua, yaitu penerimaan siswa terkait keringanan *Google Classroom* selaku kelas maya atau *virtual classroom*, didapatkan hasil rata-ratanya 4,0664. Berarti berdasarkan lima pernyataan yang terdapat pada angket dapat disimpulkan siswa Setuju terhadap pernyataan-pernyataan yang terdapat dalam angket terkait dengan pandangan siswa terkait keringanan *Google Classroom* selaku kelas maya atau *virtual classroom*.

Jadi bisa disimpulkan *Google Classroom* sudah efektif pada pembelajaran kelas maya atau *virtual classroom*, dikarenakan siswa dapat menyetujui dengan mudah *Google Classroom* dari sisi penggunaannya, akses, tampilan, dan pengumpulan tugas.

Kelebihan dari perangkat lunak *Google Classroom* dibanding aplikasi lain yaitu aplikasi ini bisa dipakai dalam menyediakan dan mengelola kelas, tugas, nilai, diskusi, dan memberikan masukan. Siswa bisa dengan mudah melihat materi dari tugas yang diunggah, berbagi materi, berdiskusi, menyerahkan tugas, dan mendapat masukan nilai (Longa, 2021:51). Pembelajaran menggunakan *Google Classroom* selain mudah dalam mengaksesnya serta mempermudah siswa dalam belajar.

KESIMPULAN

Di situasi pandemi Covid-19 kali ini, siswa diharuskan melakukan kegiatan belajar dari rumah masing-masing guna memutus dan mengurangi penyebaran dari virus Covid-19. Pemakaian *Google Classroom* masih belum efektif untuk kegiatan pembelajaran daring matematika, dikarenakan siswa dalam kegiatan pembelajaran matematika masih membutuhkan guru secara langsung atau tatap muka langsung. Sedangkan siswa bisa menyetujui *Google Classroom* selaku aplikasi kelas maya atau *virtual class*, dikarenakan *Google Classroom* mudah untuk dibuka dan dalam penggunaannya.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada Bapak Drs. Uus Kusdinar, M.Pd sebagai DPL yang membimbing saya dalam pelaksanaan PLP II, Bapak Johan Pranawestu, S.Pd selaku guru pamong yang membimbing saya selama proses PLP 2 di SMP N 13 Yogyakarta, serta teman-teman siswa kelas 9 SMP N 13 Yogyakarta sebagai responden yang telah membantu menyelesaikan penelitian ini.

REFERENSI

- Dewi, W. A. F. (2020). Dampak COVID-19 terhadap Implementasi Pembelajaran Daring di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 55–61.
- Gunawan, F. I., & Sunarman, S. G. (2017). Pengembangan Kelas Virtual Dengan Google Classroom Dalam Keterampilan Pemecahan Masalah (Problem Solving) Topik Vektor Pada

Siswa Smk Untuk Mendukung Pembelajaran. *Prosiding Seminar Nasional Etnomatnesia*, 340–348.

- Longa, A. E. (2021). Penggunaan Aplikasi Google Classroom dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Kelas X IPS 3 SMA Negeri 1 Maumere. *Journal on Teacher Education*, 2(2), 49–57.
- Permata, A., & Bhakti, Y. B. (2020). Keefektifan Virtual Class dengan Google Classroom dalam Pembelajaran Fisika Dimasa Pandemi Covid-19. *JIPFRI (Jurnal Inovasi Pendidikan Fisika Dan Riset Ilmiah)*, 4(1), 27–33. <https://doi.org/10.30599/jipfri.v4i1.669>
- Purnomo, P., & Palupi, M. S. (2016). Pengembangan Tes Hasil Belajar Matematika Materi Menyelesaikan Masalah yang Berkaitan dengan Waktu, Jarak dan Kecepatan Untuk Siswa Kelas V. *Jurnal Penelitian (Edisi Khusus PGSD)*, 20(2), 151–157.
- Siagian, M. D. (2016). Kemampuan Koneksi Matematika Dalam Pembelajaran Matematika. *MES (Journal of Mathematics Education and Science)*, 2, 58–67.
- Siahaan, M. (2020). Dampak Pandemi Covid-19 Terhadap Dunia Pendidikan. *Edisi Khusus*, 1(1), 1–3.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: PT Alfabet.
- Taluke, D., Lakat, R. S. M., & Sembel, A. (2019). Analisis Preferensi Masyarakat Dalam Pengelolaan Ekosistem Mangrove Di Pesisir Pantai Kecamatan Loloda Kabupaten Halmahera Barat. *Spasial*, 6(2), 531–540.