

PENGARUH PENGGUNAAN APLIKASI GOOGLE CLASSROOM TERHADAP HASIL BELAJAR GEOMETRI SISWA DI MASA PANDEMI COVID-19

Oleh:

Muchammad Bagus Romadoni

Mahasiswa Program Studi S1 Program Studi Pendidikan Matematika
Sekolah Tinggi Keguruan Ilmu Pendidikan
Bagusromadoni0501@gmail.com

Dr. Tri Achmad Budi Susilo, S.Si., M.Pd

Dosen Program Studi S1 Program Studi Pendidikan Matematika
Sekolah Tinggi Keguruan Ilmu Pendidikan

Abstrak

Romadoni, M. Bagus. 2021. Pengaruh Penggunaan *Aplikasi Google Classroom* Terhadap Hasil Belajar Geometri Siswa di Masa Pandemi *Covid-19*. Skripsi. Program Studi Pendidikan Matematika STKIP PGRI Sidoarjo. Dosen Pembimbing: 1) Dr. Tri Achmad Budi Susilo, S.Si., M.Pd. 2) Dr. Lestariningsih, S.Pd., M.Pd.

Kata Kunci : Google classroom, Geometri, pandemi covid 19

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan *aplikasi google classroom* terhadap hasil belajar geometri siswa dimasa pandemi Covid 19. Selain untuk mengetahui pengaruh terhadap hasil belajar geometri siswa, penelitian ini juga bertujuan untuk mengetahui keaktifan siswa selama proses pembelajaran berlangsung menggunakan *aplikasi google classroom*. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kuantitatif dengan bentuk desain penelitian *PreExperimental Desain* yaitu *One Shot Case Study*. Penelitian ini dilaksanakan di SMP PGRI 2 Porong pada semester genap tahun ajaran 2020/2021 dengan subjek penelitian kelas VIII dengan populasi berjumlah 20 siswa. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi dan lembar tes. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji asumsi klasik kemudian dilanjutkan menggunakan analisis regresi linier sederhana. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai $t_{hitung} (2,736) > t_{tabel} (2,101)$ sehingga H_0 ditolak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh penggunaan aplikasi google classroom terhadap hasil belajar geometri siswa secara signifikan.

ABSTRAK

Romadoni, M. Bagus. 2021. The Effect of Using the Google Classroom Application on Student Geometry Learning Outcomes during the Covid-19 Pandemic. Thesis. STKIP PGRI Sidoarjo Mathematics Education Study Program. Supervisor: 1) Dr. Tri Achmad Budi Susilo, S.Sc., M.Pd. 2) Dr. Lestariningsih, S.Pd., M.Pd

Kata Kunci : Google classroom, Geometry, covid 19 pandemic

This research aims to determine the effect of using the Google Classroom application on students' geometry learning outcomes during the Covid 19 pandemic. Apart from finding out the effect on students' geometry learning outcomes, this research also aims to determine students' activity during the learning process using the Google Classroom application. The research method used in this research is a quantitative research method in the form of a Pre-Experimental Research Design, namely One Shot Case Study. This research was carried out at PGRI 2 Porong Middle School in the even semester of the 2020/2021 academic year with class VIII research subjects with a population of 20 students. The instruments used in this research were observation sheets and test sheets. The data analysis technique used in this research is the classic assumption test and then continued using simple linear regression analysis. The research results show that the value of $t_{count} (2.736) > t_{table} (2.101)$ so that H_0 is rejected. So it can be concluded that there is a significant influence of using the Google Classroom application on students' geometry learning outcomes.

1. Pendahuluan Latar Belakang

Matematika merupakan salah satu ilmu yang berperan penting dalam pendidikan karena dapat diterapkan ke dalam berbagai bidang kehidupan. Dalam pengembangan ilmu pengetahuan pola pikir matematika pun menjadi andalan. Menurut Hudojo (2005) dalam kehidupan sehari-hari matematika sangat diperlukan dalam menghadapi Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) sehingga perlu dibekalkan pada siswa.

Salah satu cabang matematika yang diajarkan di sekolah adalah geometri. Geometri merupakan salah satu bagian dari matematika sekolah yang diajarkan mulai dari SD sampai Perguruan Tinggi (PT). Geometri merupakan bidang kajian dalam materi matematika sekolah memiliki porsi yang besar untuk dipelajari oleh siswa di sekolah. Menurut Jiang (2016) salah satu bagian dari matematika yang sangat lemah diserap oleh siswa disekolah adalah geometri.

Banyak faktor yang menjadi penyebab rendahnya hasil belajar matematika siswa diantaranya kurangnya minat siswa dalam mengikuti pelajaran matematika. Sistem pendidikan pun mulai mencari suatu inovasi untuk proses kegiatan belajar mengajar terutama disaat kondisi saat ini, semenjak munculnya

wabah *Covid-19*. Maka dari itu seluruh kegiatan di institusi pendidikan untuk melaksanakan kegiatan proses belajar mengajar dilakukan dirumah masing-masing sesuai dengan anjuran dari Surat Edaran No. 4 Tahun 2020 dari Menteri Pendidikan dan Kebudayaan.

Hasil belajar merupakan salah satu tujuan dari proses pembelajaran. Hasil belajar dipengaruhi oleh kemampuan siswa dan keefektifan proses pembelajaran. Menurut Jihad & Haris (2012) hasil belajar merupakan pencapaian bentuk perubahan perilaku yang cenderung menetap dari arah kognitif, afektif, dan psikomotoris dari proses belajar yang dilakukan dalam waktu tertentu. Proses pembelajaran berjalan dengan lancar merupakan tugasutama guru.

Menurut Nurhayati (2018) guru juga berperan dalam pemilihan model pembelajaran karena masing-masing model memiliki kelebihan dan kekurangan. Tujuan pemilihan model tersebut adalah untuk mengefektifkan proses pembelajaran di masa pandemi *Covid-19* ini untuk menyampaikan materi pembelajaran tersebut, karena dari kenyataan yang ditemui, bahwa pembelajaran jarak jauh ini banyak yang kendala dan kesulitan baik dari guru maupun siswa dalam proses belajar mengajar.

Berdasarkan observasi, pembelajaran matematika di SMP PGRI 2 Porong, di sini

ditemukan bahwa ada salah satu guru yang menggunakan *Google classroom*. Menurut Hakim (2019) *google classroom* adalah layanan berbasis Internet yang disediakan oleh *google* sebagai sebuah sistem *E-learning*. *Service* ini didesain untuk membantu pengajar membuat dan membagikan tugas kepada peserta didik secara *paperless*. Aplikasi ini memberikan kesempatan kepada para guru untuk menyampaikan materi ajar kepada siswa. Adapun *Google For Education* merupakan Inovasi yang bertujuan untuk membantu menciptakan pembelajaran yang aktif, efektif, efisien dan menyenangkan.

Melalui aplikasi *Google classroom* diharapkan sebagai tujuan pembelajaran akan lebih mudah direalisasikan. Oleh karena itu, penggunaan *Google classroom* ini sesungguhnya mempermudah guru dalam mengelola pembelajaran dan menyampaikan informasi secara tepat dan akurat kepada peserta didik (Hakim, 2016).

Berdasarkan hasil pengamatan yang telah dilakukan oleh peneliti, selama proses kegiatan belajar mengajar di SMP PGRI 2 Porong masih banyak guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran menggunakan media lain seperti WA (*WhatsApp*). Kurangnya keahlian guru dalam menggunakan media pembelajaran yang berbasis teknologi merupakan salah satu faktor untuk bisa menggunakan aplikasi seperti *google classroom*. Minimnya penggunaan media pembelajaran membuat peserta didik menjadi kurang antusias dalam mengikuti proses pembelajaran. Dengan demikian peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami mata pelajaran Matematika yang kemudian berdampak pada hasil belajar siswa.

Berdasarkan uraian-uraian tersebut di atas maka peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul **“Pengaruh penggunaan aplikasi *google classroom* terhadap hasil belajar geometri siswa di masa pandemi *Covid-19*.”**

Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana pengaruh penggunaan aplikasi *google classroom* terhadap hasil belajar geometri siswa di masa pandemi *Covid-19*?

2. Kajian Pustaka

a. Pengertian Pembelajaran E-learning

Pembelajaran *E-learning* menurut Michael (2013) merupakan Pembelajaran yang disusun dengan tujuan menggunakan sistem elektronik atau komputer sehingga mampu mendukung proses pembelajaran. Pembelajaran *E-learning* ini memanfaatkan perkembangan teknologi berupa komputer atau gawai sebagai media untuk menyampaikan materi pembelajaran.

Berdasarkan dari beberapa pengertian para ahli yaitu Michael(2013), Chandrawati (2010) dan Ardiansyah (2013) dapat disimpulkan bahwa *E-learning* adalah sebuah proses pembelajaran yang dilaksanakan tanpa harus bertatap muka secara langsung antara guru dan peserta didik dengan menggunakan elektronik sebagai media penyampaiannya. Salah satu media yang digunakan adalah jaringan komputer. Dengan dikembangkannya di jaringan komputer memungkinkan untuk dikembangkan dalam bentuk berbasis *web*, sehingga kemudian dikembangkan ke jaringan komputer yang lebih luas yaitu internet. Penyajian *E-learning* berbasis *web* ini bisa menjadi lebih interaktif. Sistem *E-learning* ini tidak memiliki batasan akses, inilah yang memungkinkan perkuliahan bisa dilakukan lebih banyak waktu.

b. Pengertian *Google Classroom*

Menurut Hakim (2019) *google classroom* adalah layanan berbasis internet yang disediakan oleh *google* sebagai sebuah sistem *E-learning*. *Service* ini didesain untuk membantu pengajar membuat dan membagikan tugas kepada

pelajar secara *paperless*. Pengguna *service* ini harus mempunyai akun di *google*. Selain itu *google classroom* hanya bisa digunakan oleh sekolah yang mempunyai *google apps for education*.

Google classroom atau ruang kelas *google* menurut Corbyn (2019) merupakan suatu sarana media pembelajaran campuran untuk ruang lingkup pendidikan yang dapat memudahkan pengajar dalam membuat, membagikan dan menggolongkan setiap penugasan tanpa kertas (*paperless*). *Software* tersebut telah diperkenalkan sebagai keistimewaan dari *google apps for education* yang rilis pada tanggal 12 Agustus 2014.

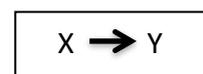
Dengan demikian berdasarkan dari beberapa ahli yaitu Hakim (2019) dan Corbyn (2019) *google classroom* adalah suatu aplikasi yang disediakan oleh *google for education* untuk menciptakan ruang kelas lingkup pendidikan yang dapat memudahkan pengajar dalam membuat, membagikan dan menggolongkan setiap penugasan tanpa kertas (*paperless*). Aplikasi ini dapat membantu memudahkan guru dan peserta didik dalam melaksanakan proses belajar dengan lebih mendalam. Pembelajaran dengan menggunakan rancangan kelas yang mengaplikasikan *google classroom* sesungguhnya ramah lingkungan. Hal ini dikarenakan peserta didik tidak lagi menggunakan kertas dalam mengumpulkan tuganya.

Pemanfaatan *google classroom* dapat melalui *multiplatform* yakni melalui komputer dan telepon genggam. Guru dan peserta didik dapat mengunjungi *situs* <https://classroom.google.com> atau mengunduh aplikasi melalui *playstore* di android atau *app store* di *iOS* dengan kata kunci *Google Classroom*. Penggunaan *Learning Management Sistem* (LMS) tersebut tanpa dipungut biaya, sehingga pemanfaatannya dapat dilakukan sesuai kebutuhan.

3. Metode

Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif, dan jenis penelitian yang dipilih adalah jenis penelitian eksperimen dengan *Pre-Experimental Design*. Menurut Sugiyono (2017) penelitian kuantitatif merupakan penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, teknik pengambilan sampel pada umumnya dilakukan secara random, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.

Desain penelitian ini menggunakan *Pre-Experimental Design* yaitu *One-shot Case Study*. Dalam desain ini terdapat suatu kelompok diberi treatment/perlakuan, dan selanjutnya diobservasi hasilnya. "Treatment adalah sebagai variabel independen dan hasil adalah sebagai variabel dependen" (Sugiyono, 2009). Dalam penelitian ini, tak ada kelompok kontrol dan siswa diberi perlakuan khusus atau pengajaran selama beberapa waktu (tanda X). Subjek dalam penelitian ini akan mendapatkan perlakuan (*treatment*) yaitu pembelajaran menggunakan aplikasi *google classroom*. Kemudian di akhir kegiatan, siswa diberi tes yang terkait dengan perlakuan/pengajaran yang diberikan (tanda Y):



Keterangan:

X = Perlakuan yang berupa pembelajaran geometri dengan menggunakan *aplikasi google classroom*.

Y = Observasi setelah penggunaan *aplikasi google classroom* (berupa *post-tes*)

Menurut Patton (2013) analisis data adalah proses mengatur urutan data, mengorganisasikan ke dalam suatu pola, kategori, dan suatu uraian dasar. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yakni; Uji asumsi klasik, uji

autokorelasi dan Analisis regresi linear sederhana.

Uji Asumsi Klasik

Uji asumsi klasik regresi digunakan untuk mengetahui ketepatan dalam estimasi, tidak bias dan konsisten. Ada dua uji asumsi klasik yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu uji normalitas dan uji autokorelasi.

Analisis Regresi Linear Sederhana

Regresi linear sederhana adalah regresi linier yang digunakan hanya untuk satu variabel bebas (*independent*) dan satu variabel tak bebas (*dependent*) serta untuk mengetahui pengaruhnya (Siregar, 2015).

Data variabel bebas (*independent*) yang berasal dari data nilai observasi aktivitas guru dan setiap siswa dan data variabel tak bebas (*dependent*) yang berasal dari data hasil belajar siswa melalui test.

4. Pembahasan

Proses pendidikan terdiri dari system *input*, proses dan *output*. System input dalam proses pendidikan adalah siswa yang akan mengikuti pembelajaran, proses adalah kegiatan yang dilakukan dalam belajar, sedangkan *output* adalah hasil dari pembelajaran. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan mengenai pengaruh penggunaan *aplikasi google classroom* terhadap hasil belajar geometri siswa di masa pandemi *Covid-19* kelas VIII di SMP PGRI 2 Porong dengan beberapa metode analisis yang digunakan seperti analisis uji normalitas, analisis uji heteroskedastisitas, analisis autokorelasi, dan analisis linear sederhana yaitu menggunakan uji t (uji parsial).

Hasil penelitian yang diperoleh di SMP PGRI 2 Porong memiliki hasil yang hampir sama dengan penelitian yang dilakukan Pradana dan Harimurti (2017) yang meneliti tentang pengaruh penerapan *tools google classroom* pada model pembelajaran *project based learning* terhadap hasil belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh yang positif dan signifikan

setelah pembelajaran menggunakan *aplikasi google classroom* terhadap hasil belajar geometri siswa di masa pandemi *Covid-19*. Maka dari hasil penelitian yang diperoleh telah menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan *aplikasi google classroom* berpengaruh positif terhadap hasil belajar geometri siswa di masa pandemi *Covid-19* pada kelas VIII di SMP PGRI 2 Porong.

5. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisa data yang dilakukan di SMP PGRI 2 Porong, pembelajaran menggunakan *aplikasi google classroom* terhadap hasil belajar geometri siswa di masa pandemi *Covid-19* dibuktikan dengan nilai hasil uji t diperoleh $t_{hitung} (2,7369) > t_{tabel} (2,101)$ sehingga H_0 ditolak. H_0 yang dimaksud adalah tidak ada pengaruh pembelajaran menggunakan *aplikasi google classroom* terhadap hasil belajar geometri siswa di masa pandemi *Covid-19*, maka dapat disimpulkan ada pengaruh pembelajaran menggunakan *aplikasi google classroom* terhadap hasil belajar geometri siswa pada masa pandemi *Covid-19*.

6. Daftar pustaka

- Ahmad, I. F. (2020). Asesmen alternatif dalam pembelajaran jarak jauh pada masa darurat penyebaran coronavirus disease (Covid-19) di Indonesia. *Pedagogik: Jurnal Pendidikan*, 7(1), 195-222.
- Ahmatika, D. (2016). Peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa dengan pendekatan inquiry/discovery. *Euclid*, 3(1).
- Anggraini, E. (2019). Pengaruh Pembelajaran *Blended Learning* Menggunakan Aplikasi *Google Classroom* Terhadap Pemahaman Konsep Matematis Pada Peserta Didik Kelas VIII SMPN 9 Bandar Lampung (*Doctoral dissertation*, UIN Raden Intan Lampung).

- Hakim, A. B. (2016). Efektifitas Penggunaan E-Learning Moodle, Google Classroom Dan Edmodo. *International Journal Of Technology And Business*, vol, 2, 1-6.
- Hamid, A. (2017). Guru Profesional. *Al-Falah: Jurnal Ilmiah Keislaman dan Kemasyarakatan*, 17(2), 274-285.
- Hanyu. (2017). pengertian, karakteristik dan manfaat *e-learning*. Diambil kembali dari seprida hanum. Web.id: <https://sepridahanum.web.id/pengertian-karakteristik-dan-manfaat-e-learning/>
- Hasibuan, I. S. (2016). Pengaruh Model Pembelajaran *Contextual Teaching And Learning* (Ctl) Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematik Siswa Kelas VIII Smp Negeri 1 Pagar Merbau Ta 2015/2016 (Doctoral dissertation, UNIMED).
- Kebudayaan, M. P. D., & Indonesia, R. (2020). Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran Coronavirus Disease (COVID-19).
- Langi, J. P. (2021). Pengaruh Pembelajaran Fisika Secara Online Berbasis Zoom Meeting terhadap Hasil Belajar Mahasiswa. *jurnal of admiration*, 2(1), 85-93.
- Meiza, A., Hanifah, F. S., Natanael, Y., & Nurdin, F. (2020). Analisis regresi ordinal untuk melihat pengaruh media pembelajaran daring terhadap antusiasme mahasiswa era pandemi Covid. *Digital Library UIN Sunan Gunung Djati*.
- Noor, A. J., & Raisah, R. (2015). Penerapan Strategi Relating Experiencing Applying Cooperating Transffering (REACT) dalam Pembelajaran Geometri di Kelas X SMA. *EDU-MAT: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(2).
- Pradana, D. B. P. (2017). Pengaruh penerapan tools google classroom pada model pembelajaran project based learning terhadap hasil belajar siswa. *IT-Edu: Jurnal Information Technology and Education*, 2(01).Eveline, D. S. (2008). *Mozaik Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Pradani, D. R., Mosik, M., & Wiyanto, W. (2018). Analisis Aktivitas Siswa dan Guru dalam Pembelajaran IPA Terpadu Kurikulum 2013 di SMP. *UPEJ Unnes Physics Education Journal*, 7(1), 57-66.
- Sinaga, Y. R. (2014). Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah (Pbm) Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika Pada Materi Pecahan Siswa Kelas VII di Smp Swasta Istiqlal Delitua TA 2014/2015 (Doctoral dissertation, UNIMED).
- Sofi, E. (2017). Pembelajaran Berbasis E-Learning Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas VIII Madrasah Tsanawiyah Negeri. *Tanzhim*, 1(01), 49-64.
- Suhery, S., Putra, T. J., & Jasmalinda, J. (2020). Sosialisasi Penggunaan Aplikasi Zoom Meeting dan Google Classroom pada Guru di Sdn 17 Mata Air Padang Selatan. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(3), 129-132.