

Pembelajaran Matematika Berbasis Aplikasi *Google Classroom* pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar

Risky Pitria Dewi¹, Ekasatya Aldila Afriansyah^{2*}

¹Program Studi Pendidikan Matematika, MTs Nurul Huda Al-Husaeni

¹Kp. Naringgul Rt 02 Rw 01, Tegallega, Kec. Bungbulang, Kab. Garut Prov. Jawa Barat, Indonesia

^{2*}Program Studi Pendidikan Matematika, Institut Pendidikan Indonesia

^{2*}Jalan Terusan Pahlawan No.32 Sukagalih, Tarogong Kidul, Garut, Jawa Barat, Indonesia

¹riskyfitria25@gmail.com; ^{2*}ekasatyafriansyah@institutpendidikan.ac.id

ABSTRAK

Pembelajaran daring menggunakan aplikasi *Google Classroom* tidak berpengaruh terhadap hasil nilai siswa pada pembelajaran matematika. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui analisis pembelajaran matematika berbasis keberanian menggunakan aplikasi *Google Classroom* pada materi Bangun Ruang Sisi Datar di SMPN 1 Bungbulang. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif. Metode penelitian yang digunakan, yaitu metode analisis deskriptif. Subjek dalam penelitian ini adalah guru dan siswa kelas VIII di SMPN 1 Bungbulang tahun ajaran 2020/2021 yang berada di Desa Tegallega, Kecamatan Bungbulang Kabupaten Garut yang menemukan satu orang guru dan 5 orang siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara, angket terbuka, dan dokumentasi. Teknik analisis data dalam penelitian ini, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran yang berani menggunakan aplikasi *Google Classroom* siswa SMP kelas VIII efektif diterapkan, ditunjukkan dengan nilai harian siswa mencapai KKM yang ditetapkan oleh sekolah dengan perolehan rata-rata nilai siswa 67,7 berada pada kategori cukup baik.

Kata Kunci: Pembelajaran Matematika Berbasis Daring; *Google Classroom*, Bangun Ruang Sisi Datar; Kualitatif.

ABSTRACT

Online learning using the *Google Classroom* application has no effect on student grades in learning mathematics. This study aims to determine the analysis of courage-based mathematics learning using the *Google Classroom* application on the material for Quadrilateral at SMPN 1 Bungbulang. The type of research used in this research is qualitative research. The research method used is the descriptive analysis method. The subjects in this study were teachers and students of class VIII at SMPN 1 Bungbulang for the academic year 2020/2021 located in Tegallega Village, Bungbulang District, Garut Regency who found one teacher and 5 students. Data collection techniques used are interviews, open questionnaires, and documentation. Data analysis techniques in this study, namely data reduction, data presentation, and drawing conclusions. The results of the study showed that learning that dared to use the *Google Classroom* application for SMP class VIII students were effectively implemented, as indicated by the daily scores of students reaching the KKM set by the school with an average student score of 67.7 in the fairly good category.

Keywords: Learning Mathematics Based Online; *Google Classroom*; Quadrilateral; Qualitative.

Informasi Artikel:

Artikel Diterima: 13 Januari 2022, Direvisi: 22 Februari 2022, Diterbitkan: 31 Maret 2022

Cara Sitasi:

Dewi, R. P., & Afriansyah, E. A. (2022). Pembelajaran Matematika Berbasis Aplikasi *Google Classroom* pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar. *Plusminus: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(1), 39-52.

Copyright © 2022 Plusminus: Jurnal Pendidikan Matematika

1. PENDAHULUAN

Penyebaran virus COVID-19 pertama kali di Indonesia, terjadi pada tanggal 2 Maret 2020 yang pertama kali diumumkan menjangkit seorang ibu dan anaknya di wilayah kota Depok. Beberapa kebijakan dikeluarkan pemerintah Indonesia untuk membatasi penyebaran COVID-19 dengan cara melakukan *Sosial distancing*, *physical distancing*, dan PSBB (Pembatasan Sosial Bersekala Besar) pada beberapa daerah (Gikas & Grant, 2013; Fadilah & Afriansyah, 2021). Sehubungan dengan kebijakan pemerintah, kementerian pendidikan dan kebudayaan (Kemendikbud) mengambil sebuah kebijakan sebagai suatu panduan dalam menghadapi wabah penyakit di tingkat pendidikan (Agustino, 2020). Pendidikan sangat penting untuk kehidupan manusia untuk salah satu peradaban manusia dari masa ke masa (Afriansyah & Arwadi, 2021). Pemerintah provinsi dan pemerintah daerah mengumumkan hasil kebijakan dalam dunia pendidikan adalah meniadakan sementara tatap muka seperti biasanya dengan pembelajaran daring atau *online* baik tingkat sekolah maupun perguruan tinggi (Nurfadilah & Afriansyah, 2022).

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 65 Tahun 2013 tentang pemanfaatan teknologi informasi untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran (Permendikbud, 2013). Penggunaan teknologi saat ini diharapkan menjadikan kegiatan yang biasa dilakukan di sekolah tetapi sekarang dilakukan secara daring memiliki tujuan menjadikan penyelenggaraan pembelajaran lebih efektif dan efisien. Oleh sebab itu, pembelajaran dengan menggunakan teknologi adalah sebagai upaya untuk meningkatkan kualitas dan mutu dalam kegiatan belajar mengajar. Menurut Ariyani & Festiyed (2019), teknologi dan pendidikan seharusnya berjalan dengan setara karena pendidikan dan informasi adalah salah satu kesatuan yang tidak bisa dipisahkan untuk menunjang pembelajaran seperti saat ini dengan adanya wabah COVID-19. Guru dan siswa seharusnya bisa mengendalikan upaya pembelajaran daring dengan berbagai aplikasi. Pembelajaran secara daring telah menjadi tuntutan dunia pendidikan sejak beberapa tahun ke belakang terutama pada saat masa pandemi COVID-19 saat ini. Setyosari & Punaji (2015), menyatakan bahwa pembelajaran daring memiliki potensi-potensi yang akan terjadi diantaranya: kebermaknaan belajar, kemudahan mengakses, dan peningkatan hasil belajar.

Dalam konteks pembelajaran secara online atau daring, siswa dapat berhubungan secara cepat dan langsung dengan teks, gambar, suara, data, dan video dua arah dengan bimbingan berlangsung antara pendidik dengan peserta didik (Fuadi, Musriandi & Suryani, 2020). Adapun beberapa hasil penelitian (Anggrawan, 2019; Ali & Afreni, 2020) yang menyatakan bahwa pembelajaran daring dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Menurut Keengwe & Georgina (2012), dalam penelitiannya menyatakan bahwa pengembangan teknologi memberikan perubahan terhadap proses pengajaran dan pembelajaran. Pembelajaran berbasis daring (*online*) dibutuhkan sebagai sarana atau alat pendukung proses pembelajaran. Salah satu media yang sering digunakan saat ini adalah aplikasi pada telepon genggam /handphone. Hasil

penelitian Mahitsa (2020), menyatakan bahwa siswa yang banyak berinteraksi dengan aplikasi di telepon genggam lebih mudah memahami isi teks bacaan. Banyak berbagai maca media pembelajaran yang ada namun belum digunakan guru secara maksimal. Salah satunya adalah penggunaan media aplikasi *Google Classroom* yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran untuk membantu mempermudah pembelajaran matematika.

Google Classroom adalah layanan berbasis internet yang disediakan oleh Google sebagai sebuah sistem e-learning Najla dkk., (dalam Abdul, 2016). Selain itu, *Google Classroom* juga memiliki banyak fitur yang praktis, efisien dan terjamin keamanannya. Berdasarkan hasil penelitian Yudiansyah (2019), menyatakan bahwa *Google Classroom* mempermudah siswa untuk melakukan pembelajaran. Dalam penelitian Fatimah (2021), yang menyatakan bahwa aplikasi *Google Classroom* mempermudah setiap penilaian dari tugas yang telah diberikan guru, interaksi yang lancar antara guru dan siswa siswa di dalam kolom komentar, setiap siswa bisa melakukan absen sebelum pembelajaran dimulai, dan siswa mengirimkan tugas yang telah selesai dilaksanakan dengan kelebihan bisa siswa lihat pada Google drive yang sudah tersusun dengan rapi. Hal ini bisa dijadikan sebagai media pembantu pembelajaran daring, dikarenakan *Google Classroom* memiliki berbagai kelebihan dalam menciptakan pembelajaran yang mudah untuk digunakan dan untuk pengiriman tugasnya menjadi sistematis. Dari hasil penelitian dan pembahasan di atas dapat di katakan bahwa *Google Classroom* adalah salah satu aplikasi yang dimungkinkan bisa di lakukan pembelajaran secara efektif bagi siswa dan guru.

Berdasarkan pembahasan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk penelitian ini bertujuan untuk mengetahui analisis pembelajaran matematika berbasis daring menggunakan aplikasi *Google Classroom*. Penelitian ini dilakukan dengan penuh keterbatasan karena dampak dari pandemi COVID-19, sehingga untuk mengurangi risiko penyebaran COVID-19 penelitian ini dilakukan di lingkungan tempat tinggal peneliti, yakni kelurahan Tegallega.

2. METODE

Jenis penelitian ini termasuk penelitian kualitatif (Moleong, 2011). Pada penelitian ini dianalisis mengenai pembelajaran matematika berbasis daring menggunakan aplikasi *Google Classroom* Pada materi bangun ruang sisi datar di SMP. Penelitian ini dilakukan pada 29 Juni – 15 Juli 2021 (Lihat Tabel 1). Penelitian yang dilakukan terhadap siswa dilaksanakan di rumah siswa yang berlokasi di Kampung Naringgul Kelurahan Tegallega Kecamatan Bungbulang Kabupaten Garut. Penelitian yang dilakukan terhadap guru dilaksanakan di rumah guru yang berlokasi di Kampung Cihikeu Kelurahan Cihikeu Kecamatan Bungbulang Kabupaten Garut.

Tabel 1. Waktu dan Kegiatan Penelitian

No	Waktu	Kegiatan
1.	Selasa, 29 Juni 2021	Pengisian lembar pedoman wawancara dan angket terbuka siswa S-1, S-2, S-3, S-4, dan S-5.

2.	Kamis, 15 Juli 2021	Pengisian lembar pedoman wawancara pada Guru.
----	---------------------	---

Subjek pada penelitian ini adalah siswa kelas VIII tahun ajaran 2020/2021 yang berada di Kelurahan Tegallea sebanyak 5 orang. Berada di kampung Naringgul, Kelurahan Tegallea, Kecamatan Bungbulang, Kabupaten Garut sebanyak 5 siswa yang terdiri dari empat orang perempuan dan satu laki-laki. Adapun beberapa karakteristiknya antara lain:

a. Gender

Subjek dalam penelitian ini terdiri dari lima orang perempuan, yaitu S-1, S-2, S-4, S-5, dan satu orang laki-laki, yaitu S-3.

b. Umur

Dalam penelitian ini semua subjek yang diteliti memiliki umur, yaitu berusia 14-15 tahun.

Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah teknik *purposive sampling*. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah wawancara untuk melihat keefektifan pembelajaran matematika berbasis daring menggunakan aplikasi *Google Classroom*, angket digunakan untuk mengevaluasi dan melihat hasil nilai yang didapatkan siswa pada saat proses pembelajaran matematika berbasis daring menggunakan aplikasi *Google Classroom*, dan dokumentasi untuk mendukung data yang diperoleh dari teknik wawancara dan angket terbuka.

Wawancara dalam penelitian ini, yaitu untuk menggali informasi tentang pembelajaran matematika berbasis daring melalui aplikasi *Google Classroom* yang dilakukan oleh siswa dan guru (Lihat Tabel 2). Teknik wawancara semiterstruktur merupakan serangkaian pertanyaan yang dirancang dan disusun dalam bentuk pedoman wawancara, dan daftar pertanyaan, digunakan untuk mengarahkan alur pembicaraan agar sampai pada tujuan yang diharapkan.

Tabel 2. Kisi-kisi Pedoman Wawancara Guru dan Siswa dalam Pelaksanaan Pembelajaran Daring menggunakan Aplikasi *Google Classroom*

No	Indikator	Sub-Indikator
1.	Perencanaan pembelajaran	1. Membuat RPP pembelajaran daring menggunakan aplikasi <i>Google Classroom</i> 2. Membuat media pembelajaran dengan materi bangun ruang sisi datar 3. Menyiapkan materi atau bahan ajar pada materi bangun ruang sisi datar 4. Kesiapan guru dalam pembelajaran menggunakan aplikasi <i>Google Classroom</i> pada materi bangun ruang
2.	Proses pembelajaran	1. Metode yang digunakan guru dalam pembelajaran daring menggunakan aplikasi <i>Google Classroom</i> 2. Media yang digunakan guru dalam pembelajaran daring menggunakan aplikasi <i>Google Classroom</i> pada materi bangun ruang sisi datar 3. Modifikasi pembelajaran bangun ruang sisi datar pada aplikasi <i>Google Classroom</i> 4. Karakteristik peserta didik

		5. Kesiapan peserta didik dalam pembelajaran daring menggunakan aplikasi <i>Google Classroom</i> pada materi bangun ruang sisi datar 6. Sarana dan prasarana dalam pembelajaran daring menggunakan aplikasi <i>Google Classroom</i> pada materi bangun ruang sisi datar 7. Tujuan pembelajaran daring menggunakan aplikasi <i>Google Classroom</i> pada materi bangun ruang sisi datar 8. Kesulitan dalam pembelajaran daring menggunakan aplikasi <i>Google Classroom</i> 9. Cara menangani siswa yang kurang paham dalam pembelajaran bangun ruang sisi datar 10. Pendekatan yang digunakan guru dalam pembelajaran daring
3.	Evaluasi Pembelajaran	1. Bentuk evaluasi dalam pembelajaran daring menggunakan aplikasi <i>Google Classroom</i> 2. Hasil nilai siswa dalam pembelajaran yang di sampaikan oleh guru melalui daring menggunakan aplikasi <i>Google Classroom</i>

Dalam penelitian ini lembar angket terbuka digunakan untuk menganalisis keefektipan pembelajaran matematika berbasis daring menggunakan aplikasi *Google Classroom* pada materi bangun ruang sisi datar (Lihat Tabel 3). Angket yang diberikan berupa angket terbuka, yaitu angket yang disajikan dalam bentuk sedemikian rupa sehingga responden dapat memberikan jawaban sesuai dengan kehendak dan kondisinya.

Tabel 3. Kisi-kisi Angket Terbuka Siswa dalam Pelaksanaan Pembelajaran Daring menggunakan Aplikasi *Google Classroom*

No	Indikator	Sub-Indikator
1.	Intensitas	1. Ketepatan waktu pada jadwal pembelajaran matematika berbasis daring menggunakan <i>Google Classroom</i> 2. Kesulitan mengakses internet pada saat pembelajaran matematika menggunakan <i>Google Classroom</i>
2.	Pelaksanaan dan hasil pada saat pembelajaran daring menggunakan <i>Google Classroom</i>	1. Keefektifan pembelajaran daring menggunakan <i>Google Classroom</i> 2. Penggunaan <i>Google Classroom</i> pada saat pembelajaran matematika dengan materi bangun ruang sisi datar 3. Menilai tingkat prestasi atau nilai yang di dapat pada saat pembelajaran daring menggunakan aplikasi <i>Google Classroom</i> pada materi bangun ruang sisi datar

Teknik analisis data dalam penelitian ini, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Tahap reduksi data dalam penelitian ini, yaitu:

- a. Menganalisis hasil wawancara yang dijawab oleh guru dan siswa untuk mengetahui keefektifan pembelajaran daring menggunakan aplikasi *Google Classroom* pada materi bangun ruang sisi datar.
- b. Mentranskrip hasil angket terbuka siswa yang telah diberikan pertanyaan dengan nomor yang sudah diberikan.

Tahap penyajian data dalam penelitian ini berupa merepresentasikan data ke dalam bentuk grafik dan deskripsi singkat. Sementara pada tahap penarikan kesimpulan, data diverifikasi secara berulang dan ditarik kesimpulan sementara dalam bentuk narasi berdasarkan hasil analisis data secara keseluruhan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam penelitian ini peneliti mengumpulkan informasi dari hasil wawancara mengenai keefektifan pembelajaran daring menggunakan aplikasi *Google Classroom*, angket mengenai hasil nilai pembelajaran yang didapatkan siswa pada saat pembelajaran daring menggunakan aplikasi *Google Classroom* pada materi bangun ruang sisi datar, dan dokumentasi. Pertanyaan yang disampaikan pada proses wawancara di bagi menjadi 3 indikator, yaitu indikator perencanaan pembelajaran, indikator proses pembelajaran dan indikator evaluasi pembelajaran yang dilakukan terhadap guru dan siswa.

Hasil penelitian yang diperoleh dari informan, dikemukakan data temuan lapangan yang diperoleh dari hasil wawancara, angket terbuka, dan dokumentasi pada guru. Adapun hasil wawancara yang dilakukan peneliti pada tahap perencanaan pembelajaran sebagai berikut:

P : “Apa Bapak sudah membuat RPP pembelajaran daring menggunakan aplikasi *Google Classroom*, sebelum pembelajaran secara daring berlangsung?”

Guru : “Ya, Sudah”

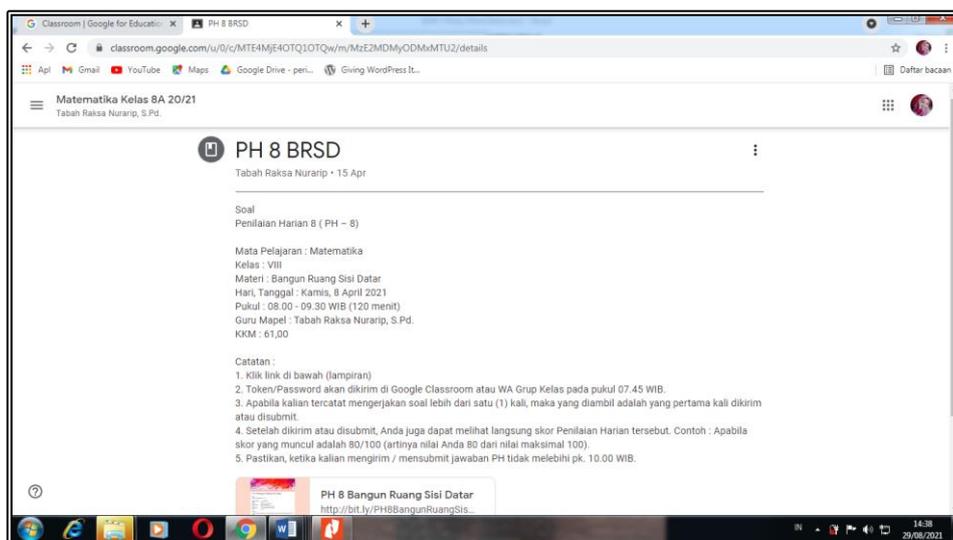
P : “Apa dalam pembelajaran daring menggunakan aplikasi *Google Classroom*, Bapak mempersiapkan media pembelajaran pula?”

Guru : “Ya, Sudah pasti harus disiapkan dalam bentuk pdf dan disertai video pembelajaran (link youtube yang cocok)”

P : “Apa Bapak sudah mempersiapkan bahan ajar berupa materi pembelajaran bangun ruang sebelum proses pembelajaran berlangsung?”

Guru : “Ya, Sudah”

Hasil wawancara menunjukkan bahwa guru sudah dapat memenuhi indikator perencanaan dengan baik dengan mempersiapkan perencanaan dengan maksimal sebelum proses pembelajaran berlangsung. Berikut tahap perencanaan pembelajaran yang digunakan pada aplikasi *Google Classroom* pada materi bangun ruang sisi datar disajikan pada Gambar 1.



Gambar 1. Perencanaan Pembelajaran Guru

Adapun hasil wawancara yang dilakukan peneliti pada tahap pelaksanaan pembelajaran sebagai berikut:

P : “Bagaimana kemampuan siswa dalam menggunakan media pembelajaran daring menggunakan aplikasi *Google Classroom*?”

Guru : Tidak merata, bagi siswa yang mempunyai ketekunan/keuletan/ media GC sangat membantu dalam pembelajaran jarak jauh”

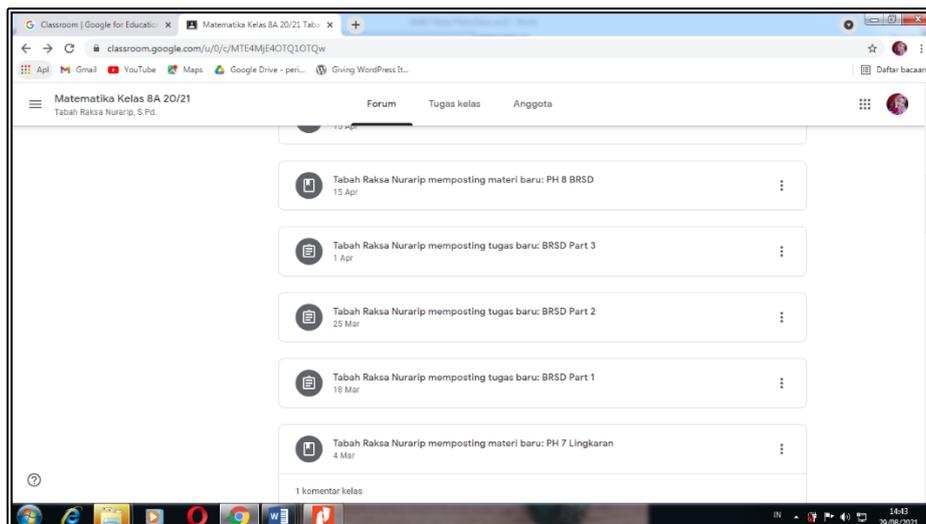
P : Bagaimana cara Bapak memberikan pemahaman kepada siswa yang kurang mengerti pada saat pembelajaran melalui *Google Classroom*?”

Guru : “Pertama Melalui kolom Tanya Jawab di Chat GC, Melalui tanya Jawab di grup WA dan Disisipkan video pembelajaran (link youtube)”

P : “Apakah ada keunggulan fitur yang ada di aplikasi *Google Classroom* pada materi bangun ruang sisi datar?”

Guru : Banyak, diantaranya Tugas dan Penilaian Siswa bisa terorganisasi dengan baik. Bahan Ajar bisa disampaikan secara luas dan mendalam, dll”

Hasil wawancara menunjukkan bahwa guru sudah dapat memenuhi indikator proses pembelajaran dengan baik, yaitu melakukan proses pembelajaran yang sangat maksimal untuk mencapai tujuan pembelajaran pada materi bangun ruang sisi datar melalui aplikasi *Google Classroom*. Berikut tahap proses pembelajaran yang digunakan pada aplikasi *Google Classroom* pada materi bangun ruang sisi datar disajikan pada Gambar 2.



Gambar 2. Pelaksanaan Pembelajaran Guru

Adapun hasil wawancara yang dilakukan peneliti pada tahap evaluasi pembelajaran sebagai berikut:

P : “Bagaimana bentuk penilaian/evaluasi yang dilakukan Bapak guru dalam pembelajaran daring dengan menggunakan aplikasi *Google Classroom*?”

Guru : “Penugasan/Lembar Kerja, Biasanya Siswa menyerahkan tugas melalui fitur yang telah disiapkan oleh GC. Untuk PH (Penilaian Harian), biasanya bapak menggunakan aplikasi *Google Form*”

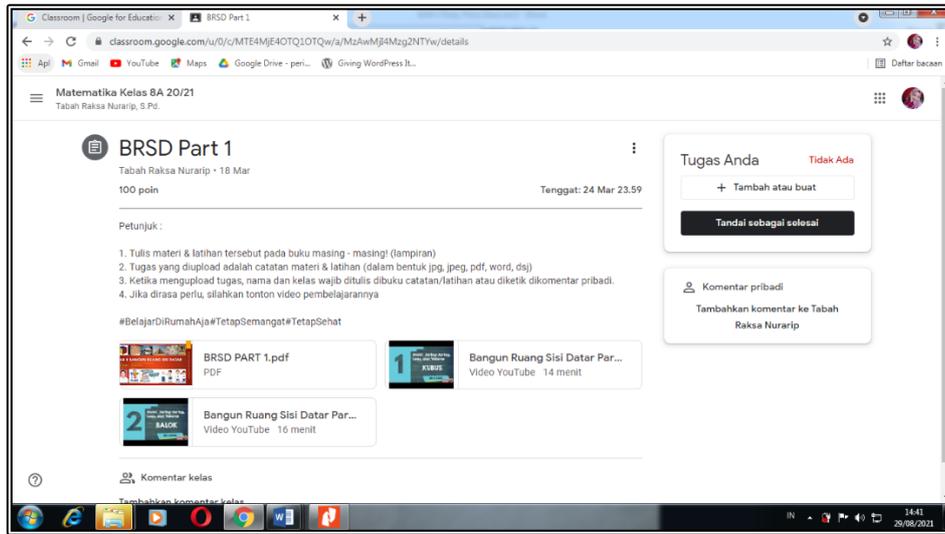
P : “Apakah proses pembelajaran menggunakan aplikasi *Google Classroom* ini berjalan dengan baik?”

Guru : “Cukup berjalan dengan baik, tentu harus ditingkatkan di tahun berikutnya” .

P : “Apakah *Google Classroom* ini sudah efektif digunakan oleh siswa pada materi bangun ruang sisi datar?”

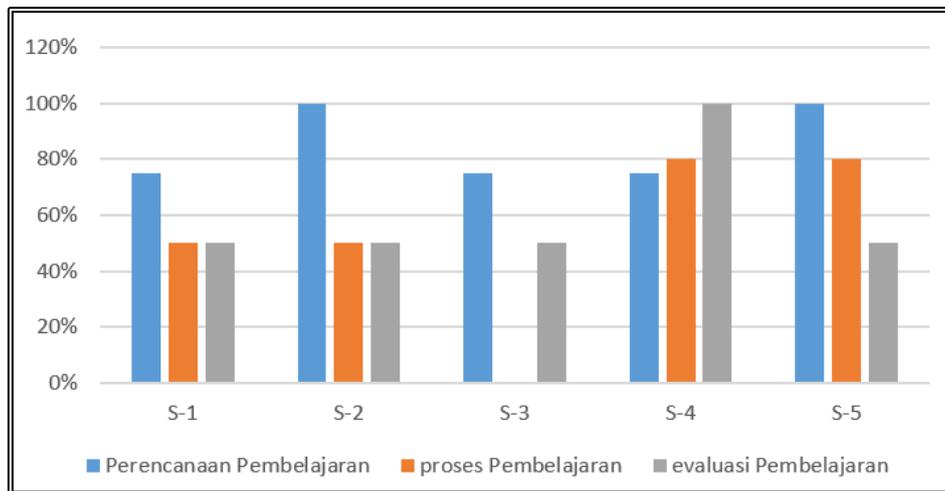
Guru : “Cukup efektif, khusus untuk Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ)” .

Hasil wawancara menunjukkan bahwa guru sudah dapat memenuhi indikator evaluasi pembelajaran dengan baik, yaitu melakukan evaluasi pembelajaran dan menyampaikan kompetensi dasar untuk pencapaian atau tujuan yang akan di capai setelah proses pembelajaran berlangsung. Berikut tahap evaluasi pembelajaran yang berupa pemberian tugas yang digunakan pada aplikasi *Google Classroom* pada materi bangun ruang sisi datar disajikan pada Gambar 3.

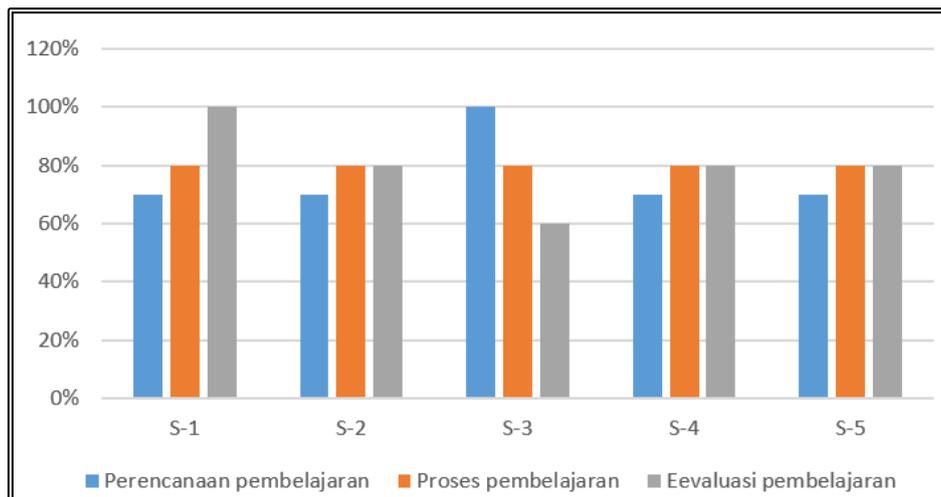


Gambar 3. Evaluasi Pembelajaran Guru

Pada wawancara dan angket terbuka yang diberikan kepada siswa untuk melihat hasil pembelajaran siswa dan mengonfirmasi keefektifan yang didapatkan siswa pada pembelajaran daring menggunakan aplikasi *Google Classroom* pada materi bangun ruang sisi datar. Untuk Hasil persentase yang didapatkan pada hasil wawancara dan angket memiliki persentase mengenai keefektifan pembelajaran dan nilai yang didapatkan oleh siswa disajikan pada Gambar 4 dan 5.



Gambar 4. Hasil Persentase Wawancara



Gambar 5. Hasil Persentase Angket Terbuka

Sedangkan nilai hasil pembelajaran siswa melalui daring menggunakan aplikasi *Google Classroom* pada materi bangun ruang sisi datar untuk mengonfirmasi keefektifannya dilihat dari nilai yang didapatkan siswa pada ulangan harian yang siswa dapatkan dari guru matematika dengan KKM yang harus siswa capai di SMPN 1 Bungbulang yang disajikan pada Tabel 4.

Tabel 4. Hasil Dokumentasi Nilai Siswa

No	Nama Siswa	Nilai Ulangan Harian	Nilai KKM Matematika
1.	S-1	68	61
2.	S-2	68	61
3.	S-3	64	61
4.	S-4	70	61
5.	S-5	68	61

Berdasarkan Gambar 4 dan 5, hasil yang didapatkan dari analisis wawancara dan angket siswa didapatkan bahwa setiap siswa memiliki nilai persentase di atas 50% dengan jumlah persentase nilai tertinggi yang didapatkan pada jawaban siswa sebesar 100% dan nilai terendah yang didapatkan siswa sebesar 0% yang artinya pada 3 tahapan indikator pada wawancara dan angket efektif dilaksanakan pada pembelajaran matematika berbasis aplikasi *Google Classroom*.

Berdasarkan Tabel 4, hasil dokumentasi yang didapatkan siswa pada nilai yang diperoleh pada saat pembelajaran melalui daring menggunakan aplikasi *Google Classroom* pada materi bangun ruang sisi datar semua siswa sudah mencapai KKM nilai matematika yang didapatkan, tetapi untuk nilai yang didapatkan oleh siswa mendapatkan kenaikan dan penurunan dari nilai tugas beserta nilai rapor yang didapatkan siswa.

Tabel 5. Hasil Belajar Siswa

No	Keterangan	Hasil Belajar (Persentase)
1.	Nilai Tertinggi	100
2.	Nilai Terendah	64
3.	Nilai Rata-rata	67,6

4.	KKM	61
5.	Jumlah Siswa	5
6.	Persentase Jumlah Siswa Tuntas	100%
7.	Persentase Jumlah Siswa Tidak Tuntas	0%

Tabel 5 memberikan penjabaran bahwa nilai rata-rata hasil belajar siswa pada materi bangun ruang sisi datar adalah sebesar 67,6. Nilai tertinggi yang mungkin di capai oleh siswa, yaitu sebesar 100 poin dan nilai terendah yang didapatkan oleh ke-5 siswa tersebut, yaitu sebesar 64 poin dengan entan nilai 100. Sesuai dengan kriteria ketuntasan belajar maka didapatkanlah sebanyak 5 siswa yang tuntas (atau 100% tuntas), ketuntasan ini dilihat dari hasil ulangan harian yang didapatkan oleh siswa. Dan tidak ada siswa yang mendapatkan nilai kurang dari kriteria ketuntasan (atau 0% tidak tuntas). Sementara nilai rata-rata ulangan harian siswa adalah sebesar 67,6 atau berada pada kategori cukup baik.

Berdasarkan hasil penelitian respons siswa terhadap penggunaan aplikasi *Google Classroom* maka diperoleh bahwa Aplikasi *Google Classroom* sangat berguna dalam proses pembelajaran matematika khususnya pada materi bangun ruang sisi datar karena dengan menggunakan aplikasi *Google Classroom* memudahkan siswa dan guru dalam mengakses dan menyimpan dokumen seperti materi, tugas dan pengisian absen sekalipun. Memudahkan siswa untuk mengakses kapan pun dan di mana pun melalui aplikasi *Google Classroom*.

Dari respons siswa yang didapatkan pada saat proses wawancara dan pengisian angket terbuka kelima siswa menyatakan bahwa aplikasi *Google Classroom* efektif digunakan untuk pembelajaran daring pada materi bangun ruang sisi datar pada saat masa pandemi. Dengan pengisian jawaban siswa yang menunjukkan efektif untuk digunakan. Oleh sebab itu, penggunaan aplikasi *Google Classroom* sangat berpengaruh terhadap hasil nilai yang didapatkan siswa. Dengan melakukan 3 tahapan pada saat pembelajaran daring menggunakan aplikasi *Google Classroom* pada materi bangun ruang sisi datar, yaitu melalui perencanaan pembelajaran, proses pembelajaran dan evaluasi pembelajaran untuk menunjang nilai yang di peroleh siswa.

Kefektifan pembelajaran daring ini berupa hasil persentase yang didapatkan siswa melalui analisis per indikator pada analisis wawancara dan angket siswa. Hal tersebut bisa dilihat pada jumlah analisis wawancara dan angket pada setiap indikator yang sudah siswa dapatkan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan aplikasi *Google Classroom* pada materi bangun ruang sisi datar sudah dilaksanakan dengan baik nilai yang didapatkan siswa sudah mencapai nilai KKM meskipun ada kenaikan dan penurunan pada hasil nilai harian dan nilai raport siswa. Tujuan pembelajaran telah tercapai dengan baik jika dilihat dari nilai yang didapatkan siswa, pembelajaran daring menggunakan aplikasi *Google Classroom* bisa dijadikan alternatif pembelajaran jarak jauh. Tetapi dengan memperbaiki proses pembelajaran yang berlangsung.

Adapun perencanaan pembelajaran yang dilakukan oleh guru, guru mempersiapkan RPP dan bahan ajar untuk siswa berupa video pembelajaran dan lain-lain, serta media yang akan digunakan dalam proses pembelajaran. Sama halnya dengan siswa, siswa juga melakukan perencanaan pembelajaran dalam hal mempersiapkan alat untuk proses pembelajaran yang akan dilakukan pada pembelajaran menggunakan aplikasi *Google Classroom* pada materi bangun ruang sisi datar, seperti alat tulis. Sama halnya dengan penelitian yang dilakukan oleh Sabran dan Sabara (2020), yang menyatakan bahwa perencanaan pembelajaran yang dilakukan oleh siswa dan guru memberikan pengaruh yang cukup efektif untuk proses pembelajaran yang akan dilakukan dengan memperhatikan beberapa aspek seperti kesiapan dan alat yang memadai pada saat perencanaan pembelajaran berlangsung.

Proses pembelajaran melalui daring menggunakan aplikasi *Google Classroom* efektif digunakan untuk pembelajaran dengan catatan siswa dan guru memiliki signal yang cukup pada saat pembelajaran daring dilakukan. Mempermudah siswa dan guru dalam pengumpulan tugas siswa, memeriksa tugas siswa dan yang lainnya. Aplikasi *Google Classroom* bisa menjadi alternatif pembelajaran daring di masa pandemi. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Febriyanti (2021) yang memaparkan bahwa pembelajaran daring menggunakan aplikasi *google classrom* efektif digunakan pada masa pandemi covid-19 bukan hanya mempermudah guru dan siswa tetapi fitur yang ditampilkannya cukup menarik dan mudah dipahami. Juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Mustakim (2020), dalam penelitiannya pembelajaran matematika melalui daring menggunakan aplikasi *Google Classroom* efektif digunakan pada masa pandemi dengan persiapan yang matang dalam perencanaan sampai evaluasi pembelajaran. Sejalan pula dengan penelitian yang dilakukan Mahitsa (2020) yang memaparkan bahwa aplikasi *Google Classroom* sangat efektif digunakan oleh siswa dan berpengaruh pada nilai yang didapatkan siswa pada pembelajaran daring di masa pandemi.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan peneliti menyimpulkan bahwa Hasil analisis pembelajaran daring menggunakan aplikasi *Google Classroom* siswa SMP kelas VIII efektif dilaksanakan. Hal tersebut terlihat pada guru dan siswa yang bisa memanfaatkan aplikasi *Google Classroom* sebagai media pembelajaran daring pada materi bangun ruang sisi datar dengan melakukan 3 indikator, yaitu indikator perencanaan pembelajaran, indikator proses pembelajaran dan indikator evaluasi pembelajaran yang dilakukan oleh guru dan siswa. Adapun perencanaan yang dilakukan oleh guru meliputi pembuatan RPP, metode pembelajaran yang digunakan, sampai dengan pemberian tugas untuk mengevaluasi hasil pembelajaran daring yang sudah siswa lakukan. Pada proses pembelajaran yang dilakukan menunjukkan bahwa siswa kurang memahami proses pembelajaran jika hanya materi berbentuk fail saja yang diberikan oleh

guru terhadap siswa dan bisa memahami materi jika dibantu dengan tugas dan video pembelajaran yang guru berikan, dengan hasil angket yang menunjukkan bahwa aplikasi *Google Classroom* bisa digunakan untuk mempermudah seperti pengisian absensi dan pengumpulan tugas yang diberikan guru dengan jelas. Hal tersebut juga terlihat dengan nilai-nilai harian siswa yang mencapai KKM yang ditetapkan oleh sekolah dengan perolehan rata-rata nilai siswa 67,7 yang berada pada kategori cukup baik pada pembelajaran bangun ruang sisi datar yang dilakukan secara daring menggunakan aplikasi *Google Classroom*.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul, B. H. (2016). Efektivitas Penggunaan E-Learning Moodle, *Google Classroom* dan Edmodo. *IJTB: International Journal of Technology and Business*, 2(1), 24-30.
- Afriansyah, E. A., & Arwadi, F. (2021). Learning Trajectory of Quadrilateral Applying Realistic Mathematics Education: Origami-Based Tasks. *Mathematics Teaching Research Journal*, 13(4), 42-78.
- Agustino, L. (2020). Analisis Kebijakan Penanganan Wabah Covid-19: Pengalaman Indonesia. *Jurnal Borneo Administrator*, 16(2), 253-270.
- Ali, S. & Afreni, H. (2020). Pembelajaran Daring di Tengah Wabah Covid-19. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi*, 6(2), 215-224.
- Anggrawan, A. (2019). Analisis Deskriptif Hasil Belajar Pembelajaran Tatap Muka dan Pembelajaran Online Menurut Gaya Belajar Mahasiswa. *MATRIK: Jurnal Manajemen, Teknik Informatika Dan Rekayasa Komputer*, 18(2), 339-346.
- Ariyani, R., & Festiyed. (2019). Analisis Landasan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi Pendidikan dalam Pengembangan Multimedia Interaktif. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika*, 5(2), 155-162.
- Fadilah, D. N., & Afriansyah, E. A. (2021). Peran Orang Tua terhadap Hasil Belajar Siswa di Masa Pandemi Covid-19 dalam Pembelajaran Matematika Berbasis Online. *Plusminus: Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(3), 395-408.
- Fatimah, D. (2021). Analisis Pelaksanaan Pembelajaran Daring Pada Masa Pandemi Covid-19 Di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 3(1), 13-25.
- Febriyanti, I. (2021). *Implementasi Penggunaan Google Classroom Pada Pembelajaran Daring Masa Pandemi Covid-19 Di Kelas VI Sekolah Dasar*. Jambi, Universitas Jambi.
- Fuadi, M. T., Musriandi, R., & Suryani, L. (2020). Penerapan Pembelajaran Daring Di Perguruan Tinggi. *Jurnal Dedikasi Pendidikan*, 4(2), 193-200.
- Gikas, J., & Grant, M. M. (2013). *Mobile Computing Devices In Higher Education: Student Perspectives On Learning With Cellphones, Smartphones & Social Media*. *Internet And Higher Education*. Diambil dari <http://doi.org/10.22437/bio.v6i2.9759>.

- Keengwe, J., & Georgina, D. (2012). The digital course training workshop for online learning and teaching. *Education and Information Technologies*, 17(4), 365- 379.
- Mahitsa, M. A. M. (2020). Analisis Situasi Penggunaan *Google Classroom* Pada Pembelajaran Daring Fisika. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 8(2), 215-224.
- Moleong, L. J. (2011). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Mustakim. (2020). Efektivitas Pembelajaran Daring Menggunakan Media Online Selama Pandemi Covid-19 Pada Mata Pelajaran Matematika. *Journal of Islamic Education*, 2(1), 1-12.
- Nurfadilah, P., & Afriansyah, E. A. (2022). Analisis Gesture Matematis Siswa Dalam Menyelesaikan Soal Open-Ended. *Journal of Authentic Research on Mathematics Education (JARME)*, 4(1), 14-29.
- Sabran, & Sabara, E. (2019). Keefektifan *Google Classroom* sebagai media pembelajaran. *Prosiding Seminar Nasional Lembaga Penelitian Universitas 86 Negeri Makasar*, (hal. 122 – 125). Makasar, Universitas Makasar.
- Setyosari, & Punaji. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan Edisi ke Empat*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Yudiansyah, Y. (2019). *Penggunaan Aplikasi Google Classroom dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika pada Siswa Kelas X SMA Jurusan IPS*. Surakarta, Universitas Muhammadiyah Surakarta.

BIOGRAFI PENULIS

	<p>Risky Pitria Dewi, S.Pd. Lahir di Garut, pada tanggal 25 Mei 1999. Staf pengajar di MTs Nurul Huda Al-Husaeni dan SMK Kes Ashabul Kahfi Bungbulang. Studi S1 Pendidikan Matematika Institut Pendidikan Indonesia, Garut, lulus tahun 2021.</p>
	<p>Dr. Ekasatya Aldila Afriansyah, M.Sc. Lahir di Bandung, pada tanggal 4 April 1986. Staf pengajar di Program Studi Pendidikan Matematika, Institut Pendidikan Indonesia. Studi S1 Matematika Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung, lulus tahun 2009; Studi S2 Pendidikan matematika Universitas Sriwijaya – Universitas Utrecht, Palembang - Utrecht, lulus tahun 2012; dan Studi S3 Pendidikan Matematika Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung, lulus tahun 2021.</p>