

## **ANALISIS PROSES PEMBELAJARAN MATEMATIKA BERBASIS DARING MENGGUNAKAN APLIKASI *GOOGLE CLASSROOM* PADA MASA PANDEMI COVID-19**

Najila Indah Nurani<sup>1</sup>, Din Azwar Uswatun<sup>2</sup>, Luthfi Hamdani Maula<sup>3</sup>  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Sukabumi  
email: [najilaindah16@ummi.ac.id](mailto:najilaindah16@ummi.ac.id)

### ***Abstract***

*The purpose of this research describe the analysis of the learning process of mathematics online based using the google classroom application in IVB grade at elementary school Aisyiyah, Sukabumi City. This study used descriptive qualitative method. Data collection techniques using interviews and documentation. The writer acts as an instrument for collecting data. Data analysis techniques using the analysis model according to Miles and Huberman which consists of data reduction, data display and conclusion drawing/verification. The subjects of this study were students of class IV B in the academic year 2019/2020. The number of students is 20 people. The results showed that the google classroom application can help and facilitate teachers and students in implementing the distance learning process. Based on the results of the study it can be concluded that online learning using the google classroom application proved effective carried out during the WFH consequence covid-19 pandemic. Utilization of Google classroom is acceptable and further developed even though it still requires revamping the availability of supporting resources.*

**Keywords:** *learning process, google classroom, math*

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan analisis proses pembelajaran matematika berbasis daring menggunakan aplikasi *google classroom* di kelas IVB Sekolah Dasar Aisyiyah Kota Sukabumi. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara dan dokumentasi. Penulis bertindak sebagai instrumen pengumpul data. Teknik analisis data menggunakan model analisis menurut Miles dan Huberman yang terdiri dari tahap reduksi data, penyajian data dan kesimpulan. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IVB tahun pelajaran 2019/2020. Jumlah siswa sebanyak 20 orang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aplikasi *google classroom* dapat membantu serta memudahkan guru dan siswa dalam melaksanakan proses pembelajaran jarak jauh. Berdasarkan hasil penelitian maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran daring menggunakan aplikasi *google classroom* terbukti efektif dilaksanakan pada masa WFH akibat pandemi covid-19. Pemanfaatan *google classroom* dapat diterima dan dikembangkan lebih lanjut meskipun masih membutuhkan pembenahan dari sisi ketersediaan sumber daya pendukung.

**Kata Kunci:** Proses Pembelajaran, *Google Classroom*, Matematika

## A. PENDAHULUAN

Umat manusia dewasa ini sedang berada dalam kesedihan mendalam akibat mewabahnya Coronavirus Disease (Covid-19) yang melanda hampir di seluruh belahan dunia (Darmalaksana, Hambali, Masrur, & Muhlas, 2020). Covid-19 sendiri merupakan Coronavirus jenis baru yang ditemukan di Wuhan, China pada tahun 2019. Covid-19 sejak ditemukan menyebar secara luas hingga mengakibatkan pandemi global yang berlangsung sampai saat ini. Setiap hari data di dunia mengabarkan bertambahnya cakupan dan dampak Covid-19 pada awal Maret 2020. Indonesia spontan menerapkan kebijakan belajar dari rumah, bekerja di rumah dan ibadah di rumah. Salah satu dampak pandemi Coronavirus yaitu terhadap pendidikan di seluruh dunia, yang mengarah kepada penutupan luas sekolah, madrasah, universitas dan pondok pesantren. Pada masa pandemi Covid-19 ini telah membawa perubahan-perubahan dan pembaharuan kebijakan untuk diterapkan. Kebijakan baru juga terjadi pada dunia pendidikan merubah pembelajaran yang harus datang ke kelas menjadi cukup di rumah saja.

Sehubungan dengan perkembangan tersebut, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) turut mengambil kebijakan sebagai panduan dalam menghadapi penyakit tersebut di tingkat satuan pendidikan (Setiawan, 2020). Pendidikan merupakan bagian terpenting di dalam kehidupan manusia karena pendidikan bisa menentukan bagaimana peradaban manusia di masa

yang akan datang. Pemerintah provinsi dan pemerintah daerah menghasilkan kebijakan dalam dunia pendidikan yaitu meniadakan sementara pembelajaran tatap muka diganti dengan pembelajaran *online* baik tingkat sekolah maupun tingkat perguruan tinggi.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dewasa ini mengalami peningkatan signifikan. Terutama dalam bidang teknologi dalam pemenuhan kebutuhan sehari-hari. Pemanfaatan jaringan internet ditandai dengan menggunakan komputer dan telepon genggam. Usia pengguna internet bervariasi, sesuai dengan pemanfaatan masing-masing seperti media sosial, hiburan, permainan, menjelajah (*browsing*), transaksi jual-beli dan sebagainya. Tidak menutup kemungkinan salah satunya siswa di Sekolah Dasar.

Pembelajaran secara daring telah menjadi tuntutan dunia pendidikan sejak beberapa tahun terakhir. Seiring dengan kemajuan perkembangan informasi teknologi, globalisasi pun menjadi semakin pesat. Menurut (Prasojo & Riyanto, 2011) teknologi informasi diartikan sebagai ilmu pengetahuan dalam bidang informasi yang berbasis komputer dan perkembangannya sangat pesat. Menurut (Setyosari & Punaji, 2015) menyatakan bahwa pembelajaran melalui jaringan memiliki potensi-potensi, antara lain: kebermaknaan belajar, kemudahan mengakses dan peningkatan hasil belajar.

Dalam konteks belajar secara online, siswa dapat berhubungan secara cepat dan langsung dengan teks, gambar, suara, data dan video dua arah dengan bimbingan

pengajar. Tutorial tatap muka diganti dengan perantara teknologi yang disebut tuweb diharapkan hasil belajar siswa menjadi bagus di tengah maraknya virus Covid-19. Untuk itu dengan tuweb/bantuan teknologi yang mengikuti proses tutorial akan menghasilkan prestasi siswa yang meningkat karena tidak hanya penguasaan materi melainkan juga menguasai teknologinya.

Teknologi dan pendidikan tidak dapat dipisahkan, dimana semua hal itu harus sejalan. Pada masa pandemi Covid-19 ini, tidak menjadikan kendala bagi guru dalam menyampaikan proses pembelajaran. Adapun aplikasi/perangkat lunak yang bisa digunakan oleh guru dalam menyampaikan proses pembelajaran atau memberikan tugas kepada siswanya yaitu dengan menggunakan aplikasi *google classroom*, *quizizz*, Quiper, Zoom, TV Edukasi dan sebagainya.

Pendidikan matematika merupakan salah satu ilmu pengetahuan yang memiliki peranan penting dalam perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) sehingga menjadi aspek yang sangat penting untuk meningkatkan kualitas Sumber daya manusia. Matematika berperan besar dalam mempersiapkan Sumber Daya Manusia (SDM) agar mampu menghadapi tantangan era globalisasi

Belajar adalah suatu aktivitas atau suatu proses untuk memperoleh pengetahuan, meningkatkan keterampilan, memperbaiki perilaku, sikap dan mengokohkan kepribadian (Hariyanto, 2014). Menurut (Azhar, 2011) Pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat membawa informasi dan pengetahuan dalam interaksi yang

berlangsung antara pendidik dengan peserta didik. Proses pembelajaran merupakan proses yang di dalamnya terdapat kegiatan interaksi antara guru dan siswa serta komunikasi timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan belajar (Nugraha, 2018).

*Google Classroom* adalah layanan berbasis internet yang disediakan oleh Google sebagai sebuah sistem *e-learning* (Abdul, 2016). Aplikasi ini juga memudahkan guru untuk melakukan evaluasi setiap kegiatan yang telah dilakukan siswa. Selain itu, *Google Classroom* juga mempunyai banyak fitur yang praktis, efisien dan terjamin keamanannya. Guru dan siswa juga dapat mengajar dan belajar melalui perangkat seluler Android atau iOS.

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 65 Tahun 2013 tentang pemanfaatan teknologi informasi untuk meningkatkan efisiensi dan efektifitas pembelajaran (Permendikbud, 2013). Penggunaan teknologi informasi menjadikan kegiatan pembelajaran disekolah menjadi lebih menarik, aktif dan kreatif. Tujuannya untuk mendorong penyelenggaraan pembelajaran yang efektif dan efisien. Dengan demikian, pembelajaran dengan integrasi teknologi informasi merupakan upaya untuk meningkatkan mutu dan kualitas kegiatan belajar mengajar.

Pembelajaran dengan menggunakan perkembangan teknologi yang ada saat ini, memberi kesempatan dan peluang bagi guru untuk dapat meningkatkan dan mengembangkan kompetensinya terutama kompetensi pedagogik dan profesional.

Penelitian ini memiliki tujuan dan manfaat. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan analisis proses pembelajaran matematika berbasis daring menggunakan aplikasi *Google Classroom* di kelas tinggi Sekolah Dasar. Penelitian ini memberi manfaat kepada para guru maupun siswa. Bagi para guru, penelitian ini dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan mampu mengembangkan kemampuan guru dalam menggunakan aplikasi/perangkat lunak dalam proses pembelajaran. Bagi para siswa, penelitian ini diharapkan dapat dengan mudah menyerap dan memahami materi serta mampu menumbuhkan semangat belajar dengan menggunakan aplikasi/perangkat lunak dalam proses pembelajaran matematika serta memberikan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan.

## B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif. Data yang dikumpulkan, dianalisis dan diajukan berupa kata-kata, serta berada pada kondisi alamiah.

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IVB SD Aisyiyah Kota Sukabumi tahun pelajaran 2019/2020. Jumlah siswa sebanyak 20 orang.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui teknik wawancara dan dokumentasi. Dokumentasi yang dilakukan yaitu berupa dokumen yang berbentuk foto atau hasil kegiatan pembelajaran jarak jauh pada masa pandemi covid-19 menggunakan aplikasi *google classroom*.

Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan model analisis menurut Miles dan Huberman yang terdiri dari tahap reduksi data (*data reduction*), penyajian data (*data display*) dan *conclusion drawing/verification*.

## C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil wawancara dan dokumentasi, pembelajaran berbasis daring di kelas IV B SD Aisyiyah Kota Sukabumi selama pembelajaran jarak jauh, guru dan siswa menggunakan aplikasi *google classroom*. Pada saat proses pembelajaran menggunakan aplikasi *google classroom* dalam pelaksanaannya sudah efektif. Selain itu, penggunaan untuk aplikasi *google classroom* sendiri siswa dan orangtua sudah mengerti, bahwa dalam proses pembelajaran jarak jauh selama pandemi covid-19 ini, orangtua sangat membantu peran guru. Dari proses ini orangtua juga memahami betapa sesungguhnya dukungan dan peran mereka sangat dibutuhkan anak-anak dalam proses pembelajaran jarak jauh. Mereka selalu mendampingi, membimbing dan mengarahkan anak-anak dalam mengerjakan tugas, sehingga mereka masih dapat belajar di rumah. Demikian pula untuk laporan pengerjaan tugas dari anak-anak kepada guru. Dengan melalui pembelajaran daring itu guru dapat memantau kegiatan anak di rumah walaupun tidak bisa secara utuh seperti pengawasan ketika di sekolah.

Hasil belajar siswa dalam mata pelajaran matematika menggunakan aplikasi *google classroom* meningkat, dengan perolehan rata-rata kelas 97,25. Dengan nilai matematika tertinggi 100 dan terendah 80.

Dokumentasi merupakan suatu cara yang digunakan untuk memperoleh data dan informasi dalam bentuk buku, arsip, dokumen, tulisan angka dan gambar yang berupa laporan serta keterangan yang dapat mendukung penelitian (Sugiyono, 2015: 329). Dokumentasi yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu menggunakan dokumen yang berbentuk foto. Pada penelitian ini dokumen dilakukan agar mengetahui proses pembelajaran matematika berbasis daring dalam pembelajaran jarak jauh selama masa pandemi covid-19.

Dokumentasi proses pembelajaran menggunakan aplikasi *google classroom*, guru memberikan tugas harian matematika kepada siswa melalui aplikasi *google classroom* dengan memberikan batasan waktu dalam pengumpulan tugasnya, kemudian siswa mengerjakannya setelah itu tugas yang telah dikerjakan oleh siswa di foto lalu di upload di *google classroom*. Akun siswa yang digunakan dalam *google classroom* ini menggunakan akun orangtua siswa tersebut atau akun keluarga lainnya. Berikut beberapa fitur yang digunakan dalam *google classroom* di kelas tersebut.

#### Gambar 1. *Classes*

Gambar 1. menunjukkan bahwa siswa yang bersangkutan bergabung di kelas tersebut, yaitu kelas IVB yang terdiri dari 20 siswa.

#### Gambar 2. *Assignment*

Gambar 2. menunjukkan contoh *assignment* yang diberikan oleh guru kepada siswa melalui *google classroom*, dimana siswa dapat mengerjakan dan mengirimkan langsung melalui *google classroom* tersebut sesuai waktu yang diberikan oleh guru kepada siswa. Setelah dikumpulkan, guru dapat memeriksa dan menilai tugas tersebut, kemudian dibagikan kembali ke siswa.

#### Gambar 3. *Calender*

Gambar 3. menunjukkan fitur *calender* yang ada dalam *google classroom* yang selain dapat digunakan untuk melihat hari dan tanggal seperti fungsi *calender* pada biasanya, dapat juga digunakan untuk mengingatkan *deadline* dari tugas-tugas yang diberikan oleh guru kepada siswa yang bergabung dalam kelas tersebut.

Tujuan utama yang dilakukan dalam pembelajaran jarak jauh ini yaitu mendorong kolaborasi orangtua, guru dan siswa untuk berdaya belajar dalam menghadapi situasi darurat akibat wabah virus corona. Memastikan anak

mendapatkan personalisasi pengalaman belajar yang bermakna, menantang dan sesuai dengan kemampuan dan kebutuhan anak. Jangan berikan terlalu banyak tugas untuk peserta didik anda. Ingatlah, belajar di rumah ini adalah upaya kita semua untuk terhindar dari pandemi covid-19. Anak-anak dirumahkan, agar mereka tidak rentang bersinggungan dengan orang-orang lain. Selain itu, penting juga untuk mereka menjaga kondisi badan dan kesehatan. Oleh karena itu, gunakanlah metode belajar yang efektif, menyenangkan dan tentunya bisa dengan mudah dipahami. Salah satu teknologi yang mudah dilakukan yaitu menggunakan aplikasi *google classroom*.

*Google Classroom* sebagai media penunjang agar terlaksananya proses kegiatan belajar mengajar yang tidak terbatas oleh ruang dan waktu. Dapat memudahkan guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Pembelajaran yang dimaksud bukan hanya di kelas saja, melainkan juga di luar kelas karena siswa dapat melakukan pembelajaran dimanapun dan kapanpun dengan mengakses *google classroom* secara *online*. Aplikasi ini juga memudahkan guru untuk melakukan evaluasi setiap kegiatan yang telah dilakukan siswa. Selain itu, *Google Classroom* juga mempunyai banyak fitur yang praktis, efisien dan terjamin keamanannya. Guru dan siswa juga dapat mengajar dan belajar melalui perangkat seluler Android atau iOS.

#### D. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi *google classroom* di kelas IVB Sekolah Dasar Aisyiyah sudah efektif. Proses pembelajaran matematika berbasis daring menggunakan aplikasi *google classroom* dilakukan secara dokumentasi dalam pembelajaran jarak jauh. Dalam hal ini proses pembelajaran menggunakan aplikasi *google classroom* pelaksanaannya guru melakukan tiga langkah dari pengumpulan informasi, membuat perencanaan dan menggunakan metode yang tepat yaitu aplikasi *google classroom*.

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, serta kesimpulan yang telah diuraikan, penulis dapat memberikan beberapa saran. Pertama, sekolah dapat meningkatkan fasilitas media pembelajaran, tata ruang kelas dan kondisi belajar yang nyaman bagi guru dan siswa agar kegiatan belajar mengajar lebih efektif dan efisien. Kedua, Guru diharapkan dapat meningkatkan profesionalisme yaitu dengan mengoptimalkan penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dan meningkatkan metode pengajaran yang lebih baik. Ketiga, siswa dapat mengetahui penggunaan *google classroom* memberikan dampak positif pada kualitas pembelajaran dan hasil belajar. Siswa diharapkan dapat mengoptimalkan penggunaan *google classroom* dalam pembelajaran sehingga dapat meningkatkan pemahaman terhadap materi dan memotivasi siswa untuk memperoleh kualitas belajar dan hasil belajar yang lebih baik.

## DAFTAR RUJUKAN

- Abdul, B. H. (2016). *Efektivitas Penggunaan E-Learning Moodle, Google Classroom dan Edmodo*. 2(1).
- Azhar, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Penerbit Rajawali Pers.
- Darmalaksana, W., Hambali, R. Y. A., Masrur, A., & Muhlas. (2020). *Analisis Pembelajaran Online Masa WFH Pandemic Covid-19 sebagai Tantangan Pemimpin Digital Abad 21*. 1–12.
- Hariyanto, S. (2014). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Nugraha, M. (2018). *Manajemen kelas dalam meningkatkan proses pembelajaran*. 4(1), 27–44.
- Permendikbud. (2013). *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 65 Tahun 2013 Tentang Pemanfaatan Teknologi Informasi Untuk Meningkatkan Efisiensi Dan Efektifitas Pembelajaran*. Jakarta: Permendikbud.
- Prasojo, L. D., & Riyanto. (2011). *Teknologi Informasi Pendidikan*. Yogyakarta: Gava Media.
- Setiawan, A. R. (2020). Lembar Kegiatan Literasi Sainifik untuk Pembelajaran Jarak Jauh Topik Penyakit Coronavirus 2019 (COVID-19). *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 28–37.
- Setyosari, & Punaji. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan Edisi ke Empat*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung. Bandung