

PENGARUH PENGGUNAAN E-LEARNING GOOGLE CLASSROOM TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA KELAS V SD

Ervin Agia Tamy¹, Helmia Tasti Adri², Fachry Helmanto³

¹²³Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Djuanda Bogor, Indonesia

Koresponding Author : helmifkip@unida.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh proses pembelajaran daring selama pandemi yang berdampak pada tingkat pemahaman dan hasil belajar siswa. Beberapa siswa memiliki nilai di bawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) pada mata pelajaran matematika yang ditetapkan oleh sekolah yaitu 74. Hal tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran daring berpengaruh pada mata pelajaran matematika siswa. Penyebab hasil belajar rendah pada siswa dalam mata pelajaran tersebut adalah karena guru belum bisa memaksimalkan pemanfaatan teknologi pada saat pembelajaran daring. Oleh karena itu, tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui ada atau tidaknya Pengaruh Penggunaan E-Learning Google Classroom terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas V SD. Penelitian ini dilaksanakan di SDN Sindangsari 2 Kabupaten Bogor pada semester genap Tahun Pelajaran 2020/2021 dengan subjek penelitian siswa kelas V yang berjumlah 42 siswa. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode quasi eksperimen atau eksperimen semu dengan desain Nonequivalent kontrol Group Design. Hasil akhir pada penelitian ini yaitu terdapat pengaruh signifikan penggunaan E-Learning Google Classroom terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas V SD, hal ini berdasarkan keputusan $H_1 = \mu_A \neq \mu_B$ rata-rata nilai hasil posttest siswa kelas eksperimen yaitu 80.33 lebih tinggi dibandingkan rata-rata nilai hasil belajar posttest kelas kontrol yaitu 65.90. Hasil perhitungan hipotesis statistik menggunakan rumus Independent Sample T-Test dengan $t = 3.793$ dan hasil nilai sig 2-tailed $0,000 < 0,05$ artinya H_0 ditolak dan H_1 diterima. Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penerapan E-learning Google Classroom berpengaruh terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas V SD.

Kata Kunci: Google Classroom, Hasil Belajar, Matematika

PENDAHULUAN

Ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) dari masa ke masa mengalami perkembangan yang pesat dan menyebar secara cepat dalam kehidupan manusia. Salah satunya dalam bidang pendidikan, dengan demikian guru diharapkan mampu berinovasi dalam mendesain pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi. Teknologi tidak bisa dihindari lagi oleh guru dan dosen sebagai pendidik (Adri, dkk, 2020; Effanne & Adri, 2021). Pembelajaran dengan memberdayakan teknologi salah satunya dengan menggunakan e-Learning, dengan menggunakan internet, intranet, audio, video, tv interaktif dalam memberdayakannya. Pada era sekarang ini, banyak orang dari berbagai latarbelakang menginginkan kegiatan yang memudahkan pekerjaan mereka. salah satunya dengan memanfaatkan teknologi (Adri, dkk, 2021; Suwarjono, dkk, 2021; Adri, dkk, 2022)

Di Indonesia bulan Maret 2020, dikejutkan dengan adanya virus SARS-CoV-2 yang dapat menyebabkan penyakit covid-19. World Health Organization (WHO) menetapkan wabah covid-19 ini sebagai pandemi. Dengan ditetapkannya virus covid-19 sebagai pandemi, Pemerintah di Indonesia menetapkan social distancing untuk memutus mata rantai penyebaran, sehingga semua aktifitas dilakukan di rumah. Hal ini sesuai dengan Surat Keputusan Bersama (SKB) 4 Menteri tentang pembelajaran diharuskan dilakukan di rumah pada saat pandemi.

Penggunaan teknologi pada proses pembelajaran mampu meningkatkan kualitas pendidikan yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa menjadi lebih baik. Hasil belajar diperoleh melalui persiapan, proses, dan setelah siswa mengikuti mata pembelajaran. Matematika sampai saat ini masih menjadi pembelajaran wajib pada tingkat sekolah dasar hingga universitas. Pelajaran matematika secara umum seringkali masih dianggap sulit oleh beberapa siswa sehingga berpengaruh pada interaksi proses belajar mengajar. Materi pelajaran matematika salah satunya yaitu terkait penyajian data. Dalam materi penyajian data siswa dituntut untuk lebih konsentrasi karena membutuhkan ketelitian pada saat membaca, mengolah, dan menyajikan data.

Proses pembelajaran dengan memberdayakan teknologi informasi, dapat digunakan dimana saja dan kapan saja sehingga pembelajaran menjadi fleksibel. Teknologi informasi yang dimanfaatkan adalah media pembelajaran dalam jaringan (daring). Media dalam jaringan yang dapat diberdayakan yaitu WhatsApp dan Google Classroom. WhatsApp digunakan dengan memanfaatkan fitur grup chat, dengan menggunakan WhatsApp group sebagai ruang belajar oleh guru dan siswa. Google Classroom digunakan sebagai ruang interaksi antara guru dan siswa dengan menggunakan akun google untuk mengakses atau masuk ke dalam google classroom. Penggunaan Classroom dan WhatsApp Group dapat mempermudah ruang interaksi siswa dan guru pada proses pembelajaran di rumah.

Berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara bersama salah satu guru di SDN Sindangsari 2, pada saat pandemi sekolah sudah memberdayakan perkembangan teknologi pada saat memberikan pembelajaran, seperti materi, penugasan, dan informasi pembelajaran lainnya kepada siswa. Proses pembelajaran di saat pandemi, sekolah dan guru memberdayakan media pembelajaran daring yaitu WhatsApp Group dalam mempermudah proses pembelajaran pada guru dan siswa.

Penggunaan Google Classroom membuat siswa mudah untuk mengakses pembelajaran, beberapa siswa kurang mengerti pelajaran yang diberikan oleh guru terutama dalam pembelajaran matematika yang berdampak pada hasil belajar beberapa siswa masih kurang dari KKM. Hasil belajar yang rendah disebabkan oleh kurang fahamnya siswa dalam memahami pelajaran, guru belum menguasai materi pelajaran, siswa tidak mengerjakan tugas, media digital dan metode yang guru berikan belum sesuai dengan materi pelajaran, guru belum memanfaatkan secara maksimal pemberdayaan e-learning dalam membantu proses pembelajaran.

Untuk itu, pada proses pembelajaran yang dilakukan dirumah, guru harus bisa memaksimalkan penggunaan e-learning google classroom dalam membantu proses pembelajaran, penggunaan google classroom dapat membantu guru menyiapkan kelas dengan mudah, penggunaan waktu yang efektif, serta tool dalam platform dapat dengan mudah digunakan. Dalam Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah

Dasar, mengenai hasil belajar siswa dengan menggunakan google classroom, bahwa penelitian tersebut mengatakan bahwa adanya pengaruh dalam menggunakan google classroom terhadap hasil belajar siswa.

Berdasarkan pemaparan diatas maka tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui apakah penggunaan E-learning Google Classroom berpengaruh terhadap hasil belajar matematika siswa kelas V SD .

METODE

Penelitian ini menggunakan desain quasi experimental design yang disebut juga eksperimen semu. Populasi penelitian yang digunakan yaitu seluruh siswa kelas V SDN Sindangsari 2. Sampel yang digunakan yaitu seluruh siswa kelas V dijadikan sampel, dengan penentuan 21 siswa kelas eksperimen dan 23 siswa kelas kontrol.

Pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan teknik wawancara dan tes. Tes yang diberikan kepada siswa berupa pilihan ganda. Untuk validitas instrument di uji menggunakan rumus product moment, dan reliabilitas instrumen menggunakan rumus cronbach alpha. Teknik analisis menggunakan uji prasyarat berupa uji normalitas menggunakan rumus Kolomograv-Smirnov dan uji homogenitas menggunakan rumus one way ANOVA homogeneity of variances test, dan uji hipotesis menggunakan rumus independent sample t test dengan bantuan program SPSS

HASIL & PEMBAHASAN

Hasil

Tabel 1 Deskripsi Kelas Eksperimen dan Kontrol

Deskripsi Statistik					
	N	Minimal	Maksimum	Rata-rata	Standar Deviasi
Post Test Eksperimen	21	61	100	80.33	11.939
Post Test Kontrol	21	47	90	65.9	12.7

Tabel 2 Uji Normalitas

Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistik	Df	Sig.	Statistik	df	Sig.
Post Test Ekspermen	0.124	21	.200*	0.941	21	0.229
Post Test Kontrol	0.168	21	0.127	0.935	21	0.172

Tabel 3 Uji Homogenitas

Levene Statistik	df1	df2	Sig.
2.485	1	40	0.123

Tabel 4 Uji Independent Sample T Test

	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference
	40	0.000	14.429
Pembahasan	39.848	0.000	14.429

Berdasarkan

data yang telah dianalisis, bahwa rata-rata posttest kelas eksperimen dan kontrol mengalami peningkatan, kelas eksperimen yaitu 80.33 dan kelas kontrol 65.90. Dengan data yang diperoleh, itu artinya ada pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa setelah mendapatkan perlakuan menggunakan google classroom, yang

dibuktikan dengan rata-rata nilai kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan rata-rata kelas kontrol.

Pembelajaran secara konvensional dapat dikuatkan menggunakan e-learning yang memanfaatkan jasa elektronika pada proses pembelajarannya (Maya dkk., 2017). Pemanfaatan e-learning pada proses pembelajaran dapat memberikan kemudahan untuk mendapatkan informasi dan pengetahuan serta mengakses kurikulum yang dilaksanakan diluar pembelajaran konvensional (Pribadi & Benny, 2017). E-learning dalam dunia pendidikan dapat meningkatkan efektivitas proses pembelajaran dimana materi dapat diakses kapanpun dan dimanapun dengan memanfaatkan teknologi internet (Suartama, 2014).

Google classroom membantu guru dan siswa dalam proses pembelajaran dengan penggunaan internet kapanpun dan dimanapun. Penggunaan google classroom dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran karena guru dapat memberikan tugas atau materi pembelajaran dengan mudah (Sulastri & Putra, 2020).

Penggunaan google classroom sangat mudah digunakan pada dunia pendidikan, karena dapat digunakan baik di dalam kelas ataupun di luar kelas yang memungkinkan terciptanya ruang pembelajaran di dunia maya yang dapat memberikan akses untuk melihat materi, mengumpulkan tugas, dan interaksi proses pembelajaran lainnya. Beberapa manfaat yang didapatkan dalam google classroom : google classroom cepat dan mudah untuk digunakan, dapat menghemat waktu, meningkatkan interaksi antara guru dan siswa, penggunaannya gratis dan aman (Sari, 2019).

Pada penggunaan google classroom terdapat kelebihan dan kekurangan didalamnya. Kelebihan google classroom diantaranya : google classroom dapat diakses menggunakan handphone jenis apapun yang terhubung dengan internet, google classroom dapat digunakan oleh siapapun dengan gratis, penggunaannya dapat dimanapun dan kapanpun dan lebih menghemat waktu, fasilitas yang terdapat pada google classroom mudah untuk digunakan. Kekurangan google classroom diantaranya : penggunaannya mengharuskan siswa dan guru memiliki

fasilitas internet, dapat mengurangi interaksi siswa dengan lingkungannya, mengharuskan siswa untuk memahami materi yang diberikan secara mandiri. (Ernawati, 2018).

Belajar adalah perintah pertama yang Allah berikan kepada Nabi Muhammad SAW, hal ini sesuai dengan Quran Surat Al-Alaq ayat 1-5. Perintah belajar diwajibkan untuk muslim laki-laki dan perempuan. Belajar ialah suatu proses perubahan yang dilakukan seseorang atas usaha yang telah dilakukannya pada saat berinteraksi dengan lingkungannya, dengan melibatkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik yang dapat merubah tingkah laku seseorang menjadi lebih baik (Nurjan, 2016). Belajar ialah suatu usaha untuk memperoleh pengetahuan dan pemahaman yang didapatkan melalui pengalaman dalam memahami apa yang didapatkan dan ditemukannya. Belajar dikatakan berhasil ketika belajar dapat melibatkan kegiatan fisik dan kegiatan psikis (Susanti dkk., 2017). Belajar suatu tahapan yang telah dilakukan seseorang saat berinteraksi dengan lingkungannya yang menghasilkan perubahan secara terus menerus, menetap, dan jelas tujuannya. Pembelajaran dapat dikatakan berhasil ketika guru dan siswa dapat mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Hal ini dapat dibuktikan dengan adanya keberhasilan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa, interaksi yang baik antara guru, siswa dan komponen pembelajaran lainnya (Pane & Dasopang, 2017). Belajar adalah suatu hal baik yang dilakukan seseorang secara sadar dan di sengaja untuk memperoleh pengetahuan baru yang dapat memberikan dampak yang baik dan menetap pada saat proses berpikir, dan beramal secara berkelanjutan (Susanto, 2016).

Hasil belajar ialah suatu usaha yang telah ditempuh siswa pada proses pembelajaran yang berdampak baik pada tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan secara bersama (Susanto, 2016). Hasil belajar ialah suatu proses yang telah dilakukan siswa dalam pembelajarannya yang melibatkan aspek kognitif, afektif dan psikomotorik yang dapat dilihat dari perubahan perilakunya. Aspek kognitif dikatakan berhasil ketika siswa mampu mengingat materi pembelajaran yang telah dididatkannya. Aspek afektif dikatakan berhasil ketika siswa dapat

mengimplementasikan nilai-nilai, norma sikap dalam kehidupan sehari-hari. Aspek psikomotorik dapat dikatakan berhasil ketika siswa memiliki keterampilan yang telah didapatkan saat pembelajaran (Sani, 2019). Hasil belajar merupakan implementasi dari pembelajaran yang tujuannya telah ditetapkan, keberhasilan suatu pembelajaran dapat dilihat dari tujuan pembelajarannya. Hasil belajar harus evaluasi secara terjadwal, hal ini untuk melihat sejauh mana tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dapat tercapai dan efektif digunakan (Susanti dkk., 2017). Pembelajaran yang berhasil didapatkan dari hasil seseorang melakukan suatu perubahan pada pemahaman, pengetahuan, serta pandai dalam berbicara, mengenal kebudayaan, menguasai suatu bidang ilmu, dan menghargai dirinya sendiri pada saat proses pembelajaran berlangsung (Ichsan & Alawiah, 2017).

Hasil belajar diperoleh dari berbeagai faktor yang ada pada diri siswa, diantaranya faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal didapatkan dari diri siswa itu sendiri meliputi : pemahaman, pengetahuan, motivasi belajar, dorongan, kondisi jasmani, sikap, keuletan, budaya belajar, dan kebersihan siswa. Sedangkan faktor eksternal didapatkan dari luar diri peserta didik seperti faktor lingkungan baik keluarga, sekolah dan masyarakat (Susanto, 2016).

Matematika yaitu suatu ilmu yang banyak digunakan masyarakat, karena ilmu yang diterapkan memiliki peranan penting dalam kehidupan sehari-hari (Ichsan & Alawiah, 2017). Pembelajaran matematika masih dianggap sulit dan menakutkan untuk beberapa siswa, sehingga pembelajaran matematika memiliki jam pertemuan yang lebih banyak dibandingkan pembelajaran lainnya, hal ini untuk memberitahu siswa bahwa pembelajaran matematika memiliki peranan penting dalam berbagai aspek kehidupan (Supriatna dkk., 2017). Pembelajaran matematika bertujuan untuk menyelesaikan masalah dalam kehidupan sehari-hari, hal ini dibuktikan dengan guru yang selalu melatih siswanya dalam menyelesaikan permasalahan melalui pembelajaran matematika. Penyelesaian masalah dalam matematika dapat dilatih dengan berhitung, membilang, mengenal angka, belajar terkait bilangan, operasi hitung, statistik, peluang, geometri, aljabar dan pengukuran. (Ibrahim & Suardiman,

2014) Dapat disimpulkan bahwa matematika ialah mata pelajaran yang diajarkan oleh guru kepada siswa dari tingkat sekolah dasar sampai universitas, dalam pembelajaran diantaranya membahas tentang pola atau keteraturan, angka, hubungan antar bilangan, dan lain sebagainya dari konsep sederhana sampai kompleks.

Belajar matematika mengandung arti penilaian dimana penilaian ini dapat dilihat dari proses pembelajaran dan hasil belajar matematika. Alat penilaian ini mencakup aktivitas siswa pada saat sebelum, selama dan setelah kegiatan belajar mengajar dilakukan (Setyani, 2016)

Hasil belajar matematika ialah hasil yang telah diperoleh oleh seseorang saat mempelajari matematika yang dapat dilihat dari nilai yang diperoleh sebagai tolak ukur dalam mencapai keberhasilan dalam menguasai dan memahami mata pelajaran matematika (Supriatna dkk., 2017). Dari pendapat diatas dapat dikatakan bahwa setelah mempelajari matematika siswa diharapkan untuk memperoleh hasil belajar yang meliputi kecakapan, kebiasaan, sikap dan penghargaan dalam individu belajar yang dilihat saat siswa mempersiapkan pembelajaran, proses pembelajaran berlangsung, dan setelah kegiatan pembelajaran telah dilakukan.

SIMPULAN

Berdasarkan rumusan masalah, hipotesis penelitian serta hasil penelitian yang didasarkan pada analisis data dan pengajuan hipotesis, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa adanya pengaruh yang signifikan pada penerapan E-Learning Google Classroom terhadap hasil belajar matematika siswa kelas V di SDN Sindangsari 2. Hal ini berdasarkan keputusan $H_1 = \mu_A \neq \mu_B$ rata-rata nilai hasil posttest siswa kelas eksperimen yaitu 80.33 lebih tinggi dari rata-rata nilai hasil belajar posttest kelas kontrol yaitu 65.90. Hasil perhitungan hipotesis statistik menggunakan rumus Independent Sample T-Test dengan 3.793 dan hasil nilai sig 2-tailed $0,000 < 0,05$ artinya H_0 ditolak dan H_1 diterima. Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penerapan E-learning Google Classroom berpengaruh terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas V SD.

DAFTAR PUSTAKA

- Adri, H.T., Yudianto, S.A. Mawardini, A & Sesrita, A. 2020. Using Animated Video Based on Scientific Approach To Improve Students Higher Order Thinking Skill. *Indonesian Journal of Social Research*, 2(1), 9-17
- Adri, H.T., Suwarjono., Sesrita, A.,& Sudjani, D.H. 2021. The Online Assessment In Education Course. *Journal of Physics: Conference Series*, 1918(2021)052086
- Effanne, A & Adri, H.T. 2021. Efektifitas Media Pembelajaran Berbasis Video Dalam Mengembangkan Minat Siswa Dalam Pembelajaran Seni. *Te Joer: Jurnal of Education Research*, 1(2), 153-157
- Ernawati. (2018). Pengaruh Penggunaan Google Classroom terhadap Kualitas Pembelajaran dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas IX di MAN 1 Kota Tangerang Selatan. *Universitas Negeri Syarif Hidayatullah*.
- Ibrahim, D. S., & Suardiman, S. P. (2014). Pengaruh Penggunaan E-Learning Google Classroom terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar Matematika Siswa SD Negeri Tahunan Yogyakarta. *Prima Edukasia*, 2(1), 67.
- Ichsan, M., & Alawiah, N. (2017). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar dengan Menggunakan Media Garis B;angan. *Didaktika Tauhidi*, 4(1), 46.
- Maya, R., Monawati, & Darnius, S. (2017). Pengaruh Media E-Learning Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas V SDN 20 Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Unsyiah Universitas Syiah Kuala*, 22(1), 214.
- Nurjan, S. (2016). *Psikologi Belajar*. Wade Group.
- Pane, A., & Dasopang, M. D. (2017). Belajar dan Pembelajaran. *FITRAH Jurnal Kajian Ilmu-ilmu Keislaman*, 03(02), 355.
- Pribadi, & Benny. (2017). *Media dan Teknologi Dalam Pembelajaran*. Bandung: Kencana.
- Sani, R. A. (2019). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Rajagrafindo Persada.
- Sari, I. N. (2019). Pengaruh Penggunaan Google Classroom terhadap Efektifitas Pembelajaran Mahasiswa Universitas Islam Indonesia. *Universitas Islam Indonesia*.

- Setyani, N. T. (2016). Pengaruh Karakter Diri Siswa Terhadap Hasil Belajar Matematika pada Kelas IV SDN Sukaresmi Kota Bogor. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Djuanda Bogor.
- Suartama, I. K. (2014). E-Learning dan Konsep Aplikasinya. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Sulastri, H., & Putra, R. (2020). Pengaruh E-Learning dengan Google Classroom terhadap Hasil dan Motivasi Belajar Biologi Siswa. *Lectura: Jurnal Pendidikan*, 11(1), 208.
- Supriatna, I., Yuliawati, N., & Firmansyah, W. (2017). Bimbingan Belajar terhadap Hasil Belajar Matematika. *Didaktika Tauhidi*, 4(1), 11.
- Susanti, S., Amril, L., & Kurniawati, A. (2017). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar dan Keaktifan Belajar Matematika Menggunakan Metode Gambar. *Didaktika Tauhidi*, 4(1), 33.
- Susanto, A. (2016). *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Kencana.
- Suwarjono., Adri, HT., Hamamy, F & Laeli, S. 2021. Pengembangan Aplikasi Warung Kelontong Berbasis Android. *Jurnal Informatika: Jurnal Pengembangan IT*, 6(2) 99-103