INOVASI LEARNING MANAGEMENT SYSTEM (LMS) MENGUNAKAN GOOGLE SUITE FOR EDUCATION (GSE) DALAM PEMBELAJARAN JARAK JAUH BIDANG STUDI MATEMATIKA SISWA KELAS IX DI SMP NEGERI 6 PEKALONGAN

¹⁾Evi Sugiana Purnamasari, ²⁾Muhammad Choirul Kamal

¹⁾SMPN 6 Pekalongan, ²⁾SMPN 11 Pekalongan

^{1)*}ephi27@gmail.com, ²⁾muhammadchoirulkamal@gmail.com

Abstract

Received
09/06/2021

Accepted
14/06/2021

Published
01/07/2021

This paper aims to determine the impact and learning outcomes of Mathematics Class IX students of SMP Negeri 6 Pekalongan in the 2020/2021 academic year on distance learning using Google Suite for Education (GSE). This paper is a best practice carried out in January-February in the even semester of the 2020/2021 school year. The object of this best practice is 32 students of class IXF at SMP Negeri 6 Pekalongan who were selected randomly (random sampling). The method used is descriptive qualitative research method. Data collection techniques in this study were interviews, observation and documentation. The best practice results show that the use of Google Suite for Education (GSE) can have a positive impact on the mathematics learning process and improve mathematics learning outcomes for class IXF students of SMP Negeri 6 Pekalongan for the 2020/2021 school year. The positive impact is seen from students' activities being more closely monitored and students being active during the learning process and the results of student activity indicators exceeding the target of 70%. The results of learning mathematics are also good, it can be seen from the results of the daily assessment of 32 students, many students who do not complete only 2 people, classical completeness is 94% and the average value is 92. So the completeness value is very high and the average value is also very high.

Keywords: Google Suite for Education, distance learning, learning outcomes

Abstrak

Karya tulis ini bertujuan untuk mengetahui dampak dan hasil belajar matematika siswa Kelas IX SMP Negeri 6 Pekalongan Tahun Pelajaran 2020/2021 pada pembelajaran jarak jauh menggunakan Google Suite for Education (GSE). Karya tulis ini merupakan best practice yang dilaksanakan pada bulan Januari-Februari semester genap tahun pelajaran 2020/2021. Objek pada best practice ini adalah siswa kelas IXF sebanyak 32 siswa di SMP Negeri 6 Pekalongan yang dipilih secara acak (random sampling). Metode yang digunakan adalah metode penelitian deskriptif kualitatif. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah wawancara, observasi dan dokumentasi. Hasil best practice menunjukkan bahwa penggunaan Google Suite for Education (GSE) dapat berdampak positif pada proses pembelajaran matematika dan meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas IXF SMP Negeri 6 Pekalongan tahun pelajaran 2020/2021. Dampak positif dilihat dari peserta didik lebih terpantau aktivitasnya dan siswa aktif selama proses pembelajaran berlangsung serta hasil indikator aktivitas siswa melebihi target 70%. Hasil belajar matematika juga baik tampak dari hasil penilaian harian dari 32 siswa banyak siswa yang tidak tuntas hanya 2 orang, ketuntasan klasikal sebesar 94% dan rata-rata nilai 92. Jadi nilai ketuntasan sangat tinggi dan rata-rata nilai juga sangat tinggi.

Kata Kunci: Google Suite for Education, pembelajaran jarak jauh, hasil belajar

1. Pendahuluan

Kebijakan yang diberikan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan dalam upaya pencegahan penyebaran virus Corona yaitu tentang pelaksanaan pendidikan dalam masa darurat penyebaran coronavirus disease atau covid-19, berdasarkan surat edaran yang dikeluarkan oleh pemerintah proses pembelajaran di kelas mengikuti kebijakan social distancing dari pemerintah untuk menghindari kontak fisik dan agar tetap menjaga jarak. Kegiatan belajar mengajar dilakukan secara jarak jauh dengan media daring atau dalam jaringan atau dikenal dengan istilah pembelajaran online. Pembelajaran daring atau online menjadi salah satu pilihan agar pembelajaran tetap terlaksana (Annisa Nurul Fitri, 2020).

Perkembangan teknologi yang terjadi begitu cepat telah merubah hampir seluruh tatanan kehidupan sosial, mulai dari kegiatan ekonomi dengan penggunaan uang elektrik, pemanfaatan transportasi berbasis daring, sampai pada pemanfaatan teknologi dibidang pendidikan dengan dikenalkannya pembelajaran daring atau disebut juga dengan blended learning (Ula Nisa El Fauziah, dkk, 2019).

LMS (Learning Management System) adalah aplikasi perangkat lunak untuk administrasi, dokumentasi, pelacakan, pelaporan dan penyampaian kursus pendidikan atau program pelatihan. *Google Classroom* dapat diakses oleh semua orang melalui google pribadi. Aplikasi *Google Classroom* ini dapat diunduh secara gratis di handphone yang berbasis android maupun iOS. Kedua basis *smartphone* tersebut sekarang ini telah menjadi kebutuhan pokok pada generasi ini. (Maharani & Kartini, 2019).

Google Classroom (GC) membantu guru untuk membuat dan mengatur tugas kelas dengan cepat dan mudah, memberikan umpan balik kepada siswa langsung secara efisien, dan berkomunikasi bersama siswa tanpa terbatas oleh ruang dan waktu. GC dianggap sebagai platform terbaik yang mampu meningkatkan kinerja guru. GC menyediakan fasilitas yang sangat bermanfaat yang dapat dimanfaatkan oleh siswa. GC membantu guru untuk mengatur kelas, memanfaatkan waktu dan meningkatkan kualitas komunikasi dengan siswa (Latif, 2016).

Google Classroom dapat membantu lembaga pendidikan menuju sistem paperless. Pembuatan tugas belajar dan distribusi materi dilakukan melalui Google Drive sementara Gmail digunakan untuk menyediakan komunikasi kelas. Siswa bisa diajak berinteraksi dalam ruang kelas melalui database lembaga atau melalui kode pribadi yang kemudian dapat ditambahkan dalam antarmuka siswa. Setiap kelas yang dibuat dengan *Google Classroom* menciptakan folder terpisah di produk Google masing-masing di mana siswa dapat mengirimkan pekerjaan yang harus dinilai oleh guru. Komunikasi melalui Gmail memungkinkan guru untuk membuat pengumuman dan mengajukan pertanyaan kepada siswa di setiap kelas (Heru Kurniawan, 2016).

GC merupakan aplikasi tak berbayar, sehingga GC dianggap sangat cocok untuk digunakan dinegara-negara berkembang, atau secara khusus dapat digunakan oleh sekolah-sekolah yang memiliki keterbatasan biaya dalam pengembangan penggunaan ICT dalam proses pembelajarannya. GC juga dapat digunakan sebagai alat untuk mengatur sistem pembelajaran ditingkat sekolah sampai perguruan tinggi. Dengan GC guru dapat dengan efektif dan efisien dalam pengelolaan kelas (Azhar & Iqbal, 2018).

Pada penelitian sebelumnya menyebutkan bahwa kelebihan Google Classroom dalam pembelajaran adalah: 1) Guru dan peserta didik menjadi terbiasa menggunakan pembelajaran secara daring. 2) Guru ingin mencoba menggunakan fasilitas pembelajaran daring lainnya selain Google Classroom. 3) Guru dalam mengajar bisa hikmat waktu dalam mengelola kelas. 4) Memudahkan peserta didik dan guru untuk saling terhubung di dalam dan di luar sekolah (Marharjono, 2020).

Teknologi dalam dunia pendidikan biasanya disebut e-learning. Manfaat dari pemakaian fasilitas dari e-learning adalah untuk memperlancar proses belajar dan pembelajaran. Melalui E-Learning, belajar tidak lagi dibatasi oleh ruang dan waktu. Belajar dapat dilakukan kapan saja dan dimana saja (Budiana, 2015). Secara umum ada dua faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu faktor internal dan faktor internal. Minat belajar termasuk dalam faktor internal memiliki hubungan erat terhadap hasil belajar. Hal ini berarti selain dampak positif terhadap hasil belajar, penggunaan teknologi dalam pembelajaran dapat berdampak positif pada minat belajar dan (Budiman, 2017).

Proses pembelajaran matematika sangat diperlukan interaksi langsung antara guru dan peserta didik. Peserta didik akan mengalami kesulitan jika harus belajar mandiri tentang konsep materi matematika. Guru perlu menyampaikan konsep materi secara langsung dan memberi pengarahan kepada peserta didik agar mudah dipahami. Peserta didik juga perlu bertanya langsung kepada guru jika mengalami kesulitan pemahaman. Sehingga dalam proses pembelajaran matematika sangat diperlukan hubungan timbal balik antara guru dan peserta didik. Selain itu juga perlunya pemantauan guru terhadap partisipasi atau keikutsertaan peserta didik saat proses pembelajaran matematika berlangsung. Oleh karena itu diperlukan juga pengelolaan kelas dengan konsep dan peraturan yang berlaku sebagai kendali peserta didik.

Pada abad 21 ini dengan kecanggihan teknologi yang semakin berkembang dan mudah terjangkau, interaksi secara langsung dapat melalui virtual. Proses pembelajaran dapat berlangsung dalam jaringan (*elearning*). Untuk mengembangkan pembelajaran dalam jaringan diperlukan kelas digital. Dengan kelas digital dan pemanfaatan teknologi ini penulis berharap proses pembelajaran matematika dapat berjalan dengan lancar.

Google Suite for Education (GSE) adalah sebuah produk dari Google berupa seperangkat alat produktivitas dan kolaborasi dengan sistem google cloud untuk

sekolah dan lembaga pendidikan termasuk staff, guru dan juga siswa untuk memudahkan sistem belajar mengajar yang lebih baik. Di dalam GSE ini ada banyak aplikasi yang dapat digunakan untuk mengelola kelas pembelajaran seperti *Google Classroom*, *Google Meet*, *Google Form*, *Google Document*, *Google Spreadsheet*, *Google Slide*, *Google Jamboard* dan lain-lain. Aplikasi-aplikasi tersebut dapat diinstal dan digunakan dengan mudah pada android (*Smartphone*) secara gratis. Jika digunakan secara maksimal maka akan sangat membantu dalam proses pembelajaran matematika.

Fakta yang dihadapi penulis bahwa Pembelajaran Jarak Jauh di SMP Negeri 6 Pekalongan menggunakan aplikasi WhatsApp dimana interaksi antara guru dan peserta didik masih kurang, materi dan tugas tidak terdokumentasi dengan baik, apalagi untuk pelajaran matematika yang sangat memerlukan interaksi langsung untuk pemahaman konsep materi kepada peserta didik. Karena hal tersebut, aktivitas belajar dan hasil belajar atau nilai rapor matematika siswa kelas IX semester ganjil tahun pelajaran 2020/2021 di SMP Negeri 6 Pekalongan rendah.

Untuk memecahkan permasalahan diatas, penulis mengembangkan pembelajaran dalam jaringan dengan *Google Suite for Education* (GSE) secara maksimal, maka dalam penulisan karya *Best Practice* ini berjudul “Inovasi *Learning Management System* (LMS) Menggunakan *Google Suite for Education* (GSE) Dalam Pembelajaran Jarak Jauh Bidang Studi Matematika Siswa Kelas IX di SMP Negeri 6 Pekalongan”.

Adapun tujuan pelaksanaan *Best Practice* ini adalah untuk mengetahui dampak dan hasil belajar siswa Kelas IX SMP Negeri 6 Pekalongan Tahun Pelajaran 2020/2021 pada Pembelajaran Jarak Jauh bidang studi Matematika dengan menggunakan *Google Suite for Education* (GSE). Sehingga hasil dari karya *Best Practice* ini dapat dimanfaatkan oleh siswa, guru, sekolah atau peneliti lain sebagaimana mestinya.

2. Metode Penelitian

Objek penelitian ini adalah siswa kelas IXF di SMP Negeri 6 Pekalongan sebanyak 32 siswa. Pemilihan objek kelas IXF pada penelitian ini secara acak (*random sampling*) dan tidak ada kriteria pemilihannya. Semua kelas IXA-IXF di SMP Negeri 6 Pekalongan mempunyai kesempatan yang sama untuk terpilih. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Januari-Februari semester genap Tahun 2021.

Metode yang digunakan adalah metode penelitian deskriptif kualitatif. Rancangan kualitatif menggunakan pengamatan yang sistematis agar dapat memperoleh pengetahuan, dan menjawab pertanyaan yang sedang diteliti tanpa dapat memanipulasikan data, karena peneliti hanya mengambil data sesuai dengan hasil pengamatan dan pengambilan data di lapangan (Savitri, 2019).

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah: wawancara, observasi dan dokumentasi. Ketiga teknik tersebut dipergunakan untuk memperoleh data serta

informasi yang saling menunjang dan melengkapi. Wawancara dilakukan pada Kepala Sekolah, guru dan peserta didik secara mendalam untuk mendapatkan data pada penelitian ini. Observasi adalah pengamatan pembelajaran sebelum dan sesudah menggunakan GSE. Dokumentasi adalah hasil nilai ulangan harian sebelum dan sesudah menggunakan GSE.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis kualitatif. Dalam penelitian kualitatif aspek proses lebih ditekankan daripada hanya sekedar hasil. Dalam proses analisis kualitatif terdapat tiga bagian kegiatan utama yang saling berkaitan dan terjadi secara bersamaan yaitu : reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan atau verifikasi. Sedangkan analisisnya menggunakan analisis interaktif dari ketiga komponen utama tersebut.

Untuk menganalisis tingkat keberhasilan atau persentase keberhasilan siswa setelah proses belajar mengajar dilakukan dengan cara memberikan evaluasi berupa tes tertulis (Ahsan Taqwim, 2019).

Indikator keberhasilan penelitian adalah hasil belajar siswa. Hasil belajar siswa dikatakan mencapai indikator keberhasilan jika minimal 75% siswa telah memperoleh nilai ≥ 75 , sesuai kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang ditetapkan sekolah.

3. Implementasi, Hasil dan Pembahasan

3.1 Alasan Pemilihan Strategi Pemecahan Masalah

Alasan penulis mengembangkan kelas digital menggunakan *Google Classroom* antara lain sebagai berikut: 1) Tampilan *Google Suite for Education* (GSE) atau *Google Classroom* sangat sederhana dan mudah dipahami penggunaannya. Jadi mudah dipahami siswa maupun guru, 2) *Google Suite for Education* (GSE) atau *Google Classroom* mudah diakses baik dengan komputer/laptop maupun Smartphone Android, 3) *Google Suite for Education* (GSE) atau *Google Classroom* terintegrasi dengan semua layanan Google. Banyak aplikasi GSE yang mendukung proses pembelajaran seperti *Google Meet*, *Google Form*, *Google Document*, *Google Spreadsheet*, *Google Slide*, *Google Jamboard* dan lain-lain, 4) *Google Suite for Education* (GSE) atau *Google Classroom* mampu meningkatkan kerjasama dan komunikasi antara guru dan siswa sehingga terjadi hubungan timbal balik secara langsung, dan 5) *Google Suite for Education* (GSE) atau *Google Classroom* mempunyai penyimpanan data yang terpusat dan dengan kapasitas tidak terbatas (*unlimited*). Semua pembelajaran berada dalam satu lokasi terpusat sehingga siswa dan guru dapat melihat materi atau tugas-tugas dalam folder tertentu.

3.2 Implementasi Strategi Pemecahan Masalah

Untuk menggunakan GSE ini harus mempunyai akun gmail. Akun gmail biasa di belakangnya bertuliskan @gmail.com sedangkan akun gmail untuk pembelajaran dari pemerintah gratis untuk pendidikan di belakangnya bertuliskan @belajar.id. Akun

pembelajaran dari pemerintah ini yang disebut *Google Suite for Education* (GSE). Sebenarnya akun ini berbayar tetapi pemerintah memberikan secara gratis untuk membantu pendidikan melakukan pembelajaran jarak jauh masa pandemi seperti ini.

Karena seluruh siswa dan guru di SMP Negeri 6 Pekalongan sudah mendapat akun GSE yang disalurkan melalui dapodik maka penulis menggunakan dan memanfaatkan akun GSE ini. Kelebihan akun GSE ini mempunyai kapasitas penyimpanan tidak terbatas sedangkan akun gmail biasa hanya dibatasi kapasitas penyimpanan 15 GB.

Setelah semua siswa masuk ke dalam *Google Classroom* dengan akun GSE maka proses pembelajaran kelas digital dapat dilaksanakan secara maksimal memanfaatkan aplikasi-aplikasi yang terintegrasi dengan *Google Suite for Education* (GSE). Adapun aplikasi-aplikasi yang dimanfaatkan penulis antara lain *Google Meet*, *Google Form*, *Google Document*, *Google Spreadsheet*, *Google Slide*, *Google Jamboard*.

Google Classroom sudah menyediakan sistem yang siap pakai. Guru dapat berinovasi mengelola kelas pembelajaran pada *Google Classroom*. Di sini penulis mengelola Tugas Kelas di *Google Classroom* setiap pertemuan. Dimana setiap pertemuan terdapat Presensi, Pendahuluan, Kegiatan Inti, Tugas dan Penutup. Kadang ada perbedaan jika pertemuan untuk Penilaian Harian atau hanya pemberian tugas tertentu sesuai kondisi.

Dalam *Google Classroom* ini guru dapat memanfaatkan aplikasi-aplikasi yang terintegrasi dalam *Suite for Education* (GSE). Di sini penulis menggunakan aplikasi *Google Meet*, *Google Form*, *Google Document*, *Google Spreadsheet*, *Google Slide*, *Google Jamboard* saat pembelajaran matematika. Siswa masuk ke *Google Classroom* sesuai jadwal yang sudah disampaikan wali kelas masing-masing.

Adapun penjabaran pembelajaran dalam jaringan dengan GSE yang penulis laksanakan sebagai berikut:

1) Presensi

Ketika jam pelajaran dimulai, siswa diminta masuk ke *Google Classroom* bisa melalui *WhatsApp* Grup dan mengisi link presensi. Link presensi berupa *Google Form* yang secara otomatis hasil respondennya masuk ke rekap presensi di *Google Spreadsheet* yang sudah dibuat setiap pertemuan. Jadi akan terlihat siswa yang belum presensi pada batas waktu yang diberikan oleh guru. Sehingga guru bisa langsung mengkonfirmasi kenapa siswa tersebut belum mengisi presensi.

Gambar 1. (a) Tampilan presensi GC; (b) Tampilan presensi *Google Form*

A screenshot of a Google Spreadsheet titled 'Rekap Presensi Kelas KB E11 Sugiana Purnamasari S.Pd'. The spreadsheet contains a table with columns for 'No', 'Nama', 'Presensi', and 'Jumlah'. The 'Presensi' column is divided into sub-columns for each day of the week (Senin, Selasa, Rabu, Kamis, Jumat, Sabtu, Minggu). The 'Jumlah' column shows the total number of absences for each student.

No	Nama	Presensi	Jumlah
1	ADITHYAN ANDRIAN	1	1
2	ADITHYAN ANDRIAN	1	1
3	ADITHYAN ANDRIAN	1	1
4	ADITHYAN ANDRIAN	1	1
5	ADITHYAN ANDRIAN	1	1
6	ADITHYAN ANDRIAN	1	1
7	ADITHYAN ANDRIAN	1	1
8	ADITHYAN ANDRIAN	1	1
9	ADITHYAN ANDRIAN	1	1
10	ADITHYAN ANDRIAN	1	1
11	ADITHYAN ANDRIAN	1	1
12	ADITHYAN ANDRIAN	1	1
13	ADITHYAN ANDRIAN	1	1
14	ADITHYAN ANDRIAN	1	1
15	ADITHYAN ANDRIAN	1	1
16	ADITHYAN ANDRIAN	1	1
17	ADITHYAN ANDRIAN	1	1
18	ADITHYAN ANDRIAN	1	1
19	ADITHYAN ANDRIAN	1	1
20	ADITHYAN ANDRIAN	1	1
21	ADITHYAN ANDRIAN	1	1
22	ADITHYAN ANDRIAN	1	1
23	ADITHYAN ANDRIAN	1	1
24	ADITHYAN ANDRIAN	1	1
25	ADITHYAN ANDRIAN	1	1
26	ADITHYAN ANDRIAN	1	1
27	ADITHYAN ANDRIAN	1	1
28	ADITHYAN ANDRIAN	1	1
29	ADITHYAN ANDRIAN	1	1
30	ADITHYAN ANDRIAN	1	1
31	ADITHYAN ANDRIAN	1	1
32	ADITHYAN ANDRIAN	1	1
33	ADITHYAN ANDRIAN	1	1
34	ADITHYAN ANDRIAN	1	1
35	ADITHYAN ANDRIAN	1	1
36	ADITHYAN ANDRIAN	1	1
37	ADITHYAN ANDRIAN	1	1
38	ADITHYAN ANDRIAN	1	1
39	ADITHYAN ANDRIAN	1	1
40	ADITHYAN ANDRIAN	1	1
41	ADITHYAN ANDRIAN	1	1
42	ADITHYAN ANDRIAN	1	1
43	ADITHYAN ANDRIAN	1	1
44	ADITHYAN ANDRIAN	1	1
45	ADITHYAN ANDRIAN	1	1
46	ADITHYAN ANDRIAN	1	1
47	ADITHYAN ANDRIAN	1	1
48	ADITHYAN ANDRIAN	1	1
49	ADITHYAN ANDRIAN	1	1
50	ADITHYAN ANDRIAN	1	1
51	ADITHYAN ANDRIAN	1	1
52	ADITHYAN ANDRIAN	1	1
53	ADITHYAN ANDRIAN	1	1
54	ADITHYAN ANDRIAN	1	1
55	ADITHYAN ANDRIAN	1	1
56	ADITHYAN ANDRIAN	1	1
57	ADITHYAN ANDRIAN	1	1
58	ADITHYAN ANDRIAN	1	1
59	ADITHYAN ANDRIAN	1	1
60	ADITHYAN ANDRIAN	1	1
61	ADITHYAN ANDRIAN	1	1
62	ADITHYAN ANDRIAN	1	1
63	ADITHYAN ANDRIAN	1	1
64	ADITHYAN ANDRIAN	1	1
65	ADITHYAN ANDRIAN	1	1
66	ADITHYAN ANDRIAN	1	1
67	ADITHYAN ANDRIAN	1	1
68	ADITHYAN ANDRIAN	1	1
69	ADITHYAN ANDRIAN	1	1
70	ADITHYAN ANDRIAN	1	1
71	ADITHYAN ANDRIAN	1	1
72	ADITHYAN ANDRIAN	1	1
73	ADITHYAN ANDRIAN	1	1
74	ADITHYAN ANDRIAN	1	1
75	ADITHYAN ANDRIAN	1	1
76	ADITHYAN ANDRIAN	1	1
77	ADITHYAN ANDRIAN	1	1
78	ADITHYAN ANDRIAN	1	1
79	ADITHYAN ANDRIAN	1	1
80	ADITHYAN ANDRIAN	1	1
81	ADITHYAN ANDRIAN	1	1
82	ADITHYAN ANDRIAN	1	1
83	ADITHYAN ANDRIAN	1	1
84	ADITHYAN ANDRIAN	1	1
85	ADITHYAN ANDRIAN	1	1
86	ADITHYAN ANDRIAN	1	1
87	ADITHYAN ANDRIAN	1	1
88	ADITHYAN ANDRIAN	1	1
89	ADITHYAN ANDRIAN	1	1
90	ADITHYAN ANDRIAN	1	1
91	ADITHYAN ANDRIAN	1	1
92	ADITHYAN ANDRIAN	1	1
93	ADITHYAN ANDRIAN	1	1
94	ADITHYAN ANDRIAN	1	1
95	ADITHYAN ANDRIAN	1	1
96	ADITHYAN ANDRIAN	1	1
97	ADITHYAN ANDRIAN	1	1
98	ADITHYAN ANDRIAN	1	1
99	ADITHYAN ANDRIAN	1	1
100	ADITHYAN ANDRIAN	1	1

Gambar 2. Tampilan Rekap Presensi di *Google Spreadsheet*

2) Pendahuluan

Kegiatan pendahuluan ini guru memberi salam, menyapa siswa, menanyakan kabar, memotivasi siswa dan menanyakan kesiapan siswa untuk pembelajaran serta menyampaikan tujuan pembelajaran. Bisa dalam bentuk tulisan maupun gambar kemudian siswa bisa berkomentar di kolom komentar pada *Google Classroom*. Selain itu juga penyampaian apersepsi maupun pemanasan dengan materi prasyarat Bab yang akan di bahas dalam pembelajaran. Disini guru dan siswa dapat berinteraksi walaupun sedikit dan tersimpan hasil interaksi di *Google Classroom* sehingga siswa lain yang tertinggal bisa membaca untuk mengikuti. Untuk pendahuluan biasanya hanya sebentar sekitar 10 menit saja atau sesuai kondisi.

Gambar 3. Tampilan Contoh Pendahuluan di *Google Classroom*

3) Kegiatan Inti

Untuk kegiatan ini disini siswa wajib masuk *Google Meet* setelah pendahuluan. Pada saat *Google Meet* ini guru memberikan penjelasan materi konsep Bab yang akan diajarkan secara langsung melalui virtual meeting. Disini terjadi interaksi secara langsung antara guru dan siswa meskipun dalam jaringan. Terjadi tanya jawab atau

hubungan timbal balik antara guru dan siswa, jika siswa belum jelas dapat bertanya langsung kepada guru bagian yang belum jelas. Penulis menggunakan aplikasi *Google Jamboard* untuk membantu menjelaskan konsep matematika yang abstrak saat *share screen* pada *Google Meet*. Dengan bantuan ini memperjelas pemahaman siswa tentang pembelajaran matematika karena guru dapat menunjukkan secara detail dan memberi penjelasan siswa dengan mudah seperti di papan tulis.

Agar siswa selalu ikut *Google Meet* ini maka ada perjanjian awal yang sudah disosialisasikan bahwa ada penilaian aktivitas siswa selama pembelajaran daring kepada orang tua dan siswa. Apabila ada siswa yang berkendala dan benar-benar tidak bisa mengikuti *Google Meet*, siswa harus meminta izin kepada guru dan mengkonfirmasi alasan dengan jujur. Virtual meeting ini dilakukan kurang lebih sekitar 30 sampai 50 menit sesuai kondisi. Setelah meeting maka hasil rekaman meeting dapat dilampirkan di *Google Classroom* beserta materi misalnya power point (*Google Slide*), dokumen (*Google Document*), PDF ataupun video youtube. Sehingga jika lupa materi bisa diakses kembali oleh siswa untuk belajar, terutama bagi siswa yang ketinggalan atau berkendala saat pembelajaran.

Gambar 4. (a) Tampilan Kegiatan Inti di GC; (b) Tampilan Rekaman *Google Meet*

Gambar 5. Tampilan Penggunaan *Google Jamboard* saat *Google Meet*

4) Tugas atau LAS

Setelah *Google Meet* siswa mengerjakan tugas atau LAS di *Google Classroom* yang sudah dilampirkan sesuai jadwal. Postingan di *Google Classroom* dapat diatur sesuai waktu tertentu sehingga siswa akan melihat atau postingan akan muncul sesuai waktu yang sudah disetting. Untuk tugas atau LAS penulis menggunakan dua penilaian yaitu penilaian pengetahuan dan penilaian keterampilan.

Untuk penilaian pengetahuan siswa disuruh mengerjakan soal di *Google Form* yang hasilnya akan masuk rekap di *Google Spreadsheet* yang sudah dibuat. Penilaian pengetahuan ini dijadikan nilai untuk aktivitas siswa saat pembelajaran.

Untuk penilaian keterampilan siswa disuruh mengerjakan soal *Google Document* dimana siswa harus menjawab dengan mengetik secara langsung di LAS *Google Document* yang terlampir. Siswa dapat mengaksesnya dengan menginstal aplikasi *Google Document* di *Smartphone* Android. Di *Google Document* ini dapat dibuat kolaborasi (bersama-sama semua siswa dalam satu *Google Document*) maupun berbeda-beda setiap siswa. Setelah siswa menyerahkan tugas maka guru akan mengoreksi dan memberikan nilai di *Google Classroom* untuk dikembalikan kepada siswa.

Selain penilaian pengetahuan dan keterampilan di atas, masih ada penilaian aktivitas siswa. Adapun penilaian aktivitas tersebut siswa mengisi presensi, mengikuti *Google Meet*, respon chat, mengerjakan LAS, dan respon saat dipanggil. Jadi ketika siswa tidak melakukan kelima hal tersebut maka nilai aktivitasnya akan berkurang dan nilai akan dilaporkan kepada orang tua setiap bulannya sehingga dapat dipantau perkembangannya.

Gambar 6. (a) Tampilan Tugas Pertemuan di GC; (b) Tampilan Contoh Penilaian Pengetahuan *Google Form*

Gambar 7. (a) Tampilan Contoh Penilaian Keterampilan *Google Document*; (b) Tampilan Contoh *Google Spreadsheet* hasil responden

Gambar 8. (a) Tampilan Contoh Rekap Nilai di *Google Spreadsheet*; (b) Tampilan Contoh Laporan Bulanan

5) Penutup

Kegiatan penutup berisi kesimpulan, refleksi maupun apresiasi kepada siswa. Siswa menuliskan di kolom komentar tentang kesimpulan pembelajaran hari ini, refleksi hasil pembelajaran serta guru memberikan apresiasi pada siswa. Pada penutup ini guru bisa memberikan PR atau menyampaikan materi pertemuan yang akan datang.

Gambar 9. Tampilan Contoh Penutup di *Google Classroom*

3.3 Hasil yang Dicapai

1) Dampak penggunaan *Google Suite for Education* (GSE) terhadap proses pembelajaran matematika

Ada dampak positif dalam pembelajaran matematika menggunakan *Google Suite for Education* (GSE) dimana terjadi interaksi secara langsung antara guru dan siswa, adanya hubungan timbal balik antara guru dan siswa, mudahnya pemantauan siswa saat proses pembelajaran, meningkatnya aktivitas siswa saat pembelajaran matematika.

Berikut adalah contoh hasil penilaian aktivitas siswa dalam pembelajaran matematika dengan menerapkan *Google Suite for Education* (GSE) terpantau dengan baik dan rata-rata nilai aktivitasnya baik.

Gambar 10. Tampilan Rekap Nilai Aktivitas siswa di *Google Spreadsheet*

Hasil penilaian aktivitas siswa selama pembelajaran matematika dengan menerapkan *Google Suite for Education* (GSE) pada peserta didik kelas IXF SMP Negeri 6 Pekalongan ditampilkan dalam tabel sebagai berikut.

Tabel 1. Hasil penilaian aktivitas siswa dengan GSE

Indikator	Target	Ketercapaian
Mengisi presensi	70%	92%
Mengikuti Google Meet	70%	86%
Respon saat dipanggil	70%	84%
Aktif dalam chat	70%	87%
Mengerjakan LAS	70%	85%

Dari data tabel di atas dapat dilihat bahwa aktivitas siswa dengan kelima indikator tersebut selama pembelajaran sudah melebihi target 70%. Peserta didik lebih terantau aktivitasnya dan siswa aktif selama proses pembelajaran berlangsung.

2) Hasil belajar matematika dengan penggunaan *Google Suite for Education* (GSE)

Berikut ini adalah hasil belajar kelas IX F Tahun Pelajaran 2020-2021, materi Bangun Ruang Sisi Lengkung.

Tabel 2. Nilai Hasil Penilaian Harian

Keterangan	Hasil
Rata-rata	92
Nilai maksimum	100
Nilai minimum	60
Tuntas	30
Tidak Tuntas	2
Ketuntasan Klasikal	94%

Dari data tersebut, hasil belajar siswa yang tidak tuntas hanya 2 orang, ketuntasan klasikal sebesar 94%, dengan rata-rata nilai 92. Jadi nilai ketuntasan sangat tinggi dan rata-rata nilai juga sangat tinggi. Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan *Google Suite for Education* (GSE) berdampak positif pada aktivitas siswa dan hasil belajar siswa.

3.4 Kendala-Kendala yang Dihadapi

Ada beberapa kendala yang dihadapi antara lain: 1) Ada beberapa siswa yang tidak mempunyai *Smartphone* Android, 2) Lokasi tertentu jaringan internet kurang memadai, dan 3) Beberapa siswa berkendala dalam pembelian kuota karena kurang mampu.

3.5 Faktor-Faktor Pendukung

Ada beberapa faktor pendukung antara lain: 1) Sekolah mempunyai koneksi internet yang memadai, dan 2) Sekolah sudah mempunyai tiga ruang laboratorium komputer, dapat dipakai untuk beberapa siswa yang berkendala.

3.6 Alternatif Pengembangan

GSE atau *Google Classroom* adalah LMS untuk mengembangkan kelas digital yang berbasis media sosial. Dengan demikian jika siswa sudah mengenal media sosial maka GSE akan mudah dapat diterapkan. *Smartphone* akan dapat digunakan lebih positif untuk pembelajaran.

4. Kesimpulan dan Saran

Kesimpulan dari best practice ini adalah *Google Suite for Education* (GSE) membawa dampak positif terhadap proses pembelajaran matematika dan meningkatkan hasil belajar matematika siswa.

Karena terbukti bahwa *Google Suite for Education* (GSE) bisa berdampak positif dalam pembelajaran matematika dan hasil belajar matematika maka guru-guru lain bisa menggunakan *Google Suite for Education* (GSE) untuk melaksanakan pembelajaran jarak jauh dalam jaringan.

Pustaka

- Azhar, K. A., & Iqbal, N. (2018). Effectiveness of Google Classroom: Teachers ' Perceptions Effectiveness of Google Classroom: Teachers '. *Prizren Social Science Journal*, 2(2), 1–16.
- Budiana, 2015. Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pembelajaran bagi Para Guru SMP 2 Kawali Desa Citeureup Kabupaten Ciamis. *Jurnal Aplikasi Ipteks untuk Masyarakat*, p. 62.
- Budiman, H., 2017. Peran Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Pendidikan. *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam*, p. 31.
- El Fauziah, Ula Nisa, dkk. (2019). Penerapan Google Classroom Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Kepada Guru-Guru Bahasa Inggris SMP di Subang. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat (Abdimas)*. Volume 02 Nomor 02, Juli 2019. <file:///C:/Users/Administrator/Downloads/3281-7749-1-PB.pdf>
- Fitri, Annisa Nurul. (2020). Pengaruh Penerapan Problem Based Learning Berbantuan Google Classroom terhadap Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Informatika Materi Teknik di SMA Negeri 2 Kuningan. *Journal of Informatics and*

- Vocational Education (JOIVE). Vol.3, Issue.1, February 2020, pp. 13-20. ISSN: 2746-7813. <http://gg.gg/ux03d>
- Kurniawan, H. (2016). Efektifitas pembelajaran problem solving dan investigasi terhadap keterampilan berpikir kritis matematis berbantuan Google Classroom. *Jurnal Pendidikan Surya Edukasi (JPSE)*, 2(1), 56-67. <https://media.neliti.com/media/publications/121916-ID-efektifitas-pembelajaran-problem-solving.pdf>
- Latif, S. (2016). Learning Engagement in Virtual Environment. *International Journal of Computer Application*, 148(11), 7–13. Retrieved from <https://www.ijcaonline.org/archives/volume148/number11/25799-2016911289>.
- Maharani, N., & Kartini, K. S. (2019). Penggunaan google classroom sebagai pengembangan kelas virtual dalam keterampilan pemecahan masalah topik kinematika pada mahasiswa jurusan sistem komputer. *PENDIPA Journal of Science Education*. <https://doi.org/10.33369/pendipa.3.3.167-173>
- Marharjono. (2020). Manfaat Pembelajaran Sejarah Menggunakan Google Classroom Pada Masa Pandemi Covid19. *Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 5(1), 56–63. <https://jurnal-dikpora.jogjaprovo.go.id/index.php/jurnalideguru/article/download/155/176>
- Savitri, D. I. (2019). Penggunaan Pembelajaran 4.0 Berbantuan Aplikasi Google Classroom Dan Google Form Dalam Mata Kuliah Ilmu Sosial Budaya Dasar 4.0. *Jurnal Borneo Sintek*, 2(1), 20–25. <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>
- Taqwim, Ahsan. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Aktif Tipe Quiz Team Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Fikih Siswa. *Tarbawi Jurnal Pendidikan Agama Islam*. Volume 4 No.2, Juli-Desember 2019 p-ISSN : 2527-4082, e-ISSN : 2622-920X. <https://journal.unismuh.ac.id/index.php/tarbawi/article/view/2789>