



---

## Meningkatkan Keaktifan Peserta Didik pada Kelas XI TBG 1 SMKN 3 Jember Melalui Aplikasi *Google Classroom*

Sevi S Addine<sup>1)</sup>

<sup>1)</sup> SMKN 3 Jember

Email: seviaddine4@gmail.com

### ABSTRACT

This research is a Classroom Action Research (CAR) which aims to increase the learning activeness of students through the Google Classroom application. The subjects in this study were 33 students of class XI TBG 1 SMKN 3 Jember. Data collection techniques in this research include observation, tests. Active learning through the Google Classroom application is carried out in 2 cycles consisting of the planning stage, the implementation stage, the observation stage and the reflection stage. The results of the study in cycle 1 showed that the class average value obtained was 66.3%, after being given action in cycle II using an innovative learning model, the learning outcomes increased with a class average score of 75% with 31 students who completed. These results indicate that there is an increase in student learning outcomes using the Google Classroom application, so it can be concluded that student learning activity also increases.

**Keywords :** Google Classroom, liveliness

### ABSTRAK

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk meningkatkan keaktifan belajar peserta didik melalui aplikasi *Google Classroom*. Subjek dalam penelitian ini adalah 33 siswa kelas XI TBG 1 SMKN 3 Jember. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini meliputi observasi, tes. Keaktifan belajar melalui aplikasi *Google Classroom* dilakukan dalam 2 siklus yang terdiri dari tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, tahap observasi dan tahap refleksi. Hasil penelitian pada siklus 1 menunjukkan nilai rata-rata kelas yang diperoleh sebesar 66,3%, setelah diberikan tindakan pada siklus II dengan menggunakan model pembelajaran inovatif mengalami peningkatan hasil belajar dengan nilai rata-rata kelas sebesar 75 % dengan siswa yang tuntas sebanyak 31 siswa. Hasil ini menunjukkan bahwa adanya peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan aplikasi *Google Classroom*, sehingga dapat disimpulkan bahwa keaktifan belajar siswa juga meningkat.

**Kata Kunci :** *Google Classroom*, Keaktifan.

## PENDAHULUAN

Proses belajar mengajar yang baik dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor, diantaranya pengajar atau guru, model pembelajaran, kondisi peserta didik dan sarana. Faktor yang paling besar pengaruhnya terhadap proses pembelajaran adalah pada guru itu sendiri. Guru harus mampu merancang dan melaksanakan suatu pembelajaran yang efektif sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Guru juga harus menciptakan suasana belajar yang menarik bagi peserta didik sehingga perhatian dan aktivitas mereka terpusat pada proses pembelajaran. Untuk mengatasi permasalahan tersebut perlu adanya perbaikan yang dilakukan oleh guru. Salah satunya pada model pembelajaran yang digunakan. Salah satu model pembelajaran yang dapat dijadikan alternatif adalah *Model Discovery Learning* dan *Problem Based Learning* yang merupakan model pembelajaran yang sesuai dalam pembelajaran inovatif abad 21. Model pembelajaran yang dapat membuat peserta didik berfikir kritis, berkolaborasi, berkomunikasi, dan berkreatifitas.

Melalui aplikasi *Google Classroom* pada pembelajaran daring sangat membantu guru dalam proses pembelajaran. Guru harus mampu membuat model dan strategi pembelajaran yang sesuai dengan karakter peserta didik di sekolahnya. Guru harus terbiasa mengajar dengan memanfaatkan media daring kompleks yang dikemas dengan efektif, mudah diakses, dan dipahami oleh peserta didik. Dengan demikian guru dituntut mampu merancang dan mendesain pembelajaran daring yang ringan dan efektif, dengan memanfaatkan perangkat atau media daring yang tepat dan sesuai dengan materi yang diajarkan. Walaupun dengan pembelajaran daring akan memberikan kesempatan lebih luas dalam mengeksplorasi materi yang akan diajarkan, namun guru harus mampu memilih dan membatasi sejauh mana cakupan materinya dan aplikasi yang cocok pada materi dan metode belajar yang digunakan.

Penggunaan *Google Classroom* ini sesungguhnya mempermudah guru dalam mengelola pembelajaran dan menyampaikan informasi secara cepat dan akurat kepada peserta didik. *Google Classroom* dapat digunakan untuk membuat dan mengelola kelas, tugas, nilai serta memberikan masukan secara langsung. Peserta didik dapat memantau materi dan tugas kelas, berbagi materi dan berinteraksi dalam kelas atau melalui email, mengirim tugas dan mendapatkan masukan nilai secara langsung. Pembelajaran dengan penggunaan *Google Classroom* ini memiliki

---

kelebihan untuk mempermudah peserta didik dalam belajar sehingga dapat meningkatkan hasil belajarnya. Namun pada realitanya, peserta didik kurang begitu antusias terhadap pembelajaran *online* melalui *Google Classroom*. *Google Classroom* tidak begitu dimanfaatkan dengan tepat di masa pandemi ini. Masih ada peserta didik yang tidak mengikuti pembelajaran *online*, sehingga tugas menumpuk dan belum dikerjakan.

Berdasarkan uraian diatas rumusan masalah yang diajukan dalam penelitian tindakan kelas ini adalah : Bagaimana penggunaan aplikasi *Google Classroom* dapat meningkatkan keaktifan belajar peserta didik. Berdasarkan rumusan masalah diatas, tujuan penelitian tindakan kelas adalah : Meningkatkan keaktifan belajar Peserta Didik melalui aplikasi *Google Classroom*.

## **METODE PENELITIAN**

Jenis penelitian yang dilaksanakan oleh peneliti adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas dalam penelitian ini dimaksudkan untuk memperbaiki keaktifan belajar matematika peserta didik. Pengambilan sampel berdasarkan "penilaian" peneliti mengenai siapa-siapa saja yang pantas memenuhi persyaratan untuk dijadikan sampel. Oleh karena itu latar belakang pengetahuan tertentu mengenai sampel dimaksud tentu juga populasinya agar benar-benar bisa mendapatkan sampel yang sesuai dengan persyaratan atau tujuan peneliti yang sehingga mendapat atau memperoleh data yang akurat. Dalam penelitian ini menggunakan subjek peserta didik kelas XI TBG 1 SMKN 3 Jember dengan jumlah 33 peserta didik, dengan rincian terdiri dari 6 peserta didik laki-laki dan 27 peserta didik perempuan. Alasan peneliti mengambil subjek penelitian ini yaitu dengan pertimbangan dari hasil-hasil observasi yang telah diuraikan pada latar belakang masalah.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk meningkatkan keaktifan belajar peserta didik pada kelas XI SMKN 3 Jember melalui aplikasi *Google Classroom* tahun pelajaran 2020/2021. SMKN 3 Jember terletak di Kab. Jember dan kelas yang dijadikan sebagai penelitian adalah kelas XI TBG 1 dengan jumlah 33 peserta didik,

---

dengan rincian terdiri dari 6 peserta didik laki-laki dan 27 peserta didik perempuan. Selama masa pandemic, pembelajaran dilaksanakan secara *online* (dalam jaringan) sehingga dilakukanlah sebuah penelitian untuk dapat melihat keaktifan belajar peserta didik dalam pembelajaran *online* dengan menggunakan *Google Classroom* sebagai media pembelajarannya. Penelitian ini dilakukan sebanyak 3 kali tahapan penelitian siklus I, penelitian siklus II, dan penelitian siklus III. Pada siklus ini peneliti melakukan kegiatan pembelajaran, diskusi kelompok, presentasi kelompok dan mengerjakan soal individu. Soal individu yang nantinya akan dijadikan sebagai nilai hasil belajar pada siklus I, siklus II dan siklus III.

Tabel 1. Keaktifan Belajar

No.	Indikator	Jumlah Siklus I	Jumlah Siklus II	Jumlah Siklus III
1	Memperhatikan power point dan penjelasan yang diberikan guru pada saat kegiatan pendahuluan	25	30	29
2	Mengisi Absen melalui <i>Google Classroom</i>	29	31	33
3	Mengerjakan dan Mengumpulkan LKPD	28	29	33
4.	Bekerjasama dalam kelompok kecilnya	28	29	33
5.	Aktif pada saat diskusi kelompok	7	18	15
6.	Membuat kesimpulan dengan mengumpulkan refleksi di <i>Google Classroom</i>	26	31	33
7.	Mengumpulkan tugas yang diberikan melalui <i>Google Classroom</i>	28	28	33
Jumlah Nilai		171	196	209
Jumlah Total		$7 \times 33 =$ 231	$7 \times 33 =$ 231	$7 \times 33 =$ 231

Skor perolehan lembar observasi keaktifan diskusi kelompok:

$$PO = \frac{\sum ODK}{NO} \times 100\%$$

Keterangan:

*PO* : Presentase keaktifan belajar

$\Sigma ODK$  : Jumlah skor indikator keaktifan belajar yang diperoleh

*NO* : Jumlah keseluruhan skor keaktifan belajar

Penggolongan kriteria keaktifan peserta didik dalam pembelajaran *online* adalah aktif.

Tabel 2. Kriteria Keaktifan Belajar Peserta didik

Interval	Kategori
80% – 100%	Sangat Aktif
60% – 79%	Aktif
40% – 59%	Cukup Aktif
20% – 39%	Kurang Aktif
0% – 19%	Tidak Aktif

Berdasarkan hasil observasi keaktifan peserta didik dalam pembelajaran *online* siklus I yaitu 74 % dengan kategori aktif. Siklus II yaitu 84.84 % dengan kategori sangat aktif. Siklus III yaitu 90.47 % dengan kategori sangat aktif.

Tabel 3. Kriteria Keaktifan Belajar Peserta didik Per Siklus

No.	Nama	Nilai I	Nilai II	Nilai III
1.	Adelia Nur	70	100	100
2.	Afila Zulfan	-	50	90
3.	Amalia	70	40	70
4.	Andhika	70	50	80
5.	Artha Fil'ard	-	100	90
6.	Belgis Andiana	70	100	90
7.	Diana Kholidah	30	100	100
8.	Erlangga Dwi	100	40	80
9.	Fani Zahra	100	100	100
10.	Felisya Refina	-	40	70
11.	Ferawati	70	100	90
12.	Filastin Nuril	70	-	70

13.	Hermione	70	100	100
14.	Jenny Eka	70	100	100
15.	Khusnul Ainur	100	100	100
16.	Lilik Hidayah	30	100	90
17.	Lilis Widayanti	100	100	100
18.	Maellya	-	70	90
19.	Maqri Rotus	-	100	100
20.	Mar'i Wajihanil	70	70	100
21.	Maulida Putri	-	100	70
22.	Mahommad Arif	100	100	100
23.	Novasa Nabila	70	90	100
24.	Nur Faizah	70	100	90
25.	Nurindah	-	-	70
26.	Putri Adelia	70	100	100
27.	Rani Mareza	100	100	90
28.	Rival Cahyono	30	40	70
29.	Vony Nur	30	100	100
30.	Widya	30	100	90
31.	Yohana Olivia	70	100	100
32.	Yosafah	70	90	100
33.	Yunita Ary	70	100	100

Rata-rata kelas hasil kuis peserta didik yang sudah mengerjakan adalah 69.23 dari total 26 peserta didik untuk siklus I. Rata-rata kelas hasil kuis peserta didik yang sudah mengerjakan adalah 86.45 dari total 31 peserta didik untuk siklus III. Rata-rata kelas hasil kuis peserta didik yang sudah mengerjakan adalah 90.60 dari total 33 peserta didik untuk siklus III.

Tabel 4. Peningkatan Hasil Belajar Pada Setiap Siklus

No.	Keterangan	Siklus I	Siklus II	Siklus III
1.	Keaktifan peserta didik	66.3 %	75 %	90.47 %
2.	Jumlah peserta didik	29	31	33
3.	Rata-rata kuis peserta didik	69.23	86.45	90.60



Gambar 1. Keaktifan dan Hasil Belajar Peserta Didik Setiap Siklus

Berdasarkan pada Tabel 4 peningkatan hasil belajar setiap siklus menunjukkan peningkatan hasil perhitungan di setiap siklus. Hal tersebut dikarenakan pembelajaran daring menggunakan *Google Classroom*, sedangkan peserta didik kurang begitu antusias dan belum terbiasa dalam berdiskusi melalui *Google Classroom*. Sehingga untuk pembelajaran *online* diperlukan model pembelajaran inovatif dengan harapan peserta didik jadi lebih kreatif, berfikir kritis, dalam berdiskusi ataupun dalam pengerjaan soal. Kurangnya waktu dan terkendala sinyal serta kendala teknis lain (seperti HP rusak, eror ) yang menjadi sedikit hambatan dalam pembelajaran *online* menggunakan *Google Classroom*. Peserta didik sudah mulai terbiasa dengan pembelajaran *online* menggunakan *Google Classroom* sehingga penggunaan aplikasi *Google Classroom* telah memberikan pengaruh yang besar terhadap peningkatan hasil belajar.

Penggunaan aplikasi *Google Classroom* cukup efektif untuk melengkapi implementasi dari pendekatan pembelajaran Inovatif. Tahapan implementasi ini telah di sesuaikan dengan pendekatan pembelajaran yang digunakan selama ini, yaitu pendekatan kontekstual dan menuju abad 21 yang menggunakan model pembelajaran Inovatif. Langkah pertama, membuat perangkat mengajar yang telah disesuaikan secara jelas dan dapat dipahami oleh peserta didik, sehingga peserta didik dapat

belajar dengan mudah. Kemudian mengunggah perangkat tersebut ke dalam aplikasi *Google Classroom*. Perangkat tersebut tentang bahan ajar, media, LKPD pembelajaran matematika dalam bentuk word ataupun pdf dan video tentang pembelajaran matematika sebagai referensi peserta didik untuk belajar. Di aplikasi *Google Classroom* juga disediakan kolom komentar yang bertujuan untuk membuka ruang diskusi antara pengajar dan peserta didik. Sehingga peserta didik dapat berdiskusi dengan mudah tentang materi yang dianggap sulit.

Jadi penggunaan model pembelajaran inovatif seperti *Discovery Learning* dan *Problem Based Learning* dapat meningkatnya keaktifan peserta didik dalam menggunakan aplikasi *Google Classroom* di kelas XI TBG 1 SMKN 3 Jember. Hal ini sependapat dengan pendapat Sudjana (2006: 61) bahwa keaktifan para peserta didik dalam mengikuti proses belajar mengajar dapat dilihat dari beberapa hal yaitu: 1) ketika kegiatan belajar mengajar berlangsung peserta didik turut serta melaksanakan tugas belajarnya, 2) peserta didik mau terlibat dalam pemecahan masalah dalam kegiatan pembelajaran, 3) peserta didik mau bertanya kepada teman atau kepada guru apabila tidak memahami, menemui kesulitan, 4) peserta didik mau berusaha mencari informasi yang dapat diperlukan untuk pemecahan persoalan yang sedang dihadapinya, 5) peserta didik melakukan diskusi kelompok sesuai dengan petunjuk guru, 6) peserta didik mampu menilai kemampuan dirinya dan hasil –hasil yang diperolehnya, 7) peserta didik berlatih memecahkan soal atau masalah, 8) peserta didik memiliki kesempatan menggunakan atau menerapkan apa yang telah diperolehnya dalam menyelesaikan tugas atau persoalan yang dihadapinya.

## **KESIMPULAN DAN SARAN**

Setelah melakukan penelitian tindakan kelas yang menggunakan tiga tahapan siklus yaitu siklus I, siklus II, dan siklus III maka penelitian ini dapat disimpulkan sebagai berikut penggunaan *Google Classroom* dapat meningkatkan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran *online* dengan menggunakan model pembelajaran inovatif yang membuat peserta didik berfikir kritis, kolaboratif, komunikatif, kreatif yaitu dengan menggunakan *Discovery Learning* dan *Problem Based Learning* materi logika matematika di kelas XI TBG 1 SMKN 3 Jember Kec. Patrang, Kab. Jember. Keaktifan peserta didik dapat ditingkatkan dengan beberapa tindakan seperti berikut:

---

1. Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan model pembelajaran *Discovery Learning* dan *Problem Based Learning*
2. Guru menyediakan perangkat mengajar yang dapat digunakan sebagai literasi dan memberikan alamat situs internet yang dapat digunakan peserta didik dengan mengunggah di *Google Classroom*
3. Guru harus terus menerus memberikan motivasi kepada peserta didik agar tetap semangat dalam mengikuti pembelajaran *online*.

Secara umum penggunaan *Google Classroom* dalam pembelajaran *online* dalam penelitian ini dapat meningkatkan keaktifan peserta didik yang tentunya efektif diterapkan. Hal ini terlihat pada persentase observasi keaktifan peserta didik seluruh indikator yang semakin meningkat dari siklus I presentase 66.3 % pada siklus II presentase keaktifan peserta didik sebesar 75 % dan pada siklus III presentase keaktifan peserta didik 90.47 %. Hal ini juga diiringi dengan hasil belajar peserta didik yang meningkat. Hasil rata-rata nilai siklus I sebesar 69, rata-rata nilai siklus II sebesar 86.45, dan rata-rata nilai siklus III sebesar 90.60.

Berdasarkan kesimpulan di atas tentang hasil yang ditentukan dalam PTK ini, maka penulis memberikan saran sebagai berikut: mendorong dan memberikan motivasi kepada guru untuk selalu berusaha mengembangkan model atau metode pembelajaran baru dengan menerapkan pembelajaran inovatif, sehingga proses dan hasil pembelajaran dapat terus meningkat. Guru berkolaborasi dengan peserta didik untuk lebih sering berkomunikasi menggunakan *Google Classroom*. Mengingat penelitian tindakan yang telah dilakukan ini masih terdapat kekurangan, oleh sebab itu sebaiknya dilakukan penelitian yang lebih lanjut sehingga dapat melengkapi kekurangan yang ada pada penelitian sekarang.

## REFERENSI

- Arikunto, S. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan*. Yogyakarta: PT Rineka Cipta.
- D. P. (2020, 10 28). *Pengertian Hasil Belajar Menurut Para Ahli*. Retrieved from hasil-belajar: <https://www.dosenpendidikan.co.id/hasil>

- Fathur. (2020, Februari 10). *STEAM Sebuah Pendekatan Pembelajaran Abad 21*. Retrieved from steam-sebuah-pendekatan-dalam: <http://www.fathur.web.id/2020/02/steam-sebuah-pendekatan-dalam.html>
- Huda, F. A. (2018, Februari 21). Pengertian Keaktifan Belajar. Retrieved from pengertian-keaktifan-belajar: <http://fatkhan.web.id/pengertian-keaktifan-belajar/>
- Mariani, S. (2019). *Pendalaman Materi Matematika Modul 4 Kombinatorik dan Statistika*. Semarang: Kemdikbud.
- Markaban. (2008). *Model Penemuan Terbimbing pada Pembelajaran Matematika SMK*. Yogyakarta: Pusat Pengembangan dan Pemberdayaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan Matematika.
- Salirawati. (2011). *Teknik Analisis Data dalam PTK*. Yogyakarta: Sleman.
- Sifa, R. (2015, Juni 17). *Sampling Purposive (Pengumpulan data)*. Retrieved from sampling-purposive-pengumpulan-data: <https://www.kompasiana.com/rosifa/55608913c523bd6b49ff3c1a/sampling-purposive-pengumpulan-data>.
- Sudjana, N. (2006). *Hasil dan Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Syah, M. (2005). *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. Bandung: Remaja Rosdakarya.