



Pengaruh Penggunaan Aplikasi Google Classroom terhadap Minat Belajar Siswa dalam Pembelajaran Matematika pada Masa Pandemi COVID-19

Asniar Idris^{a, 1*}, Nur Abidah Idrus^{a, 2}, Amrah^{a, 3}

^a Universitas Negeri Makassar, Indonesia

¹ asniaridris15@gmail.com*

*korespondensi penulis

Informasi artikel

Received: 2 Agustus 2024;

Revised: 13 Agustus 2024;

Accepted: 25 Agustus 2024.

Kata-kata kunci:

Aplikasi Google

Classroom;

Minat Belajar;

Matematika.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penggunaan aplikasi Google Classroom dan minat belajar siswa dalam pembelajaran Matematika, serta menguji pengaruh aplikasi Google Classroom terhadap minat belajar siswa di kelas IV SD Inpres BTN Ikip 1, Kecamatan Rappocini, Kota Makassar. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif non-eksperimen dengan desain deskriptif dan metode regresi linear sederhana untuk mengetahui hubungan antara variabel tanpa perlakuan tertentu. Variabel independen (X) adalah penggunaan aplikasi Google Classroom, sedangkan variabel dependen (Y) adalah minat belajar siswa dalam Matematika. Populasi penelitian mencakup seluruh siswa kelas IV SD Inpres BTN Ikip 1 tahun ajaran 2021/2022, dengan sampel sebanyak 70 siswa yang dipilih melalui teknik sampling tertentu. Data dikumpulkan menggunakan angket dan dianalisis melalui analisis deskriptif serta statistik inferensial. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Google Classroom dan minat belajar siswa berada dalam kategori cukup. Selain itu, terdapat pengaruh positif dan signifikan antara penggunaan Google Classroom terhadap minat belajar siswa dalam Matematika.

Keywords:

Google Classroom

Application;

Learning Interest;

Mathematics.

ABSTRACT

The Influence of Google Classroom Application Usage on Students' Learning Interest in Mathematics During the COVID-19 Pandemic. This study aims to analyze the use of Google Classroom and students' learning interest in Mathematics, as well as examine the effect of Google Classroom on students' learning interest in Grade IV at SD Inpres BTN Ikip 1, Rappocini District, Makassar City. This research employs a non-experimental quantitative approach with a descriptive design and a simple linear regression method to determine the relationship between variables without applying specific treatments. The independent variable (X) is the use of Google Classroom, while the dependent variable (Y) is students' learning interest in Mathematics. The study population consists of all Grade IV students at SD Inpres BTN Ikip 1 in the 2021/2022 academic year, with a sample of 70 students selected through a specific sampling technique. Data were collected using questionnaires and analyzed using descriptive and inferential statistical analysis. The findings indicate that both the use of Google Classroom and students' learning interest fall into the moderate category. Additionally, there is a positive and significant effect of Google Classroom usage on students' learning interest in Mathematics.

Copyright © 2024 (Asniar Idris, dkk). All Right Reserved

How to Cite : Idris, A., Idrus, N. A., & Amrah, A. (2024). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Google Classroom terhadap Minat Belajar Siswa dalam Pembelajaran Matematika pada Masa Pandemi COVID-19. *Paidea : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia*, 4(2), 52–57. <https://doi.org/10.56393/paidea.v4i2.2857>



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/). Allows readers to read, download, copy, distribute, print, search, or link to the full texts of its articles and allow readers to use them for any other lawful purpose. The journal hold the copyright.

Pendahuluan

Memasuki tahun 2020 ini dunia dikagetkan dengan virus yang dikenal Covid-19 di seluruh penjuru dunia dimulai dari Wuhan Cina virus ini menyebar dan bahkan keseluruh dunia termasuk Indonesia. Akibat adanya virus Covid-19 di Indonesia menjadi penghambat aktivitas manusia karena penyebarannya begitu cepat. Pembelajaran jarak jauh kini bukanlah sesuatu hal baru, sejak ditetapkannya teknologi dalam pembelajaran. Ditutupnya sekolah tidak membuat Indonesia dan negara lainnya berhenti untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran. Hal tersebut sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Permendikbud) Nomor 119 Tahun 2014 tentang Penyelenggaraan Pendidikan Jarak Jauh Pada Jenjang Pendidikan Dasar dan Menengah, diatur bahwa pendidikan jarak jauh menggunakan berbagai sumber belajar melalui penerapan prinsip-prinsip teknologi Siswa harus tetap menuntut ilmu mengikuti kegiatan pembelajaran secara jarak jauh untuk memenuhi nilai hasil akhir belajar siswa.

Jenis pembelajaran jarak jauh tentu saja membutuhkan pengelolaan yang baik dan maksimal agar tujuan pembelajaran jarak jauh dapat tercapai. Sistem pembelajaran jarak jauh yang dilaksanakan melalui computer atau android yang terhubung dengan koneksi internet untuk mengakses kabar atau informasi bukan hanya mentransfer pengetahuan tetapi guru juga dituntut agar dapat menggunakan sistem pembelajaran jarak jauh dengan baik dan guru juga harus kreatif serta inovatif dalam melaksanakan pembelajaran agar dapat membangkitkan antusias atau minat belajar siswa. Dengan mewajibkan pembelajaran jarak jauh dikhawatirkan akan berdampak menurunnya minat belajar siswa.

Minat belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran merupakan sesuatu yang penting dalam kelancaran proses belajar mengajar. Siswa yang mempunyai minat belajar tinggi dalam proses pembelajaran dapat menunjang proses belajar mengajar untuk semakin baik, begitupun sebaliknya minat belajar siswa yang rendah maka kualitas pembelajaran akan menurun dan akan berpengaruh pada hasil belajar. Minat belajar siswa adalah suatu kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh siswa secara tetap dalam melakukan proses belajar dengan disertai rasa senang dan diperoleh rasa kepuasan (Pangestu dkk, 2015). Menurut Sakti dkk (2012) minat adalah kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan. Lebih lanjut dijelaskan minat timbul karena rasa suka dan ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas tanpa ada yang menyuruhnya. Dengan kondisi sekarang dimana pembelajaran dilakukan secara online (pembelajaran daring) yang mengharuskan pembelajaran dari rumah akan menimbulkan rasa bosan pada siswa sehingga akan menurunkan minat belajar pada siswa.

Seseorang yang memiliki minat terhadap kegiatan tertentu cenderung memberikan perhatian yang besar terhadap kegiatan tersebut. Untuk mencapai tujuan tertentu perlu adanya dorongan untuk menumbuhkan minat yang dilakukan oleh guru, semangat pendidik dalam mengajar siswa yang berhubungan dengan minat belajar siswa. Maka dari itu perlunya kreativitas guru memilih aplikasi yang dapat digunakan dalam pembelajaran jarak jauh kepada siswa.

Penerapan pembelajaran jarak jauh ini tentunya menuntut kesiapan bagi kedua belah pihak, baik itu dari tenaga pendidikan (guru) maupun dari siswa. Bagaimanapun juga pembelajaran daring sangat membutuhkan bantuan teknologi yang mumpuni agar bisa diakses sehingga dapat memperlancar proses pembelajaran. Berbagai model pembelajaran jarak jauh dilakukan diantaranya menggunakan Aplikasi Google Classroom. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan menyarankan kepada para pendidik bahwa Google classroom sebagai salah satu platform belajar daring (online), menyusul diberlakukan work from home (WFH) akibat pandemi corona.

“Google classroom adalah suatu aplikasi pembelajaran campuran secara online yang dapat digunakan secara gratis, guru bisa membuat kelas mereka sendiri dan membagikan kode kelas tersebut atau mengundang para siswanya, dengan adanya aplikasi google classroom para pendidik dan siswa mudah dalam membagikan pembelajaran dan membuat tugas tanpa harus hadir ke kelas.” (Sunarsi dkk, 2020)

Aplikasi ini memudahkan para pendidik atau guru untuk mendapatkan nilai siswa karena masing-masing pengguna memiliki kelas dan membuat folder terpisah di Drive dimana siswa dapat mengirimkan pekerjaan untuk dinilai oleh guru. Selain itu aplikasi ini tersedia bagi pengguna seluler perangkat Ios dan Android yang memungkinkan siswa dapat mengumpulkan tugas berupa foto, video, dan melampirkan file dari aplikasi lain, sedangkan guru dapat melampirkan tugas esai atau pilihan ganda dengan mudah dan cepat yang tersedia dalam aplikasi tersebut dalam efisiensi waktu yang ditentukan.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di SD Inpres BTN Ikip 1 minat belajar siswa terhadap mata pelajaran matematika masih kurang hal tersebut dapat dilihat dari respon siswa selama pembelajaran berlangsung dimana siswa kurang memperhatikan penjelasan dari guru dan menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru.

Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode survei untuk mengumpulkan data mengenai pengaruh penggunaan aplikasi Google Classroom terhadap minat belajar siswa dalam pembelajaran matematika selama masa pandemi COVID-19. Data dikumpulkan melalui angket yang disebar menggunakan Google Form kepada siswa kelas IV sebagai responden. Penelitian ini memiliki dua variabel utama, yaitu aplikasi Google Classroom sebagai variabel bebas (X) dan minat belajar siswa sebagai variabel terikat (Y). Instrumen penelitian berupa angket tertutup dengan skala Likert untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi siswa terhadap pembelajaran daring. Teknik analisis data meliputi analisis statistik deskriptif untuk menggambarkan kondisi minat belajar siswa dan analisis statistik inferensial untuk menguji hipotesis menggunakan regresi linear sederhana. Sebelum pengujian hipotesis, dilakukan uji normalitas dengan metode Kolmogorov-Smirnov untuk memastikan distribusi data. Pengolahan dan analisis data dilakukan menggunakan perangkat lunak SPSS guna memperoleh hasil yang akurat dan sistematis.

Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan aplikasi Google Classroom terhadap minat belajar matematika peserta didik SD BTN IKIP 1 Kota Makassar. Terdapat dua variabel utama dalam penelitian ini, yaitu aplikasi Google Classroom sebagai variabel bebas (X) dan minat belajar siswa dalam mata pelajaran matematika sebagai variabel terikat (Y). Jumlah responden dalam penelitian ini sebanyak 70 siswa. Data diperoleh melalui angket yang dianalisis menggunakan program pengolahan data *Statistical Package for the Social Sciences* (SPSS) versi 20. Analisis statistik deskriptif dilakukan dengan membuat tabel distribusi frekuensi serta menghitung median, modus, nilai rata-rata, dan standar deviasi untuk menggambarkan karakteristik variabel penelitian.

Hasil analisis statistik deskriptif menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Google Classroom dalam pembelajaran daring memiliki skor maksimum sebesar 95, nilai minimum sebesar 87, nilai rata-rata sebesar 91,50, rentang skor sebesar 8, dan standar deviasi sebesar 1,816. Berdasarkan distribusi frekuensi, kategori penggunaan aplikasi Google Classroom menunjukkan bahwa sebanyak 24 siswa (34,3%) berada dalam kategori "Sangat Baik" dengan skor 93-95, 12 siswa (17,1%) dalam kategori "Baik" dengan skor 92, 12 siswa (17,1%) dalam kategori "Cukup" dengan skor 91, 13 siswa (18,6%) dalam kategori "Kurang" dengan skor 90, dan 9 siswa (12,9%) dalam kategori "Sangat Kurang" dengan skor 87-89. Dengan rata-rata skor sebesar 91,50, maka secara keseluruhan penggunaan aplikasi Google Classroom dalam pembelajaran matematika berada dalam kategori "Cukup".

Berdasarkan hasil analisis statistik deskriptif, minat belajar matematika siswa memiliki skor maksimum sebesar 95, nilai minimum sebesar 85, nilai rata-rata sebesar 90,39, rentang skor sebesar 10, dan standar deviasi sebesar 2,017. Distribusi frekuensi menunjukkan bahwa sebanyak 20 siswa (28,6%) memiliki minat belajar dalam kategori "Sangat Baik" dengan skor 92-95, 16 siswa (22,9%) dalam

kategori "Baik" dengan skor 91, 15 siswa (21,4%) dalam kategori "Cukup" dengan skor 90, 7 siswa (10,0%) dalam kategori "Kurang" dengan skor 89, dan 12 siswa (17,1%) dalam kategori "Sangat Kurang" dengan skor 85-88. Dengan rata-rata skor sebesar 90,39, maka minat belajar siswa dalam mata pelajaran matematika berada dalam kategori "Cukup".

Uji normalitas dilakukan menggunakan metode *One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test*. Hasil pengujian menunjukkan bahwa nilai signifikansi uji Kolmogorov-Smirnov sebesar 0,200. Karena nilai ini lebih besar dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa data dalam penelitian ini berdistribusi normal.

Uji regresi linear sederhana dilakukan untuk mengetahui pengaruh variabel bebas (X) terhadap variabel terikat (Y). Hasil uji regresi linear sederhana menunjukkan bahwa nilai konstanta (a) sebesar 68,145 dan koefisien regresi sebesar 0,258. Hal ini berarti jika tidak ada penggunaan aplikasi Google Classroom, minat belajar siswa tetap sebesar 68,145. Sementara itu, setiap peningkatan 1% dalam penggunaan Google Classroom akan meningkatkan minat belajar siswa sebesar 0,258. Koefisien regresi yang bernilai positif menunjukkan bahwa aplikasi Google Classroom berpengaruh positif terhadap minat belajar siswa dalam pembelajaran matematika.

Uji-t digunakan untuk mengukur seberapa besar pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat secara parsial. Hasil analisis menunjukkan bahwa nilai t-hitung sebesar 2,470 lebih besar daripada t-tabel (1,997). Dengan demikian, H₀ ditolak dan H_a diterima, yang berarti bahwa penggunaan aplikasi Google Classroom memiliki pengaruh yang signifikan terhadap minat belajar siswa.

Koefisien determinasi digunakan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat. Hasil uji menunjukkan bahwa nilai R-Square sebesar 0,082, yang berarti bahwa aplikasi Google Classroom mempengaruhi minat belajar siswa sebesar 8,2%. Hal ini menunjukkan bahwa masih terdapat faktor lain yang lebih dominan dalam memengaruhi minat belajar siswa selain penggunaan aplikasi Google Classroom.

Penggunaan aplikasi google classroom dalam pembelajaran selama pandemi covid 19 tidak berbeda dengan pembelajaran seperti disekolah, pemberian tugas juga masih dilakukan hanya saja dikurangi. Siswa juga tetap mengerjakan tugas yang diberikan gurunya untuk dikerjakan sebagai pengambilan nilai setiap hari. Siswa juga harus memperhatikan materi yang dikirim oleh guru, agar siswa mengetahui materi apa yang akan diterima pada saat pembelajaran pada hari itu. Pada saat proses pembelajaran menggunakan aplikasi google classroom siswa dapat didampingi oleh orang tua dan dibantu oleh orang tua. Pendidik dapat memberikan materi dalam bentuk video animasi dan power point (PPT) yang sesuai dengan materi yang akan diajarkan.

Hasil penelitian ini didukung oleh teori Pohan (2020) mengatakan "pada pembelajaran daring guru tidak dibatasi oleh aturan dalam memilih dalam menggunakan media pembelajaran online yang akan digunakan. Namun guru hanya mengacu pada media yang digunakan dapat juga digunakan oleh siswa sehingga komunikasi dalam pembelajaran dilakukan dengan baik" (h.11). berdasarkan hasil penelitian dari hasil analisis deskriptif menunjukkan bahwa dari 70 peserta didik SD BTN Ikip 1 menunjukkan bahwa tingkat penggunaan aplikasi google classroom memiliki nilai tertinggi dengan persentase 81 – 100 sebanyak 24 dari 70 peserta didik, kemudian terdapat juga beberapa peserta didik dalam persentase 61 – 80 yaitu sebanyak 12 peserta didik, untuk persentase 41 – 60 yaitu sebanyak 12 peserta didik, untuk persentase 21 – 40 yaitu sebanyak 13 peserta didik dan untuk persentase <20 yaitu sebanyak 9 peserta didik.

Berdasarkan hasil penelitian dari hasil analisis deskriptif menunjukkan bahwa dari 70 peserta didik SD Inpres BTN Ikip 1 menunjukkan bahwa tingkat minat belajar Matematika peserta didik dengan persentase 81 - 100 sebanyak 20 peserta didik, kemudian terdapat juga peserta didik dalam persentase 61 - 80 sebanyak 16 peserta didik, untuk persentase 41 - 60 sebanyak 15 peserta didik, untuk persentase 21 - 40 sebanyak 7 peserta didik dan pada persentase <20 terdapat 12 peserta didik

Berdasarkan hasil pengujian diketahui bahwa penggunaan aplikasi google classroom berpengaruh positif terhadap minat belajar siswa, artinya setiap terjadi peningkatan pada aplikasi google

classroom maka akan meningkatkan minat belajar siswa. Sebaliknya jika ada penurunan pada aplikasi google classroom maka akan menurunnya minat belajar Matematika siswa. Hal ini diperkuat oleh nilai signifikansi (sig.) Lebih kecil dari nilai probabilitas yaitu $0,016 < 0,05$ artinya pembelajaran daring berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat belajar Matematika siswa. Selanjutnya dapat dilihat dari hasil t hitung lebih besar dari t tabel yaitu $2.470 > 1.997$ artinya H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga hal ini menunjukkan bahwa aplikasi google classroom memiliki pengaruh terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Matematika siswa di SD Inpres BTN Ikip 1 Kota Makassar.

Berdasarkan hasil uji koefisien determinasi diperoleh nilai R Square sebesar 0,082 atau 8,2% dapat disimpulkan bahwa besar pengaruh aplikasi google classroom terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Matematika adalah 8,2%. Selebihnya sebesar 91,8% di pengaruhi oleh faktor-faktor lain yang tidak di teliti dalam penelitian ini.

Berdasarkan fakta empiris yang diperoleh tersebut bahwa semakin bagus atau semakin meningkat penggunaan aplikasi google classroom yang dilakukan guru maka akan mengikuti minat belajar peserta didik. Hal ini menunjukkan jika penggunaan aplikasi google classroom cukup bagus atau menarik untuk peserta didik maka minat belajar Matematika peserta didik juga cukup bagus, tergantung dari cara atau penyajian guru dalam melaksanakan proses belajar mengajar menggunakan aplikasi tersebut.

Simpulan

Berdasarkan analisis data menggunakan statistik deskriptif dan inferensial, disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi Google Classroom oleh siswa kelas IV SD Inpres BTN Ikip 1 Kota Makassar berada dalam kategori cukup, sebagaimana ditunjukkan oleh hasil angket yang berada pada interval 41–60. Demikian pula, minat belajar siswa pada mata pelajaran Matematika juga berada pada kategori cukup dalam interval yang sama. Selain itu, hasil analisis regresi linear sederhana menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Google Classroom berpengaruh terhadap minat belajar siswa dalam mata pelajaran Matematika, meskipun pengaruhnya relatif kecil. Dengan demikian, aplikasi pembelajaran daring ini dapat menjadi salah satu faktor yang mendukung peningkatan minat belajar siswa, meskipun perlu adanya strategi tambahan untuk meningkatkan efektivitasnya.

Referensi

- Aisyah, N. 2007. Pengembangan Pembelajaran Matematika SD. Jakarta: Dirjen Diksi Depdiknas.
- Alam, Widi, Cahya. 2019. Analisis Penerapan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Aplikasi Google Classroom Di Sekolah Tinggi Agama Islam Masjid Syuhada (Staims) Yogyakarta. *Jurnal Komunikasi dan Pendidikan Islam*. Vol,8. No 2
- Amalia, Heri. 2019. Pemanfaatan Google Classroom Sebagai Media Pembelajaran Online Di Universitas Dian Nuswantoro. *Wacana*. Vol,8 No 2
- Arikunto Suharsini. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta. PT Rineka Cipta
- Ernawati.2018. Pengaruh Penggunaan Aplikasi Google Classroom Terhadap Kualitas Pembelajaran dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI di MAN 1 Kota Tangerang Selatan. Skripsi. Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan. Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah, Jakarta.
- Hasanudin, dkk. 2018. Optimalisasi Pemanfaatan Google Classroom sebagai Media Pembelajaran di SMK Negeri 1 Bakinang. *Jurnal Pendidikan Untuk Mu Negeri*, vol. 2, no. 1: 17-20.
- Iftakhar. (2016). Google Classroom: What Works and How?. *Jurnal of Education and Social Sciences*, vol. 3, no. 1: 12-18.
- Julia, Mahrita. 2019. Penggunaan Aplikasi Google Classroom dalam Pembelajaran Matematika Tipe Think Pair Share di SMKN 3 Banjarmasin. Makalah. Dalam: SEMPIKA II di Pendidikan Matematika FKIP Lambung Mangkurat Banjarmasin.
- Pangestu, A. D., Samparadja, H., & Tiya, K. (2015). Pengaruh minat terhadap hasil belajar matematika siswa sma negeri 1 uluiwoi kabupaten kolaka timur. *Jurnal Penelitian Pendidikan Matematika* , 3 (2), 17-26.
-

- Parwati. 2018. Belajar dan Pembelajaran. Depok: PT Rajagrafindo Persada
- Riduwan. 2004. Belajar Mudah Penelitian untuk Guru – Karyawan dan Peneliti Pemula. Bandung. Alfabeta
- Slameto. 2020. Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhi. Jakarta: Rineka Cipta.
- Soedjadi, R. 1999. Kiat Pendidikan Matematika di Indonesia. Jakarta: Direktorat Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional.
- Sujono. 1998. Pengajaran Matematika untuk Sekolah Menengah. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Soenarjo. 2008. Matematika 5. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Sunarsi dkk. 2020. Implementasi Pembelajaran Online Dalam Masa Pandemi Covid 19. In Prosiding Seminar Nasional LP3M (Vol. 2).
- Susanto Ahmad. 2013. Teori Belajar dan Pembelajaran. Jakarta. Prenadamedia Group
- Syaputra Edy. 2020. Snowball Throwing Tingkatkan Minat dan Hasil Belajar. Sukabumi. Haura Publishing
- Wulansari, Erina. 2018. Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis Model Pembelajaran Blended Learning Dengan Memanfaatkan Google Classroom Pada Materi Vektor Dalam Ruang Dimensi Tiga di Kelas X MIA 4 SMA Negeri 7 Yogyakarta”. Skripsi. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Sanata Dharma, Yogyakarta.