

EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN WEB MENGUNAKAN GOOGLE CLASSROOM TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI SISTEM PERSAMAAN LINEAR DUA VARIABEL (SPLDV) KELAS X SMA

Venny Herawati Simangunsong^{1*}, Maria Isadora Simangunsong², Bung Heri Parhusip³

^{1,2,3}Universitas HKBP Nommensen Medan, Indonesia

*Corresponding author, e-mail: vennyherawati75@gmail.com

Abstract

This research aims to see whether web-based learning using Google Classroom is effective on the learning outcomes of class X SMA. This type of research conducted in this research is descriptive research. The population in the study are 90 person. From this population, the sample were 30 person which has the same cognitive abilities. Data collection techniques used were tests and observation sheets. Based on the results of research and data processing, the conclusion is that web-based learning using Google Classroom is effective on the learning outcomes of class X SMA

Keywords: Google Classroom, Learning Outcomes

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keefektifan pembelajaran berbasis web dengan menggunakan Google Classroom efektif terhadap hasil belajar siswa kelas X SMA. Jenis penelitian yang dilakukan pada penelitian ini adalah penelitian deskriptif kuantitatif. Populasi dalam penelitian adalah 90 orang. Dari populasi tersebut, yang menjadi sampel dalam penelitian ini adalah 30 orang yang dianggap memiliki kemampuan kognitif yang sama. Teknik pengumpulan data yang dipakai adalah menggunakan tes dan lembar observasi. Berdasarkan hasil penelitian dan pengolahan data maka diberi kesimpulan yaitu pembelajaran berbasis web dengan menggunakan Google Classroom efektif terhadap hasil belajar siswa kelas X.

Kata kunci: Google Classroom, Hasil Belajar

How to Cite: Simangunsong, V. H., Simangunsong, M. I., & Parhusip, B. H. (2021). EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN WEB MENGGUNAKAN GOOGLE CLASSROOM TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI SISTEM PERSAMAAN LINEAR DUA VARIABEL (SPLDV) KELAS X SMA. *Jurnal Dinamika Pendidikan*, 14(1). <https://doi.org/10.51212/jdp.v14i1.2587>.

Pendahuluan

Pendidikan sebagai faktor utama dalam aspek kemajuan dan perkembangan suatu bangsa, oleh sebab itu mutu pendidikan menjadi satu-satunya topik yang menarik untuk dibicarakan di dunia pendidikan. Masih perlu banyak perbaikan-perbaikan dalam dunia pendidikan di negara ini, karena permasalahan yang belum teratasi. Menurut Global Talent Competitiveness Index (GTCI), pendidikan di Indonesia berada di peringkat ke-67 untuk pendidikan di seluruh dunia dari 125 negara (GTCI, 2019). Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, pendidikan berasal dari kata dasar "didik" (mendidik), yaitu memelihara dan

memberi latihan (ajaran pimpinan) mengenai akhlak dan kecerdasan pikiran. Sedangkan pendidikan mempunyai pengertian proses pengubahan dan tata laku seseorang atau kelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan latihan, proses perluasan, dan cara mendidik. Tingkat pendidikan di Indonesia yang masih rendah menjadi tugas penting bagi pemerintah sebagai perbaikan mutu pendidikan. Mutu pendidikan di Indonesia dikatakan rendah dilihat dari hasil belajar siswa yang rendah serta kualitas pendidikan belum maksimal. (Situmorang, A. S., & Gultom, S. P., 2018).

Matematika merupakan salah satu pelajaran yang sangat penting untuk dipelajari oleh peserta didik, terbukti dari diberikannya pelajaran matematika sejak pendidikan dasar, menengah dan bahkan sampai tingkat perguruan tinggi. Menurut Sriyanto penyebab pentingnya pelajaran matematika adalah kemampuan pemahaman matematis yang berhubungan erat dengan pemahaman konsep matematika peserta didik dalam bermatematika merupakan landasan dan wahana pokok yang menjadi syarat mutlak yang harus dikuasai untuk melatih peserta didik berpikir dengan jelas, logis, teratur, sistematis, bertanggung jawab dan memiliki kepribadian yang baik serta kemampuan untuk menyelesaikan persoalan dalam kehidupan sehari-hari karena penguasaan terhadap suatu konsep matematis merupakan suatu keharusan, apalagi di era persaingan global seperti saat sekarang (Situmorang A.S., 2016).

Kenyataan lain menunjukkan rendahnya suatu prestasi belajar matematika tidak seperti yang diharapkan adalah mutu pendidikan Indonesia terutama dalam mata pelajaran matematika masih rendah. Menurut Sanusi rendahnya pemahaman konsep matematis yang menyebabkan rendahnya kemampuan pemecahan masalah matematis tersebut adalah suatu hal yang wajar dimana selama ini fakta di lapangan menunjukkan proses pembelajaran yang terjadi masih konvensional dan berpusat pada guru dan siswa hanya pasif, guru lebih sering hanya diberikan rumus-rumus yang siap pakai tanpa memahami makna dari rumus-rumus tersebut sehingga menghambat pemahaman dan kreativitas matematis siswa (Gultom, Sanggam P., 2019).

Begitu banyaknya penelitian untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada akhir-akhir ini selalu memfokuskan bagaimana menerapkan model pembelajaran, pendekatan pembelajaran, metode pembelajaran, strategi pembelajaran dan teknik pembelajaran yang telah dirancang untuk meningkatkan kompetensi peserta didik saja. Akan tetapi jarang ditemukan peneliti menginovasi dan mengembangkan model pembelajaran, pendekatan pembelajaran, metode pembelajaran, strategi pembelajaran dan teknik pembelajaran untuk melihat sejauh mana peningkatan yang terjadi sekaligus melihat apakah model pembelajaran, pendekatan pembelajaran, metode pembelajaran, strategi pembelajaran dan teknik pembelajaran tersebut efektif atau tidak.

Efektivitas berasal dari bahasa Inggris yaitu *effective* yang berarti berhasil, tepat atau manjur. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia kata efektif memiliki arti ada efeknya (akibatnya, pengaruhnya, kesannya) dan dapat membawa hasil; berhasil guna sedangkan efektivitas diartikan keadaan berpengaruh; hal berkesan atau keberhasilan (usaha, tindakan). Sedangkan Rahardjo (2011:170) menyatakan bahwa efektivitas adalah kondisi atau keadaan dimana tujuan yang diinginkan dapat tercapai dengan hasil yang memuaskan.

Menurut Warsita (2008:287) efektivitas pembelajaran sering kali diukur dengan ketercapaian tujuan pembelajaran, atau dapat pula diartikan sebagai ketepatan dalam mengelola situasi. Sedangkan dalam Depdiknas (2008:4) dinyatakan bahwa kriteria keberhasilan pembelajaran salah satunya ialah peserta didik dapat menyelesaikan serangkaian tes, baik tes formatif, tes sumatif, maupun tes keterampilan yang mencapai tingkat keberhasilan rata-rata 60%.

Dimana hasil yang diperoleh dari tes tersebut harus mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu kriteria ketuntasan belajar yang ditentukan oleh satuan pendidikan.

Menurut Slavin efektivitas suatu pembelajaran menurut slavin ditentukan oleh beberapa indikator antara lain: (1) **Kualitas Pembelajaran** adalah banyaknya informasi bantuan media pembelajaran dapat diserap oleh siswa, yang nantinya dapat dilihat dari hasil belajar siswa; (2) **Kesesuaian Tingkat Pembelajaran** adalah sejauh mana guru dapat memastikan tingkat kesiapan siswa untuk mempelajari materi baru; (3) **Intensif** adalah seberapa besar peran media dapat memotivasi siswa dalam mempelajari materi yang diberikan; (4) **Waktu** yaitu lamanya waktu yang disediakan cukup dan dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran dengan penggunaan media (Situmorang A.S., 2016).

Berdasarkan uraian di atas dengan keterbatasan waktu dan kondisi di lapangan, jadi dalam penelitian ini yang menjadi indikator efektivitas dalam proses pembelajaran adalah: (1) Ketercapaian Ketuntasan belajar, dapat dilihat dari daya serap perseorangan, seorang siswa disebut telah tuntas dalam belajar apabila ia mencapai skor minimal ≥ 70 . Daya serap klasikal, suatu kelas dinyatakan telah tuntas dalam belajar apabila dalam kelas tersebut terdapat $\geq 85\%$ siswa mencapai skor ≥ 70 . (2) Kesesuaian tingkat pembelajaran, dapat dilihat dari kemampuan guru mengelola pembelajaran hal ini dilihat dari hasil belajar siswa dalam mengetahui atau memahami materi pembelajaran dan lembar observasi kemampuan guru mengajar.

Hasil belajar merupakan puncak dari keberhasilan belajar siswa terhadap tujuan belajar yang telah ditetapkan. Hasil belajar siswa dapat meliputi aspek kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), dan psikomotorik (tingkah laku). Peningkatan hasil belajar yang baik tidak hanya didukung oleh kemauan siswa untuk mau belajar dengan baik, tetapi metode pembelajaran yang digunakan oleh guru juga mempengaruhi hasil belajar siswa. Hasil belajar mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran. Menurut Kayatun (2014) hasil belajar merupakan hasil yang diperoleh peserta didik setelah terjadinya proses pembelajaran yang ditunjukkan dengan nilai tes yang diberikan oleh guru setiap selesai memberikan materi pembelajaran pada satu pokok bahasan. Berdasarkan jurnal penelitian Rosali Br Sembiring dan Mukhtar (2013) yang berjudul "Strategi Pembelajaran dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika" menyimpulkan bahwa dalam meningkatkan hasil belajar matematika, guru disarankan agar menggunakan strategi pembelajaran yang tepat dan variatif dalam menyajikan materi dan aplikasi matematika dalam kegiatan pembelajaran.

Berhasil atau tidaknya seseorang dalam belajar disebabkan beberapa faktor yang mempengaruhi pencapaian hasil belajar yaitu yang berasal dari dalam peserta didik yang belajar (faktor *internal*) dan ada pula yang berasal dari luar peserta didik yang belajar (faktor *eksternal*) (Usman, 2014: 34). Menurut Mohammadi (2015: 78), faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu: faktor *internal* terdiri dari faktor jasmaniah dan faktor psikologis dan faktor *eksternal* terdiri dari faktor keluarga, faktor sekolah, factor masyarakat.

Hasil belajar harus menunjukkan perubahan keadaan menjadi lebih baik, sehingga bermanfaat untuk: (a) menambah pengetahuan, (b) lebih memahami sesuatu yang belum dipahami sebelumnya, (c) lebih mengembangkan keterampilannya, (d) memiliki pandangan yang baru atas sesuatu hal, (e) lebih menghargai sesuatu daripada sebelumnya. Dapat disimpulkan bahwa istilah hasil belajar merupakan perubahan dari siswa sehingga terdapat perubahan dari segi pengetahuan, sikap, dan keterampilan (Slameto, 2013: 76). Hasil belajar dalam penelitian ini berupa skor-skor yang diperoleh siswa dari hasil *posttest*.

Fakta di lapangan masih ada beberapa guru yang menggunakan model pembelajaran yang kurang menarik bagi siswa sehingga membuat siswa kurang serius dalam mengikuti pembelajaran di kelas. Guru masih mendominasi dalam proses pembelajaran sehingga siswa hanya pasif saja. Trend yang berkembang sekarang ini siswa harus belajar melalui kegiatan

mereka sendiri dengan memasukkan konsep-konsep dan prinsip-prinsip, di mana mereka harus di dorong untuk mempunyai pengalaman dan melakukan eksperimen-eksperimen dan membiarkan mereka menemukan prinsip-prinsip bagi mereka sendiri. (Firosalia Kristin , 2016). Pengembangan sistem pendidikan sebagai wujud suasana belajar dan proses pembelajaran agar pelajar aktif mengembangkan potensi dirinya telah di atur oleh pemerintah dalam UU No. 20 Tahun 2003. Upaya implementasi konsep pendidikan tersebut juga sudah diterapkan yakni dari pengembangan kurikulum sejak 2001, KTSP 2006 dan kurikulum 2013. Namun pengembangan ini masih terjadi permasalahan terkait dengan metode pembelajaran yang masih bersifat *teacher centered*.

Inovasi pembelajaran *e-learning* merupakan model pembelajaran baru dalam pendidikan dimana memberikan peran dan fungsi yang besar bagi dunia pendidikan. Hal ini untuk menjawab kekurangan dan kelemahan pendidikan konvensional (pendidikan pada umumnya) diantaranya adalah keterbatasan ruang dan waktu dalam proses pendidikan konvensional. Teknologi informasi (IT) yang mempunyai standar platform internet bisa menjadi solusi permasalahan tersebut karena sifat dari internet yaitu memungkinkan segala sesuatu saling terhubung, murah, sederhana dan terbuka sehingga internet bisa digunakan oleh siapa saja (*everyone*), dimana saja (*everywhere*), kapan saja (*everytime*) dan bebas digunakan (*available to every one*). (Keban & Taufik, 2015).

Solusi yang ditawarkan untuk menyelesaikan masalah tersebut adalah memberikan pelatihan penggunaan suatu media pembelajaran online yang saat ini mulai banyak digunakan yaitu *Google Classroom* yang dapat memudahkan guru dalam membuat dan membagikan materi pembelajaran, mengumpulkan tugas, dan memberikan nilai dan *feedback* dari tugas siswa. *Google classroom* adalah *platform* pembelajaran campuran yang dikembangkan oleh google untuk sekolah yang bertujuan menyederhanakan pembuatan, pendistribusian dan penetapan tugas dengan cara tanpa kertas. *Software* tersebut telah diperkenalkan sebagai keistimewaan dari *Google Apps for Education* yang rilis pada tanggal 12 Agustus 2014 (Corbyn, 2019: 13). *Google classroom* adalah fitur terbaru dari *google app for education* yang dapat dimanfaatkan oleh guru dan dosen, siswa dan mahasiswa dalam proses pembelajaran (Hakim, 2016).

Menurut *website* resmi dari *Google*, aplikasi *Google Classroom* merupakan alat produktivitas gratis meliputi *email*, dokumen dan penyimpanan *classroom* di desain untuk memudahkan guru (pengajar) dalam menghemat waktu, mengelola kelas dan meningkatkan komunikasi dengan siswa-siswanya. Dengan *google classroom* ini dapat memudahkan peserta didik dan pengajar untuk saling terhubung di dalam dan di luar sekolah (Class, 2018: 16). *Google Classroom* dapat diakses melalui 2 cara yaitu melalui *website* dan aplikasi. Untuk *website* dapat diakses menggunakan *browser* apapun seperti: *Chrome*, *FireFox*, *Internet Explorer* ataupun *Safari*. Sedangkan untuk aplikasi dapat diunduh secara gratis melalui *Playstore* untuk *Android* dan *App Store* untuk *Google Classroom* merupakan sebuah aplikasi yang memungkinkan terciptanya ruang kelas di dunia maya. Selain itu, *Google Classroom* bisa menjadi sarana distribusi tugas, *submit* tugas bahkan menilai tugas-tugas yang dikumpulkan (Singer, 2017: 23). Dengan demikian, aplikasi ini dapat membantu memudahkan guru dan siswa dalam melaksanakan proses belajar dengan lebih mendalam. Hal ini disebabkan karena baik siswa maupun guru dapat mengumpulkan tugas, mendistribusikan tugas, menilai tugas di rumah atau dimanapun tanpa terikat batas waktu atau jam pelajaran.

Menurut Brock (2015: 25) *Google Classroom* ini memberikan beberapa manfaat seperti: 1) kelas dapat disiapkan dengan mudah, pengajar dapat menyiapkan kelas dan mengundang siswa serta asisten pengajar. Kemudian di dalam aliran kelas, mereka dapat berbagi informasi seperti tugas, pengumuman dan pertanyaan. 2) menghemat waktu dan kertas, pengajar dapat membuat kelas, memberikan tugas, berkomunikasi dan melakukan pengelolaan, semuanya di satu tempat. 3) pengelolaan yang lebih baik dalam hal ini siswa dapat melihat tugas di

halaman tugas, di aliran kelas maupun di kalender kelas. Semua materi otomatis tersimpan dalam *folder Google Drive*. 4) penyempurnaan komunikasi dan masukan, pengajar dapat membuat tugas, mengirim pengumuman dan memulai diskusi kelas secara langsung. Siswa dapat berbagi materi antara satu sama lain dan berinteraksi dalam aliran kelas melalui *email*. Pengajar juga dapat melihat dengan cepat siapa saja yang sudah dan belum menyelesaikan tugas, serta langsung memberikan nilai dan masukan *real-time*. 5) dapat digunakan dengan aplikasi yang anda gunakan, kelas berfungsi dengan *Google Document, Calendar, Gmail, Drive* dan *Formulir*. 6) aman dan terjangkau, kelas disediakan secara gratis. Kelas tidak berisi iklan dan tidak pernah menggunakan konten atau data siswa untuk tujuan iklan. Penggunaan kelas online ini akan membuat pembelajaran menjadi lebih efektif bagi guru dan siswa karena pembelajaran tidak lagi dibatasi oleh ruang dan waktu. Disamping itu siswa nantinya dapat belajar, berdiskusi, mengerjakan tugas, dan ujian dari jarak jauh. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul: **“Efektivitas Pembelajaran Web Menggunakan Google Classroom Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Sistem Persamaan Linier Dua Variabel (SPLDV) Kelas X SMA”**.

Metode Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan jumlah populasi sebanyak 90 orang. Jenis penelitian ini adalah penelitian dekriptif yang melihat apakah pembelajaran berbasis web menggunakan *Google Classroom* efektif terhadap meningkatkan hasil belajar siswa. Sampel dalam penelitian ini terdiri dari 30 orang. Jenis penelitian ini adalah penelitian dekriptif kuantitatif yang melihat apakah pembelajaran berbasis web menggunakan *Google Classroom* efektif terhadap meningkatkan hasil belajar siswa. Adapun design penelitian ini adalah sebagai berikut.

Tabel 1. Desain Penelitian

Pre-test	Perlakuan	Post-test
-	X	O

Keterangan

X : Pembelajaran berbasis web dengan menggunakan *Google Classroom*

O : Hasil Observasi sesudah perlakuan pada kelas.

Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah teknik analisis data deskriptif.

1. Analisis Deskriptif Daya Serap Materi Pembelajaran

- a. Daya serap perseorangan, seorang siswa disebut telah tuntas dalam belajar apabila ia mencapai skor minimal ≥ 70 . Adapun untuk mengetahui ketuntasan belajar secara individual digunakan rumus.

$$KB = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\% \quad (1)$$

Keterangan:

KB: Ketuntasan Belajar

- b. Daya serap klasikal, suatu kelas dinyatakan telah tuntas dalam belajar apabila dalam kelas tersebut terdapat $\geq 85\%$ siswa mencapai skor ≥ 70 . Adapun untuk mengetahuinya dapat menggunakan rumus:

$$PKK = \frac{\text{Jumlah siswa yang telah tuntas belajar}}{\text{Jumlah seluruh siswa}} \times 100\% \quad (2)$$

Keterangan:

PKK: Persentase Aktivitas Belajar

Kriteria Persentase ketuntasan belajar siswa dalam proses pembelajaran (Aqib, dkk., 2009: 41) seperti pada tabel 3.2 berikut ini.

Tabel 3. Kriteria Persentase Ketuntasan Belajar Siswa

Persentase	Kriteria
$> 80\%$	Sangat Tinggi

60% - 79%	Tinggi
40% - 59%	Sedang
20% - 39%	Rendah
< 20%	Sangat Rendah

2. Analisis Deskriptif Kesesuaian Tingkat Pembelajaran

Kesesuaian tingkat pembelajaran maksudnya disini adalah dilihat dari kemampuan guru mengelola pembelajaran hal ini dilihat dari hasil belajar siswa dalam mengetahui atau memahami materi pembelajaran dan lembar observasi kemampuan guru mengajar. Kriteria kemampuan guru mengajar (TKG) adalah sebagai berikut:

Tabel 4. Kriteria Kemampuan Guru

Kemampuan Mengajar	Kategori
$1 \leq TKG < 2$	Tidak Baik
$2 \leq TKG < 3$	Kurang Baik
$3 \leq TKG < 4$	Cukup Baik
$4 \leq TKG < 5$	Baik
$TKG = 5$	Sangat Baik

Hasil belajar menunjukkan ukuran kemampuan yang diperoleh siswa setelah kegiatan belajar berlangsung yang mana hasil belajar. Hasil belajar dalam penelitian ini berupa skor-skor yang diperoleh siswa dari hasil *posttest*. Sesuai dengan Permendikbud 2006 hasil belajar dilihat dari nilai yang didapatkan siswa apakah memenuhi KKM yang telah ditentukan daalam hal ini skor minimal ≥ 70 . Adapun kategori hasil belajar berdasarkan permendikbud 2006 adalah sebagai berikut.

Tabel 4. Kriteria Hasil Belajar Siswa

Jumlah Skor	Kategori
0-25	Tidak Baik
26-50	Kurang Baik
51-75	Cukup Baik
76-100	Baik

Hasil dan Pembahasan

Hasil Uji Validitas instrumen tes yang diajukan kepada siswa kelas X SMA dengan jumlah siswa 30 orang dan 4 soal dengan skor total maksimal 50.

Tabel 5. Hasil Uji Validitas Instrumen Tes

Variabel	No soal	r hitung	r. tabel	Simpulan	Keterangan
Hasil Belajar (Y)	1	0,4526	0,3610	Valid	Cukup
	2	0,6029	0,3610	Valid	Tinggi
	3	0,6655	0,3610	Valid	Tinggi
	4	0,6057	0,3610	Valid	Tinggi

Tabel 6. Uji Reliabilitas Tes

No	Statistik	Skor
1	Jumlah Varian item	5,1241
2	Varians Total	7,0299
3	Reliabilitas	1,3333
Simpulan		Reliabel

Tabel 7. Uji Tingkat Kesukaran Soal

No	Kriteria Kesukaran Soal	Jumlah Soal	Persentase
1	Mudah	3	75%
2	Sedang	1	25%

Tabel 8. Uji Daya Pembeda Soal

No	Instrumen Tes	Indeks Daya Pembeda Soal
1	1	1,2673
2	2	3,0992
3	3	3,1156
4	4	2,5200

Tabel 9. Ketuntasan Belajar Siswa

No	Kriteria	Jumlah Siswa
1	Tuntas	26
2	Tidak Tuntas	4

Tabel 10. Kriteria Ketuntasan Belajar Siswa

No	Variabel	Jumlah
1	Siswa yang tuntas	26
2	Sampel	30
	PKK	86,6667%
	Kriteria	Sangat Tinggi

Tabel 11. Tingkat Kemampuan Guru

No	Aspek Yang diobservasi	Skor
1	Kesesuaian materi dengan strategi	20
2	Penyampaian materi	13
3	Komunikasi Guru dengan Siswa	8
	Jumlah	41
	TKG	4,1

Tabel 12. Hasil Belajar Siswa

No	Keterangan	Hasil Belajar
1	Nilai Tertinggi	84
2	Nilai Terendah	60
3	Nilai Rata-Rata	71,8667
4	KKM	75
5	Jumlah Siswa	30
6	Persentase Jumlah Siswa Tuntas	86,6667%
7	Persentase Jumlah Siswa Tidak Tuntas	13,3333%

Sebelum melakukan pengambilan data penelitian, peneliti terlebih dahulu mengujicobakan instrument peneliti kepada 30 peserta didik yang telah mempelajari materi yang diujicobakan. Dari hasil perhitungan uji validitas soal tes kemampuan pemecahan masalah matematis sebanyak empat butir soal dinyatakan valid karena $r_{hitung} > r_{tabel}$. Hasil perhitungan uji Reliabilitas soal tes kemampuan pemecahan masalah matematis diperoleh nilai hitung *Cronbach's Alpha* lebih besar daripada nilai r_{tabel} pada taraf signifikansi 5% atau 0,05 yaitu 0,361. Maka instrumen soal tes kemampuan pemecahan masalah matematis terbukti reliabel untuk digunakan mengumpulkan data, dimana $r_{hitung} > r_{tabel}$. Hasil perhitungan uji tingkat kesukaran butir soal tes dinyatakan 75% soal tes dalam kategori mudah dan 25% soal tes dalam kategori sedang hasil perhitungan uji daya pembeda butir soal dinyatakan semua soal tes kategori sangat baik. Sehingga peneliti menggunakan empat butir soal tes kemampuan pemecahan masalah matematis yang digunakan untuk mengumpulkan data penelitian.

Setelah dilakukan penelitian dan siswa mengerjakan *post-test* didapatkanlah hasil belajar siswa dengan nilai rata-rata 71,8667. Sesuai dengan kriteria ketuntasan belajar siswa maka didapatkanlah sebanyak 26 siswa yang tuntas dari 30 sampel. Ketuntasan ini dilihat dari daya serap perseorangan dan daya serap klasikal. Daya serap perseorangan telah ditunjukkan bahwa 26 siswa mendapatkan nilai ≥ 70 dengan nilai rata-rata 73,2308 dan daya serap klasikal menunjukkan persentase banyaknya siswa yang tuntas 86,6667% memenuhi syarat yaitu $\geq 85\%$ dari sampel penelitian. Sementara itu dari kesesuaian pembelajaran dalam hal ini dilihat dari tingkat kemampuan guru mengajar berada pada nilai 4,1 dengan kategori baik.

Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dari 30 siswa, sebanyak 26 siswa memenuhi syarat ketuntasan perseorangan yaitu nilai ≥ 70 dan ketuntasan kelas mencapai syarat $\geq 85\%$ dari jumlah siswa yang diteliti. Sedangkan hasil belajar siswa menunjukkan nilai rata-rata 71,8667. . Sementara itu dari kesesuaian pembelajaran dalam hal ini dilihat dari tingkat kemampuan guru mengajar berada pada nilai 4,1 dengan kategori baik. Sehingga terpenuhi indikator efektivitas maka disimpulkan bahwa penggunaan *Google Classroom* efektif terhadap hasil belajar siswa pada materi SPLDV kelas X SMA.

Referensi

- Gultom, Sanggam P. (2019). Inovasi Model Pembelajaran Based Learning Berbasis Komputer Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah pada Mata Kuliah Kalkulus. *Jurnal STINDO PROFESIONAL*. 5(4):42-52.
- Jaya, Agus Risnan. (2013). *Pengaruh Penerapan Blended E-Learning Berbasis Website Terhadap Peningkatan Kemampuan Pemahaman Dan Berpikir Logis Matematis Siswa SMA*. Bandung : Universitas Pendidikan Indonesia.
- Kristin, Firosalia. (2016). Analisis Model Pembelajaran Discovery Learning Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sd. Universitas Kristen Satyawacana. *Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa* 2(1): 90-98
- Situmorang, A. S., & Gultom, S. P. (2018). Desain Model Pembelajaran Creative Problem Solving Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Mahasiswa FKIP UHN. *Suluh Pendidikan FKIP UHN*. 24(2):103-110.
- Situmorang, Adi Suarman. (2016). Efektivitas Model Pembelajaran Berbasis Masalah Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis. *Suluh Pendidikan FKIP UHN*. 2(1):103-112.
- Sriyanto. (2007). *Strategi Sukses Menguasai Matematika*, Yogyakarta: Indonesia Cerdas.
- Sudjana, Nana. (2005). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdikarya
- Sudjana. (2001). *Metode Statistika*. Tarsito: Bandung.
- Warsita, Bambang. (2008). *Teknologi Pembelajaran: Landasan dan Aplikasinya*. Jakarta: PT Asdi Mahasatya.