

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan memegang peranan penting di dalam upaya meningkatkan kualitas SDM dan juga sebagai modal dasar dalam pembangunan bangsa. Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara (Siagian, 2016:58)

Pandemi global yang disebabkan oleh adanya Covid-19 (*Coronavirus disease-19*) yang terjadi di Indonesia berdampak pada dunia pendidikan, ekonomi sosial dan budaya. Khususnya pada dunia pendidikan, dampak yang dirasakan adalah dibatasinya akses kegiatan tatap muka atau belajar di sekolah guna mencegah terjadinya penyebaran Covid-19. Adanya pandemi Covid-19 tentu menyebabkan banyak kendala atau permasalahan khusus dalam institusi pendidikan yakni bagi para akademisi, mahasiswa, pendidik dan peserta didik untuk melaksanakan pembelajaran di masing-masing institusi sebagaimana yang semestinya dilakukan.

Matematika merupakan ilmu universal yang mendasari perkembangan ilmu pengetahuan, sehingga memiliki peranan penting dalam setiap disiplin ilmu. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang begitu pesat, maka

memerlukan penguasaan matematika yang kuat. Untuk itu, pelajaran matematika sangat perlu diberikan kepada peserta didik sejak dini agar dapat berpikir logis, kritis, sistematis, kreatif serta kemampuan bekerjasama yang baik (Triwahyuni, 2015:1)

Berdasarkan hasil wawancara pada tanggal 1 Oktober 2021 dengan guru matematika di kelas VIII D SMP (SLUB) Saraswati 1 Denpasar, menunjukkan sekolah ini masih belum optimal dalam memberikan pembelajaran di masa pandemi karena kurangnya pemanfaatan aplikasi media belajar dalam pembelajaran jarak jauh sehingga siswa menjadi pasif. Hal ini dapat ditunjukkan dari banyak siswa yang tidak mengisi daftar hadir, mengerjakan tugas dan mengikuti tatap muka virtual. Selain itu, pembelajaran masih bersifat satu arah dimana guru sebagai pusat berbagai informasi sehingga siswa menjadi pasif seperti halnya, dalam memberikan pembelajaran guru hanya mengirimkan tugas dan menyuruh siswa meringkas atau mencatat materi yang ada di buku paket lalu mengirim melalui grup *WhatssApp* kelas.

Berkaitan dengan hal tersebut maka perlu dilakukan upaya perbaikan pembelajaran. Tindakan ini dilakukan untuk membantu, mengarahkan, dan membimbing siswa sehingga siswa menjadi aktif dalam pembelajaran. Dengan hal ini diyakini dapat membuat keaktifan dan prestasi belajar siswa meningkat. Maka dari itu, pembahasan permasalahan tentang keaktifan siswa mengikuti pembelajaran jarak jauh menjadi landasan pemikiran untuk peneliti menerapkan aplikasi pembelajaran *Google Classroom* yang dianggap mampu meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran.

Google Classroom merupakan aplikasi yang dirancang untuk mempermudah interaksi antara guru dan siswa sehingga siswa menjadi lebih aktif dalam pembelajaran berbasis virtual. *Google Classroom* memberikan kesempatan pada guru untuk memberikan tugas – tugas pada siswa dengan menggunakan batas waktu, sehingga siswa memiliki tanggung jawab.

Google Classroom juga menyediakan fitur-fitur bagi Guru seperti halnya dalam memberikan tugas, tugas kuis, pertanyaan, materi, dan topik pembelajaran yang akan disampaikan sehingga siswa lebih mudah mempelajari dan mengakses setiap perintah yang diberikan oleh Guru di forum *Google Class*, dalam bentuk pemberian tugas juga terdapat beberapa jenis tugas atau format tugas yang dapat diberikan contohnya dalam bentuk dokumen, slide, spread sheet, gambar dan *Google Formulir* serta dapat melampirkan link *google drive*, *video*, *file* dan *youtube* sebagai media pembelajaran berbasis online.

Berdasarkan uraian di atas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tindakan kelas (PTK) pemanfaatan media pembelajaran *Google Classroom* dengan pendekatan saintifik untuk meningkatkan keaktifan siswa kelas VIII D (SLUB) SMP Saraswati 1 Denpasar.

1.2 Pembatasan Masalah

Berdasarkan dari uraian latar belakang di atas, maka yang menjadi pembatasan masalah penelitian ini adalah Pemanfaatan Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi *Google Classroom* dengan Pendekatan Saintifik untuk

Meningkatkan Keaktifan Siswa Kelas VIII D SMP (SLUB) Saraswati 1 Denpasar.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut.

1. Apakah media pembelajaran menggunakan aplikasi *Google Classroom* dapat meningkatkan keaktifan siswa kelas VIII D SMP (SLUB) Saraswati 1 Denpasar?
2. Bagaimana meningkatkan keaktifan siswa kelas VIII D SMP (SLUB) Saraswati melalui pemanfaatan aplikasi *Google Classroom*?

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah meningkatkan keaktifan siswa kelas VIII D SMP (SLUB) Saraswati 1 Denpasar melalui pemanfaatan aplikasi *Google Classroom*.

1.5 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian diharapkan dapat bermanfaat, baik bagi lembaga pendidikan seperti sekolah, siswa, dan juga guru atau tenaga pendidik. Manfaat tersebut antara lain sebagai berikut:

1. Bagi siswa

Sebagai upaya untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa melalui media pembelajaran/aplikasi.

2. Bagi guru

- a. Sebagai bahan masukan bagi guru untuk menggunakan aplikasi pembelajaran di masa *pandemic* Covid-19 khususnya pada mata pelajaran matematika
 - b. Dapat meningkatkan kualitas mengajar bagi guru mata pelajaran matematika.
3. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai masukan dalam pengembangan kurikulum serta sebagai pertimbangan akan pentingnya pemanfaatan media pembelajaran menggunakan aplikasi *Google Classroom* untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa, dan memberikan pelatihan tenaga pendidik dalam menggunakan aplikasi media belajar di masa *pandemic* Covid-19 dan kedepannya.

1.6 Penjelasan Istilah

Untuk memperoleh gambaran yang jelas mengenai pengertian judul proposal skripsi ini, yaitu “Pemanfaatan Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi *Google Classroom* dengan Pendekatan Saintifik untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Kelas VIII D SMP (SLUB) Saraswati 1 Denpasar.” Maka peneliti merasa perlu menjelaskan istilah atau kata-kata yang ada pada judul kecuali beberapa kata yang telah lazim dan sedemikian jelas maknanya sehingga tidak menimbulkan kesalahan pengertian.

1. Pemanfaatan

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia pemanfaatan berasal dari kata dasar manfaat yang artinya guna, faedah. Kemudian mendapatkan

imbuhan pe- an yang berarti proses, cara, perbuatan, pemanfaatan. Dengan demikian pemanfaatan dapat diartikan suatu cara atau proses dalam memanfaatkan suatu benda atau objek.

Pemanfaatan adalah aktivitas menggunakan proses dan sumber-sumber belajar, menurut Davis kemanfaatan adalah sejauh mana seseorang percaya bahwa menggunakan teknologi akan meningkatkan kinerjanya (Habib, 2019:30)

Pengertian pemanfaatan dalam penelitian ini adalah turunan dari kata “manfaat”, yaitu suatu perolehan atau pemakaian hal-hal yang berguna baik dipergunakan secara langsung maupun tidak langsung agar dapat bermanfaat.

2. Media pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’, atau ‘pengantar’. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan (Azhar, 2013:3)

Media adalah pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan, dengan demikian media merupakan wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan (Rusman, dkk 2013:169)

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan media adalah alat yang digunakan untuk menunjang suatu pembelajaran sehingga pembelajaran tersebut dapat berjalan dengan baik.

Pembelajaran merupakan terjemahan dari kata “*instruction*” yang dalam bahasa Yunani disebut *instruere* yang berarti menyampaikan pikiran, dengan demikian arti instruksional adalah menyampaikan pikiran atau ide yang telah diolah secara bermakna melalui pembelajaran (Bambang, 2008:265)

Hamalik menuturkan bahwa pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan dan produser yang saling mempengaruhi tercapainya tujuan pembelajaran (Oemar, 2003:7)

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan pembelajaran adalah menyampaikan pikiran atau ide yang telah diolah secara bermakna melalui pembelajaran yang saling mempengaruhi tercapainya tujuan pembelajaran

Jadi dari paparan di atas media pembelajaran adalah media-media yang digunakan dalam pembelajaran, yaitu alat bantu guru dalam mengajar serta sarana pembawa pesan dari sumber belajar ke penerima pesan belajar (siswa). Sebagai penyaji dan penyalur pesan, media belajar dalam hal-hal tertentu bisa mewakili guru menyajikan informasi belajar kepada siswa.

3. Aplikasi *Google Classroom*

Google Classroom atau ruang kelas *Google* merupakan suatu serambi pembelajaran campuran untuk ruang lingkup pendidikan yang dapat memudahkan pengajar dalam membuat, membagikan, dan menggolongkan setiap penugasan tanpa kertas. *Software* tersebut telah diperkenalkan

sebagai keistimewaan dari *Google Apps for Education* yang rilis pada tanggal 12 Agustus 2014.

Menurut website resmi dari *Google*, aplikasi *Google Classroom* merupakan alat produktivitas gratis meliputi email, dokumen, dan penyimpanan. *Classroom* didesain 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 diluar sekolah (Afrianti, 2018:11)

4. Pendekatan Saintifik

Pendekatan saintifik adalah pendekatan yang digunakan dalam pembelajaran melalui proses ilmiah. Adapun yang dimaksud dengan proses Ilmiah yaitu proses pembelajaran yang dilakukan siswa dengan akal pikiran berdasarkan fakta-fakta yang ada (Fadillah, 2014:175)

Pendekatan saintifik, yaitu pendekatan yang menggunakan langkah-langkah serta kaidah ilmiah dalam proses pembelajaran. Langkah ilmiah yang diterapkan meliputi menemukan masalah, merumuskan masalah, mengajukan hipotesis, mengumpulkan data, menganalisis dan menarik kesimpulan (Musfiqon,dkk,2015:37)

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pendekatan saintifik adalah memberi pemahaman kepada peserta didik untuk mengetahui, memahami, mempraktikkan apa yang dipelajari secara

ilmiah. Oleh karena itu, dalam proses pembelajaran diajarkan agar peserta didik mencari tahu dari berbagai sumber.

5. Meningkatkan

Menurut Depdiknas (2005:119), meningkatkan berarti: “(1) menaikkan (derajat, taraf, dan sebagainya); mempertinggi, memperhebat, (2) mengangkat diri; memegahkan diri” (Syukur, 2016:7).

Menurut Tim Penyusun Kamus Besar Bahasa Indonesia “Meningkatkan adalah menaikkan (derajat, taraf dan sebagainya); mempertinggi, memperhebat (produksi dan sebagainya).”

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa meningkatkan adalah usaha untuk menaikkan, mempertinggi atau memperhebat derajat atau taraf seseorang agar menjadi lebih baik dari sebelumnya.

6. Keaktifan

Menurut Tim Penyusun Kamus Besar Bahasa Indonesia keaktifan berasal dari kata aktif yang memiliki arti giat, gigih, dinamis, dan mampu bereaksi dan beraksi.

Keaktifan berasal dari kata aktif yang memiliki arti giat, gigih, dinamis dan bertenaga atau sebagai lawan lamban dan mempunyai kecenderungan menyebar atau berkembang (Nugroho, 2015:7)

Dari paparan di atas dapat disimpulkan keaktifan adalah suatu perilaku yang bisa dilihat dari keteraturan dan ketertiban seseorang untuk aktif dalam kegiatan.

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Kajian Pustaka

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Secara harfiah, kata media berasal dari bahasa Latin *medium* yang memiliki arti perantara atau pengantar. Menurut Asosiasi Teknologi dan Komunikasi Guruan (*Association for Education and Communication Technology/AECT*) mendefinisikan media sebagai benda yang dapat dimanipulasikan, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrumen yang dipergunakan dengan baik dalam kegiatan belajar mengajar, dapat mempengaruhi efektivitas program *instructional* (Asnawir dan Usman, 2002:11).

Sementara itu Arsyad, (2013:3) mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Secara khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronik untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

Menurut Sadiman, (2011) media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar. Penggunaan media

dalam proses pembelajaran juga harus disesuaikan, oleh sebab itu pengajar harus dapat memilih media pembelajaran yang baik untuk digunakan saat mengajar.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan (bahan pembelajaran) dari sumber (guru) ke penerima (peserta didik), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar (Hayati, 2016:10)

Dari beberapa pendapat di atas dapat diambil kesimpulan bahwa media pembelajaran merupakan sarana komunikasi yang dipakai untuk menyampaikan pesan dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar.

b. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Menurut (Sanjaya, 2011) media pembelajaran dapat diklasifikasikan menjadi beberapa klasifikasi tergantung dari sudut mana melihatnya.

1) Dilihat dari sifatnya, media dapat dibagi menjadi tiga, yaitu:

- a) Media auditif yaitu media yang hanya dapat didengar saja, atau media yang hanya memiliki unsur suara seperti radio dan rekaman suara.
- b) Media visual yaitu yang hanya dapat dilihat saja, tidak mengandung unsur suara. Yang termasuk ke dalam media ini adalah film slide, foto, transparasi, lukisan, gambar, dan berbagai bentuk bahan yang dicetak seperti media grafis.
- c) Media audiovisual yaitu jenis media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang bisa dilihat, misalnya rekaman video, berbagai ukuran film dan slide suara. Kemampuan

media ini di anggap lebih baik dan lebih menarik, sebab mengandung kedua unsur jenis media pertama dan kedua.

2) Dilihat dari kemampuan jangkauannya, media dapat dibagi menjadi dua, yaitu:

- a) Media yang memiliki daya liput yang luas dan serentak seperti radio dan televisi. Melalui media ini siswa dapat mempelajari hal-hal atau kejadian-kejadian yang aktual secara serentak tanpa harus menggunakan ruangan khusus.
- b) Media yang mempunyai daya liput yang terbatas oleh ruang dan waktu seperti film slide, film dan video.

3) Dilihat dari cara atau teknik pemakaiannya, media dapat dibagi menjadi dua:

- a) Media yang diproyeksikan seperti film, slide, film strip, dan transparasi. Jenis media yang demikian memerlukan alat proyeksi khusus seperti film projector untuk memproyeksikan film slide, opehead proyector untuk memproyeksikan transparasi. Tanpa dukungan alat proyeksi semacam ini, maka media semacam ini tidak akan berfungsi apa-apa.
- b) Media yang tidak diproyeksikan seperti gambar, foto, lukisan dan radio.

c. Manfaat Media Pembelajaran

Secara umum, manfaat media dalam proses pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara guru dan siswa sehingga kegiatan pembelajaran akan lebih efektif dan efisien.

Sudjana & Rivai dalam Oktiana (2015:13) mengemukakan manfaat media pembelajaran adalah sebagai berikut.

- 1) Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- 2) Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran.
- 3) Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi jika guru mengajar pada setiap jam pelajaran.
- 4) Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan dan lain-lain.

Menurut Kemp dan Dayton dalam Yuliana (2015:12) manfaat penggunaan media dalam pembelajaran sebagai berikut:

- 1) Penyampaian pelajaran menjadi baku.
- 2) Pembelajaran bisa lebih menarik.

- 3) Pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan diterapkannya teori belajar dan prinsip-prinsip psikologis yang diterima dalam hal partisipasi siswa, umpan balik, dan penguatan.
- 4) Lama waktu pembelajaran yang diperlukan dapat dipersingkat karena kebanyakan media hanya memerlukan waktu singkat untuk mengantarkan pesan-pesan dan isi pelajaran dalam jumlah cukup banyak dan kemungkinannya dapat diserap oleh siswa.
- 5) Kualitas hasil belajar dapat ditingkatkan bilamana integrasi kata dan gambar sebagai media pembelajaran dapat mengkomunikasikan elemen-elemen pengetahuan dengan cara yang terorganisasikan dengan baik, spesifik, dan jelas.
- 6) Pembelajaran dapat diberikan kapan dan dimana diinginkan atau diperlukan terutama jika media pembelajaran dirancang untuk penggunaan secara individu.
- 7) Sikap positif terhadap apa yang mereka pelajari dan terhadap proses belajar dapat ditingkatkan.
- 8) Peran guru dapat berubah ke arah yang lebih positif; beban guru untuk penjelasan yang berulang-ulang mengenai isi pelajaran dapat dikurangi bahkan dihilangkan sehingga ia dapat memusatkan perhatian kepada aspek penting lain dalam proses belajar mengajar, misalnya sebagai konsultan atau penasihat siswa.

2. Google Classroom

Google classroom merupakan salah satu fitur pendidikan yang disediakan oleh *Google Apps For Education* (GAFE) yang dirilis ke public pada tanggal 12 Agustus 2014. Namun *Google Classroom* baru banyak digunakan pada pertengahan tahun 2015. *Google Classroom* juga terhubung dengan semua layanan google for education yang lainnya, sehingga pendidik dapat memanfaatkan *google mail*, *google drive*, *google calendar*, *google docs*, *google sheets*, *google slides*, dan *google sites* dalam proses pembelajaran (Panca,dkk, 2017:62)

Google classroom adalah sebuah aplikasi yang memungkinkan terciptanya ruang kelas di dunia maya. *Google classroom* bisa menjadi sarana distribusi tugas, submit tugas bahkan menilai tugas-tugas yang dikumpulkan. *Google classroom* bisa didapatkan secara gratis dengan terlebih dahulu mendaftarkan diri pada akun google application for education. Aplikasi *google classroom* ini sangat bermanfaat untuk pembelajaran secara online, dapat diperoleh secara gratis serta dapat digunakan untuk perangkat apapun (Walinda, 2019:12).

Google classroom adalah suatu serambi pembelajaran campuran yang diperuntukkan terhadap setiap ruang lingkup pendidikan yang dimaksudkan untuk menemukan jalan keluar atas kesulitan dalam membuat, membagikan dan menggolong-golongkan setiap penugasan tanpa kertas. *Google classroom* dianggap sebagai salah satu platform terbaik untuk meningkatkan alur kerja guru. Aplikasi ini menyediakan satu set fitur canggih yang menjadikannya tools yang ideal untuk digunakan bersama siswa.

aplikasi ini membantu guru menghemat waktu, menjaga kelas tetap teratur, dan meningkatkan komunikasi dengan siswa (Asnawi, 2018:17).

Adapun langkah-langkah pengaplikasian *google classroom*, antara lain: pertama, buka aplikasi internet browser, kemudian klik kunjungi website classroom.google.com. setelah masuk pada laman google clashroom, piluh classroom; pastikan anda memiliki akun *google apps for education*. Setelah memasuki halaman clashroom, Pilih apakah anda seorang guru atau siswa, lalu buat kelas atau gabung kelas; jika anda administrator *Google Apps*, anda dapat menemukan informasi lebih lanjut tentang cara mengaktifkan dan menonaktifkan layanan di Akses ke Kelas; setelah masuk ke akses ke kelas, guru dapat menambahkan siswa secara langsung atau berbagi kode dengan kelasnya untuk bergabung. Hal ini berarti sebelumnya guru di dalam kelas nyata (di sekolah) sudah memberitahukan kepada siswa bahwa guru akan menerapkan *google classroom* dengan syarat setiap siswa harus memiliki email pribadi dengan menggunakan nama lengkap pemiliknya (tidak menggunakan nama panggilan/ nama samara); saat pembelajaran, guru memberikan tugas mandiri atau melemparkan forum diskusi melalui laman tugas atau laman diskusi kemudian semua materi kelas disimpan secara otomatis ke dalam folder di *google drive*; selain memberikan tugas, guru juga dapat menyampaikan pengumuman atau informasi terkait dengan mata pelajaran yang akan dipelajari oleh siswa di kelas nyata pada laman tersebut. siswa dapat bertanya kepada guru ataupun kepada siswa lain dalam kelas tersebut terkait dengan informasi yang disampaikan oleh guru; siswa dapat

melacak setiap tugas yang hampir mendekati batas waktu pengumpulan di laman tugas, dan mulai mengerjakannya cukup dengan sekali klik; guru dapat melihat dengan cepat siapa saja yang belum menyelesaikan tugas, serta memberikan masukan dan nilai langsung di kelas.

Menurut Janzen M dan Marry dalam (Febrianti, 2020:8) menyatakan bahwa kelebihan dan kekurangan dari aplikasi *Google Classroom*, antar lain: mudah digunakan karena desain google classroom kelas sengaja menyederhankan antarmuka instruksional dan opsi yang digunakan untuk tugas pengiriman dan pelacakan; komunikasi dengan keseluruhan kursus atau individu juga disederhanakan melalui pemberitahuan pengumuman dan email, menghemat waktu karena ruang kelas Google dirancang untuk menghemat waktu dengan mengitefrasikan dan mengotomatisasi penggunaan aplikasi Google lainnya, berbasis cloud dimana dapat menyimpan otomatis di situs web tanpa harus mendownload lalu menyimpannya di PC. *Google Classroom* menghadirkan teknologi yang lebih professional dan otentik untuk digunakan dalam lingkungan belajar karena aplikasi Google mewakili sebagian besar alat komunikasi; lebih fleksibel karena aplikasi ini mudah diakses dan dapat digunakan oleh infrastruktur dan siswa di lingkungan belajar tatap muka dan lingkungan online sepenuhnya; dan aplikasi ini gratis dikarenakan Google kelas sendiri sudah dapat digunakan oleh siapapun untuk membuka kelas asalkan memiliki akun gmail.

Selain kelebihan, kekurangan *Google Classroom* antara lain: penggunaan *Google classroom* baik aplikasi dan web memerlukan akses data internet serta bergantung dengan kuat dan lemahnya signal, pembelajaran berupa individual sehingga mengurangi pembelajaran sosial siswa, tidak bisa melakukan tatap muka virtual secara langsung.

3. Pendekatan Saintifik

Pembelajaran dengan menggunakan pendekatan saintifik artinya pembelajaran itu dilakukan secara ilmiah. Oleh karena itu, pendekatan saintifik disebut juga pendekatan ilmiah. Proses pembelajaran dapat dipadankan dengan suatu proses ilmiah. Karena itu kurikulum 2013 mengamanatkan esensi pendekatan saintifik dalam pembelajaran. Pendekatan ilmiah diyakini sebagai titian emas perkembangan dan pengembangan sikap, keterampilan dan pengetahuan peserta didik.

Dalam pandangan Barringer pembelajaran proses saintifik merupakan pembelajaran yang menuntut siswa berpikir secara sistematis dan kritis dalam upaya memecahkan masalah yang penyelesaiannya tidak mudah dilihat. Pembelajaran ini akan melibatkan siswa dalam kegiatan memecahkan masalah yang kompleks melalui kegiatan curah gagasan, berpikir kreatif, melakukan aktivitas penelitian, dan membangun konseptualisasi pengetahuan (Abidin, 2014).

Pendekatan saintifik adalah model pembelajaran yang menggunakan kaidah-kaidah keilmuan yang memuat serangkaian aktivitas pengumpulan data

memalui observasi, menanya, eksperimen, mengolah informasi atau data kemudian mengkomunikasikan (kemendikbud, 2014).

Pendekatan saintifik juga dimaksudkan untuk memberikan pemahaman kepada peserta didik dalam mengenal memahami berbagai materi menggunakan pendekatan ilmiah, bahwa informasi bisa berasal dari mana saja, kapan saja, tidak bergantung pada informasi searah dari guru. Oleh karena itu, kondisi pembelajaran yang diharapkan tercipta diarahkan untuk mendorong peserta didik dalam mencari tahu berbagai sumber melalui observasi, dan bukan hanya diberi tahu (Kurniasih, 2014).

Mc Collum dalam (Musfiqon,dkk, 2015:37) mengatakan komponen-komponen penting dalam mengajar menggunakan pendekatan saintifik, antara lain menyajikan pembelajaran yang dapat meningkatkan rasa keingintahuan; meningkatkan keterampilan mengamati dan melakukan analisis

a. Berkomunikasi

Daryanto (2014:53) berpendapat bahwa pembelajaran dengan pendekatan saintifik memiliki 4 karakteristik sebagai berikut: (1) berpusat pada siswa; (2) melibatkan keterampilan proses sains dalam mengkonstruksi konsep, hukum atau prinsip; (3) melibatkan proses-proses kognitif yang potensial dalam merangsang perkembangan intelek, khususnya keterampilan berpikir tingkat tinggi siswa; (4) dapat mengembangkan karakter siswa

Adapula tujuan pembelajaran dengan pendekatan saintifik menurut Daryanto (2014:54), yaitu: (1) untuk meningkatkan kemampuan intelek, khususnya kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa; (2) untuk membentuk kemampuan siswa dalam menyelesaikan suatu masalah secara sistematis; (3) terciptanya kondisi pembelajaran dimana siswa merasa bahwa belajar itu merupakan suatu kebutuhan; (4) diperolehnya hasil belajar yang tinggi; (5) untuk melatih siswa dalam mengkomunikasikan ide-ide, khususnya dalam menulis artikel ilmiah; (6) untuk mengembangkan karakter siswa.

Kemudian Daryanto (2014:58) juga mengemukakan prinsip-prinsip dalam pembelajaran dengan pendekatan saintifik, antara lain: (1) pembelajaran berpusat pada siswa; (2) pembelajaran membentuk student self-concept; (3) pembelajaran terhindar dari verbalisme; (4) pembelajaran memberikan kesempatan pada siswa untuk mengsimulasikan dan mengakomodasi konsep, hukum, dan prinsip; (5) pembelajaran mendorong terjadinya peningkatan kemampuan berpikir siswa; (6) pembelajaran meningkatkan motivasi belajar siswa dan motivasi mengajar guru.

4. Keaktifan Siswa

Proses pembelajaran pada hakekatnya merupakan proses interaksi antara guru dengan siswa yang didalamnya berisi aktivitas peserta didik melalui berbagai interaksi dan pengalaman belajar yang dialami oleh keduanya.

Keaktifan belajar siswa merupakan salah satu unsur dasar yang penting bagi keberhasilan proses pembelajaran.

Dalam kamus besar Bahasa Indonesia aktif berarti giat dalam bekerja atau berusaha. Kegiatan bekerja atau berusaha dilakukan oleh siswa dalam proses pembelajaran sesuai dengan materi pelajaran yang disampaikan oleh guru. Keaktifan adalah kegiatan yang bersifat fisik maupun mental, yaitu berbuat dan berfikir sebagai suatu rangkaian yang tidak dapat dipisahkan (Sardiman, 2001:98).

Keaktifan siswa dalam kegiatan belajar adalah untuk menekankan pemahaman atas persoalan atau segala sesuatu yang mereka hadapi dalam proses pembelajaran. Keaktifan belajar adalah proses kegiatan belajar mengajar yang subjek didiknya secara intelektual dan emosional sehingga siswa mampu berpartisipasi secara aktif dalam melakukan kegiatan belajar (Sudjana, 2004).

Sehingga keaktifan belajar siswa merupakan suatu proses kegiatan belajar mengajar yang menuntut siswa untuk ikut terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran dan membuat tingkah laku siswa menjadi lebih baik. Keaktifan siswa membuat pembelajaran berjalan sesuai dengan perencanaan pembelajaran yang sudah disusun oleh guru, bentuk aktivitas siswa dapat berbentuk pada aktivitas pada dirinya sendiri atau aktivitas dalam suatu kelompok. Partisipasi aktif siswa dapat berpengaruh pada proses perkembangan berfikir, emosi dan sosial. Beberapa upaya yang dapat dilakukan guru dalam mengembangkan keaktifan belajar siswa dalam mata pelajaran siswa dalam

meningkatkan minat siswa, membangkitkan motivasi siswa, serta menggunakan media dalam pembelajaran (Wibowo, 2016:129).

Nana Sudjana (2004:61) menyatakan keaktifan siswa dapat dilihat dalam hal : (1) turut serta dalam melaksanakan tugas belajarnya; (2) terlibat dalam pemecahan masalah; (3) bertanya kepada siswa lain atau guru apabila tidak memahami persoalan yang dihadapinya; (4) berusaha mencari berbagai informasi yang diperlukan untuk pemecahan masalah; (5) melaksanakan diskusi kelompok sesuai dengan petunjuk guru; (6) menilai kemampuan dirinya dan hasil-hasil yang diperolehnya; (7) melatih diri dalam memecahkan soal atau masalah yang sejenis; (8) kesempatan menggunakan atau menerapkan apa yang diperoleh dalam menyelesaikan tugas atau persoalan yang dihadapinya.

Kegiatan-kegiatan guru yang dapat mempengaruhi keaktifan siswa menurut Moh. Uzer Usman (1993) adalah: (1) memberikan motivasi atau menarik perhatian peserta didik, sehingga mereka berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran; (2) menjelaskan tujuan instruksional (kemampuan dasar kepada peserta didik); (3) meningkatkan kompetensi belajar kepada peserta didik; (4) memberikan stimulus (masalah, topik, dan konsep yang akan dipelajari); (5) memberikan petunjuk kepada peserta didik cara mempelajari; (6) memunculkan aktivitas, partisipasi peserta didik dalam kegiatan pembelajaran; (7) memberikan umpan balik; (8) melakukan tagihan-tagihan kepada peserta didik berupa tes sehingga kemampuan peserta didik selalu terpantau dan terukur; (9) menyimpulkan setiap materi yang disampaikan di akhir pembelajaran. Keaktifan dapat ditingkatkan dan diperbaiki dalam keterlibatan siswa pada saat belajar.

Berdasarkan penjelasan tersebut maka dapat disimpulkan keaktifan dipengaruhi oleh berbagai macam faktor yaitu membuat pembelajaran menjadi menarik atau memberikan motivasi kepada siswa dan keaktifan juga dapat ditingkatkan, salah satu cara meningkatkan keaktifan yaitu dengan mengenali keadaan siswa yang kurang terlibat dalam proses pembelajaran.

2.2 Kerangka Berpikir

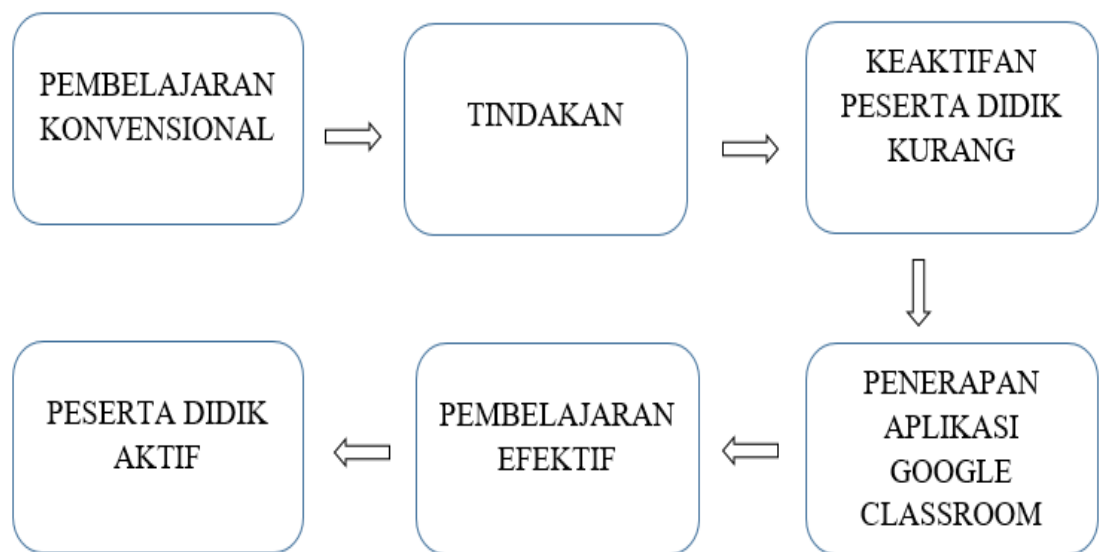
Salah satu permasalahan umum yang terjadi di dunia pendidikan di masa pandemi Covid-19 adalah rendahnya tingkat keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran online dan juga dipengaruhi oleh kurangnya kesadaran siswa dalam pentingnya penggunaan aplikasi pembelajaran berbasis online yang menjadi sarana penting pada masa ini dalam kegiatan belajar mengajar. Hal itu juga dipengaruhi oleh faktor pendidik yang tidak terlalu memperhatikan aplikasi media pembelajaran yang efektif dalam proses belajar mengajar.

Berdasarkan hasil wawancara terhadap guru mata pelajaran matematika kelas VIII D SMP (SLUB) Saraswati 1 Denpasar dikatakan bahwa, sekolah ini masih belum optimal memberikan pembelajaran di masa pandemi karena kurangnya pemanfaatan aplikasi media belajar dalam pembelajaran jarak jauh sehingga siswa menjadi pasif.

Berkaitan dengan hal tersebut maka peneliti menawarkan untuk menerapkan penggunaan aplikasi *Google Classroom* guna meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran. Setelah diterapkan aplikasi *Google Classroom*, secara perlahan tingkat keaktifan siswa menjadi meningkat hal tersebut dilihat dari keaktifan siswa mengisi form daftar hadir pelajaran,

menyimak materi, serta menjawab soal latihan dan ulangan yang telah disediakan oleh guru.

Secara grafis pemikiran yang dilakukan oleh peneliti dapat digambarkan dalam bentuk diagram sebagai berikut:



Gambar 01. Peta Konsep Materi Penelitian

Kesimpulan dari paparan di atas yaitu, aplikasi *Google Classroom* sangat efektif untuk meningkatkan keaktifan siswa di masa pandemi, karena *Google Classroom* mudah dan praktis digunakan.