

## ANALISIS PENGGUNAAN *GOOGLE CLASSROOM* PADA ASPEK KEAKTIFAN SISWA SMP KELAS VII

Siti Zainab Nur Azizah<sup>1</sup>, Martini<sup>2\*</sup>, Aris Rudi Purnomo<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Jurusan IPA, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Negeri Surabaya

\*E-mail: martini@unesa.ac.id

### Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis aktivitas pembelajaran daring menggunakan LMS *Google Classroom* selama pandemi Covid-19 pada materi Pencemaran Lingkungan. Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif, yaitu mendeskripsikan aktivitas siswa saat pembelajaran daring. Subjek penelitian ini adalah siswa SMPN 1 Sidoarjo kelas 7C dan 7E berjumlah 60 orang. Teknik analisis data melalui 3 tahap, yakni reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan LMS *Google Classroom* sangat penting dan membantu siswa untuk menunjukkan keaktifannya selama pembelajaran daring. Jumlah siswa yang aktif saat pembelajaran menggunakan *Google Classroom* sebesar 75,5%. Permasalahan yang muncul selama pembelajaran daring terkait kuota habis, jaringan buruk, terjadi kerusakan *smartphone*, mengikuti acara keluarga, tidak bisa mengakses soal yang telah ditugaskan dan tidak memeriksa tugas baru di *Google Classroom*. Guru telah melakukan berbagai upaya dan memberikan inovasinya agar pembelajaran menggunakan LMS *Google Classroom* dapat menumbuhkan keaktifan siswa selama pembelajaran daring dan materi pembelajaran dapat diterima oleh siswa dengan maksimal.

**Kata Kunci:** Pembelajaran daring, *Google Classroom*, aktivitas belajar, masalah pembelajaran daring

### Abstract

*The purpose of this study was to analyze online learning activities using the LMS Google Classroom during the Covid-19 pandemic on environmental pollution material. The research method used is descriptive qualitative, namely by describing student activities during online learning. The subject of this research were students of SMPN 1 Sidoarjo class 7C and 7E totaling 60 students. The data analysis technique through 3 stages, namely data reduction, data presentation, and drawing conclusions. The results showed that the LMS Google Classroom was vital and helped students to show their learning activeness during online learning. The number of students who are active when learning using Google Classroom is 75,5%. Problems arise during online learning were related as running out of quota, low signal, smartphone errors, attending family events, not being able to access questions that have been assigned and not checking new assignments in Google Classroom. Teachers have made various efforts and provided innovations so that learning using the LMS Google Classroom can foster student activity during online learning and learning materials can be accepted by students to the maximum.*

**Keywords:** Online learning, *Google Classroom*, learning activities, problems of online learning

**How to cite:** Azizah, S. Z. N., Martini, & Purnomo, A. R. (2021). Analisis penggunaan *Google Classroom* pada aspek keaktifan siswa SMP kelas VII. *Pensa E-Jurnal: Pendidikan Sains*, 10(1). pp. 86-93.

© 2022 Universitas Negeri Surabaya

### PENDAHULUAN

Hakikat pendidikan adalah berbagai usaha pengembangan seluruh potensi siswa dengan mengembangkan bakat, minat dan perancangan suasana lingkungan belajar yang mendukung. Pendidikan berfungsi untuk penghubung seseorang dan lingkungan seiring berkembangnya era globalisasi, sehingga

menghasilkan SDM yang bermutu dan modern. Sumber daya manusia yang berkualitas nantinya dapat mengendalikannya, menguasai dan memanfaatkan ilmu pengetahuan dan teknologi (Yunita, 2017). Penguasaan materi IPA sangat diperlukan sebagai sarana pendukung dari penguasaan IPTEK di era globalisasi. Oleh karena itu, Ilmu Pengetahuan Alam penting diajarkan pada

generasi penerus bangsa yang sangat diharapkan potensinya yakni siswa.

Guru dituntut memiliki kompetensi yang sangat tinggi dalam berkarya seiring dengan berkembangnya era globalisasi dan modernisasi. Guru memiliki berperan sangat esensial dalam mengimbangi perkembangan Era Revolusi Industri 4.0, sehingga dituntut mampu menguasai pengetahuan di bidang mata pelajarannya sekaligus terampil secara unggul di bidang teknologi dan pembelajaran (Widaningsih, 2019). Manfaatnya yaitu kepraktisan dalam melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan teknologi yang telah ada.

Indonesia terkena wabah COVID-19 pada tanggal 2 Maret 2020 (Kompas, 2020). Wabah tersebut mengalami kasus yang terus meningkat sehingga pemerintah membuat kebijakan Pembatasan Berskala Besar (PSBB). Penerapan PSBB dilakukan secara bertahap, diawali kota Jakarta pada 10 April 2020 kemudian diterapkan di berbagai daerah terutama pada daerah dengan peningkatan kasus yang pesat (Muhyidin, 2020). Penerapan PSBB berakibat pada pemberhentian nyaris di seluruh pelayanan pemerintahan dan nonpemerintahan termasuk pelayanan pendidikan kemudian diterapkan pembelajaran dari rumah yakni Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) (Kemendikbud, 2020). Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) adalah kegiatan belajar-mengajar ketika siswa berada di rumah. Oleh karena itu, guru harus membuat pembelajaran dapat terlaksana menggunakan media pembelajaran daring. Berdasar pada keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia di Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran Covid-19 yaitu berbagai inisiatif dilakukan untuk memastikan pembelajaran tetap berlangsung meskipun tidak dilakukan tatap muka.

Guru dapat memastikan kegiatan pembelajaran terus berlangsung meskipun siswa berada di rumah yaitu dengan memanfaatkan cara *E-Learning* yakni pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi. Sistem pembelajaran ini dilakukan dengan memanfaatkan komputer (PC) atau laptop dan *smartphone* berkoneksi internet. Media sosial WhatsApp, *Google Classroom*, Zoom atau media sosial lainnya juga dapat dimanfaatkan guru untuk memfasilitasi pembelajaran supaya siswa dapat belajar secara bersamaan walaupun di lokasi yang berbeda (Mulatsih, 2020). Pembelajaran daring disebut juga pembelajaran asinkron yakni pendekatan belajar mandiri dan interaksi asinkron untuk menggiatkan pembelajaran. *Learning Management System* (LMS) mendukung kegiatan pembelajaran asinkron yakni dengan berkomunikasi melalui email, memposting di forum diskusi dan membaca artikel.

*Google Classroom* merupakan suatu LMS yang memiliki fitur diskusi, tugas, materi, dan pembelajaran tatap muka virtual menggunakan *platform Google Meet* yang terintegrasi ke *Google Classroom*. Selain itu, juga dapat terintegrasi dengan aplikasi *Google* lainnya. Saat pembelajaran daring perlu secara memberikan tanggapan langsung dan komunikasi yang baik dengan siswa selama pembelajaran. Keuntungan pembelajaran asinkron yaitu mendapatkan kenyamanan, fleksibilitas, interaktif dan

untuk tanggung jawab kehidupan pribadi dan profesional (Kurniasari, 2020).

Permasalahan yang sering dijumpai ketika pembelajaran menggunakan *Google Classroom* adalah siswa kurang responsif dan kurang terlibat secara aktif. Pada umumnya, siswa menjadi subjek belajar yang ditekankan aktivitasnya selama proses pembelajaran. Namun karena pembelajaran dilakukan secara daring menyebabkan keterbatasan guru dalam meninjau aktivitas siswa yang tampak secara daring. Pemikiran siswa SMP yang semakin logis dan canggih mengharuskan mereka mampu belajar menyelesaikan masalah-masalah yang ada termasuk kesiapan melaksanakan pembelajaran daring. Pembelajaran dapat dikatakan signifikan ketika siswa berperan aktif selama proses belajar. Siswa seharusnya tidak hanya sekedar mendapat konsep-konsep dari guru, melainkan siswa perlu aktif secara mandiri, sehingga peran guru sangat penting dalam membuat situasi yang memicu aktivitas siswa (Anggraeni, 2017).

Berdasarkan pengamatan awal bergabung di *Google Classroom* milik guru IPA di SMPN 1 Sidoarjo diketahui bahwa *Google Classroom* lebih dominan digunakan untuk melakukan pembelajaran yakni membagikan materi dan memberikan tugas. Kurang terintegrasinya *Google Classroom* dengan fitur *Google* lainnya menyebabkan pembelajaran terasa monoton dan kurang bisa memunculkan keaktifan siswa. Oleh sebab itu, penting bagi guru untuk membuat pembelajaran lebih bervariasi sehingga keaktifan siswa dapat terlihat, karena keaktifan tersebut akan menjadi indikator bahwa siswa memperhatikan, antusias, dan menyerap materi dengan baik. Hasil pengamatan awal mengajar siswa kelas 7 melalui *Google Classroom* saat PLP di SMPN 1 Sidoarjo pada bulan Oktober s.d. November 2020, hanya terdapat dua siswa yang aktif setelah diberi instruksi untuk melakukan diskusi di kolom komentar, siswa yang lain masih pasif saat proses pembelajaran dan kurang merespon materi yang terdapat. Hasil penelitian oleh Basar (2021) serupa dengan pengamatan awal peneliti, yakni siswa kesulitan menangkap atau memahami materi yang disampaikan saat pembelajaran daring meskipun indikator pembelajaran sudah sering disampaikan guru melalui pembelajaran *Google Classroom*. Hasil penelitiannya Maulana (2019) juga menyatakan hal yang sama terkait alasan siswa berperilaku tidak aktif yaitu kesulitan mengoperasikan *Google Classroom*, tidak mengerjakan tugas karena kurang memahami isi materi, tidak memiliki *smartphone*, kurang termotivasi dan minat dalam pembelajaran IPA sehingga cenderung hanya sebagai pendengar dan kurang merespons pertanyaan guru. Perilaku tidak aktif lainnya saat pembelajaran daring juga diketahui ketika menggunakan media *Google Meet*, yaitu masih banyak siswa yang tidak hadir pembelajaran daring via *Google Meet*, sebagian besar memilih untuk mematikan kamera, dan tidak mengajukan pertanyaan meskipun belum paham materi.

Penelitian serupa oleh Sudibjo (2019) dihasilkan penggunaan media pembelajaran IPA berbasis *Google Classroom* pada materi pokok Alat Optik sangat layak, menambah motivasi dan hasil belajar siswa dalam aspek kognitif. Penelitian Ningrum (2020) diketahui

penggunaan *Google Classroom* dengan media gambar dapat membantu memudahkan siswa dalam memahami materi tata surya. Strategi guru dalam menyampaikan materi hanya berupa poin-poin penting. Hasil penelitian oleh Sabran, & Sabara, E. (2019) yakni siswa cukup aktif pada metode penyampaian pembelajaran *Google Classroom*, aspek interaksi pembelajaran, dan aspek evaluasi pelaksanaan. Pendukung kegiatan pembelajaran *Google Classroom* adalah kesiapan guru dan siswa untuk meningkatkan *E-learning*, *software* untuk pengembangan media pembelajaran, fasilitas internet, dan kebutuhan pelaksanaan media pembelajaran untuk meningkatkan aktivitas pembelajara. Penghambat kegiatan pembelajaran *Google Classroom* adalah kurang termotivasi untuk mengembangkan pembelajaran *Google Classroom* karena tersedia sarana belajar yang lain di kelas.

Berdasarkan hasil penelitian sebelumnya didapatkan berbagai penyebab minimnya jumlah siswa yang aktif saat pembelajaran, yakni: siswa masih baru dalam proses transformasi pendidikan konvensional menjadi bentuk digital (daring), kurang memahami isi materi, tidak memiliki *smartphone*, tidak rutin membuka *Google Classroom* bahkan kurang bisa mengoperasikannya, dan keterbatasan akses jaringan internet. Oleh karena itu, menganalisis keaktifan siswa selama pembelajaran menggunakan *Google Classroom* saat ini sangatlah diperlukan agar mengetahui perlakuan yang sesuai untuk diterapkan pada siswa supaya memicu perilaku aktif.

Materi pencemaran lingkungan adalah salah satu materi yang dapat meningkatkan keaktifan siswa, karena berisi permasalahan nyata yang sering ditemukan di kehidupan sehari-hari. Sejalan dengan pernyataan Puspitasari (2016) bahwa materi pencemaran lingkungan adalah materi pembelajaran IPA yang dekat dengan permasalahan di lingkungan sekitar. Melalui permasalahan-permasalahan yang diberikan guru diharapkan mampu menumbuhkan partisipasi aktif siswa ketika pembelajaran berlangsung. Permasalahan pencemaran lingkungan mampu membuat siswa bisa lebih termotivasi, lebih mudah memahami, berimajinasi, dan berusaha menemukan solusinya.

Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis aktivitas pembelajaran daring menggunakan LMS *Google Classroom* selama pandemi Covid-19 pada materi pencemaran lingkungan. Pentingnya penulisan artikel ini yaitu supaya mengetahui penyebab dari ada dan tidaknya partisipasi siswa saat pembelajaran daring menggunakan *Google Classroom*, mengetahui tindakan kelas dan peranan guru dalam menciptakan pembelajaran yang aktif selama pembelajaran daring.

## METODE

Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 1 Sidoarjo tahun pembelajaran 2020/2021. Jenis penelitian ini adalah deskriptif kualitatif yaitu mendeskripsikan aktivitas siswa saat pembelajaran daring. Partisipan pada penelitian ini adalah siswa kelas 7C dan 7E di SMP Negeri 1 Sidoarjo berjumlah 60 orang. Materi yang digunakan adalah pencemaran lingkungan. Materi pencemaran lingkungan diketahui dapat meningkatkan keaktifan siswa karena

berisi permasalahan nyata yang berhubungan dengan kehidupan sehari-hari.

Pengumpulan data kualitatif berasal dari catatan pelaksanaan pembelajaran daring yang berlangsung di *Google Classroom*. Data yang didapat melalui *Google Classroom* berupa unggahan *soft file* lembar tugas yang telah dikerjakan atau foto lembar jawaban. Strategi yang digunakan guru untuk membuat pembelajaran lebih bervariasi yakni dengan melakukan pertemuan tatap muka secara daring menggunakan *platform Google Meet* pada pertemuan pertama, yang bertujuan untuk membangun motivasi siswa dan menciptakan suasana menyerupai pembelajaran di sekolah. Kemudian di pertemuan kedua, guru memberi tugas membuat *mind map* dan mengarahkan siswa menggunakan *Web* membuat *mind map* gratis. Pertemuan ketiga, guru memberikan soal ulangan harian berbentuk pilihan ganda.

Data yang diambil berupa dokumentasi keaktifan siswa mengumpulkan tugas dan ulangan harian yang kemudian dianalisis berdasarkan indikator keaktifan daring yang telah di validasi. Hasil analisis berupa uraian deskripsi dari data pelaksanaan pembelajaran daring hingga diketahui tingkat keaktifan siswa dan permasalahan yang muncul saat pembelajaran. Teknik analisis data kualitatif menggunakan strategi analisis Miles dan Huberman (1992: 16-19) yaitu dilakukan melalui 3 tahap, yakni reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Analisis dilakukan saat pengambilan data, kemudian dipilah kedalam kategori siswa aktif maupun kurang aktif ketika pembelajaran dilakukan di *Google Classroom*. Hasil data diolah supaya terlihat poin secara lebih utuh yaitu besar persentase siswa aktif dan faktor-faktor penyebab terjadi atau tidaknya keaktifan siswa selama pembelajaran daring menggunakan media *Google Classroom*

Instrumen penelitian berupa instrumen keaktifan pembelajaran daring. Aspek-aspek keaktifan siswa yang diamati secara daring ada 6 yakni kehadiran siswa saat pembelajaran menggunakan *Google Classroom*, bertanya kepada guru, menjawab pertanyaan guru, membantu guru menyimpulkan materi, merangkum atau membuat *mind map* dan mengerjakan ulangan harian.

Uji validitas isi instrumen menggunakan rumus *Gregory*. Penilaian pakar menunjukkan bahwa instrumen keaktifan daring siswa layak digunakan dengan perbaikan yakni pada rubrik diberikan kolom frekuensi keaktifan yang berisi seberapa sering siswa melakukan keaktifan pada tiap aspek dan kolom keterangan diberi petunjuk pengisian. Hasil relevansi instrumen oleh pakar menunjukkan pernyataan yang relevan sebanyak 6 item, sehingga didapatkan analisis validitas instrumen menggunakan rumus *Gregory* sebesar 1,0 dengan kriteria sangat tinggi. Selanjutnya, hasil uji reliabilitas instrumen keaktifan daring menggunakan rumus *Kuder Richadson-20* (KR-20) diperoleh sebesar 0,82 dengan kriteria reliabilitas yang sangat tinggi.

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

**Keaktifan Siswa Saat Pembelajaran Menggunakan LMS Google Classroom**

Berdasarkan penelitian lapangan, diperoleh data keaktifan pada aspek kehadiran dari 60 siswa saat pembelajaran materi pencemaran lingkungan dengan LMS Google Classroom terdapat dalam Tabel 1.

**Tabel 1** Jumlah Kehadiran Siswa Saat Pembelajaran Google Classroom.

Hari ke-	Hadir	Tidak Hadir		
		Sakit	Izin	Absen
1	48	-	7	5
2	30	-	12	18
3	50	-	1	9

Berdasarkan Tabel 1 diketahui bahwa dari keseluruhan jumlah siswa sebanyak 60 orang hanya terlihat 48 siswa yang menghadiri pembelajaran melalui pertemuan Google Classroom pada hari ke-1 (Gambar 1). Pada hari ke-2 jumlah siswa yang hadir saat pembelajaran menurun menjadi sejumlah 30 siswa (Gambar 2). Kehadiran siswa kembali mengalami peningkatan pada hari ke-3 sejumlah 50 siswa (Gambar 3). Siswa yang tidak hadir pembelajaran Google Classroom pada pertemuan ke-1 sejumlah 12 siswa yakni dengan status izin 7 siswa dan absen 5 siswa. Pada pertemuan ke-2 terjadi penurunan jumlah siswa hadir yakni 30 siswa yakni status absen sejumlah 18 siswa dan izin sejumlah 12 siswa. Pertemuan ke-3 terjadi peningkatan kehadiran siswa sehingga jumlah siswa dengan status izin sejumlah 1 dan absen sejumlah 9 siswa.

Kehadiran siswa diamati dengan melakukan pengecekan pada LMS yang digunakan dalam pembelajaran yakni Google Classroom. Status kehadiran siswa diketahui dengan meninjau tanggal siswa mengumpulkan tugas. Siswa yang dikategorikan hadir saat pembelajaran Google Classroom apabila siswa menyerahkan tugas dengan tepat waktu, sedangkan siswa yang tidak menyerahkan tugas atau menyerahkan melalui platform lain dikategorikan menjadi tidak hadir. Pada pertemuan ke-1 guru melakukan pembelajaran pengantar menggunakan Google Meet, pembelajaran pengantar tersebut mampu menambah minat belajar siswa, sehingga banyak siswa berperan aktif dalam menjawab pertanyaan guru melalui tugas yang di unggah di Google Classroom. Pertemuan ke-2 materi pencemaran lingkungan guru memberi tugas yakni membuat mind map namun banyak siswa yang melewatkan pembelajarannya, lalu di pertemuan ke-3 hampir seluruh siswa menghadiri pembelajaran yang ditinjau dari ketuntasan mengerjakan ulangan harian. Data jumlah siswa mengerjakan tugas dan ulangan harian dengan tepat waktu yang digunakan sebagai status kehadiran siswa di pertemuan Google Classroom terdapat pada Gambar 1, 2 dan 3.

0	14	24	0	9	24
Diserahkan	Ditugaskan	Dinilai	Diserahkan	Ditugaskan	Dinilai

**Gambar 1** Screenshot kehadiran siswa 7C (kiri) dan 7E (kanan) pertemuan ke-1

1	22	15	1	16	16
Diserahkan	Ditugaskan	Dinilai	Diserahkan	Ditugaskan	Dinilai

**Gambar 2** Screenshot kehadiran siswa 7C (kiri) dan 7E (kanan) pertemuan ke-2

1	14	23	0	6	27
Diserahkan	Ditugaskan	Dinilai	Diserahkan	Ditugaskan	Dinilai

**Gambar 3** Screenshot kehadiran siswa 7C (kiri) dan 7E (kanan) pertemuan ke-3

Kendala koneksi internet masih sering dialami siswa ketika mengumpulkan tugas, mengakibatkan siswa tidak dapat mengikuti pembelajaran Google Classroom dengan baik. Jumlah siswa yang tidak hadir saat pembelajaran Google Classroom tidak sesuai dengan jumlah sebenarnya, hal ini disebabkan oleh beberapa siswa yang bergabung dengan kelas Google Classroom menggunakan lebih dari 1 email sehingga masih banyak siswa dengan status ditugaskan. Alasan siswa menggunakan lebih dari 1 email dikarenakan lupa kata sandi. Penyebab ketidakhadiran siswa saat pembelajaran menggunakan LMS Google Classroom diketahui berdasarkan hasil komunikasi menggunakan WhatsApp pada Gambar 4.



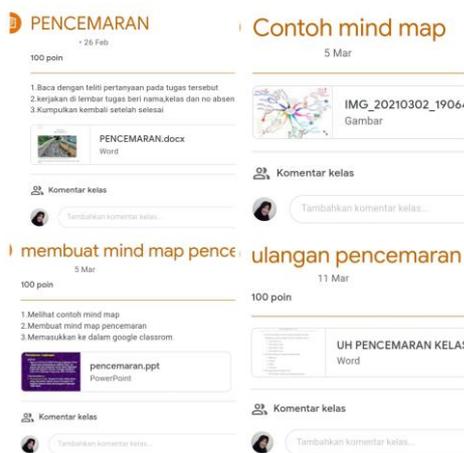
**Gambar 4** Screenshot chat WhatsApp penyebab siswa tidak hadir pembelajaran daring

Berdasarkan hasil komunikasi yang telah dilakukan, beberapa penyebab ketidakhadiran siswa saat pembelajaran yaitu: smartphone rusak, tidak memeriksa tugas Google Classroom, mengikuti acara keluarga, tidak ada kuota internet atau hanya memiliki kuota chat, Google Classroom eror atau lemot karena susah sinyal di daerah tempat tinggal, hingga tidak ada yang merespons chat WhatsApp sehingga pengamat tidak mengetahui alasan dari ketidakhadiran siswa. Tidak memiliki kuota internet seharusnya bukan lagi digunakan sebagai alasan siswa tidak mengikuti pembelajaran karena berdasarkan berita Kompas (2021) Kemendikbud akan memberikan

subsidi kuota internet selama tiga bulan, yakni bulan Maret, April, dan Mei 2021 yang berlangsung antara tanggal 11-15 setiap bulan sehingga siswa dengan nomor telepon terdaftar pasti akan menerima bantuan kuota belajar dari pemerintah. Siswa dengan masalah susah sinyal di daerah tempat tinggal seharusnya juga bisa diatasi dengan memilih kartu provider yang dapat menjangkau daerah tempat tinggal siswa.

Guru mengawali pembelajaran pertemuan ke-1 menggunakan platform *Google Meet* selama 15 menit dengan metode tanya jawab, dilanjutkan dengan memberi penjelasan secara singkat tentang materi pencemaran lingkungan, kemudian penugasan di LMS *Google Classroom* (Gambar 5). Penggunaan platform *Google Meet* dan tanya jawab di pertemuan awal merupakan upaya guru untuk membangun komunikasi dengan siswa-siswanya, seperti yang dikemukakan oleh Sharoff (2019) yakni berkolaborasi dengan siswa dalam diskusi dan mendorong kolaborasi *peer-to-peer* adalah fitur penting untuk dinamika pembelajaran virtual yang terlibat. Pertemuan pengantar dilakukan guru untuk meningkatkan minat siswa terhadap materi pencemaran yakni melalui pengetahuan awal yang mereka miliki dalam pengamatan sehari-hari terkait pencemaran. Siswa terlihat lebih aktif dalam pembelajaran *Google Classroom* karena guru terkadang mengkombinasikan pembelajaran LMS *Google Classroom* dengan pertemuan daring *Google Meet*.

Tampilan aktivitas guru selama pembelajaran daring materi pencemaran lingkungan menggunakan LMS *Google Classroom* terdapat pada Gambar 5.



**Gambar 5** Tampilan Kelas *Google Classroom* pertemuan ke-1, 2, dan 3

Kelas *Google Classroom* pada pertemuan ke-1 pencemaran, guru hanya menyampaikan materi secara lisan melalui *Google Meet*, sehingga di kelas *Google Classroom* hanya terdapat penugasan sebanyak lima soal uraian dan tidak terdapat *soft file* materi yang dibagikan. Pada pertemuan ke-2 guru membagikan lampiran contoh *mind map* sebagai gambaran bentuk *mind map* yang mungkin bisa digunakan oleh siswa untuk mengerjakan tugas di pertemuan ke-2. Pertemuan ke-2 guru juga membagikan materi berbentuk *Google Slide* untuk bahan bacaan siswa yang kemudian dikerjakan sebagai tugas *mind map*. Materi yang diberikan pada pertemuan ke-2

berisi tentang pengertian pencemaran, jenis pencemaran dengan penyebabnya, sumber pencemaran, cara mengurangi sampah, dampak pencemaran pada kesehatan, penanganan dan pencegahan pencemaran. Pertemuan ke-3 guru tidak lagi membagikan materi pencemaran lingkungan melainkan langsung pada pelaksanaan ulangan harian. Penugasan ulangan harian diberikan dalam bentuk dokumen *soft file* berisi 20 soal pilihan ganda.

Setiap tugas yang diberikan oleh guru telah dilengkapi dengan petunjuk cara mengerjakan tugas, sehingga siswa diharapkan dapat menyelesaikan tugas dengan baik. Guru memberikan tugas dan materi di *Google Classroom* sehari sebelum jadwal pelaksanaan pembelajaran, hal ini dilakukan supaya siswa dapat mempelajari materi pencemaran lingkungan sehari sebelumnya. Apabila siswa sudah mengumpulkan tugasnya tetapi kurang lengkap, tetap diberi kesempatan untuk mengerjakan ulang atau hanya melengkapi tugas. Siswa yang memiliki nilai tugas dibawah KKM yakni 80 masih diberi kesempatan untuk memperbaiki nilai selama jangka waktu yang diperbolehkan oleh guru.

Materi pencemaran lingkungan merupakan materi SMP kelas 7 di semester II yang memuat pengetahuan tentang jenis-jenis pencemaran, sumber pencemar, dampaknya dan cara mengatasi atau mengurangi pencemaran (Kemendikbud, 2017). Pengetahuan tersebut secara tidak langsung sudah dapat dipelajari siswa melalui pengamatan terhadap lingkungan sekitar sehingga ketika guru bertanya siswa dapat menjawab dengan baik. Sejalan dengan pernyataan Reynawati (2018) bahwa guru perlu menyajikan masalah nyata yang berhubungan dengan kehidupan sehari-hari supaya siswa lebih termotivasi, lebih mudah memahami, dan berimajinasi. Materi pencemaran terlihat dapat meningkatkan keaktifan siswa karena pencemaran memiliki dampak negatif di kehidupan sehari-hari, menyebabkan keingintahuan siswa mempelajari materi pencemaran menjadi meningkat untuk mampu mengatasi dan mencari solusinya.

### Keaktifan siswa berdasarkan aktivitas

Keaktifan siswa selama pembelajaran daring yang dilakukan sebanyak tiga pertemuan dilakukan menggunakan LMS *Google Classroom*. Aspek keaktifan yang diamati setelah kehadiran yaitu bertanya, menjawab, membantu guru membuat kesimpulan, merangkum atau membuat *mind map* dan mengerjakan ulangan harian. Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa siswa yang aktif mengerjakan tugas tergolong tinggi, hal ini disebabkan oleh siswa sudah terbiasa mengerjakan tugas-tugas berbasis dokumen daring kemudian di unggah dan telah akrab dengan penggunaan *Google Classroom*. Pembelajaran jarak jauh menggunakan media daring diharapkan siswa dapat mengikuti pembelajaran dengan maksimal (Jaelani, 2020). Penggunaan *Google Classroom* telah mempermudah siswa melakukan pembelajaran secara daring. Fitur-fitur pada *Google Classroom* yang *simple* memudahkan siswa saat menggunakannya selama pembelajaran.

Berbeda dengan penelitian sebelumnya yang menyatakan siswa masih belum terbiasa dengan tugas maupun media pembelajaran daring maka 9 bulan lamanya siswa melaksanakan pembelajaran daring semenjak wabah Covid-19 menyebar di Indonesia telah menciptakan siswa yang terbiasa dengan teknologi. Sejalan dengan pernyataan Sudibjo (2019) bahwa seiring dengan berkembangnya Teknologi Informasi (TI) yang semakin pesat, kebutuhan akan konsep dan mekanisme belajar mengajar berbasis TI menjadi tidak terelakkan lagi, yakni transformasi pendidikan konvensional ke digital baik isi maupun sistemnya yang disebut *E-learning*. Siswa dituntut mampu menyesuaikan diri baik fasilitas maupun penggunaan LMS supaya mampu mengikuti pembelajaran dengan baik selama pandemi covid. Pembelajaran daring saat ini mampu membentuk siswa yang aktif secara mandiri dalam belajar, mencari informasi dan mengerjakan tugas.

Pada aspek bertanya, siswa aktif memberikan pertanyaan terkait materi yang masih ingin diketahui siswa lebih lanjut, yaitu usaha yang dilakukan untuk mengurangi dan mencegah berbagai macam pencemaran, cara mendaur ulang sampah, penyebab polusi udara dan penyebab lingkungan bisa tercemar. Kemudian pada aspek menjawab, siswa aktif memberikan jawaban dari pertanyaan yang berhubungan dengan materi pencemaran. Hal ini disebabkan oleh pencemaran lingkungan merupakan topik yang menarik karena berhubungan dengan kehidupan dan lingkungan manusia. Didukung oleh pernyataan Puspitasari (2016) bahwa materi pencemaran lingkungan adalah materi pembelajaran sains yang dekat dengan permasalahan dunia nyata atau lingkungan sekitar.

Pembelajaran IPA kelas 7C dan 7E di *Google Classroom* dapat diketahui bahwa siswa tidak ada yang mengajukan pertanyaannya di kolom komentar, hal ini ditunjukkan pada Gambar 5. Keaktifan siswa bertanya akan sangat tidak signifikan jika dilakukan melalui kolom komentar. Hal ini disebabkan oleh siswa terbiasa mengakses *Google Classroom* untuk mengerjakan tugas, belum terbiasa melakukan diskusi di kolom komentar dan masih pasif bertanya ketika menggunakan platform *Google Meet*, sehingga guru berinovasi dengan menerapkan model pembelajaran yang berbeda terkait keterampilan bertanya siswa, yakni dengan cara mengakomodasi pertanyaan-pertanyaan dari siswa kedalam tugas pada pertemuan ke-1.

*Google Classroom* memudahkan guru mendata siswa yang berpartisipasi saat pembelajaran yakni dengan mengerjakan tugas dengan tuntas, maupun siswa yang pasif selama pembelajaran dengan tidak mengakses tugas dan materi yang telah di berikan di *Google Classroom*. Data jumlah siswa yang berpartisipasi mengerjakan tugas daring terdapat pada Gambar 6.

Pertemuan ke-1			Pertemuan ke-2			Pertemuan ke-3		
Petunjuk	Tugas S		Petunjuk	Tugas S		Petunjuk	Tugas S	
14	24		22	15		14	23	
Ditugaskan	Dinilai		Ditugaskan	Dinilai		Ditugaskan	Dinilai	
Bi	De		MU	De		De	Di	
DITUGASKAN	DITUGASKAN		DITUGASKAN	DITUGASKAN		DITUGASKAN	DITUGASKAN	
Pertemuan ke-1			Pertemuan ke-2			Pertemuan ke-3		
Petunjuk	Tugas S		Petunjuk	Tugas S		Petunjuk	Tugas S	
9	24		16	16		6	27	
Ditugaskan	Dinilai		Ditugaskan	Dinilai		Ditugaskan	Dinilai	
Al	Da		Sh	KE		Al	Di	
DITUGASKAN	DITUGASKAN		DITUGASKAN	DITUGASKAN		DITUGASKAN	DITUGASKAN	

Gambar 6 Jumlah siswa 7C (kiri) dan 7E (kanan) yang mengerjakan tugas di *Google Classroom*

Jumlah siswa aktif yang terdata di *Google Classroom* dengan di Tabel 1 hasil penelitian memiliki perbedaan, hal ini disebabkan karena beberapa siswa tidak dapat mengumpulkan tugasnya melalui media *Google Classroom* dan memilih mengumpulkan tugas melalui pesan WhatsApp sehingga memunculkan ketidakcocokan dari jumlah siswa yang sebenarnya sudah menuntaskan tugas dengan yang tercantum di *Google Classroom*. Siswa yang aktif dalam pembelajaran tergolong sedang ketika tugas berbasis rangkuman, kreativitas, dan rancangannya sendiri karena hampir setengah dari jumlah siswa tidak mengerjakan tugas *mind map*. Meski demikian, masih tergolong tinggi untuk pengerjaan tugas menjawab pertanyaan di lembar tugas maupun ulangan harian.

Secara keseluruhan, diperoleh data persentase skor keaktifan dari 60 siswa selama pembelajaran daring materi pencemaran lingkungan menggunakan LMS *Google Classroom* selama tiga pertemuan disetiap aspek yakni kehadiran sebesar 71%, bertanya sebesar 78%, menjawab sebesar 80%, menyimpulkan sebesar 76%, merangkum atau *mind map* sebesar 56%, dan mengerjakan ulangan harian sebesar 90%. Besar persentase skor aspek keaktifan terdapat pada Tabel 2.

Tabel 2 Persentase Skor Aspek Keaktifan.

No.	Aspek Keaktifan	Persentase
1.	Kehadiran	71%
2.	Bertanya	78%
3.	Menjawab	80%
4.	Menyimpulkan	76%
5.	Merangkum atau <i>mind map</i>	56%
6.	Tuntas Ulangan Harian	90%

Secara keseluruhan menunjukkan bahwa persentase skor yang paling tinggi terlihat pada aspek tuntas ulangan harian. Tingginya ketuntasan siswa mengerjakan ulangan harian disebabkan oleh pemahaman siswa akan

pentingnya nilai dari mengerjakan ulangan harian, sehingga setiap siswa berusaha mengerjakannya dengan benar dan tepat waktu supaya mendapatkan nilai yang bagus. Namun sebaliknya, nilai dari mengerjakan tugas *mind map* dianggap kurang penting oleh siswa, sehingga memiliki persentase skor yang paling rendah karena hanya sebagian kecil siswa yang mengerjakannya. Persentase skor antara aspek kehadiran, bertanya, menjawab dan menyimpulkan terlihat tidak jauh berbeda, hal ini disebabkan oleh kebiasaan yang telah terbentuk pada siswa untuk aktif pada aspek-aspek tersebut selama pembelajaran daring.

Siswa dituntut mengerjakan tugas sekolah yang diberikan di *Google Classroom* karena saat pembelajaran daring ketuntasan siswa dalam menyelesaikan tugas adalah indikator utama yang digunakan guru untuk memberikan nilai. Nilai merupakan faktor utama pendorong siswa tetap mengerjakan tugas tetapi tetap proses mengerjakan tugas tersebut diharapkan dapat memotivasi siswa mau belajar secara mandiri, seperti yang dikemukakan oleh Wilton (2018) bahwa meskipun siswa terkadang terlibat dalam aktivitas daring hanya untuk mendapatkan nilai, mengunjungi kembali setelah kursus selesai kemungkinan besar terkait dengan keinginan peserta untuk belajar. Guru meringankan beban siswa dengan tidak memberikan batas waktu yang tetap terkait penyelesaian tugas IPA, dikarenakan guru menginginkan siswanya mengerjakan dan mendapat nilai tugas meskipun menyelesaikannya tidak tepat waktu, sehingga pengumpulan tugas hingga sebelum PTS adalah batas waktu paling maksimal. Waktu yang diberikan untuk mengerjakan ulangan harian pencemaran juga memiliki waktu hingga satu minggu, hal tersebut dilakukan untuk meminimalisir adanya siswa yang tidak mengerjakan. Lingkungan belajar daring menciptakan banyak tantangan yang membutuhkan kesabaran, keterampilan dan pengalaman dalam menangani dan mengatasi (Khan, 2017).

### Problematika pelaksanaan pembelajaran daring menggunakan LMS *Google Classroom*

Siswa yang tidak mengerjakan tugas beralasan sedang mengerjakan atau besok akan dikerjakan, tetapi tetap tidak mengumpulkan tugasnya sehingga guru hanya akan menilai dengan apa adanya karena nilai yang diberikan guru haruslah sesuai dengan usaha siswa ketika menyelesaikan tugas-tugasnya. Guru sudah berusaha mengingatkan melalui pesan WhatsApp namun guru juga tidak bisa selalu setiap waktu mengingatkan siswa dan menghubungi siswa satu-persatu sehingga diharapkan siswa memahami sendiri konsekuensi jika mereka kurang aktif dalam pembelajaran daring. Beberapa siswa mengalami kesulitan dalam mengakses atau mengunggah tugas yang diberikan guru di *Google Classroom*, sehingga solusi yang dapat diberikan yakni mengumpulkan melalui *chat* WhatsApp. Akan tetapi, solusi tersebut tidak bisa diterapkan pada siswa yang mengalami kerusakan *smartphone* maupun tidak memiliki laptop, sehingga siswa yang tidak memiliki alat komunikasi *smartphone* akan selalu tertinggal selama pembelajaran daring. Masalah tersebut sejalan dengan

penelitian Khan (2017), yakni keterlibatan siswa dalam pembelajaran daring sangat bergantung pada kemampuan siswa untuk mengakses materi.

## PENUTUP

### Simpulan

Berdasarkan hasil pengamatan yang telah dilakukan menggunakan *Google Classroom* dapat disimpulkan bahwa penggunaan LMS *Google Classroom* sangat penting dan membantu siswa untuk menunjukkan keaktifannya selama pembelajaran daring. *Google Classroom* menjadi *Learning Management System* (LMS) yang dapat memunculkan berbagai aspek keaktifan siswa. Jumlah siswa yang aktif ketika pembelajaran daring menggunakan LMS *Google Classroom* sebesar 75,5%. Permasalahan yang muncul ketika pembelajaran daring terkait kuota habis, jaringan buruk, terjadi kerusakan *smartphone*, mengikuti acara keluarga, tidak bisa mengakses soal yang telah ditugaskan dan tidak memeriksa tugas baru di *Google Classroom*. Guru telah melakukan berbagai upaya dan memberikan inovasinya agar pembelajaran menggunakan LMS *Google Classroom* dapat menumbuhkan berbagai aktivitas keaktifan siswa dan materi pembelajaran daring dapat diterima oleh siswa dengan maksimal.

### Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, beberapa saran yang dapat diberikan adalah pada setiap pembelajaran, guru dapat membagikan data keaktifan kepada siswa, sehingga siswa mengetahui bahwa keterlibatan aktifnya dicatat, dan di pertemuan berikutnya, jumlah siswa yang terlibat aktif akan bertambah. Guru juga perlu memberikan informasi lebih awal untuk pelaksanaan pembelajaran daring, agar seluruh peserta bisa siap.

## DAFTAR PUSTAKA

- Anggraeni, A. P. (2017). Upaya Peningkatan Keaktifan Dan Hasil Belajar Kognitif Siswa Dengan Metode Pembelajaran Game Edukatif IPA Untuk Siswa Kelas VIII-B SMP Negeri 1 Minggir. *Thesis*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Basar, A. M. (2021). Problematika Pembelajaran Jarak Jauh Pada Masa Pandemi Covid-19. *Edunesia : Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 2(1), 208–218. <https://doi.org/10.51276/edu.v2i1.112>
- Fakta Lengkap Kasus Pertama Virus Corona di Indonesia. (n.d.). Retrieved July 12, 2021, from <https://nasional.kompas.com/read/2020/03/03/06314981/fakta-lengkap-kasus-pertama-virus-corona-di-indonesia?page=1>.
- Jaelani, A., dkk. (2020). Penggunaan Media Online Dalam Proses Kegiatan Belajar Mengajar PAI Di Masa Pandemi Covid-19 (Studi Pustaka Dan Observasi Online). *Jurnal IKA*, Vol. 8 No. 1
- Kurniasari, A., Pribowo, F. S. P., & Putra, D. A. (2020). Analisis Efektivitas Pelaksanaan Belajar Dari Rumah (Bdr) Selama Pandemi Covid-19. *Jurnal Review Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian*, 6(3), 1–8.

- Khan, A., Egbue, O., Palkie, B., & Madden, J. (2017). Active Learning: Engaging Students To Maximize Learning In An Online Course. *Electronic Journal of E-Learning*, 15(2), 107–115.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. (2017). *Ilmu Pengetahuan Alam SMP Kelas VII Edisi Revisi*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Kuota Belajar Kemendikbud Mulai Disalurkan, Pelajar Dapat Notifikasi jika Sudah Terima. (n.d.). Retrieved July 12, 2021, from <https://tekno.kompas.com/read/2021/04/12/06351687/kuota-belajar-kemendikbud-mulai-disalurkan-pelajar-dapat-notifikasi-jika-sudah>.
- Maulana, F. (2019). Problematika Penggunaan Google Classroom Sebagai Sarana Pembelajaran Akibat Pandemi Covid-19 Terhadap Motivasi Belajar Ipa Di Smp Negeri 4 Salatiga Tahun Pelajaran 2019/2020. *Skripsi*, 1(1), 1–115.
- Miles, M. B & Huberman, A. M. Alih bahasa: Tjetjep Rohendi Rohidi. (1992). *Data Kualitatif*. Jakarta: UI Press.
- Muhyidin, (2020). COVID-19, New Normal Dan Perencanaan Pembangunan Di Indonesia. *The Indonesian Journal of Development Planning*, 4(2) 240–252. <https://journal.bappenas.go.id/index.php/jpp/article/view/118>
- Mulyasa. (2006). *Kurikulum Berbasis Kompetensi*. Bandung: Rosda Karya.
- Mulatsih, B. (2020). Penerapan Aplikasi Google Classroom , Google Form , Dan Quizizz Dalam Pembelajaran Kimia Di Masa Pandemi Covid-19 Application of Google Classroom , Google Form and Quizizz in Chemical Learning During the Covid-19 Pandemic. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 5(1), 16–26. <https://jurnal-dikpora.jogjaprovo.go.id/index.php/jurnalideguru/article/view/129>
- Menteri Pendidikan dan Kebudayaan, Menteri Agama, Menteri Kesehatan, Menteri Dalam Negeri. (2020). *Buku Saku Panduan Penyesuaian Penyelenggaraan Pembelajaran Pada Tahun Ajaran 2020/2021 Dan Tahun Akademik 2020/2021 Di Masa Pandemi Corona Virus Disease 2019*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Ningrum, A. (2020). Analisis Pelaksanaan Pembelajaran Google Classroom Era Pandemic Covid-19 Materi Tata Surya Pada Siswa Kelas Vii Mts Negeri Salatiga Tahun Pelajaran 2019/2020. *Jurnal Pendidikan*, 3(2020), 1–169.
- Puspitasari, Ayu. (2016). Efektivitas Pembelajaran Materi Pencemaran Lingkungan Dengan Model Pembelajaran Berbasis Proyek Di SMP Negeri 3 Batang. <https://lib.unnes.ac.id/28819/>.
- Sabran, & Sabara, E. (2019). Keefektifan Google Classroom sebagai media pembelajaran. *Prosiding Seminar Nasional Lembaga Penelitian Universitas Negeri Makasar*, 122–125. [https://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:SS\\_jKM\\_r2TAJ:https://ojs.unm.ac.id/semnaslemlit/article/download/8256/4767+&cd=2&hl=id&ct=clnk&gl=id](https://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:SS_jKM_r2TAJ:https://ojs.unm.ac.id/semnaslemlit/article/download/8256/4767+&cd=2&hl=id&ct=clnk&gl=id).
- Sudibjo, A. (2019). Penggunaan Media Pembelajaran Ipa Berbasis Google Classroom Pada Materi Alat Optik Untuk Meningkatkan Respons Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Di SMP Negeri 4 Surabaya. *Jurnal Education and Development*, 7(3), 278–284.
- Sharoff, L. (2017). *Creative and Innovative Online Teaching Strategies : Facilitation*.
- Wilton, L. (2018). Quiet participation: Investigating non-posting activities in online learning. *Online Learning Journal*, 22(4), 65–88. <https://doi.org/10.24059/olj.v22i4.1518>.
- Widaningsih, I. (2019). *Strategi dan Inovasi Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Era Revolusi Industri 4.0*. Uais Inspirasi Indonesia: Jawa Timur.
- Yunita, D., & Wijayanti, A. (2017). Pengaruh Media Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Ipa Ditinjau Dari Keaktifan Siswa. *Jurnal Ilmiah Ilmu Sosial Dan Humaniora*, 3(2), 153–160. <https://doi.org/10.30738/sosio.v3i2>.