

# **Media *Online* sebagai Sarana Pembelajaran Matematika di Masa Pandemi**

Alyan Fatwa<sup>1</sup>, Ahmad Fauzi<sup>2</sup>

<sup>1</sup>IAIN Pekalongan, <sup>2</sup>IAIN Syekh Nurjati Cirebon

Email: <sup>1</sup>Alyan.fatwa@iainpekalongan.ac.id, <sup>2</sup>ahmadfauzicrb08@gmail.com

## **ABSTRACT**

*This study aims to determine whether there is an increase in the effectiveness of online media in learning mathematics during the pandemic. Data were collected through online questionnaires based on the increase in learning effectiveness from the use of online learning media experienced and felt by the respondents. Questionnaires given in the form of short questions with short answers and answer options. The research method used in this research is a qualitative method. Around 75% of the participants themselves admitted that most of the classes they took used google classroom as their learning medium, while the remaining 25% of participants use other platforms as their learning media. The use of google classroom as a medium for self-study depends on the decision of the teacher from each class, the teacher is free to determine or give choices to his students with what media to use as a means of online learning.*

**Keyword:** Online, Google Classroom, Learning

## **ABSTRAK**

*Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya peningkatan keefektifan media online dalam pembelajaran matematika di masa pandemi. Data dikumpulkan melalui quesioner secara online berdasarkan peningkatan keefektifan belajar dari penggunaan media belajar online yang dialami dan dirasakan oleh para responden. Quesioner yang diberikan berupa pertsanyaan-pertanyaan singkat dengan jawaban singkat dan jawaban beropsi. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian adalah metode kualitatif. Sekitar 75% dari partisipan sendiri mengaku bahwa sebagian besar kelas yang mereka ikuti menggunakan google classroom sebagai media belajarnya, sementara sisanya 25% dari partisipan menggunakan platform yang lain sebagai media belajarnya. Penggunaan google classroom sebagai media belajar sendiri tergantung pada keputusan*

*pengajar dari masing-masing kelas, pengajar bebas menentukan atau memberikan pilihan kepada siswanya dengan media apa yang akan digunakan sebagai sarana belajar secara online.*

**Kata Kunci:** *Online, Google Classroom, Belajar*

## PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan mengalami kemajuan. Perkembangan yang pesat dapat digunakan sebagai sarana untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Hal itu disebabkan banyaknya informasi yang bisa diakses dengan produk teknologi yaitu internet. Dengan adanya perkembangan teknologi ini, pelajar diharuskan mampu menguasai teknologi agar tidak ketinggalan informasi dan zaman. Salah satu cara yang bisa dilakukan agar pelajar bisa meleak teknologi adalah dengan menghadirkan teknologi itu sendiri dalam kegiatan keseharian mereka, yang bisa diwujudkan dalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran ini sangat berpengaruh terhadap peningkatan mutu pendidikan.

Meluasnya penyebaran pandemi virus Corona (Covid-19) di Indonesia berdampak besar dalam berbagai sektor, menjadikan banyaknya perubahan tatanan sosial, ekonomi bahkan dalam pendidikan. Dampaknya dalam pendidikan yaitu menghentikan proses pembelajaran tatap muka di sekolah. Sebagai gantinya diterapkan pelaksanaan Belajar Dari Rumah (BDR), yang dalam pelaksanaannya memerlukan kerja sama berbagai pihak terutama antara guru, peserta didik dan orangtua.

Sejak adanya pandemi Covid-19 kita semua telah banyak mendengar istilah-istilah baru seperti era *new normal* yang masih hangat diperbincangkan. Istilah *new normal*

menjadi sebuah frasa yang begitu populer saat ini tapi ada beberapa istilah lain dalam penyebutannya seperti: tatanan kehidupan baru kata Bapak Joko Widodo, adaptasi kebiasaan baru kata Bapak Ridwan Kamil, transisi menyambut kenormalan baru kata Bapak Anies Baswedan dan Bapak Bima Arya, maupun era permulaan baru kata Williem Bridge. Yang perlu kita pahami bahwa *new normal* bukan hanya sebatas pengertian simantik atau bahasa saja, dan bukan pula sesuatu yang baru. Melainkan sudah ada sejak lama serta memuat sejarah yang panjang dan penuh dengan makna. Makna dari *new normal* tidak boleh disederhanakan atau dianggap hanya sebatas pembukaan mall, pertokoan, transportasi publik dan pelonggaran PSBB. Tetapi *new normal* dapat dimaknai sebagai kehidupan yang produktif dan aman atau bebas dari wabah virus corona.

Dengan adanya kemajuan teknologi seharusnya kita bisa memanfaatkannya sebagai media untuk mengasah kemampuan dan menggali informasi untuk bekal di kehidupan mendatang. Pemanfaatan teknologi dalam dunia pendidikan bisa dilakukan dengan menerapkan model *blended learning* dalam pembelajaran, yang merupakan gabungan antara pembelajaran *online* dan pembelajaran *offline*. Sehingga di era digital ini guru bukan satu-satunya sumber belajar utama.

Pembelajaran *offline* biasanya membuat kemampuan siswa tidak terbiasa berpikir diluar konteks yang disampaikan oleh gurunya. Sedangkan pembelajaran *online* adalah pembelajaran jarak jauh yang memanfaatkan media komunikasi dalam jaringan. Materi yang akan disampaikan biasanya berupa video atau pesan suara yang dikirim dalam bentuk file atau menggunakan platform seperti Zoom,

Google Meet, Moodle, Google Classroom, dan lain-lain. Bisa juga kegiatan dalam bentuk mencari informasi atau materi tambahan dari internet. Penggabungan keduanya bisa membuat pembelajaran lebih baik, karena jika dilakukan salah satu saja secara terus menerus, peserta didik pasti merasa jenuh. Dengan model *blended learning*, pembelajaran tidak melulu hanya berkulat didalam kelas tetapi bisa juga dilakukan dimana saja dan kapan saja.

Model pembelajaran *blended learning* ini sangat cocok untuk diterapkan. Karena dengan menggunakan model *Blended Learning*, pembelajaran akan lebih variatif dan dapat menjadi hiburan bagi para pelajar saat mengikuti pembelajaran. Selain itu, pada masa pandemi seperti ini *Blended Learning* sangat cocok untuk diterapkan. Karena dengan menerapkan model pembelajaran seperti ini, pelajar tetap bisa memahami dan mengikuti pembelajaran dengan baik dan juga tetap mematuhi peraturan dengan mengurangi kegiatan berkerumun.

Dalam pelaksanaan belajar dari rumah pasti tidak akan lepas dengan pemanfaatan teknologi, salah satu teknologi pendidikan yang digunakan yaitu melalui media *Whatsapp grup*. Karena dalam penggunaannya *Whatsapp group* lebih mudah digunakan untuk semua orang sehingga tidak perlu mempelajarinya lagi seperti menggunakan aplikasi lain, dalam sistem keamanannya juga sudah terjamin melalui sistem enkripsi *end to end* sebagaimana pengaplikasiannya sistem enkripsi *end to end* ini hanya pengguna saja yang mengetahuinya.

Adapun media *online* yang digunakan sebagai sarana belajar selain dengan *whatsapp grup* juga ada yang menggunakan E-Learning, Edmodo, Schoology, dan Google

Classroom. Dalam penelitian ini Google Classroom banyak digunakan oleh guru dan siswa dalam pembelajaran secara online. Di samping itu Google Classroom mempunyai fungsi sebagai kelas virtual dalam pembelajaran *online*. Adapun berikut tabel persentase penggunaan media *online* sebagai sarana pembelajaran matematika yang diambil dari satu sekolah yang sama.

Tabel 1  
Media *Online* yang Digunakan sebagai Sarana Belajar

No.	Media online	Persentase
1.	Google Classroom	75
2.	E-learning	7
3.	Whatsapp grup	12
5.	Edmodo	6

Dilihat dari tabel tersebut maka berikut gambar beberapa contoh media online tersebut.



Gambar 1. Tampilan Google Classroom



Gambar 2. Tampilan E-Learning



Gambar 3. Tampilan Whatsapp Grup



Gambar 4. Tampilan Edmodo

## METODE

Metode penelitian dari pembelajaran matematika menggunakan media online pada siswa remaja (Sugiyono, 2010). Teknik pengumpulan data adalah dengan cara memberikan pertanyaan terkait dengan materi pembelajaran yaitu dengan memberikan beberapa pertanyaan dengan mengangkat beberapa materi yang telah diajarkan. Data dikumpulkan melalui kuesioner secara *online* berdasarkan peningkatan keefektifan belajar dari penggunaan media belajar *online* yang dialami dan dirasakan oleh para responden. Kuesioner yang diberikan berupa pertanyaan-pertanyaan singkat dengan jawaban singkat dan jawaban beropsi. Lalu dilanjutkan dengan penyebaran kuesioner tentang motivasi belajar siswa, yang mengarahkan para siswa untuk memberikan hasil penelitian yang dianalisis secara deskriptif. Hasil yang telah dideskripsikan secara kualitatif, yaitu hasil pembelajaran matematika menggunakan media *online* pada remaja sebelum diberikan tindakan dan sesudah diberikan tindakan. Hasil pembelajaran siswa dalam kemampuan matematika meningkat sesudah menggunakan media *online* dibandingkan dengan sebelum menggunakan media *online*. Dengan dilakukannya penyebaran kuesioner juga dapat dianalisis secara kualitatif sehingga dapat melihat perkembangan motivasi pada siswa remaja terhadap pembelajaran matematika menggunakan media yang digunakan. Selanjutnya, hasilnya analisis dideskripsikan secara kualitatif untuk mengetahui efektivitas dari pembelajaran matematika menggunakan media *online* saat proses pembelajaran.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil Penelitian

Berikut ini adalah hasil penelitian yang diberi judul “Media *Online* sebagai Sarana Belajar Pembelajaran Matematika di Masa Pandemi”. Ada beberapa poin yang diperoleh dari hasil penelitian di antaranya adalah:

1. Penerapan media *online* dalam teknologi pendidikan terhadap hasil belajar ditingkat siswa saat Pandemi Covid-19. Peneliti memberikan kuesioner kepada 30 siswa yang dilakukan secara *online*.
2. Hasil jawaban responden yang dilakukan, peneliti menemukan beberapa siswa lebih banyak menggunakan *platform* Google Classroom sebagai sarana belajar.
3. Hasil observasi peneliti juga menemukan bahwa siswa dimudahkan dengan menggunakan Google Classroom. Hal ini karena materi pembelajaran yang bisa diakses kapan saja sehingga memudahkan siswa yang sedang ada keperluan pada saat pembelajaran. Selain itu, siswa juga bisa berdiskusi dengan teman ataupun guru di lain waktu.
4. Tugas siswa juga tersimpan dengan baik dan ada waktu pengumpulannya. Sedangkan bagi siswa yang mengalami kesulitan jaringan yang membuat mereka tidak bisa mengakses Google Classroom. Hal ini disebabkan ada beberapa media *online* jika tidak ada sinyal maka jawaban dari itu langsung terkirim. Siswa tidak bisa memprotes dengan adanya itu, begitupun guru yang cenderung menerima hasilnya.

### Pembahasan

Sesuai Surat Edaran Mendikbud Nomor 4 Tahun 2020, panduan pembelajaran di rumah selama Covid-19 yaitu:



*Pertama*, variasi tugas dan aktivitas disesuaikan dengan minat dan kondisi siswa, serta mempertimbangkan kesenjangan akses/fasilitas belajar di rumah. *Kedua*, siswa tidak dibebani tuntutan menuntaskan seluruh capaian kurikulum untuk kenaikan kelas maupun kelulusan. *Ketiga*, pembelajaran dilaksanakan untuk memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa. *Keempat*, belajar dari rumah dapat difokuskan pada pendidikan kecakapan hidup, antara lain mengenai pandemik Covid-19. *Kelima*, bukti atau produk aktivitas belajar dari rumah diberi umpan balik yang bersifat kualitatif dari guru, tanpa harus berupa skor/nilai kuantitatif.

Kegiatan belajar mengajar yang diterapkan selama *new normal* telah diumumkan pemerintah. Menurut Mendikbud Bapak Nadiem Makarim, hanya sekolah yang berada di zona hijau saja yang diperbolehkan mengadakan kegiatan belajar mengajar tatap muka di sekolah dengan menerapkan protokol kesehatan yang ketat. Saat ini hanya sekitar 6 persen saja peserta didik yang berada di daerah zona hijau sedangkan 94 persen lainnya berada di daerah zona merah, oranye, dan kuning.

Pembelajaran di era *new normal* sangat membutuhkan adaptasi bagi pendidik dan peserta didik untuk menggabungkan pembelajaran tatap muka dan virtual. Pembelajaran atau kegiatan belajar mengajar di masa *new normal* harus mampu dilakukan secara *blended learning* yang artinya kegiatan belajar mengajar yang dilaksanakan merupakan penggabungan antara pembelajaran tatap muka dan virtual. Pembelajaran di era *new normal* tidak semudah yang dibayangkan, peserta didik akan langsung belajar di sekolah atau tatap muka dengan menerapkan protokol

kesehatan Covid-19 setelah lama belajar dari rumah, maka sekolah harus menjalin kerja sama dengan orang tua peserta didik dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar secara daring.

Strategi pembelajaran dalam pelaksanaan Belajar Dari Rumah (BDR) yakni strategi pengajaran melalui media yang dilakukan oleh peserta didik secara individual, dimana guru tidak langsung kontak/tatap muka dengan peserta didik tetapi guru mewakilkan kepada peserta didik untuk berinteraksi dengan media. Maka pendidik dituntut untuk mendesain metode yang dapat diterapkan misal pembelajaran jarak jauh Dalam Jaringan/*online* (Daring) yang menggunakan gawai (gadget) maupun laptop melalui beberapa portal dan aplikasi pembelajaran daring seperti Whatsapp, Classroom, Google Meet, E-Learning, dsb. Dan metode pembelajaran jarak jauh Luar Jaringan/*offline* (Luring) yang menggunakan televisi, radio, modul belajar mandiri, bahan ajar cetak, alat peraga, lembar kerja, dan media belajar dari benda di lingkungan sekitar.

Dalam pelaksanaan belajar dari rumah (BDR) pasti tidak akan lepas dengan pemanfaatan teknologi pendidikan. Ditinjau dari pendekatan pendidikan, lebih dahulu harus dibedakan dua pengertian yang sering kali dirancukan, yaitu "teknologi dalam pendidikan" dan "teknologi pendidikan". Teknologi dalam pendidikan adalah penggunaan teknologi sebagai produk untuk membantu penyelenggaraan kegiatan pendidikan, termasuk misalnya penggunaan mobil, pesawat pendingin, dan pengeras suara, peralatan atau perangkat keras untuk keperluan terselenggaranya kegiatan pendidikan. Adapun teknologi pendidikan adalah suatu proses yang bersistem dalam usaha mendidik atau

membelajarkan. Dalam proses yang bersistem ini kemungkinan besar memang digunakan teknologi sebagai produk.

Definisi konseptual teknologi pendidikan, sebagai berikut:

1. Teknologi pendidikan merupakan proses kompleks dan terpadu yang melibatkan orang, prosedur, gagasan, peralatan, dan organisasi untuk menganalisis masalah, mencari jalan pemecahan, melaksanakan, mengevaluasi, dan mengelola pemecahan masalah yang menyangkut semua aspek belajar manusia.
2. Teknologi instruksional (sebagai bagian teknologi pendidikan) merupakan cara yang sistematis dalam merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi keseluruhan proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan khusus yang didasarkan pada penelitian terhadap belajar dan komunikasi pada manusia, serta dengan menggunakan kombinasi sumber belajar insani dan non insani, agar menghasilkan pembelajaran yang lebih efektif.
3. Teknologi pendidikan adalah suatu bidang yang berkepentingan dengan usaha memudahkan proses belajar dengan ciri-ciri khas: 1) memberikan perhatian khusus dan pelayanan pada kebutuhan yang unik dari masing-masing sasaran didik; 2) menggunakan aneka ragam dan sebanyak mungkin sumber belajar; dan 3) menerapkan pendekatan sistem (Henry, 2019).

Pada saat pandemi Covid-19 ini, mengakibatkan perubahan yang luar biasa terhadap dunia pendidikan. Seluruh jenjang pendidikan 'dipaksa' bertransformasi untuk

beradaptasi secara tiba-tiba drastis untuk melakukan pembelajaran dari rumah melalui media daring (*online*). Sistem pembelajaran dilaksanakan melalui perangkat *personal computer* (PC) atau laptop yang terhubung dengan koneksi jaringan internet. Guru diharapkan dapat melakukan pembelajaran bersama di waktu yang sama menggunakan grup di media sosial seperti Whatsapp, Telegram, Instagram, aplikasi Zoom ataupun media lainnya sebagai media pembelajaran. Guru dapat memastikan siswa mengikuti pembelajaran dalam waktu bersamaan, meskipun di tempat yang berbeda. Dalam pemberian tugas dilaksanakan secara terukur sesuai dengan tujuan materi yang disampaikan kepada siswa.

Namun, dalam pengimplementasiannya di lapangan terdapat banyak kendala dan problematika yang harus dihadapi guru dan siswa dalam proses pembelajaran jarak jauh melalui media daring (*online*), diantaranya: 1) ketimpangan teknologi antara sekolah di kota besar dan daerah, 2) keterbatasan kompetensi guru dalam pemanfaatan aplikasi pembelajaran, 3) keterbatasan sumber daya untuk pemanfaatan teknologi pendidikan seperti internet dan kuota, 4) relasi guru, murid, orang tua dalam pembelajaran daring yang belum integral. Kendala-kendala tersebut menjadi catatan penting bagi dunia pendidikan Indonesia yang harus mengejar pembelajaran daring secara cepat, meskipun secara teknis dan sistem belum semuanya siap.

Pembelajaran daring (*online*) merupakan paradigma yang harus dilaksanakan dalam bidang pendidikan sebagai normal baru (*new normal*) di tengah kondisi pandemi seperti sekarang ini. Pembelajaran daring sebagai '*new normal*' di sekolah karena pembelajaran di tengah pandemi Covid-19

memaksa guru, siswa, dan orang tua mampu melaksanakan pembelajaran seperti biasa namun tetap memperhatikan protokol kesehatan khususnya *social distancing*. Pembelajaran daring menawarkan kegiatan pembelajaran yang efektif dan aman dari penularan Covid-19 bagi pelaku pendidikan, karena pembelajaran yang dilakukan dari tempat yang berbeda-beda (Ketut, 2020).

Sebagai sebuah '*new normal*' pembelajaran daring hendaknya bergeser menjadi sebuah cara berfikir dalam paradigma pembelajaran di sekolah. Karena pembelajaran *online* bukan metode untuk mengubah belajar tatap muka dengan aplikasi digital, bukan pula membebani siswa dengan tugas yang bertumpuk setiap hari. Pembelajaran secara *online* harusnya mendorong siswa menjadi kreatif mengakses sebanyak mungkin sumber pengetahuan, menghasilkan karya, mengasah wawasan dan ujungnya membentuk siswa menjadi pembelajar sepanjang hayat. Keberhasilan pelaksanaan pembelajaran daring tidak lepas dari beberapa hal berikut, di antaranya (1) keterampilan penggunaan TIK, (2) ketersediaan teknologi, (3) kemandirian belajar, (4) kedisiplinan, (5) tanggung jawab. Dengan menjadikan pembelajaran daring sebagai sebuah *new normal* akan menjadi momentum dalam mewujudkan 4 pilar pendidikan (Ketut, 2020).

Google Classroom merupakan aplikasi yang kini sangat populer di kalangan masyarakat baik dari kalangan menengah atas maupun kalangan menengah bawah. Kegunaan google classroom sendiri adalah sebagai media belajar online. Kepopuleran Google Classroom karena tidak ada biaya untuk mengirim pesan. Google classroom merupakan aplikasi/platform pembelajaran, jika dilihat dari

kebermanfaatannya Google Classroom dengan aplikasi lain hampir sama, tetapi google classroom itu praktis dan mudah, tidak memakai pulsa melainkan data internet.

Google Classroom dapat dimanfaatkan oleh peserta didik sebagai sumber belajar yang dapat digunakan untuk mempelajari materi pelajaran yang diberikan oleh pendidik. Google Classroom merupakan media sosial yang memfasilitasi kelompok untuk melakukan obrolan dan diskusi. Pada era teknologi yang semakin canggih seharusnya sumber belajar bisa didapatkan melalui media apapun. Pada jaman sekarang ini perkembangan teknologi semakin pesat seperti perangkat telekomunikasi, perangkat telekomunikasi yang sering dimiliki oleh peserta didik adalah perangkat *handphone* karena lebih efektif dan ekonomis. Melalui *handphone* atau laptop inilah peserta didik dapat membuka Google Classroom yang bisa dimanfaatkan untuk pembelajaran dengan membuat grup kelas. Banyaknya perbaruan teknologi dan jaringan sosial, tidak diragukan jika peserta didik mampu berkomunikasi dan berinteraksi melalui media sosial. Pembuatan grup-grup yang biasa dilakukan oleh peserta didik dapat digunakan untuk bertukar informasi, penyebaran informasi, serta dapat membuat suatu forum diskusi belajar untuk penyebaran materi pembelajaran dari pendidik atau sumber lainnya.

Era digital merupakan era dimana munculnya jaringan internet khususnya teknologi informasi komputer. Pada era ini, manusia secara umum memiliki gaya hidup baru yang tidak bisa dilepaskan dari perangkat yang serba elektronik. Teknologi menjadi alat yang mampu membantu sebagian besar kebutuhan manusia. Teknologi telah dapat digunakan oleh manusia untuk mempermudah melakukan apa pun

tugas dan pekerjaan. Peran penting teknologi inilah yang membawa peradaban manusia memasuki era digital (Setiawan, 2017: 1). Terlebih lagi jika melihat generasi milenial, yang tidak bisa lepas dari yang namanya teknologi digital, baik itu untuk kehidupan sehari-hari maupun pada kegiatan bisnis (Yudi, 2019: 1).

Teknologi digital tidak lagi menggunakan tenaga manusia atau manual. Namun, cenderung pada sistem pengoperasian yang otomatis dengan sistem komputerisasi atau format yang dapat dibaca oleh komputer (Aji, 2016: 44). Era digital juga disebut sebagai era informasi dan komunikasi. Sebab pada era ini, informasi telah berkembang dengan cepat di penjuru dunia. Banyak teknologi baru telah diciptakan untuk memudahkan orang-orang melakukan tugas dan bisnisnya. Beberapa informasi dimigrasikan fisik ke format elektronik. Perangkat modern seperti *smartphone*, komputer seluler, dan tablet adalah ciptaan pada era digital dan sangat penting untuk generasi ini (Haris: 2016: 1).

Media sosial berpengaruh pada masyarakat sehingga menjadikan ketergantungan berkomunikasi dan berinteraksi di media sosial daripada bertemu tatap muka secara langsung. Media sosial yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran salah satunya *Google Classroom*, kelebihanannya yaitu memiliki koneksi 24 jam nonstop selama data seluler dalam ponsel tersambung dengan internet. Selain memudahkan dalam mengirim dan menerima pesan, *google classroom* juga bisa dimanfaatkan untuk membuat grup yang terdiri dari banyak orang yang dijadikan sebagai media dalam proses forum diskusi dan penyebaran materi pembelajaran. *Google Classroom* dapat menyimpan tugas peserta didik sampai kapanpun. Untuk waktu pengiriman

tugas juga akan tersimpan secara otomatis, sehingga siswa yang terlambat mengumpulkan tugas akan langsung terlihat. Di dalam Google Classroom akan secara otomatis diketahui apabila ada seseorang yang mengirimkan pesan serta yang lainnya dapat memberikan tanggapan yang jelas terkait topik yang didiskusikan. Pada forum diskusi dan penyebaran materi pembelajaran di media Google Classroom, diharapkan peserta didik mampu mengaplikasikan atau memanfaatkan dengan semaksimal mungkin sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran.

## **PENUTUP**

### **Simpulan**

Dalam pengimplementasian pembelajaran daring sebagai sebuah *new normal* di sekolah maka seharusnya pendidik mampu merancang pembelajaran daring yang dapat memfasilitasi peserta didik untuk mengembangkan kemampuan dan pengetahuannya sendiri sehingga menjadikan terbentuknya pembelajaran yang bermakna. Strategi pembelajaran kolaborasi yang dikemas dalam pembelajaran daring akan memberikan pengalaman langsung dan menambah keterampilan peserta didik. Tentu saja hal ini akan berdampak positif terhadap pencapaian hasil belajar siswa yang memfokuskan pengembangan pengetahuan, keterampilan dan sikap yang baru dari peserta didik. Google Classroom dapat dimanfaatkan oleh peserta didik sebagai sumber belajar yang dapat digunakan untuk mempelajari materi pelajaran yang diberikan oleh pendidik. Kelebihannya yaitu memiliki koneksi 24 jam nonstop selama data seluler dalam ponsel tersambung dengan internet. Selain memudahkan dalam mengirim dan menerima pesan,



Google Classroom juga bisa dimanfaatkan untuk membuat grup yang terdiri dari banyak orang yang dijadikan sebagai media dalam proses forum diskusi dan penyebaran materi pembelajaran.

### **Saran**

Pada forum diskusi dan penyebaran materi pembelajaran di media Google Classroom, diharapkan peserta didik mampu mengaplikasikan atau memanfaatkan dengan semaksimal mungkin sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran. Dalam penggunaan media pembelajaran ini tetap didukung oleh sumber belajar lain yang relevan, seperti buku penunjang, modul dan sebagainya; guru dapat merancang proses pembelajaran dimana siswa dapat menggunakan media pembelajaran ini baik secara individu maupun kelompok sesuai dengan tujuan pembelajaran maupun sarana dan prasarana yang tersedia. Guru hendaknya jeli melihat kondisi kelas ketika menggunakan media pembelajaran seperti dengan memberikan soal-soal tambahan kepada siswa yang cepat menggunakan media pembelajaran dan membantu siswa yang lambat dalam menggunakan media pembelajaran; guru diandalkan mampu melakukan pendekatan yang tepat kepada siswa, seperti dalam hal pengelolaan kelas, pemberian motivasi dan perhatian kepada siswa sesuai dengan kemampuan dan karakter siswa; dan guru dapat menjadikan media pembelajaran ini sebagai sumber belajar siswa di rumah dengan memberikan tugas yang berkaitan dengan penggunaan media pembelajaran ini.

## DAFTAR PUSTAKA

- Henry Praherdhiono, dkk. 2019. *Teori dan Implementasi Teknologi Pendidikan*. Malang: CV Seribu Bintang.
- Bronson. "Pembelajaran Efektif". Online. Diakses pada Senin, 30 September 2019 pukul 01.30 WIB dari [https://www.academia.edu/7518055/Pembelajaran\\_Efektif](https://www.academia.edu/7518055/Pembelajaran_Efektif).
- Fuady, Anies. 2016. Berpikir Reflektif dalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*. 1(2). 104-112. Malang: Universitas Islam Malang.
- Ketut Sudarsana, dkk. 2020. *Covid-19: Perspektif Pendidikan. Yayasan Kita Menulis*.
- Setiawan, Wawan. 2017. Era Digital dan Tantangannya. *Jurnal Seminar Nasional Pendidikan*.
- Suhana, Cucu. 2014. *Konsep Strategi Pembelajaran*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Aditya, Yudi dkk. 2019. Implementasi Model pembelajaran Matematika Knisley dalam Upaya Meningkatkan Kemampuan Penalaran Matematis Siswa SMA. *Jurnal Pengajaran MIPA*, 17(1). 8-16. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Rusman. 2011. *Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.
- Sabri, Ahmad. 2005. *Strategi Belajar Mengajar dan Micro Teaching*. Ciputat: PT. Ciputat Press.

Aji, W.N. 2016. Model Pembelajaran Dick and Carrey dalam Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia. *Kajian Linguistik dan Sastra*, Vol. 1, No. 2, 119- 126.

Jihad, Asep, & Abdul, Haris. 2016. *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Multi Pressindo.

Sani, Ridwan Abdullah. 2016. *Inovasi Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.

Yaumi, Muhammad. 2018. *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Prenadamedia Group.

