

Evaluasi Pelaksanaan Program Pembelajaran *Online* Menggunakan *Google Classroom* Materi Kubus dan Balok

Fia Aprillia Nurhasanah*, Chrisnaji Banindra Yudha, Eva Oktaviana
Pendidikan Guru Sekolah Dasar, STKIP Kusuma Negara Jakarta, Indonesia
*fia.aprillia@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi pelaksanaan pembelajaran jarak jauh secara *online* materi kubus dan balok pada siswa kelas VA SDN Cibubur 05 berdasarkan : (1) pemahaman dan pengelolaan *google classroom* yang dilakukan oleh guru, (2) pemahaman pembelajaran *online* yang dimiliki oleh siswa. Penelitian ini merupakan penelitian evaluasi. Teknik pengambilan data menggunakan metode angket untuk siswa dan wawancara untuk siswa maupun guru berdasarkan model evaluasi CIPP (*context, input, process, product*) serta dokumentasi. Subyek penelitian ini adalah wali kelas dan siswa kelas VA yang berjumlah 32 siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa skor yang diperoleh siswa berdasarkan pemahaman pembelajaran *online* dengan menggunakan metode evaluasi C IPP dengan rincian masing-masing aspek adalah sebagai berikut : (1) aspek *context* 75,0% (2) aspek *input* 71,9% (3) aspek *process* 43,8% (4) aspek *product* 50,0%. Berdasarkan pembahasan wawancara menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran jarak jauh secara *online* materi kubus dan balok sudah cukup baik, namun perlu ditingkatkan lagi mengingat ini merupakan kali pertamanya pelaksanaan pembelajaran *online* dikarenakan adanya pandemi ini. Penelitian ini menyimpulkan bahwa secara keseluruhan evaluasi pelaksanaan program pembelajaran *online* menggunakan *google classroom* materi kubus dan balok termasuk ke dalam kategori sedang dan mencapai presentase sebesar 60,2%.

Kata kunci: evaluasi, *google classroom*, materi kubus dan balok, pembelajaran online.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan modal utama untuk menciptakan sumber daya manusia yang bermutu. Pendidikan sangatlah penting karena dengan pendidikan, manusia dapat mengembangkan dirinya untuk menjalankan kehidupan di bumi ini. Karena salah satu indikator kemajuan suatu bangsa adalah dilihat dari segi pendidikan bangsa itu sendiri. Pendidikan formal di Indonesia diselenggarakan mulai dari pendidikan dasar, pendidikan menengah hingga pendidikan tinggi. Proses belajar mengajar lazimnya dilaksanakan di gedung-gedung sekolah, tetapi beberapa bulan belakangan ini, pembelajaran tidak dilaksanakan di gedung sekolah melainkan di rumah melalui telepon seluler. Mulanya ketika awal tahun 2020 dunia dikejutkan dengan wabah suatu penyakit yang disebabkan oleh sebuah virus yang bernama corona atau yang lebih dikenal dengan istilah COVID-19 (*Corona Virus Diseases-19*). Virus ini pada awalnya mewabah di Kota Wuhan, China, lambat laun dikarenakan banyak orang China yang bepergian ke luar negeri, menyebabkan virus ini menyebar secara sangat cepat dan menjangkit ratusan ribu orang di segala penjuru dunia, termasuk Indonesia. (WHO Indonesia, 2020). Atas dasar inilah presiden secara resmi mengimbau masyarakat untuk melakukan semua kegiatan

yaitu bekerja, belajar dan beribadah yang dikerjakan dari rumah guna mencegah penyebaran infeksi COVID-19, akibatnya banyak peserta didik harus melaksanakan kegiatan belajar dari rumah melalui sarana dalam jaringan (daring) maupun luar jaringan (luring) (Kemdikbud, 2020).

Pemerintah melalui Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan bekerja sama dengan beberapa platform yakni untuk menyediakan aplikasi pembelajaran daring, salah satu platform yang bekerja sama dalam penyelenggaraan pembelajaran secara daring adalah Google Indonesia.

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan pada setiap jenjang pendidikan, mulai dari pendidikan dasar sampai pendidikan tinggi, baik pendidikan umum maupun pendidikan kejuruan. Matematika membentuk pola pikir yang mempelajarinya khususnya siswa, diantaranya berpikir logis, analitis, sistematis, kritis dengan penuh kecermatan. Pembentukan pola pikir tersebut dapat diterima oleh siswa dengan baik apabila pembelajaran matematika di sekolah dikemas secara sistematis (Suwarjo & Yudha, 2014). Berhitung merupakan keterampilan yang membutuhkan beberapa kemampuan untuk menyebutkan dan mengingat urutan angka. Berhitung meliputi dua proses, berhitung hafalan dan berhitung rasional. Berhitung hafalan adalah menyebutkan urutanbilangan umumnya dilakukan secara berulang. Berhitung rasional melibatkan pengerjaan mengurutkan bilangan untuk setiap objek yang dihitung. Dalam kegiatan berhitung rasional anak sudah memahami angka terakhir menunjukkan jumlah teori dari objek yang mereka hitung (Asnim, Malik & Yudha, 2019)

Berdasarkan pengamatan, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut (a) Apa yang digunakan guru dalam pembelajaran jarak jauh? (b) Kenapa guru menggunakan *Google Classroom*? (c) Bagaimana strategi guru dalam merancang pembelajaran jarak jauh menggunakan *Google Classroom*? (d) Bagaimana proses pelaksanaan pembelajaran online menggunakan aplikasi *Google Classroom*? (e) Apa saja kendala yang dirasakan guru ketika melaksanakan pembelajaran menggunakan *Google Classroom*? (f) Apa manfaat yang dirasakan siswa dalam melaksanakan pembelajaran menggunakan *Google Classroom*?

Berdasarkan uraian pada latar belakang permasalahan diatas, peneliti dapat merumuskan masalah yaitu bagaimana Evaluasi Pelaksanaan Program Pembelajaran *Online* Menggunakan *Google Classroom* materi Kubus dan Balok pada siswa Kelas V Semester Genap SD Negeri Cibubur 05 Pagi Tahun Ajaran 2019/2020?

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui Evaluasi Pelaksanaan Program Pembelajaran *online* Menggunakan *Google Classroom* pada siswa Kelas V Semester Genap SD Negeri Cibubur 05 Pagi Tahun Ajaran 2019/2020.

Pembelajaran *online* lahir mulai generasi keempat setelah adanya internet. Jadi, pembelajaran online adalah pembelajaran yang dilakukan melalui jaringan internet. Dalam Bahasa Indonesia pembelajaran *online* diterjemahkan sebagai ‘pembelajaran dalam jaringan’ atau ‘pembelajaran daring’ (Belawati, 2019)

Pendapat lain juga mendefinisikan *e-learning* adalah sebuah pembelajaran jarak jauh yang memanfaatkan media elektronik dalam menyampaikan pembelajaran, baik berupa internet, *compact disk* (CD) atau dengan menggunakan *handphone* (HP). Pembelajaran elektronik (*E-learning*) merupakan pembelajaran yang memanfaatkan jaringan internet sebagai metode penyampaian, interaksi, dan

fasilitasi serta didukung oleh berbagai bentuk layanan belajar lainnya. (Nurdyansyah, 2016)

Aplikasi yang digunakan dalam pembelajaran jarak jauh adalah *Google Classroom*, *Google Classroom* (Google Kelas) merupakan layanan *online* gratis untuk sekolah, Lembaga non-profit, dan siapapun yang memiliki akun google. Kelas memudahkan pelajar dan instruktur agar tetap terhubung, baik dalam maupun luar kelas. *Google Classroom* merupakan sebuah aplikasi yang memungkinkan terciptanya ruang kelas di dunia maya. Selain itu, *Google Classroom* bisa menjadi sarana distribusi tugas, submit tugas bahkan menilai tugas-tugas yang dikumpulkan (Juliandi, 2018). Kelebihan *Google Classroom* antara lain; (a) mendukung pengembangan pembelajaran *blended/hybrid* (campuran pembelajaran klasik dan online), (b) pembelajaran tidak terbatas ruang dan waktu (c) mengurangi biaya pembelajaran, (c) memudahkan evaluasi hasil pembelajaran. Adapun kelebihan *google classroom* menurut Janzem dalam Iftikhar yakni mudah digunakan, fleksibel dan gratis. Hal ini yang menjadi pertimbangan bahwa *Google Classroom* tepat untuk digunakan untuk sekolah dasar (Wicaksono & Rachmadyanti, 2017)

Pada penelitian ini, evaluasi yang digunakan adalah evaluasi model *Context, Input, Process, Product* (CIPP). Model CIPP ini terdiri dari 4 komponen yaitu; (1) *Context/konteks*, yaitu mencakup analisis masalah yang berkaitan dengan lingkungan program atau kondisi objektif yang akan dilaksanakan, (2) *Input/input*, menurut Eko Putro Widyoko, evaluasi masukan membantu mengatur keputusan, menentukan sumber-sumber yang ada, alternatif apa yang diambil, apa rencana dan strategi untuk mencapai tujuan dan bagaimana prosedur kerja untuk mencapainya. Komponen evaluasi masukan meliputi: sumber daya manusia, sarana dan peralatan yang mendukung, dana atau anggaran, dan berbagai prosedur dan aturan yang diperlukan. (3) *Process/Proses*, digunakan untuk mendeteksi atau memprediksi rancangan prosedur atau rancangan implementasi selama tahap implementasi, menyediakan informasi untuk keputusan program dan sebagai rekaman atau arsip prosedur yang telah terjadi. (4) *Product/produk*, merupakan penilaian yang dilakukan guna untuk melihat ketercapaian atau keberhasilan suatu program dalam mencapai tujuan yang telah ditentukan sebelumnya (Rukajat, 2018).

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini termasuk penelitian evaluasi. Penelitian ini difokuskan pada kegiatan dalam satu unit tertentu. Penelitian ini dapat menilai manfaat atau kegunaan dari sesuatu kegiatan dalam satu unit (Sudaryono, 2016). Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif yang didukung dengan kualitatif. Metode penelitian kuantitatif menggunakan data penelitian berupa angka-angka dan analisisnya menggunakan statistik. Menurut Sugiyono, metode penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivism, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, teknik pengambilan sampel pada umumnya dilakukan secara random, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik. (Sugiyono, 2017). Sedangkan pendekatan kualitatif, digunakan untuk mendukung penelitian ini yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis.

Subyek dari penelitian ini adalah guru kelas V yaitu Ibu Indah, S.Pd yang menerapkan pembelajaran dalam jaringan menggunakan *google classroom* dan siswa kelas V yang umumnya berusia 11-12 tahun dengan karakter dan kemampuan yang berbeda, baik secara ekonomi, sosial maupun pemikirannya. Dalam penelitian ini, yang menjadi populasi adalah siswa kelas VA, VB dan VC. Adapun pelaksanaan pengambilan sampel yang dilakukan dengan menggunakan teknik *probability sampling* dengan jenis *simple random sampling* yang memberikan peluang yang sama bagi setiap unsur populasi yang dipilih menjadi anggota sampel, sehingga sampel yang dipilih adalah siswa kelas VA.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan kuesioner, wawancara dan dokumentasi yang semuanya dilakukan tanpa bertatap muka. Kuesioner yang diajukan sebanyak butir pernyataan yang mengacu pada kisi-kisi evaluasi yaitu *context* (masukan), *process* (proses), *product* (hasil), dan *input* (masukan). Setelah instrumen diujicobakan instrumen yang tidak valid harus dibuang dan tidak dapat digunakan untuk mengumpulkan data penelitian (Poernomo, 2019). Selain dilakukan uji validitas, dilakukan pula uji reliabilitas yang merupakan indeks yang menunjukkan sejauh mana suatu alat pengukur dapat dipercaya atau dapat diandalkan. Untuk uji signifikansi reliabilitas dengan derajat kebebasan $\alpha=0,05$. Apabila r_{hitung} lebih dari r_{tabel} maka instrumen angket dalam bentuk skala secara keseluruhan dinyatakan reliabel.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan pendekatan statistik deskriptif. Statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul yaitu dengan cara (a) menentukan mean, (b) menentukan standar deviasi, dan (c) menentukan kategori (Sugiyono, 2017). Cara untuk menentukan kategori adalah menggunakan rumus kategorisasi sebagai berikut.

Tabel 1. Kategorisasi

Skala	Kategori
$Mi + 1.SDi < X$	Tinggi
$Mi - 1.SDi < X < Mi + 1.SDi$	Sedang
$X < Mi - 1.SDi$	Rendah

Perhitungan dalam Analisa data menghasilkan presentase pencapaian yang selanjutnya dilakukan interpretasi. Proses perhitungan presentase dilakukan dengan cara mengkalikan hasil bagi skor riil dan skor ideal dengan status persen.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Berikut adalah hasil analisis statistik deskriptif data penelitian, dirangkum dalam Tabel 4.

Tabel 4. Statistik Deskriptif

	N	Min	Max	Mean	Standar Deviasi
<i>Context</i>	32	8	20	13,03	2,753
<i>Input</i>	32	11	25	17,31	3,105
<i>Process</i>	32	23	42	32,88	4,682
<i>Product</i>	32	11	23	17,38	3,358

Setelah didapatkan statistik deskriptif, maka dapat dikategorisasikan sebagai berikut

Tabel 5. Presentase Seluruh Aspek

	Kategori	Presentase
<i>Context</i>	Sedang	75,0%
<i>Input</i>	Sedang	71,9%
<i>Process</i>	Sedang	43,8%
<i>Product</i>	Sedang	50,0%
	Rata-rata	60,2%

Berdasarkan tabel di atas, maka didapatkan rata-rata dari semua aspek evaluasi pada siswa sebesar 60,2%.

Selain itu, adapun hasil wawancara yang didapat yaitu pada aspek *context*, hampir semua siswa menjawab bahwa mereka sudah dapat mengoperasikan *gadget* sejak beberapa tahun yang lalu, tetapi hanya beberapa yang sudah memiliki *gadget* miliknya sendiri. Pada aspek *input*, mereka lebih sering menggunakan *gadget* untuk keperluan komunikasi dan bermain, jarang sekali yang menjawab digunakan untuk belajar, sehingga ketika pembelajaran *online* menggunakan *google classroom* ini berlangsung, pada aspek *process* siswa tidak jarang menemukan kendala karena kebanyakan dari mereka masih bingung cara mengoperasikannya maupun mengaksesnya, tidak sedikit pula yang lebih menyukai pembelajaran tatap muka secara langsung karena belum terbiasa melakukan pembelajaran secara *online*. Sehingga pada aspek *product*, beberapa siswa masih merasa kebingungan tentang materi yang diajarkan guru dikarenakan adanya kendala yang dihadapi, tetapi tidak sedikit pula yang mulai terbiasa dan dapat melakukan pembelajaran *online* secara efektif.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian angket dan wawancara dan pembahasan tentang evaluasi pelaksanaan pembelajaran *online* menggunakan *google classroom* yang telah dilakukan pada kelas VA SD Negeri 05 Cibubur, maka diperoleh kesimpulan yaitu secara keseluruhan dalam kategori sedang dan mencapai presentase sebesar 60,2%. Aspek *context*, *input*, *process* termasuk kedalam kategori sedang sedangkan aspek *product* termasuk kedalam kategori tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa pada masing-masing aspek belum berjalan dengan maksimal, oleh karena itu perlu dilakukan peningkatan pada masing-masing aspek.

Selain itu, dapat diambil kesimpulan dari hasil wawancara oleh guru dan siswa, bahwa pembelajaran *online* menggunakan *google classroom* ini sangat memudahkan kegiatan pembelajaran dalam masa pandemi ini, tetapi masih banyak yang perlu dipelajari lagi agar pembelajaran menggunakan *google classroom* dapat berjalan lebih baik lagi dan pembelajaran dapat berjalan secara optimal.

REFERENSI

Belawati, T. (2019). *Pembelajaran Online*. Banten: Universitas Terbuka.

- Juliandi, A. (2018). *Google Classroom Mendesain Kelas Online untuk Mendukung Pembelajaran dan Penelitian*. Medan: Lembaga Penelitian dan Penulisan Ilmiah Aqli.
- Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan . (2017). *Materi Pokok sekolah Dasar*. Jakarta: Dirjen Pendidikan Dasar dan Menengah Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan RI.
- Nurdyansyah, E. F. (2016). *Inovasi Model Pembelajaran*. Sidoarjo: Nizamia Learning Center.
- Purnomo, A. K. (2019). *Pengolahan Riset Ekonomi dengan IBM SPSS*. Surabaya: Jakad Publishing.
- Resmi Asnim, H. A. (2019). Peningkatan Kemampuan Berhitung Permlaan melalui Bermain Ular Tangga. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara*, 3-4.
- Rukajat, A. (2018). *Teknik Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish.
- Sudaryono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan* . Jakarta: Kencana.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Supardi. (2017). *Statistik Penelitian Pendidikan*. Depok: Rajagrafindo.
- Vicky Dwi Wicaksono, P. R. (2017). Pembelajaran Blended Learning melalui Google Classroom di Sekolah Dasar. *Prosiding Seminar Nasional PGSD UMS*.
- WHO Indonesia. (2020, 04 Selasa). *who.int*. From <https://who.int:https://www.who.int/indonesia/news/novel-coronavirus/qa-for-public>
- Yudha, C. B., & Suwarjo. (2014). Peningkatan kepercayaan Diri dan Proses Belajar Matematika Menggunakan Pendekatan Realistik pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Prima Edukasia*, 43.