

MEDIA INTERAKTIF GOOGLE CLASSROOM UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS

Oleh:
Yayah Suhayah
SMP Negeri 31 Kota Bandung, Jawa Barat
Email: yashyhumaira@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar IPS pada materi Benua Asia dan Benua lainnya dengan menggunakan media interaktif Google Classroom kelas IX - E SMP Negeri 31 Bandung. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus. Tiap siklus terdiri atas perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IX - E SMP Negeri 31 Bandung, Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2019-2020 dengan jumlah peserta didik sebanyak 32 orang yang terdiri dari 14 orang laki-laki dan 18 orang perempuan. Setelah dilaksanakan siklus terjadi perubahan, hasil belajar semakin meningkat. Hal ini terlihat dari hasil pra siklus hanya 10 orang (31,25 %) yang mendapat nilai di atas KKM (71). Pada Siklus I meningkat menjadi 24 orang siswa (75 %) yang mendapat nilai di atas KKM dan meningkat lagi menjadi 32 orang (100 %) pada siklus II. Hasil refleksi pada setiap siklus juga menunjukkan peningkatan, yaitu; Rata-rata nilai pra siklus 62,34, pada siklus I meningkat menjadi 75,78 dan meningkat lagi pada siklus II menjadi 87,18. Hasil yang diperoleh dari penelitian ini adalah siswa mempunyai sikap positif terhadap pembelajaran IPS sehingga meningkatkan hasil belajar. Hasil angket aktivitas siswa menyatakan senang sebesar 85 %, cepat mengerti 87,5 % dan 76 % menginginkan kembali belajar dengan penggunaan media interaktif Google Classroom.

Kata Kunci: Google Classroom, Hasil Belajar, Mata Pelajaran Ilmu Pendidikan Sosial

ABSTRACT

This study aims to determine the increase in social studies learning outcomes on Asian and other continents using interactive media Google Classroom class IX - E SMP Negeri 31 Bandung. This research is a classroom action research conducted in two cycles. Each cycle consists of planning, implementing, observing and reflecting. The subjects of this study were students of class IX - E SMP Negeri 31 Bandung, Odd Semester for the 2019-2020 academic year with 32 students consisting of 14 boys and 18 girls. After a cycle of changes occurs, learning outcomes are increasing. This can be seen from the pre-cycle results, only 10 people (31.25%) who scored above the KKM (71). In Cycle I it increased to 24 students (75%) who scored above the KKM and increased again to 32 people (100%) in cycle II. The reflection results in each cycle also showed an increase, namely; The average pre-cycle value was 62.34, in the first cycle increased to 75.78 and increased again in the second cycle to 87.18. The results obtained from this study were that students had a positive attitude towards social studies learning so as to improve learning outcomes. The results of the student activity questionnaire stated that they were happy by 85%, fast understanding 87.5% and 76% want to return to learning with the use of interactive media Google Classroom.

Keywords: Google Classroom, Learning Outcomes, Social Education Subjects

PENDAHULUAN

Pendidikan memegang peranan penting dalam proses peningkatan kualitas sumber daya manusia. Pendidikan secara umum dapat diartikan sebagai usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar agar siswa aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak, dan budi mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya di masyarakat.

Untuk menjadikan siswa aktif, kritis dan inovatif dalam proses belajar mengajar harus memposisikan siswa sebagai pusat perhatian utama. Upaya yang dilakukan guru untuk meningkatkan hasil belajar siswa salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat.

Media berasal dari bahasa latin, merupakan bentuk jamak dari "Medium" yang secara harfiah berarti "Perantara" atau "Pengantar" yaitu sumber pesan dengan penerima pesan. Media pembelajaran meliputi alat bantu guru dalam mengajar serta sarana pembawa pesan dari sumber belajar ke penerima pesan belajar (peserta didik). Media belajar pada dasarnya adalah alat untuk menghindari verbalisme oleh karena itu guru dituntut mampu menyampaikan pesan ajar kepada siswa melalui media dalam bentuk visual maupun audio. Sesuai fungsinya media pembelajaran mampu membangkitkan dan membawa peserta didik ke dalam suasana rasa senang dan gembira, dimana ada keterlibatan emosional dan mental. Tentu hal ini berpengaruh terhadap semangat belajar mereka dan kondisi pembelajaran mereka lebih hidup, yang nantinya bermuara kepada peningkatan pemahaman peserta didik terhadap materi ajar. Selain itu media berfungsi untuk tujuan instruksi dimana informasi yang terdapat dalam media itu harus melibatkan peserta didik baik dalam benak atau mental maupun dalam bentuk aktivitas yang nyata sehingga pembelajaran dapat terjadi. Materi harus dirancang lebih sistematis dan psikologis dilihat dari prinsip-prinsip belajar agar dapat menyiapkan instruksi yang efektif. Di samping menyenangkan, media pembelajaran harus dapat memberikan pengalaman dan memenuhi kebutuhan perorangan peserta didik.

Media menurut AECT (Arsyad, 2011: 3), “Segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk mentampaikan pesan atau informasi”. Sedangkan Heinich dan kawan-kawan mengartikan : “Media sebagai perantara yang mengantar informasi antara sumber dan penerima. Jadi televisi, film, foto, radio, rekaman audio, gambar yang diproyeksikan, bahan-bahan cetakan dan sejenisnya yang membawa pesan-pesan atau mengandung maksud pengajaran”. Lebih lanjut Gagne’ dan Briggs (Azhar, 2011: 4) secara implisit mengatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri antara lain buku, tape recorder, kaset, video kamera, video recorder, film, slide (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer”. Brown (Trianto, 2011: 75) mengungkapkan bahwa media pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dapat mempengaruhi terhadap efektivitas pembelajaran.

Ruang lingkup media sangat luas tidak hanya alat pembelajaran yang biasanya berupa model, benda, gambar, tetapi mencakup seluruh komponen yang dapat digunakan guru untuk memperjelas materi pelajaran. Sedangkan, *National Education Assosiaton*, dalam Arsyad, (2011: 3) mengungkapkan bahwa media pembelajaran adalah sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun pandang-dengar, termasuk teknologi perangkat keras.

Berkembangnya teknologi audio di pertengahan abad ke-20 membawa pengaruh yang pesat terhadap perkembangan media pembelajaran yang disajikan lebih interaktif. Media pembelajaran interaktif adalah presentasi yang menggunakan kombinasi grafik, teks, suara, video, dan atau animasi sehingga penggabungan ini merupakan suatu kesatuan yang dapat menampilkan informasi, pesan atau isi pelajaran serta mampu mengolah informasi dan memberikan umpan balik seketika berupa informasi baru kepada pengguna. Salah satu media interaktif tersebut adalah Google Classroom.

Google Classroom (dalam bahasa Indonesia yaitu Ruang Kelas Google) 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. Perangkat lunak ini telah diperkenalkan sebagai keistimewaan Google Apps For Education sejak 12 Agustus 2014 dengan situs web : classroom.google.com. Google Classroom telah memfasilitasi lembaga pendidikan untuk beralih cara menuju sistem tanpa kertas. Pembuatan dan pemberian tugas dilakukan di ruang ini. Para murid diundang ke sebuah ruang kelas dengan beberapa cara yaitu melalui basis data lembaga, melalui sebuah kode pribadi yang kemudian dapat ditambahkan pada tatap muka dengan siswa atau didatangkan dari Sistem Pengelolaan Katerangan Sekolah. Google Classroom berbeda dengan layanan lainnya yaitu, tidak terdapat pariwisata atau iklan apapun dan tidak dipergunakan untuk layanan iklan. (<https://id.m.wikipedia.org/wiki>).

Namun selain memiliki keistimewaan, google classroom tidak luput dari kekurangan yakni; 1) google classroom hanya bisa diakses dengan akun google. Hal ini sebagai syarat mutlak untuk bisa menikmati fitur-fitur yang ada di dalamnya, 2) tidak ada tombol share untuk berbagi kegiatan kelas dengan orang lain, jika kita sedang menggunakan google classroom jangan harap bisa seenaknya share kegiatan kelas yang sedang berlangsung, 3) tidak ada tombol like atau indikator yang menunjukkan jumlah audiens yang sudah membaca atau menyukai materi yang dibagikan kelas.

Hadirnya media interaktif Google Classroom, peneliti merasa tertarik untuk menggunakannya dalam pembelajaran IPS materi Benua Asia dan benua lainnya di kelas IX E SMPN 31 Bandung. Karena pembelajaran selama ini belum cukup menarik perhatian secara maksimal, masih terbatas pada pengamatan yang divariasikan dengan diskusi/tanya jawab. Selain itu sebagian besar peserta didik masih pasif dan belum menunjukkan antusias dalam pembelajaran. Mereka masih bergantung pada ketua-ketua kelompok dalam mengerjakan tugas yang diberikan dan meminta perhatian dengan cara mengganggu teman yang ada di dekatnya. Oleh karena itu, tidak sedikit peserta didik yang mengalami kesulitan dalam menguasai materi ini, dan hasil belajarnya masih rendah.

Dengan menggunakan media pembelajaran google classroom dalam penelitian ini diharapkan memberikan pengalaman yang menyenangkan, mengingat pembelajaran dengan media interaktif cukup menarik dan diharapkan memicu minat untuk lebih bersemangat dalam mengikuti pelajaran dan siswa dapat berinteraksi secara aktif, dan pada akhirnya akan meningkatkan kualitas pembelajaran secara keseluruhan. Upaya penggunaan media pembelajaran tersebut berlandaskan pada pengertian bahwa kegiatan pembelajaran merupakan upaya memberikan bimbingan kepada peserta didik untuk melakukan kegiatan pembelajaran yang baik. Hal ini menandakan bahwa pembelajaran tidak semata-mata berorientasi pada hasil, melainkan juga berorientasi pada proses. Kualitas proses memberikan andil dalam menentukan kualitas hasil yang dicapai.

Berdasarkan pada latar belakang, dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut; 1) peserta didik masih pasif dalam mengikuti pembelajaran belum menunjukkan antusias dalam belajar; 2) masih belum berani bertanya dan mengemukakan pendapat; 3) selalu minta perhatian dengan cara saling mengganggu dan tidak konsentrasi dalam pembelajaran. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah, “Apakah penggunaan media interaktif Google Classroom dapat meningkatkan hasil belajar IPS pada materi Benua Asia dan benua lainnya di kelas IX E SMPN 31 Bandung?”. Adapun yang menjadi tujuan dalam penelitian ini adalah, “Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar IPS pada materi Benua Asia dan benua lainnya di kelas IX E SMPN 31 Bandung dengan menggunakan media interaktif Google Classroom.”

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas atau yang disingkat dengan PTK (Classroom Action Research). Jenis penelitian ini merupakan penelitian yang sangat tepat untuk meningkatkan kualitas pembelajaran yang selanjutnya dapat meningkatkan kualitas pendidikan secara luas (Arikunto, 2008:8). Metode penelitian menurut Sugiono (2012) pada dasarnya merupakan cara ilmiah untuk memperoleh data dengan maksud dan tujuan serta kegunaan tertentu. Cara ilmiah berarti kegiatan penelitian ini didasarkan pada ciri-ciri keilmuan, adapun ciri-ciri keilmuan yaitu rasional, empiris dan sistematis.

Subjek dalam penelitian ini adalah guru dan peserta didik kelas IX-E SMP Negeri 31 Bandung, Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2019/2020 dengan jumlah peserta didik 32 orang, terdiri dari 14 orang laki-laki dan 18 orang perempuan, yang memiliki tingkat kemampuan bervariasi dalam menerima materi pelajaran. Sedangkan objek dari penelitian ini adalah media interaktif google classroom pada mata pelajaran IPS materi Benua Asia dan benua lainnya. Tindakan dilaksanakan melalui dua siklus, setiap siklus terdiri dari dua kali pertemuan dan empat tahapan yakni; perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi/evaluasi, dan refleksi. Setiap siklus diakhiri dengan kegiatan refleksi sehingga kelemahan/kekuangan setiap siklus bisa ditindaklanjuti pada siklus berikutnya.

Data dikumpulkan melalui teknik observasi terhadap proses pembelajaran, melakukan wawancara, membuat catatan lapangan, lembar observasi, dokumentasi, penyebaran angket dan merekapitulasi nilai hasil belajar yang diperoleh peserta didik dari tes pada setiap akhir siklus. Setelah semua data terkumpul, peneliti melakukan analisis dan evaluasi data untuk membuat kesimpulan mengenai peningkatan hasil belajar peserta didik, serta kelebihan dan kekurangan penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan.

Analisis Data

Analisis data dilaksanakan secara bertahap dan berkesinambungan pada setiap akhir siklus. Data yang diperoleh diolah secara deskriptif dengan menggunakan analisis prosentase. Adapun perhitungannya dilakukan dengan prosentase dengan rumus;

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P = angka persentase

f = Frekwensi yang sedang dicari persentasenya

N = Number of Cases (jumlah frekuensi/banyaknya individu)

Adapun kriteria pengujian;

P = 80 % - 100 % = Sangat baik

P = 70 % - 79 % = Baik

P = 60 % - 69 % = Cukup

P = 50 % - 59 % = Kurang

P = 0 % - 49 % = Sangat kurang

(Sudijono, 2005:43).

Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar, maka hasil rata-rata nilai siklus I dan siklus II dibandingkan dengan KKM. Dengan perhitungan ini maka akan diketahui apakah ada peningkatan hasil belajar siswa. Kegiatan belajar mengajar pada penelitian ini melibatkan anak secara langsung untuk memanipulasi objek yang mereka lihat dan dengar melalui media interaktif dengan harapan peserta didik secara aktif memperoleh pengetahuan, dan menerapkan pengetahuannya, sehingga hasil belajar peserta didik dapat meningkat.

a. Pelaksanaan Penelitian

Pelaksanaan dilakukan dalam dua siklus dari bulan Agustus sampai dengan bulan Oktober 2019. Penelitian dilakukan dengan prosedur sebagai berikut :

1. Tahap Perencanaan

Menyiapkan RPP yang telah direncanakan. Rencana Persiapan Pembelajaran disiapkan untuk pembelajaran 2 jam pelajaran (2x40 menit) dengan materi Benua Asia dan benua lainnya dengan sub materi Benua Asia pada siklus I dan karakteristik Benua Asia pada siklus II

2. Tahap Pelaksanaan

(1) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan memotivasi siswa untuk belajar serta memberikan informasi latar belakang pelajaran, pentingnya pelajaran, mempersiapkan siswa untuk belajar, dan juga memotivasi siswa terlibat dalam aktivitas pemecahan masalah yang dipilih. (2) Guru menyajikan informasi pembelajaran kepada siswa di ruang google classroom, (3) Guru mendorong siswa untuk mengumpulkan informasi yang sesuai dengan materi. (4) Guru membantu siswa dalam menyiapkan hasil pekerjaannya., (5) Guru membantu siswa untuk melakukan refleksi atau evaluasi terhadap pembelajaran mereka dan proses-proses yang mereka gunakan.

3. Observasi dan Evaluasi

Kegiatan observasi dilakukan oleh observer. Observer mengamati setiap aksi guru dengan acuan RPP dan lembar observasi. Sedangkan pada kegiatan evaluasi, siswa mengerjakan soal evaluasi. Lembar observasi siswa dan guru

Merupakan rekaman saat pembelajaran berlangsung dengan pengamatan siswa oleh peneliti dan pengamatan guru oleh observer

4. Tahap Refleksi

Pada tahapan ini guru sekaligus sebagai peneliti bersama observer mengadakan evaluasi terhadap proses pembelajaran yang telah dilaksanakan. Sejumlah pertanyaan dan jawaban sesuai dengan yang telah diajukan pada rumusan masalah. Pada tahapan ini pula guru yang sekaligus peneliti bersama observer mengadakan pengamatan di kelas selama proses tindakan peneliti. Hasil evaluasi ini selanjutnya digunakan sebagai bahan penyusunan perancangan pada siklus II.

5. Lembar tes hasil belajar

Lembar ini diberikan dalam bentuk tes tertulis yang diharapkan dapat memberi gambaran pemahaman siswa terhadap pembelajaran materi Benua Asia dan benua lainnya dengan sub materi Benua Asia

6. Angket (daftar pertanyaan)

Pemberian angket dimaksudkan untuk mengetahui sejauh mana tanggapan siswa terhadap penggunaan media interaktif google classroom pada pembelajaran IPS sub materi Benua Asia

7. Studi dokumentasi

Studi dokumentasi dilakukan untuk menghimpun data penunjang analisis berupa data kondisi lingkungan belajar dan proses belajar siswa pada saat penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

1. Ketuntasan Belajar Siswa

Sebelum melakukan Penelitian Tindakan Kelas penulis terlebih dahulu melakukan evaluasi sebagai kegiatan pra siklus untuk mengetahui sejauh mana hasil yang diperoleh. Penulis memilih kelas IX-E karena kelas tersebut mendapat nilai yang paling rendah dibanding kelas lain. Selain itu dalam kesehariannya kelas IX-E pasif baik dalam bertanya maupun mengemukakan pendapat. Selain itu dalam kesehariannya kelas IX-E pasif baik dalam bertanya maupun mengemukakan pendapat. Hasil belajar pra Siklus disajikan pada tabel di bawah ini ;

Tabel 1. Hasil Belajar Pra Siklus

No	Uraian	Nilai / Jumlah siswa	Ket
1	Rata-rata nilai siswa	61,62	
2	Nilai tertinggi	80	1 siswa
3	Nilai terendah	50	1 siswa
4	Banyak siswa tuntas	10	31, 25%
5	Banyak siswa tidak tuntas	22	68,75 %

Hasil pra siklus menunjukkan, hanya 10 siswa (31,25 %) dari 32 siswa yang mencapai nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu nilai yang telah ditentukan adalah 71. Sedangkan 22 orang siswa (78,75%) mendapatkan nilai masih di bawah KKM.

Selanjutnya melaksanakan tindakan penelitian melalui dua siklus. Berikut diuraikan perolehan hasil tindakan masing-masing.

Tabel 2. Hasil Belajar Siklus 1

No	Uraian	Nilai / Jumlah siswa	Ket
1	Rata-rata nilai siswa	75,78	
2	Nilai tertinggi	100	1 siswa
3	Nilai terendah	50	1 siswa
4	Banyak siswa tuntas	24	75%
5	Banyak siswa tidak tuntas	8	25 %

Dari tabel di atas terjadi peningkatan yang ditunjukkan dengan hasil belajar peserta didik pada siklus I dengan menggunakan media interaktif google classroom, sebanyak 24 orang siswa (75%) mendapatkan nilai di atas KKM (71) dan 8 orang siswa (25 %) masih mendapat hasil belajar di bawah KKM. Sedangkan nilai rata-rata hasil belajar adalah 75,31. Dalam kegiatan selanjutnya setelah menggunakan media interaktif google classroom dilakukan sharing atau kerjasama antar siswa, sehingga siswa yang sudah mampu dan memahami dapat membantu siswa yang lainnya. Secara umum terlihat ada usaha dan keaktifan siswa dalam melaksanakan kegiatan diskusi, sehingga suasana belajar di kelas menyenangkan.

Tabel 3. Hasil Belajar Siklus II

No	Uraian	Nilai / Jumlah siswa	Ket
1	Rata-rata nilai siswa	87,18	
2	Nilai tertinggi	100	5 siswa
3	Nilai terendah	50	1 siswa
4	Banyak siswa tuntas	32	100 %
5	Banyak siswa tidak tuntas	0	0 %

Dari hasil belajar peserta didik siklus II dengan menggunakan media interaktif google classroom, 32 orang peserta didik (100 %) yang telah mencapai nilai di atas KKM dan 0 orang peserta didik (0 %) masih belum mencapai nilai KKM dan nilai rata-rata adalah 87,18. Hal ini diasumsikan proses belajar mengajar dengan menggunakan media interaktif google classroom menjadi lebih efektif dan menyenangkan. Siswa menjadi lebih fokus dalam pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Benua Asia dan benua lainnya.

Tabel 4. Hasil Belajar Kategori Tuntas

No	Uraian	Tuntas (%)	Belum Tuntas	Rata-rata
1	Pra Siklus	10 31,25	22 68,75	62,34
2	Siklus I	24 75	8 25	75,78
3	Siklus II	32 100	0 0	87,18

Dari tabel di atas, diperoleh penjelasan peningkatan hasil belajar kategori tuntas. Hal ini dapat disimpulkan bahwa, jumlah siswa yang mampu mencapai Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu nilai yang telah ditentukan adalah 71. Terlihat dari hasil pra siklus hanya 10 siswa (31,25 %) dari 32 siswa yang mencapai nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dan 22 orang siswa (68,75%) masih di bawah KKM. Meningkat menjadi 24 orang siswa (75 %) pada siklus I dan meningkat lagi menjadi 32 orang siswa (100 %) pada siklus II.

Tabel 5. Perbandingan Rata-rata Hasil Belajar

No	Uraian	Tuntas (%)	Nilai Rata-rata
1	Pra Siklus	31,32	62,34
2	Siklus I	75	75,78
3	Siklus II	100	87,18

Dari data di atas, menunjukkan peningkatan hasil belajar, yaitu; Pra siklus dengan pencapaian nilai rata-rata 62,34, Siklus 1 dengan pencapaian nilai rata-rata 75,78 Siklus II dengan pencapaian nilai rata-rata 87,18. Dengan demikian, pencapaian nilai hasil belajar dari siklus 1 dan siklus II telah mencapai bahkan hasil belajar siswa telah melampaui KKM dengan seluruh peserta didik telah mencapai nilai KKM (tuntas).

Berdasarkan data hasil angket yang disebar kepada siswa kelas IX-E SMP Negeri 31 Bandung, diperoleh gambaran bahwa sebagian besar siswa (85 %) menyenangi pembelajaran dengan media interaktif google kelas, bahkan mereka (87,5%) lebih cepat mengerti dengan menggunakan media interaktif google kelas ini dan sebagian besar (76 %) menginginkan pembelajaran dengan menggunakan media interaktif google kelas. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media interaktif google kelas cukup efektif untuk meningkatkan hasil belajar namun penjelasan dan arahan masih harus disempurnakan.

Tabel 6. Angket Respon Peserta Didik

No	Pernyataan	Persentase (%)
1	Senang	85
2	Cepat mengerti	87,5
3	Menginginkan kembali	76

2. Observasi Kinerja Guru

Aktivitas peserta didik dan guru selama berlangsungnya pembelajaran dengan menggunakan media interaktif google classroom pada materi Benua Asia dan benua lainnya diobservasi oleh observer. Diperoleh gambaran dari lembar observasi yang telah disediakan untuk setiap RPP, diuraikan dalam tabel berikut;

Tabel 7. Keterlaksanaan RPP Setiap Pertemuan

No	Aspek yang diobservasi	Skor Keterlaksanaan Media Nilai Rata-rata		Skor Rata-rata	Kategori
		Aktivitas Peserta Didik %	Aktivitas Guru %		
1	RPP I	82	85	83,5	Sangat baik
2	RPP II	86	88	86,5	Sangat baik

Dari tabel di atas menunjukkan penggunaan rancangan pembelajaran interaktif google classroom dapat menumbuhkan kemandirian peserta didik untuk tetap melaksanakan pembelajaran di luar jam belajar saat mereka di rumah dan kemudian dilaporkan di kelas saat diskusi kelas. Keterbatasan jam belajar di sekolah bukan alasan yang mendasar bagi guru dan peserta didik.

Pembahasan

Berdasarkan hasil temuan setelah selesai Penelitian Tindakan Kelas diperoleh data yang menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa kelas IX-E SMPN 31 Bandung pada materi Benua Asia dan benua lainnya dengan menggunakan media interaktif google kelas.

Dilihat dengan jumlah peserta didik yang mampu mencapai Ketuntasan Minimal (KKM) 10 siswa (31,25 %) di awal pra siklus menjadi 24 siswa (75 %) pada siklus ke I dan meningkat lagi menjadi 32 siswa (100 %) pada siklus ke II. Hal ini menunjukkan peningkatan yang sangat positif.

Dalam bab ini juga diuraikan (A) hasil penelitian yang terdiri atas, (1) perbedaan antara hasil belajar sebelum dan sesudah pembelajaran yang menggunakan media interaktif google classroom dan (2) sikap siswa selama proses belajar selama menggunakan media interaktif google classroom. Hasil skor tes dianalisis dalam bentuk data kualitatif yang meliputi skor minimum, skor maksimum, skor rata-rata, yang ditampilkan dalam bentuk tabel dan dilengkapi dengan paparan naratifnya.

Penggunaan media interaktif google classroom terhadap hasil belajar diketahui dari skor test dan sikap selama proses belajar peserta didik diketahui dari angket dan data hasil observasi oleh observer di kelas IX-E selama pembelajaran dengan menggunakan media interaktif google classroom, terjadi peningkatan yang cukup signifikan. Hal ini dapat dilihat pada tabel di atas dengan peningkatan nilai rata-rata 62,34 pada *pre-test* menjadi 87,18 pada *post-test*.

Kondisi Kelas pada Pelaksanaan Pembelajaran Interaktif

Penelitian ini menggunakan media interaktif google kelas yang sudah tersedia secara gratis dengan aplikasi interaktif yang dirancang dengan menggunakan program oleh Google. Adapun alasan penggunaan media ini dikarenakan menurut penulis lebih praktis, gratis, mudah diakses dan menyenangkan. Walaupun demikian media yang ada bukanlah tidak memiliki kekurangan diantaranya, tidak bisa dijangkau oleh siswa yang tidak memiliki hp. Pembelajaran dengan media interaktif ini akan berhasil dengan maksimal jika memenuhi kriteria ideal, diantaranya; (1) tersedia internet secara online, (2) peserta didik memiliki hp, (3) kompetensi guru di bidang teknologi yang memadai. Namun demikian ketidaktersediaan salah satu atau beberapa unsur seperti dikemukakan di atas bukanlah suatu halangan untuk menerapkan pembelajaran dengan media interaktif google classroom.

Pembelajaran dengan media interaktif google kelas diharapkan diterapkan juga oleh guru IPS dalam pembelajaran materi lainnya. Penerapan media interaktif google kelas ini juga dapat dijadikan contoh oleh guru IPS untuk mengembangkan kemampuan dalam kegiatan pembelajaran yang lebih efektif, sehingga terciptanya suasana belajar yang juga berbeda dari biasanya. Bila hal ini dapat diwujudkan oleh guru sudah tentu hasil pembelajaran yang baik akan dengan mudah dapat dicapai.

Berdasarkan hasil belajar di atas, dapat dikemukakan bahwa pada *pre-test* di kelas IX-E masih rendah, dan setelah pembelajaran menggunakan media interaktif google kelas mengalami peningkatan. Hal ini dapat dipahami, karena selama ini guru melakukan pembelajaran lebih banyak menggunakan media yang sederhana seperti media konvensional.

Hasil penelitian ini menguatkan pandangan Reigeluth (1983: 399) bahwa seorang mempunyai rasa keingintahuan apabila ia: 1) bereaksi secara positif pada hal-hal yang baru, aneh, berbeda jenis dan elemen, misterius dalam lingkungan yang merubah pandangan atau yang memanipulasinya, 2) menunjukkan suatu kebutuhan atau rasa ingin tahu atau lebih banyak tahu tentang lingkungannya di mana ia berada, 3) meneliti, mengamati dan melihat sekeliling kehidupannya dan menemui pengalaman baru, 4) sungguh-sungguh dalam mempelajari dan menggali rangsangan dengan tingkat keingintahuan yang ditunjukkan dengan tingkat perhatiannya.

Penelitian ini mendukung teori yang dikemukakan Hamalik (1999: 159) bahwa "hasil belajar merupakan penguasaan terhadap berbagai pengetahuan, keterampilan dan sikap yang diperoleh setelah mengikuti proses belajar". Siswa semakin aktif dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran yang baik diharapkan dapat mencakup aspek *visual, auditif dan motorik*. Hal ini bertujuan agar memudahkan siswa dalam belajar dan menanamkan konsep. Semakin banyak indera anak yang terlibat dalam proses belajar maka semakin mudah anak belajar dan semakin bermakna.

Hasil penelitian ini juga tidak menolak hasil penelitian Baugh (Arsyad, 1986: 10) yang telah mengungkapkan bahwa media pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dapat mempengaruhi terhadap efektifitas pembelajaran.

Pembelajaran materi Benua Asia dan benua lainnya pada dasarnya diarahkan untuk membentuk siswanya agar mengenal tanah airnya serta memiliki wawasan yang luas tentang benua lain. Proses pembelajaran yang mengoptimalkan pembentukan karakter yang kuat mengindikasikan pada perlunya optimalisasi potensi peserta didik khususnya selama proses pembelajaran. Pemanfaatan berbagai media untuk kepentingan proses pembelajaran menjadi alternatif dalam upaya menciptakan komunikasi yang efektif dan juga memiliki peranan penting dalam pencapaian hasil belajar menjadi maksimal dan tidak menyimpang dari apa yang telah direncanakan.

Berbagai kelebihannya sebagaimana tergambar dari hasil penelitian menjadikan media interaktif sebagai salah satu media pembelajaran yang cukup layak terutama dalam mengkonkritkan hal-hal yang masih abstrak.

Meskipun demikian, keterbatasan dari penggunaan media interaktif juga perlu mendapat perhatian. Hasil penelitian yang menunjukkan beberapa kelemahan terutama masalah waktu serta frekwensi penggunaannya, menurut guru untuk melakukan terobosan dalam pemanfaatan media interaktif untuk kepentingan pembelajaran. Hal senada diungkapkan oleh Arsyad (1997: 50) mengatakan ada beberapa kelemahan dari penggunaan media interaktif dalam pembelajaran diantaranya pengadaan perangkat komputer dan atau handpon (Hp) yang memerlukan biaya mahal dan waktu yang cukup banyak. Kemudian ketika media interaktif dilakukan, masih ada siswa yang membuka situs lain.

Penggunaan rancangan pembelajaran alternatif seperti menumbuhkan kemandirian peserta didik untuk tetap melakukan pembelajaran di luar jam belajar saat mereka di rumah dan kemudian dilaporkan di kelas saat diskusi kelas. Keterbatasan jam belajar di sekolah bukan alasan yang mendasar bagi guru dan peserta didik, tetapi pembelajaran dengan media interaktif menjadi alternatif untuk pencapaian hasil belajar yang maksimal.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Pembelajaran dengan menggunakan media interaktif google calassroom dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IX E SMPN 31 Bandung pada materi Benua Asia dan benua lainnya. Selain itu juga membuat peserta didik aktif dan menyenangkan. Belajar menggunakan media ini, guru lebih efektif dalam mengelola pembelajaran, guru dapat memantau setiap aktivitas peserta didik secara langsung. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan hasil belajar peserta didik. Jumlah peserta didik yang mencapai ketuntasan minimal (KKM) adalah sebanyak 10 orang (31,25 %) di awal pra siklus, kemudian menjadi 24 siswa (75 %) pada siklus ke I dan meningkat lagi menjadi 32 siswa (100 %) pada siklus ke II. Hal ini menunjukkan peningkatkan yang sangat positif. Adapun kendala yang masih dihadapi adalah masih ada peserta didik yang membuka situs lain ketika berlangsung pembelajaran.

Saran

Pembelajaran dengan menggunakan media interaktif google classroom dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi Benua Asia dan benua lainnya di kelas IX E SMPN 31 Bandung. Dengan demikian diharapkan para guru melakukan penelitian tindakan kelas sebagai upaya untuk menghindari kejenuhan belajar peserta didik dan sebagai alternatif dalam menggunakan media pembelajaran yang lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Akhmadi, A. (2016). *Penelitian Tindakan Kelas (Panduan Praktis Pengembangan*
Arsyad & Azhar. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta. Raja grafindo Persada.
Arikunto, Suharsimi., dkk. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara
Hamalik, O. (1999). *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*. Jakarta: Bumi Aksara.
Riana, Cipi dalam Asra, dkk (2008). *Media Pembelajaran (Editor) Komputer dan Media Pendidikan di Sekolah Dasar*. Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi, Departemen Pendidikan Nasional
Sadiman, Arief S, dkk, 2012. *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Pustekom Dikbud dan RajaGrafindo Persada. Jakarta.
Sudijono, Anas, 2005. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Raja Grafindo Persada. Jakarta
Sudjana, Nana, 1989. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Remaja Rosdakarya, Bandung
Sugiyono. (2012) *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
Trianto,(2011). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
<https://id.m.wikipedia.org/wiki/diakses> pada tanggal, 01 Agustus 2019.