
PENINGKATAN KEAKTIFAN DAN PRESTASI BELAJAR MATEMATIKA MELALUI GOOGLE MEET BERBANTUAN JAMBOARD DAN PENTABLET

Ida Zubaidah
SMP Negeri 41 Semarang
E-mail: izubaidah36@gmail.com

Abstrak

Praktik Baik ini dilatarbelakangi tidak maksimalnya keaktifan dan prestasi belajar peserta didik selama kegiatan pembelajaran daring di masa pandemi covid-19. Praktik baik ini difokuskan pada upaya peningkatan keaktifan dan prestasi belajar matematika peserta didik melalui *Google Meet* berbantu aplikasi *jamboard* dan *pentablet*. Subjek praktik baik ini adalah peserta didik kelas VIII D SMP Negeri 41 Semarang dengan jumlah 32 orang. Berdasarkan analisis terhadap hasil observasi selama praktik baik, prestasi belajar peserta didik menunjukkan peningkatan, dibuktikan dengan peningkatan skor keaktifan peserta didik sebelum menggunakan *Google Meet* berbantuan aplikasi *Jamboard* dan *Pentablet*. Keaktifan belajar meningkat menjadi 81,250%. Selain itu, pencapaian persentase KKM mengalami peningkatan, sebelum praktik baik sebesar 56,25%, meningkat menjadi 84,375%. Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran daring melalui *Google Meet* berbantuan aplikasi *Jamboard* dan *Pentablet* dapat meningkatkan keaktifan dan prestasi belajar peserta didik

Kata Kunci: keaktifan; prestasi belajar; *Google Meet*.

Abstract

This Best Practice is motivated by the lack of activeness and learning achievements of students in online learning activities during the COVID-19 pandemic. This study is focused on efforts to enhance students' activeness and learning achievement in mathematics through Google Meet assisted by jamboard and pentablet applications. The subjects of this study were students of class VIII D of SMP Negeri 41 Semarang with a total of 32 people. Based on an analysis of the observations results during the study, student learning achievement shows an improvement, as evidenced by an increase in student activity scores compared to the results before using Google Meet assisted by Jamboard and Pentablet applications. Students learning activeness increased to 81.250%. In addition, the achievement of the minimum criteria of mastery learning percentage has increased, before this study by 56.25%, increasing to 84.375%. It can be concluded that online learning through Google Meet assisted by Jamboard and Pentablet applications can enhance student activeness and learning achievement.

Keywords: *Activeness; Learning Achievements; Google Meet.*

PENDAHULUAN

Bulan Maret tahun 2020 menghadirkan tantangan tersendiri bagi dunia pendidikan, sebab melalui surat edaran Menteri Pendidikan dan Kebudayaan, bahwa saat ini proses belajar mengajar dialihkan secara mandiri di rumah peserta didik masing-masing dengan model pembelajaran jarak jauh melalui sistem daring. Semua guru merasa berkewajiban untuk mengubah metode pembelajaran di sekolah dalam situasi dan kondisi pandemi dengan segala keterbatasan sekalipun. Di Indonesia banyak keluarga yang kurang bisa melakukan pembelajaran dari rumah. Pelaksanaan pembelajaran yang semula berlangsung dengan tatap muka menjadi secara daring/online. Suatu kejutan besar khususnya bagi orang tua yang biasanya sibuk dengan pekerjaannya di luar rumah. Orang tua harus memfasilitasi sarana pembelajaran daring. Penggunaan kuota internet dan listrik meningkat sehingga menambah beban ekonomi. Demikian juga dengan problem psikologis peserta didik yang terbiasa belajar bertatap muka langsung dengan guru, kini harus belajar mandiri secara jarak jauh. Proses ini berjalan pada skala yang belum pernah terukur dan teruji sebab belum pernah terjadi sebelumnya. Akibatnya terjadi kebingungan baik secara psikis maupun nonpsikis. Pembelajaran jarak jauh atau dikenal dengan pembelajaran daring jelas memberikan dampak yang signifikan. Diantaranya adalah menurunnya capaian prestasi belajar yang dialami oleh para peserta didik di SMP Negeri 41 Semarang. Data menunjukkan bahwa jumlah peserta didik kelas VIII D yang aktif pada materi Teorema Pythagoras

adalah 11 orang dari 32 peserta didik (34,375%), dan peserta didik yang tuntas atau mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM = 76) adalah 18 orang (56,25%), padahal diharapkan 80% peserta didik tuntas secara klasikal.

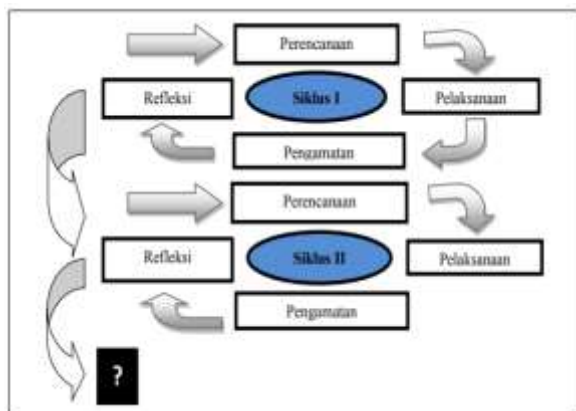
Berdasarkan pengamatan dan observasi langsung, didapati peserta didik kebanyakan memiliki *android*. Hal ini dapat memberikan kesempatan kepada guru untuk menciptakan dan menerapkan sebuah pembelajaran yang interaktif dengan melalui aplikasi *Google Meet* sehingga peserta didik lebih mudah mengikuti kegiatan belajar dan melakukan konsultasi dengan guru terutama untuk materi-materi pelajaran yang dianggap membutuhkan penjelasan dan pemahaman yang lebih mendalam. Setelah mengkaji beberapa alternatif pemecahan masalah, penulis berasumsi bahwa melalui *Google Meet* berbantuan *Jamboard* dan *Pentablet* dapat mengatasi masalah yang dihadapi peserta didik. *Google Meet* sebagai pengganti pembelajaran tatap muka di kelas, *Jamboard* bisa menggantikan papan tulis, sedangkan *Pentablet* sebagai alternatif menggantikan spidol sehingga diharapkan pembelajaran lebih interaktif dan menyerupai suasana pembelajaran tatap muka di kelas. Oleh karena itu, penulis melakukan praktik baik dengan judul “Peningkatan Keaktifan dan Prestasi Belajar Matematika Melalui *Google Meet* Berbantuan *Jamboard* dan *Pentablet*.”

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yaitu Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan pendekatan kuantitatif dan kualitatif. Penelitian tindakan

kelas memiliki tujuan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran serta membantu memberdayakan guru dalam memecahkan masalah pembelajaran di sekolah (Arikunto, 2011). Peneliti menggunakan metode yang dikembangkan oleh Riel: (2007) yang membagi proses penelitian tindakan dari masing- masing siklus menjadi tahap-tahap:

1. perencanaan;
2. pelaksanaan tindakan;
3. pengumpulan dan analisis data atau pada metode lain dikenal sebagai tahapan observasi; dan
4. refleksi seperti yang dijelaskan pada bagan sebelumnya.



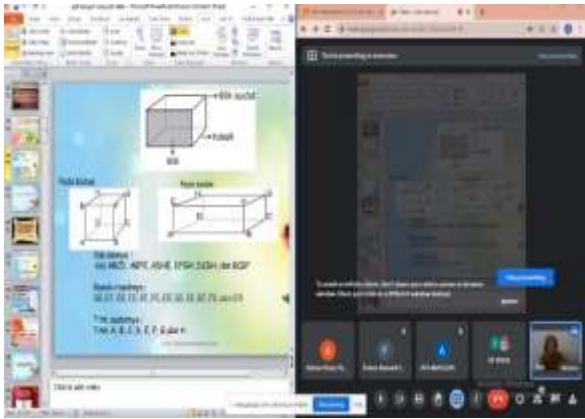
HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Langkah-Langkah Pemecahan Masalah

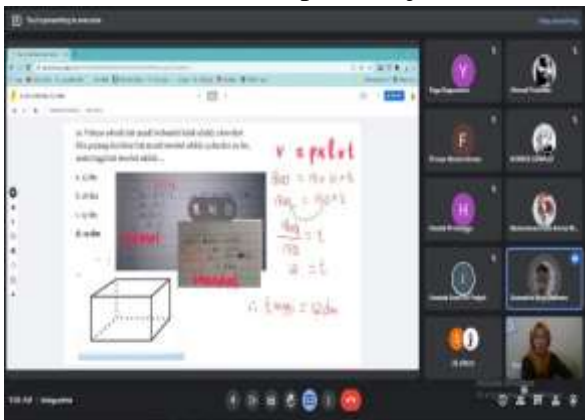
SMP Negeri 41 Semarang selama masa pandemi selalu mengupayakan pelayanan pembelajaran yang maksimal dengan cara pembelajaran *online* daring. Beberapa hal yang terkait dengan pembelajaran daring selalu menjadi pertimbangan utama agar proses pembelajaran berjalan efektif dan maksimal sehingga dengan model pembelajaran apapun bisa

menghantarkan peserta didik mendapatkan fasilitas pembelajaran yang optimal. Pada proses pembelajaran ini, penulis memilih kelas VIII D SMP Negeri 41 Semarang. Kelas VIII D SMP Negeri 41 Semarang terdiri dari 17 peserta didik laki-laki dan 15 peserta didik perempuan. Dari rumusan masalah pada pendahuluan di atas penulis melakukan langkah-langkah cara menyelesaikan permasalahan tersebut yaitu sebagai berikut:

- a. Perencanaan, langkah-langkah perencanaan meliputi 1) menganalisis permasalahan yang ada di kelas terkait dengan kegiatan pembelajaran jarak jauh, 2) menentukan metode yang mungkin dilaksanakan terkait dengan pembelajaran jarak jauh, 3) mengidentifikasi kelebihan dan kekurangan pembelajaran menggunakan *Google Meet*. 4) menetapkan tujuan Praktik Baik, 5) membuat desain pelaksanaan dan instrumen yang dibutuhkan, 6) membuat RPP melalui aplikasi *Google Meet* berbantuan *Jamboard* dan *Pentablet* mata pelajaran matematika kelas VIII D Materi Bangun Ruang Sisi Datar.
- b. Sosialisasi diberikan kepada pihak-pihak yang terkait, yaitu kepala sekolah, observer, wali kelas, Guru BK, peserta didik kelas VIII D.
- c. Pelaksanaan kegiatan dilaksanakan pada hari Selasa, 15 Februari 2022 sesuai dengan jadwal KBM.



Gambar 1. Penggunaan *Google Meet* untuk melaksanakan pembelajaran



Gambar 2. Penggunaan Aplikasi *Jamboard* dan *Pentablet* untuk melakukan tanya jawab hasil pekerjaan siswa

- d. Monitoring dilakukan mulai dari tahap sosialisasi sampai selesainya kegiatan. Semua hasil monitoring dicatat, difoto, dan didokumentasikan.
- e. Evaluasi terhadap hasil monitoring didiskusikan dengan pihak-pihak terkait, misalnya peserta didik, orang tua, guru, dan kepala sekolah. Evaluasi digunakan untuk mereview kegiatan yang perlu disempurnakan.
- f. Hasil yang diperoleh didokumentasikan untuk selanjutnya disampaikan kepada pihak-pihak yang terkait. Misalnya angket peserta didik, rekaman kegiatan,

disampaikan kepada peserta didik dan teman sejawat.

2. Cara Pemecahan Masalah

Selama pembelajaran jarak jauh dengan daring sekolah tetap melakukan pembelajaran formal dengan masuk kelas virtual menggunakan video *conference google meet*. Jadwal yang diberlakukan dengan jadwal khusus yakni per jam pelajaran 40 menit tetapi pada saat pembelajaran tatap muka, seminggu 6 jam pelajaran, saat pandemi menjadi 3 jam pelajaran. Pada kegiatan ini, guru meminta siswa untuk masuk ke link *Google Meet* kelas VIII D yaitu: <https://meet.google.com/lookup/cmtmyyacxe> dan mempelajari materi bangun ruang sisi datar. Untuk mengukur prestasi belajar IPK yang akan dicapai adalah menentukan luas permukaan bangun ruang sisi datar yaitu kubus dan balok, menentukan volume bangun ruang sisi datar kubus dan balok, menjelaskan perbedaan luas permukaan dan volume bangun ruang sisi datar kubus dan balok. Sedangkan untuk mengukur keaktifan peserta didik, penulis menggunakan lembar observasi keaktifan peserta didik dalam Belajar.

Proses pembelajaran daring melalui *Google Meet* diawali dengan guru memberikan pertanyaan yang berhubungan dengan contoh nyata bentuk kubus dan balok. Guru membuka permasalahan yaitu meminta siswa untuk mengingat dan mengamati ruang kelas VIII D. kemudian guru menanyakan ada berapa bidang yang membatasi, ada berapa pojok dari ruangan tersebut. Pertanyaan tersebut

untuk menggiring keaktifan peserta didik dalam berpikir kritis dan kreatif untuk menemukan cara menyelesaikan masalah. Guru memaparkan materi dengan cara *share screen* powerpoint yang tersedia di fasilitas *Google Meet* dan menjelaskan proses penyelesaian soal dengan menggunakan media whiteboard virtual yaitu aplikasi *Jamboard* dan *Pentablet* sebagai pengganti papan tulis dan spidol. Pada kegiatan ini, guru juga bisa memantau keseriusan peserta didik dalam belajarnya, dengan mewajibkan membuka microphone dan membuka video saat peserta didik dipanggil.

Data praktik baik yang dikumpulkan terdiri atas data kualitatif melalui

instrumen lembar observasi keaktifan peserta didik dan data kuantitatif melalui instrumen soal tes. Instrumen yang digunakan untuk menganalisis keaktifan peserta didik yaitu lembar pengamatan keaktifan peserta didik pada saat, sedangkan untuk menganalisis prestasi belajar, digunakan soal yang di share melalui *Google Form*. Skor yang diperoleh dianalisis dan digunakan menghitung tingkat keberhasilan dalam proses pembelajaran. Berikut adalah tabel Lembar Observasi Keaktifan peserta didik dalam belajar dan tabel pedoman penskoran keaktifan belajar peserta didik.

Tabel 1. Lembar Observasi Keaktifan peserta didik dalam belajar

No	Aktivitas Belajar Peserta didik dan Skor		
1	Hadir tepat waktu	1	tidak hadir
		2	terlambat kurang dari 30 menit
		3	terlambat kurang dari 10 menit
		4	hadir tepat waktu
2	Mengikuti pelajaran melalui <i>Google Meet</i>	1	Tidak mengikuti pelajaran melalui <i>Google Meet</i>
		2	Mengikuti pelajaran melalui <i>Google Meet</i> kurang dari 30 menit
		3	Mengikuti pelajaran melalui <i>Google Meet</i> lebih dari 30 menit
		4	Mengikuti pelajaran melalui <i>Google Meet</i> 60 menit
3	Bertanya ketika guru memberi kesempatan	1	tidak bertanya
		2	bertanya sekali
		3	bertanya 2 kali
		4	bertanya lebih dari 2
4	Menjawab pertanyaan pada kegiatan pembelajaran	1	tidak bertanya
		2	bertanya sekali
		3	bertanya 2 kali

		4	bertanya lebih dari 2
5	Aktif menanggapi pertanyaan yang diajukan	1	tidak menanggapi
		2	menanggapi sekali
		3	bertanyamenanggapi
		4	menanggapi lebih dari 2
6	Memenuhi tugas / tagihan yang diberikan	1	Tidak mengumpulkan
		2	mengumpulkan tidak tepat waktu
		3	mengumpulkan tepat waktu
		4	mengumpulkan tagihan sebelum deadline

Tabel 2. Pedoman Penskoran Keaktifan Belajar

No	Skor	Kategori
1	6 – 12	Kurang aktif
2	13 – 18	Aktif
3	19 – 24	Sangat Aktif

Hasil kegiatan pembelajaran berikut merupakan hasil studi lapangan yang telah dilakukan oleh guru dalam proses pembelajaran secara daring. Sesuai dengan tujuan awal penulisan praktik baik ini, guru berhasil melaksanakan kegiatan

pembelajaran secara daring melalui pemanfaatan *Google Meet* berbantuan aplikasi *jamboard* dan *pentablet* dalam masa darurat covid 19.

Hal tersebut terlihat bahwa peserta didik dapat mengikuti pembelajaran yang dilakukan oleh guru dengan baik dan lancar. Berikut disajikan tabel 3, rekap data aktivitas belajar peserta didik sebelum dan setelah menggunakan aplikasi *google meet* berbantuan aplikasi *jamboard* dan *pentablet*.

Tabel 3. Rekap Data Aktifitas Belajar Peserta Didik sebelum dan setelah pembelajaran dengan menggunakan *Google Meet* berbantuan aplikasi *Jamboard* dan *Pentablet*

Kategori	Sebelum menggunakan aplikasi		Sesudah menggunakan aplikasi		Prosentase Peningkatan Keaktifan
	Jumlah	Prosentase	Jumlah (Orang)	Prosentase	
Sangat Aktif	3	9,375	3	9,375	46,875
Aktif	8	25	23	71,875	
Jumlah peserta didik Kategori aktif	11		26		
kurang aktif	21	65,625	6	18,75	

Keterangan: Peserta didik yang aktif adalah peserta didik dalam kategori sangat aktif dan aktif.

Dari tabel tersebut sebelum tindakan terdapat jumlah peserta didik yang aktif adalah 11 orang, sedangkan setelah menggunakan aplikasi meningkat menjadi

26 orang. Terdapat jumlah peningkatan peserta didik yang aktif sebanyak 15 orang, sehingga ada kenaikan sebesar 46. 875%. Tabel 3 dapat disajikan dalam bentuk diagram sebagai berikut.

Diagram 1. Rekap Data Aktifitas Belajar Peserta Didik sebelum dan setelah mendapatkan perlakuan menggunakan *Google Meet* berbantuan aplikasi *Jamboard* dan *Pentab*



Berdasarkan diagram 1, terlihat peningkatan jumlah keaktifan belajar. Jumlah siswa aktif sebelum menggunakan aplikasi *google meet* berbantuan *jamroad* dan *pentab* adalah sebesar 11 orang, sedangkan jumlah siswa aktif setelah menggunakan aplikasi *google meet* berbantuan *jamroad* dan *pentab* adalah sebesar 26 orang. Dapat disimpulkan bahwa ada peningkatan keaktifan Belajar peserta didik setelah mendapatkan perlakuan menggunakan *Google Meet* berbantuan aplikasi *Jamboard* dan *Pentab*.

Rekap jumlah prestasi belajar peserta didik sebelum menggunakan *google meet* berbantuan aplikasi *jamboard* dan *pentab* tampak pada tabel 3.4 berikut.

Tabel 4. Rekap Jumlah Prestasi Belajar Peserta didik sebelum menggunakan *Google Meet* berbantuan Aplikasi *Jamboard* dan *Pentab*

Kategori	Sebelum menggunakan aplikasi		Sesudah menggunakan aplikasi		Presentase Peningkatan Prestasi Belajar
	Jumlah (Orang)	Prosentase	Jumlah (Orang)	Prosentase	
Tuntas	18	56.25	27	84.375	28.125
Tidak Tuntas	14	43.75	5	15.625	

Berdasarkan tabel tersebut terlihat bahwa jumlah siswa sebelum yang tuntas belajar sebelum menggunakan aplikasi *Google Meet* berbantuan *Jamboard* dan *Pentab* adalah 8 orang, sedangkan setelah menggunakan aplikasi *Google Meet* berbantuan *Jamboard* dan *Pentab* adalah 27 orang. Terdapat peningkatan jumlah peserta didik yang tuntas sebanyak 9 orang sehingga kenaikan prosentase ketuntasan sebesar 28.125%.

Diagram 2. Rekap Jumlah Prestasi Belajar Peserta didik sebelum menggunakan

Google Meet berbantuan Aplikasi *Jamboard* dan *Pentab*



Berdasarkan diagram 2, terlihat peningkatan jumlah siswa yang tuntas belajar. Jumlah siswa yang tuntas belajar sebelum menggunakan aplikasi google meet berbantuan jambroad dan pentab adalah sebesar 18 orang, sedangkan jumlah siswa aktif setelah menggunakan aplikasi google meet berbantuan jamroad dan pentab adalah sebesar 27 orang.

Dapat disimpulkan bahwa ada peningkatan prestasi belajar peserta didik setelah digunakan *Google Meet* berbantuan aplikasi *Jamboard* dan *Pentab*. Dengan melakukan kegiatan pembelajaran secara daring beberapa keunggulan pembelajaran daring melalui menggunakan *Google Meet* berbantuan aplikasi *Jamboard* dan *Pentab* sebagai berikut.

1. Dengan pembelajaran menggunakan video conference *Google Meet*, proses pembelajaran seperti di kelas, guru dan peserta didik bisa bertemu langsung walaupun sedikit terbatas, tetapi masih tercipta ikatan emosi antara guru dan peserta didik.
2. Guru dapat mengontrol siswa dengan menyemangati dengan memberi motivasi, dan juga menasehati apabila peserta didik kurang tepat sikapnya.
3. Pada proses KBM siswa bisa melihat proses dari pembelajaran materi tersebut, dan bisa langsung menanyakan guru apabila ada materi atau soal yang tidak dikathui.
4. Dengan memanfaatkan fasilitas share screen dari *Google Meet*, guru menampilkan materi menggunakan bantuan *pentablet* sebagai pengganti spidol dan aplikasi *Jamboard* sebagai pengganti whiteboard sehingga guru

bisa menjelaskan detail dari pemecahan masalah pada soal matematika.

5. Dengan menggunakan *Jamboard* ada interaksi antara siswa dengan guru sebab siswa bisa menuliskan jawaban secara langsung di layar *Jamboard* sehingga siswa bisa berperan aktif dalam penyelesaian soal.

Selain keunggulan-keunggulan tersebut, ada beberapa kendala yang ditemui oleh guru maupun peserta didik sebagai berikut.

1. Dengan proses KBM menggunakan *Google Meet* cukup menyedot kuota yang besar, rata rata satu jam jika membuka kamera bisa menggunakan paket data seberar 3 GB, kalo menutup kamera 1 GB. Sehari pembelajaran dimulai pukul 08.30 sampai dengan pukul 10.30, jadi rata rata menghabiskan kuota 4 GB sehari.
2. Kendala jaringan apabila kondisi cuaca tidak mendukung
3. Adanya kendala yang terjadi, menjadikan guru harus bersikap kreatif, sehingga dalam proses KBM menggunakan alternative aplikasi yang lain, yakni Video pembelajaran di youtube, Google classroom, LMS lain semisal Google Form.

KESIMPULAN

Berdasarkan pembahasan dalam hasil dan pembahasan, maka dapat ditarik simpulan sebagai berikut.

1. Terdapat peningkatan keaktifan peserta didik kelas VIII D melalui *Google Meet* berbantuan aplikasi

- Jamboard* dan *Pentablet* mata pelajaran matematika materi bangun ruang sisi datar tahun ajaran 2021/2022 sebesar 46.875%
2. Terdapat peningkatan prestasi belajar peserta didik kelas VIII D melalui *Google Meet* berbantuan aplikasi *Jamboard* dan *Pentablet* mata pelajaran matematika materi bangun ruang sisi datar tahun ajaran 2021/2022 sebesar 28.125%.

<https://lpmpdki.kemdikbud.go.id/pemanfaatan-google-jamboard-sebagai-media-untuk-pembelajaran-interaktif-selama-pembelajaran-jarak-jauh/>. diunduh di Semarang 4 September 2021 pukul 18.00.

Rahayu Sri Yayuk, S.Si. (2020). *Pemanfaatan Zoom Meeting dengan Aplikasi Powerpoint Dan Alat Pentablet Pada Pembelajaran Daring Dalam Masa Darurat Covid_19*. Best Practise, SMA Negeri 61 Jakarta

DAFTAR PUSTAKA

Emmi Hasi Rafi'ah Yati (2015) *Peningkatan Keaktifan Belajar Matematika Melalui Strategi Learning Cycle Pada Siswa Kelas Vii Mts Negeri Filial Pulutan Tahun Ajaran 2014/2015*. Naskah Publikasi. UMS Surakarta

Hasanah, Eva. (2020). Pengaruh Media Jamboard Terhadap Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Tajwid (Studi Asosiasi Pada Siswa Kelas IX SMP Islam Al Azhar 1 Jakarta) <http://repository.iiq.ac.id/handle/123456789/1040>. diunduh di Semarang 4 September 2021 pukul 23.00.

Latifah Nur, Wulandari Andhika Ayu, Suratno (2021). *Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Melalui Pembelajaran Dengan Google Meet*. <http://journal.univetbantara.ac.id/index.php/absis/index>. diunduh di Semarang, 6 Januari 2022.

Rosidah Ati, M.Pd. (2021). *Pemanfaatan Google Jamboard Sebagai Media Untuk Pembelajaran Interaktif Selama Pembelajaran Jarak Jauh*.