

ANALISIS MINAT BELAJAR SISWA BERBANTUAN EDPuzzle MELALUI GOOGLE CLASSROOM DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA SMP NEGERI 3 BOJONEGORO

Ita Dwi Nur Agustin¹⁾ Ari Indriani²⁾ Dwi Erna Novianti³⁾

¹ IKIP PGRI BOJONEGORO

email: ita.agustinn@gmail.com

²IKIP PGRI BOJONEGORO

email: ariindrianiemail@gmail.com

³IKIP PGRI BOJONEGORO

email: dwierna.novianti@gmail.com

Abstrak: Guru dan siswa kurang matang dalam mempersiapkan perubahan sistem pembelajaran akibat pandemi sehingga memunculkan banyak problematika selama pembelajaran daring salah satunya yaitu kurangnya keaktifan dan minat belajar siswa. Tujuan penelitian ini adalah untuk (1) mengetahui faktor-faktor yang dapat mempengaruhi minat belajar matematika siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Bojonegoro (2) mengetahui minat belajar siswa berbantuan Edpuzzle melalui Google Classroom dalam pembelajaran matematika kelas VIII SMP Negeri 3 Bojonegoro. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan penyebaran angket dan wawancara siswa sebagai teknik pengambilan data. Subjek pada penelitian ini yaitu 12 siswa kelas VIII semester genap SMP Negeri 3 Bojonegoro. Analisis data angket dan wawancara siswa. Teknik keabsahan data yang digunakan yaitu triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Berdasarkan hasil penelitian dapat dijelaskan bahwa (1) minat belajar matematika siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Bojonegoro dipengaruhi beberapa faktor yaitu perasaan senang, ketertarikan, perhatian dan keterlibatan siswa dalam mengikuti pembelajaran, (2) adanya peningkatan minat belajar siswa sebelum penambahan Edpuzzle dan sesudah penambahan Edpuzzle melalui Google Classroom dalam pembelajaran daring dengan rata-rata peningkatan sebesar 11,37%.

Kata kunci: Minat Belajar; Edpuzzle; Google Classroom

Abstract: Teachers and students are not mature enough to prepare for changes in the learning system due to the pandemic, causing many problems during online learning, one of which is the lack of student activity and interest in learning. This study aims to (1) determine the factors that can affect the interest in learning mathematics of class VIII students of SMP Negeri 3 Bojonegoro (2) determine the interest in learning of students assisted by Edpuzzle through Google Classroom in learning mathematics for class VIII of SMP Negeri 3 Bojonegoro. The approach used in this study is a qualitative approach with the distribution of questionnaires and student interviews as data collection techniques. The subjects in this study were 12 students of class VIII even semester of SMP Negeri 3 Bojonegoro. Data analysis of questionnaires and student interviews. The data validity technique used is source triangulation and technical triangulation. Based on the results of the study, it can be explained that (1) several factors that influence the learning interest of class VIII students of SMP Negeri 3 Bojonegoro in learning mathematics, namely feelings of pleasure, interest, attention and involvement of students in participating in learning, (2) an increase in student interest in learning before the addition of Edpuzzle and after adding Edpuzzle through Google Classroom in online learning with an average increase of 11.37%.

Keywords: Interest in Learning, Edpuzzle, Google Classroom

Pendahuluan

Pemerintah Indonesia pertama kali memberitahukan kasus covid-19 pada akhir bulan Maret 2020 silam yang menempatkan Indonesia pada masa pandemi. Badan Kesehatan Dunia (WHO) sendiri telah mengumumkan bahwa wabah ini dijadikan pandemi global pada 11 Maret 2020 mengingat cepatnya penyebaran wabah covid ke seluruh penjuru dunia. Hal ini tentu memberikan dampak yang sangat besar bagi seluruh sektor kehidupan masyarakat, salah satunya sektor pendidikan (Asmuni, 2020).

Berbagai upaya baik pembatasan sosial (Social-Distancing) maupun karantina sejumlah wilayah telah dilakukan pemerintah dengan harapan kasus covid-19 di Indonesia dapat turun jumlah penderitanya. Pengambilan kebijakan ini pada awalnya tidak mudah untuk dilakukan

mengingat dampak yang akan ditimbulkan dapat merubah seluruh tatanan kehidupan masyarakat. Dengan menerapkan kebijakan ini maka seluruh aktivitas masyarakat di luar rumah yang berpotensi menimbulkan kerumunan dibatasi. Akibatnya beberapa sektor pekerjaan dan pendidikan harus dilaksanakan dari rumah dengan pemanfaatan tehnologi.

Sejak dikeluarkannya Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 Tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Dalam Masa Darurat Penyebaran Coronavirus Disease pada 24 Maret 2020, seluruh kegiatan pembelajaran dilaksanakan secara daring atau online sehingga siswa memperoleh pembelajaran yang bermakna. Namun akibat ketidaksiapan dari berbagai pihak, kebijakan ini memperoleh dukungan dan protes dari pihak masyarakat. Seolah tiba-tiba memaksa pendidikan ini untuk melakukan perubahan agar dapat beradaptasi sesuai dengan kebijakan yang berlaku terhadap proses pembelajaran yang dilakukan dari rumah melalui daring atau online (Atsani, 2020).

Kurang matangnya persiapan pihak guru maupun siswa dalam menghadapi perubahan sistem pembelajaran yang tiba-tiba ini memunculkan banyak problematika dalam pembelajaran daring. Salah satu problematika yang dihadapi siswa dalam proses pembelajaran daring yaitu kurangnya keaktifan dan minat belajar siswa meskipun telah tersedia berbagai fasilitas penunjang pembelajaran daring. Hal ini disebabkan keterbatasan guru dalam menggunakan teknologi berakibat pada kurang menariknya materi yang disampaikan sehingga siswa merasa malas dan bosan (Asmuni, 2020).

Seiring berjalannya waktu, sedikit demi sedikit guru maupun siswa mulai beradaptasi dengan kondisi kritis ini. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran daring yang awalnya hanya menggunakan Whatsapp Group kini mulai berkembang dengan menggunakan Google Classroom, Zoom, Google Meet, Microsoft Teams, dan lain sebagainya demi menjawab hambatan-hambatan yang pernah dilalui sebelumnya. Penggunaan aplikasiaplikasi diatas diharapkan dapat meningkatkan minat belajar siswa serta mutu pendidikan selama pandemi berlangsung meskipun proses pembelajaran dilakukan secara daring.

Google Classroom sangat efisien digunakan sebagai kelas maya selama masa pandemi sebab dapat diakses kapan saja dan dimana saja. SMP Negeri 3 Bojonegoro merupakan salah satu sekolah negeri di Bojonegoro yang ikut berpartisipasi dalam penggunaan kelas maya melalui Google Classroom. Bahkan hingga pemberlakuan pembelajaran tatap muka terbatas dilaksanakan, SMP Negeri 3 Bojonegoro tetap konsisten menggunakan Google Classroom sebagai sarana penunjang pembelajaran. Meski pembelajaran tatap muka telah ditetapkan, bukan berarti proses pembelajaran kembali normal seperti sedia kala. Penerapan protokol kesehatan yang berlaku, jumlah siswa yang melakukan pembelajaran tatap muka juga dibatasi. Pembelajaran tatap muka di sekolah 3 kali dalam seminggu dengan jangka waktu pembelajaran yang lebih singkat. Selebihnya mereka tetap melakukan pembelajaran online. Model pembelajaran seperti ini biasa disebut dengan Blanded Learning.

Meskipun Google Classroom menjadi aplikasi populer saat ini, penggunaannya perlu didampingi aplikasi lain untuk menarik minat belajar siswa. Hasil wawancara dengan salah satu siswa SMP Negeri 3 Bojonegoro, penggunaan Google Classroom makin lama makin membosankan. Siswa hanya menerima materi berupa dokumen kemudian diberi tugas, dikerjakan, lalu dikumpulkan. Jika ada penyampaian materi melalui video itu pun juga belum maksimal dan masih monoton. Siswa ini bahkan mengeluhkan penyampaian materi sulit dipahami khususnya pada mata pelajaran berhitung yaitu matematika. Di sinilah kreativitas

guru diuji. Pemilihan atau pembuatan video pembelajaran harus semenarik mungkin agar mudah dipahami siswa dan tidak membosankan sehingga perlu memodifikasi video pembelajaran dengan aplikasi Edpuzzle.

Penelitian ini bertujuan untuk (1) mengetahui faktor-faktor yang dapat mempengaruhi minat belajar matematika siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Bojonegoro (2) mengetahui minat belajar siswa berbantuan Edpuzzle melalui Google Classroom dalam pembelajaran matematika kelas VIII SMP Negeri 3 Bojonegoro.

Metode

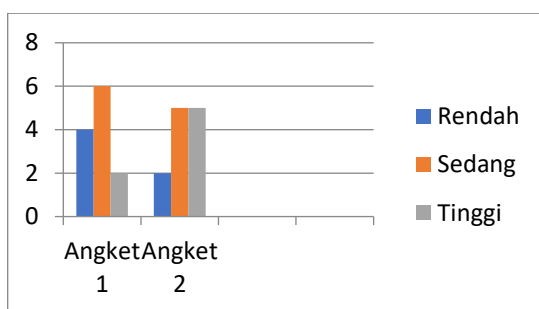
Penelitian ini termasuk penelitian kualitatif. Teknik pengambilan data pada penelitian ini dilakukan dengan menyebarkan angket sebanyak 2 kali dengan waktu yang berbeda secara online dan wawancara terhadap siswa. Subjeknya ada 12 siswa kelas VIII semester genap SMP Negeri 3 Bojonegoro. Analisis data dilakukan yaitu analisis data angket dan analisis data wawancara. Teknik keabsahan data yang digunakan yaitu triangulasi sumber dan triangulasi Teknik.

Hasil dan Pembahasan

Data yang telah diperoleh dari penyebaran angket dan wawancara siswa kemudian dianalisis.

Data Hasil Angket

Penyebaran angket dilakukan sebanyak 2 kali yaitu sebelum dan sesudah penambahan aplikasi/web Edpuzzle melalui Google Classroom. Berikut hasil analisis data angket minat belajar siswa sebelum dan sesudah penambahan Edpuzzle.



Grafik 1. Hasil analisis data angket

Berdasarkan hasil angket pertama ada 4 siswa yang mempunyai minat belajar rendah, 6 siswa dengan minat belajar sedang, dan 2 siswa dengan minat belajar tinggi. Sedangkan pada angket kedua, siswa dengan minat belajar rendah ada 2, siswa dengan minat belajar sedang ada 5, dan 5 siswa dengan minat belajar tinggi.

Persentase banyaknya siswa pada masing-masing kategori minat belajar dalam pembelajaran dengan Google Classroom yaitu 33,33% siswa dengan minat belajar rendah, 50% siswa dengan minat belajar sedang, dan 16,67% siswa dengan minat belajar tinggi. Sedangkan persentase banyaknya siswa pada masing-masing kategori minat belajar dalam pembelajaran dengan Edpuzzle melalui Google Classroom yaitu 16,67% siswa dengan minat belajar rendah, 41,67% siswa dengan minat belajar sedang, dan 41,67% siswa dengan minat belajar tinggi.

Tahap selanjutnya yaitu mencari persentase peningkatan minat belajar siswa sebelum dan sesudah penambahan Edpuzzle pada Google Classroom. Berikut merupakan tabel persentase peningkatan minat belajar siswa.

Tabel 1. Persentase Peningkatan Minat Belajar

Kode	Angket 1		Angket 2		Peningkatan (%)
	Skor	%	Skor	%	
S1	61	69,32	53	73,61	4,29
S2	43	48,86	49	68,05	19,19
S3	55	62,5	53	73,61	11,11
S4	42	47,73	35	48,61	0,88
S5	47	53,41	59	81,94	28,53
S6	49	55,69	58	80,55	24,86
S7	42	47,73	51	70,83	23,1
S8	60	68,18	60	83,33	15,15
S9	39	44,32	32	44,44	0,12
S10	75	85,23	62	86,11	0,88
S11	54	61,36	46	63,89	2,53
S12	67	76,14	59	81,94	5,8
Total					136,44
Rata-Rata					11,37

Simpulan

Kesimpulan dalam penelitian ini yaitu : 1. Beberapa faktor yang mempengaruhi minat belajar siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Bojonegoro pada pembelajaran matematika yaitu perasaan senang, ketertarikan, perhatian dan keterlibatan siswa dalam mengikuti pembelajaran. Faktor tersebut yang mendorong siswa untuk mengikuti dan memahami pembelajaran dengan sungguh-sungguh sehingga hasil belajar menjadi baik. Artinya hasil belajar siswa meningkat dimana salah satu faktornya yaitu meningkatnya minat belajar siswa. Dengan demikian semakin tinggi minat siswa dalam belajar maka semakin baik prestasi belajar siswa. 2. Pembelajaran dengan Edpuzzle melalui Google Classroom membuat siswa tertarik dalam proses pembelajaran. Fitur anti skipping dan penyematan kuis/catatan penting pada Edpuzzle

memberikan inovasi baru dalam pembelajaran daring sehingga pembelajaran lebih menyenangkan. Hal ini dapat dibuktikan melalui adanya peningkatan minat belajar siswa antara sebelum penambahan Edpuzzle dan sesudah penambahan Edpuzzle melalui Google Classroom dalam pembelajaran daring dengan rata-rata peningkatan sebesar 11,37%.

Daftar Rujukan

Asmuni. (2020). Problematika Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid-19 dan Solusi Pemecahannya. *Jurnal Paedagogy*, 7(4), 281-288.

Atsani, K. L. G. M. Z. (2020). Transformasi Media Pembelajaran Pada Masa Pandemi COVID-19. *Al-Hikmah: Jurnal Studi Islam*, 1(1), 82-93.

Dewi, E. G. A., & Putri, I. G. A. P. D. (2021). Pelatihan Pengelolaan Kelas Daring Berbasis Aplikasi Google Classroom dan Edpuzzle di SMP PGRI 5 Denpasar Bali. *Jurnal Pengabdian UNDIKMA*, 2(2), 203-210.

Handayani, N. L., Sulisworo, D., & Ishafit, I. (2021). Pemanfaatan Google Classroom Pada Pembelajaran IPA Fisika Jarak Jauh Untuk Meningkatkan Keterampilan Komunikasi Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 9(1), 66-80.

Hanipa, A. (2019). Analisis minat belajar siswa MTs kelas VIII dalam pembelajaran Matematika melalui aplikasi Geogebra. *JPMI (Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif)*, 2(5), 315-322.