

# PERSEPSI SISWA KELAS X MIPA SMA NEGERI 1 BOJONG TERHADAP PEMBELAJARAN ONLINE PADA PELAJARAN MATEMATIKA

Kharizatul Adila, Yuzna Harisah

Pendidikan Matematika – FKIP Universitas Pekalongan

[adilakhariz24@gmail.com](mailto:adilakhariz24@gmail.com)

## ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui persepsi siswa terhadap pembelajaran online berbantuan google classroom. Metode penelitian yang digunakan yaitu metode deskriptif. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas X MIPA SMA Negeri 1 Bojong. Instrumen yang digunakan berupa angket persepsi siswa yang disusun menggunakan skala likert. Data yang diperoleh dianalisis secara deskriptif. Berdasarkan hasil analisis angket persepsi siswa terhadap pembelajaran *online* diperoleh respon positif dari siswa dengan persentase 77,2%. Dapat disimpulkan bahwa persepsi siswa menyukai pembelajaran online daripada pembelajaran konvensional.

**Kata Kunci** : Persepsi, Pembelajaran *Online*, Dan *Google Classroom*

## ABSTRACT

This research aims to determine students perceptions of online learning aided by google classroom. The research method used is descriptive method. The subjects of this study were the students of class X MIPA SMA Negeri 1 Bojong. The instrument used a student perception questionnaire that was arranged using a Likert scale. The data obtained were analyzed descriptively. Based on the results of a questionnaire analysis of students perceptions of online learning obtained a positive response from students with a percentage of 77.2%. It can be concluded that students perceptions like online learning rather than conventional learning.

**Keywords**: Perception, Online Learning, and Google Classroom

## PENDAHULUAN

Diantara cita-cita bangsa Indonesia adalah mencerdaskan kehidupan bangsa, sebagaimana tercantum dalam Preamble UUD 1945 alenia ke 4. Untuk mewujudkan cita-cita bangsa, kunci pembangunan masa mendatang bagi bangsa Indonesia adalah pendidikan, sebab dengan pendidikan diharapkan setiap individu dapat meningkatkan kualitas dirinya dan mampu berpartisipasi dalam pembangunan negara. Pendidikan bertujuan menumbuh kembangkan potensi manusia agar menjadi manusia dewasa, beradab, dan bernorma. Pendidikan akan membawa perubahan sikap, perilaku, dan nilai-nilai pada individu, kelompok, ataupun masyarakat. Melalui pendidikan, diharapkan mampu membentuk individu-individu yang berkompentensi di bidangnya sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (Jumali, Surtikanti, Taurat, dan Sundari, 2004 : 1).

Salah satu pelajaran yang berperan penting dalam pendidikan adalah pelajaran matematika, yang diberikan kepada semua jenjang pendidikan mulai dari Sekolah Dasar hingga Perguruan Tinggi. Selain itu, pelajaran Matematika mendapat porsi yang banyak dibandingkan dengan pelajaran yang lain. Tapi kenyataan yang terjadi saat ini melihat persepsi siswa malah menganggap matematika sebagai monster yang menakutkan. Matematika dianggap sebagai mata pelajaran yang paling sulit dan dibenci dalam proses

belajar di sekolah. Padahal, ketidaksenangan terhadap suatu pelajaran dapat mempengaruhi keberhasilan proses pembelajaran serta akan membuat siswa malas untuk belajar, sehingga secara langsung akan berpengaruh pada prestasi belajar siswa.

Menurut Irwanto dalam Zedha (2017) Persepsi adalah proses diterimanya rangsangan (objek, kualitas, hubungan antargejala, maupun peristiwa) sampai rangsangan itu disadari dan dimengerti disebut persepsi. Karena persepsi bukan sekedar penginderaan, maka ada penulis yang menyatakan persepsi sebagai *the interpretation of experience* (penafsiran pengalaman). Karena persepsi terjadi setelah penginderaan. Pengertian persepsi tersebut menggambarkan bahwa persepsi seseorang terjadi setelah rangsangan diterima oleh alat indera dan kemudian disadari dan dimengerti, setelah persepsi disadari dan dimengerti maka terjadilah penafsiran pengalaman. Penafsiran pengalaman tersebut yang biasa juga disebut oleh beberapa ahli sebagai persepsi. Sedangkan menurut Rakhmat (2007:51), persepsi adalah pengalaman tentang objek peristiwa, atau hubungan-hubungan yang diperoleh dengan menyimpulkan informasi dan menafsirkan pesan. Persepsi ialah memberikan makna pada stimulus inderawi (sensory stimuli).

Gagne dalam Benny A.Pribadi(2009) mendefinisikan istilah pembelajaran sebagai "a set of event embedded in purposeful activities that facilitate learning". Pembelajaran merupakan serangkaian aktivitas yang sengaja diciptakan dengan maksud untuk memudahkan terjadinya proses belajar. Pembelajaran saat ini, lebih diarahkan pada aktivitas modernisasi dengan bantuan teknologi canggih dengan harapan dapat membantu siswa dalam mencerna materi pelajaran secara interaktif, produktif, efektif, inspiratif, konstruktif, dan menyenangkan. Selain itu, siswa juga diharapkan memiliki life skill dari aplikasi teknologi tersebut. Menurut Miarso (2005:50) Perkembangan ilmu dan teknologi merupakan salah satu produk dari manusia yang terdidik, dan pada gilirannya manusia-manusia itu perlu lebih mendalami dan mampu mengambil manfaat dan bukan menjadi korban dari perkembangan ilmu dan teknologi sendiri. Mendalami serta mengambil manfaat dari perkembangan ilmu dan teknologi tidak mungkin dilakukan oleh semua manusia dengan kadar dan waktu yang sama. Keterbatasan manusia dan waktu menuntut adanya spesialisasi yang semakin menajam. Dengan adanya era teknologi yang semakin berkembang ini maka program pembelajaran diarahkan untuk bisa memanfaatkan teknologi dengan lebih baik. Salah satu pemanfaatan teknologi saat ini adalah e-Learning menggunakan web untuk mengaksesnya. Tidak memungkiri karena banyak peserta didik sekarang memiliki smart phone jadi lebih mudah untuk mengaksesnya dari manapun berada dan kapanpun juga. Pemanfaat e-learning yang biasa dikembangkan saat ini adalah menggunakan LMS (Learning Management System).

Walaupun program pembelajaran dapat memanfaatkan teknologi dengan lebih baik, namun teknologi juga menggeser sifat alami dari pendidikan. Sebagaimana dikatakan oleh Robin Mason & Frank Rennie (2010) dalam buku Elearning "teknologi jaringan mengubah nature (sifat alami) dari pendidikan tinggi, baik kampus maupun pembelajaran jarak jauh. Perubahan itu tidak hanya dalam bentuk metode pengiriman materi, tetapi juga dalam konten maupun keterampilan yang diajarkan. Namun demikian, secara keseluruhan, strategi-strategi penilaian belum bisa berpacu melawan derasnya perubahan, baik yang positif maupun negatif yang dijalani pembelajaran online." Hal tersebut juga berlaku untuk pembelajaran di sekolah, guru harus sedikit mengubah indikator penilaian. Tidak hanya masalah itu, e-Learning juga dikhawatirkan menambah kasus plagiasi karena tidak dilaksanakan secara tatap muka dan pengawasan tidak dalam pengawasan guru sehingga siswa lebih mudah menyontek. Masalah lain e-Learning adalah saat pembelajaran diserahkan sepenuhnya kepada siswa, ditakutkan fokus belajar terpecah karena banyaknya sumber yang ditemukan oleh siswa. Oleh karena itu menurut Robin Mason & Frank Rennie (2010) dalam

buku Elearning "kalau bisa jangan biarkan mereka menemukan sumber belajar dengan cara browsing di web sendiri, karena bisa membuang waktu belajar yang berharga. Namun demikian, dengan dukungan dan nasihat dari guru, penggunaan sumber-sumber web dapat memberikan fokus yang sangat baik bagi aktivitas individu maupun kegiatan kelompok, serta untuk pengembangan self-directed learning.

SMA Negeri 1 Bojong merupakan sekolah yang telah memanfaatkan e-Learning sebagai media pembelajaran selama setengah tahun terakhir ini. Kegiatan pembelajaran menggunakan media e-learning di sekolah tersebut memanfaatkan aplikasi google classroom. Dalam proses pembelajaran siswa diberikan penugasan oleh guru dan mengirimkan hasil laporannya ke aplikasi google classroom. Selain itu juga siswa diberikan materi tambahan guna memahami lebih luas materi yang mungkin belum bisa tersampaikan langsung ketika tatap muka di kelas. E-learning merupakan media alternatif untuk memberikan soal-soal ujian test dan improvisasi media yang tidak selalu menggunakan media cetak.

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 (Herman, 2014). Dengan demikian, aplikasi ini dapat membantu memudahkan guru dan siswa dalam melaksanakan proses belajar dengan lebih mendalam. Hal ini disebabkan karena baik siswa maupun guru dapat mengumpulkan tugas, mendistribusikan tugas, menilaitugas di rumah atau dimanapun tanpa terikat batas waktu atau jam pelajaran.

Google classroom sesungguhnya dirancang untuk mempermudah interaksi guru dan siswa dalam dunia maya. Aplikasi ini memberikan kesempatan kepada para guru untuk mengeksplorasi gagasan keilmuan yang dimilikinya kepada siswa. Guru memiliki keleluasaan waktu untuk membagikan kajian keilmuan dan memberikan tugas mandiri kepada siswa selain itu, guru juga dapat membuka ruang diskusi bagi para siswa secara online. Namun demikian, terdapat syarat mutlak dalam mengaplikasikan google classroom yaitu membutuhkan akses internet yang mumpuni. Aplikasi google classroom dapat digunakan oleh siapa saja yang tergabung dengan kelas tersebut. Kelas tersebut adalah kelas yang didesain oleh guru yang sesuai dengan kelas sesungguhnya atau kelas nyata di sekolah. Terkait dengan anggota kelas dalam google classroom Herma (2014) menjelaskan bahwa google classroom menggunakan kelas tersedia bagi siapa saja yang memiliki Google Apps for Education, serangkaian alat produktivitas gratis termasuk gmail, dokumen, dan drive.

Rancangan kelas yang mengaplikasikan google classroom sesungguhnya ramah lingkungan. Hal ini dikarenakan siswa tidak menggunakan kertas dalam mengumpulkan tugasnya. Hal ini sejalan dengan pendapat Herma (2014) yang memaparkan bahwa dalam google classroom kelas dirancang untuk membantu guru membuat dan mengumpulkan tugas tanpa kertas, termasuk fitur yang menghemat waktu seperti kemampuan untuk membuat salinan google dokumen secara otomatis bagi setiap siswa. Kelas juga dapat membuat folder drive untuk setiap tugas dan setiap siswa, agar semuanya tetap teratur, Herma (2014). Untuk mencoba Google Classroom bisa kunjungi situsnya di:

<https://www.google.com/intl/en-US/edu/classroom/>

Adapun cara untuk mengaplikasikan google classroom, sebagaimana diungkapkan oleh Khoiriyah (2019) adalah sebagai berikut ini.

1. Buka *website google* kemudian masuk pada laman *google classroom*
2. Pastikan Anda memiliki akun *Google Apps for Education*. Kunjungi *classroom.google.com* dan masuk. Pilih apakah Anda seorang guru atau siswa, lalu buat kelas atau gabung ke kelas.

3. Jika Anda administrator *Google Apps*, Anda dapat menemukan informasi lebih lanjut tentang cara mengaktifkan dan menonaktifkan layanan di Akses ke Kelas.
4. Guru dapat menambahkan siswa secara langsung atau berbagi kode dengan kelasnya untuk bergabung. Hal ini berarti sebelumnya guru di dalam kelas nyata (di sekolah) sudah memberitahukan kepada siswa bahwa guru akan menerapkan *google classroom* dengan syarat setiap siswa harus memiliki email pribadi dengan menggunakan nama lengkap pemiliknya (tidak menggunakan nama panggilan/samaran).
5. Guru memberikan tugas mandiri atau melemparkan forum diskusi melalui laman tugas atau laman diskusi kemudian semua materi kelas disimpan secara otomatis ke dalam *folder* di *google drive*.
6. Selain memberikan tugas, guru juga dapat menyampaikan pengumuman atau informasi terkait dengan mata pelajaran yang akan dipelajari oleh siswa di kelas nyata pada laman tersebut. Siswa dapat bertanya kepada guru ataupun kepada siswa lain dalam kelas tersebut terkait dengan informasi yang disampaikan oleh guru.
7. Siswa dapat melacak setiap tugas yang hampir mendekati batas waktu pengumpulan di laman Tugas, dan mulai mengerjakannya cukup dengan sekali klik.
8. Guru dapat melihat dengan cepat siapa saja yang belum menyelesaikan tugas, serta memberikan masukan dan nilai langsung di Kelas.

Berdasarkan kondisi di atas, peneliti akan mengkaji persepsi siswa tentang penerapan media *google classroom* pada pembelajaran di SMA Negeri 1 Bojong dan diharapkan dengan penelitian tersebut dapat dijadikan bahan evaluasi terhadap pengembangan media e-learning yang ada di sekolah. Dalam penelitian ini, peneliti mengajukan judul "Persepsi Siswa Kelas X MIPA SMA Negeri 1 Bojong terhadap Pembelajaran Online pada Pelajaran Matematika".

## METODE PELAKSANAAN

Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah penelitian kualitatif tipe deskriptif. Dantes : 2012 mengemukakan bahwa Penelitian kualitatif deskriptif adalah penelitian yang menunjukkan atau mendeskripsikan suatu fenomena/ peristiwa secara sistematis sesuai dengan keadaan yang ada. Subyek penelitian ini adalah siswa kelas X MIPA 1 sebanyak 26 anak yang telah mengisi angket yang disediakan melalui *google form*. Terdapat 3 tahap yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu persiapan, pelaksanaan, dan tahap akhir.

- a. Tahap persiapan
  1. Melakukan observasi ke sekolah dengan mewawancarai guru mata pelajaran matematika kelas X MIPA SMA Negeri 1 Bojong
  2. Membuat angket respon siswa tentang persepsi siswa terhadap pembelajaran *online*
- b. Tahap pelaksanaan
  1. Memvalidasi instrument penelitian kepada validator
  2. Mengirim form online kepada siswa secara objektif dengan mengakses link yang telah dibagikan
  3. menganalisis hasil angket respon siswa.
- c. Tahap akhir
  1. Mendeskripsikan hasil analisis angket respon siswa
  2. Membuat kesimpulan
  3. Membuat laporan penelitian.

Angket terdiri dari 12 pertanyaan yang digolongkan dalam 5 aspek; keterarikan, motivasi, kepuasan, penilaian, dan tanggapan. Angket respon dianalisis dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- Menghitung skor jawaban angket siswa. Setiap jawaban yang diberikan siswa skornya 1
- Merekap skor yang diperoleh seluruh siswa.
- Menghitung interpretasi skor pertanyaan dengan menggunakan persamaan sebagai berikut:

$$\text{Interval} = \frac{\text{jumlah responden}}{\text{jumlah seluruh siswa}} \times 100\%$$

Kriteria interpretasi skor (Ridwan : 2013) :

**Tabel 1. Interpretasi Skor**

Persentase	Kategori
0 - 20%	Sangat lemah
21 - 40%	Lemah
41 - 60%	Cukup
61 - 80%	Kuat
81 - 100%	Sangat kuat

- Menghitung skor rata-rata hasil angket respon siswa. Menentukan kategori respon yang diberikan siswa terhadap suatu kriteria dengan cara mencocokkan hasil persentase dengan kriteria positif menurut Khabibag (dalam Yamasari : 2010), yaitu

**Tabel 2. Kriteria Respon Siswa**

Persentase	Kategori
$85\% \leq RS$	Sangat Positif
$70\% = RS < 85\%$	Positif
$50\% = RS < 70\%$	Kurang positif
$RS < 50\%$	Tidak positif

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Untuk mengetahui persepsi siswa terhadap pembelajaran online digunakan lembar angket dengan menggunakan skala likert sebagai instrument penelitian. Pernyataan dalam angket berisi interpretasi dan reaksi siswa terhadap pembelajaran online untuk mengetahui persepsi siswa. Berdasarkan data yang diperoleh kemudian dianalisis dengan menggunakan statistik deskriptif.

Penyebaran angket dilakukan melalui google form. Siswa kelas X MIPA 1 SMA Negeri 1 Bojong diberikan link tersebut untuk mengisi beberapa pernyataan yang terdapat dalam form. Selain angket skala likert yang diberikan, disisipkan juga kolom kritik dan saran siswa yang ingin disampaikan mengenai pembelajaran online. Dari hasil penyebaran angket ini, data yang diperoleh adalah 36 responden. Data yang diperoleh tercantum dalam tabel berikut :

**Tabel 3**

### Analisis Persepsi Siswa terhadap Pembelajaran Online

Aspek	Interval	Kategori Respon
Keterarikan	85,2 %	Sangat Positif
Motivasi	85 %	Sangat Positif
Kepuasan	71,7 %	Positif

Aspek	Interval	Kategori Respon
Penilaian	70,6%	Positif
Tanggapan	73,5 %	Positif
Rata – Rata Respon Siswa	77,2 %	Positif

Dari data tersebut pada aspek ketertarikan diperoleh 85,2% dengan kategori sangat positif. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran *online* membuat siswa sangat tertarik karena menggunakan ponsel untuk belajar tanpa merasa tertekan harus mendengarkan arahan guru sampai akhir KBM. Pada aspek motivasi diperoleh 85% dengan kategori sangat positif. Perolehan ini menunjukkan bahwa dengan menggunakan pembelajaran online siswa merasa senang dan semangat. Pada aspek kepuasan diperoleh 71,7% dengan kategori positif. Hal ini terlihat pada sebagian besar kesan yang disampaikan adalah pembelajaran online lebih praktis daripada pembelajaran biasa. Pada aspek penilaian diperoleh 70,6% dengan kategori positif dan pada aspek tanggapan diperoleh 73,5% dengan kategori positif. Jadi, bisa dikatakan bahwa siswa menyukai pembelajaran online.

Dari kolom kritik dan saran yang disisipkan, terdapat sebagian siswa yang menanggapi pertanyaan tersebut. Siswa menuliskan bahwa pembelajaran online lebih praktis daripada pembelajaran biasa. Akan tetapi dari saran yang diberikan, bahwa akan lebih menyenangkan lagi jika dalam google classroom diselipkan berupa animasi atau video-video supaya lebih menarik. Kelebihan pembelajaran online adalah pembelajaran lebih praktis. Sedangkan kelemahan pembelajaran online adalah ketika siswa tidak mempunyai kuota maka tidak bisa mengikuti pembelajaran.

## SIMPULAN

Berdasarkan analisis yang dilakukan terhadap hasil angket persepsi siswa terhadap pembelajaran *online* dihasilkan pada aspek ketertarikan diperoleh 85,2% dengan kategori sangat positif. Pada aspek motivasi diperoleh 85% dengan kategori sangat positif. Pada aspek kepuasan diperoleh 71,7% dengan kategori positif. Pada aspek penilaian diperoleh 70,6% dengan kategori positif dan pada aspek tanggapan diperoleh 73,5% dengan kategori positif. Jadi, bisa dikatakan bahwa siswa menyukai pembelajaran online.

## REFERENSI

- A. Pribadi, Benny. 2009. *Model Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta : PT. Dian Rakyat.
- Dantes, N. 2012. *Metode Penelitian*. ANDI. Yogyakarta.
- Hammi, Zedha. 2017. *Implementasi Google Classroom pada Kelas XI IPA MAN 2 Kudus*. Semarang.
- Herma, Widya. "Google Classroom Ruang Kelas Dunia Maya", //widyaherma.com/ diakses pada tanggal 26 November 2019 pukul 20.00 WIB
- Jumali, Surtikanti, dkk. 2004. *Landasan Pendidikan*. Surakarta : Muhammadiyah University Press.
- Khoiriyyah, Ummu. 2019. *Respon Siswa Terhadap Media Dakon Matika Materi KPK dan FPB*. Lamongan : AL-MURABBI: Jurnal Studi Kependidikan dan Keislaman.
- Mason, Robin dan Frank Rennie. 2010. *Elearning*. Yogyakarta : Pustaka Baca!.
- Miarso, Yusuf Hadi. 2004. *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Rakhmat, J. 2007. *Psikologi Komunikasi*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Riduwan. 2012. *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Yamasari, Y. 2010, 4 Agustus. *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis ICT yang Berkualitas*. Seminar Nasional Pascasarjana X-ITS. ISBN No. 979-545-0270-1. Surabaya.