RELEVAN: JURNAL PENDIDIKAN MATEMATIKA
p-ISSN: 2808-8832 / e-ISSN: 2808-8670
Journal Homepage: https://ejournal.yana.or.id/index.php/relevan
Volume 3, Nomor 3, Juni 2023

PENGEMBANGAN STRATEGI *QUESTION STUDENTS HAVE* BERBANTUAN *GOOGLE CLASSROOM* PADA PEMBELAJARAN ARITMATIKA SOSIAL

Syilfy Adha Sikumbang[1], Asrul[2], Eka Khairani Hasibuan[3]
[1]Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, UIN Sumatera Utara
Email: syilfyadha15@gmail.com
[2]Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, UIN Sumatera Utara
Email: asrul@uinsu.ac.id
[3]Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, UIN Sumatera Utara
Email: ekakhairani@uinsu.ac.id

ABSTRAK

Selama mengikuti proses pembelajaran yang dilakukan secara daring menyebabkan kurangnya keaktifan siswa. Sehingga penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keaktifan siswa dengan mengembangkan strategi Question Students Have pada media pembelajaran Google Classroom. Materi ajar yang disajikan ialah Aritmatika Sosial dengan subjek penilitian ialah peserta didik kelas VII-1 SMP Negeri 43 Medan. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan dengan model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development Implementation, Evaluation). Adapun instrument yang digunakan ialah angket validator ahli media, ahli materi, ahli perangkat pembelajaran, angket respon guru dan siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa strategi pembelajaran yang dikembangkan dinyatakan valid dan layak digunakan. Dengan skor persentase 3,78 oleh ahli media dan 3,75 oleh ahli materi dengan kategori sangat valid. Validasi perangkat pembelajaran yang berupa RPP dengan skor 3,56 dan validasi skenario pembelajaran dengan skor 3,6 sehingga perangkat pembelajaran dinyatakan valid dan layak digunakan. Pengembangan strategi pembelajaran dinyatakan efektif dengan hasil skor 3,77 dari angket respon guru dan 3,71 dari hasil angket respon siswa. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pengembangan yang dilakukan dinyatakan efektif.

Kata Kunci: Keaktifan Siswa; Question Students Have; Google Classrom; ADDIE.

ABSTRACT

During the learning process that is carried out online, it causes a lack of student activity. So this study aims to increase student activity by developing the Question Students Have strategy on Google Classroom learning media. The teaching material presented was Social Arithmetic with the research subject being class VII-1 students of SMP Negeri 43 Medan. The type of research used is research and development with the ADDIE development model (Analysis, Design, Development Implementation, Evaluation). The instruments used were media expert validator questionnaires, material experts, learning device experts, teacher, and student response questionnaires. The results of the research show that the learning strategy developed is stated to be valid and feasible to use. With a percentage score of 3.78 by media experts and 3.75 by material experts in the very valid category. Validation of learning devices in the form of lesson plans with a score of 3.56 and validation of learning scenarios with a score of 3.6 so that learning devices are declared valid and feasible to use. The development of learning strategies was declared effective with a score of 3.77 from the teacher response questionnaire and 3.71 from the results of the student response questionnaire. So it can be concluded that the development carried out was declared effective.

Keywords: Student Activeness; Question Students Have; Google Classroom; ADDIE

PENDAHULUAN

Pada saat ini perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi menunjukkan perubahan yang sangat signifikan dan pesat, terutama dalam dunia pendidikan. Pendidikan merupakan salah satu upaya dalam meningkatkan kualitas diri dari setiap individu untuk menghadapi perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK). Pendidikan adalah suatu kebutuhan paling dasar untuk memperoleh ilmu pengetahuan dalam kehidupan manusia yang akan digunakan untuk dirinya sendiri atau orang lain (Syafril & Zen, 2017: 38). Pada era digital, proses pembelajaran bersifat otentik dan berbasis individu yang berarti bahwa siswa bisa saja belajar kapanpun dan dimanapun. Hal ini didasari pada perkembangan teknologi yang semakin berkembang sehingga mempengaruhi proses pembelajaran yaitu dengan menggunakan media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran dianggap memiliki peran penting dalam meningkatkan kualitas peserta didik yang diperoleh selama pembelajaran yang berlangsung (Prasojo & Riyanto, 2011: 5).

Nasution (2017: 63) mengatakan bahwa media pembelajaran dianggap dapat menjadi salah satu alat yang menjadi pacuan bagi siswa agar mengikuti pembelajaran dengan sebaik mungkin. Salah satu jenis media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pelaksanaan pembelajaran adalah *Google Classroom*. *Google Classroom* dapat digunakan sebagai salah satu sumber belajar berbasis digital yang dapat meningkatkan kemandirian peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran. Penggunaan *Google Classroom* juga dianggap akan mempermudah guru dalam mengolah dan menjalankan kelas secara cepat dan akurat (Hardiyana, 2015: 7). Selain mengolah dan menjalankan kelas, "*Google Classroom* juga dapat menampilkan secara langsung nilai dari tugas-tugas yang telah diberikan oleh guru sehingga siswa bisa mengetahui nilai dari tugas yang telah dikerjakan" (Dermawan, 2019:4). Siswa juga bisa langsung mengakses materi yang diberikan oleh guru secara gratis.

Kenyataan yang terjadi dilapangan menunjukkan bahwa setelah digunakannya media pembelajaran *Google Classroom* dalam proses pembelajaran tidak membawa dampak yang signifikan pada keaktifan siswa yang terlihat dari hasil belajar siswa. Sehingga dapat dikatakan bahwa tujuan dari penggunaan *Google Classroom* tidak berjalan dengan semestinya. Tentu saja hal ini menjadi permasalahan bagi guru dalam melaksanakan proses pembelajaran. Setelah dilakukan observasi dapat diperoleh sebuah data yang menunjukkan bahwa hasil belajar yang saat ini dicapai siswa belum maksimal yang dapat dilihat dari banyaknya siswa yang mendapat nilai dibawah Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) atau tidak tuntas. Diketahui bahwa hasil belajar siswa kelas VII memperoleh rata-rata 64. Dengan 9 siswa yang tidak tuntas dan 4 siswa yang tuntas dari total 13 siswa. Nilai hasil belajar tersebut dapat dikatakan rendah karena memiliki nilai rata-rata dibawah nilai KKM yang ditetapkan.

Setelah dilakukannya kegiatan wawancara dapat diketahui beberapa faktor yang menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa, yaitu:

1. Pembelajaran dianggap masih monoton, sehingga tidak menarik perhatian siswa
2. Guru hanya memberikan materi tanpa melakukan kegiatan diskusi pada saat pembelajaran
3. Absensi siswa dinilai dari siswa yang mengumpulkan tugas, bukan dari fitur absensi tersndiri
4. Pengumpulan tugas tidak memiliki tenggat waktu, hal ini menyebabkan siswa tidak serius dalam mengerjakan tugas
5. Guru tidak memberikan nilai secara langsung pada *google classroom*, sehingga siswa beranggapan bahwa tugas yang diberikan tidak dinilai
6. Pembelajaran yang dilakukan masih berfokus pada guru

Berdasarkan permasalahan diatas, solusi yang tepat untuk menyelesaikan permasalahan yaitu pendidik harus bisa membuat suatu pembaharuan dalam pemakaian

media pembelajaran agar terlihat lebih menarik yaitu dengan memasukkan strategi pembelajaran yang bisa mampu memberikan pengaruh pada keaktifan siswa selama proses pembelajaran.

Trianto (2009: 135) mengatakan bahwa ada beberapa jenis strategi pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa, salah satunya adalah penerapan strategi *Question Students Have*. Penggunaan strategi *Question Students Have* dianggap bisa menjadi pemicu siswa untuk aktif dalam mengikuti pembelajaran yaitu dengan mengharuskan setiap siswa untuk memiliki pertanyaan pada saat pembelajaran dilakukan (Zaini, 2008: 46). Strategi *Question Students Have* diterapkan untuk mengetahui sejauh mana keinginan dan harapan siswa dalam memaksimalkan potensi diri yang dimiliki. Hal ini dapat diketahui pada saat penerapan strategi dalam pembelajaran yaitu siswa akan membuat pertanyaan. Pertanyaan yang disiapkan oleh siswa dianggap sebagai bentuk keseriusan siswa dalam mengikuti pembelajaran dan menciptakan keberanian dalam menyampaikan pertanyaan.

Berdasarkan penjelasan yang telah disampaikan, maka peneliti mencoba untuk melakukan sebuah penelitian dengan membuat pembaharuan dari penelitian terdahulu yaitu dengan memasukkan strategi pembelajaran dalam penggunaan media pembelajaran. Oleh sebab itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Pengembangan Strategi *Question Students Have* Berbantuan *Google Classroom* Pada Pembelajaran Aritmatika Sosial".

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian dan Pengembangan (*Research and Development*). *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji kelayakan dari produk yang dihasilkan (Sugiyono, 2016: 407). Adapun model pengembangan yang digunakan ialah model ADDIE yaitu *analysis* (analisis), *design (*perancangan), *development (*pengembangan), *implementation* (implementasi), dan *evaluation (*evaluasi). Model pembelajaran ADDIE ini berfungsi untuk menjadi pedoman dalam membangun perangkat dan media yang efektif, dinamis dan mendukung kinerja hasilnya, sehingga dapat membantu instruktur pelatihan dalam pengelolaan penelitian dan pengembangan (Rangkuti, 2016: 257).

Desain uji coba dilakukan dalam beberapa tahapan yaitu validasi media dan ahli materi, revisi dan uji coba lapangan untuk mengetahui kelayakan dari pengembangan produk yang dilakukan. Sedangkan untuk subjek uji coba terdiri dari ahli media, ahli materi dan siswa kelas VII-1 SMP Negeri 43 Medan. Pada penelitian ini akan digunakan jenis data kualitatif yang diperoleh dari masukan dosen pembimbing, dosen ahli, guru matematika dan peserta didik mengenai strategi pembalajaran yang dikembangkan dan data kuantitattif yang diperoleh dari hasil penilaian dosen ahli, guru matematika, dan hasil angket respon guru dan peserta didik. Pada pengumpulan data digunakan metode observasi, wawancara dan angket.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian yang dilakukan berupana Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan skenario pembelajaran yang disesuaikan dengan pengembangan strategi *Question Students Have* berbantuan *Google Classroom*. Tahap-tahap pelaksanaan pengembangan yang telah dilakukan yaitu:

1. *Analysis* (Analisis)

   Pada tahap analisis dilakukan kegiatan observasi dan wawancara secara langsung kepada guru bidang studi dengan tujuan untuk mengetahui hal-hal yang menjadi permasalahan dalam proses pelaksanaan pembelajaran. Sehingga hasil dari analisis yang dilakukan akan dijadikan sebagai pedoman dan pertimbangan dalam membuat rancangan pengembangan yang akan dilakukan. Adapun tahap analisis

yang dilakukan adalah:
1) Analisis Tujuan Strategi Pembelajaran
2) Analisis Kurikulum
3) Analisis Karakteristik Siswa

2. *Design* (Perancangan)

Dalam penelitian ini rancangan produk media yang dihasilkan yaitu berupa Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), skenario pembelajaran dan instrument penelitian. Adapun tahap desain, yaitu sebagai berikut:

1) Perancangan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Perancangan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) akan disesuaikan dengan penggunaan strategi pembelajaran berbantuan media pembelajaran yang akan dikembangkan dan diterapkan pada proses pembelajaran.

2) Perancangan Skenario Pembelajaran

Penulisan skenario pembelajaran menggunakan *Microsoft Office Word* 2010, ukuran kertas A4, spasi 1.5, jenis huruf yang digunakan pada setiap judul bab, subbab, dan pada materi adalah *Times New Roman*. Untuk *cover* menggunakan *Corel Draw X4*. Penyusunan ini berupa desain tampilan skenario pembelajaran yang meliputi bagian awal, isi, penutup.

3) Perancangan Instrumen Penelitian

a. Instrument Kevalidan

Instrument penelitian yang digunakan yaitu angket (kuesioner) yang dibuat untuk menilai kevalidan pengembangan strategi pembelajaran. Untuk melihat kevalidan pengembangan strategi digunakan angket yang dinilai oleh validator berdasarkan aspek penggunaan media, materi, bahasa dan kelayakan isi.

b. Instrument Keefektifan

Instrument penelitian yang digunakan untuk melihat kepraktisan pengembangan strategi pembelajaran ialah angket respon guru matematika dan peserta didik yang dinilai berdasarkan aspek kemudahan penggunaan, interaksi yang terjalin dan keefektifan yang diciptakan.

3. *Development* (Pengembangan)

Development (Pengembangan) adalah suatu proses menjadikan nyata sebuah rancangan produk yang sudah dijelaskan pada tahap *design*. Perealisasian rancangan produk dapat dilihat pada ruang kelas *Google Classroom* yang akan dijadikan sebagai objek penelitian dengan menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan dengan strategi *Question Students Have* dalam pelaksanaan pembelajaran. ruang kelas *Google Classroom* dapat diakses pada link: https://classroom.google.com/c/NTMyNTMzNDU1NzQh?hl=id&cjc=7quevxu dengan nama ruang kelas "Matematika" dan kode kelas "7quevxu".

Selain pembuatan ruang kelas pada *Google Classroom* peneliti juga merealisasikan produk pengembangan dengan tahap pengembangan yaitu:

1) Pengembangan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)
2) Pengembangan Skenario Pembelajaran
3) Analisis Validasi Produk

Pada tahap validasi rancangan produk akan dilakukan penilaian oleh 4 tim ahli yang terdiri dari ahli media, ahli materi dan ahli perangkat pembelajaran yang akan menjadi validator RPP dan skenario pembelajaran. Tim ahli adalah Dosen UIN-SU dan guru matematika di SMP Negeri 43 Medan. Adapun hasil validasi dari para ahli yaitu sebagai berikut:

a. Validasi Ahli Media

No.	Aspek	Validator		Rata-Rata Skor
		1	2	
1	Tujuan Pembelajaran	4	4	4
2	Kegiatan Pembelajaran	4	4	4
3	Strategi Pembelajaran	3,75	3,5	3,62
4	Media Pembelajaran	3,25	3,75	3,5
Rata-Rata				3,78
Kriteria				Sangat Valid

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Media

Berdasarkan tabel 1 hasil validasi ahli media menunjukkan bahwa rata-rata penilaian oleh validator mendapat skor 3,78 dari rata-rata skor maksimal 4,00, dengan demikian pengembangan strategi *Question Students Have* berbantuan *Google Classroom* di tinjau dari media pembelajaran dinyatakan "sangat valid".

b. Validasi Ahli Materi

No.	Aspek	Validator		Rata-Rata Skor
		1	2	
1	Kelayakan Isi	4	3,5	3,75
2	Kelayakan Penyajian	4	3,5	3,75
Rata-Rata				3,75
Kriteria				Sangat Valid

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Materi

Berdasarkan tabel 2 hasil validasi ahli materi menunjukkan bahwa rata-rata penilaian oleh validator mendapat skor 3,75 dari rata-rata skor maksimal 4,00, dengan demikian pengembangan strategi *Question Students Have* berbantuan *Google Classroom* di tinjau dari materi pembelajaran dinyatakan "sangat valid".

c. Validasi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

	Aspek	Validator		Rata-Rata Skor
		1	2	
1	Format	3,66	4	3,83
2	Bahasa	3,5	3,25	3,37
3	Isi	3,5	3,5	3,5
Rata-Rata				3,56
Kriteria				Sangat Valid

Tabel 3. Hasil Validasi RPP

Berdasarkan tabel 3 hasil validasi ahli perangkat pembelajaran yaitu RPP menunjukkan bahwa rata-rata penilaian oleh validator mendapat skor 3,56 dari rata-rata skor maksimal 4,00, dengan demikian pengembangan strategi *Question Students Have* berbantuan *Google Classroom* di tinjau dari RPP dinyatakan "sangat valid".

d. Validasi Skenario Pembelajaran

	Aspek	Validator		Rata-Rata Skor
		1	2	
1	Pengantar	4	4	4
2	Daftar Isi	4	3,5	3,75
3	Deskripsi Pengembangan	3,5	3,5	3,5
4	Isi	3,5	3,5	3,5
5	Penutup	3,5	3	3,25
Rata-Rata				3,6
Kriteria				Sangat Valid

Tabel 4. Hasil Validasi Skenario Pembelajaran

Berdasarkan tabel 4 hasil validasi ahli perangkat pembelajaran yaitu skenario pembelajaran menunjukkan bahwa rata-rata penilaian oleh validator mendapat skor 3,6 dari skor maksimal 4,00, dengan demikian pengembangan strategi *Question Students Have* berbantuan *Google Classroom* di tinjau dari produk skenario pembelajaran dinyatakan "sangat valid**"**.

4. *Implementation* (Implementasi)

Pada tahap implementasi peneliti akan melakukan uji coba untuk mengukur efektifitas pembelajaran setelah digunakannya strategi *Question Students Have* berbantuan *Google Classroom* pada pembelajaran matematika materi aritmatika sosial pada guru dan siswa yang disebar menggunakan angket respon guru dan siswa. Setelah dilakukannya uji coba peneliti mendapatkan hasil respon guru dan siswa lalu setelahnya akan dilakukan uji efektifitas.

1) Uji Efektifitas Guru

No.	Aspek	Rata-Rata Skor
1	Kemenarikan Pengguna	4
2	Keterbantuan Pengguna	4
3	Kemudahan Pengguna	3,33
Rata-Rata		3,77
Kriteria		Sangat Efektif

Tabel 5. Hasil Validasi Ahli Media

Berdasarkan tabel 5 hasil angket respon guru menunjukkan bahwa rata-rata penilaian dari hasil angket mendapat skor 3,77 dari rata-rata skor maksimal 4,00, dengan demikian pengembangan strategi *Question Students Have* berbantuan *Google Classroom* di tinjau dari amgket respon guru dinyatakan "sangat efektif".

2) Uji Efektifitas Siswa

No.	Aspek	Rata-Rata Skor
1	Kemenarikan Pengguna	4
2	Keterbantuan Pengguna	3,75
3	Kemudahan Pengguna	3,5
Rata-Rata		3,75
Kriteria		Sangat Efektif

Tabel 6. Hasil Validasi Ahli Media

Berdasarkan tabel 6 hasil angket respon siswa menunjukkan bahwa rata-rata penilaian dari hasil angket mendapat skor 3,75 dari rata-rata skor maksimal 4,00, dengan demikian pengembangan strategi *Question Students Have* berbantuan *Google Classroom* di tinjau dari amgket respon siswa dinyatakan "sangat efektif".

5. *Evaluation* (Evaluasi)

Dilakukan revisi untuk setiap perbaikan yang telah diberikan oleh para ahli ketika menilai produk yang dihasilkan. Selain melakukan perbaikan atas revisi peneliti juga akan melakukan perbaikan sesuai dengan tanggapan dan penilaian dari hasil respon guru, hasil respon siswa yang diisi pada saat pembagian angket respon. Saat strategi *Question Students Have* diterapkan dalam proses pembelajaran, siswa terlihat sangat bersemangat dan tertarik dalam mengikuti pelajaran, mereka terlibat aktif dengan berani bertanya serta mengemukakan pendapat. Dengan adanya pengembangan ini Guru matematika merasa terbantu dalam menyampaikan meningkatkan keaktifan siswa setelah digunakannya strategi *Question Students Have*.

SIMPULAN

1. Penelitian ini menggunakan model ADDIE dengan 5 tahapan, yaitu *analysis* (analisis), pada tahap analisis ini dilakukan untuk menganalisis tujuan strategi pembelajaran, analisis kurikulum dan analisis karakteristik siswa. Kedua *design* (desain), pada tahap desain peneliti memilih RPP dan skenario pembelajaran yang akan menjadi rancangan hasil produk. Ketiga *development* (pengembangan), yaitu membuat produk RPP dan skenario pembelajaran yang telah didesain dan selanjutnya akan dicoba uji kelayakan oleh para ahli. Keempat *implementation* (implementasi), yaitu uji coba terhadap guru dan peserta didik untuk menguji keefektifan. Kelima *evaluation* (evaluasi).
2. Hasil validasi media yaitu 3,78, validasi materi yaitu 3,75, validasi dan penilaian RPP yaitu 3,56, dan validasi skenario pembelajaran yaitu 3,6. Dengan rata-rata kriteria kualifikasi sangat valid dan layak untuk digunakan.
3. Hasil angket respon yaitu 3,77 dan angket respon siswa yaitu 3,75. Dengan rata-rata kriteria kualifikasi sangat efektif digunakan dalam pembelajaran.
4. Pengembangan strategi *Question Students Have* berbantuan *Google Classroom* dinyatakan valid dan layak untuk di gunakan. Hal ini ditinjau dari kevalidan media, kevalidan materi, baiknya RPP yang digunakan dalam proses pembelajaran, validnya skenario pembelajaran dan proses pembelajaran dinilai terlaksana dengan sangat baik sampai dengan dinyatakan layak digunakan oleh pengajar.

DAFTAR PUSTAKA

Dermawan, Y. (2019). *Penggunaan Aplikasi Google Classroom dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika*. Surakarta: Universitas Muhammadiyah.

Hardiyana, A. (2015). "Implementasi *Google Classroom* sebagai Alternatif dalam Meningkatkan Mutu Pembelajaran di Sekolah". *Karya Tulis Ilmiah*. Cirebon: SMA Negeri 1 Losari.

Nasution, W. N. (2017). *Strategi Pembelajaran.* Medan: Perdana Publishing.

Prasojo dan Riyanto. (2011). *Teknologi Informasi Pendidikan.* Yogyakarta: Gava Media.

Rangkuti, A. N. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitaif, Kualitatif, PTK, dan Penelitian Pengembangan).* Bandung: Cita Pustaka Media.

Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.Syahril dan Zen, Z. (2017). *Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan*. Depok: Kencana.

Trianto. (2009). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Kencana.

Zaini, H. (2008). *Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: CTSD