

**EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN DARING MENGGUNAKAN *GOOGLE CLASSROOM*  
TERHADAP KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH MATEMATIKA SISWA  
POKOK BAHASAN PERTIDAKSAMAAN LINEAR DUA VARIABEL  
DI KELAS XI SMA NEGERI 1 TANJUNG PURA**

<sup>1</sup>Anggita Putri Ananda Nasution, <sup>2</sup>Enny Susilawati, <sup>3</sup>M. Dian Wahyudi

Mahasiswa STKIP Budidaya Binjai

<sup>1</sup>[anggitapanasution@gmail.com](mailto:anggitapanasution@gmail.com)

<sup>2,3</sup>Dosen STKIP Budidaya Binjai

<sup>2</sup>[susilawatienny@gmail.com](mailto:susilawatienny@gmail.com)

<sup>3</sup>[diahdian88i@gmail.com](mailto:diahdian88i@gmail.com)

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pembelajaran daring menggunakan *Google Classroom* efektif terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika siswa di kelas XI SMA Negeri 1 Tanjung Pura. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimental semu atau quasi eksperimen dengan desain penelitian *non equivalent control group desain*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas XI SMA Negeri 1 Tanjung Pura yang terdiri dari 5 (lima) kelas dengan jumlah keseluruhan peserta didik 180 siswa. Sampel diambil sebanyak 62 siswa, yaitu 31 siswa kelas XI MIA-1 sebagai kelas eksperimen, dan 31 siswa kelas XI MIA-2 sebagai kelas kontrol. Untuk mengumpulkan data instrumen yang digunakan berbentuk tes (*pre-test* dan *post-test*). Data hasil penelitian dianalisis menggunakan uji -t berbantuan SPSS versi 25 dan diperoleh bahwa signifikansi  $0,000 < 0,05$ , sehingga dapat disimpulkan  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Artinya pembelajaran daring menggunakan *Google Classroom* efektif terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika siswa di kelas XI SMA Negeri 1 Tanjung Pura.

**Kata kunci:** *Pembelajaran Daring, Google Classroom, Pemecahan Masalah Matematika*

**ABSTRACT**

*This study aims to find out whether online learning using Google Classroom is effective in solving students' math problem-solving abilities in class XI SMA Negeri 1 Tanjung Pura. Theresearch used is a quasi-experimental research or quasi-experiment with a non-equivalent control group design research design. The population in this study is all students of class XI SMA Negeri 1 Tanjung Pura which consists of 5 (five) classes with a total number of students of 180 students. The sample was taken as many as 62 students, namely 31 students of class XI MIA-1 as an experimental class, and 31 students of class XI MIA-2 as a control class. To collect data, the instruments used are in the form of tests (pre-test and post-test). The data from the study were analyzed using the -t test assisted by SPSS version 25 and obtained that the signification of  $0.000 < 0.05$ , so that it can be concluded that it  $H_0$  was rejected and accepted  $H_a$ . This means that online learning using Google Classroom is effective in solving students' math problem-solving abilities in class XI SMA Negeri 1 Tanjung Pura.*

**Keywords:** *Online Learning, Google Classroom, Math Troubleshooting*

## **I. PENDAHULUAN**

Matematika sebagai salah satu ilmu pengetahuan yang memiliki peranan penting dalam pendidikan. Matematika juga merupakan ilmu pengetahuan yang mendasari perkembangan teknologi modern dan ilmu-ilmu eksak lainnya. Teknologi tidak dapat berkembang jika tidak ada yang menguasai matematika. Penerapan konsep matematika menyebabkan ilmu pengetahuan lainnya berkembang. Banyak ilmu pengetahuan lainnya yang penemuan dan pengembangannya diperoleh dari konsep matematika, salah satunya dalam bidang teknologi. Konsep dan pemecahan masalah matematika juga sering digunakan dalam kehidupan sehari-hari untuk memecahkan masalah.

Pemecahan masalah merupakan bagian terpenting dalam pembelajaran matematika. Dan kemampuan pemecahan masalah merupakan salah satu tujuan dari pembelajaran matematika diantaranya dalam memecahkan masalah matematika yang terbagi mulai dari kemampuan memahami masalah, menyusun strategi penyelesaian masalah, menyelesaikan strategi penyelesaian masalah, dan membuat kesimpulan dari penyelesaian masalah tersebut.

Berdasarkan pemaparan tersebut, maka kemampuan pemecahan masalah matematika adalah sangat penting dimiliki oleh siswa. Kemampuan pemecahan masalah matematika merupakan suatu hal yang tidak mudah didapat oleh siswa sehingga siswa harus melatih untuk mengembangkan kemampuan tersebut. Dalam mengembangkan kemampuan tersebut, maka proses dan strategi pembelajaran yang digunakan haruslah dapat membantu siswa untuk memahami masalah, merencanakan penyelesaian masalah, menemukan solusi dan bisa menarik kesimpulan dari penyelesaian masalah tersebut.

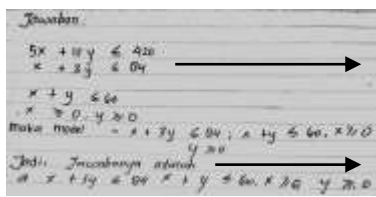
Pemecahan masalah adalah kemampuan seseorang dalam memanfaatkan pengetahuan, kemahiran dan pemahamannya dalam menemukan jalan keluar dari suatu masalah. Kemampuan pemecahan masalah dalam pembelajaran matematika merupakan hal yang

sangat penting untuk dikembangkan. Kemampuan ini harus diberikan, dilatih, dan dibiasakan kepada peserta didik sedini mungkin. Walaupun pemecahan masalah merupakan aspek yang penting, tetapi kebanyakan siswa masih lemah dalam hal pemecahan masalah matematika.

Suryadi dalam Esra Nova Siregar (2008: 13) menyatakan bahwa “pembelajaran matematika dianggap sulit oleh siswa karena daya abstrak yang lemah. Jika melihat realita bahwa bahwa wujud matematika adalah sekumpulan hal yang abstrak/imajiner, maka wajar jika daya abstrak/imajiner perlu dimiliki oleh siswa dalam belajar matematika”. Pembelajaran matematika belum menunjukkan hasil yang memuaskan sampai saat ini. Permasalahan yang sering dijumpai dalam pembelajaran matematika adalah rendahnya kemampuan siswa dalam memecahkan masalah khususnya soal cerita. Siswono (dalam Esra Nova Siregar, 2018: 2).

Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang di berikan kepada siswa kelas XI SMA Negeri 1 Tanjung Pura bahwa siswa masih belum memahami konsep dasar pemecahan soal masalah matematika. Siswa kurang dapat memahami apa yang diperoleh dari soal tersebut, siswa langsung menyelesaikan soal tanpa mengikuti langkah-langkah dalam pemecahan masalah dalam soal. Hal ini dilihat dari tes awal yang diberikan tentang materi pertidaksamaan linear dua variabel berikut:

1. Luas sebuah tempat parkir adalah 420 m<sup>2</sup>. Tempat parkir yang diperlukan oleh sebuah sedan 5 m<sup>2</sup> dan luas rata-rata sebuah truk 15 m<sup>2</sup>. Untuk biaya parkir sebuah sedan dikenakan tarif Rp 3.000,00 dan untuk sebuah truk Rp 5.000,00. Sementara tempat parkir tersebut hanya dapat menampung tidak lebih dari 60 kendaraan. Jika jumlah sedan yang diparkir adalah “x” buah dan jumlah truk “y” buah, maka model matematika dari permasalahan itu adalah...



Siswa tidak membuat apa yang diketahui dan ditanya dalam soal

Siswa langsung menyelesaikan soal

Gambar 1. Jawaban Siswa

Adanya pandemic wabah covid-19 yang melanda seluruh negeri di belahan dunia termasuk Indonesia membuat pemerintah mengeluarkan kebijakan *Work From Home* (WFH) untuk memutus mata rantai penyebaran virus covid-19. Dalam Surat Edaran Menteri Pendayagunaan Aparatur Negara dan Reformasi Birokrasi (PAN & RB) Nomor 50/2020 tentang Perubahan Kedua atas Surat Edaran Menteri PAN & RB Nomor 19/2020 tentang Penyesuaian Sistem Kerja Aparatur Sipil Negara dalam Upaya Pencegahan Penyebaran Covid-19 di Lingkungan Instansi Pemerintahan. Guru dalam upaya melaksanakan proses belajar mengajar disekolah kini dilakukan secara online atau daring (dalam jaringan).

Cara yang dilakukan untuk mengatasi permasalahan tersebut yaitu dengan memberikan pelatihan penggunaan suatu media pembelajaran daring yang saat ini mulai banyak digunakan yaitu aplikasi *Google Classroom*. Aplikasi ini dapat memudahkan guru dalam membagikan materi pembelajaran, mengumpulkan tugas, dan memberikan nilai dan saran dari tugas siswa. Penggunaan kelas daring ini akan membuat pembelajaran menjadi lebih efektif bagi guru dan siswa karena pembelajaran tidak lagi dibatasi oleh ruang dan waktu. Disamping itu siswa nantinya dapat belajar, berdiskusi, mengerjakan tugas, dan ujian dari jarak jauh.

Salah satu sekolah yang melakukan pembelajaran daring menggunakan *google classroom* yaitu SMA Negeri 1 Tanjung Pura. Dalam proses pembelajarannya guru memberikan materi dalam bentuk file *word* dan *power point*, guru juga memberikan link video pembelajaran mengenai materi yang disampaikan. Jadi siswa mendapat penjelasan seperti pembelajaran yang dilakukan secara tatap muka di sekolah.

Berdasarkan latar belakang diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul Efektivitas Pembelajaran Daring Menggunakan *Google Classroom* Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Pokok Bahasan Pertidaksamaan Linear Dua Variabel di Kelas XI SMA Negeri 1 Tanjung Pura.

### 1. Pembelajaran Daring

Pembelajaran daring adalah pelaksanaan pembelajaran dengan memanfaatkan jaringan internet dan aplikasi pembelajaran daring seperti *whatsapp group*, *google classroom*, *video converence*, *telepon*, *zoom meeting*. Dengan penerapan pembelajaran daring ini akan memberikan banyak manfaat, seperti proses pembelajaran dapat berjalan dengan fleksibel karena dapat diakses dimana saja dan kapan saja, siswa dapat saling berbagi informasi dengan mudah dan cepat, serta dapat mengakses bahan-bahan ajar setiap saat dan berulang-ulang sehingga akan lebih memantapkan penguasaan materi yang disampaikan.

### 2. Google Classroom

*Google Classroom* adalah sebuah aplikasi yang dapat mengakses pembelajaran online seperti layaknya berada di kelas. Afrianti (2018: 11) dalam situs resmi *google* menjelaskan bahwa aplikasi *Google Classroom* adalah sebuah alat produktivitas yang dirancang untuk memudahkan pengajar dalam menghemat waktu, mengelola kelas serta meningkatkan komunikasi dengan peserta didik. Dengan adanya aplikasi ini memudahkan siswa dan guru untuk saling terhubung baik di dalam maupun di luar sekolah.

*Google Classroom* merupakan sarana bagi guru dan siswa dalam melaksanakan proses belajar mengajar secara online yang diciptakan oleh *google*. Aplikasi ini memudahkan guru dan siswa dalam memperoleh teori dan saling berkomunikasi walaupun tidak secara tatap muka. Selain itu, siswa juga dapat mengumpulkan tugas yang diberikan oleh guru. Sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif bagi guru dan siswa

karena pembelajaran tidak lagi dibatasi oleh ruang dan waktu.

### 3. Pemecahan Masalah Matematika

Turmudi dalam Esra Nova Siregar (2008:20) menyatakan bahwa, “Pemecahan masalah artinya proses melibatkan suatu tugas yang metode pemecahannya belum diketahui lebih dahulu. Untuk mendapatkan penyelesaian masalahnya peserta didik harus menggunakan pengetahuan dan ketampilannya secara rutin agar pemahaman matematikanya berkembang.

Pemecahan masalah merupakan kemampuan dasar yang harus dimiliki oleh peserta didik. Kemampuan pemecahan masalah menjadi salah satu keterampilan yang harus dikembangkan siswa pada pokok bahasan tertentu. Polya (dalam Suherman, 2003: 91), memaparkan empat langkah dalam penyelesaian pemecahan masalah diantaranya: 1. Memahami masalah, 2. Merencanakan penyelesaian, 3. Menyelesaikan masalah sesuai rencana, dan 4. Melakukan pengecekan kembali terhadap semua langkah yang dikerjakan.

### 4. Pertidaksamaan Linear Dua Variabel

Pertidaksamaan linear adalah pertidaksamaan dengan pangkat tertinggi dari variabelnya adalah satu, gabungan dua atau lebih pertidaksamaan linear disebut sistem pertidaksamaan linear.

Berikut ini merupakan beberapa contoh sistem pertidaksamaan linear dua variabel:

- |                     |                  |
|---------------------|------------------|
| 1. $ax + by \geq c$ | 2. $ax + by > c$ |
| $px + qy \geq r$    | $px + qy > r$    |
| 3. $ax + by \leq c$ | 4. $ax + by < c$ |
| $px + qy \leq r$    | $px + qy < r$    |

Himpunan penyelesaian suatu pertidaksamaan linear dua variabel merupakan pasangan bilangan  $(x,y)$  yang memenuhi pertidaksamaan linear tersebut. Himpunan pertidaksamaan itu dapat ditentukan dengan menggunakan metode grafik dan uji titik.

## II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di sekolah SMA Negeri 1 Tanjung Pura, yang beralamat di Jl. Jenderal Sudirman No.52, Pekan Tanjung Pura, Tanjung. Pura, Kabupaten Langkat, Sumatera Utara. Waktu penelitian ini akan dilakukan pada semester ganjil tahun pelajaran 2021/2022. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimental semu atau *quasi eksperimen* dengan desain penelitian *non equivalent control group desain*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas XI SMA Negeri 1 Tanjung Pura Tahun Pelajaran 2021/2022 yang terdiri dari 5 (lima) kelas dengan jumlah keseluruhan peserta didik 180 siswa.

Pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *Purposive Sampling*. (Sugiyono, 2016:85) menjelaskan teknik *purposive sampling* merupakan teknik pengambilan sampel sumber data dengan pertimbangan tertentu. Alasan penggunaan teknik ini dikarenakan tidak semua sampel memenuhi syarat yang sesuai dengan kejadian yang diteliti.

Untuk memperoleh data dalam penelitian ini digunakan instrumen tes berbentuk *Pre-test* dan *Post-test* dengan 5 butir soal pada masing-masing tes. (Suharsimi Arikunto 2010:193) menjelaskan tes adalah “rangkaiannya pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok”. Teknik analisis data yang digunakan adalah uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis.

## III. HASIL DAN PEMBAHASAN

### a. Hasil Penelitian

Dalam penelitian ini efektifitas pembelajaran daring dilihat dari hasil belajar siswa. Jika nilai rata-rata tes (*pre-test*) kemampuan pemecahan masalah matematika siswa meningkat setelah dilakukan pembelajaran daring (*post-test*) maka dikatakan efektif. Hal ini dikarenakan keterbatasan waktu

penelitian sehingga peneliti tidak dapat mencakup semua indikator efektifitas dalam pembelajaran.

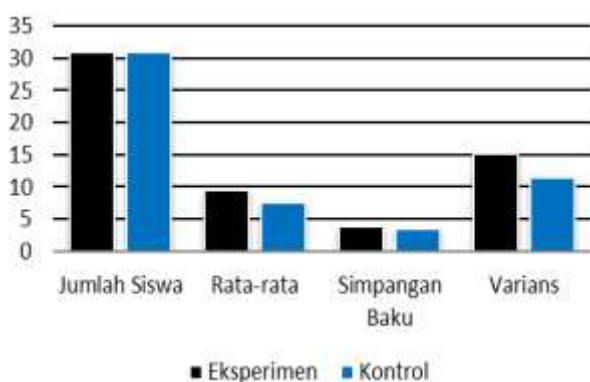
Variabel “x” dalam penelitian ini adalah pembelajaran daring menggunakan *google classroom* dan variabel “y” dalam penelitian ini adalah kemampuan pemecahan masalah matematika siswa.

Berdasarkan hasil analisis deskriptif dari data yang diperoleh setelah diberikan *pre-test* kemampuan pemecahan masalah matematika siswa di kelas eksperimen dan kontrol didapat data sebagai berikut :

Tabel 1. Data nilai *pre-test* siswa kelas eksperimen dan kontrol

Eksperimen		Kontrol	
Jumlah Siswa	31	Jumlah Siswa	31
Rata-rata	9,45	Rata-rata	7,61
Simpangan Baku	3,897	Simpangan Baku	3,383
Varians	15,189	Varians	11,445

Berikut ini adalah grafik berdasarkan data pada tabel 1.



Gambar 2. Grafik Hasil *Pre-test* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Pada tabel dan gambar diatas terlihat hasil perhitungan *pretest* pada kelas eksperimen diperoleh nilai varians 15,189, simpangan baku 3,897. Sedangkan pada kelas kontrol diperoleh nilai varians 11,445 dan simpangan bakunya yaitu 3,383. Hasil pemberian *pretest* diperoleh nilai rata-rata dikelas eksperimen 9,45 dan hasil pemberian

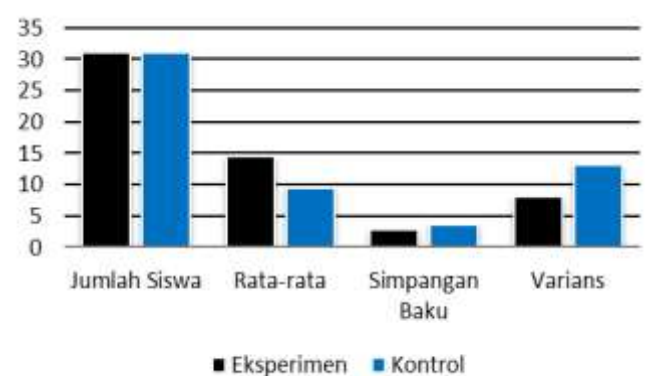
nilai *pretest* pada kelas kontrol diperoleh nilai rata-rata 7,61.

Setelah diperoleh kemampuan awal kedua kelas yang menjadi sampel populasi selanjutnya dilakukan proses pembelajaran yang menggunakan model yang berbeda. Dimana kelas XI MIA-1 selaku kelas eksperimen diberikan perlakuan menggunakan model *Discovery Learning* berbasis daring dan dikelas XI MIA-2 kelas kontrol digunakan model pembelajaran konvensional berbasis daring. Setelah perlakuan selesai dilaksanakan dapat diberikan *posttest*. Data *posttest* kedua kelas dapat dilihat pada tabel 2 sebagai berikut

Tabel 2. Data nilai *post-test* siswa kelas eksperimen dan kontrol

Eksperimen		Kontrol	
Jumlah Siswa	31	Jumlah Siswa	31
Rata-rata	14,49	Rata-rata	9,52
Simpangan Baku	2,851	Simpangan Baku	3,623
Varians	8,129	Varians	13,125

Berikut ini adalah grafik berdasarkan data pada tabel 2.



Gambar 3 Grafik Hasil *Post-test* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Pada tabel dan gambar diatas terlihat hasil perhitungan *posttest* pada kelas eksperimen diperoleh nilai varians 8,129, simpangan baku 2,851. Sedangkan pada kelas kontrol diperoleh nilai varians 13,125 dan simpangan bakunya yaitu 3,623. Hasil pemberian *posttest* diperoleh nilai rata-rata

dikelas eksperimen 14,49 dan hasil pemberian nilai *posttest* pada kelas kontrol diperoleh nilai rata-rata 9,52.

Dari hasil perhitungan data yang diperoleh dapat dilihat bahwa terdapat peningkatan/kenaikan nilai rata-rata tes kemampuan pemecahan masalah matematika siswa baik pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pada kelas eksperimen nilai rata-rata tes (pre-test) sebesar 9,45 dan kelas kontrol sebesar 7,61. Sedangkan nilai rata-rata tes (post-test) pada kelas eksperimen setelah diberikan perlakuan menggunakan model *Discovery Learning* berbasis daring sebesar 14,49 dan dikelas kontrol setelah dilakukan pembelajaran daring dengan metode konvensional sebesar 9,52.

Ini membuktikan bahwa pembelajaran daring menggunakan *google classroom* efektif terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika siswa pada materi pertidaksamaan linear dua variabel.

**b. Analisis Data**

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak. Untuk menguji kenormalan data digunakan uji *Kolmogorov-Smirnov* dengan bantuan program *software SPSS 25*. Untuk mengetahui normal atau tidaknya adalah jika  $\text{sig} < 0,005$  maka data berdistribusi normal dan jika  $\text{sig} > 0,005$  maka data tidak berdistribusi normal. Hasil perhitungan yang diperoleh sebagai berikut :

Tabel 3. Uji Normalitas Data *Pretest* dan *Posttest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Data	Asymp. Sig. (2-tailed)	Kriteria Pengujian	Keterangan
Pre-test Kelas Eksperimen	0,011	(Sig.) > 0,005	Normal
Post-test Kelas Eksperimen	0,006	(Sig.) > 0,005	Normal
Pre-test Kelas Kontrol	0,009	(Sig.) > 0,005	Normal
Post-test Kelas Kontrol	0,122	(Sig.) > 0,005	Normal

Berdasarkan tabel 3 terlihat bahwa data *pre-test* dan *post-test* hasil belajar siswa baik kelas eksperimen maupun kelas kontrol memiliki nilai  $\text{sig} > 0,005$ , maka dapat disimpulkan kelompok data tersebut berdistribusi normal.

Setelah diketahui tingkat kenormalan data, maka selanjutnya dilakukan uji homogenitas. Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui tingkat kesamaan varians antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Untuk uji homogenitas peneliti menggunakan rumus *Levene's* dalam perhitungan menggunakan program *SPSS 25*. Adapun pengambilan keputusan adalah didasarkan pada hasil uji yang diperoleh. Jika Nilai Sig Based On Mean  $< 0,005$  menunjukkan bahwa data tidak homogen. Nilai Sig Based On Mean (Sig)  $> 0,005$  menunjukkan bahwa data homogen. Tabel 4. Uji Homogenitas Data *Pretest* dan *Posttest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Data	Based on Mean Sig	Kriteria Pengujian	Keterangan
Pre-test Kelas Eksperimen	0,017	(Sig.) > 0,005	Homogen
Post-test Kelas Eksperimen	0,031	(Sig.) > 0,005	Homogen
Pre-test Kelas Kontrol	0,032	(Sig.) > 0,005	Homogen
Post-test Kelas Kontrol	0,014	(Sig.) > 0,005	Homogen

Dari hasil perhitungan pada tabel di atas nilai Sig Based On Mean adalah 0,017 lebih besar dari 0,005 ( $\text{sig} > 0,005$ ), maka dapat disimpulkan bahwa data dalam penelitian ini memiliki varians yang homogen.

**c. Uji Hipotesis**

Untuk menguji hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini digunakan uji t atau uji paired sampel t tes dengan *software IMB SPSS 25*. Pengambilan kesimpulannya adalah bila nilai  $t_{\text{hitung}} < t_{\text{tabel}}$  maka hipotesis  $H_0$  diterima. Dan jika nilai  $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$  maka  $H_a$  diterima. Hipotesis yang diajukan yaitu :

$H_0$  : Tidak terdapat efektivitas pembelajaran daring menggunakan

google classroom terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika siswa.

$H_a$  : Terdapat efektivitas pembelajaran daring menggunakan google classroom terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika siswa.

Hasil pengujian hipotesis disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 5. Hasil Uji Hipotesis

Data	Mean	N	$t_{hitung}$	$t_{tabel}$	Kriteria
Pretest kelas eksperimen	5,484	31	5,484	2,045	Terima $H_a$
Post-test kelas kontrol	1,903	31	2,413	2,045	Terima $H_a$

Berdasarkan tabel 5 diatas terlihat bahwa  $t_{hitung}$  untuk pre-test dan post-test pada kelas eksperimen dan kontrol lebih besar dari  $t_{tabel}$ . Pada kelas eksperimen didapat bahwa  $t_{hitung}$  5,484 >  $t_{tabel}$  2,045. Dan pada kelas kontrol  $t_{hitung}$  2,413 >  $t_{tabel}$  2,045. Sehingga, artinya terdapat efektivitas pembelajaran daring menggunakan *google classroom* terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika siswa. Dengan demikian hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini diterima.

#### d. Pembahasan

Penerapan pembelajaran daring terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika siswa pokok bahasan pertidaksamaan linear dua variabel terdiri dari dua variabel di kelas XI SMA Negeri 1 Tanjung Pura menggunakan *google classroom*, yaitu satu variabel bebas (x) yaitu pembelajaran daring menggunakan *google classroom* dan satu variabel terikat (y) yaitu kemampuan pemecahan masalah matematika siswa.

Berdasarkan hasil penerapan data yang telah dilakukan, diketahui bahwa terdapat perbedaan rata-rata nilai kemampuan pemecahan masalah matematika siswa pada saat data post-test lebih tinggi dari pada nilai rata-rata kemampuan pemecahan masalah matematika siswa pada data pre-test pada kelas eksperimen dibandingkan dengan kelas kontrol. Nilai rata-rata *post-test* di kelas eksperimen adalah sebesar 14,49 dan nilai rata-rata *pre-test* kelas eksperimen adalah sebesar 9,45. Sedangkan nilai rata-rata *post-test* di kelas kontrol adalah sebesar 9,52 dan nilai rata-rata *pre-test* di kelas kontrol adalah sebesar 7,61.

Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika siswa dibanding dengan pembelajaran konvensional. Maka dari itu sangat penting bagi guru dalam menentukan metode pembelajaran yang akan digunakan dalam proses belajar mengajar terutama saat pembelajaran daring, sehingga siswa tetap dapat memahami apa yang disampaikan sama seperti saat pembelajaran di kelas.

Ini menunjukkan bahwa kelas yang diberikan perlakuan dengan model pembelajaran *discovery learning* kemampuan pemecahan masalah matematikanya meningkat dibanding dengan kelas yang tidak diberi perlakuan (konvensional). Ini dikarenakan model pembelajaran *discovery learning* memberikan banyak manfaat seperti memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran, melatih peserta didik untuk berpikir secara sistematis dan ilmiah dalam menyelesaikan suatu permasalahan terkait pokok bahasan, meningkatkan pola berpikir kritis bagi siswa, dan melatih siswa dalam merancang strategi untuk meningkatkan pemahaman mereka terkait materi yang sedang diajarkan. Sehingga pemahaman siswa tentang suatu konsep dalam pembelajaran bisa bertahan lebih lama karena mereka memahami konsep tersebut secara mandiri, melalui keaktifannya dalam menggali informasi.

#### IV. Kesimpulan

Berdasarkan hasil dan uraian dari pembahasan pada penelitian ini, maka dapat disimpulkan bahwa: “terdapat efektivitas pembelajaran daring menggunakan google classroom terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika siswa pokok bahasan pertidaksamaan linear dua variabel di kelas XI SMA Negeri 1 Tanjung Pura tahun pelajaran 2021/2022”. Hal ini dibuktikan oleh peneliti berdasarkan perhitungan uji  $t_{hitung} 5,484 > t_{tabel} 2,045$  pada kelas eksperimen dengan persentase efektivitas sebesar 52%. Dan uji  $t_{hitung} 2,045 > t_{tabel} 2,045$  pada kelas kontrol dengan persentase efektivitas sebesar 25%, maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Afrianti. (2018). *Pengertian Google Classroom Menurut Para Ahli*, <https://meenta.net/pengertian-google-classroom>. Diakses tanggal 19 Juni 2021, hlm.11
- Arikunto, Suharsimi. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta. hlm.193
- Suherman, Erman dkk. (2003). *Strategi Pembelajaran Matematika Kontemporer*. Bandung: Jurusan Pendidikan Matematika FMIPA UPI. hlm.91
- Siswono dan Esra Nova Siregar. (2018). *Efektivitas Pembelajaran Daring Menggunakan Google Classroom Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Peserta Didik Pada Materi Transformasi di Kelas XI SMA SWASTA HKBP MEDAN*, Respository, Universitas HKBP Nommensen. hlm.2  
<https://repository.uhn.ac.id/1-38>
- Suryadi dan Esra Nova Siregar. (2008). *Efektivitas Pembelajaran Daring Menggunakan Google Classroom Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Peserta Didik Pada Materi Transformasi di Kelas XI SMA SWASTA HKBP MEDAN*, Respository, Universitas HKBP Nommensen. hlm.13  
<https://repository.uhn.ac.id/1-38>
- Turmudi. (2008). *Pemecahan Masalah Matematika*. pdf diakses pada tanggal 21 Maret 2021, dari: [http://file.upi.edu/brose.php?dir=Direktori/FPMIPA/JUR\\_PEND\\_MATEMATIKA/196101121987031-turmudi/](http://file.upi.edu/brose.php?dir=Direktori/FPMIPA/JUR_PEND_MATEMATIKA/196101121987031-turmudi/).hlm.20
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: PT Alfabet. hlm.85

