

**PENGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN GOOGLE CLASSROOM
BERBASIS PEMBELAJARAN MATEMATIKA REALISTIK**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Pada Prodi Pendidikan Matematika



OLEH:

CHANDRA RINI
NPM: 17.1.01.05.0016

FAKULTAS ILMU KESEHATAN DAN SAINS (FIKS)
UNIVERSITAS NUSANTARA PERSATUAN GURU REPUBLIK INDONESIA
UN PGRI KEDIRI
2021

Skripsi oleh:

CHANDRA RINI
NPM: 17.1.01.05.0016

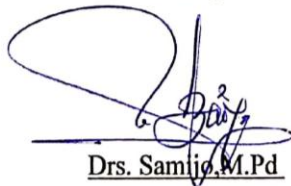
Judul:

**PENGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN GOOGLE CLASSROOM
BERBASIS PEMBELAJARAN MATEMATIKA REALISTIK**

Telah Disetujui untuk diajukan Kepada
Panitia Ujian/Sidang Skripsi Prodi Pendidikan Matematika
FIKS UN PGRI Kediri

Tanggal: 29 Juni 2021

Pembimbing I



Drs. Samijo, M.Pd

NIDN. 0705096503

Pembimbing II



Dr. Aprilia Dwi Handayani, S.Pd., M.Si.

NIDN. 0721048402

Skripsi oleh:

CHANDRA RINI
NPM: 17.1.01.05.0016

Judul:

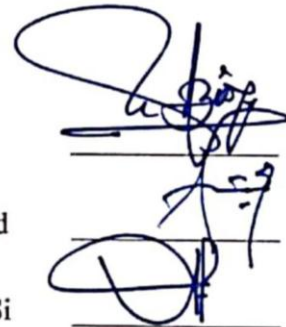
**PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN GOOGLE CLASSROOM
BERBASIS PEMBELAJARAN MATEMATIKA REALISTIK**

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi
Prodi Pendidikan Matematika FIKS UN PGRI Kediri
Pada tanggal: 15 Juli 2021

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

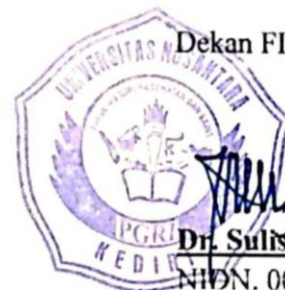
Panitia Penguji:

1. Ketua : Drs. Samijo, M.Pd
2. Penguji I : Dr. Aan Nurfahrudianto, M.Pd
3. Penguji II : Dr. Aprilia Dwi H., S.Pd, M.Si



Mengetahui,

Dekan FIKS



Dr. Sulistiono, M.Si
NIDN. 000707681

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini saya,

Nama : Chandra Rini
Jenis kelamin : Perempuan
Tempat/tgl. Lahir : Nganjuk/ 09 Agustus 1999
NPM : 17.1.01.05.0016
Fak/Jur./Prodi. : FIKS/S1 Pendidikan Matematika

menyatakan dengan sebenarnya, bahwa dalam Skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar sarjana disuatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya tulis atau pendapat yang pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sengaja dan tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Kediri, 05 Juli 2021



Yang Menyatakan

CHANDRA RINI

NPM: 17.1.01.05.0016

MOTTO

1. **JALANI HIDUP SEPERTI AIR YANG MENGALIR, KARENA
TIDAK SEMUA HARAPAN KITA AKAN TERWUJUD, DAN
TIDAK SEMUA YANG KITA KHAWATIRKAN AKAN TERJADI.**
2. **AMBILLAH KEBAIKAN DARI APA YANG DIKATAKAN,
JANGAN MELIHAT SIAPA YANG MENGATAKAN.**
3. **RAIHLAH CITA-CITA SETINGGI MUNGKIN.**

Kupersembahkan untuk:

Bapak dan Ibu tercinta

Kakakku yang tersayang

Keluargaku yang tersayang

Sahabat-sahabatku yang tersayang

Almamaterku

ABSTRAK

Chandra Rini: Penggunaan Media Pembelajaran Google Classroom Berbasis Pembelajaran Matematika Realistik, Skripsi, Pendidikan Matematika, Fakultas Ilmu Kesehatan dan Sains Universitas Nusantara PGRI Kediri, 2021.

Kata Kunci: *Google Classroom*, Pembelajaran Matematika Realistik

Penelitian ini berlatar belakang dari hasil pengamatan dan pengalaman peneliti selama magang mengajar di SMA Negeri 7 Kediri, diketahui pada saat pembelajaran daring siswa kurang memperhatikan penjelasan guru. Hal tersebut akan berdampak pada tingkat keaktifan dan hasil belajar siswa.

Permasalahan dalam penelitian ini adalah (1) Bagaimana hasil belajar siswa Kelas XI SMAN 7 Kediri melalui penggunaan media pembelajaran *google classroom* berbasis pembelajaran matematika realistik dalam sub pokok bahasan program linear? (2) Bagaimana aktivitas belajar siswa Kelas XI SMAN 7 Kediri melalui penggunaan media pembelajaran *google classroom* berbasis pembelajaran matematika realistik dalam sub pokok bahasan program linear?

Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif deskriptif yang bertujuan untuk mendeskripsikan hasil belajar dan aktivitas belajar siswa melalui penggunaan media pembelajaran *google classroom* berbasis pembelajaran matematika realistik dalam sub pokok bahasan program linear, menggunakan instrumen berupa lembar pengamatan, lembar soal tes tulis dan pedoman wawancara. Pengambilan sampel dilakukan dengan teknik *random sampling* yang didapat pada penelitian ini adalah siswa Kelas XI MIPA 5 yang berjumlah 30 siswa. Untuk pengambilan sampel/subjek dengan pemilihan berdasarkan hasil tes tulis dengan kategori tinggi, sedang dan rendah. Dan diperoleh 3 subjek yang berkategori tinggi, sedang, dan rendah.

Kesimpulan dari penelitian ini (1) siswa yang berkategori tinggi mampu menyelesaikan 5 dari 6 indikator (2) siswa yang berkategori sedang mampu menyelesaikan 3 dari 6 indikator (3) siswa yang berkategori rendah mampu menyelesaikan 2 dari 6 indikator. Dari hasil belajar siswa terdapat 3 siswa berkategori tinggi, 24 siswa berkategori sedang, dan 3 siswa berkategori rendah. Aktivitas siswa terhadap penggunaan *google classroom* berbasis pembelajaran matematika realistik pada tahap kegiatan pendahuluan sebesar 53% dengan kriteria cukup aktif, kegiatan inti sebesar 83% dengan kriteria sangat aktif dan kegiatan penutup sebesar 67% dengan kriteria aktif, sehingga memperoleh rata-rata sebesar 67% dan tingkat keaktifan siswa berada pada tingkatan aktif.

KATA PENGANTAR

Puji Syukur Kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan.

Skripsi dengan judul "Penggunaan Media Pembelajaran Google Classroom Berbasis Pembelajaran Matematika Realistik" ini ditulis guna memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan, pada Jurusan Program Studi Pendidikan Matematika FIKS UN PGRI Kediri.

Pada kesempatan ini juga disampaikan terimakasih dan penghargaan yang setulus-tulusnya kepada:

1. Dr. Zainal Afandi, M.Pd. selaku Rektor Universitas Nusantara PGRI. Kediri
2. Dr. Sulistiono, M.Si. selaku Dekan Fakultas Ilmu Kesehatan dan Sains
3. Dr. Aprilia Dwi Handayani, S.Pd., M.Si. selaku Kaprodi Pendidikan Matematika dan Dosen Pembimbing II yang telah banyak meluangkan waktunya dalam memberikan bimbingan, pengarahan dan saran hingga terselesaikannya skripsi ini.
4. Drs. Samijo, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing I yang telah banyak meluangkan waktunya dalam memberikan bimbingan, pengarahan dan saran hingga terselesaikannya skripsi ini.
5. Dra. Titik Sulistiani, yang telah memberikan tempat dan waktu penelitian penyusunan skripsi ini.
6. Bapak dan Ibu tercinta, yang selalu mendukung dan mendoakan setiap langkah kehidupan saya.

7. Rekan-rekan mahasiswa yang telah memberi bantuan dan dorongan dalam menyelesaikan skripsi ini.
8. Dan juga pihak-pihak lain, yang telah membantu penulis menyelesaikan skripsi ini.

Disadari bahwasanya masih terdapat kekurangan dalam skripsi ini, untuk itu kritik dan saran sangat dibutuhkan.

Kediri, 05 Juli 2021

CHANDRA RINI

NPM. 17.1.01.05.0016

DAFTAR ISI

	halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
BAB I : PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Ruang Lingkup	5
C. Pertanyaan Penelitian	6
D. Tujuan Penelitian	6
E. Kegunaan Penelitian	7
BAB II : LANDASAN TEORI	
A. Media Pembelajaran	
1. Pengertian Media Pembelajaran	9
2. Jenis-Jenis Media pembelajaran	10
3. Manfaat Media Pembelajaran	12

4. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran	14
B. Pengertian <i>E-Learning</i>	16
C. <i>Google Classroom</i>	
1. Pengertian <i>Google Classroom</i>	17
2. Cara Mendaftar Akun <i>Google Classroom</i>	19
3. Cara Membuat Kelas <i>Google Classroom</i>	24
4. Fitur-fitur <i>Google Classroom</i>	26
5. Kekurangan dan Kelebihan <i>Google Classroom</i>	28
D. Metode Pembelajaran Matematika Realistik	
1. Pengertian Pembelajaran Matematika Realistik	29
2. Langkah-langkah Pembelajaran Matematika Realistik	30
E. Aktivitas Belajar Siswa	34
F. Program Linear	
1. Konsep Program Linear	37
2. Menentukan Nilai Minimum dan Maksimum	41
G. Hasil Belajar Siswa	43

BAB III : METODOLOGI PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian	
1. Pendekatan Penelitian	44
2. Jenis Penelitian	44
B. Kehadiran Peneliti	45

C. Tahapan Penelitian	
1. Tahap Persiapan	46
2. Tahap Pelaksanaan	47
3. Tahap Analisis Data	48
D. Tempat dan Waktu Penelitian	
1. Tempat Penelitian	48
2. Waktu Penelitian	49
E. Sumber Data	49
F. Prosedur Pengumpulan Data	52
G. Teknik Analisis Data	
1. <i>Data Reduction</i> (Reduksi Data)	53
2. <i>Data Display</i> (Penyajian Data)	54
3. <i>Conclusion Drawing</i> (Verifikasi)	54
H. Pengecekan Keabsahan Temuan	
1. Uji Kredibilitas	
a. Triangulasi	54
b. Mengadakan <i>Membercheck</i>	55
 BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN	
A. Deskripsi <i>Setting</i> /Lokasi Penelitian	56
B. Deskripsi Data Hasil Penelitian	56
C. Interpretasi dan Pembahasan	80

BAB V : SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan	83
B. Implikasi	84
C. Saran.....	85
DAFTAR PUSTAKA.....	86
LAMPIRAN	89

DAFTAR TABEL

Tabel	halaman
2.1 Tabel Persiapan	39
2.2 Titik Potong Pertidaksamaan	40
2.3 Hasil Uji Titik Pojok	42
3.1 Sistematika Waktu Penulisan	49
3.2 Rentang Nilai Kemampuan Matematis	51
3.3 Skala Penilaian Keaktifan Siswa	52
4.1 Hasil Pengamatan Aktivitas Belajar pada <i>Google Classroom</i>	57
4.2 Hasil Pengamatan Aktivitas Belajar Siswa	61
4.3 Data Hasil Tes Tulis	62
4.4 Pedoman Nilai Kemampuan Matematis	63
4.5 Subjek Penelitian Kemampuan Matematis	64
4.6 Pencapaian Hasil Belajar Siswa	78
4.7 Hasil Wawancara	80

DAFTAR GAMBAR

Gambar	halaman
2.1 : Tampilan awal <i>Website Google Classroom</i>	19
2.2 : Pilihan Buka <i>Classroom</i>	19
2.3 : Tampilan <i>login</i> akun <i>Google</i>	20
2.4 : Tampilan <i>password</i> akun <i>Google</i>	20
2.5 : Tampilan awal akun <i>Google Classroom</i>	20
2.6 : Tampilan akun <i>Google Classroom</i>	21
2.7 : Tampilan awal <i>Website Google Classroom</i>	21
2.8 : Pilihan Buka <i>Classroom</i>	21
2.9 : Tampilan <i>login</i> akun <i>Google</i>	22
2.10 : Tampilan <i>form</i> daftar akun <i>Google</i>	22
2.11 : Tampilan Verifikasi Nomor Ponsel.....	22
2.12 : Tampilan kode verifikasi nomor ponsel.....	23
2.13 : Tampilan <i>form</i> data diri.....	23
2.14 : Tampilan Pesan Persetujuan.....	23
2.15 : Tampilan Awal Akun <i>Google Classroom</i>	24
2.16 : Tampilan Buat Kelas <i>Google Classroom</i>	24
2.17 : Tampilan Persetujuan Kelas <i>Google Classroom</i>	24
2.18 : Tampilan <i>Form</i> Kelas.....	25
2.19 : Tampilan Ruang Kelas <i>Google Classroom</i>	25
2.20 : Grafik Persamaan.....	40
2.21 : Garis Selidik pada Grafik Persamaan.....	41

2.22	: Titik Potong Garis Selidik	42
4.1	: Guru Mengawali Pembelajaran pada <i>Google Classroom</i>	58
4.2	: Pertanyaan Siswa pada <i>Google Classroom</i>	59
4.3	: Pemberian Soal Tes pada Materi Program Linear.....	60
4.4	: Subjek Kemampuan Matematis Tinggi.....	65
4.5	: Subjek Kemampuan Matematis Sedang.....	65
4.6	: Subjek Kemampuan Matematis Rendah.....	65
4.7	: Tahap memodelkan matematika soal kontekstual dan tahap membuat PLDV (Subjek Z).....	66
4.8	: Tahap menggambarkan persamaan garis pada koordinat kartesius.(Subjek Z).....	66
4.9	: Tahap menentukan titik potong persamaan garis.....	67
4.10	: Tahap mencari titik maksimum dan nilai maksimum fungsi.(Subjek Z).....	67
4.11	: Tahap memodelkan matematika soal kontekstual dan tahap membuat PLDV (Subjek Z).....	68
4.12	: Tahap menggambarkan persamaan garis pada koordinat kartesius (Subjek Z).....	69
4.13	: Tahap menentukan titik potong persamaan garis selidik pada sumbu x dan y (Subjek Z).....	69
4.14	: Tahap mencari titik maksimum dan nilai maksimum fungsi (Subjek Z).....	70

4.15	: Tahap memodelkan matematika soal kontekstual dan tahap membuat PLDV (Subjek V).....	70
4.16	: Tahap menggambarkan persamaan garis pada koordinat kartesius (Subjek V).....	71
4.17	: Tahap menentukan titik potong persamaan garis (Subjek V).....	72
4.18	: Tahap mencari titik maksimum dan nilai maksimum fungsi (Subjek V).....	72
4.19	: Tahap memodelkan matematika soal kontekstual dan tahap membuat PLDV (Subjek V).....	73
4.20	: Tahap menggambarkan persamaan garis pada koordinat kartesius (Subjek V).....	73
4.21	: Tahap menentukan titik potong persamaan garis selidik pada sumbu x dan y (Subjek V).....	74
4.22	: Tahap mencari titik maksimum dan nilai maksimum fungsi (Subjek V).....	74
4.23	: Tahap memodelkan matematika soal kontekstual dan tahap membuat PLDV (Subjek K).....	75
4.24	: Tahap menentukan titik potong persamaan garis (Subjek K).....	75
4.25	: Tahap mencari titik maksimum dan nilai maksimum fungsi (Subjek K).....	76

4.26	: Tahap memodelkan matematika soal kontekstual dan tahap membuat PLDV (Subjek K).....	76
4.27	: Tahap menggambarkan persamaan garis pada koordinat kartesius (Subjek K).....	77
4.28	: Tahap mencari titik maksimum dan nilai maksimum fungsi (Subjek K).....	77

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	halaman
1 : RPP	89
2 : Lembar Pengamatan Aktivitas Siswa	90
3 : Lembar Soal Tes Tulis Materi Program Linear	91
4 : Rubrik Penilaian	92
5 : Klasifikasi Kemampuan Matematis Siswa	95
6 : Pedoman Wawancara	96
7 : Hasil Wawancara	98
8 : Lembar Validasi	105
9 : Berita Acara Kemajuan Bimbingan	117
10 : Surat Pengantar Ijin Penelitian	119
11 : Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian	120
12 : Sertifikat Bebas Plagiasi	121
13 : Dokumentasi Foto	122

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan pada dasarnya merupakan suatu usaha yang dilakukan secara sadar untuk menumbuhkembangkan potensi siswa dengan cara memotivasi dan memfasilitasi kegiatan belajar mereka. Istilah pendidikan sudah dikenal secara luas dalam masyarakat, terlebih dengan tercantumnya istilah pendidikan pada Undang-undang RI Nomor 12 Tahun 2012 yang secara legal memberikan pengertian terhadap pendidikan, dalam Pasal 1 butir 1 menyatakan “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya ...”.

Guru sebagai pelaksana pendidikan yang secara langsung mempengaruhi, membina dan mengembangkan siswa agar memiliki SDM yang beriman bertaqwa serta memiliki kemampuan dalam bidang ilmu pengetahuan dan teknologi, maka seorang guru harus memiliki kemampuan dasar sebagai pendidik dan pengajar. Salah satu kemampuan dasar tersebut adalah penguasaan teknologi informasi sebagai alat bantu mengajar. Pembelajaran yang berintegritas dengan teknologi informasi merupakan salah satu upaya untuk meningkatkan mutu kualitas belajar mengajar. Penggunaan teknologi informasi dalam proses pembelajaran tersebut, dapat menjadikan kegiatan pembelajaran lebih menarik, aktif dan kreatif.

Adapun masalah nyata, jelas dan mendesak untuk segera diatasi. Masalah tersebut bermula dari adanya Peraturan Pemerintah melalui Kemendikbud mengeluarkan kebijakan untuk belajar dari rumah melalui pembelajaran daring/jarak jauh (SE Nomor 4 poin 2 butir a, 2020: 1). Pembelajaran daring/jarak jauh adalah pembelajaran yang dilakukan tanpa harus bertatap muka secara langsung, melainkan melalui aplikasi/web yang tersedia. Sehingga baik siswa maupun guru harus melaksanakan kegiatan belajar mengajar melalui sistem daring dengan memanfaatkan produk-produk digital. Dalam melaksanakan sistem pembelajaran daring diperlukan suatu aplikasi yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Terdapat aplikasi yang potensial untuk mengatasi masalah tersebut, yaitu dengan menggunakan *google classroom*.

Google classroom merupakan layanan web gratis yang dikembangkan oleh *Google* untuk sekolah. Sabran dan Shabara (2019) menyatakan bahwa salah satu cara yang dapat digunakan untuk melaksanakan pembelajaran secara daring adalah menggunakan *google classroom*. *Google classroom* adalah aplikasi yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran *online* dimana guru dapat membuat, membagikan dan mengelompokkan setiap tugas melalui fitur yang tersedia (Soni, et al., 2018). *Google classroom* sejatinya bertujuan untuk membuat, mendistribusikan dan menilai tugas tanpa menggunakan kertas sehingga membantu proses pembelajaran secara daring.

Pelaksanaan proses pembelajaran harus sesuai dengan kurikulum yang berlaku. Kurikulum yang berlaku di Indonesia saat ini adalah Kurikulum 2013. Beberapa kelompok mata pelajaran yang ditetapkan pada Kurikulum 2013, matematika merupakan salah satu mata pelajaran wajib yang diajarkan untuk jenis pendidikan umum, kejuruan, dan khususnya pada jenjang pendidikan dasar dan menengah. Menurut Bintoro dan Zuliana (2015) Matematika merupakan salah satu ilmu yang mempunyai peranan yang penting dalam upaya penguasaan ilmu dasar, baik dari aspek terapannya maupun aspek penalarannya,

Selama ini pembelajaran matematika disekolah menggunakan metode-metode konvensional dan berpusat pada guru. Melalui sistem pembelajaran daring, peran guru sebagai sumber informasi menjadi terbatas. Sebagai upaya membantu siswa untuk menguasai matematika melalui sistem pembelajaran daring, diperlukan suatu media pembelajaran yang dapat melibatkan siswa belajar dari pengalamannya sehari-hari, agar pembelajaran menjadi bermakna. Salah satu metode pembelajaran yang dapat melibatkan pengalaman sehari-hari siswa adalah *Realistic Mathematic Education* atau Pembelajaran Matematika Realistik yang selanjutnya disebut sebagai PMR.

Menurut Nasution dan Ahmad (2018) Pembelajaran Matematika Realistik *Realistic Mathematic Education* adalah suatu pendekatan pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk menentukan kembali (*reinvention*) konsep matematika seperti bagaimana

konsep tersebut ditemukan dengan bimbingan guru dalam memecahkan masalah realistik. Hal tersebut dapat terlihat dalam langkah-langkah pembelajaran matematika realistik. Chisara, Hakim dan Kartika (2018) berpendapat bahwa langkah-langkah dalam proses pembelajaran matematika realistik antara lain: memberikan masalah kontekstual, menyelesaikan masalah dengan cara sendiri, memunculkan interaksi, membandingkan dan mendiskusikan jawaban, menyimpulkan hasil diskusi. Tujuan dari pembelajaran ini adalah memotivasi siswa untuk memahami konsep matematika dengan berusaha mengaitkannya dengan permasalahan sehari-hari.

Tujuan pendidikan nasional untuk mengembangkan potensi yang ada dalam diri siswa dapat diwujudkan dengan menciptakan pembelajaran yang sesuai dengan lingkungan siswa. Sebagaimana pembelajaran matematika berorientasi pada dunia sekeliling memungkinkan siswa untuk mendapat pengalaman belajarnya dengan mematematisasikan objek-objek di lingkungan sekitar. Pembelajaran matematika realistik memotivasi siswa untuk memahami konsep matematika sekaligus mempelajari penerapannya dalam kehidupan sehari-hari.

Penggunaan media pembelajaran *google classroom* yang berbasis pada metode pembelajaran matematika realistik, bertujuan agar hasil belajar siswa menjadi lebih baik. Sehingga aktivitas belajar siswa dalam menggunakan media tersebut, dapat dijadikan dasar untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan pada media pembelajaran *google classroom*,

yang berbasis pada metode pembelajaran matematika realistik. Oleh karena itu penulis tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul **“Penggunaan Media Pembelajaran *Google Classroom* Berbasis Pembelajaran Matematika Realistik”**.

B. Ruang Lingkup

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan tersebut, maka ruang lingkup yang dibahas adalah sebagai berikut.

1. Penggunaan media pembelajaran *google classroom* berbasis pembelajaran matematika realistik

Dalam penelitian ini untuk mengetahui penggunaan media pembelajaran *google classroom* berbasis pembelajaran matematika realistik, guru menggunakan *google classroom* untuk mengelola kelas sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran matematika realistik. Adapun langkah-langkah pembelajaran tersebut yaitu: memberikan masalah kontekstual, menyelesaikan masalah dengan caranya sendiri, memunculkan interaksi, membandingkan dan mendiskusikan jawaban, menyimpulkan hasil jawaban.

2. Pokok Bahasan Penelitian

Sub pokok bahasan penelitian ini adalah program linear yang merupakan materi yang diajarkan di Kelas XI SMAN 7 Kediri semester ganjil berdasarkan Kurikulum 2013.

3. Subyek Penelitian

Subyek penelitian ini adalah siswa Kelas XI SMAN 7 Kediri semester ganjil tahun ajaran 2020/2021.

C. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan dari paparan latar belakang dan ruang lingkup penelitian maka dapat dirumuskan pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana hasil belajar siswa Kelas XI SMAN 7 Kediri melalui penggunaan media pembelajaran *google classroom* berbasis pembelajaran matematika realistik dalam sub pokok bahasan program linear?
2. Bagaimana aktivitas belajar siswa Kelas XI SMAN 7 Kediri melalui penggunaan media pembelajaran *google classroom* berbasis pembelajaran matematika realistik dalam sub pokok bahasan program linear?

D. Tujuan Penelitian

Bertolak dari pertanyaan penelitian maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan hasil belajar siswa melalui penggunaan media pembelajaran *google classroom* berbasis pembelajaran matematika realistik pada siswa Kelas XI SMAN 7 Kediri dalam sub pokok bahasan program linear.
2. Untuk mendeskripsikan aktivitas belajar siswa dalam menggunakan media pembelajaran *google classroom* berbasis pembelajaran

matematika realistik pada siswa Kelas XI SMAN 7 Kediri dalam sub pokok bahasan program linear.

E. Kegunaan Penelitian.

Adapun kegunaan penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi para pembaca, antara lain sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis
 - a. Sebagai referensi penerapan media pembelajaran *google classroom* berbasis pembelajaran matematika realistik.
 - b. Sebagai bahan pengembangan untuk penelitian media pembelajaran *google classroom* pembelajaran matematika realistik selanjutnya.
2. Manfaat Praktis
 - a. Manfaat bagi siswa
 - i. Siswa mendapatkan pengalaman yang lebih menarik dengan dipergunakannya media pembelajaran *google classroom* berbasis pembelajaran matematika realistik pada sub pokok bahasan program linear.
 - ii. Memotivasi siswa untuk belajar lebih giat terkait materi program linear serta pengaplikasiannya dalam kehidupan sehari-hari.
 - b. Manfaat bagi guru
 - i. Sebagai alternatif pilihan media pembelajaran di kelas.

- ii. Dapat menyempurnakan kualitas pembelajaran yaitu dengan memilih model dan metode pembelajaran yang tepat.
- c. Manfaat bagi sekolah
Prestasi sekolah meningkat, karena motivasi dan hasil belajar siswa juga meningkat dengan adanya penggunaan media pembelajaran *google classroom* berbasis pembelajaran matematika realistik.
- d. Manfaat bagi peneliti
 - i. Peneliti memperoleh jawaban dari penelitian yang ada
 - ii. Menambah wawasan tentang penelitian kualitatif
 - iii. Menjadi bekal peneliti sebagai calon praktisi pendidikan dalam kegiatan pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Ariandi, Y. (2017). Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Berdasarkan Aktivitas Belajar Pada Model Pembelajaran PBL. *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika*. (Online), 579-585, tersedia: <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/prisma/article/view/21561>, diunduh 20 Agustus 2020
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arikunto, S. (2013). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*, Ed.2. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arnesi, N., & Hamid, A. (2015). Penggunaan Media Pembelajaran Online-Offline dan Komunikasi Interpersonal Terhadap Hasil Belajar Bahasa Inggris. *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi dalam Pendidikan*, (Online) 2 (1): 85-99, tersedia: <https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/teknologi/article/view/3284/2952>, diunduh 23 Agustus 2020
- Bintoro, H. S., & Zuliana, E. (2015). Pembelajaran Realistic Mathematics Education (RME) Ditinjau Dari Kreativitas Belajar Matematika Siswa Terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa. (Online), tersedia: <https://www.researchgate.net/publication/315996626>, diunduh 10 Juni 2020
- Cahyadi, A. (2018). *Pengembangan Media dan Sumber Belajar*. Banjarmasin: Penerbit Laksita Indonesia.
- Chisara, C., Hakim, D. L., & Kartika, H. (2018). Implementasi Pendekatan Realistic Mathematics Education (RME) Dalam Pembelajaran Matematika. *Prosiding Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika*, (Online) 1 (1b): 65-72, tersedia: <https://journal.unsika.ac.id/index.php/sesiomadika/article/view/2097>, diunduh 30 Juni 2020
- Dimiyati, & Mudjiono. (2006). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Gunadi, F., & Nurafifah, L. (2020). Peningkatan Keaktifan Siswa dan Hasil Belajar Trigonometri pada Penggunaan Android dengan Aplikasi Google Classroom. *GAUSS: Jurnal Pendidikan Matematika*, (Online) 03 (02): 22-31, tersedia: <https://e-jurnal.lppmunsera.org/index.php/gauss/article/view/2717/1520>, diunduh 12 Januari 2021
- Hadi, S. (2017). *PENDIDIKAN MATEMATIKA REALISTIK*. Jakarta: PT RAJAGRAFINDO PERSADA.

- Hakim, A. B. (2016). Efektivitas Penggunaan E-Learning Moodle, Google Classroom dan Edmodo. *I-STATEMENT* (Online) 2 (1): 1-6, tersedia: <https://id.scribd.com/document/426648168/hai>, diunduh 10 Desember 2020
- Harahap, M., & Siregar, L. M. (2018). Mengembangkan Sumber dan Media Pembelajaran. (Online), tersedia: <https://www.researchgate.net/publication/322203747>, diunduh 07 Juni 2020
- Hignasari, L. V., & Supriyadi, M. (2020). Pengembangan E-Learning dengan Metode Self-Assessment untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Mahasiswa Universitas Mahendradatta. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil penelitian dan Kajian Kepustakaan di Bidang Pendidikan, Pengajaran dan Pembelajaran*, 6(2): 206-219, tersedia: <https://e-journal.undikma.ac.id/index.php/jurnalkependidikan/article/view/2476/1908>, diunduh 29 Juni 2021.
- Hikmatiar, H., Sulisworo, D., & Wahyuni, M. E. (2020). Pemanfaatan Learning Manegement System Berbasis Google Classroom Dalam Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Fisika Universitas Muhammadiyah Makassar*, (Online) 8 (1): 78-86, tersedia: <https://journal.unismuh.ac.id/index.php/jpf/article/view/3019/2428>, diunduh 15 Juli 2020.
- Indonesia, K. P. (2017). *MATEMATIKA SMA/MA/SMK/MAK KELAS XI*. Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan Indonesia.
- Malalina, & Yenni, R. F. (2018). Pelatihan Google Classroom Untuk Mengoptimalisasi Proses Pembelajaran Di Fkip Universitas Taman Siswa Palembang. *JURNAL CEMERLANG: Pengabdian pada Masyarakat*, (Online) 1 (1): 58-70, tersedia: <https://ojs.stkippgri-lubuklinggau.ac.id/index.php/JPM/article/view/159/90>, diunduh 24 Juni 2020
- Maurin, H., & Muhamadi, S. I. (2018). Metode Ceramah Plus Diskusi dan Tugas untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa. *Al-Aulad: Journal of Islamic Primary education*, (Online) 1 (1): 64-76, tersedia: <https://journal.uinsgd.ac.id/index.php/al-aulad/article/view/3526/2143>, diunduh 20 Juli 2020
- Munir. (2008). *Kurikulum Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Bandung: ALFABETA.
- Nasution, D. P., & Ahmad, M. (2018). Penerapan Pembelajaran Matematika Realistik Untuk Meningkatkan Kemampuan Matematis Siswa. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, (Online) 7 (3): 389-400, tersedia: https://journal.institutpendidikan.ac.id/index.php/mosharafa/article/view/mv7n3_8/370, diunduh 17 Juli 2020
- Netriwati, & Lena, M. S. (2017). *Media Pembelajaran Matematika*. Bandar Lampung: Permata Net.

- Ningsih, Y. L., Misdalina, M., & Marhamah, M. (2017). Peningkatan Hasil Belajar dan Kemandirian Belajar Metode Statistika Melalui Pembelajaran Blended Learning. *Al- Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(2): 155-164, tersedia: <http://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/al-jabar/article/view/1633>, diunduh 29 Juni 2021
- Putri, K. C., & Sutriyono. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran STAD Terhadap Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Kelas VII. *Musharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(2): 295-306, tersedia: https://journal.institutpendidikan.ac.id/index.php/mosharafa/article/view/mv7n2_14./362, diunduh 29 Juni 2021
- Sabran, & Shabara, E. (2019). Keefektifan Google Classroom sebagai media pembelajaran. *Prosiding Seminar Nasional Lembaga Penelitian Universitas Negeri Makassar*, (Online) 2: 122-125, tersedia: <https://ojs.unm.ac.id/semnaslemlit/article/view/8256/4767>, diunduh 17 Juli 2020
- Soni, Hafid, A., Hayami, R., Fatma, Y., Wenando, F. A., Amien, J., et al. (2018). Optimalisasi Pemanfaatan Google Classroom Sebagai Media Pembelajaran Di Smk Negeri 1 Bangkinang. *Jurnal Pengabdian Untuk Mu NegeRI*, (Online) 2 (1):17-20, tersedia: <https://www.researchgate.net/publication/331703602>, diunduh 07 Juni 2020
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan RnD)*. Bandung: ALFABETA.
- Undang-Undang RI Nomor 12 Tahun 2012 Tentang Pendidikan Tinggi*. Lembaga Layanan Pendidikan Tinggi Wilayah VIII. (Online), tersedia: https://lldikti8.ristekdikti.go.id/wp-content/uploads/2019/02/Undang_Undang_Nomor_12_Tahun_2012_Pendidikan_Tinggi.pdf, diunduh 15 Juni 2020
- Weni, D. M., & Isnani, G. (2016). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dengan Pengembangan Media Pembelajaran E-Learning Berbasis Blog. *Jurnal Pendidikan Bisnis dan Manajemen*, (Online) 2 (2): 114-123, tersedia: <http://journal2.um.ac.id/index.php/jpbm/article/view/1697>, diunduh 23 Juni 2020