

**Implementasi Media Pembelajaran Aplikasi *Google Classroom* Dalam Belajar Pada Mata Pelajaran Matematika Di Sekolah Dasar**

**Arum Fatayan<sup>1</sup>, Sifa Islami Auliah<sup>2</sup>**

<sup>1,2</sup>Universitas Muhammadiyah PROF. DR. HAMKA

E-mail: [Arum\\_fatayan@uhamka.ac.id](mailto:Arum_fatayan@uhamka.ac.id)

**Article History:**

Received: 22 Januari 2022

Revised: 29 Januari 2022

Accepted: 05 Februari 2022

**Keywords:** *Aplikasi google classroom, Belajar, Implementasi, Matematika, Media pembelajaran.*

**Abstract:** *Tujuan dari penelitian ini adalah : (1) untuk mengetahui kebijakan sekolah dengan menggunakan aplikasi google classroom.(2) untuk mengetahui kreativitas mengajar guru kela III dalam pelajaran Matematika siswa kelas III di SDN Gedong 03 Pagi. (3) kendala apa yang dialami guru kelas III dalam mengimplementasikan media pembelajaran aplikasi google classroom dalam belajar pada mata pelajaran matematika siswa kelas III (4) upaya apa yang dilakukan guru untuk mengatasi kendala dalam mengimplementasikan media pembelajaran aplikasi google classrom dalam belajar mata pelajaran matematika siswa kelas III. Metode yang dilakukan dalam penelitian ini adalah menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif. sumber primer dan sumber sekunder. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara, observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data terdiri dari reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Sedangkan pengecekan keabsahaan data menggunakan triangluasi sumber. Hasil dari penelitian mengungkapkan bahwa: Empat guru kelas III menggunakan aplikasi Google Classroom, dan didalam pembelajaran empat guru kelas III berbeda-beda cara mengimplementasikan aplikasi Google Classrom dan berbeda-beda cara berkreaitivitas didalam pembelajaran. Dan kendala yang dialami disetiap kelas yaitu adanya kurang komunikasi terhadap siswa dan telatnya dalam pengumpulan tugas sehingga memperlambat penilaian, upaya yang dilakukan setiap guru kelas.*

**PENDAHULUAN**

Pendidikan sering disebut sebagai proses dan hasil. Pendidikan menurut Sari (2021) yaitu suatu langkah yang dilakukan seseorang dalam tiap kehidupannya. Bagaimana pun, konsep pendidikan adalah untuk terus melayani orang lain dalam kehidupan efektif mereka. Pada saat yang sama, secara umum, pendidikan adalah proses pendewasaan individu melalui pengalaman hidup. Dalam proses pendewasaan, individu melakukan berbagai aktivitas yang disebut pengalaman atau pembelajaran, yang berupa berbagai hal yang terjadi secara bersamaan mulai dari berpikir, bergerak, merasakan, berbicara bahkan bermimpi. Sebagai hasil dari perilaku ini, hukum, sistem sosial dan agama, teknologi, bahasa, dll. Telah dibentuk dari generasi ke generasi. (Sofyan, 2012 : 4).

Pendidikan secara umum yaitu pendidikan di sekolah, Namun di tengah gencarnya kebijakan merdeka belajar yang dicetuskan oleh Menteri Pendidikan Republik Indonesia Nadiem Makarim, saat ini Indonesia sedang dilanda dengan wabah Covid-19. Keadaan di luar prediksi berupa wabah penyakit Covid-19 telah membawa perubahan yang mendesak ke berbagai sektor. Perkembangan virus dengan cepat menyebar luas di seluruh dunia. Setiap hari data di dunia mengabarkan bertambahnya cakupan dan dampak dari covid-19. Indonesia pun masuk dalam keadaan darurat nasional. Hal tersebut mempengaruhi perubahan-perubahan dan pembaharuan kebijakan untuk diterapkan. Kebijakan baru juga terjadi pada dunia pendidikan yaitu berubahnya pembelajaran yang harus datang ke kelas atau suatu gedung ataupun kampus menjadi cukup di rumah saja. Perubahan modus belajar tatap muka langsung menjadi pembelajaran daring atau *online*.

Kebijakan yang diberlakukan adalah belajar di rumah. Sudah 1 tahun anak peserta didik melakukan kegiatan belajar dirumah atau pembelajaran online dan daring. Tetapi proses belajar mengajar tetap berjalan melalui kegiatan di rumah. Guru mengajar di rumah masing-masing. Pembelajaran di rumah bisa menggunakan model pembelajaran mandiri. Pembelajaran *online*, pembelajaran berbantu ICT, atau bentuk lain. aplikasi *Google Classroom* adalah alat berbasis web gratis yang dikembangkan oleh *Google*. Saat itu diperkenalkan pada 12 Agustus di tahun 2004, aplikasi ini digunakan oleh para guru dan siswa untuk berbagi file di antara mereka dan guru dapat membuat tugas untuk siswa, dan juga dapat mengumpulkan tugas dari mereka, baik guru dan siswa dapat bekerja tanpa menggunakan kertas dalam aplikasi ini (Atikah dkk, 2021:14). Dengan demikian peneliti tertarik untuk meneliti tentang bagaimana cara guru mengimplementasikan aplikasi *google classroom* dikarenakan ini dapat membantu pekerjaan guru dalam memberikan nilai tugas atau mengumpulkan tugas dirumah atau dimanapun tanpa terikat batas waktu atau jam pelajaran dan berbeda-beda bagaimana cara mengimplementasikan dan menggunakannya didalam pembelajaran. Penggunaan aplikasi *google classroom* dilakukan sebagai media pembelajaran daring selama masa pandemi khusus nya di SDN Gedong 03 Pagi Jakarta Timur.

Dengan adanya aplikasi *google classroom* sebagai media pembelajaran daring matematika. Diharapkan pembelajaran tetap berjalan sesuai pencapaian indikator pembelajaran. Meskipun pembelajaran daring dilakukan dengan menggunakan aplikasi *google classroom* ini setiap guru memiliki cara tersendiri dalam mengajar didalam pembelajaran dan mengelola aplikasi tersebut bukan hanya untuk penghubung antara siswa tetapi untuk guru untuk bagaimana bisa memahami materi meskipun pembelajaran tidak secara langsung.

Berdasarkan hasil dari studi kasus (Febrianti, 2021) dengan berjudul implementasi aplikasi *google classroom* dalam pembelajaran Daring Matematika yang dilakukan di SMP tersebut disetiap guru menerapkan pembelajaran daring dengan menggunakan aplikasi *Google classroom* dan berbeda-beda dengan cara menerapkannya dan berbeda-beda juga dalam berkreaitif didalam pembelajaran, tetapi tidak memungkinkan pembelajaran terlaksanakan dengan baik dan sesuai indikator, ada juga bermacam-macam kendala yang dihadapi. Demikian Berdasarkan hasil observasi, bahwa penggunaan media pembelajaran tidak hanya sebagai penunjang tercapainya pembelajaran yang aktif dan efiseien, akan tetapi media pembelajaran dapat dikelola dan dikembangkan oleh para guru sehingga kreativitas mengajar guru dapat di improvisasikan dengan adanya media pembelajaran meskipun pembelajaran dilakukan dengan jaringan atau daring. Alasan guru harus kreatif dalam mengajar agar dapat mengembangkan potensi yang dimilikinya secara maksimal. Potensi peserta didik bukan hanya menyangkut masalah kecerdasan dan keterampilan, melainkan menyangkut seluruh aspek kepribadian. Dan guru harus kreatif dalam model dan metode dalam pembelajaran di masa pademi seperti ini sehingga menciptakan suasana kelas yang menyenangkan dan mudah dimengerti bagi peserta didik. Oleh karena itu peneliti tertarik untuk menyusun skripsi dengan judul “Implementasi Media pembelajaran Aplikasi *Google Classroom*”

---

Dalam Belajar pada Mata Pelajaran Matematika.

### **LANDASAN TEORI**

Belajar adalah suatu aktivitas atau suatu proses untuk memperoleh pengetahuan, meningkatkan keterampilan, memperbaiki perilaku, sikap, dan mengokohkan kepribadian. Dalam konteks menjadi tahu atau proses memperoleh pengetahuan, menurut pemahaman sains konvensional. Kontak manusia dengan alam di istilahkan dengan pengalaman (*expience*). Pengalaman yang terjadi berulang kali melahirkan pengetahuan (*knowledge*) atau *a body of knowledge*. Definisi ini merupakan definisi umum dalam pembelajaran sains secara konvensional, dan beranggapan bahwa pengetahuan sudah terserak di alam, tinggal bagaimana siswa atau pembelajar bereksplorasi menggali dan menemukan kemudian memungutnya, untuk memperoleh pengetahuan (Suyono & Hariyanto, 2011 : 3).

Media Pembelajaran memiliki dua ciri yaitu sempit dan luas. "Secara sempit" mengacu pada media yang berwujud: grafik, foto, perangkat mekanis dan elektronik yang digunakan untuk menangkap, memproses, dan menyampaikan informasi. Menurut yang dimaksud dengan "luas" yaitu kegiatan yang dapat menciptakan kondisi bagi siswa untuk memperoleh pengetahuan baru, keterampilan baru, dan sikap baru (Musfiqin, 2012; 26).

Media pembelajaran dapat dikatakan sebagai sesuatu penghubung sampainya pesan belajar (*message learning*) dari sumber pesan (*message resource*) kepada penerima pesan (*message receive*) sehingga terjadi interaksi belajar mengajar (Imas & Berlin, 2017). Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang pikiran, dan perasaan peserta didik dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar (Nurdyansyah, 2019 ; 46). *Google classroom* merupakan bagian dari strategi yang menggunakan teknologi untuk memfasilitasi fakultas dan siswa dalam proses belajar. Di *Google Classroom*, dosen dapat memberikan materi tentang mata pelajaran tersebut sedang diajarkan. Dosen dapat memposting beberapa bahan ajar, memberikan tugas untuk siswa, dan mengunggah nilai siswa, jadi agar mereka dapat langsung melihat nilai yang diperoleh dalam kursus tersebut. (Alim dkk, 2019)

*Google Classroom* adalah merupakan sebuah layanan portal yang efisien untuk memudahkan pengajar dalam mengelola materi dan tugas ajar, selain memudahkan pengajar dari sisi pembelajar pun *Google Classroom* dianggap sebagai media pembelajaran daring yang ramah kouta internet, karena memang pola akses layanan kelas daring di platform tersebut diciptakan layaknya sosial media, yang tidak membutuhkan kouta berlebih untuk mengaksesnya (muryid, 2020 : 162). *Google Classroom* adalah aplikasi yang dibuat oleh google yang bertujuan untuk membantu guru dan peserta didik apabila kedua hal tersebut berhalangan, mengorganisasi kelas serta berkomunikasi dengan peserta didik tanpa harus terikat dengan jadwal pembelajaran di kelas (umairah & zulfa, 2020 : 277).

Matematika adalah salah satu matapelajaran disekolah yang mendapatkan perhatian lebih baik dari kalangan guru , orangtua maupun anak, matematika termasuk pelajaran yang diujikan dalam ujian nasional juga masih ditemukan banyak pihak yang memiliki persepsi bahwa matematika adalah pengetahuan terpenting yang harus dikuasai anak (Chandra, 2017 : 43) Matematika adalah ilmu pengetahuan yang diperoleh dengan bernalar, hal ini dimaksudkan bukan berarti ilmu lain diperoleh tidak melalui penalaran, akan tetapi dalam matematika lebih menekankan aktivitas dalam dunia rasio (penalaran), sedangkan ilmu lain lebih menekankan hasil observasi atau eksperimen disamping penalaran. (buku startegi pembelajaran matematika (Noer, 2017 : 2) Matematika adalah ekspresi dari pikiran manusia dan sebagai aktivitas manusia untuk memecahkan masalah, matematika juga sebagai studi tentang pola dan hubungan serta merupakan bahasa dengan menggunakan istilah yang didefinisikan dan simbol, matematika mempelajari sesuatu dari bagian yang konkrit kebagian abstrak, sehingga dapat dicapai dari dua arah yang berlawanan (Marsigit dkk, 2018 : 9).

---

## **METODE PENELITIAN**

Pendekatan yang digunakan pada penelitian ini adalah pendekatan kualitatif dengan metode penelitian yang digunakan deskriptif. penelitian kualitatif yaitu strategi *inquiry* yang menekankan pencari makna, pengertian, konsep, karakteristik, gejala, simbol, maupun deskripsi tentang suatu fenomena; fokus dan multimetode, bersifat alami dan holistik; mengutamakan kualitas, menggunakan beberapa cara, serta disajikan secara naratif (Yusuf, 2014:329). Sedangkan menurut (Semiawan, 2010 : 7) metode penelitian kualitatif adalah sebagai suatu pendekatan atau penelusuran untuk mengerti gejala sentral, untuk mengerti gejala sentral tersebut peneliti mewawancarai peserta penelitian atau partisipan dengan mengajukan pertanyaan yang umum dan agak luas.

Menurut (Hardani,dkk, 2020:54) metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif, metode deskriptif adalah penelitian yang diarahkan untuk memberikan gejala-gejala, fakta-fakta atau kejadian-kejadian secara sistematis dan akurat, mengenai sifat-sifat populasi atau daerah tertentu, dalam penelitian deskriptif cenderung tidak perlu mencari atau menerangkan saling hubungan dan menguji hipotesis. Alasan menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif karena metode deskriptif berusaha menggambarkan dan memberikan fakta dan menginterpretasi sesuatu apa adanya dimana deskriptif ini ditulis dalam bentuk narasi untuk melengkapi gambaran menyeluruh tentang apa yang terjadi dalam aktivitas atau peristiwa yang dilaporkan. Dalam penelitian ini peneliti berperan adalah instrumen utama. Peneliti bertindak secara langsung. Memulai dari proses perizinan hingga penyusunan laporan. Peneliti terlibat aktif dan intensif dalam proses pengumpulan data, sehingga peneliti mengetahui secara langsung keadaan di lokasi penelitian dan data yang dikumpulkan dapat di pertanggungjawabkan.

Hubungan dengan partisipan atau subjek peneliti berperan sebagai wartawan sedangkan subjek berperan sebagai narasumber. Adapun hubungannya dengan tempat penelitian atau sekolah, peneliti hanya sebagai wartawan atau jurnalis yang mengumpulkan data dan mencari informasi terkait masalah yang sedang diteliti. Maka dengan demikian kedudukan peneliti disini hanya sebatas pengumpul data dan pencari informasi, sehingga data dan informasi yang didapat murni berdasarkan instrumen dan wawancara dari subjek dan informasi lain. Sebelum melaksanakan penelitian di SD 03 gedong Jakarta, peneliti perlu melengkapi beberapa persyaratan untuk memperoleh perizinan dari kampus dan sekolah. Untuk mendapatkan izin dari kampus, peneliti harus terlebih dahulu memahami dan mendalami informasi terkait masalah yang akan diteliti. Selain itu, peneliti juga harus menyelesaikan dan melengkapi perangkat penelitian yang akan digunakan pada saat pelaksanaan. Kemudian langkah terakhir adalah membuat *outline* yang telah disetujui oleh dosen pembimbing. Sedangkan untuk mendapatkan izin dari sekolah, peneliti harus siap memenuhi persyaratan dari sekolah. Dalam hal ini, peneliti diharuskan membuat surat izin penelitian. Setelah memenuhi syarat dan langkah sebelumnya, maka peneliti mendapatkan izin untuk melaksanakan penelitian.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Berdasarkan temuan peneliti yang telah dipaparkan, penggunaan media pembelajaran aplikasi *google classroom* dalam belajar mata pelajaran matematika di SDN Gedong 03 pagi, merupakan kebijakan dari sekolah beserta guru-guru dengan alasan sebagai wadah, wadah dimana merupakan sesuatu tempat dimana guru memberikan tugas, memberikan materi, kemudian juga bagi siswa untuk memudahkan mengumpulkan tugas, dan hasil ujian-ujian, jadi untuk memudahkan dari guru dan siswa untuk menilai dan mengumpulkan tugas. Namun, guru juga boleh menambahkan aplikasi lain dalam mendukung pembelajaran daring matematika ini, seperti *whatsapp* untuk komunikasi dengan siswa maupun wali murid jika ada kendala di siswanya dan juga aplikasi *youtube* sebagai bentuk kreativitas guru dalam menambahkan media pembelajaran dengan video-video pembelajaran, dan juga aplikasi *google meet* sebagai bentuk kreativitas guru dalam menyampaikan materi matematika dengan bertatap

---

---

muka seminggu sekali jika ada materi baru untuk disampaikan dan menyampaikan materi dengan ada yang memakai papan tulis untuk menyampaikan materi supaya siswanya mengerti cara yang dijelaskan gurunya. Dengan aplikasi tersebut, guru lebih mudah dalam menyampa siswa, dan memberikan materi, tugas, ataupun kuis, serta dapat mencantumkan absen foto maupun video, sehingga tugas lebih tepat sasaran ke siswa.

Di dalam pembelajaran daring matematika 4 guru kelas III sebagai informan menggunakan aplikasi *google classroom*, hal ini sesuai dengan apa yang telah dikatakan oleh 3 siswa sebagai sampel penguat jawaban. Meskipun pembelajaran beralih ke dalam pembelajaran daring namun materi yang disampaikan ke siswa sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP). Perubahan hanya pada metode dan strategi yang ditetapkan siswa. Dari hasil temuan, peneliti dapat menganalisis bahwa proses implementasi media pembelajaran aplikasi *google classroom* dalam belajar pada mata pelajaran matematika kelas III di SDN Gedong 03 pagi. Berjalan sesuai dengan kebijakan sekolah sebagai salah satu bentuk merdeka belajar yaitu pembelajaran dilakukan secara daring. Proses berawal dengan diperintahkan siswa untuk mendownload aplikasi *google classroom* dengan akun edu masing-masing yang dibuatkan dari pemertintah. Selanjutnya penjelasan materi bukan hanya lewat aplikasi *google classroom* saja untuk menyampaikan materi, sehingga siswa diperintahkan mendownload aplikasi *google meet* untuk melakukan penyampaian materi tapi seperti kaya secara langsung atau bertatap muka. Pemilihan serta keputusan penggunaan aplikasi *google classroom* menjadi jalan alternatif bagi proses pembelajaran daring agar tetap berjalannya secara efektif dan efisien meski dalam masa pandemi Covid-19. Kepala sekolah juga membentuk suatu kelompok belajar dan evaluasi yang dilakukan setiap rencana pertemuan yang ditentukan dan dibentuk untuk bisa belajar tutor sebaya jadi sesama teman untuk saling mengajar dan saling melengkapi, jadi ada rombongan belajar 27 rombongan belajar dibagi-bagi ada yang 4 ada yang 5, mereka itu membentuk kelompok sehingga pada saat misalnya diawal tahun guru-guru sama-sama membuat program baik program tahunan, program semester dan kemudian sama-sama membuat RPP, jika ada pertemuan lagi mereka sama-sama membuat alat praga jadi saling melengkapi walaupun kondisinya seperti ini.

Meski proses pembelajaran daring matematika menggunakan aplikasi *google classroom* telah berjalan setahun, namun antusias dari guru maupun siswa tidak akan hilang, walaupun ada sebagian siswa yang kurang mengerti dari pembelajaran matematika namun mereka tetap mengikuti pembelajaran secara baik. Hal ini sesuai dengan jawaban 3 sampel siswa yang merupakan siswa dari SDN Gedong 03 pagi yang memiliki kompeten dan memahami aplikasi *google classroom*. Dalam sebuah pembelajaran yang baik guru akan melakukan persiapan matang agar nantinya dalam pembelajaran dapat berjalan dengan efektif dan efisien. Guru dapat mengimprovisasi segala bentuk media maupun materi demi menunjangnya kualitas pembelajaran. Tidak menutup kemungkinan juga apabila segala persiapan ditambahkan meskipun pembelajaran dilakukan secara online atau tidak bertatap muka. Persiapan yang dilakukan guru kelas III di SDN Gedong 03 pagi dalam pembelajaran daring matematika dengan berbeda caranya setiap guru awalnya adalah absen ada sebagian guru menggunakan absen melalui wa dengan foto mukanya dan nama panjang dan nomer absen siswa atau *google classroom* dengan menyebutkan nama panjang dan no absen, menyiapkan materi dengan mencari bahan-bahan dari buku baik buku paket atau buku tematik. Selain dari buku guru juga mencari video pembelajaran melalui *youtube* agar nantinya siswa dapat lebih memahami materi. Dan yang sekiranya masih dianggap absatrak ataupun baru guru bisa melakukan *google meet* untuk dijelaskan materi matematika dengan cara menggunakan papan tulis untuk menjelaskan cara matematika atau media alat yang nyata. Dan mempersiapkan tugas siswa di *google classroom* dari materi tersebut yang sudah disampaikan oleh guru dan mempersiapkan penilaian hasil tugas siswa di *google classroom*. Tugas maupun materi yang telah disampaikan guru sesuai dengan apa yang telah tercantum Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).

---

**KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian kualitatif dengan teknik observasi, wawancara dan dokumentasi yang dilaksanakan di SDN Gedong 03 pagi Jakarta Timur, tentang Implementasi media pembelajaran aplikasi *google classroom* dalam belajar pada mata pelajaran matematika siswa kelas III di SDN Gedong 03 pagi Jakarta Timur (studi analisa kreativitas mengajar guru ) Tahun Pelajaran 2020/2021 dapat diambil kesimpulan. Kesimpulan tersebut dipaparkan sebagai berikut :

1. Implementasi media pembelajaran aplikasi *google classroom* dalam belajar mata pelajaran matematika kelas III di SDN Gedong 03 pagi Tahun pelajaran 2020/2021 menunjukkan bahwa empat guru kelas III menggunakan aplikasi tersebut sesuai dengan kebijakan dari kepala sekolah untuk memperlancarkan pembelajaran, dengan adanya aplikasi ini mempermudah cara guru untuk mengajar dan mempermudah siswa untuk mengumpulkan tugas. Kepala sekolah di SDN Gedong 03 pagi ini tidak memberatkan guru supaya mengajar dengan menambahkan aplikasi selain *google classroom*. Aplikasi ini sangat bermanfaat dikala sekolah sedang melakukan pembelajaran daring sebagai wujud merdeka belajar ditengah pandemi seperti ini.
2. Kreativitas mengajar guru kelas III dalam mengimplementasikan media pembelajaran aplikasi *google classroom* dalam belajar mata pelajaran matematika kelas III di SDN Gedong 03 pagi dengan bermacam-macam variasi mengajar, sesuai penemuan peneliti dari empat guru kelas III ini menggunakan bermacam-macam aplikasi seperti *youtube*, *video pembelajaran*, *whatsapp group*, *google form*, *google meet*. Alasan guru memakai aplikasi selain *google classroom* dikarenakan supaya pembelajaran tidak membosankan supaya bervariasi. *Youtube* adalah media pembelajaran aplikasi yang sering digunakan untuk guru memberikan suatu materi seperti penjelasan untuk mata pelajaran matematika. Dan kalau *google meet* adalah aplikasi yang digunakan seminggu sekali jikalau ada materi baru. Banyak materi yang di berikan lewat aplikasi, kalau misalkan ujian harian atau kuis lewat *google form*, jika *group whatsapp* untuk absen foto setiap siswa.
3. Kendala yang dialami guru kelas III dalam mengimplementasikan media pembelajaran aplikasi *google classroom* dalam belajar mata pelajaran matematika siswa kelas III di SDN Gedong 03 pagi adalah siswa yang sering telat mengumpulkan tugas dan ada yang tidak mengumpulkan tugas permasalahan itulah yang sering membuat penghambat guru untuk menilai tugas-tugas. Dan siswa yang sulit memahami materi yang sudah diberikan oleh guru, jadi guru harus lebih intens memantau pribadi lewat *whatsapp* untuk menanyakan apakah ada materi yang kurang dipahami.
4. Upaya yang dilakukan guru kelas III dalam mengimplementasikan media pembelajaran aplikasi *google classroom* dalam belajar mata pelajaran matematika siswa kelas III di SDN Gedong 03 pagi adalah Sering melakukan konsultasi atau bimbingan dengan teman sejawat atau senior untuk mengatasi permasalahan dikelas. Dan melakukan latihan-latihan atau soal-soal untuk siswa supaya siswa lebih mengerti materi yang disampaikan oleh gurunya terutama dari mata pelajaran matematika. Dengan bimbingan pribadi melalui *whatsapp* kepada siswanya supaya hubungan antara guru dan siswa tidak menjadi rentan dan supaya lebih gampang untuk memantau perkembangan pribadi siswa

Dari hasil penelitian, pembahasan, dan kesimpulan yang telah di kemukakan, peneliti memberikan beberapa saran , sebagai berikut :

1. Dari kreativitas guru kelas III ada 1 guru kelas yang menurut peneliti kurang kreatif agar guru tersebut lebih belajar dengan guru lain supaya bisa seperti guru lain yang kreatif dan belajar
-

- bersama-sama untuk menciptakan kelas yang nyaman dan kreatif.
2. Saran untuk siswa agar lebih dalam mehami materi karena pelajaran matematika ini sulit dipahami kalau tidak secara langsung. Dan lebih siap dalam mengatur waktu untuk mengumpulkan tugas
  3. Saran untuk kepesek untuk lebih memperhatikan gurunya kalau gurunya ada yang kurang kreatif dan membosankan dalam mengajar. Dan memberikan saran yang siswanya yang hanya memiliki 1 handphone untuk belajar daring ini
  4. Saran untuk orangtua agar lebih memperhatikan anaknya untuk lebih giat lagi dalam belajar dan tidak muncul atau membantu menjawab disaat pembelajaran daring ini. Supaya anaknya merasa memiliki tanggung jawab.

### **DAFTAR REFERENSI**

- Abdullah. (2016 : 37). Pembelajaran Dalam Perspektif Kreativitas Guru Dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran . *Jurnal Of Education*, 37.
- Abi Hamid dkk. (2020 ; 4). *Media Pembelajaran* (1 Ed.). Yayasan Kita Menulis.
- Addys Aldizar. ( 2016 : 17). *Membangun Guru Kreatif*. Surakarta: Sinergi Prima Magna.
- Afandi Et Al.,. (2013). *Model & Metode Pembelajaran Di Sekolah* (Pertama Ed.). Semarang: Sultan Agung Press.
- Ahmad Susanto. (2013). *Teori Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana.
- Aldizar. (2016 : 18). *Membangun Guru Kreatif*. Surakarta: Sinergi Prima Magna.
- Alim. (2019 : 242). The Effectiveness Of Google Classroom As An Instructional Media: A Case Of State Islamic Institute Of Kendari, Indonesia. *Humanities & Social Sciences Reviews*, Vol 7, No.
- Alizamar. (2016). *Teori Belajar & Pembelajaran Implementasi Dalam Bimbingan Kelompok Belajar Di Perguruan Tinggi* . Yogyakarta: Media Akademi.
- Arsa. (2015:2). *Belajar Dan Pembelajaran Strategi Belajar Yang Menyenangkan*. Yogyakarta: Media Akademi.
- Atikah dkk. (2021:14). Pemanfaatan Google Classroom Sebagai Media Pembelajaran Di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal of Education*, 7, 14.
- Basri & Sumargono . (2018 : 101). *Media Pembelajaran Sejarah* . Yogyakarta: Graha Ilmu .
- Chandra. (2016 : 5). *Teori Belajar Dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Media Akademi.
- Dimiyati ; Mudjiono. (2015 : 10). *Belajar & Pembelajaran*. Jakarta: Pt Rineka Cipta.
- Emda. (2017:174). Kedudukan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran. *Lantanida Journal*.
- Famukhit. (2020 : 2). *Google Classroom* Sebagai Media Pembelajaran Daring Online Pada Program Studi Pendidikan Informatika Stkip Pgri Pacitan. *Jurnal Of Education*
- Famukhit. (2020 : 2). *Google Classroom* Sebagai Media Pembelajaran Daring Online Pada Program Studi Pendidikan Informatika Stkip Pgri Pacitan. *Jurnal Of Education*.
- Fatrima. (2016 : 8). *Pembelajaran Matematika Pendidikan Guru Sd / Mi*. Yogyakarta: Matematika
- Febrianti. (2021:6). *Implementasi Penggunaan Google Classroom Pada Pembelajaran Daring Masa Pandemi COVID-19 di Kelas VI Sekolah Dasar* (Vol. 7).
- Fuad & Edi. (2017:11). *Kesantrian Dan Kreativitas Pengarang*. Yogyakarta: Textium.
- Haenilah. (2015:67). *Kurikulum Dan Pembelajaran Paud* . Yogyakarta: Media Akademi
- Hamzah & Mohamad. (2011 : 153). *Belajar Dengan Pendekatan Paikem*. Jakarta: Pt Bumi Aksara
- Hardani. (2020:54). *Metode Penelitian Kualitatif Dan Kuantitatif*. Yogyakarta: Cv. Pustaka Ilmu Group Yogyakarta.
- Imas & Berlin. (2017:19). *Lebih Memahami Konsep & Proses Pembelajaran Implementasi & Praktek Dalam Kelas*. Kata Pena.

- Kompri. (2017 : 6). *Belajar Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi*. Yogyakarta: Media Akademi.
- M. Thobroni. (2015: ). *Belajar & Pembelajaran Teori Dan Praktik*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Maesaroh, & All (2020 : 170). Penerapan Metode Cooperative Learning Dengan Memanfaatkan Aplikasi *Google Classroom* Sebagai Upaya Meningkatkan Nilai Karakter Keباikaa Siswa Menengah Pertama. *Jurnal Of Education*, 170.
- Marsigit Dkk. (2018 : 9). *Matematika Untuk Sekolah Dasar* . Yogyakarta: Matematika.
- Martin & Riyanto (2010:40). *Bimbingan Dan Konseling Di Sekolah*. Yogyakarta: Pt Kanisius.
- Muryid. (2020 : 162). Implementasi Zoom, *Google Classroom* Dan Whatspp Group Dalam Mendukung Pembelajaran Daring ( Online ) Pada Mata Kuliah Bahasa Inggris. *Jurnal Education*, 162.
- Musfiqon. (2012 : 26). *Pengembangan Media Dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Pt. Prestasi Pustaka Raya.
- Noer. (2017:2). *Strategi Pembelajaran Matematika* (1st ed.). Matematika.
- Nurdyansyah. (2019 : 46). *Media Pembelajaran Inovatif*. Sidoarjo , Jawa Timur: Umsida.
- Permana. (2017 : 78 ). *Kompetensi Guru IPS*. Yogyakarta: Media Akademi
- putra. (2017 : 43). *Aktivasi Potensi Kecerdasan Logik - Matematik*. Yogyakarta: Media Akademi.
- Robert. (2006 :88). The Nature of Creativity. *Creativity Research Journal*, Vol.18, No.
- Rodhatul. 2009:117. *Media Pembelajaran*. Banjarmasin: Antasari Press.
- Rully Dkk. (2015 : 5). *Mengenal Matematika Lebih Dekat*. Yogyakarta : Matematika.
- Santoso Dkk. 2020:64. Efektivitas Pembelajaran *Google Classroom* Terhadap Kemampuan Pelajaran Matematis Siswa. *Jurnal Of Education* , 64.
- Semiawan. (2010 : 7). *Metode Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Pt Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Siti dkk (2020:170). Penerapan Metode Cooperative Learning Dengan Memanfaatkan Aplikasi *Google Classroom* Sebagai Upaya Meningkatkan Nilai Karakter Keباikaa Siswa Menengah Pertama. *Jurnal Of Education*, 168.
- Sofyan. 2012 : 4 . *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sukiman. (2012:29). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Pt Pustaka Insan Madani.
- Supriadi. (2019 : 91). *Kewirausahaan*. Yogyakarta: Expert.
- Suyono & Hariyanto. (2016 : 9). *Belajar Dan Pembelajaran Teori Dan Konsep Dasar*. Bandung : Pt Remaja Rosdakarya.
- Thobroni & Mustofa. ( 2011 : 19) . *Belajar Dan Pembelajaran (Pengembangan Wacana Dan Praktik Pembelajaran Dalam Pembangunan Nasional)*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Thobroni & Mustofa. ( 2011 : 22). *Belajar Dan Pembelajaran Pengembangan Wcana Dan Praktik Perkembangan Dalam Pembangunan Nasional*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Medi
- Umairah & Zulfa. (2020 : 277). Peningkatan Motivasi Belajar Menggunakan *Google Classroom* Ditengah Pandemi Covid-19 Pada Peserta Didik Kelas Xi Ips 4. *Jurnal Education*, 277.
- Wann Nurdiana Sari. (2021). Pendidikan Karakter Melalui Pembelajaran IPS. *PESHUM : Jurnal Pendidikan, Sosial Dan Humaniora*, 1(1), 10–14. Retrieved from <https://ulilalbabinstitute.com/index.php/PESHUM/article/view/6>
- Yunitasari dkk. (2020 : 232). Pengaruh Pembelajaran Daring terhadap Minat Belajar Siswa pada Masa COVID 19. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(3), 232–243. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v2i3.142>
- Yusuf. (2014 : 329). *Metode Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif, Dan Penelitian Gabungan*. Jakarta: Prenadamedia.
-