



## PEMBELAJARAN DARING ASINKRONUS MELALUI GOOGLE CLASSROOM DENGAN MEDIA VIDEO UNTUK PENINGKATAN AKTIVITAS SISWA KELAS IX F SMP NEGERI 1 BATU

**Wulan Handayani**  
SMP Negeri 1 Batu

Email: w03lanhandayani@gmail.com

(Naskah Masuk: 22 November 2021, Diterima untuk Diterbitkan: 24 Februari 2022)

**Abstrak:** Dalam masa pandemi Covid – 19 seperti saat ini, terjadi banyak perubahan-perubahan pada pendidikan di seluruh penjuru dunia. Idealnya pembelajaran daring asinkron yang dilakukan oleh guru dengan susah payah mendapatkan respon yang baik dari siswa. Penulis berusaha melakukan tindakan untuk membuat video pembelajaran yang dapat meningkatkan keaktifan siswa mengikuti pembelajaran daring asinkronus dengan membuat video pembelajaran sendiri. Tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan langkah-langkah dan efektifitasnya pelaksanaan pembelajaran daring asinkronus melalui Google Classroom menggunakan media pembelajaran video buatan guru dalam meningkatkan keaktifan belajar dari siswa SMP Negeri 1 Batu. Hasil penelitian Video buatan sendiri yang disampaikan pada pembelajaran daring asinkron dengan media \ Google Classroom. Dapat meningkatkan aktivitas siswa dan hasil belajar Matematika pada siswa kelas IX F SMP Negeri 1 Batu.. Pada kesempatan yang lain diperlukan pengembangan model media pembelajaran yang lain dalam upaya pengembangan Pendidikan Matematika Realistik atau RME

**Kata Kunci:** Pembelajaran Daring Asinkronus, Google Classroom, Video

**Abstract:** *In the current Covid-19 pandemic, there have been many changes in education all over the world. Ideally, asynchronous online learning carried out by teachers with great difficulty gets a good response from students. The author tries to take action to make learning videos that can increase student activity in participating in asynchronous online learning by making their own learning videos. The purpose of this study is to describe the steps and effectiveness of implementing asynchronous online learning through Google Classroom using teacher-made video learning media in increasing the learning activity of SMP Negeri 1 Batu students. Research results Homemade videos delivered on asynchronous online learning with media \ Google Classroom . Can increase student activity and mathematics learning outcomes in class IX F students of SMP Negeri 1 Batu.. On other occasions it is necessary to develop other learning media models in an effort to develop Realistic Mathematics Education or RME*

**Keywords:** *Asynchronous Online Learning, Google Classroom, Video*

### PENDAHULUAN

Disaat pandemi Covid – 19 seperti saat ini, terjadi begitu banyak perubahan-perubahan pada pendidikan di seluruh penjuru dunia. Demikian juga dengan pendidikan di Indonesia. Guru belum dipersiapkan untuk mengajar secara daring, tetapi siap ataupun tidak

siap guru harus melakukan pembelajaran daring. Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (mendikbud) Nadiem Anwar Makarim menyatakan “Prinsip dikeluarkannya kebijakan pendidikan di masa Pandemi Covid-19 adalah dengan memprioritaskan kesehatan dan keselamatan peserta didik, pendidik, tenaga kependidikan, keluarga dan masyarakat”

Belajar dari rumah melalui Pembelajaran Jarak Jauh berdasarkan Surat edaran Mendikbud no 4 tahun 2020 adalah 1) Belajar dari rumah melalui pembelajaran daring/jarak jauh dilaksanakan untuk memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa, tanpa terbebani tuntutan menuntaskan seluruh capaian kurikulum kenaikan kelas maupun kelulusan. 2) Belajar dari Rumah dapat difokuskan pada Pendidikan kecakapan hidup antara lain mengenai pandemic Covid – 19, 3) Aktivitas dan tugas pembelajaran Belajar dari Rumah antar siswa, sesuai minat dan kondisi masing- masing termasuk mempertimbangkan kesenjangan akses/fasilitas belajar dari rumah, 4) Bukti atau produk aktivitas Belajar dari Rumah diberi umpan balik yang bersifat kualitatif dan berguna bagi guru, tanpa diharuskan memberi skor/nilai kuantitatif.

Adanya keterbatasan kemampuan ekonomi orang tua siswa, Kepala Sekolah SMPN 1 Batu mengeluarkan himbauan kepada guru mata pelajaran di SMPN 1 Batu supaya membatasi agar pembelajaran daring sinkronous melalui Zoom ataupun Google Meet tidak lebih dari satu kali setiap bulan agar tidak banyak menghabiskan kuota data siswa. Dengan adanya pembatasan pembelajaran daring sinkronous tersebut maka penulis menggunakan media pembelajaran Google Classroom selama pembelajaran daring.

Idealnya pembelajaran daring asinkron yang dilakukan oleh guru dengan susah payah mendapatkan respon yang baik dari siswa dengan mengikuti alur pembelajaran yang sudah dirancang oleh guru. Kenyataan yang terjadi, dengan keterbatasan guru dalam hal ini penulis yang kurang mampu IT membuat penulis melakukan pembelajaran dengan pemberian tugas belajar mandiri yang diberikan oleh penulis melalui video pembelajaran yang sudah banyak tersedia di Youtube. Agar memudahkan siswa mengumpulkan tugas, maka pembagian link Youtube dilakukan melalui Google Classroom. Demikian juga link kehadiran siswa dibagikan melalui Google Classroom sehingga penulis sebagai guru bisa mengetahui siswa sudah masuk Google Classroom atau belum.

Video pembelajaran yang banyak tersedia di Youtube adalah video pembelajaran sebelum masa pandemi, sehingga mencakup keseluruhan materi yang harus dituntaskan oleh siswa sesuai dengan Peraturan Pemerintah Nomor 57 Tahun 2021 pasal 8 ayat 3 yang berisikan muatan wajib yang harus dikuasai siswa. Tentu saja hal tersebut terasa berat bagi siswa sehingga membuat siswa kelas IX F tahun pelajaran 2021 – 2022 kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran daring asinkronus. Hal ini terbukti dari lambatnya siswa untuk segera membuka Google Classroom dan mengisi Google Form kehadiran siswa (kurang dari 20%) dan sedikitnya siswa yang mengumpulkan tugas (kurang dari 15%).

Tindakan Berdasarkan pada permasalahan di atas, maka penulis mencoba melakukan tindakan untuk membuat video pembelajaran yang dapat meningkatkan keaktifan siswa mengikuti pembelajaran daring asinkronus dengan membuat video pembelajaran sendiri dimana materi pada video pembelajaran sesuai dengan arahan bapak Menteri yang tidak menitik beratkan pada penguasaan seluruh materi melainkan hanya pada materi esensial saja. Tujuan penelitian ini adalah

- 1) Mendeskripsikan langkah langkah pelaksanaan pembelajaran daring asinkronus melalui Google Classroom menggunakan media pembelajaran video buatan guru dalam meningkatkan keaktifan belajar dari siswa kelas IX F tahun pelajaran 2021 -2022.

- 2) Meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas IX F tahun pelajaran 2021 – 2022 dalam mengikuti pembelajaran daring asinkronus melalui Google Classroom dengan menggunakan media pembelajaran berupa video yang dibuat oleh guru.

## **KAJIAN PUSTAKA**

### **1. Pembelajaran Daring**

Pembelajaran Daring menurut Isman (2017) adalah proses belajar mengajar yang memanfaatkan jaringan internet. Sedangkan menurut Pohan (2020), Pembelajaran Daring merupakan pembelajaran yang berlangsung di dalam jaringan dimana pengajar dan yang diajar tidak bertatap muka secara langsung. Menurut Meidawati dkk (2019), Pembelajaran Daring adalah pembelajaran formal dimana peserta didik dan pendidiknya berada di lokasi terpisah sehingga memerlukan sistem telekomunikasi interaktif untuk menghubungkan antara pendidik dan peserta didik.

Dimiyati (2017) menjelaskan bahwa pembelajaran daring merupakan bentuk pemanfaatan teknologi dalam mendukung proses belajar mengajar jarak jauh.. Senada dengan itu, Mutia (2013) menyatakan bahwa pembelajaran Daring adalah merupakan pembelajaran yang memanfaatkan teknologi dengan menggunakan media elektronik berupa komputer, laptop maupun handphone selama pembelajaran berlangsung.

Pembelajaran daring menurut Rigianti (2020) adalah pembelajaran dengan bantuan alat gawai, handphone atau laptop dan terjadinya pembelajaran bergantung kepada akses jaringan internet. Sementara itu Imania & Bariah, (2019) menyatakan bahwa pembelajaran Daring merupakan salah satu bentuk penyampaian pembelajaran secara konvensional yang dilakukan melalui internet. Sementara itu, Made Yeni Suranti, (2020) menyatakan bahwa Pembelajaran jarak jauh atau daring merupakan pembelajaran yang menggunakan akses internet untuk memberikan berbagai tugas yang disiapkan oleh pendidik.

Eko Wardoyo (2020) membedakan Pembelajaran Daring menjadi 2 jenis yaitu Daring Sinkron dan Daring Asinkron. Daring Sinkron yaitu Pembelajaran Daring yang dilakukan pendidik dan peserta didik secara langsung (tatap maya) melalui jaringan internet dengan menggunakan platform misalnya Zoom atau Google Meet, sedangkan Daring Asinkron yaitu Pembelajaran Daring yang kegiatan pembelajarannya tidak dilakukan secara langsung antara pendidik dan peserta didik, misalnya berupa pemberian materi oleh peendidik menggunakan aplikasi kemudian peserta didik membaca materi dan memahami materi secara mandiri.

Menurut Uwes (2018), Pembelajaran Daring terbagi menjadi dua, yaitu Pembelajaran Daring Sinkron dan Pembelajaran Daring Asinkron, dimana Pembelajaran Daring Sinkron merupakan pembelajaran yang dilakukan secara bersama-sama tetapi di tempat yang berbeda dan Pembelajaran Daring Asinkron dimana pembelajaran dilakukan tidak secara bersama-sama dan juga dari tempat yang berbeda.

### **2. Media Pembelajaran Video**

Cagne dan Briggs (1975) dalam Arsyad (2013) menuliskan bahwa Media Pembelajaran adalah alat-alat yang secara fisik digunakan untu menyampaikan isi bahan ajar. Sedangkan menurut Ramli (2012) Media Pembelajaran bisa berupa alat bantu mengajar ataupun alat peraga dalam mengajar dan bisa juga berupa sumber belajar yang ketiganya berfungsi untuk membantu pendidik dalam bidang tugasnya dan membantu

peserta didik memahami materi pembelajaran sehingga akan memperbaiki proses pembelajaran.

Sementara itu Cepy Riyana (2012) menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan wadah dari materi yang ingin disampaikan dalam proses pembelajaran, dimana media pembelajaran terbagi menjadi 2 yaitu perangkat lunak software berupa informasi atau bahan ajar itu sendiri yang akan disampaikan kepada peserta didik dan perangkat keras hardware berupa sarana atau peralatan yang digunakan untuk menyajikan pesan/ bahan ajar tersebut.. Di sisi lain, Rusydiyah (2019) menyebutkan Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran) sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan peserta didik dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu.

Arief S. Sadiman (2008) menyatakan bahwa ada 3 macam media pembelajaran yaitu 1) Media audio, media yang berkaitan dengan indra pendengaran ( radio, piringan hitam, alat perekam pita magnetic), 2) Media Grafis yaitu media yang berkaitan dengan media visual ( gambar, sketsa, diagram, poster, peta, globe dan grafik) 3) Media proyeksi diam yaitu media visual yang memproyeksikan pesan ( film bingkai, film rangaku dan media transpara, televisi, film ).

Djamarah (2002) menyatakan bahwa yang dimaksud dengan Media Pembelajaran berhubungan dengan 1) media auditif yaitu media yang hanya mengandalkan suara seperti radio dan kaset, 2) media visual yaitu media yang hanya mengandalkan indera penglihatan seperti lukisan, foto dan film 3) media audio visual yaitu media yang memakai unsur gambar dan suara.

Media video yang digunakan dalam proses belajar mengajar memiliki banyak manfaat dan keuntungan, diantaranya adalah video merupakan pengganti alam sekitar dan dapat menunjukkan objek yang secara normal tidak dapat dilihat peserta didik seperti materi proses pencernaan makanan dan pernafasan, video dapat menggambarkan suatu proses secara tepat dan dapat dilihat secara berulang-ulang, video juga mendorong dan meningkatkan motivasi peserta didik untuk tetap melihatnya, demikian yang dinyatakan oleh Azhar Arsyad (2011).Cecep Kustandi (2013) mengungkapkan bahwa video adalah alat yang dapat menyajikan informasi, memaparkan proses, menjelaskan konsep-konsep yang rumit, mengajarkan keterampilan, menyingkat atau memperlambat waktu dan mempengaruhi sikap.

Sedangkan Arief S. Sadiman (2009) menyatakan video adalah media audio visual yang menampilkan gambar dan suara. Pesan yang disajikan bisa berupa fakta (kejadian, peristiwa penting, berita) maupun fiktif (seperti misalnya cerita), bisa bersifat informatif, edukatif maupun instruksional. Daryanto (2010), mengungkapkan media video adalah segala sesuatu yang memungkinkan sinyal audio dapat dikombinasikan dengan gambar bergerak secara sekuensial.

### **3 Keaktifan Belajar Siswa**

Menurut Sardiman (2014), keaktifan adalah kegiatan yang bersifat fisik maupun mental, yaitu berbuat dan berfikir sebagai suatu rangkaian yang tidak dapat dipisahkan. Nana Sudjana (2004) menyatakan bahwa keaktifan siswa dapat dilihat dari 1) keikutsertaan dalam melaksanakan tugas, 2) terlibat dalam proses pemecahan masalah, 3) bertanya pada pendidik atau peserta didik yang lain jika ada yang belum dipahami, 4) mencari informasi yang diperlukan untuk memecahkan masalah, 5) melaksanakan diskusi kelompok, 6)

melakukan refleksi diri, 7) melatih diri menyelesaikan masalah dan 8) menggunakan apa yang sudah dipelajari untuk menyelesaikan persoalan

Sardiman (2011) menyatakan bahwa keaktifan belajar siswa adalah suatu kegiatan yang melibatkan fisik dan mental, berpikir dan berbuat sebagai satu kesatuan dalam kegiatan pembelajaran. Menurut Surtikanti dan Santoso (2007), keaktifan belajar siswa berhubungan dengan keterlibatan siswa dalam mendengarkan, mengerjakan tugas, berpendapat, bertanggungjawab, bertanya dan menanggapi pertanyaan. Sedangkan menurut Hamalik (2011), aspek keaktifan belajar siswa terdiri dari 1) kegiatan visual, 2) kegiatan lisan, 3) kegiatan mendengarkan, 4) kegiatan menulis, 5) kegiatan menggambar, 6) kegiatan motoric, 7) kegiatan mental dan 8) kegiatan emosional

Slameto (1995) mempunyai pendapat yang hampir sama, keaktifan belajar terbagi menjadi keaktifan psikis (melibatkan indra, emosi, akal serta ingatan) dan keaktifan fisik (melibatkan mencatat, membaca, berdiskusi dan mendengar). Uzer Usman (2009) menyatakan bahwa keaktifan peserta didik dalam pembelajaran bisa ditingkatkan dengan cara mengenali dan membantu peserta didik yang kurang terlibat dan mencari penyebabnya dan mencari solusinya.

#### **PENELITIAN TERDAHULU.**

- 1) Muga LF. 2020. Google Classroom Sebagai Media Pembelajaran Daring Online Pada Program Studi Pendidikan Informatika Stkip Pgri Pacitan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keberhasilan Google Classroom sebagai media pembelajaran daring online pada Program Studi Pendidikan Informatika STKIP PGRI Pacitan. Tujuan selanjutnya adalah untuk mengukur kemudahan dan kendala pembelajaran menggunakan Google Classroom sebagai pengganti tatap muka pada perkuliahan “Testing dan Implementasi Sistem”, Metode penelitian menggunakan metode kualitatif dengan teknik pengumpulan data studi literatur, observasi, pembuatan media dan angket. Hasil penelitian ini adalah pembelajaran daring menggunakan Google Classroom belum sepenuhnya dapat mengganti pertemuan langsung pada perkuliahan, tetapi untuk pengumpulan tugas menjadi lebih cepat dan mudah. Google Classroom memiliki menu dan tampilan yang mudah digunakan dalam pembelajaran daring. Kendala yang didapatkan dalam pembelajaran daring adalah kuota dan jaringan internet.
- 2) Rahmatiah, Dewi Sri. 2021. Efektivitas Pembelajaran Daring dengan Metode Asynchronous Learning di UPT SPF SMP Negeri 53 Makassar. Skripsi, Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia,. Masalah utama dalam penelitian ini yaitu apakah pelaksanaan pembelajaran daring dengan metode asynchronous learning efektif di UPT SPF SMP Negeri 53 Makassar. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas pembelajaran daring dengan metode Asynchronous Learning pada mata pelajaran bahasa Indonesia siswa kelas VIII.C UPT SPF SMP Negeri 53 Makassar . Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa kelas VIII.C pada semester genap ditemukan bahwa nilai rata-rata siswa mengalami peningkatan. Pada semester ganjil terdapat 10 siswa yang nilainya di bawah standar KKM dengan nilai rata-rata siswa 82,4 sedangkan pada semester genap ini hanya ada 6 siswa yang nilainya di bawah standar KKM dengan nilai rata-rata siswa 86,5. Berdasarkan hasil penelitian diatas maka dapat dikatakan bahwa jika dilihat perolehan nilai rata-rata hasil belajar siswa pada semester genap maka pembelajaran daring dapat dikatakan telah efektif.
- 3) Pratiwi Resky H, 2021 “Analisis Penggunaan Google Classroom dalam Pembelajaran Jarak Jauh di Masa Pandemi Covid-19” Penelitian ini dilaksanakan dengan menggunakan metodologi penelitian Library Research, dengan tujuan untuk mengetahui penggunaan Google Classroom dalam pembelajaran jarak jauh di masa pandemi covid-19. Penelitian ini

didasarkan atas terjadinya transformasi proses . Berdasarkan hasil analisis terhadap jurnal-jurnal penelitian terkait penggunaan Google Classroom dalam pembelajaran jarak jauh ditemukan sebesar 90% penelitian tersebut menyatakan bahwa penggunaan Google Classroom dalam pembelajaran jarak jauh sangat mendukung proses pembelajaran dimasa pandemi covid-19. Aktivitas pembelajaran jarak jauh menggunakan Google Classroom Keunggulan Google Classroom membuat prose pembelajaran menjadi efektif dan efisien, hemat waktu, dapat dilakukan dimana saja kapan saja selagi terhubung ke jaringan internet dan gratis dapat digunakan oleh siapapun. Akan tetapi Google Classroom membutuhkan fasilitas internet yang tinggi agar proses pembelajaran jarak jauh dapat berjalan dengan lancar

- 4) Kiki Henra, dkk., 2021 Pengaruh Pembelajaran Daring Asynchronous Terhadap Tingkat Pemenuhan CPMK Statistika. Tujuan dari penelitian ini adalah membuktikan penerapan pembelajaran daring Asynchnous memiliki pengaruh terhadap tingkat pemenuhan CPMK statistika dengan menggunakan instrumen observasi selama proses pembelajaran berlangsung, tes hasil belajar pada saat UTS dan UAS, serta kuesioner online pada saat akhir semester. Sampel pada penelitian merupakan sampel populasi penuh seluruh mahasiswa Prodi Administrasi Pendidikan semester 3 sebanyak 28 mahasiswa. Teknik analisis data dilakukan secara inferensial menggunakan SPSS dengan pendekatan deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan model regresi  $Y=17,148 + 0,765x$  yang membuktikan adanya pengaruh pembelajaran daring Asynchronous (X) sebesar 25,2% terhadap tingkat pemenuhan CPMK statistika (Y) dengan persentase kelulusan mahasiswa pada matakuliah Statistika sebesar 78,6%. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran daring asynchronous memiliki pengaruh terhadap tingkat pemenuhan CPMK Statistika mahasisw
- 5) Andi Sulistio. 2020. Peningkatan Prestasi Belajar Bahasa Inggris Melalui Pembelajaran Jarak Jauh (Pjj) Dalam Penerapan Pembelajaran Sinkron Dan Asinkron Melalui Google Classroom, Google Meet Dan Aplikasi E-Learning. Tujuan penulisan *Best Practice* ini adalah untuk mengetahui peningkatan prestasi belajar Bahasa Inggris terutama siswa kelas XII MAN 4 Kediri selama musim pandemi yang menggunakan pembelajaran sistem daring (dalam jaringan). Penerapan asinkron dengan menggunakan e-learning, grup WA dan sinkron dengan menggunakan google meet dan video conference mampu meningkatkan prestasi belajar bahasa Inggris. Data yang diambil dalam penelitian ini diperoleh melalui observasi pada pembelajaran selama bulan Oktober dan November serta data hasil nilai ulangan harian 1 dan 2. Dari hasil penelitian diperoleh hasil peningkatan aktifitas peserta didik dari 38% pada minggu ke-1 bulan Oktober menjadi 95% pada minggu ke-4 bulan November. Peningkatan ini berbanding lurus dengan hasil ulangan harian 1 dengan rata-rata 76,7 menjadi 87,6 pada ulangan harian 2 dengan ketuntasan mencapai 95%. Dengan demikian dapat dikemukakan bahwa kombinasi pembelajaran daring dengan sinkron dan asinkron mampu meningkatkan prestasi belajar Bahasa Inggris peserta didik

## METODOLOGI

### 1. Jenis Penelitian

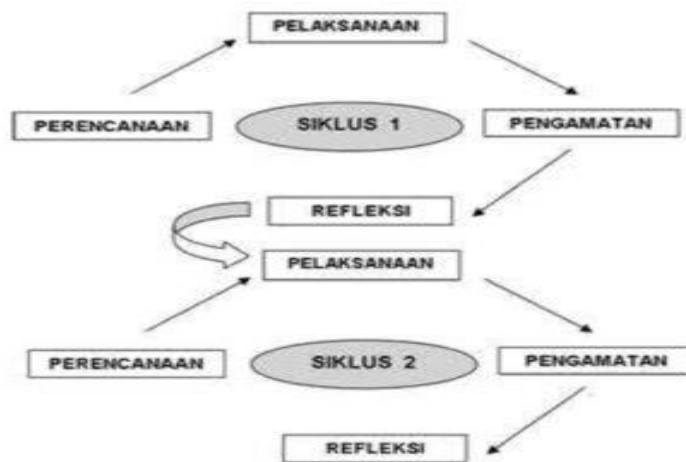
Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas. Muhamad Asrori (2008) menyatakan bahwa Penelitian Tindakan Kelas merupakan penelitian yang reflektif, yaitu penelitian dengan melakukan tindakan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas. Menurut Jamal Ma'mur Asmani (2011), Penelitian Tindakan Kelas adalah suatu penelitian dengan mencermati suatu kegiatan pembelajaran yang diberikan Tindakan yang disengaja dalam suatu kelas untuk memecahkan masalah atau meningkatkan

kualitas suatu pembelajaran di kelas tersebut. Penelitian Tindakan Kelas ini dilakukan di kelas IX F SMPN 1 Batu, Jalan KH agus Salim 55 Batu.

Penelitian dilaksanakan pada semester II tahun pelajaran 2021 – 2022 pada bulan Januari 2022 – Februari 2022 Subyek penelitian ini adalah peserta didik kelas IX F SMPN 1 Batu semester ganjil tahun pelajaran 2021 – 2022 berjumlah 32 peserta didik. Peserta didik kelas IX F dipilih karena keaktifan belajarnya termasuk rendah. Mereka semua sudah mempunyai smartphone dan sudah terbiasa menggunakannya.

## 2. Desain Penelitian

Penelitian Tindakan Kelas ini menggunakan metode spiral yang digagas dan dikembangkan oleh Stephen Kemmis dan Robbin Mc Taggart yang bertujuan agar apabila dalam pelaksanaan tindakan ditemukan adanya kekurangan maka perencanaan dan pelaksanaan tindakan perbaikan masih bisa dilanjutkan pada siklus berikutnya sampai tujuan yang diinginkan bisa tercapai. Pardjono (2007)



Gambar1

PTK model spiral Kemmis & Mc Taggart  
Pardjono (2007)

## 3. Sumber Data

Data dalam Penelitian Tindakan Kelas ini diperoleh dari 32 peserta didik kelas IX F SMPN 1 Batu semester ganjil tahun pelajaran 2021 – 2022 yang berupa data observasi pada pembelajaran daring asinkron melalui Google Classroom, berupa keterlambatan siswa dalam pengumpulan tugas dan ketuntasan siswa dalam menyelesaikan tugas.

### 1). Teknik dan Alat Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data keterlambatan siswa dalam pengumpulan tugas adalah teknik bukan berupa test, tetapi observasi dengan alat pengumpulan data berupa lembar observasi Keaktifan Peserta Didik. Observasi ini dilakukan setelah batas waktu pengumpulan tugas habis dan dilakukan terus menerus sampai semua tugas peserta didik terkumpul atau sampai dua minggu setelah batas waktu pengumpulan. Cara memberi nilai adalah dengan menghitung berapa yang tepat waktu dan berapa yang terlambat.

Teknik pengumpulan data ketuntasan peserta didik dalam mengerjakan tugas juga bukan berupa test, tetapi juga berupa observasi dengan alat pengumpulan data berupa lembar observasi ketuntasan tugas.speserta didik. Observasi ini dilakukan setelah batas waktu pengumpulan tugas habis dan dilakukan terus meners sampai semua tugas peserta didik

terkumpul atau sampai dua minggu sesudah batas waktu pengumpulan tugas. Cara mengisi lembar observasi dengan cara memeriksa terlebih dahulu pekerjaan siswa dan mencatat hasilnya pada lembar observasi.

#### 4. Analisis Data

Analisis data pada Penelitian Tindakan Kelas ini meliputi rekapitulasi penghitungan keterlambatan siswa dan ketuntasan penyelesaian tugas..Analisis keterlambatan peserta didik

- 1) Menghitung banyaknya peserta didik yang dalam pengumpulan tugas tepat waktu dan dalam pengumpulan tugas terlambat
- 2) Keberhasilan berdasarkan ketepatan waktu pengumpulan ditentukan dari persentase banyaknya peserta didik yang terlambat kurang dari satu minggu sebanyak 75%.

Analisis ketuntasan tugas peserta didik

- 1) Menghitung banyaknya peserta didik yang menyelesaikan keseluruhan tugasnya.
- 2) Keberhasilan berdasarkan ketuntasan pengerjaan tugas ditentukan dari persentase banyaknya peserta didik yang tuntas menyelesaikan tugasnya sebanyak 75%

#### 5. Indikator Keberhasilan

Indikator keberhasilan dalam Penelitian Tindakan Kelas ini adalah meningkatnya keaktifan belajar peserta didik kelas IX F SMPN 1 Batu tahun pelajaran 2021 – 2022 dengan setidaknya 70% siswa mengumpulkan tugas dengan keterlambatan kurang dari 1 hari dan 70% peserta didik menyelesaikan 75% dari tugasnya.

### HASIL DAN PEMBAHASAN

#### 1. Siklus I

PTK ini dilaksanakan dalam 4 tahap yaitu: perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi .

##### 1). Perencanaan.

Dalam penelitian ini peneliti sebagai guru pengajar bidang studi Matematika di kelas 9F sekaligus sebagai wali kelas, sedangkan teman sejawat sebagai observer dan kolaborator. Jadwal Penelitian Tindakan Kelas yang rencananya akan dilakukan adalah sebagai berikut:

Siklus	Hari	Tanggal	Keterangan
Siklus 1	Selasa	19 juli 2021	2 jam pelajaran
Siklus 1	Selasa	26 Juli 2021	2 jam pelajaran
Siklus 2	Selasa	2 agustus 2021	2 jam pelajaran
Siklus 2	Selasa	16 agustus 2021	2 jam pelajaran

Dalam PTK ini upaya peneliti dalam perencanaan pembelajaran Matematika untuk peningkatan aktivitas siswa dalam Pembelajaran Daring Asinkronus Melalui Google Classroom Dengan Media Video buatan sendiri . Sesuai rencana pada tahap persiapan ini kami melibatkan guru kolrga , yakni guru Matematika SMP Negeri 1 Btu untuk menjadi kolaborasi dalam PTK ini . Dalam tahap persiapan ini peneliti juga mempersiapkan instrumen yang akan dipakai dalam melaksanakan pembelajaran yang terdiri dari instrumen telaah RPP, Instrumen Pelaksanaan Pembelajaran, Instrumen keaktifan siswa dalam pembelajaran

Dalam perencanaan yang juga kami sebut tahap persiapan peneliti sebagai guru brkrrja sama dengan guru kolega yang dipilih sebagai observer bersama-sama membicarakan rencana Pembelajaran Daring Asinkronus Melalui Google Classroom Dengan Media Video buatan sendiri . Yang akan dipraktikan dalam pembelajaran dalam pelaksanaan supervisi klinis. Dalam kegiatan pertemuan pendahuluan ini dibicarakan dan ditentukan bersama pula tentang rencana , strategi , bahan ajar, media, dan alat evaluasi pembelajaran daring asinkronus melalui google classroom dengan media video buatan sendiri, metode pembelajaran , bahan ajar, dan alat evaluasi.

## 2). Pelaksanaan tindakan

Dalam tahap pelaksanaan, sebagaimana mekanisme dalam kegiatan pembelajaran diawali dengan kegiatan pendahuluan . dengan suasana akrab dan terbuka antara siswa dengan guru. Dalam pelaksanaan pembelajaran guru merasa percaya diri dan memahami tujuan pembelajaran. Pelaksanaan dalam tindakan dalam PTK ini sesuai perencanaan pembelajaran daring dengan google clas room dengan menggunakan video , dengan langkah sebagai berikut::

### Pertemuan 1: (3 x 45 menit)

#### Mengkaji Luas Bidang Datar

No	Aktivitas	Media Daring	Bahan Ajar
1.	Persiapan 10 Menit a. Berdoa b. Menyampaikan tujuan pembelajaran c. Informasi cara pembelajaran d. Memberi motivasi dan kesepakatan pembelajaran	Google Class room	Power Point (PPt)
2.	Menggali Pengetahuan Siswa (30 Menit) a. Siswa memperhatikan secara aktif pada tayangan video dan PPt b. Pembagian kelompok diskusi menjadi 6 kelompok c. Siswa menyusun laporan singkat hasil kajian materi d. Pengarahan persiapan presentasi	Google Class room	Video pembelajar an buatan Guru, dan PPt
3.	Presentasi hasil Kajian Materi ( 35 menit) a. Presentasi masing masing perwakilan kelompok b. Menkritisi materi yang dipresentasikan	Google Class room	Power Point (PPt)
4.	Klarifikasi (20 Menit) a. Guru melakukan klarifikasi hasil presentasi b. Memberi kesempatan pada siswa untuk bertanya dan menjawab c. Refleksi dan doa penutup	Google Class room	Video pembelajar an buatan Guru, dan PPt

### 3). Observasi

Pada tahap observasi dilakukan oleh peneliti bersama observer Pada tahap ini guru sebagai peneliti melaksanakan pembelajaran berdasarkan perencanaan pembelajaran yang telah disepakati dalam pertemuan pendahuluan. Praktek pembelajaran lebih difokuskan pada praktek penerapan Pembelajaran Daring Asinkronus Melalui Google Classroom Dengan Media Video buatan sendiri . Guru kolega membantu melakukan observasi mengamati dan mencatat atau merekam tingkah laku guru ketika mengajar. Peneliti sebagai guru juga mengobservasi dan mencatat tingkah laku siswa di kelas serta interaksi antara guru dan siswa. Disamping itu juga ada guru kolega yang membantu melakukan observasi dalam praktek pembelajaran dengan menggunakan instrumen observasi. Para observer menggunakan instrumen observasi pelaksanaan pembelajaran. Praktek pembelajaran diperankan oleh guru Matematika yang juga sebagai peneliti. Peneliti bersama observer juga melakukan penilaian dengan cermat dengan menggunakan instrumen , khususnya mengamati aktivitas siswa dalam Pembelajaran Daring Asinkronus Melalui Google Classroom Dengan Media Video buatan Guru.

### 4). Refleksi

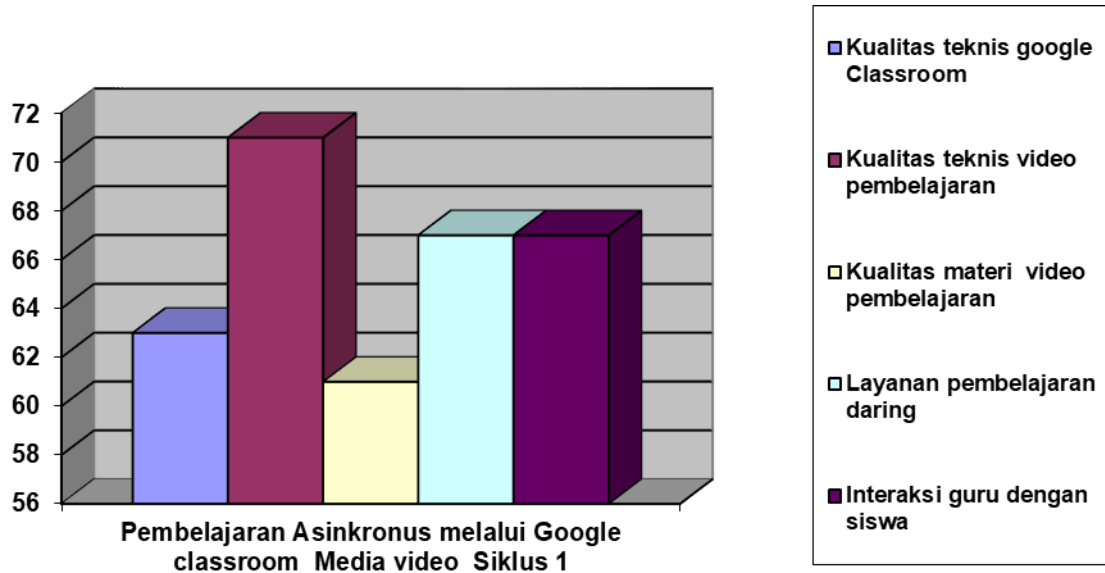
Kegiatan yang dilaksanakan pada tahap refleksi ini adalah merefleksikan dan merencanakan kembali penerapan pembelajaran. Tujuan refleksi adalah untuk menemukan kelebihan dan kekurangan pelaksanaan pembelajaran. Kegiatan diawali dengan penyampaian kesan dari pembelajar dan selanjutnya diberikan kepada pengamat. Kritik dan saran diarahkan dalam rangka peningkatan kualitas pembelajaran dan disampaikan secara bijak tanpa merendahkan atau menyakiti hati guru yang membelajarkan. Masukan yang positif dapat digunakan untuk merancang kembali pembelajaran yang lebih baik.

Dalam pembelajaran maka refleksi kita lakukan dilakukan proses pengkajian masalah pembelajaran daring asinkronus melalui google classroom dengan media video buatan sendiri . Pada pertemuan ini juga ditentukan pemecahan masalah yang mungkin dilakukan, maka dilakukan antara peneliti dengan guru kolega sebagai observer. Pertemuan ini bertujuan memberi masukan solusi pemecahan masalah Pembelajaran Daring Asinkronus Melalui Google Classroom Dengan Media Video buatan sendiri yang diimplementasikan guru model dalam siklus 1. Dalam pertemuan untuk refleksi ini mempertimbangkan faktor-faktor dan kendala-kendala yang dihadapi dalam praktek Pembelajaran Daring Asinkronus Melalui Google Classroom Dengan Media Video buatan sendiri . Peneliti bersama guru kolega sebagai observer menentukan alternatif pemecahan masalah yang terbaik dengan alternatif pemecahan masalah yang paling mungkin dilakukan, berdasar masalah dan kendala yang dihadapi dalam pembelajaran. Peneliti juga berusaha memberi umpan balik tentang tingkat pemahaman pengetahuan praktis yang kontekstual tentang Pembelajaran Daring Asinkronus Melalui Google Classroom Dengan Media Video buatan sendiri . Dari hasil evaluasi itu peneliti dapat memberi rekomendasi untuk menyusun strategi pembelajaran berikutnya.

Berikut disajikan hasil angket secara perorangan tentang capaian nilai dalam penyusunan Pembelajaran Daring Asinkronus Melalui Google Classroom Dengan Media Video buatan sendiri yang diimplementasikan dalam pembelajaran berdasarkan pengakuan responden pada siklus pertama: dengan skor: 1 sampai dengan 100.

No	Pernyataan	Nilai	Keterangan
	Kualitas teknis google Classroom	63	Cukup

	alitas teknis video pembelajaran	71	Baik
	Kualitas materi video pembelajaran	61	Cukup
	Layanan pembelajaran daring	67	Cukup
	Interaksi guru dengan siswa	67	Cukup
	<b>Rata rata</b>	<b>66</b>	<b>Cukup</b>



Berdasarkan analisis data temuan pelaksanaan pembelajaran selama siklus satu antara lain:

- 1) Nilai Pembelajaran Daring Asinkronus Melalui Google Classroom Dengan Media Video buatan sendiri dalam pembelajaran selama siklus 1 berdasar angket adalah 68 masih dibawah 75, dan masih di bawah indikator ketercapaian minimal.
- 2) Siswa belum terampil dalam Pembelajaran Daring Asinkronus Melalui Google Classroom Dengan Media Video buatan sendiri dalam pembelajaran Matematika..
- 3) Guru perlu memperbaiki instrumen evaluasi Pembelajaran Daring Asinkronus Melalui Google Classroom Dengan Media Video buatan sendiri .
- 4) Siswa dan guru belum berinteraksi dengan baik dalam proses Pembelajaran Daring Asinkronus Melalui Google Classroom Dengan Media Video buatan sendiri dalam pembelajaran.
- 5) Sebagian besar siswa belum memahami Pembelajaran Daring Asinkronus Melalui Google Classroom Dengan Media Video buatan sendiri .
- 6) Belum semua siswa bisa aktif dalam Pembelajaran Daring Asinkronus Melalui Google Classroom Dengan Media Video buatan sendiri .
- 7) Guru belum maksimal dalam memanfaatkan media untuk tercapainya *student well-being*..
- 8) Perlu peningkatan kemampuan siswa untuk menggunakan media google classroom untuk presentasi
- 9) Dukungan bahan ajar yang berbasis kontekstual kurang maksimal dalam mendukung Pembelajaran Daring Asinkronus Melalui Google Classroom Dengan Media Video buatan Guru.. .

## 2. Siklus 2

Berdasarkan hasil refleksi pada siklus 1 dengan didukung sumber data pendukung, selanjutnya guru merencanakan tindakan yang akan dilakukan selama siklus 2. Pada siklus ini hakekatnya merupakan perbaikan pembelajaran siklus 1 dengan mengacu pada hasil refleksi dan rekomendasi siklus 1

Pelaksanaan pembelajaran berlangsung dalam proses dalam siklus 2 langkahnya sama dengan siklus 1 yang terdiri dari tiga tahap yaitu: tahap pertemuan pendahuluan, tahap pengamatan dan tahap pertemuan balikan..rekomendasi yang penting untuk masukan pelaksanaan pembelajaran siklus 2 adalah:

- 1) Meningkatkan pemahaman siswa tentang pembelajaran daring asinkronus melalui google classroom dengan media video buatan sendiri
- 2) Memberi motivasi siswa untuk bisa aktif dalam mengerjakan tugas dalam pembelajaran daring asinkronus melalui google classroom dengan media video buatan sendiri
- 3) Meningkatkan interaksi guru dan siswa dalam pembelajaran daring asinkronus melalui google classroom dengan media video buatan sendiri
- 4) Siswa diberi motivasi dan masukan untuk lebih terampil dalam presentasi pembelajaran daring asinkronus melalui google classroom dengan media video buatan sendiri

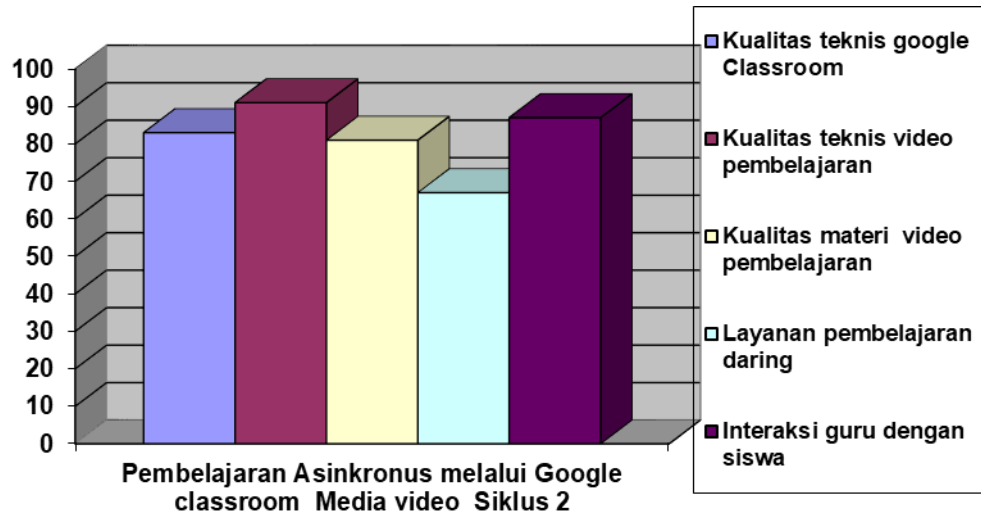
Pada saat pertemuan pendahuluan siklus 2 dibicarakan dan ditentukan bersama pula tentang refisi perbaikan instrumen penilaian, bahan ajar, berdasarkan temuan atau refleksi siklus pertama. Dilakukan rencana perbaikan materi pembelajaran daring asinkronus melalui google classroom dengan media video buatan sendiri. Pada pelaksanaan observasi siklus 2 berdasarkan perencanaan pembelajaran yang telah diperbaiki dan disepakati dalam pertemuan pendahuluan atau perencanaan siklus 2.. Observerr mengamati dan mencatat atau merekam tingkah laku atau aktivitas siswa dalam pembelajaran daring siklus 2. Guru juga mengobservasi dan mencatat tingkah laku siswa di kelas serta interaksi antara guru dan siswa. Guru kolega tetap membantu melakukan observasi dalam praktek pembelajaran siklus 2 dengan menggunakan instrumen observasi yang telah diperbaiki..

Dalam pertemuan balikan siklus 2 dibahas kendala-kendala yang dihadapi dalam pembelajaran daring asinkronus melalui google classroom dengan media video buatan sendiri siklus 2. Peneliti juga berusaha memberi umpan balik tentang tingkat pemahaman pengetahuan praktis yang kontekstual dalam upaya perbaikan Pembelajaran. Dari hasil evaluasi itu peneliti dapat memberi rekomendasi untuk menyusun strategi pembelajaran daring asinkronus melalui google classroom dengan media video buatan sendiri yang lebih baik untuk tahap berikutnya. Berdasarkan hasil analisis peneliti, guru model, dan para observer disimpulkan bahwa praktek pembelajaran daring asinkronus melalui google classroom dengan media video buatan sendiri pada siklus 2 ini jauh mengalami peningkatan bila dibandingkan dengan siklus pertama.

Berikut disajikan hasil angket siswa secara perorangan tentang capaian nilai pelaksanaan pembelajaran daring asinkronus melalui google classroom dengan media video buatan sendiri yang diakui responden pada siklus kedua dengan skor: 1 sampai 100.

No	Pernyataan	Nilai	Keterangan
	Kualitas teknis google Classroom	81	Baik
	alitas teknis video pembelajaran	91	Sangat baik
	Kualitas materi video pembelajaran	84	Baik
	Layanan pembelajaran daring	88	Baik
	Interaksi guru dengan siswa	86	Baik

	<b>Rata rata</b>	<b>87</b>	<b>Baik</b>
--	------------------	-----------	-------------



Berdasarkan analisis data dan temuan pelaksanaan pembelajaran selama siklus 2 antara lain:

- 1) Nilai penyusunan Pembelajaran Daring Asinkronus Melalui Google Classroom Dengan Media Video buatan sendiri dalam pembelajaran selama siklus 2 berdasar angket adalah 87 diatas 75, berarti diatas IKMatau tuntas
- 2) Siswa lebih terampil dalam Pembelajaran Daring Asinkronus Melalui Google Classroom Dengan Media Video buatan sendiri .
- 3) Terjadi peningkatan kualitas evaluasi Pembelajaran Daring Asinkronus Melalui Google Classroom Dengan MediaEVideo buatan sendiri .
- 4) Siswa dan guru telah berinteraksi dengan baik dalam proses Pembelajaran Daring Asinkronus Melalui Google Classroom Dengan Media Video buatan sendiri .
- 5) Siswa lebih memahami materi Pembelajaran Daring Asinkronus Melalui Google Classroom Dengan Media Video .
- 6) Siswa aktif dalam Pembelajaran Daring Asinkronus Melalui Google Classroom Dengan Media Video buatan sendiri .
- 7) Guru telah berusaha menggerakkan siswa dengan media agar terjadi proses konstruktivistik.
- 8) Dukungan video pembelajaran daring sangat mendukung tercapainya *student well-being*.

Atas dasar hasil analisis data hasil penelitian, maka dapat ditarik keputusan bahwa kompetensi guru dalam mengaktifkan belajar siswa dalam melaksanakan Pembelajaran Daring Asinkronus Melalui Google Classroom Dengan Media Video buatan sendiri mengalami peningkatan.aktivitas siswa dalam pembelajaran daring, ini ditandai terjadinya peningkatan skor hasil penelitian dari 66 menjadi 87.

## PEMBAHASAN

Peneliti sebagai Guru Matematika menginginkan walaupun masa pandemi pembelajaran mengalami hambatan, tetapi pembelajaran tetap berlangsung sesuai standar proses pembelajaran .Peraturan Pemerintah Nomor 57 Tahun 2021 tentang Standar Nasional Pendidikan pasal 12 ayat 1 menyatakan bahwa pelaksanaan pembelajaran diselenggarakan dalam suasana belajar yang interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif dan memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, kemandirian sesuai dengan bakat minat dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik

Peneliti tetap melaksanakan pembelajaran Matematika dengan mengalami proses penyederhanaan, sesuai dengan kebijakan yang berlaku. Mendikbud meminta adanya penyederhanaan atau perampingan kurikulum agar guru-guru bisa focus ke materi yang lebih esensial, bukan mengejar kelengkapan kurikulum, karena lebih penting pendalaman konsep yang fundamental. Direktur Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, dan Pendidikan Menengah (Dirjen Paudnasmen), Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbudristek), menyampaikan bahwa adanya pelaksanaan Pembelajaran Tatap Muka Terbatas dan Kesiapan Pemerintah Daerah, yang ditayangkan di kanal Youtube Kemendikbud RI pada hari Kamis 9 September 2020 mengingatkan para guru untuk tidak mengejar ketertinggalan materi pada siswa selama Pembelajaran Jarak Jauh dan menghimbau agar para guru lebih menitikberatkan pada membangun karakter siswa dan meningkatkan kesenangan siswa pada sekolah.

Peneliti melaksanakan pembelajaran Daring dengan berbasis teknologi dan dengan media google classroom. Pembelajaran Daring dibedakan menjadi dua, yaitu 1) Pembelajaran Daring Sinkron dimana guru dan peserta didik berkomunikasi secara langsung melalui jaringan internet. Sedangkan pembelajaran Daring Asinkron dimana guru dan peserta didik berkomunikasi dalam waktu yang tidak sama melalui jaringan internet. Pembelajaran Daring Sinkron dimana pendidik dan peserta didik bisa berkomunikasi langsung secara virtual dan pembelajaran yang dilakukan mewajibkan pendidik dan peserta didik untuk bertemu bersama dalam satu waktu tetapi dari ruang yang berbeda-beda. Sedangkan Pembelajaran Daring Asinkron dimana pendidik dan peserta didik tidak bisa berkomunikasi secara langsung walaupun virtual dan pembelajaran yang dilakukan tidak mempertemukan pendidik dan peserta didik dalam satu kesempatan yang sama.

Menurut Halliday dkk (1996), Media Pembelajaran adalah batasan medium sebagai perantara yang mengantar informasi antara pendidik dan peserta didik. Sedangkan menurut Shoffan Shoffa dkk (2018), media pembelajaran adalah jembatan berpikir dan bertindak bagi peserta didik serta sebagai sarana untuk pembelajaran. Sementara menurut AECT (1976) media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan pendidik untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Media pembelajaran merupakan komponen pembelajaran yang berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran yang dapat membantu memberikan pengalaman yang bermakna untuk peserta didik. Media pembelajaran akan memberi kemudahan untuk peserta didik dalam memudahkan memahami yang abstrak menjadi lebih nyata.

Jenis media pembelajaran menurut Kemp dan Dayton (1985) adalah 1) media cetak, 2) media yang ditampilkan, 3) over head proyektor – OHP, 4) rekaman suara, 5) slide suara dan film strip, 6) presentasi multi gambar dan 7) video dan film. Heinich, Molenda dan Russel (1996) menyatakan jenis-jenis media pembelajaran antara lain 1) media cetak 2) media audio 3) media visual 4) media proyeksi gerak 5) manusia dan 6) benda tiruan (miniatur) Sukiman (2012: 187-188) menyatakan media video pembelajaran adalah seperangkat komponen atau media yang mampu menampilkan gambar sekaligus suara dalam waktu bersamaan. Hadi (2017) dalam penelitiannya menyatakan bahwa Video pembelajaran merupakan salah satu media pembelajaran yang memiliki unsur suara (audio) dan unsur gambar bergerak (visual gerak). Kelebihan media video pembelajaran adalah mudah untuk diulang (re-play), lebih menyenangkan bagi siswa karena tidak membuat siswa cepat bosan.

Berdasarkan hasil penelitian dan pengalaman peneliti \kelebihan apabila menggunakan media video dalam pembelajaran, yaitu 1) dapat melengkapi pengalaman-

pengalaman dasar dari peserta didik ketika berdiskusi, membaca, dan praktik, 2) Video dapat menunjukkan objek secara normal yang tidak dapat dilihat, seperti kerja lambung ketika berdenyut mengolah makanan., 3) Mendorong dan meningkatkan motivasi peserta didik serta menanamkan sikap dan segi afektif lainnya, 4) Video mengandung nilai-nilai positif yang dapat mengundang pemikiran dan pembahasan dalam kelompok siswa, Video dapat menyajikan peristiwa kepada kelompok besar atau kelompok kecil dan kelompok yang heterogen atau perorangan.

Cecep Kustandi (2013), mengungkapkan beberapa kekurangan media video pembelajaran yaitu: pengadaan/pembuatan video umumnya memerlukan biaya yang mahal dan waktu yang banyak, pada saat diputarkan video gambar dan suara akan berjalan terus sehingga tidak semua siswa mampu mengikuti informasi yang ingin disampaikan melalui video tersebut, video yang tersedia tidak selalu sesuai dengan kebutuhan dan tujuan belajar yang diinginkan kecuali video itu dirancang dan diproduksi khusus untuk kebutuhan sendiri.

Media pembelajarn berupa video mudah digunakan dan mampu menjelaskan konten dengan lebih nyata, tetapi kelemahannya adalah kurang interaktif. Sedangkan Rusman (2012) mengungkapkan beberapa kelebihan yang dimiliki media video, yaitu: 1) video dapat memberikan pesan yang dapat diterima lebih merata oleh siswa, 2) video sangat bagus untuk menerangkan suatu proses, 3) mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, lebih realistis dan dapat diulang atau dihentikan sesuai kebutuhan, serta 4) memberikan kesan yang mendalam, yang dapat mempengaruhi sikap peserta didik.

Sementara itu Daryanto (2010) mengungkapkan beberapa keuntungan bila menggunakan media video dalam pembelajaran, yaitu 1) ukuran tampilan video sangat fleksibel dan dapat diatur sesuai dengan kebutuhan, 2) video bahan ajar non cetak yg kaya informasi dan lugas karena dapat sampai ke hadapan siswa secara langsung, 3) video menambah suatu dimensi baru terhadap pembelajaran. Sedangkan kelemahannya yaitu: 1) Fine details, tidak dapat menampilkan obyek sampai yang sekecil-kecilnya. 2) Size information, tidak dapat menampilkan obyek dengan ukuran yang sebenarnya, 3) Third dimention, gambar yang ditampilkan dengan video umumnya berbentuk dua dimensi, 4) Opposition, artinya pengambilan yang kurang tepat dapat menyebabkan timbulnya keraguan penonton dalam menafsirkan gambar yang dilihat. 5) Material pendukung video membutuhkan alat proyeksi untuk menampilkannya dan 6) Untuk membuat video membutuhkan biaya yang tidak sedikit.

## **KESIMPULAN DAN SARAN**

### **1. Kesimpulan**

- 1) Penelitian Tindakan Kelas ini berusaha meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas IX F SMPN 1 Batu pada pembelajaran daring asinkron mata pelajaran matematika KD Bilangan Berpangkat dan Bentuk Akar selama pandemi menggunakan media belajar video di semester ganjil tahun pelajaran 2021-2022 .
- 2) Video buatan sendiri yang disampaikan pada pembelajaran daring asinkron dengan media \ Google Classroom. Dapat meningkatkan aktivitas siswa dan hasil belajar Matematika pada siswa kela IX F SMP Negeri 1 Batu..

### **.2 Saran**

- 1) Perlunya semangat guru dalam membuat konten kreatif yang menarik agar siswa menjadi lebih aktif dalam pembelajaran.

- 2) Perlunya sikap rendah hati dari guru untuk tidak malu mengakui kekurangannya dan tidak malu meminta bantuan orang lain.
- 3) Pada kesempatan yang lain diperlukan pengembangan model media pembelajaran yang lain dalam upaya pengembangan Pendidikan Matematika Realistik atau RME (*Realistic Mathematic Education*). .

## DAFTAR PUSTAKA

- A.M, Sardiman. 2014. Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar. Jakarta: Rajawali Pers.
- Abdullah, Ramli. (2012). Pembelajaran Berbasis Pemanfaatan Sumber Belajar. 12(2): halaman 216-231.
- Albert Efendi Pohan. (2020). Konsep Pembelajaran Daring Berbasis Pendekatan Ilmiah (1st ed.). CV. Sarnu Untung.
- Andi Sulistio. 2020. Peningkatan Prestasi Belajar Bahasa Inggris Melalui Pembelajaran Jarak Jauh (Pjj) Dalam Penerapan Pembelajaran Sinkron Dan Asinkron Melalui Google Classroom, Google Meet Dan Aplikasi E-Learning. *Secondaey Jurnal ... Jurnal Inovasi Pendidikan Menengah*. <https://doi.org/10.51878/secondary.v1i2.128>
- Arief S. Sadiman (2008). Media Pendidikan. Jakarta: Raja Grafindo
- Azhar Arsyad. 2011. Media Pembelajaran. Jakarta: Rajawali PerCecep Kustandi (2013
- Cepi Riyana. Komponen-komponen Pembelajaran. Modul 6. Diakses pada 28 Januari 2016 dari <http://file.upi.edu/Direktori/FIP>
- Daryanto (2010). Media Pembelajaran. Yogyakarta: Gria Media
- Dimiyati dan Mudjiono. (2017). Belajar dan Pembelajaran. Jakarta: Rineka CiptaMutia (2013. Pengembangan & Implementasi Kurikulum **2013** , Rosda karya
- Djamarah Syaiful Bahri. 2002. Strategi Belajar Mengajar. Jakarta: Rineka
- Eko Wardoyo (2020). Penerapan metode menghafal dan problematikanya dalam pembelajaran
- Gagne, R.M. (1975). Essentials of Learning for Instruction. New York Expanded Edition, Holt, Rinehart and Winston.Arsyad (2013
- Hamalik, O., (2011), Proses Belajar Mengajar. Jakarta: Bumi Aksara
- Isman**, M. (2017). Pembelajaran Moda dalam Jaringan (Moda Daring). The. Progressive and Fun Education Seminar, 586
- Joko Santoso, Surtikanti. 2008. Strategi belajar mengajar. Surakarta: UMS.
- Kemdikbud. 2020. berdasarkan Surat edaran Mendikbud no 4 tahun 2020 tentang Pembelajaran Jarak Jauh Jakarta: Kemdikbud
- Kemdikbud. 2020. Peraturan Pemerintah Nomor 57 Tahun 2021 tentang Muatan wajib . Jakarta: Kemdikbud
- Kiki Henra, dkk.,2021* Pengaruh Pembelajaran Daring Asynchronous Terhadap Tingkat Pemenuhan CPMK Statistika. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika 2021* <http://ejournal.unipma.ac.id/index.php/jipm/article/view/8537>
- Made Yeni Suranti, N. (2020). Variations of Models and Learning Platforms for Prospective Teachers During the COVID-19 Pandemic Period. *Indonesian Journal of Teacher Education*, 1(2), 61–70. <https://corona.ntbprov.go.id/>
- Muga LF. 2020. Google Classroom Sebagai Media Pembelajaran Daring Online Pada Program Studi Pendidikan Informatika Stkip Pgri Pacitan Pendidikan Informatika, Stkip Pgri Pacitan.. <https://media.neliti.com/media/publications/352659-google-classroom>

- Pratiwi Resky H, 2021 “Analisis Penggunaan Google Classroom dalam Pembelajaran Jarak Jauh di Masa Pandemi Covid-19” Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Medan 2021
- Rahmatiah, Dewi Sri. 2021. Efektivitas Pembelajaran Daring dengan Metode Asynchronous Learning di UPT SPF SMP Negeri 53 Makassar. Skripsi, Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Makassar
- Rigianti, H. A. 2020. "Kendala Pembelajaran Daring Guru Sekolah Dasar Di Kabupaten Banjarnegara". Jurnal Elementary School, Volume 7, Nomor2, (hlm. 297–302).
- Slameto .1995.** Belajar dan Faktor-faktor yang mempengaruhinya. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudjana, Nana. 2004. Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar. Bandung: Sinar Baru Algensido Offset.
- Usman.2009.** Metodologi Penelitian Sosial. Jakarta: Bumi Aksara
- Uwes (2018). American Journal of Educational Research 6 (3), 188-195, **2018** ... Jurnal Pembelajaran Inovatif 1 (1), 37-48, **2018**.