

PEMBELAJARAN GOOGLE CLASSROOM BAGI MAHASISWA

Laelia Nurpratiwiningsih

Universitas Muhadi Setiabudi

e-mail: laelia.np89@gmail.com

Received : April 2021

Reviewed : April 2021

Accepted : Mei 2021

Published : Mei 2021

ABSTRACT

Online learning activities can be done using google classroom. This learning becomes a platform to provide materials, assignments and assessments online. The purpose of the study is to describe learning and the constraints of google classroom learning. The method used in the study is descriptive through survey. Instrument in the form of questionnaires given to students to search for data related to google classroom learning. The subject of this study was PGSD student of Muhadi Setiabudi University. The data analysis technique used is source triangulation. Data analysis is done by means of reduction, display and verification of data. The use of google classroom can be a solution in learning activities in the pandemic era. The learning becomes a place for students in online learning. Obstacles in learning include; students do not have laptops, limited internet quota and can not manage learning time properly.

Keywords: google classroom, student.

ABSTRAK

Kegiatan pembelajaran online dapat dilakukan dengan menggunakan google classroom. Pembelajaran ini menjadi wadah dalam memberikan materi, tugas dan penilaian secara daring. Tujuan dari penelitian adalah untuk mendeskripsikan pembelajaran dan kendala-kendala pembelajaran google classroom. Metode yang digunakan dalam penelitian adalah deskriptif melalui survey. Instrumen berupa angket yang diberikan kepada mahasiswa untuk mencari data terkait dengan pembelajaran google classroom. Subjek penelitian ini adalah mahasiswa PGSD Universitas Muhadi Setiabudi. Teknik analisis data yang digunakan adalah triangulasi sumber. Analisis data dilakukan dengan cara reduksi, display dan verifikasi data. Penggunaan google classroom dapat menjadi solusi dalam kegiatan pembelajaran pada era pandemi. Pembelajaran tersebut menjadi wadah bagi mahasiswa dalam pembelajaran daring. Kendala dalam pembelajaran antara lain; mahasiswa tidak mempunyai laptop, keterbatasan kuota internet dan tidak bisa memanage waktu pembelajaran dengan baik.

Kata Kunci: google classroom, mahasiswa

PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu teknologi sangat diperlukan dalam pembelajaran interaktif dan inovatif pada era globalisasi sekarang ini. Pembelajaran dibutuhkan dalam kegiatan belajar mengajar dapat berjalan dengan aktif dan menarik. Pembelajaran aktif diciptakan oleh peserta didik, sehingga sebagai pendidik harus mengikuti perkembangan teknologi dan memanfaatkan fasilitas yang ada. Pemanfaatan tersebut dapat mengikuti perkembangan dunia sekarang.

Perkembangan dunia sekarang menyebutkan bahwa covid 19 merupakan sebuah pandemi. Hal tersebut

ditetapkan oleh WHO pada tanggal 11 maret 2020. Kondisi seperti ini jelas tidak boleh diremehkan oleh semua orang. Pandemi merupakan adanya penignkatan kasus penyakit secara tiba-tiba yang menyebar ke seluruh dunia. Pandemi covid-19 perlu dihadapi dan dilakukan oleh beberapa negara, diantaranya dengan mempersiapkan deteksi, kurangi penyebaran, lindungi dan rawat, dan inovasi belajar. Berkaitan dengan hal inovasi belajar ini perlu diperhatikan oleh pendidik, karena hal ini berpengaruh terhadap pendidikan dan kegiatan pembelajaran di kelas.

Sehubungan dengan adanya kebijakan dari pemerintah terkait dengan adanya virus corona, Pemerintah

menghimbau mahasiswa untuk melaksanakan kegiatan belajar secara mandiri di rumah. Pembelajaran mandiri yang dilakukan oleh mahasiswa perlu adanya wadah dari dosen agar mahasiswa dapat melakukan pembelajaran dengan baik. Pembelajaran tidak perlu dilakukan secara tatap muka, namun dapat memanfaatkan perkembangan teknologi. Pemanfaatan teknologi tersebut harus dilakukan oleh dosen dalam pembelajaran. Hal ini menjadikan dosen harus bisa mengoperasikan pembelajaran e-learning.

Pembelajaran berbasis e-learning yang dapat dilakukan oleh dosen adalah pembelajaran google classroom. Pembelajaran ini dianggap paling mudah dan dapat diterapkan pada mahasiswa. Namun demikian, dalam penerapannya masih terdapat dosen yang belum memahami terkait dengan pembelajaran tersebut. Selain itu, fasilitas yang digunakan oleh mahasiswa juga harus memadai. Namun kenyataannya masih terdapat mahasiswa yang tidak memiliki laptop dan kendala pada kuota internet. Berkaitan dengan permasalahan tersebut, maka peneliti melakukan penelitian berjudul "Pembelajaran Google Classroom bagi Mahasiswa". Tujuannya adalah untuk mendeskripsikan pembelajaran dan untuk mendeskripsikan kendala yang dihadapi mahasiswa dalam pembelajaran google classroom.

TINJAUAN PUSTAKA

Pembelajaran IPS adalah kajian sesuai dengan kehidupan masyarakat, fenomena dan masalah sosial yang berkaitan dengan kehidupan manusia dan lingkungannya. Hakikat pembelajaran IPS adalah pembelajaran dengan mengaitkan aspek-aspek dari ilmu-ilmu social untuk kepentingan di sekolah. Dimana mencakup dari beberapa disiplin ilmu adalah geografi, ekonomi, sejarah, politik, sosiologi dan antropologi.

Tujuan dari pembelajaran IPS adalah menjadi warga negara yang baik, membentuk peserta didik yang mampu berfikir untuk memahami, menyikap, memecahkan masalah dan beradaptasi. Pembelajaran IPS ini menggunakan cara-cara yang mencerminkan kesadaran pribadi kemasyarakatan, pengalaman budaya dan perkembangan kepribadian peserta didik.

Ruang lingkup pembelajaran meliputi a) manusia, lingkungan, tempat b) waktu, perubahan dan keberlanjutan, c) sistem budaya dan sosial, dan d) perilaku kesejahteraan dan ekonomi. Keempat hal tersebut dapat digunakan dalam pembelajaran IPS, yangmana dari setiap unsur tersebut saling berhubungan. Jadi, ruang tersebut ada untuk kajian IPS lebih mendalam.

E-learning merupakan alat pembelajaran untuk menyampaikan materi agar tercapai tujuan. Model-model

pembelajaran e-learning dapat dikelompokkan menjadi 3, yaitu model secara online, model secara offline, dan web based learning. Model secara offline dapat dilakukan dengan bantuan komputer. Model secara online dapat dilakukan dengan menggunakan jaringan komunikasi dan komputer. Web based learning merupakan desain terpadu dan pengiriman sumber daya pembelajaran Web.

E-learning merupakan pembelajaran dengan menggunakan media elektronik seperti komputer. Jenis pembelajaran dengan menyampaikan bahan ajar ke siswa melalui media internet dan jaringan komputer. Peran instruktur dalam pembelajaran adalah; a) memahami kebutuhan dan karakter peserta didik, b) mengaplikasi metode pembelajaran, c) mengembangkan teknologi penyampaian sebagai pengajar, d) menjadi fasilitator yang profesional.

Penggunaan e-learning terdapat keuntungan dan kekurangannya dalam pelaksanaannya. Keuntungannya antara lain; a) mengurangi waktu dan biaya ketika pembelajaran, b) fleksibilitas tempat, waktu dan kecepatan pembelajaran, c) standarisasi dan efektivitas pembelajaran. Sedangkan kekurangan e-learning anatara lain: a) siswa harus memiliki computer dan akses internet, b) peserta didik harus memiliki ketrampilan dalam menggunakan computer, c) memiliki koneksi internet yang baik, d) peserta didik bingung dengan tenggang waktu tugas yang diberikan, e) peserta didik harus mengerjakan tugas secara mandiri, f) terjadinya kesalahpahaman jika tidak terjadi komunikasi yang baik.

Google classrrom merupakan model pembelajaran campuran terhadap lingkup Pendidikan. (Simanihuruk et al., 2019) Aplikasi yang berbetuk ruang kelas terhubung melalui koneksi dunia maya dan internet. Dalam penggunaannya, akun gmail wajib dimiliki pengguna sebagai syarat masuk halaman utama. Setelah masuk akun maka pengguna dapat berinteraksi di kelas. Hal yang dapat dilakukan dengan mengelola kelas melalui memberi materi, video pembelajaran, memberikan kuis dan mengumpulkan tugas. Dan peserta didik masuk ke kelas menggunakan kode kelas yang diberikan dosen. Berdasarkan pengertian tersebut, dapat diambil simpulan bahwa pembelajaran google classroom merupakan wadah yang digunakan mahasiswa dalam kegiatan pembelajaran secara daring.

Aplikasi google classroom dalam pelaksanaannya terdapat kelebihan dan kekurangannya. Kelebihan aplikasi google classroom, adalah desain tampilan sederhana, mudah untuk digunakan, aplikasi berbasis cloud, penghematan waktu, bisa dimanfaatkan kapan dan dimana saja, responsive, dan bersifat free tanpa biaya. Namun untuk kekurangan aplikasi google classroom, antara lain

sebagai berikut; harus terkoneksi dengan internet, tidak ada petunjuk pesan kesalahan dan belum ada fitur video conference.

METODE

Metode yang digunakan adalah kualitatif melalui survey. Dimana pembatasan masalah yang akan menjadi objek dalam kegiatan penelitian. Fokus dalam penelitian ini adalah pembelajaran google classroom bagi mahasiswa. Penelitian ini akan memfokuskan pada pembelajaran google classroom bagi mahasiswa PGSD di Universitas Muhadi Setiabudi Brebes. Pembelajaran google classroom ini merupakan salah satu pembelajaran e-learning.

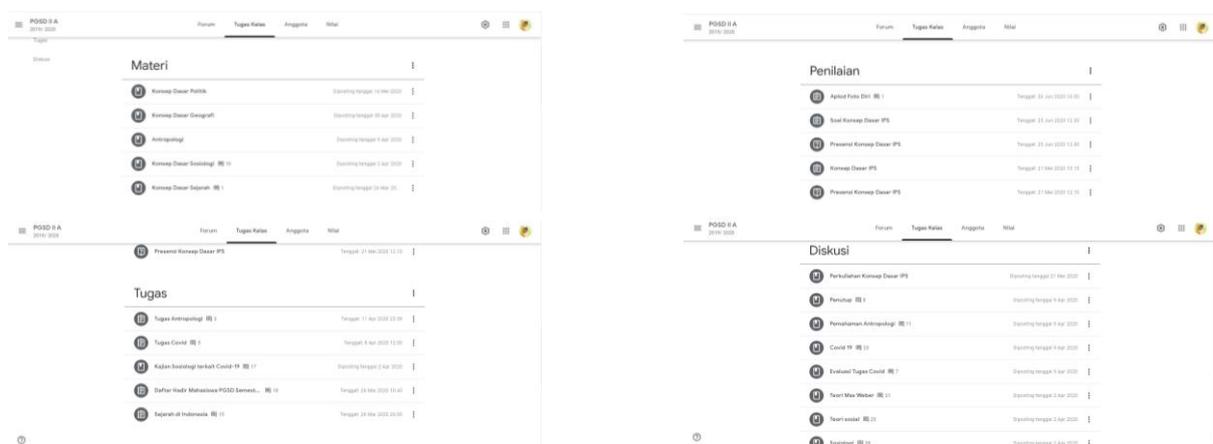
Data sekunder dalam penelitian ini berupa daftar hadir mahasiswa dan daftar nilai mahasiswa mahasiswa. Sedangkan data primer didapat dari wawancara dan dokumentasi. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara dan dokumentasi. Wawancara dilakukan untuk memperoleh data mengenai pembelajaran google classroom bagi mahasiswa. Sedangkan dokumentasi dilakukan untuk memperoleh bukti relevan terkait pembelajaran google classroom bagi mahasiswa.

Uji validitas sebagai teknik pemeriksaan data menggunakan teknik triangulasi. Langkah-langkah dalam triangulasi data, antara lain membandingkan data hasil wawancara dan membandingkan perspektif dan keadaan seseorang terhadap pandangan orang lain, serta membandingkan isi dokumen hasil wawancara yang berkaitan.

Teknik analisis data yang digunakan adalah reduksi, display dan verifikasi. Reduksi data merupakan proses pemilihan, pengabstrakan, penyederhanaan, dan transformasi data yang diperoleh dari lapangan. Yang perlu dilakukan dalam reduksi adalah mengkode, meringkas, membuat gugus, membuat partisi, menelusur tema, dan menulis memo. Display atau penyajian data adalah sekumpulan informasi tersusun dalam penarikan pengambilan tindakan dan kesimpulan. Penyajian data menggunakan teks naratif. Sedangkan verifikasi merupakan proses awal pengumpulan data, analisis kualitatif dengan mencatat pola-pola, benda-benda, penjelasan, keteraturan, alur sebab akibat dan proposisi.

HASIL DAN PEMBAHASAN.

Hasil penelitian yang telah dilakukan menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran IPS telah dilakukan dengan menggunakan pembelajaran e-learning. Pembelajaran ini dilakukan untuk mengatasi kegiatan pembelajaran daring sebagai solusi pada era pandemi. Pembelajaran IPS merupakan salah satu mata kuliah dalam prodi PGSD. Kegiatan pembelajaran ini terlaksana dengan baik dan dapat dipahami dengan mudah oleh mahasiswa dalam menerima materi pembelajaran. Pembelajaran google classroom dilakukan oleh dosen dengan memanfaatkan beberapa menu yang ada. Dimana dalam google classroom dimanfaatkan untuk presensi, pemberian materi, diskusi dan penilaian. Kegiatan dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Menu dalam Google Classroom

Hal ini sama dengan penelitian (Hammi, 2017), media pembelajaran dengan google classroom dalam implementasinya sudah terlaksana dengan baik karena mudah dipakai, dipahami, simpel dan menarik. Kendala yang dihadapi, seperti: tidak adanya fasilitas menulis rumus, terkendalanya akses internet dan peserta didik

masih terlambat mengirimkan tugas. Selain itu, guru butuh waktu untuk menjelaskan materi pembelajaran.

Penggunaan google classroom dalam pembelajaran dimanfaatkan oleh mahasiswa dan dosen dalam berinteraksi. Berlangsungnya kegiatan pembelajaran ini dikendalikan adanya media pembelajaran yang dapat

dimanfaatkan secara Bersama-sama. Kegiatan pembelajaran google classroom dapat berpengaruh positif apabila kualitas pembelajarannya baik. Hal ini disampaikan oleh (Ernawati, 2018), menyatakan bahwa penggunaan pembelajaran berpengaruh positif terhadap kualitas proses pembelajaran dan semakin baik kualitas pembelajaran di kelas.

Namun, dalam pelaksanaannya terdapat beberapa kendala dalam pembelajaran, antara lain: tidak adanya kuota bagi mahasiswa untuk mengakses google classroom, tidak adanya laptop dan handphone yang sesuai untuk kegiatan pembelajaran. Tidak adanya fasilitas tersebut menghambat dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini diungkapkan oleh mahasiswa. Gambar 2 menunjukkan kegiatan pembelajaran mahasiswa dengan menggunakan handphone seadanya.



Gambar 2. Penggunaan Handphone oleh Mahasiswa

(Puspitasari et al., 2021) Gadget merupakan salah satu alat komunikasi yang mudah digunakan untuk mengakses internet. Dalam penggunaannya terdapat kelebihan dan kekurangannya. Kelebihannya adalah anak lebih memiliki karakter mandiri dan bertanggung jawab dalam pembelajaran. Sedangkan dampak negatifnya adalah anak bisa menjadi malas, tidak bertanggung jawab, tidak peduli di sekitarnya dan bermain game.

(Obykhairul, 2019) mengungkapkan implementasi tools memudahkan dosen dan mahasiswa dalam pengoperasian pembelajaran google classroom. Hal ini dalam pendistribusian tugas, pengiriman materi dan pengelolaan kelas. Namun, kendala yang dihadapi mahasiswa, antara lain: kurangnya kecepatan ketika menggunakan tools tersebut, koneksi internet yang tidak stabil dan kondisi handphone seadanya.

Penggunaan aplikasi dalam pemanfaatannya tidak terbatas oleh ruang dan waktu. Dimana pembelajaran dapat dilakukan di rumah atau dimanapun. Selain itu, dapat dilakukan kapanpun. Secara tidak langsung mahasiswa menggunakan internet dalam pembelajaran setiap saat.

Dengan adanya internet dapat meningkat kegiatan pembelajaran. Namun, apabila terdapat gangguan internet maka mahasiswa tidak dapat melakukan kegiatan pembelajaran. Terlebih lagi apabila mahasiswa yang berdomisili pada daerah yang memiliki signal susah. Mahasiswa juga mengungkapkan bahwa kegiatan pembelajaran dapat dilakukan sambil tiduran, memasak, menonton tv atau beraktivitas lainnya.

(Nurfalah, 2019) mengungkapkan bahwa pengoptimalan fitur google classroom mempunyai beberapa dampak, yaitu: pembelajaran tidak terbatas ruang dan waktu, dilakukan secara online dengan memanfaatkan teknologi, peserta didik dapat terlibat langsung dalam pemanfaatan internet, materi pembelajaran mudah untuk diakses, melatih ketrampilan literasi teknologi.

Pemanfaatan pembelajaran ini dapat dilihat pada kemampuan mahasiswa. Karena setiap mahasiswa memiliki kemampuan yang berbeda-beda. Selain itu, setiap mahasiswa memiliki gaya belajar dengan memiliki karakteristik tersendiri. Terdapat gaya belajar mahasiswa yang suka membaca, mendengarkan atau membaca dan mendengarkan. Dengan adanya gaya belajar tersebut maka dalam penggunaan media pembelajaran pun akan berdampak pada hasil belajarnya. Maka dari itu sebagai pendidik harus bisa memilih media pembelajaran berbasis e-learning yang cocok dan dapat diterima oleh semua mahasiswa yang sesuai dengan materi yang diajarkan.

(Hidayasari, 2017) mengungkapkan terdapat perbedaan antara kemampuan siswa dalam mengenal aturan yang berlaku di lingkungan masyarakat tanpa menggunakan model classroom meeting dan model classroom meeting didukung media visual. Model pembelajaran ini dilakukan pada siswa yang memiliki karakter berbeda-beda.

Macam-macam pemanfaatan pembelajaran e-learning terdapat beberapa. Dimana pembelajaran tersebut meminimalisir dalam kegiatan pembelajaran yang berlangsung. (Lexy, 2018), dengan adanya pemanfaatan E-Learning, Blended Learning dan penggunaan Google Classroom sebagai media pembelajaran dapat bertambahnya pengetahuan guru-guru SMK Negeri 1 bangkinang tentang meminimalisir penggunaan kertas sebagai media online.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan dari kegiatan ini adalah salah satu pembelajaran e-learning dilakukan pada pandemi adalah pembelajaran google classroom. Penggunaan google classroom dapat menjadi solusi dalam kegiatan pembelajaran bagi mahasiswa. Pembelajaran tersebut

sebagai wadah dalam pembelajaran daring. Namun, dalam pelaksanaannya pembelajaran tersebut mengalami beberapa kendala, antara lain; mahasiswa tidak mempunyai laptop, keterbatasan kuota internet dan tidak bisa memanfaatkan waktu pembelajaran dengan baik.

Saran dari kegiatan penelitian ini, yaitu mengembangkan pembelajaran e-learning yang lebih beragam dan bervariasi dan bagi mahasiswa dapat mengembangkan kualitas dalam kegiatan pembelajaran dan mampu memanfaatkan teknologi dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Ernawati. (2018). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Google Classroom terhadap Kualitas Pembelajaran dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI di MAN 1 Kota Tangerang Selatan. In *Director*.
http://awsassets.wfnz.panda.org/downloads/earth_summit_2012_v3.pdf
<http://hdl.handle.net/10239/131>
https://www.uam.es/gruposinv/meva/publicaciones_jesus/capitulos_espanyol_jesus/2005_motivacion_para_el_aprendizaje_Perspectiva_alumnos.pdf
- Hammi, Z. (2017). "Implementasi Google Classroom Pada Kelas Xi Ipa Man 2 Kudus." In *Skripsi*.
<https://lib.unnes.ac.id/31039/>
- Hidayasari, H. A. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Classroom Meeting Didukung Media Visual pada Terhadap Kemampuan Mengenal Aturan-Aturan yang Berlaku di Lingkungan Masyarakat pada Siswa Kelas III SDN Tambakrejo Kecamatan Gurah Tahun Pelajaran 2016/2017. *Ekonomi Akuntansi*, 01(08), 1–13.
- Lexy. (2018). Optimalisasi Pemanfaatan Google Classroom Sebagai Media Pembelajaran Di SMK Negeri 1 Bangkinang. In *Jurnal Pengabdian Untuk Mu NegeRI* (Vol. 2, Issue 1).
<https://ejournal.umri.ac.id/index.php/PengabdianUMRI/article/view/361>
- Nurfalah, E. (2019). Optimalisasi E-Learning berbasis Virtual Class dengan Google Classroom sebagai Media Pembelajaran Fisika. *Physics Education Research Journal*, 1(1), 46.
<https://doi.org/10.21580/perj.2019.1.1.3977>
- Obykhairul. (2019). Implementasi Tools Google Classroom pada Mata Kuliah Qowaidul Fiqhiyah Program Studi Perbankan Syariah Fakultas Ekonomi Universitas Islam Malang. *Vicratina*, 4(1), 65–71.
- Puspitasari, V., Martati, B., Setya, F., Pribowo, P., Guru, P., Dasar, S., & Surabaya, U. M. (2021). *Analisis Dampak Gadget Pada Pembentukan Karakter Dalam Masa Pandemi Covid 19 Siswa Muhammadiyah 27 Surabaya*. 7(1), 7–13.
- Simanihuruk, L., Simarmata, J., Sudirman, A., Hasibun, M. S., Safitri, M., Sulaiman, O. K., Ramadhani, R., & Sahir, S. H. (2019). *E-Learning: Implementasi, Strategi dan Inovasinya* (T. Limbong (ed.)). Yayasan Kita Menulis.
https://www.google.co.id/books/edition/E_Learning_Implementasi_Strategi_dan_Ino/hhDGDwAAQBAJ?hl=id&gbpv=0