

# Keberterimaan *Google Classroom* sebagai alternatif Peningkatan Mutu di IAI DDI Polewali Mandar

Anwar Sewang

(STAIN Parepare Sulawesi Selatan)

e-mail: anwarsewang@ddipolman.ac.id

**Abstrak:** Dalam rangka mensinergikan perkembangan teknologi dan mutu pendidikan, maka perlu adanya perubahan paradigma yang dilakukan oleh pendidik dalam melaksanakan proses pembelajaran. Pendidik harus mampu menguasai dan mengoperasikan teknologi informasi serta diaplikasikan dalam pembelajaran di kelas. *Google* sebagai salah satu perusahaan multinasional yang menyediakan layanan yang memungkinkan penggunaannya melakukan aktivitas baik di komputer maupun *smartphone* memberikan kesempatan pada dunia pendidikan untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran yang kontinu dengan diluncurkannya satu layanan yang disebut dengan *Google Education / Google Suite (G-Suite)*. Dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan *google classroom* di IAI DDI Polewali Mandar dapat diterima dan dikembangkan lebih lanjut meskipun masih membutuhkan pembenahan dari sisi ketersediaan sumber daya pendukung.

**Kata Kunci:** Google Classroom, Peningkatan Mutu, Pembelajaran Online

**Abstract:** *In order to synergize the development of technology and the quality of education, it is necessary to change the paradigm by educators to implementing the learning process. Educators must be able to operate technology information and applied in the classroom. Google as one of the multinational companies providing services that enable users to perform activities both on computers and smartphones provides an opportunity for the education world to carry out continuous learning activities with the launch of a service called Google Education / Google Suite (G-Suite). It can be concluded that the utilization of google classroom in IAI DDI Polewali Mandar can be accepted and developed further although still need improvement from the availability of supporting resources.*

**Keywords:** *Google Classroom, quality improvement, online learning*

Memasuki abad 21, Indonesia merupakan sebuah negara yang mendapatkan pengaruh pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Hal ini tampak pada penyebaran informasi dan komunikasi yang sangat cepat melalui perangkat elektronik di dunia maya. Seiring dengan kondisi tersebut, dunia Pendidikan menjadi satu sektor yang memperlihatkan dampak yang cukup signifikan baik itu berdampak positif maupun negatif yang tertuang dalam kegiatan pembelajaran.

Kegiatan pembelajaran memiliki peran penting dalam upaya peningkatan kualitas Pendidikan. Kegiatan pembelajaran yang baik harus mampu untuk mengakomodir setiap kebutuhan peserta didik. Pada dasarnya, kegiatan belajar harus bisa dilaksanakan kapanpun dan dimanapun tanpa terikat oleh ruang dan waktu. Sehingga, keterbatasan waktu belajar yang ada

seharusnya tidak lagi menjadi suatu permasalahan.

Setyosari dan Sihkabuden (2005) menegaskan bahwa pengajar hendaknya terus berupaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran melalui bermacam-macam aktifitas antara lain: (1) meningkatkan komitmen terhadap perbaikan kualitas pembelajaran; (2) merancang kegiatan pembelajaran secara sistematis; dan (3) memberdayakan teknologi dan media pembelajaran dalam kelas.

Berdasarkan pernyataan di atas, memperbaiki kualitas pembelajaran dengan cara mendesain sebuah aktivitas pembelajaran secara sistematis dengan memberdayakan kemajuan media dan teknologi menjadi salah satu solusi dalam memecahkan masalah keterbatasan waktu dan menarik minat dan ketertarikan mahasiswa terhadap pembelajaran.

Kegiatan pembelajaran yang mampu memenuhi kebutuhan belajar peserta didik kapanpun dan dimanapun diharapkan dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menstimulasi kemampuan peserta didik dalam mengeksplorasi dan menggali potensinya secara optimal dengan kreatif, inovatif, dan menyenangkan.

Berdasarkan ketentuan Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang standar nasional pendidikan Pasal 19, dikatakan bahwa proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik.

Pendidikan yang bermutu sejatinya dimulai dari proses pembelajaran yang bermutu pula. Hal ini memberi arti bahwa pembelajaran yang bermutu menjadi faktor utama dalam keberhasilan pendidikan. Mutu dalam pembelajaran dapat ditingkatkan melalui pengelolaan kelas yang memadai dengan mengedepankan prinsip-prinsip dan pendekatan yang humanis bagi peserta didik.

Dalam rangka mensinergikan perkembangan teknologi dan mutu pendidikan, maka perlu adanya perubahan paradigma yang dilakukan oleh pendidik dalam melaksanakan proses pembelajaran. Pendidik harus mampu menguasai dan mengoperasikan teknologi informasi serta diaplikasikan dalam pembelajaran di kelas. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan mutu lulusan (*output*) yang mampu bersaing di era modern ini. Pembelajaran dengan menggunakan teknologi memberikan kesempatan sekaligus peluang bagi pendidik untuk meningkatkan dan mengembangkan kompetensi pedagogik dan profesionalnya. Salah satu aspek teknologi yang bisa dimanfaatkan oleh pendidik adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran *online* yaitu ruang kelas maya yang akan memberikan kemudahan interaksi antara pendidik dan peserta didik tanpa batasan ruang dan waktu.

Degeng (2013:182) menyatakan bahwa ada tiga komponen dalam mempreskripsikan strategi penyampaian; (1) media pembelajaran, (2) interaksi si-belajar dengan media dan (3) bentuk/struktur belajar mengajar. Sesuai pendapat Reisser (1996) yang menyatakan bahwa media pembelajaran adalah apa saja yang bisa mengantarkan pembelajaran pada siswa. Sedangkan Clark (1983) mendefinisikan media sebagai kendaraan yang mengantarkan proses pembelajaran. Keefektifan suatu pembelajaran dapat ditingkatkan bila dosen menggunakan media yang sesuai dengan konten pembelajaran. Pemilihan suatu media adalah proses ketika dosen mulai mengidentifikasi media mana yang sesuai untuk mendukung pembelajaran berdasarkan analisis mereka terhadap karakter mahasiswa, banyaknya dan sulitnya tujuan pembelajaran serta aktifitas pembelajaran yang terjadi.

Penelitian sebelumnya terkait dengan pembelajaran online yang dilaksanakan Budi & Nurjayanti:2012 menyimpulkan bahwa pembelajaran online mampu membangun pola pikir komunikasi yang komprehensif dan interaktif kepada mahasiswa dan dosen serta dapat menjadi media informasi yang dapat diakses oleh civitas akademika tanpa batas waktu, jarak dan wilayah geografis. Prasetio:2012 melalui penelitiannya tentang "*Perancangan dan Implementasi Content Pembelajaran Online Dengan Metode Blended Learning*" berhasil menarik kesimpulan bahwa pembelajaran online berbasis *moodle* memberikan pengalaman belajar baru bagi mahasiswa dan mampu mengakomodir keragaman dan daya kreativitas masing-masing pengguna. Namun, ia menyarankan agar pengembangan selanjutnya bisa mengembangkan pembelajaran online yang dapat diakses kapanpun dan dimanapun. Ariffiantono:2011 dengan judul penelitian pengembangan Pembelajaran Berbasis e-learning dengan aplikasi *Moodle* materi Sejarah eropa untuk siswa kelas XI SMAN 10 Malang, menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan media web efektif digunakan

dalam pembelajaran. Praherdiono:2009, juga pernah melakukan penelitian serupa dengan mengembangkan Pembelajaran *Blended* berbasis *web platform opensource* pada matakuliah Komputer Pembelajaran S1 jurusan TEP UM, dari hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis web memiliki keefektifan, efisiensi dan kemenarikan ketika diimplementasikan di dalam kelas.

*Google* sebagai salah satu perusahaan multinasional yang menyediakan layanan yang memungkinkan penggunaanya melakukan aktivitas baik di komputer maupun *smartphone* memberikan kesempatan pada dunia pendidikan untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran yang kontinuitas dengan diluncurkannya satu layanan yang disebut dengan *Google Eucation / Google Suite (G-Suite)*. *G-Suite* adalah layanan *Google* untuk dunia pendidikan mulai dari TK, SD, SMP, SMA/MA/SMK dan perguruan tinggi. *Google* memberi solusi untuk komunikasi yang terintegrasi dengan *email*, kalender dan obrolan/diskusi serta solusi berkolaborasi dalam kegiatan pembelajaran.

IAI DDI Polewali Mandar sebagai salah satu lembaga pendidikan tinggi telah menyediakan fasilitas interaksi yang bisa dimanfaatkan oleh civitas akademika di IAI DDI Polewali Mandar, yaitu aplikasi *Google Classroom* yang terintegrasi dalam layanan *Google Education*.

*Google Classroom* diasumsikan akan mampu untuk mengatasi permasalahan keterbatasan waktu dalam kegiatan belajar mengajar dan memberikan peluang dalam peningkatan mutu pembelajaran di IAI DDI Polewali Mandar. Namun sebelum diterapkan lebih jauh, maka harus diketahui bagaimana keberterimaan *google classroom* sebagai salah satu alternatif peningkatan mutu di lingkungan IAI DDI Polewali Mandar.

## **HAKIKAT PEMBELAJARAN ONLINE**

Pembelajaran berbasis web merupakan suatu pembelajaran yang bisa diakses melalui jaringan internet. Pembelajaran berbasis web yang populer dengan sebutan *web-based training (WBT)* atau kadang juga disebut *web based education (WBE)* dapat didefinisikan sebagai aplikasi teknologi web dalam dunia pembelajaran untuk sebuah proses pendidikan. Menurut Rusman (2011) secara sederhana dapat dikatakan bahwa semua pembelajaran yang memanfaatkan teknologi internet dan selama proses belajar dirasakan terjadi oleh yang mengikutinya maka kegiatan itu dapat disebut sebagai pembelajaran berbasis web.

Yang ditawarkan dalam pembelajaran berbasis web adalah kecepatan dan tidak terbatasnya pada ruang dan waktu untuk mengakses informasi. Kegiatan belajar dapat dengan mudah dilakukan oleh peserta didik kapan saja dan dimana. Selama komputer saling terhubung dengan jaringan internet akan memberikan kemudahan bagi siapa saja untuk mendapatkan informasi (Rusman, Kurniawan:2013). Cara belajar melalui web syarat utama yang harus dipenuhi yaitu adanya akses dengan sumber informasi melalui internet. Selanjutnya adanya informasi tentang dimana letak sumber informasi yang ingin kita dapatkan. Ada beberapa sumber data yang dapat diakses dengan bebas dan gratis, tanpa proses administrasi pengaksesan yang rumit. Ada beberapa sumber informasi yang hanya diakses oleh pihak yang memang telah diberi otorisasi pemilik sumber informasi.

Pembelajaran berbasis web memerlukan sebuah model instruktur yang memang dirancang khusus untuk keperluan pembelajaran. Model intruksional merupakan komponen vital yang menentukan keefektifan proses belajar. Adapun model intruksional yang dirancang, interaktivitas antara peserta didik, guru, pihak pendukung dan materi belajar harus mendapatkan perhatian khusus. Menurut Rusman (2012) *monitoring* proses pembelajaran berbasis web lebih sulit dari pada diruang kelas. Menyediakan bahan ajar *online* tidak cukup. Diperlukan sebuah desain instruksional sebagai model belajar yang

mengundang sejumlah (sama banyaknya dengan kegiatan di ruang kelas) peserta didik untuk terlibat dalam berbagai kegiatan belajar. Satu hal yang perlu diingat bagaimana teknologi web ini dapat membantu proses belajar. Untuk kepentingan ini materi belajar perlu dikemas berbeda dengan penyampaian yang berbeda pula.

Mewujudkan pembelajaran berbasis web bukan sekedar meletakkan materi belajar pada web kemudian diakses melalui komputer, web digunakan bukan hanya sebagai media alternatif pengganti kertas untuk menyimpan berbagai dokumen atau informasi. Web digunakan untuk mendapatkan sisi unggul yang tidak dimiliki kertas maupun yang lain.

*Online learning* merupakan bagian dari *e-learning*, *e-learning* merupakan suatu konsep yang lebih luas dibandingkan *online learning*, yaitu meliputi suatu rangkaian aplikasi dan proses-proses yang menggunakan semua media elektronik untuk membuat pelatihan dan pendidikan vokasional menjadi lebih fleksibel (Anggaradian:2014). *Online learning* merupakan suatu pembelajaran yang menggunakan internet, intranet dan ekstranet, atau pembelajaran yang menggunakan jaringan komputer yang terhubung secara langsung dan luas cakupannya (global).

Pembelajaran *online* (juga dikenal dengan pembelajaran elektronik, atau *e-Learning*) merupakan hasil dari suatu pembelajaran yang disampaikan secara elektronik dengan menggunakan komputer dan media berbasis komputer. Bahannya biasa sering diakses melalui sebuah jaringan. Sumbernya bisa berasal dari website, internet, intranet, CD-ROM, dan DVD. Selain memberikan instruksi, *e-learning* juga dapat memonitor kinerja peserta didik dan melaporkan kemajuan peserta didik. *E-learning* tidak hanya mengakses informasi (misalnya, halaman web), tetapi juga membimbing peserta didik untuk mencapai hasil belajar yang spesifik (misalnya, tujuan).

## **HAKIKAT GOOGLE SUITE**

### **Definisi**

*G-Suite* adalah layanan *google* untuk dunia pendidikan mulai dari TK, SD, SMP, SMA/MA/SMK dan perguruan tinggi. *Google*

memberi solusi untuk komunikasi yang terintegrasi dengan email, kalender dan obrolan/diskusi dan solusi berkolaborasi dalam kegiatan pembelajaran.

*G-Suite*, sebuah layanan aplikasi email dan perangkat kolaborasi untuk sekolah dan kampus dari *Google* yang disajikan secara gratis. Layanan ini berbasis web dan *online*, jika sekolah atau kampus anda menggunakan layanan *G-Suite* ini maka anda tidak lagi perlu melakukan penyediaan server berikut instalasi softwarena selain itu anda terbebas juga dari biaya pemeliharaan dan perawatan server sehingga tenaga IT yang anda miliki bisa di berdaya gunakan untuk kebutuhan lain yang lebih strategis dan efektif.

Tentang nama domain, anda dapat menggunakan nama domain sekolah/kampus yang anda miliki sekarang, misalnya *mykampus.edu* atau *mykampus.ac.id* jadi anda dapat membuat dan membagikan alamat *email* @*mykampus.edu* kepada seluruh mahasiswa dan karyawan di lingkungan kampus anda.

### **Fitur Google Suite**

Produk dan layanan *G-Suite* yang dapat diakses oleh mahasiswa dan dosen baik melalui komputer maupun *smartphone* terdiri dari:

- 1) *Gmail*: 25 GB (kapasitas yang sangat besar) dilengkapi dengan fitur pencarian cepat dan fitur *chat* langsung dari *inbox mail* kita.
- 2) *Google Calendar*: Pendidik/dosen dan mahasiswa dapat mengatur jadwal mereka dan berbagi *event* dan kalender dengan yang lain.
- 3) *Google Hangout*: Pendidik/dosen dan mahasiswa dapat mengobrol kapan saja dan dimana saja
- 4) *Google Docs*: Berbagi dokumen, spreadsheet dan presentation. Berkolaborasi secara *realtime* dengan tim. Anda juga dapat mempublikasikan dokumen ke siapapun
- 5) *Google Site*: Sebuah aplikasi dimana anda dapat membuat website tanpa perlu memahami *coding html* dan teknis lainnya, dapat digunakan juga untuk berkerja bersama seperti manajemen proyek.

- 6) *Google Video*: Sebuah layanan *hosting* video dan solusi berbagi yang memungkinkan sekolah/kampus untuk menggunakan video sebagai media yang efektif untuk komunikasi dan kolaborasi.
- 7) *Google Drive*: Media penyimpanan berbasis *cloud* dengan kapasitas 5TB.
- 8) *Google Classroom*: Sebuah layanan ruang kelas yang memungkinkan pendidik dan peserta didik melakukan interaksi berupa komunikasi, diskusi, berbagi file, hingga pemberian tugas melakukan penilaian.

Keseluruhan fitur yang disebutkan di atas merupakan fitur utama yang diberikan *Google* kepada para pengguna *G-Suite*, dan masih bisa ditambahkan dengan fitur-fitur lainnya. Keseluruhan fitur tersebut bias diakses melalui komputer dan *smartphone* dan terintegrasi dalam *google classroom* dengan menggunakan satu alamat *email* yang dalam hal ini di IAI DDI Polewali Mandar menggunakan *email* @ddipolman.ac.id untuk dosen, dan @iai.ddipolman.ac.id untuk mahasiswa.

## HAKIKAT GOOGLE CLASSROOM

### Pengertian *Google Classroom*

*Google Classroom* merupakan sebuah aplikasi yang memungkinkan terciptanya ruang kelas di dunia maya. Selain itu, *google classroom* bisa menjadi sarana distribusi tugas, *submit* tugas bahkan menilai tugas-tugas yang dikumpulkan (Herman, 2014). Dengan demikian, aplikasi ini dapat membantu memudahkan dosen dan mahasiswa dalam melaksanakan proses belajar dengan lebih mendalam. Hal ini disebabkan karena baik mahasiswa maupun dosen dapat mengumpulkan tugas, mendistribusikan tugas, menilai tugas di rumah atau dimanapun tanpa terikat batas waktu atau jam pelajaran.

*Google classroom* pada dasarnya dirancang untuk mempermudah interaksi dosen dan mahasiswa dalam dunia maya. Aplikasi ini memberikan kesempatan kepada para dosen untuk mengeksplorasi gagasan keilmuan yang dimilikinya kepada mahasiswa. Dosen memiliki keleluasaan waktu untuk membagikan kajian keilmuan dan memberikan tugas mandiri kepada

mahasiswa. Selain itu, dosen juga dapat membuka ruang diskusi bagi para mahasiswa secara *online*. Namun demikian, terdapat syarat mutlak dalam mengaplikasikan *google classroom* yaitu membutuhkan akses internet yang mumpuni.

Aplikasi *google classroom* dapat digunakan oleh siapa saja yang tergabung dengan kelas tersebut. Kelas tersebut adalah kelas yang didesain oleh dosen yang sesuai dengan kelas sesungguhnya atau kelas nyata di sekolah.

Terkait dengan anggota kelas, *google classroom* dapat diakses oleh siapa saja yang memiliki akun *google* yang telah terintegrasi dengan *Google Suite (G-Suite)* yang telah mengkombinasikan berbagai fitur milik *Google* seperti *Gmail, drive, youtube, document, blogspot*, dsb. Rancangan kelas yang mengaplikasikan *google classroom* sesungguhnya ramah lingkungan. Hal ini dikarenakan siswa tidak menggunakan kertas dalam mengumpulkan tugasnya. Hal ini sejalan dengan pendapat Herma (2014) yang memaparkan bahwa dalam *google classroom* kelas dirancang untuk membantu dosen membuat dan mengumpulkan tugas tanpa kertas, termasuk fitur yang menghemat waktu seperti kemampuan untuk membuat salinan *google document* secara otomatis bagi setiap mahasiswa. Kelas juga dapat membuat folder *drive* untuk setiap tugas dan setiap mahasiswa, agar semuanya tetap teratur, Herma (2014).

### Langkah-langkah Mengaplikasikan *Google Classroom*

Mengaplikasikan *google classroom* tentunya bukan hal mudah bagi guru yang tidak memiliki kemampuan di bidang teknologi informasi. Oleh sebab itu IAI DDI Polewali Mandar telah memfasilitasi setiap dosen untuk memahami pemanfaatan *google classroom* melalui kegiatan berbentuk *workshop* dan disediakan panduan dalam bentuk cetak dan digital yang dapat diakses oleh setiap dosen dan mahasiswa. Mengaplikasikan *google classroom* dapat dipelajari dengan memperhatikan langkah-langkah berikut ini:

1. Masuk ke laman *google classroom* melalui link <http://classroom.google.com/>
2. Pastikan Anda memiliki akun *Google Suite (G-Suite)*. Pilih apakah Anda seorang guru atau siswa, lalu buat kelas atau gabung ke kelas.
3. Dosen dapat menambahkan anggota kelas secara langsung atau berbagi kode dengan kelasnya untuk bergabung. Hal ini berarti sebelumnya di dalam kelas nyata (di sekolah) dosen sudah memberitahukan kepada mahasiswa bahwa kegiatan belajar akan menerapkan *google classroom* dengan syarat pendidik dan peserta didik menggunakan *email* yang diberikan oleh IAI DDI Polewali Mandar
4. Dosen memberikan tugas mandiri atau melemparkan forum diskusi melalui laman tugas atau laman diskusi kemudian semua materi kelas disimpan secara otomatis ke dalam folder di *google drive*.
5. Selain memberikan tugas, dosen juga dapat menyampaikan pengumuman atau informasi terkait dengan mata kuliah yang akan dipelajari oleh mahasiswa di kelas nyata pada laman tersebut.
6. Mahasiswa dapat bertanya kepada dosen ataupun kepada mahasiswa lain dalam kelas tersebut terkait dengan informasi yang disampaikan oleh dosen.
7. Mahasiswa dapat melacak setiap tugas yang hampir mendekati batas waktu pengumpulan di laman Tugas, dan mulai mengerjakannya cukup dengan sekali klik. Dosen dapat melihat dengan cepat siapa saja yang belum menyelesaikan tugas, serta memberikan masukan dan nilai langsung di Kelas.

### **HAKIKAT MUTU PEMBELAJARAN**

Pengertian Mutu Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) mutu diartikan sebagai ukuran baik atau buruk suatu benda, taraf atau derajat. Hal tersebut memberi pemahaman bahwa mutu selalu berkaitan dengan kualitas barang atau jasa. Sementara itu, Sallis (2006:33) memaparkan bahwa mutu adalah sebuah filosofis dan metodologis yang membantu institusi untuk merencanakan perubahan dan mengatur agenda

dalam menghadapi tekanan-tekanan eksternal yang berlebihan. Berdasarkan pemaparan tersebut berarti mutu juga terkait dengan landasan yang dapat merencanakan sesuatu dengan tepat dan teratur. Terkait dengan konsep mutu, Engkoswara (2010:304) mengemukakan bahwa mutu bukanlah konsep yang mudah untuk didefinisikan apalagi untuk mutu jasa yang dapat dipersepsi secara beragam.

Mutu dapat didefinisikan beragam berdasarkan kriterianya sendiri seperti: 1) Melebihi dari yang dibayangkan dan diinginkan; 2) Kesesuaian antara keinginan dan kenyataan; 3) Sangat cocok dengan pemakaian; 4) Selalu ada perbaikan dan penyempurnaan; 5) Dari awal tidak ada kesalahan; 6) Membahagiakan pelanggan; 7) tidak ada cacat atau rusak.

Dengan demikian, mutu dapat diartikan sebagai sesuatu yang dapat memberikan kepuasan kepada pelanggan dengan pelayanan yang memadai dalam hal barang dan jasa. Namun jika dikaitkan dengan pembelajaran, maka mutu berarti sesuatu yang dapat meningkatkan produktifitas, sehingga pembelajar dapat menikmati layanan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

### **DEFINISI PEMBELAJARAN**

Proses memperoleh perubahan tingkah laku yang dilakukan oleh seseorang biasanya pada umumnya dikatakan sebagai proses pembelajaran. Terkait dengan hal ini, Surya (2004:7) memaparkan bahwa pembelajaran adalah suatu proses yang dilakukan oleh individu untuk memperoleh suatu perubahan perilaku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil dari pengalaman individu itu sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Sementara itu, menurut Undang-undang nomor 20 tahun 2003 Pasal 1 ayat 20 tentang sistem pendidikan nasional menyatakan bahwa pembelajaran adalah 7 proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.

Proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik dalam lingkungan belajar adalah sebuah proses yang tidak bisa diindahkan dalam konteks pengelolaan pembelajaran. Terkait dengan hal ini, Sagala (2003:61) menjelaskan

pembelajaran sebagai suatu proses dimana lingkungan seseorang secara sengaja dikelola untuk memungkinkan ia turut serta dalam tingkah laku tertentu dalam kondisi-kondisi khusus atau menghasilkan respons terhadap situasi tertentu. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran mengarahkan pada proses menuju adanya perubahan tingkah laku ke arah yang positif. Selain itu, pembelajaran dapat dikelola dengan teratur, sistematis, dan mengedepankan seluruh aspek pendidikan.

Oleh karena itu, dalam proses ini dapat memberikan stimulasi dengan melibatkan unsur-unsur pedagogis sehingga dapat tercapai tujuan pembelajaran yang diinginkan oleh pembelajar. Selain itu, Sa'ud (2010:124) memaparkan bahwa kegiatan pembelajaran merupakan serangkaian kegiatan yang dirancang untuk memungkinkan terjadinya proses belajar pada siswa. Dalam hal ini, pembelajaran mengarahkan adanya interaksi yang harmonis antara pendidik dengan peserta didik. Lingkungan belajar juga menjadi hal yang penting dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, kegiatan ini dapat memberikan manfaat dalam proses komunikasi dan interaksi pembelajar. Dengan demikian, pembelajaran diarahkan pada proses yang saling membutuhkan dalam memperoleh ilmu pengetahuan secara komprehensif.

Melalui pembelajaran ini, siswa dapat melakukan kegiatan sesuai dengan potensi yang tujuan yang hendak dicapai secara efektif dan tepat sasaran. Maka pembelajaran ini menjadi hal penting sehingga dapat membangkitkan siswa untuk dapat mengetahui lebih dalam pengetahuan yang diinginkannya. Disisi lain, Sudjana (Mariyana,dkk 2013: 6) menyatakan bahwa pembelajaran adalah penyiapan suatu kondisi agar terjadinya belajar. Hal ini memberikan pemahaman bahwa pembelajaran hendaknya didesain untuk dapat terciptanya belajar yang melibatkan seluruh elemen atau komponen pembelajaran. Elemen tersebut saling bersinergi untuk dapat menumbuhkan suasana pembelajaran secara kondusif dan produktif.

Terkait dengan hal itu, (Ahmadi, dkk: 2011:19) menguraikan bahwa pembelajaran merupakan suatu sistem instruksional yang

mengacu pada seperangkat komponen yang saling bergantung satu sama lain untuk mencapai tujuan. Lebih lanjut, mengatakan bahwa pembelajaran meliputi suatu komponen, antara lain tujuan, bahan, peserta didik, guru, metode, situasi, dan evaluasi.

## **PENGERTIAN MUTU PEMBELAJARAN**

Mutu pembelajaran merupakan salah satu elemen yang sangat krusial dalam sebuah pendidikan. Berkenaan dengan ini Suhardan (2010:67) mengemukakan pembelajaran pada dasarnya merupakan kegiatan akademik yang berupa interaksi komunikasi anatara pendidik dan peserta didik proses ini merupakan sebuah tindakan *professional* yang bertumpu pada kaidah-kaidah ilmiah. Aktivitas ini merupakan kegiatan dosen dalam mengaktifkan proses belajar mahasiswa dengan menggunakan berbagai metode belajar (Suhardan, 2010:67) Berkaitan dengan pembelajaran yang bermutu, Muljono (2006:29) menyebutkan bahwa konsep mutu pembelajaran mengandung lima rujukan, yaitu:

1. *Kesesuaian*, meliputi indikator sebagai berikut: sepadan dengan karakteristik peserta didik, serasi dengan aspirasi masyarakat maupun perorangan, cocok dengan kebutuhan masyarakat, sesuai dengan kondisi lingkungan, selaras dengan tuntutan zaman, dan sesuai dengan teori, prinsip, dan atau nilai baru dalam pendidikan.
2. Pembelajaran yang bermutu juga harus mempunyai daya tarik yang kuat, indikatornya meliputi: kesempatan belajar yang tersebar dan karena itu mudah dicapai dan diikuti, isi pendidikan yang mudah dicerna karena telah diolah sedemikian rupa, kesempatan yang tersedia yang dapat diperoleh siapa saja pada setiap saat diperlukan, pesan yang diberikan pada saat dan peristiwa yang tepat, keterandalan yang tinggi, terutama karena kinerja lembaga clan lulusannya yang menonjol, keanekaragaman sumber baik yang dengan sengaja dikembangkan maupun yang sudah tersedia dan dapat dipilih serta dimanfaatkan untuk kepentingan belajar, clan

suasana yang akrab hangat dan merangsang pembentukan kepribadian peserta didik.

3. Efektivitas pembelajaran sering kali diukur dengan tercapainya tujuan, atau dapat pula diartikan sebagai ketepatan dalam mengelola suatu situasi, atau *“doing the right things”*. Pengertian ini mengandung ciri: bersistem (sistematik), yaitu dilakukan secara teratur, konsisten atau berurutan melalui tahap perencanaan, pengembangan, pelaksanaan, penilaian dan penyempurnaan, sensitif terhadap kebutuhan akan tugas belajar dan kebutuhan pembelajar, kejelasan akan tujuan dan karena itu dapat dihimpun usaha untuk mencapainya, bertolak dari kemampuan atau kekuatan mereka yang bersangkutan (peserta didik, pendidik, masyarakat dan pemerintah).
4. Efisiensi pembelajaran dapat diartikan sebagai kesepadanan antara waktu, biaya, dan tenaga yang digunakan dengan hasil yang diperoleh atau dapat dikatakan sebagai mengerjakan sesuatu dengan benar. Ciri yang terkandung meliputi: merancang kegiatan pembelajaran berdasarkan model mengacu pada kepentingan, kebutuhan kondisi peserta didik pengorganisasian kegiatan belajar dan pembelajaran yang rapi, misalnya lingkungan atau latar belakang diperhatikan, pemanfaatan berbagai sumber daya dengan pembagian tugas seimbang, serta pengembangan dan pemanfaatan aneka sumber belajar sesuai keperluan, pemanfaatan sumber belajar bersama, usaha inovatif yang merupakan penghematan, seperti misalnya pembelajaran jarak jauh dan pembelajaran terbuka yang tidak mengharuskan pembangunan gedung dan mengangkat tenaga pendidik yang digaji secara tetap. Inti dari efisiensi adalah mengembangkan berbagai faktor internal maupun eksternal (sistemik) untuk menyusun alternatif tindakan dan kemudian memilih tindakan yang paling menguntungkan.
5. Produktivitas pada dasarnya adalah keadaan atau proses yang memungkinkan diperolehnya hasil yang lebih baik dan lebih banyak. Produktivitas pembelajaran dapat mengandung arti: perubahan proses pembelajaran (dari menghafal dan mengingat

ke menganalisis dan mencipta), penambahan masukan dalam proses pembelajaran (dengan menggunakan berbagai macam sumber belajar), peningkatan intensitas interaksi peserta didik dengan sumber belajar, atau gabungan ketiganya dalam kegiatan belajar-pembelajaran sehingga menghasilkan mutu yang lebih baik, keikutsertaan dalam pendidikan yang lebih luas, lulusan dan lebih banyak, lulusan yang lebih dihargai oleh masyarakat, dan berkurangnya angka putus sekolah, Muljono (2006:29).

## PEMBAHASAN DAN HASIL

Pembelajaran yang menggunakan aplikasi *google classroom* merupakan pembelajaran berbasis ICT. Hal ini bertujuan untuk mengembangkan kompetensi dan pengelolaan kelas secara majemuk. Melalui aplikasi ini diasumsikan tujuan pembelajaran akan lebih mudah direalisasikan dan sarat kebermaknaan. Oleh karena itu, pembelajaran melalui penggunaan aplikasi *google classroom* ini sesungguhnya mempermudah dosen dalam mengelola pembelajaran dan menyampaikan informasi secara tepat dan akurat kepada mahasiswa. *Google classroom* dapat digunakan oleh seluruh dosen dalam setiap mata kuliah dan di setiap jenjang pendidikan. Hanya terdapat syarat utama untuk menerapkan aplikasi ini yaitu semua anggota kelas harus memiliki *email* lembaga yang terintegrasi dengan *Google Suite*.

Semenjak tahun ajaran Juli-Desember 2016/2017 IAI DDI Polewali Mandar telah memanfaatkan layanan *Google Suite* khususnya *google classroom* pada seluruh fakultas dan program studi. Hal ini diawali dengan kegiatan sosialisasi dan workshop yang dilakukan oleh lembaga bekerjasama dengan *Google Educator Group* (GEG) Sulawesi Barat.

Berdasarkan angket yang diberikan kepada beberapa mahasiswa dan dosen di IAI DDI Polewali Mandar, ditemukan bahwa keempat fakultas yang ada di IAI DDI Polewali Mandar yaitu Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Pendidikan, Fakultas Syariah dan Hukum, Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam, serta Fakultas Dakwah dan Komunikasi, sebanyak 81% dosen telah

menggunakan layanan *G-Suite* dan menyampaikan bahwa tidak mengalami kendala yang berarti. Sementara sebanyak 19% Dosen mengaku belum menggunakan layanan *G-Suite* Karena masih belum memahami cara pemanfaatannya seperti yang tampak pada diagram 1.

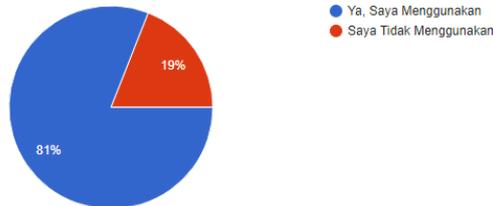


Diagram 1: Presentase Dosen yang menggunakan G-Suite

Berdasarkan angket yang diberikan kepada Dosen, permasalahan yang terjadi hanya karena belum terbiasa melaksanakan kegiatan pembelajaran secara online dan kondisi jaringan internet yang belum memadai. Namun, secara garis besar sebanyak 90,5% dosen di IAI DDI Polewali Mandar menyatakan bahwa mereka sangat merasakan manfaat dari *G-Suite* dan sangat menerima dan merasa bahwa program ini layak untuk diteruskan sementara sebanyak 9.5% menyatakan bahwa program ini layak di lanjutkan. Rekapitulasinya dapat dilihat pada diagram 2.

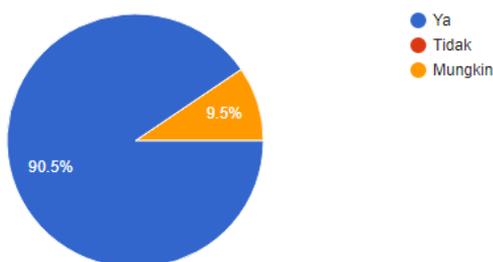


Diagram 2: Presentase keberterimaan layanan *G-Suite* di IAI DDI Polewali Mandar

Dari keempat Fakultas yang ada, pengguna terbanyak untuk saat ini berasal dari Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Pendidikan sebanyak 71,4%, diikuti oleh Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam sebanyak 14,3%, dan 9,5% dari Fakultas Syariah dan Hukum. Sementara pengguna terendah tampak pada Fakultas Dakwah dan Komunikasi dengan total hanya 4,8% yang menggunakannya.

Hal ini tampak pada Diagram 3 dan dijabarkan pada Tabel 1.

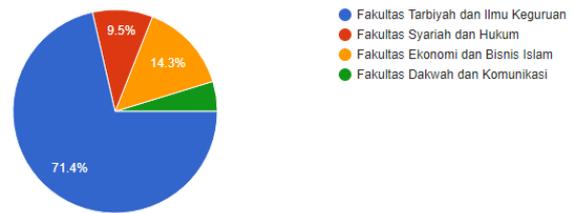


Diagram 3: Presentase Pengguna G-Suite di IAI DDI Polewali Mandar dari kalangan Dosen

Tabel 2: Presentase pemanfaatan G-Suite di IAI DDI Polewali Mandar

Fakultas	Presentase
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Pendidikan	71,4%
Fakultas Syariah dan Hukum	9,5%
Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam	14,3%
Fakultas Dakwah dan Komunikasi	4,8%

Sementara untuk angket yang diberikan kepada mahasiswa, di IAI DDI Polewali Mandar, ditemukan bahwa hanya tiga fakultas saja yang mahasiswanya telah memanfaatkan layanan *G-Suite* yaitu 40% mahasiswa dari Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Pendidikan, 40% mahasiswa dari Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam, serta 20% mahasiswa dari Fakultas Dakwah dan Komunikasi. Sementara untuk Fakultas Syariah dan Hukum belum ada mahasiswa yang memanfaatkannya. Mahasiswa Fakultas Syariah dan Hukum mengaku belum menggunakan layanan *G-Suite* Karena masih belum memahami cara pemanfaatannya dan tidak memiliki perangkat *smartphone* android dan terkendala dengan jaringan internet. seperti yang tampak pada diagram 4.

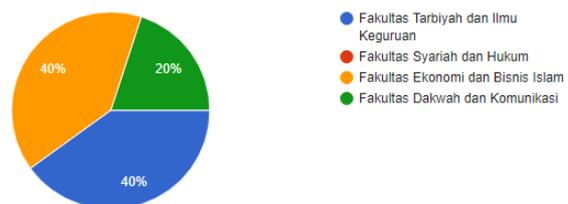


Diagram 4: Presentase Mahasiswa yang menggunakan G-Suite

Berdasarkan angket yang diberikan kepada Mahasiswa, permasalahan yang terjadi disebabkan Karena tidak memiliki perangkat pendukung pembelajaran online seperti laptop/computer, *smartphone android* dan koneksi internet yang memadai. Namun, secara garis besar sebanyak 100% mahasiswa yang telah memanfaatkan G-Suite di IAI DDI Polewali Mandar menyatakan bahwa mereka sangat merasakan manfaat dari G-Suite dan sangat menerima dan merasa bahwa program ini layak untuk diteruskan sementara sebanyak 9.5% menyatakan bahwa program ini layak di lanjutkan. Rekapitulasinya dapat dilihat pada diagram 5.

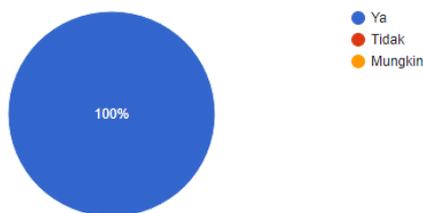


Diagram 5: Presentase keberterimaan layanan *G-Suite* di IAI DDI Polewali Mandar

## SIMPULAN DAN SARAN

### Simpulan

Implementasi *google classroom* sesungguhnya dapat diaplikasikan di seluruh mata pelajaran pada jenjang pendidikan sekolah menengah pertama, menengah atas, dan perguruan tinggi. *Google classroom* merupakan salah satu alternatif yang ditawarkan oleh penulis untuk menjembatani permasalahan yang terjadi di dalam kelas dengan mensinergikan kemajuan teknologi informasi.

Pembelajaran berbasis IT dengan menerapkan *google classroom* sangat membantu dosen dalam menyampaikan pesan-pesan akademis kepada para siswa. siswa dapat melaporkan hasil tugasnya di laman yang telah disediakan oleh dosen dan bisa dikerjakan di mana saja dan kapan saja sesuai dengan batas waktu yang telah disepakati oleh mahasiswa dan dosen.

Selain tugas, dosen juga dapat melemparkan sebuah gagasan berupa ide kekinian untuk didiskusikan di dalam kelas *google classroom* dan jika dalam pembelajaran di

kelas nyata (di sekolah) terdapat pembahasan materi yang belum terselesaikan, maka dapat diselesaikan dan dilanjutkan pada forum diskusi *google classroom*.

Aplikasi *google classroom* menjadi hal baru yang dapat dimanfaatkan oleh dosen dalam meningkatkan kompetensinya. Kompetensi yang ditingkatkan dalam hal ini adalah kompetensi guru dan siswa. Hal ini disebabkan karena mahasiswa memiliki ruang akademis yang lebih luas. Melalui pemberian tugas-tugas secara mandiri sampai pada pengumuman terutama terkait informasi pelaksanaan ulangan harian dan tengah semester.

Melalui penggunaan aplikasi ini, diharapkan dosen dapat mengelola pembelajaran secara efektif, kreatif, inspiratif dan menyenangkan bagi para mahasiswa. Selain itu, dosen juga dengan kemampuan yang dimilikinya sehingga diharapkan mampu mendongkrak mutu pembelajaran di sekolah secara terpadu. Namun demikian, ada beberapa kendala dan tantangan yang dihadapi dalam mengaplikasikan *google classroom* antara lain kesiapan sumber daya terutama perangkat pendukung dan koneksi internet.

Dalam hal ini guru dan siswa harus sama-sama memiliki keterampilan di bidang IT yang mumpuni. Selain hal yang telah terurai di atas, kendala lain yang menjadi tantangan dalam menerapkan *google classroom* adalah harus tersedianya jaringan internet yang memadai.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan *google classroom* di IAI DDI Polewali Mandar dapat dimanfaatkan dan dikembangkan lebih lanjut meskipun masih membutuhkan pembenahan dari sisi ketersediaan sumber daya pendukung.

### Saran

Melalui tulisan ini, penulis memberikan saran untuk direkomendasikan kepada:

#### 1. Pemerintah

Penulis merekomendasi hasil penelitian ini kepada Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan c.q Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan untuk aktif memfasilitasi tersedianya akses internet bagi

lembaga Pendidikan yang membutuhkan layanan internet melalui penyediaan dana yang optimal bagi kebutuhan pendanaan bantuan teknologi informasi. Selain itu, kementerian juga diharapkan secara *continue* untuk mengadakan kegiatan diklat berbasis ICT sehingga guru mampu dan menguasai penggunaan aplikasi google classroom ini secara sistematis.

## 2. Guru/ Praktisi Pendidikan

Aplikasi *google classroom* dapat diimplementasikan di lembaga pada setiap mata kuliah dan seluruh jenjang pendidikan. Aplikasi inipun dapat membantu menyelesaikan permasalahan-permasalahan dosen dan mahasiswa di dalam kelas. Oleh karena itu, hendaknya para dosen berani mengaplikasikan media pembelajaran yang inovatif dan “menantang” seperti *google classroom* untuk meningkatkan mutu pembelajaran di perguruan tinggi.

## 3. Peserta Didik/Siswa

Peserta didik atau siswa hendaknya meningkatkan motivasi belajar untuk dapat memujudkan cita-cita pendidikan. Di samping itu, siswa juga disarankan terus berlatih, belajar dengan memanfaatkan aplikasi teknologi agar mampu bersaing dalam Masyarakat Ekonomi Asean (MEA).

## DAFTAR RUJUKAN

- Ahmadi, Iif Khoiru dkk. 2011. *Strategi Pembelajaran Sekolah Terpadu*. Jakarta: Prestasi Pustakaraya.
- Ariffiantono & Syachrial. 2011. *Pengembangan Pembelajaran Berbasis e-Learning Dengan Aplikasi Moodle Materi Sejarah Eropa SMA Kelas XI di SMAN 10 Malang*. Tesis tidak diterbitkan. Malang. Pascasarjana Universitas Negeri Malang
- Budi, Nurjayanti. 2012. *Pengembangan Metode Pembelajaran Online Berbasis E-Learning (Studi Kasus Mata Kuliah Bahasa Pemrograman)*. Sains Terapan Edisi II, Vol 2, PP.103-113.
- Clark, B. 1983. *Growing Up Gifted: Developing the Potential of Children at Home and at School, Second Edition*, Columbus: Charles E. Merrill Publishing Company
- Degeng, I.N.S. 2013. *Ilmu Pembelajaran: Klasifikasi Variabel untuk Pengembangan Teori dan Penelitian*. Bandung: Aras Media.
- Engkoswara. 2010. *Adminstrasi Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Herma, Widya. 2014. *Google Classroom Ruang Kelas di Dunia Maya*. [online] tersedia: <http://www.widyaherma.com/2014/10/google-classroom-ruang-kelasdi-dunia.html>. (diunduh, 8 Juli 2017)
- Majid, Abdul. 2009. *Perencanaan Pembelajaran Mengembangkan Standar Kompetensi Guru*. Bandung: PT.Remaja Rosdakarya.
- Mariyana, dkk. 2013. *Pengelolaan Lingkungan Belajar*. Jakarta: Penerbit Kencana Prenada Media Group.
- Muljono, Pudji. 2006. *Kualitas Proses Pembelajaran*. [online] tersedia: <http://www.sambasalim.com/pendidikan/kualitas-proses-pembelajaran.html> (diunduh, 8 September 2017)
- Praherdhiono, Henry. 2009. *Pengembangan Pembelajaran Blended Berbasis Web Platform Opensource Pada Matakuliah Komputer Pembelajaran S-1 Jurusan Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Malang*. Tesis tidak diterbitkan. Malang. Pascasarjana Universitas Negeri Malang
- Prasetyo, dkk . 2012. *Pembuatan Kecap Dari Ikan Gabus Secara Hidrolisis Enzimatis Menggunakan Saari Nanas*. (Jurnal). Fakultas Teknik Kimia: Universitas Diponegoro.
- Reiser, R. A. & Dick, W. 1996. *Instructional planning, a guide for teachers*. Boston: Allyn and Bacon
- Rusman, dkk. 2011. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada
- Sagala, S. 2003. *Konsep dan Makna Pembelajaran*, Bandung: Alfabeta.
- Sallis (Tim Dosen). 2010. *Manajemen Pendidikan*. Bandung: Alfabeta

- Sa'ud, U.S. 2010. *Inovasi Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Setyosari, P., Sihkabuden. 2005. *Media Pembelajaran*. Malang : Elang Mas.
- Sofan, dkk. 2010. *Proses Pembelajaran Kreatif dan Inovatif dalam Kelas*. Jakarta: Prestasi Pustakaraya.
- Suhardan, Dadang. 2010. *Supervise Profesional: Layanan dalam meningkatkan Mutu pembelajran di Era Otonomi Daerah*. Bandung: Alfabeta
- Surya, M. 2003. *Psikologi Pembelajaran dan Pengajaran*. Bandung: Pustaka Bani Quraisy.
- Undang-undang nomor 20 tahun 2003 Tentang sistem Pendidikan Nasional.