

GOOGLE CLASSROOM SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DARING ONLINE PADA PROGRAM STUDI PENDIDIKAN INFORMATIKA STKIP PGRI PACITAN

Muga Linggar Famukhit

Pendidikan Informatika, STKIP PGRI PACITAN
Email: mugalinggar@gmail.com

Abstract

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”, “Pembelajaran Micro” dan “Strategi Belajar Mengajar Kejuruan”. Subyek dari penelitian ini adalah mahasiswa Pendidikan Informatika STKIP PGRI Pacitan semester 4 dan 6 tahun akademik 2019/2020. Metode penelitian menggunakan metode kualitatif dengan teknik pengumpulan data studi *study 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.

Kata kunci: *Google Classroom, Daring Online, Pendidikan Informatika*

Abstract

This study aims to determine the success of Google Classroom as an online learning media in the Informatics Education Study Program of STKIP PGRI Pacitan. The further objective is to measure the ease and obstacle of learning using Google Classroom as an alternative to face-to-face learning on “System Testing and Implementation”, “Micro-Learning” and “Vocational Teaching and Learning Strategies” classes. The subjects of this study were semester 4 and 6 students of the Informatics Education of STKIP PGRI Pacitan in the 2019/2020 academic year. The research method used qualitative methods with data collection techniques: literature study, observation, media-making, and questionnaires. The result of this research is that online learning using Google Classroom cannot fully replace direct meetings in lectures, but assignment collection becomes faster and easier. Google Classroom has menus and views that are easy to use for online learning. The obstacles encountered in online learning are quotas and internet networks.

Kata kunci: *google classroom, daring online, pendidikan informatika*

PENDAHULUAN

Perkembangan Revolusi *industry 4.0* telah memasuki berbagai bidang kehidupan. Salah

satunya adalah bidang pendidikan. Pendidikan di era digital saat ini telah memudahkan manusia untuk belajar tanpa mengenal jarak, ruang dan

waktu. Dengan pemanfaatan *internet of things* membuat interaksi dan proses pembelajaran menjadi sangat mudah untuk diakses. Proses pembelajaran saat ini tidak harus mengadakan pertemuan tatap muka antara pengajar dengan peserta didik, akan tetapi proses pembelajaran dapat dilakukan dengan komunikasi Dalam jaringan (*Daring Online*).

Dalam dunia pendidikan, Pembelajaran *Daring Online* sering disebut dengan *E-learning*. *E-learning* adalah suatu sistem atau konsep pendidikan yang memanfaatkan teknologi informasi dalam proses belajar mengajar. Pembelajaran yang disusun dengan tujuan menggunakan sistem elektronik atau komputer sehingga mampu mendukung proses pembelajaran, Sedangkan pengertian lain *elearning* adalah Sistem pembelajaran yang digunakan sebagai sarana untuk proses belajar mengajar yang dilaksanakan tanpa harus bertatap muka secara langsung antara guru dengan siswa.

Pada bulan Maret tahun 2020 negara Indonesia dan beberapa Negara lain didunia telah mengalami pandemic *Virus Covid-19* atau disebut dengan *Corona*. Virus ini telah mengganggu beberapa bidang sector kehidupan masyarakat. Salah satunya sector pendidikan yang berimbas pada pelajar dan mahasiswa. Mereka diharuskan meninggalkan pembelajaran dengan system tatap muka dan melaksanakan pendidikan dengan *system daring*. Pembelajaran *system daring* atau pendidikan jarak jauh dilakukan untuk membantu mengurangi penyebaran virus *Covid-19*, sementara itu proses pembelajaran tidak boleh terhenti baik di kampus maupun instansi pendidikan lain.

STKIP PGRI Pacitan Prodi Pendidikan Informatika juga diwajibkan untuk melaksanakan pendidikan jarak jauh berbasis *daring online*. Pembelajaran jarak jauh tersebut dimaksudkan agar mahasiswa tidak tertinggal dalam mengikuti materi semester genap dan juga tetap belajar dirumah masing-masing. Terdapat banyak aplikasi untuk mendukung pelaksanaan pembelajaran berbasis *online* salah satunya dengan memanfaatkan fasilitas yang ada pada aplikasi *google* yaitu *Google Classroom*. Pada penelitian ini *Google Classroom* digunakan untuk mengganti tatap muka perkuliahan “Testing Implementasi Sistem”, “Pembelajaran Micro” dan “Strategi Belajar Mengajar Kejuruan”

Google Classroom merupakan layanan *web* gratis yang dikembangkan oleh *Google* untuk sekolah maupun kampus yang bertujuan untuk membuat, mendistribusikan, dan menilai tugas dengan tanpa kertas. Tujuan utama *Google Classroom* adalah untuk merampingkan proses berbagi file antara guru dan siswa (*Googlegroup*). *Google Classroom* dipilih karena pendidik dan siswa dapat *upload* materi pembelajaran berupa *file*, *link video*, forum diskusi dan *upload* tugas. Selain hal tersebut *Google Classroom* mendukung komunikasi *Asinkron* dimana komunikasi menggunakan perangkat komputer dan dilakukan secara tunda. Hal tersebut dipilih mengingat kecepatan koneksi jaringan antar mahasiswa di kabupaten Pacitan belum merata.

Berdasarkan pemaparan yang telah diuraikan, dalam penelitian ini bertujuan untuk menerapkan *Google Classroom* sebagai media pembelajaran *daring online*, mengetahui seberapa mudah dan efektif ditinjau dari sisi pengguna. Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi alternatif bagi pendidik, pengajar dan mahasiswa untuk melaksanakan pembelajaran berbasis *daring online*.

KAJIAN LITERATUR

Google Classroom

Google Classroom (Ruang Kelas *Google*) adalah suatu serambi aplikasi pembelajaran campuran secara *online* yang dapat digunakan secara gratis. Pendidik bisa membuat kelas mereka sendiri dan membagikan kode kelas tersebut atau mengundang para siswanya. *Google Classroom* ini diperuntukkan untuk membantu semua ruang lingkup pendidikan yang membantu siswa untuk menemukan atau mengatasi kesulitan pembelajaran, membagikan pelajaran dan membuat tugas tanpa harus hadir ke kelas. (*idcloudhost.com*). *Google Classroom* merupakan aplikasi berbasis *E-learning*, penyampaian pembelajaran dengan *e-learning* merupakan pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi internet untuk meningkatkan lingkungan belajar dengan konten yang kaya dengan cakupan yang luas. *E-learning* merupakan pemanfaatan media pembelajaran menggunakan internet, untuk mengirimkan serangkaian solusi yang dapat meningkatkan pengetahuan dan keterampilan. Setiap metode pembelajaran harus mengandung

rumusan pengorganisasian bahan pelajaran, strategi penyampaian, dan pengelolaan kegiatan dengan memperhatikan faktor tujuan belajar, hambatan belajar, karakteristik peserta didik, agar dapat diperoleh efektivitas, efisiensi, dan daya tarik pembelajaran (Miarso, 2004).

Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang menyangkut software dan hardware yang dapat digunakan untuk menyampaikan isi materi ajar dari sumber belajar ke perorangan maupun kelompok (Tamba, 2012). Adapun fungsi pembelajaran menurut Sudrajat (Fitra dan Lestari, 2017) yaitu :

- a) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan pengalaman (dapat dilakukan secara visual) oleh para mahasiswa
- b) Media pembelajaran dapat melampaui batasan ruang kelas (ICT)
- c) Media pembelajaran memungkinkan adanya interaksi langsung antara mahasiswa dengan lingkungannya;
- d) Media membangkitkan motivasi untuk belajar Komunikasi Daring (Dalam Jaringan).

Komunikasi Daring

Komunikasi Daring adalah cara berkomunikasi di mana penyampaian dan penerimaan pesan dilakukan dengan atau melalui jaringan Internet. Komunikasi yang terjadi di dunia semu tersebut lazim disebut komunikasi di dunia maya atau cyberspace. Perkembangan pertama komunikasi daring dimulai pada tahun 1960-an, ketika peneliti Amerika mengembangkan protokol yang memungkinkan mengirim dan menerima informasi atau pesan melalui komputer (Hafner & Lyon, 1996)

Jenis Komunikasi Daring

Terdapat 2 jenis komunikasi daring.

1. Komunikasi daring *sinkron* (serempak) Komunikasi daring serempak atau komunikasi daring sinkron adalah komunikasi menggunakan komputer sebagai media, yang terjadi secara serempak, waktu nyata (*real time*) Contoh komunikasi sinkron adalah Text chat. Text chat adalah sebuah fitur, aplikasi, atau program dalam jaringan Internet untuk berkomunikasi dan

bersosialisasi langsung sesama pemakai Internet

Video chat : *Video chat* merupakan teknologi untuk melakukan interaksi *audio* dan *video* secara *real time* antara pengguna di lokasi yang berbeda. *Video chatting* biasanya dilakukan melalui perangkat komputer maupun tablet atau *smartphone* (juga disebut telepon video call).

2. Komunikasi daring asinkron (tak serempak) Komunikasi daring tak serempak atau *asinkron* adalah komunikasi menggunakan perangkat komputer dan dilakukan secara tunda. Contoh komunikasi daring asinkron adalah *e-mail*, forum, rekaman simulasi visual, serta membaca dan menulis dokumen daring melalui *World Wide Web*.

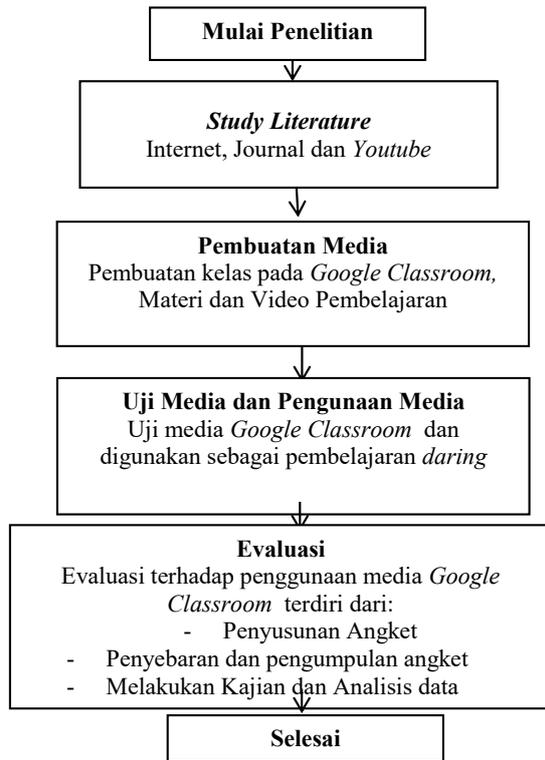
METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode Kualitatif. Menurut Moleong (2005:6) Penelitian kualitatif adalah penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, dan lain-lain secara holistik, dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah.

Metode kualitatif digunakan dalam penelitian ini untuk mengetahui faktor keberhasilan, kemudahan dan kendala pada pembelajaran *daring* menggunakan *Google Classroom* pada Program Studi Pendidikan Informatika STKIP PGRI Pacitan.

Teknik Pengumpulan data pertama menggunakan *study literature* digunakan untuk mempelajari dan mengumpulkan materi berkaitan dengan pembuatan media *Google Classroom*. Dilanjutkan dengan Pembuatan Media dan Observasi. Observasi dilakukan dengan mengamati respon mahasiswa setelah mengikuti perkuliahan *daring* dan mengerjakan tugas-tugas yang diberikan. Selanjutnya Metode Angket yang digunakan untuk melihat indikator keberhasilan, kendala-kendala mahasiswa dalam mengikuti pembelajaran *daring* dan melihat kemudahan yang didapatkan selama mengikuti perkuliahan *daring google classroom*.

Adapun Alur penelitian tersebut sebagai berikut :

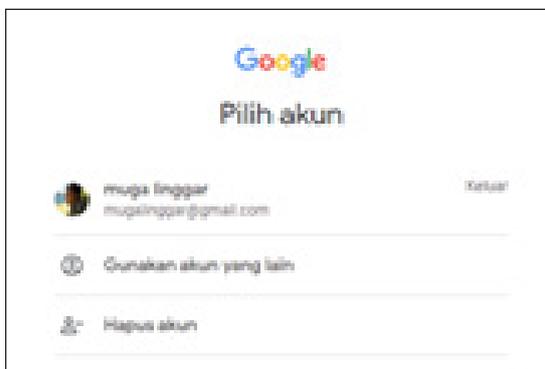


Gambar 1. Alur Penelitian

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembuatan Media Kelas Google Classroom

Pembuatan kelas terdiri dari kelas “Testing Implementasi Sistem”, “Pembelajaran Micro” dan “Strategi Belajar Mengajar Kejuruan”. Diawali dari membuka situs *classroom.google.com* pada browser dan dilanjutkan dengan login account.



Gambar 2. Login Account Google

Langkah selanjutnya adalah membuat kelas dilanjutkan dengan membagikan kode kelas kepada peserta. Pada tahapan ini sekaligus

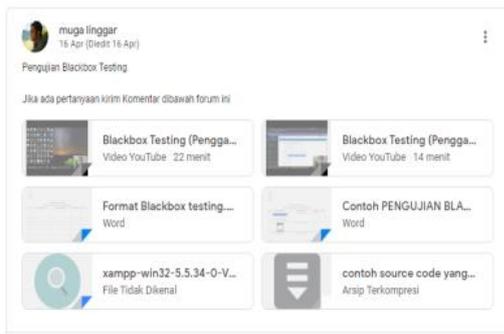
pengguna melakukan uji coba media dan menggunakan sebagai pembelajaran *daring*.



Gambar 3. Membuat kelas dan pembagian code kelas

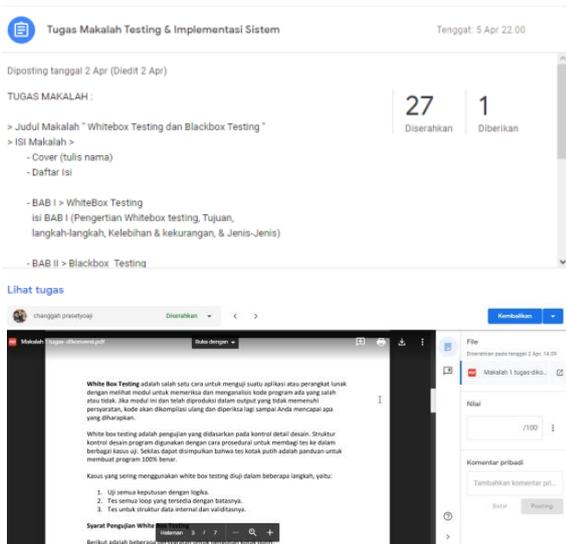
Setelah kode kelas dibagikan tahapan selanjutnya adalah peserta melihat materi (file & video) pada forum dilanjutkan dengan pengerjaan tugas. Video pembelajaran pada kelas dibuat dengan menggunakan *Camtasia Record*, dosen memberikan penjelasan materi dalam bentuk video dan dibagikan kepada mahasiswa. Dengan pembelajaran berbasis video mahasiswa dapat melihat penjelasan dosen sehingga lebih mudah dalam menyimak materi tanpa harus bertemu maupun *live* pada waktu tertentu.





Gambar 4. Materi dan Video Pembelajaran pada Classroom

Selain melihat materi dan komentar pada forum mahasiswa diwajibkan untuk mengerjakan tugas yang ada pada tugas kelas. Tugas tersebut dapat sekaligus dikoreksi oleh dosen dan diberikan penilaian.



Gambar 4. Pengumpulan tugas pada Classroom

Angket Kuesioner

Angket kuesioner dalam penelitian ini menggunakan *Google Form* yang dibagikan kepada seluruh mahasiswa yang telah bergabung di kelas “Testing dan Implementasi Sistem”, “Pembelajaran Micro” dan “Strategi Belajar Mengajar Kejuruan” dengan Jumlah responen sebanyak 43 mahasiswa. Menurut Sugiyono (2016:192) “Angket merupakan teknik pengumpulan data di mana partisipan atau responden mengisi pertanyaan atau pernyataan kemudian setelah diisi dengan lengkap mengembalikan kepada peneliti”. Dalam penelitian ini angket ditujukan untuk mengetahui keberhasilan

pembelajaran *daring*, kemudahan dan kendala pembelajaran yang ditemui selama pembelajaran menggunakan *Google Classroom*. Data yang diperoleh akan dianalisis dan dihitung rata-ratanya menggunakan *Skala Likert*.

Hasil Angket Kuesioner

Hasil angket kuesioner dibagi menjadi 3 variabel utama yaitu pendapat mahasiswa mengenai keberhasilan pembelajaran menggunakan *Google Classroom*, kemudahan penggunaan *Google Classroom* sebagai pengganti perkuliahan tatapmuka, serta kendala yang ditemukan selama mengikuti perkuliahan daring. Isian angket kuesioner menggunakan skala *likert* dengan Skor tertinggi bernilai positif dan skor rendah NDA bernilai negatif. Jumlah skor dan bentuk jawaban pada kuesioner terdiri (5). Sangat setuju (SS), (4) Setuju (S), (3) Ragu-ragu (RG), (2) Tidak setuju (TS), dan (1) Sangat tidak setuju (STS). Hasil angket kuesioner tersebut disajikan dalam table sebagai berikut:

Tabel 1. Keberhasilan pembelajaran menggunakan Google Classroom

Keberhasilan pembelajaran menggunakan <i>Google Classroom</i>	STS	TS	RG	S	SS
1. <i>Google Classroom</i> dapat menggantikan pertemuan langsung pada perkuliahan	1 (2%)	10 (23%)	21 (49%)	8 (19%)	3 (7%)
2. <i>Google Classroom</i> memudahkan saya dalam memahami materi perkuliahan	5 (12%)	13 (30%)	18 (43%)	7 (16%)	0 (0%)
3. <i>Google Classroom</i> memudahkan saya dalam memperoleh pengumuman, materi dan pengumpulan tugas	0 (0%)	5 (12%)	6 (14%)	24 (56%)	8 (18%)

Hasil dari Tabel 1 adalah :

1. Responden menyatakan bahwa *Google Classroom* masih Ragu-ragu untuk dapat digunakan mengganti pertemuan tatapmuka hal tersebut dibuktikan dengan 21 atau 49 % memberikan penilaian paling banyak.
2. Responden menyatakan bahwa *Google Classroom* masih Ragu-ragu untuk

memudahkan dalam memahami materi perkuliahan hal tersebut dibuktikan dengan 18 atau 43 % memberikan penilaian paling banyak.

3. *Google Classroom* memudahkan responden dalam memperoleh pengumuman, materi dan pengumpulan tugas, hal tersebut dibuktikan dengan 24 atau 56% yang memberikan penilaian Setuju.

Tabel 2. Indikator Kemudahan

Kemudahan menggunakan Google Classroom	STS	TS	RG	S	SS
1. Menu pada <i>Google Classroom</i> mudah digunakan	0 (0%)	3 (7%)	4 (9%)	27 (63%)	9 (21%)
2. Tampilan <i>Google Classroom</i> sangat jelas dan mudah dipahami	0 (0%)	3 (7%)	3 (7%)	28 (65%)	9 (21%)
3. Penggunaan <i>Google Classroom</i> mudah dipelajari	2 (5%)	2 (5%)	4 (9%)	26 (60%)	9 (21%)
4. <i>Google Classroom</i> mudah diakses	0 (0%)	2 (5%)	6 (14%)	27 (63%)	8 (18%)
5. <i>Google Classroom</i> mempercepat dalam pengumpulan tugas	0 (0%)	0 (0%)	3 (7%)	28 (65%)	12 (28%)

Hasil dari Tabel 2 adalah :

1. Menu pada *Google Classroom* mudah digunakan dibuktikan dengan 27 responden atau 63 % memberikan penilaian “Setuju”
2. Tampilan *Google Classroom* sangat jelas dan mudah dipahami dibuktikan dengan 28 responden atau 65 % memberikan penilaian “Setuju”
3. Penggunaan *Google Classroom* mudah dipelajari dibuktikan dengan 26 responden atau 60 % memberikan penilaian “Setuju”
4. *Google Classroom* mudah diakses dibuktikan dengan 27 responden atau 63 % memberikan penilaian “Setuju”
5. *Google Classroom* mempercepat dalam pengumpulan tugas dibuktikan dengan 28 responden atau 65 % memberikan penilaian “Setuju”

Tabel 3. Indikator Kendala

Kendala pembelajaran menggunakan Google Classroom	STS	TS	RG	S	SS
1. Kuota dan Jaringan internet menjadi penghambat saya dalam pembelajaran <i>daring</i> menggunakan <i>Google Classroom</i> .	5 (12%)	14 (32%)	3 (7%)	16 (37%)	5 (7%)
2. Listrik menjadi penghambat saya dalam pembelajaran <i>daring</i> menggunakan <i>Google Classroom</i> .	9 (21%)	24 (56%)	5 (11%)	5 (12%)	0 (0%)
3. Perangkat yang saya miliki menjadi penghambat dalam mengakses <i>Google Classroom</i> .	3 (7%)	23 (53%)	5 (12%)	9 (21%)	3 (7%)

Hasil dari Tabel 3 adalah :

1. Kuota dan Jaringan internet 16 Responden atau 37% menyatakan “Setuju” jika merupakan penghambat dalam belajar *daring* dan 14 responden atau 32% “Tidak Setuju” jika merupakan penghambat dalam pembelajaran *daring*.
2. Listrik tidak menjadi penghambat dalam pembelajaran *daring* menggunakan *Google Classroom* dibuktikan dengan 24 responden atau (56%) menyatakan “Tidak Setuju”
3. Perangkat yang dimiliki tidak menjadi penghambat dalam pembelajaran *daring* menggunakan *Google Classroom* dibuktikan dengan 23 responden atau 53% memberikan penilaian “Tidak Setuju”

KESIMPULAN

Hasil dari penelitian ini, dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Pembelajaran *daring* menggunakan *Google Classroom* belum sepenuhnya dapat mengganti pertemuan langsung pada perkuliahan dibuktikan dengan 49% responden yang menyatakan ragu-ragu, tetapi informasi materi dan tugas menjadi lebih cepat.

2. *Google Classroom* memiliki menu dan tampilan yang mudah digunakan dalam pembelajaran *daring* dibuktikan dengan 63% responden yang menyatakan Setuju
3. Kendala yang didapatkan dalam pembelajaran *daring* menggunakan *Google Classroom* adalah kuota dan jaringan internet.

DAFTAR PUSTAKA

- Iqbal, M. (2018). Penggunaan Google Forms Sebagai Media Pemberian. *Penggunaan Google Forms Sebagai Media Pemberian*, 120.
- Nirfayanti. (2019). Pengaruh Media Pembelajaran Google Classroom. *JURNAL PENELITIAN MATEMATIKA DAN PENDIDIKAN MATEMATIKA*, 50.
- Permata, A. (2020). **Keefektifan *Virtual Class* dengan *Google Classroom* dalam Pembelajaran Fisika Dimasa Pandemi Covid-19.** *JIPFRI (Jurnal Inovasi Pendidikan Fisika dan Riset Ilmiah)*, 27.
- Riadi, Muchlisin. *www.kajianpustaka.com*. 6 1, 2014. <https://www.kajianpustaka.com/2014/06/pengertian-karakteristik-dan-manfaat-elearning.html> (accessed 3 1, 2020).
- Sabran. (2019). Keefektifan Google Classroom sebagai media pembelajaran. *PROSIDING SEMINAR NASIONAL LEMBAGA PENELITIAN UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR*, 122.
- Yustanti, I. (2019). PEMANFAATAN E-LEARNING BAGI PARA PENDIDIK DI ERA DIGITAL 4.0 *UTILIZATION OF E-LEARNING FOR EDUCATORS IN DIGITAL ERA 4.0*. *PROSIDING SEMINAR NASIONAL PENDIDIKAN PROGRAM PASCASARJANA UNIVERSITAS PGRI PALEMBANG*, 338.