

**UPAYA PENINGKATAN KOMPETENSI GURU DALAM MENGELOLA
PEMBELAJARAN JARAK JAUH MENGGUNAKAN *GOOGLE CLASS
ROOM* MELALUI KEGIATAN *WORKSHOP* DI SMAN 3 SEULIMEUM
TAHUN 2020**

Amir Hamzah

Guru SMA Negeri 3 Seulimeum

ABSTRAKS

Penelitian tindakan kelas dilakukan di SMA Negeri 3 Seulimeum dengan judul Upaya Peningkatan Kompetensi Guru Dalam Mengelola Pembelajaran Jarak Jauh Menggunakan *Google Class Room* Melalui Kegiatan *Workshop* di Sman 3 Seulimeum, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah penggunaan *Google Class Room* dapat meningkatkan kompetensi guru dalam pengelolaan pembelajaran jarak jauh di SMAN 3 Seulimeum. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui sejauh mana penggunaan *Google Class Room* dapat meningkatkan kompetensi guru dalam pengelolaan pembelajaran jarak jauh. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif, dengan jenis penelitian PTS (Penelitian Tindakan Sekolah) atau *action research*. Teknik analisis dan pengolahan data dilakukan dengan cara mengklasifikasikan atau mengkategorikan data berdasarkan beberapa tema sesuai fokus penelitiannya. Pengolahan data pada penelitian ini terdiri dari Reduksi Data, Tabulasi data berdasarkan data yang di temukan di lapangan. Hasil Penelitian Berdasarkan hasil penelitian pada siklus 1 yang dapat dilihat pada table satu diatas menunjukkan bahwa, dengan adanya workshop para dewan guru dapat memiliki akun masing-masing. Dimana sebelum adanya workshop yang memiliki akun hanya 10%, sedangkan yang belum sebanyak 63%. Setelah diadakan workshop yang memiliki akun menjadi 100%. Sedangkan hasil penelitian pada siklus 2 yang dapat dilihat pada table 2 diatas menunjukkan bahwa, dengan adanya workshop para dewan guru dapat membuat media atau bahan ajarnya masing-masing. Dimana sebelum adanya workshop yang membuat bahan ajar hanya 0 %, sedangkan yang belum sebanyak 100%. Setelah diadakan workshop yang membuat bahan ajar menjadi 100%. Kesimpulan Melalui Kegiatan *Workshop Google Class Room* dapat meningkatkan kompetensi guru dalam mengelola pembelajaran jarak jauh.

Kata Kunci; Kompetensi, *Google Classroom*, Pembelajaran Jarak Jauh

PENDAHULUAN

Pandemi Covid-19 telah memberikan gambaran atas kelangsungan dunia pendidikan di masa depan melalui bantuan teknologi. Namun, teknologi tetap tidak dapat menggantikan peran guru, dosen, dan interaksi belajar antara pelajar dan pengajar sebab edukasi bukan hanya sekedar memperoleh pengetahuan tetapi juga tentang nilai, kerja sama, serta kompetensi.

Kerja keras para guru selama ini sungguh patut diapresiasi. Di tengah pembatasan sosial akibat wabah covid-19, kita harus tetap semangat mengejar dan mengajar ilmu pengetahuan. Hampir tidak ada yang menyangka, wajah pendidikan akan berubah drastis akibat pandemi covid19. Konsep sekolah di rumah (home-schooling) tidak pernah menjadi arus utama dalam wacana pendidikan nasional. Tapi, kebijakan physical distancing untuk memutus penyebaran wabah, memaksa perubahan dari pendidikan formal di bangku sekolah menjadi belajar dari rumah, dengan sistem online, dalam skala nasional. Bahkan, ujian nasional tahun ini ditiadakan.

SMA Negeri 3 Seulimeum merupakan salah satu Sekolah yang terletak di daerah khusus di kabupaten Aceh Besar yang ditujukan guna melayani dan memfasilitasi masyarakat terpencil di daerah perbatasan. Saat ini SMA Negeri 3 Seulimeum menjadi tempat bersekolah bagi siswa-siswi yang kurang mampu di daerah Kabupaten Aceh Besar, khususnya Kemukiman Lampanah. Untuk itulah pihak sekolah hingga saat ini terus berusaha meningkatkan pelayanan terhadap kebutuhan pendidikan bagi Putra-Putri penerus Bangsa, salah satunya melalui pelayanan pembelajaran untuk memberikan bekal keterampilan bagi peserta didik dalam rangka menghadapi tantangan abad 21. Pelayanan pembelajaran yang kami berikan kepada siswa-siswi SMAN 3 Seulimeum dimasa Pandemi ini adalah Pembelajaran Daring dengan menggunakan aplikasi *Google Class Room*.

Rumusan Masalah

Berdasarkan latarbelakang masalah di atas dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut; Apakah dengan menggunakan Google Class Room dapat meningkatkan kompetensi guru dalam pengelolaan pembelajaran jarak jauh di SMAN 3 Seulimeum.

Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui sejauh mana penggunaan Google Class Room dapat meningkatkan kompetensi guru dalam pengelolaan pembelajaran jarak jauh.

TINJAUAN PUSTAKA

1. Kompetensi Guru

Menurut kamus besar Bahasa Indonesia, Kompetensi dapat diartikan sebagai kewenangan atau kekuasaan untuk menentukan sesuatu hal. Menurut Mulyasa (2008, hal; 38) mengemukakan bahwa, kompetensi diartikan sebagai pengetahuan, keterampilan, dan kemampuan yang dikuasai oleh seseorang yang telah menjadi bagian dari dirinya.

Dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 14 tahun 2005 tentang Guru dan Dosen, "Kompetensi adalah seperangkat pengetahuan, keterampilan dan perilaku yang harus dimiliki, dihayati dan dikuasai oleh guru atau dosen dalam melaksanakan tugas keprofesionalannya".

Sesuai PP No.19 tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan pasal 28 (3) menyatakan bahwa kompetensi yang harus dimiliki oleh sebagai guru sebagai seorang agen pembelajaran adalah sebagai berikut:

- a. Kompetensi pedagogik
- b. Kompetensi kepribadian
- c. Kompetensi profesional
- d. Kompetensi sosial.

2. Pengelolaan Pembelajaran

Pengelolaan itu berakar dari kata “kelola” dan istilah lainnya yaitu “manajemen” yang artinya ketatalaksanaan, tata pimpinan. Maka disimpulkan pengelolaan itu adalah pengadministrasian, pengaturan atau penataan suatu kegiatan. Atau proses yang memberikan pengawasan pada semua hal yang terlibat dalam pelaksanaan kebijaksanaan dan pencapaian tujuan.

Pembelajaran berasal dari kata “belajar” yang artinya ialah suatu kegiatan yang dilakukan untuk mencari suatu informasi atau lebih. Jadi pembelajaran ialah proses kegiatan mencari informasi (dalam mencari ilmu).

Menurut Sudjana (1988) pengelolaan pembelajaran merupakan kegiatan memproyeksikan tindakan apa yang akan dilaksanakan dalam suatu pembelajaran (PBM) yaitu dengan mengkoordinasikan (mengatur dan merespons) komponen-komponen pembelajaran, sehingga arah kegiatan (tujuan), isi kegiatan (materi), cara penyampaian kegiatan (metode dan teknik, serta bagaimana mengukurnya (evaluasi) menjadi jelas dan sistematis.^[3] Hal ini berarti pembelajaran pada dasarnya adalah mengatur dan menetapkan komponen-komponen tujuan, bahan, metode atau teknik, serta evaluasi atau penilaian.

a. Pembelajaran Jarak Jauh

Pada masa pandemi seperti ini, metode yang diberikan pun sangat fleksibel agar memudahkan siswa dalam mengerjakan tugas serta mencoba untuk merubah metode tersebut sesuai dengan situasi dan kondisi siswa tersebut. Siswa dapat mengerjakan tugas dimana saja, yang terpenting sesuai jadwal dan sesuai waktu yang sudah ditentukan.

Pada tanggal 17 Maret 2020, kemendikbud juga mengeluarkan surat edaran Nomor 36962/MPK.A/HK/2020 tentang pembelajaran secara daring dan bekerja dari

rumah dalam rangka pencegahan penyebaran corona virus disease (Covid- 19) yang berisi intruksi seperti menunda penyelenggaraan acara yang mengumpulkan banyak orang atau diganti dengan video conference atau via daring lainnya dan bagi daerah yang sudah terdampak virus corona ini diberlakukannya pembelajaran jarak jauh (PJJ) secara daring melalui video conference, digital document atau yang lainnya.

Pembelajaran daring seperti ini memberikan dampak positif maupun negatif di tengah pandemi seperti ini. Dampak negatif yaitu kurangnya komunikasi antara guru dan murid, siswa menjadi malas-malasan bahkan ada siswa yang tidak mengikuti kelas, kurangnya bersosialisasi serta keterbatasan kuota. Adapun dampak positifnya, yaitu siswa menjadi lebih mandiri, kita dapat melakukan pembelajaran atau membaca materi sambil melakukan kegiatan santai, materi yang diakses pun cukup mudah, metode pembelajaran yang fleksibel, serta memiliki banyak waktu dengan keluarga.

Dengan demikian, pembelajaran daring sebagai solusi yang efektif dalam pembelajaran di rumah guna memutuskan mata rantai penyebaran Covid-19, physical distancing (menjaga jarak aman) juga menjadi pertimbangan dipilihnya pembelajaran tersebut. Kerjasama yang baik antara guru, siswa, orangtua siswa dan pihak sekolah menjadi faktor penentu agar pembelajaran daring lebih efektif.

b. Google Class Room

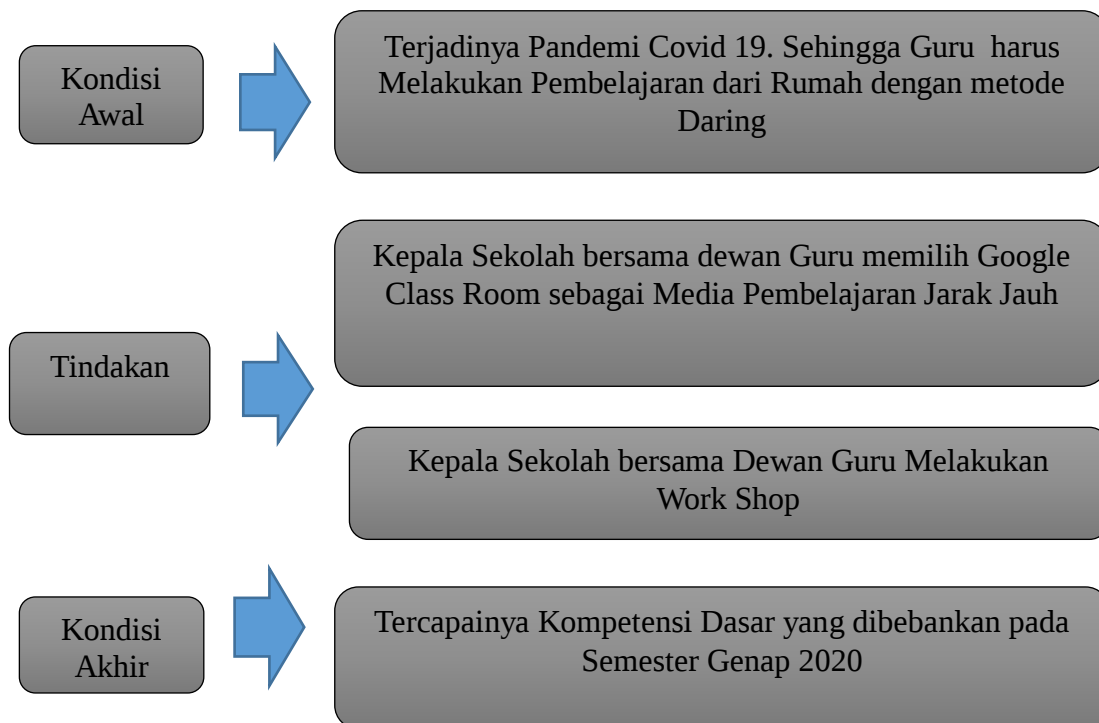
Google Classroom adalah aplikasi pendidikan gratis yang memungkinkan para guru dan siswa pergi tanpa kertas. Ditawarkan oleh Google sebagai layanan gratis untuk sekolah, organisasi nirlaba, dan siapa saja yang memiliki akun Google pribadi, program ini memudahkan instruktur dan siswa untuk terhubung, bahkan di luar kelas. Aplikasi ini tersedia untuk PC dan seluler sehingga Anda dapat menggunakan perangkat apa pun untuk mengakses akun Anda dan mulai mengerjakan pelajaran Anda. Aplikasi seluler juga memungkinkan siswa mengambil foto, berbagi file dari aplikasi lain, dan mengakses aplikasi secara offline.

Google Classroom dimulai sebagai layanan web gratis yang bertujuan untuk menyederhanakan membuat, mendistribusikan, dan menilai tugas dengan cara tanpa kertas. Tujuan utamanya adalah untuk memperlancar proses berbagi file antara guru dan siswa. Untuk ini, program ini menggabungkan Google Drive untuk pembuatan dan distribusi penugasan; Google Documents, Spread, dan Slide untuk menulis; Gmail untuk komunikasi; dan Kalender Google untuk penjadwalan.

Mereka juga dapat memantau kemajuan setiap siswa pada kegiatan dan pelajaran dan memberikan umpan balik langsung kepada mereka. Siswa, di sisi lain, dapat dengan mudah melacak tugas dan semacamnya karena setiap kelas mereka memiliki folder Drive -nya. Plus,

mereka dapat mengambil foto dan melampirkan file ke tugas tanpa banyak kesulitan. Versi seluler akan memerlukan banyak izin perangkat, dan sebagian besar Anda akan dibatasi oleh kekurangan apa pun yang dimiliki aplikasi G Suite. Namun demikian, ini adalah aplikasi yang ramah pengguna untuk digunakan untuk tugas sekolah online.

3. Kerangka berpikir



4. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kerangka berpikir di atas, maka hipotesis tindakan dapat disimpulkan sebagai berikut: “Penggunaan Google Class Room Dapat Meningkatkan Kompetensi Guru Dalam Pengelolaan Pembelajaran Jarak Jauh Di SMAN 3 Seulimeum”.

METODE PENELITIAN

Pendekatan dan Model Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif, dengan jenis penelitian PTS (Penelitian Tindakan Sekolah) atau *action research*. Menurut Sudarsono (1977:22), *Action research* merupakan pengkajian terhadap permasalahan praktis yang bersifat situasional dan kontekstual yang ditujukan untuk menentukan tindakan yang tepat dalam rangka pemecahan masalah yang dihadapi atau memperbaiki sesuatu. Hasil

utama dari penelitian tindakan adalah berupa perubahan, perbaikan dan peningkatan mutu dari perubahan perilaku.

Waktu dan Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Juli S.D Desember semester ganjil tahun pelajaran 2020/2021. Penelitian ini bertempat di SMAN 3 Seulimeum.

Subjek Penelitian

Subjek penelitian adalah guru yang mengajar kelas XII-IA tahun pelajaran 2020/2021.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan bagian vital dalam sebuah proses penelitian. Teknik ini terbagi menjadi dua, yaitu kualitatif dan kuantitatif. Berikut adalah beberapa teknik pengumpulan data yang kerap kali digunakan dalam penelitian kualitatif:

1. Teknik Wawancara

Proses wawancara dilakukan dengan bertatap muka, kemudia mengajukan pertanyaan yang telah dipersiapkan peneliti menggali lebih dalam informasi yang diberikan oleh informan.

2. Observasi

Seperti penelitian kuantitatif, dalam penelitian kualitatif observasi juga menggunakan indera peneliti. Informasi yang diperoleh saat observasi adalah tempat, pelaku, waktu, dan peristiwa

3. Studi Dokumen

Dokumen merupakan salah satu sumber data untuk melengkapi penelitian. Dokumen dapat berupa sumber tertulis, film, dan gambar.

4. Teknik Triangulasi

Cara ini dilakukan dengan mengumpulkan data dari berbagai sumber dan menggunakan suatu metode yang sama. Peneliti dapat melakukan observasi, wawancara mendalam, atau dokumentasi sebagai sumber data.

Adapun teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah Studi dokumen. Dimana peneliti mengumpulkan dokumen portofolio yang di kerjakan oleh guru.

Analisis data dan pengolahan data

Teknik analisis dan pengolahan data dilakukan dengan cara mengklasifikasikan atau mengkategorikan data berdasarkan beberapa tema sesuai fokus penelitiannya. Pengolahan data pada penelitian ini terdiri dari Reduksi Data. Reduksi data merupakan proses pemilihan,

pemusatan perhatian pada penyederhanaan, pengabstrakan, transformasi data kasar yang muncul dari catatan-catatan lapangan (Miles dan Huberman (1992:16)). Langkah - langkah yang dilakukan adalah menajamkan analisis, menggolongkan atau pengkategorisasian kedalam tiap permasalahan melalui uraian singkat, mengarahkan, membuang yang tidak perlu, dan mengorganisasikan data sehingga dapat ditarik dan diverifikasi. Data yang direduksi antara lain seluruh data mengenai permasalahan penelitian. Data yang di reduksi akan memberikan gambaran yang lebih spesifik dan mempermudah peneliti melakukan pengumpulan data selanjutnya serta mencari data tambahan jika diperlukan. Semakin lama peneliti berada dilapangan maka jumlah data akan semakin banyak, semakin kompleks dan rumit. Oleh karena itu, reduksi data perlu dilakukan sehingga data tidak bertumpuk agar tidak mempersulit analisis selanjutnya. Penyajian Data Setelah data direduksi, langkah analisis selanjutnya adalah penyajian data. Penyajian data merupakan sebagai sekumpulan informasi tersusun yang memberikan kemungkinan adanya penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan. (Miles dan Huberman, 1992: 17).

Prosedur Penelitian

Rancangan penelitian tindakan kelas ini dilakukan dalam 2 siklus. Tiap siklus dilaksanakan sesuai dengan perubahan yang ingin dicapai seperti yang telah dibuat dalam variabel penelitian. Observasi awal dilakukan untuk mengetahui tindakan tepat yang harus diberikan untuk meningkatkan kompetensi guru dalam pengelolaan pembelajaran jarak jauh melalui kegiatan workshop *Google Class Room*. Dari hasil observasi awal, maka dalam refleksi ditetapkanlah bahwa tindakan yang digunakan untuk mengetahui apakah melalui kegiatan workshop *Google Class Room* dapat meningkatkan kompetensi guru dalam pengelolaan pembelajaran jarak jauh.

1. Perencanaan

Setelah mengkaji hasil observasi awal, mengidentifikasi masalah, mengkaji teori-teori yang relevan, serta merumuskan fokus penelitian, selanjutnya peneliti merencanakan tindakan dengan menyusun langkah penelitian yang di dalamnya terdapat instrumen pembelajaran mengacu pada tujuan penelitian yang ingin dicapai, disusun langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Merancang Rencana Pelaksanaan Workshop.
- b. Membentuk panitia Workshop.
- c. Menentukan Nara sumber.

2. Pelaksanaan

Proses pelaksanaan workshop dilaksanakan dengan mengacu pada kebutuhan guru yang telah disusun pada saat perencanaan tindakan.

3. Pengamatan

Observasi dilaksanakan dengan cara mengamati dan mencatat hasil pengamatan semua aktivitas guru dan aktivitas yang tampak selama berlangsungnya proses pembelajaran dengan menggunakan lembar observasi. Observasi yang dilakukan adalah observasi terstruktur karena pada lembar observasi sudah ada kriteria-kriteria yang diamati (Wiriaatmadja, 2006:114). Observer tinggal memberi tanda cek (v) pada lembar observasi jika aktivitas siswa yang diharapkan dalam proses pembelajaran ditampilkan dan mencatat hal lain yang dianggap penting pada kolom catatan yang tersedia dalam lembar observasi. Observasi dilakukan oleh teman sejawat dan guru kelas XII SMAN 3 Seulimeum.

4. Refleksi

Tahap ini merupakan kegiatan mengevaluasi dan meninjau kembali pelaksanaan pembelajaran dan hasil observasi yang dilakukan. Hasil evaluasi dijadikan bahan pertimbangan untuk perbaikan atau perumusan rencana tindakan berikutnya jika terdapat permasalahan atau tidak berhasilnya pembelajaran berdasarkan hasil dan temuan di kelas pada saat pembelajaran berlangsung. Berdasarkan refleksi terhadap kelemahan dan kelebihan dari pembelajaran sebelumnya maka disusun rancangan perbaikan untuk diterapkan pada proses pembelajaran siklus berikutnya.

Adapun langkah-langkah dalam refleksi tindakan meliputi : (a) mengidentifikasi permasalahan-permasalahan yang muncul selama tindakan pembelajaran langsung, (b) menganalisis dan merinci tindakan pembelajaran yang telah dilaksanakan dan aktivitas pembelajaran berdasarkan kendala-kendala yang dihadapi guru, (c) menentukan tindakan selanjutnya berdasarkan hasil analisis yang dilakukan secara kolaboratif oleh peneliti dan teman sejawat.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMAN 3 Seulimeum, Kabupaten Aceh Besar. SMA Negeri 3 Seulimeum merupakan salah satu Sekolah yang terletak di daerah khusus di kabupaten Aceh Besar yang ditujukan guna melayani dan memfasilitasi masyarakat terpencil di daerah perbatasan. Saat ini SMA Negeri 3 Seulimeum menjadi tempat bersekolah bagi siswa-siswi yang kurang mampu di daerah Kabupaten Aceh Besar, khususnya Kemukiman

Lampanah. Untuk itulah pihak sekolah hingga saat ini terus berusaha meningkatkan pelayanan terhadap kebutuhan pendidikan bagi Putra-Putri penerus Bangsa.

Gedung yang dimiliki SMAN 3 Seulimeum terdiri dari 6 ruang kelas, 1 ruang kantor guru, 1 ruang Perpustakaan, 1 ruang laboratorium IPA. Jumlah siswa SMAN 3 Seulimeum pada tahun ajaran 2020/2021 berjumlah 65 Siswa, dengan perincian yang laki 25 sedangkan perempuan 40. SMAN 3 Seulimeum, didukung oleh 21 tenaga pengajar yang terdiri dari 1 orang kepala sekolah, 16 Guru PNS dan 4 Guru Tidak Tetap serta ditambah 1 orang penjaga sekolah. Hampir semua tenaga pengajar yang ada adalah memiliki pengalaman yang cukup lama dalam mengajar.

Hasil Siklus 1

Pelaksanaan Tindakan Siklus I dilaksanakan satu kali pertemuan. Pertemuan tersebut dilaksanakan pada hari Senin tanggal 20 Juli 2020. Pertemuan pertama ini dimulai pada pukul 10.00-11.45. Seluruh guru hadir sebanyak 27 orang yang terdiri atas 17 orang PNS, dan perempuan 10 orang guru tidak tetap. Nara sumber berperan sebagai pemimpin jalannya kegiatan workshop kompetensi menggunakan Google Class Room sebagai media pembelajaran jarak jauh yaitu bapak Eko Wahyu Jamaluddin, S.Pd. Sedangkan para guru bertugas sebagai peserta selama kegiatan berlangsung. Pelaksanaan Workshop dilakukan dengan tiga tahap, yaitu kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup.

a. Kegiatan Pendahuluan

Kegiatan pendahuluan ini diawali dengan Nara sumber mengucapkan salam, mengkondisikan kelas, menyiapkan alat pembelajaran. Setelah semuanya siap nara sumber mengisi daftar hadir peserta. Selanjutnya nara sumber menyampaikan tujuan pembelajaran dan prosedur pembelajaran. Peserta akan mengerjakan tugas yang diberikan oleh nara sumber di lembar kerja secara pribadi.

b. Kegiatan Inti

Pembelajaran inti dimulai dengan narasumber menjelaskan terlebih dahulu materi mengenai *Google Class Room*, dasar penting yang menjadi landasan adalah harus adanya akun pada masing-masing guru. Kembali penjelasan materi pembelajaran *Google Class Room* dengan menerapkan pembelajaran berbasis masalah. Pembelajaran berbasis masalah merupakan pembelajaran yang dilakukan dengan cara menyajikan suatu permasalahan. Dari permasalahan yang diberikan, guru diharapkan dapat mengidentifikasi, mengumpulkan informasi, dan memberikan pendapat mengenai permasalahan yang diberikan secara bersama-sama guru dapat memecahkan permasalahan yang diberikan, serta dapat mengatasi masalah tersebut.

Selanjutnya, guru diminta untuk membuat media pembelajaran untuk mempermudah siswa dalam mengikuti pembelajaran di rumah. Pada pertemuan ini, guru difokuskan pada kegiatan membuat akun. Karena masih banyaknya guru yang belum bisa membuat akun sendiri.

c. Kegiatan Penutup

Kegiatan terakhir adalah penutup, dalam tahap ini narasumber memberikan kesempatan kepada guru untuk menyimpulkan hasil pembelajaran yang telah didapatkan, selanjutnya nara sumber memberi penguatan terhadap simpulan yang disampaikan oleh peserta. Langkah terakhir adalah peserta dan narasumber melakukan refleksi.

Hasil Kegiatan Siklus 1

Narasumber sudah melaksanakan kegiatan workshop dengan baik sesuai dengan kebutuhan guru. Pada siklus I narasumber mengajak guru untuk membuat akun terlebih dahulu sebelum masuk kedalam aplikasi Google Classs Room. Karena guru SMAN 3 Seulimeum masih banyak yang kurang dalam hal pemakaian IT, Maka masih banyak guru yang belum memiliki akun.

Pada pertemuan tersebut narasumber hanya dapat membantu para guru untuk dapat membuat akunnya masing-masing. Adapun frekuensi guru yang membuat akun adalah sebagai berikut:

Tabel. 1. Hasil persentase guru membuat akun

No	Akun Guru	Sebelum Workshop		Sesudah Workshop	
		Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase
1	Belum memiliki	17	63 %	0	0%
2	Sudah memiliki	10	37 %	27	100%
Jumlah		27	100%	27	100%

Berdasarkan table diatas menunjukkan bahwa, dengan adanya workshop para dewan guru dapat memiliki akun masing-masing. Dimana sebelum adanya workshop yang memiliki akun hanya 10 %, sedangkan yang belum sebanyak 63%. Setelah diadakan workshop yang memiliki akun menjadi 100%.

Hasil siklus 2

Pelaksanaan Tindakan Siklus 2 dilaksanakan pada pertemuan kedua. Pertemuan tersebut dilaksanakan pada hari Senin tanggal 27 Juli 2020. Pertemuan kedua ini dimulai pada pukul 10.00-11.45. Seluruh guru hadir sebanyak 27 orang yang terdiri atas 17 orang

PNS, dan perempuan 10 orang guru tidak tetap. Nara sumber berperan sebagai pemimpin jalannya kegiatan workshop kompetensi menggunakan Google Class Room sebagai media pembelajaran jarak jauh yaitu bapak Eko Wahyu Jamaluddin, S.Pd. Sedangkan para guru bertugas sebagai peserta selama kegiatan berlangsung. Pelaksanaan Workshop dilakukan dengan tiga tahap, yaitu kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup.

a. Kegiatan Pendahuluan

Kegiatan pendahuluan ini diawali dengan Nara sumber mengucapkan salam, mengkondisikan kelas, menyiapkan alat pembelajaran. Setelah semuanya siap narasumber mengisi daftar hadir peserta. Selanjutnya narasumber menyampaikan tujuan pembelajaran dan prosedur pembelajaran. Peserta akan mengerjakan tugas yang diberikan oleh nara sumber di lembar kerja secara pribadi.

b. Kegiatan Inti

Pembelajaran inti dimulai dengan nara sumber menjelaskan terlebih dahulu materi mengenai *Google Class Room*, dasar penting yang menjadi landasan adalah harus adanya akun pada masing-masing guru. Kembali penjelasan materi pembelajaran *Google Class Room* dengan menerapkan pembelajaran berbasis masalah. Pembelajaran berbasis masalah merupakan pembelajaran yang dilakukan dengan cara menyajikan suatu permasalahan. Dari permasalahan yang diberikan, guru diharapkan dapat mengidentifikasi, mengumpulkan informasi, dan memberikan pendapat mengenai permasalahan yang diberikan secara bersama-sama guru dapat memecahkan permasalahan yang diberikan, serta dapat mengatasi masalah tersebut.

Selanjutnya, guru diminta untuk membuat media pembelajaran untuk mempermudah siswa dalam mengikuti pembelajaran di rumah. Pada pertemuan ini, guru difokuskan pada kegiatan mengumpulkan Kompetensi Dasar, dilanjutkan dengan membuat media pembelajaran secara individu.

c. Kegiatan Penutup

Kegiatan terakhir adalah penutup, dalam tahap ini nara sumber memberikan kesempatan kepada guru untuk menyimpulkan hasil pembelajaran yang telah didapatkan, selanjutnya nara sumber memberi penguatan terhadap simpulan yang disampaikan oleh peserta. Langkah terakhir adalah peserta dan narasumber melakukan refleksi.

Hasil Kegiatan Siklus 2

Narasumber sudah melaksanakan kegiatan workshop dengan baik sesuai dengan kebutuhan guru. Pada siklus 2 narasumber mengajak guru untuk membuat media pembelajaran untuk mempermudah siswa melakukan pembelajaran di rumah. Pada

pertemuan tersebut narasumber membantu guru dalam membuat bahan ajarnya masing-masing. Adapun frekuensi guru yang membuat media atau bahan ajar adalah sebagai berikut:

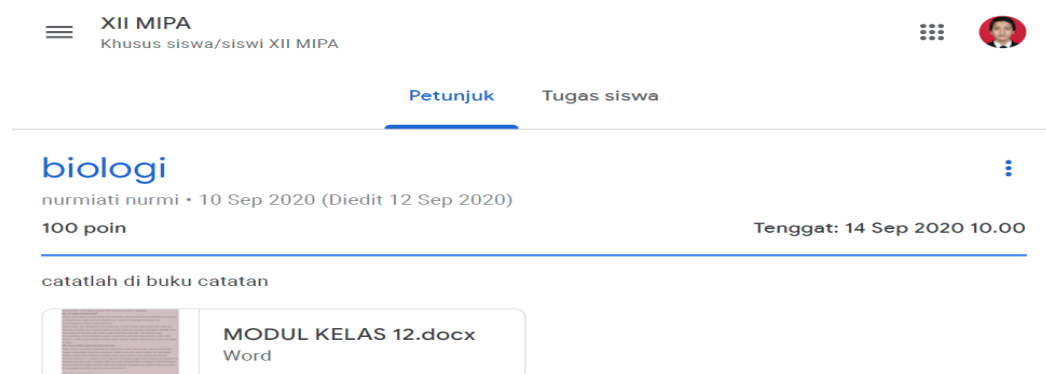
Tabel. 1. Hasil persentase guru membuat media atau bahan ajar

No	Media ajar	Sebelum Workshop		Sesudah Workshop	
		Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase
1	Belum memiliki	27	100 %	0	0%
2	Sudah memiliki	0	0 %	27	100%
Jumlah		27	100%	27	100%

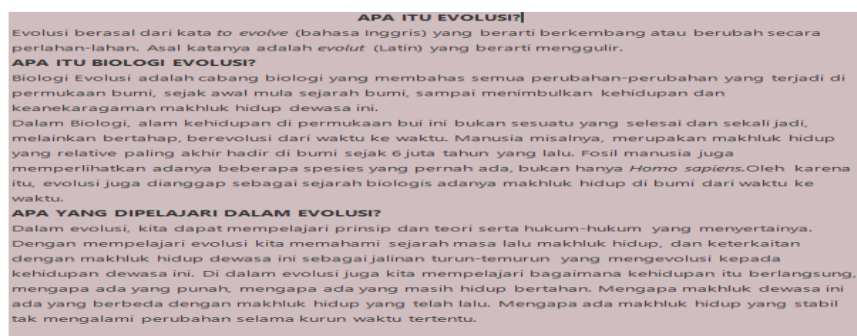
Berdasarkan table diatas menunjukkan bahwa, dengan adanya workshop para dewan guru dapat membuat media atau bahan ajarnya masing-masing. Dimana sebelum adanya workshop yang membuat bahan ajar hanya 0 %, sedangkan yang belum sebanyak 100%. Setelah diadakan workshop yang membuat bahan ajar menjadi 100%.

Adapun contoh media atau bahan ajar yang sudah di buat oleh guru Biologi di kelas XII-IA adalah sebagai berikut:

Gambar 1. Contoh Tugas Biologi melalui *Google Class Room*



Gambar 2 Jawaban biologi dari siswa



Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian pada siklus 1 yang dapat dilihat pada table satu diatas menunjukkan bahwa, dengan adanya workshop para dewan guru dapat memiliki akun masing-masing. Dimana sebelum adanya workshop yang memiliki akun hanya 10 %, sedangkan yang belum sebanyak 63%. Setelah diadakan workshop yang memiliki akun menjadi 100%.

Sedangkan hasil penelitian pada siklus 2 yang dapat dilihat pada table 2 diatas menunjukkan bahwa, dengan adanya workshop para dewan guru dapat membuat media atau bahan ajarnya masing-masing. Dimana sebelum adanya workshop yang membuat bahan ajar hanya 0 %, sedangkan yang belum sebanyak 100%. Setelah diadakan workshop yang membuat bahan ajar menjadi 100%.

Hal inilah yang membuat siswa termotivasi dalam pembelajaran karena tugas yang diberikan bisa tiap saat diubah jika masih ada yang kurang, terlebih lagi mereka dapat mengetahui kapan deadline dari tugas yang diberikan. Selain itu, mereka tidak perlu menggunakan kertas untuk mengumpulkan tugas-tugasnya. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Khoiroh (2017) bahwa ada pengaruh hasil belajar siswa dengan motivasi belajar tinggi lebih dibandingkan dengan hasil belajar siswa dengan motivasi belajar rendah menggunakan model *blended learning*.

Menurut Venkatesh et al. dalam Afrianti (2018), *performance expectancy* merupakan derajat dimana individu (pengguna) mengharapkan bahwa dengan menggunakan sistem dapat membantu memperoleh keuntungan atau kemudahan dalam bekerja. Hal ini berarti siswa dalam melakukan proses pembelajaran yang dilakukan secara online lebih meningkatkan performa pembelajaran. Performa itu sendiri berkaitan dengan penampilan, cara kerja maupun fasilitas yang diberikan oleh Google Classroom untuk penggunaanya seperti pemberian materi maupun penilaian (assessment). Oleh karena itu, dengan penggunaan google classroom dapat meningkatkan kompetensi guru dalam pengelolaan pembelajaran jarak jauh.

PENUTUP

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dalam dua siklus dapat diambil kesimpulan bahwa; Melalui Kegiatan Workshop Google Class Room dapat meningkatkan kompetensi guru dalam mengelola pembelajaran jarak jauh.

SARAN

Berdasarkan pembahasan dan kesimpulan di atas terdapat beberapa saran yaitu:

- a. Disarankan kepada guru untuk dapat mencoba menerapkan pembelajaran berbasis masalah pada mata pelajaran yang lain dengan menggunakan Google class room agar dapat memberikan variatif baru dalam proses pembelajaran sebagai upaya untuk tercapainya tujuan pembelajaran yang diharapkan.
- b. Bagi peneliti lain disarankan agar dilakukan penelitian lebih lanjut mengenai pembelajaran dengan menggunakan google class room. Peneliti mengemukakan masih terdapat beberapa kekurangan dalam penelitian ini, diharapkan bagi peneliti lain kekurangan ini nantinya dapat dijadikan bahan rujukan untuk melakukan penelitian selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Afrianti, W. E. (2018). Penerapan Google Classroom Dalam Pembelajaran Akuntansi (Studi Pada Program Studi Akuntansi Universitas Islam Indonesia). *Skripsi Dipublikasikan*. Universitas Islam Indonesia: Yogyakarta
- Carolina M Lasambouw dkk. (2020). Efektivitas Pembelajaran Jarak Jauh saat Pandemi Covid-19. *Prosiding The 11th Industrial Research Workshop and National Seminar Bandung*
- Dai, D. Y., & Sternberg, R. J. (2004). *Motivation, emotion, and cognition: Integrative perspectives on intellectual functioning and development*. Routledge.
- Direktorat Jenderal Guru Dan Tenaga Kependidikan Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan 2020. Panduan Pembelajaran Jarak Jauh.
- Hammi, Zedha. (2017). Implementasi Google Classroom Pada Kelas XI IPA MAN 2 Kudus. Universitas Negeri Semarang
- Khoiroh, N., Munoto, D., & Anifah, L. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Blended Learning Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, 10(2), 97–110.
- Masriyah. (2006). *Modul 9 Penyusunan Non Tes*. Universitas Terbuka: Surabaya.
- Nirfayanti; Dedy Setyawan. (2018). Pengaruh Media Pembelajaran Google Classroom Dalam Pembelajaran Analisis Real Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa. *Proximal: Jurnal Penelitian Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 1(2), 22–30
- <https://google-classroom.id.softonic.com/>
- <https://masyarakatbelajar.wordpress.com/2010/01/01/perencanaan-dan-pengelolaan-pembelajaran/>