

# **ANALISIS PENGGUNAAN APLIKASI *GOOGLE CLASSROOM* SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN SISWA SMP N 3 TABANAN**

**Ni Made Serma Wati<sup>1</sup>, Ni Nyoman Serma Adi<sup>2</sup>, Ni Wayan Dian Permana Dewi<sup>3</sup>**

IKIP Saraswati

serma.wati93@gmail.com<sup>1</sup>; sermaadi26@gmail.com<sup>2</sup>; dian.permana0203@gmail.com<sup>3</sup>

## **ABSTRAK**

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang semakin pesat di era globalisasi saat ini tidak bisa dihindari lagi pengaruhnya terhadap dunia pendidikan. Salah satu model pembelajaran baru dalam dunia pendidikan yaitu model pembelajaran daring yang dilaksanakan melalui waktu yang tidak nyata (*asynchronous learning*) dengan *google classroom*. Pada pelaksanaan penggunaan teknologi dan aplikasi dalam pembelajaran mengalami banyak permasalahan diantaranya, banyak guru dan peserta didik belum sepenuhnya menguasai teknologi, kurangnya waktu bagi pendidik untuk menjelaskan materi sampai paham kepada peserta didik., banyak pemberian tugas namun sedikit penjelasan materi, penggunaan aplikasi *Google classroom* masih jarang diterapkan di sekolah, padahal pengoperasiannya tergolong mudah, guru mengalami kesulitan dalam hal penilaian tugas peserta didik. Penelitian ini memiliki tujuan untuk menganalisis pembelajaran daring dengan penggunaan aplikasi belajar online *Google Classroom* sebagai media pembelajaran. Peneliti menggunakan pendekatan metode kualitatif deskriptif. Dalam mengumpulkan data dilakukan dengan cara melakukan wawancara kepada guru dan 10 siswa kelas VII SMP N 3 Tabanan. Kesimpulan hasil dari penelitian ini adalah melalui penggunaan *Google Classroom*, kelas menjadi lebih aktif, literasi digital siswa meningkat, kemampuan penguasaan teknologi siswa dan guru juga mengalami peningkatan walaupun memang di awal terdapat beberapa kendala dalam pelaksanaannya.

Kata Kunci: Pembelajaran daring, *Asynchronous*, *Google Classroom*

## **ANALYSIS OF THE USE OF THE *GOOGLE CLASSROOM* APPLICATION AS A LEARNING MEDIA TO INCREASE STUDENT ACTIVITY AT JUNIOR HIGH SCHOOL NEGERI 3 TABANAN**

### **ABSTRACT**

*The development of information and communication technology that is increasingly rapidly in the current era of globalization cannot be avoided anymore its influence on the world of education. One of the new learning models in the world of education is the online learning model which is carried out through an unreal time (asynchronous learning) with Google Classroom. In implementing the use of technology and applications in learning, there are many problems including, many teachers and students have not fully mastered technology. Learning using internet-based media, one of which is the use of the Google classroom application is a demand for the world of education in the modern era. Lack of time for educators to explain the material to understand it to students. Lots of assignments but little explanation of the material. The use of the Google Classroom application is still rarely applied in schools, even though its operation is relatively easy. Teachers have difficulty in assessing student assignments. This study aims to analyze online learning by using the Google Classroom online learning application as a learning medium. The researcher used a descriptive qualitative method approach. In collecting data, it was done by interviewing the teacher and 10 grade 5 students at Junior High School 3 Tabanan .*

*The conclusion of the results of this study was that through the use of Google Classroom, classes became more active, students' digital literacy increased, students' and teachers' technological mastery abilities also increased even though Indeed, at the beginning there were some obstacles in its implementation.*

**Keywords:** *Online learning, Asynchronous, Google Classroom*

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan upaya untuk membantu jiwa anak-anak didik baik lahir maupun batin, dari sifat kodratnya menuju kearah peradaban manusiawi yang lebih baik, sebagai contoh dapat dikemukakan yaitu anjuran atau arahan untuk anak didik lebih baik, tidak berisik agar tidak mengganggu orang lain, mengetahui badan bersih seperti apa, rapih pakaian, hormat pada orang yang lebih tua dan menyayangi yang muda, saling peduli satu sama lain, itu merupakan sebagian contoh proses pendidikan untuk memanusiakkan manusia. (Sujana, 2019)”. Menurut Undang-Undang Republik Indonesia nomor 20 tahun 2003 mengenai Pendidikan Nasional Bab 1 pasal 1 ayat 1 :

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta kerampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat,

bangsa, dan negara.

Maka dari itu, penduduk Indonesia diwajibkan untuk menempuh pendidikan. Dalam sistem pendidikan nasional ini harus dapat menjamin bahwa kesempatan untuk mendapatkan pendidikan yang bermutu harus merata.

Menurut (Sari, 2020) pada saat ini hidup manusia sangat dipengaruhi oleh perkembangan teknologi, informasi dan komunikasi. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang semakin pesat di era globalisasi saat ini tidak bisa dihindari lagi pengaruhnya terhadap dunia pendidikan. Tuntutan global yang menuntut dunia pendidikan untuk selalu dan senantiasa menyesuaikan perkembangan teknologi terhadap usaha dalam peningkatan mutu pendidikan, terutama penyesuaian penggunaannya bagi dunia pendidikan khususnya dalam proses pembelajaran. Perubahan akan tuntutan inilah yang akan menjadikan dunia pendidikan memerlukan inovasi dan kreativitas dalam proses pembelajarannya.

Menurut (Uno, 2010) mengatakan bahwa kecenderungan pendidikan di masa mendatang adalah sebagai berikut:

1. Berkembangnya pendidikan terbuka dengan modus belajar jarak jauh (*distance learning*).
2. *Sharing Resource* bersama antar lembaga pendidikan / latihan dalam sebuah jaringan perpustakaan dan instrumen pendidikan lainnya (guru, laboratorium) berubah fungsi menjadi sumber informasi daripada sekedar rak buku
3. Penggunaan perangkat teknologi informasi interaktif, seperti CD-ROM.

Pembelajaran jarak jauh dalam jaringan (*Online Distance Learning*) Kelas Online bisa dirancang dengan dua sistem yakni *synchronous* dan *asynchronous learning*. Kedua sistem belajar ini menganut prinsip pembelajaran yang berbeda yang disusun berdasarkan karakteristik peserta didik seperti motivasi, ketertarikan dan gaya belajar. *Synchronous Learning* adalah proses pembelajaran dimana peserta didik dapat mengakses pembelajaran pada waktu yang sama dengan teman dan gurunya. Materi dan subjek belajar disampaikan oleh guru secara terstruktur kepada peserta didik sama seperti pada kelas-kelas tradisional namun dilakukan pada tempat yang terpisah. Proses pembelajaran *synchronous* dilakukan dalam jaringan dan memanfaatkan fasilitas utama

yakni *Online conference* sebagai kelas virtual seperti *Google Meet*, *Zoom*, *Big Blue Button* dan sejenisnya. *Synchronous* dititikberatkan pada pendekatan konservatif terutama untuk materi-materi yang membutuhkan diskusi dan *feedback* langsung dari pengajar. Contoh kelas *Synchronous* dilakukan dengan cara Live streaming atau dengan aplikasi *video conference*. Kegiatan dalam kelas *Synchronous* dilakukan dalam bentuk ceramah atau model *direct instruction* oleh guru melalui media presentasi. Peserta didik dapat langsung bertanya melalui layanan chat, pesan massal (*Broadcast*) dan *microphones*. Sedangkan *Asynchronous Learning* adalah sistem pembelajaran yang diatur sedemikian rupa sehingga peserta didik bisa belajar dengan waktu yang fleksibel. Pada umumnya pembelajaran *asynchronous* ditata agar memiliki *deadline* pengiriman tugas, waktu pengiriman yang panjang, menu penyajian materi, instruksi kegiatan pembelajaran, dan ruang diskusi asinkron. Dalam pembelajaran *asynchronous*, guru mungkin saja memberikan instruksi yang terstruktur mengenai kegiatan pembelajaran namun karena keterbatasan kontrol dari guru seperti pada kegiatan kelas *synchronous*, maka peserta didik bisa saja mengerjakan aktifitas yang disampaikan tidak secara beraturan. Hal ini harus menjadi pertimbangan guru dalam menyusun instruksi yang diberikan. Pembelajaran *asynchronous* memanfaatkan fitur Forum dan pesan broadcast untuk

menjalin komunikasi massal di dalam kelas. Fitur ini analog dengan interaksi sosial antar peserta online yang terjadi di dalam kelas. Selain itu, kelas *asynchronous* memanfaatkan prinsip belajar mandiri, workshop, dan fitur berbagi tugas. Fitur berbagi tugas ini adalah fitur dimana tugas dapat diakses secara massal untuk seluruh anggota kelas. Jika tidak tersedia dalam LMS, biasanya *Google Drive* akan dimanfaatkan sebagai substitusi untuk file. Contoh Pembelajaran asynchronous adalah Kelas asynchronous biasanya di atur oleh guru sebelum waktu pembelajaran dilaksanakan. Seluruh instruksi di atur di LMS kemudian peserta didik mengaksesnya secara individu dan bebas. Guru akan memposting bahan ajar Asynchronous baik berupa artikel, infografik, video dan sejenisnya. Isinya berupa instruksi dan tagihan pembelajaran kegiatan yang harus dilaksanakan.

Model pembelajaran daring *asynchronous* cukup banyak diterapkan di lingkungan pendidikan (Narayana, 2016). Dimana menurut Fordham University pembelajaran *Asynchronous* adalah siswa tidak harus belajar *real time*. Konten dan tugas sudah diberikan dalam jangka waktu tertentu dan siswa dapat menyesuaikan kapan saja. Biasanya interaksi ini dilakukan dengan *melakukan Q&A, discussion boards, wikis, dsb*. Tipe seperti ini cocok untuk siswa yang tidak memiliki keleluasaan waktu atau sibuk.

Usia anak SD sekarang ini bukan lagi sebagai generasi X tetapi sudah masuk dalam generasi Z (lahir tahun 1998-2009) dan generasi A (kelahiran diatas tahun 2009) (Wulandari, 2020)) yang banyak memanfaatkan internet dalam kehidupan mereka. Ciri-ciri dari generasi Z dan A memiliki kesamaan yaitu ekspresif, fasih teknologi, dan intens berkomunikasi melalui media social. Di era digital ini, siswa sudah terbiasa mengakses internet. Guru seharusnya dapat memanfaatkan teknologi dalam pelaksanaan pembelajaran. Perubahan paradigma pembelajaran sangat penting dilakukan oleh guru yang berperan sebagai *agent of change*. Teknologi dan pendidikan yang seharusnya berdampingan.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan peneliti sekitar bulan April 2023 pada siswa kelas VII SMP N 3 Tabanan, ditemukan fakta bahwa kurang optimalnya penggunaan media dan teknologi pada saat pembelajaran. Guru sudah membuat room di aplikasi *Google Classroom* hanya saja ada beberapa siswa yang belum masuk dengan berbagai alasan. Pengumpulan tugas pun masih banyak yang terlambat dan bingung. Kemudian siswa masih takut untuk memposting pemikiran mereka di dalam *Google Classroom* sehingga pembelajaran masih berpusat pada guru. Kemudian jika sedang ada urusan maka proses pembelajaran siswa menjadi kurang efektif karena materi tidak tersampaikan kepada

siswa padahal guru dapat memanfaatkan aplikasi belajar *online* yang sudah banyak digunakan yaitu aplikasi *Google Classroom* salah satunya. Penelitian mengenai *google classroom* sudah dilakukan oleh beberapa peneliti. Yang pertama yaitu penelitian dari yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Aplikasi *Google classroom* Terhadap Kualitas Pembelajaran dan Hasil Belajar Peserta didik Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI di SMAN 1 Kota Tangerang Selatan” dari (Ernawati, 2018). Dimana kesimpulan dari penelitian ini adalah *google classroom* meningkatkan kualitas dan hasil belajar siswa. Kemudian yang kedua ada penelitian dari (Sari I. N., 2019) yang berjudul “Pengaruh Penggunaan *Google classroom* Terhadap Efektivitas Pembelajaran Mahasiswa Universitas Islam Indonesia”. Kesimpulan dari penelitian ini adalah penggunaan *Google Classroom* meningkat maka akan meningkat pula efektivitas belajar mahasiswa. Selanjutnya ada penelitian dari (Wulandari, 2020) dengan judul “Pemanfaatan *Google Classroom* dalam Penilaian Autentik Studi Kasus SD Negeri Sidomulyo 05 Silo Kabupaten Jember” dengan kesimpulan bahwa dengan menggunakan *Google Classroom* memudahkan guru untuk memberikan penilaian kepada siswa. Berbeda dengan penelitian- penelitian sebelumnya, penelitian kami fokus terhadap analisis penggunaan aplikasi *google classroom* sebagai media

pembelajaran dalam meningkatkan keaktifan siswa.

Pada tahun 2014, Google memperkenalkan *platform* khusus yang digunakan sebagai alat untuk membantu pelaksanaan pembelajaran yaitu *Google classroom* (Nisa El Fauziah, 2019). *Google classroom* atau ruang kelas Google merupakan suatu serambi pembelajaran campuran untuk ruang lingkup pendidikan yang dapat memudahkan pengajar dalam membuat, membagikan dan menggolongkan setiap penugasan tanpa kertas, (Afrianti, 2018) . *Google classroom* (GC) membantu guru untuk membuat dan mengatur tugas kelas dengan cepat dan mudah, memberikan umpan balik kepada peserta didik langsung secara efisien, dan berkomunikasi bersama peserta didik tanpa terbatas oleh ruang dan waktu. *Google Classroom* dianggap sebagai *platform* terbaik yang mampu meningkatkan kinerja guru. *Google Classroom* menyediakan fasilitas yang sangat bermanfaat yang dapat dimanfaatkan oleh peserta didik. *Google Classroom* membantu guru untuk mengatur kelas, memanfaatkan waktu dan meningkatkan kualitas komunikasi dengan peserta didik (Latif, 2016). Namun melalui beberapa tinjauan pustaka, pemanfaatan *Google Classroom* belum terlalu banyak digunakan. Hal ini disebabkan oleh berbagai macam faktor baik faktor teknis, taktis, ekonomi, dan sosial.

Melalui aplikasi *Google classroom*

diasumsikan bahwa tujuan pembelajaran akan lebih mudah direalisasikan dan sarat kebermaknaan. Oleh karena itu, penggunaan *Google classroom* ini sesungguhnya mempermudah guru dalam mengelola pembelajaran dan menyampaikan informasi secara tepat dan akurat kepada peserta didik (Hakim, 2016). Guru dapat memanfaatkan berbagai fitur yang terdapat pada *Google classroom* seperti *assignments, grading, communication, time-cost, archive course, mobile application, dan privacy*. Penelitian ini diharapkan memberi solusi terhadap metode yang selama ini diterapkan di kelas yaitu dengan metode konvensional dimana guru lebih mendominasi aktifitas pembelajaran baik dengan metode ceramah ataupun metode pemberian tugas. Implementasi pembelajaran dengan *Google classroom* lebih memudahkan dalam mengevaluasi keterlaksanaan proses belajar mengajar baik di kelas maupun diluar kelas.

Izenstark (2015) menjelaskan bahwa desain dari *google classroom* sudah tidak asing lagi bagi peserta didik karena mereka sudah menggunakan beberapa produk dari *google* via akun. Tujuan pembelajaran dengan aplikasi *google classroom* adalah untuk lebih mudah direalisasikan dan sarat akan kebermaknaan sehingga dapat mempermudah guru dalam mengelola pembelajaran dan menyampaikan informasi secara tepat dan akurat kepada peserta didik (Hardiyana, 2015).

Pembelajaran *Asynchronous* atau *Asynchronous Learning* adalah sistem pembelajaran yang diatur sedemikian rupa sehingga peserta didik bisa belajar dengan waktu yang fleksibel. Pada umumnya pembelajaran asynchronous ditata agar memiliki *deadline* pengiriman tugas, waktu pengiriman yang panjang, menu penyajian materi, instruksi kegiatan pembelajaran, dan ruang diskusi asinscron. Dalam kelas asynchronous online, pembelajaran dapat dilakukan peserta didik secara bebas sesuai dengan jadwal kosong mereka. Guru akan melacak kehadiran peserta didik dengan cara yang berbeda seperti pada saat kelas Sinkron. Bisa saja dilacak seperti seberapa lama mereka membaca materi, apakah mereka telah menyelesaikan menyaksikan video yang diberikan, atau peserta didik bisa menjawab kuis yang diberikan dan hal-hal yang dianggap bisa mensubstitusi absen harian yang dicentang. Berikut adalah kelebihan dan kekurangan dari pembelajaran *Asynchronous*:

#### **a. Kelebihan**

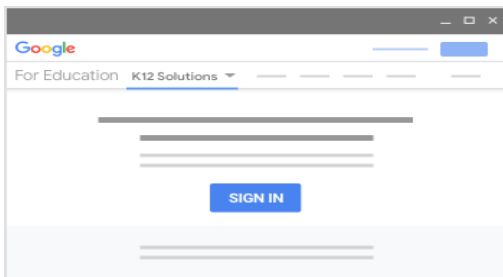
- i. Kualitas dialog sangat tinggi dapat dicapai menggunakan struktur diskusi dan memberikan waktu lebih lama untuk para peserta untuk memikirkan apa yang akan diposting.
- ii. Siswa yang mengikuti pembelajaran dapat memilih waktu kapan saja dimana saja dan dapat memilih waktu

yang tepat.

- iii. Komitmen ruang tidak relevan dan siswa dengan bebas belajar kapanpun saat mereka memiliki waktu.

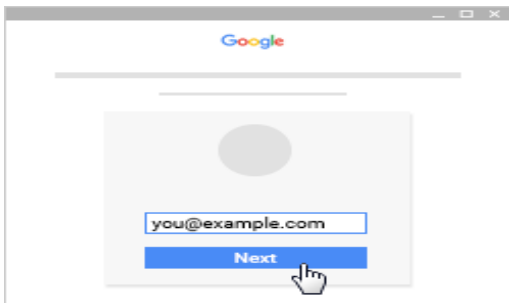
Untuk membuka *google Classroom* maka harus mengikuti beberapa langkah sebagai berikut:

- a. Langkah pertama adalah Login melalui google untuk pertama kali dengan membuka google classroom dengan menetik *classroom.google.com* lalu klik buka classroom



Gambar 1. Tampilan awal Google Classroom

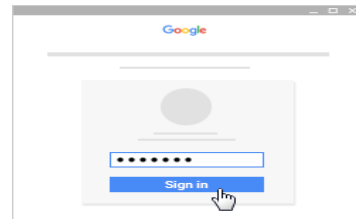
- b. Langkah ke-dua yaitu login dengan memasukkan nama pengguna Anda, lalu klik berikutnya.



Gambar2. Tampilan Login Google

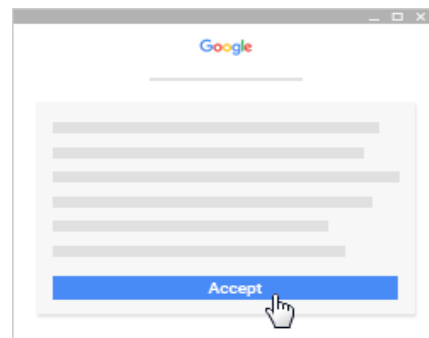
- c. Langkah ke-tiga yaitu login dengan memasukkan sandi Anda,

lalu klik Masuk.



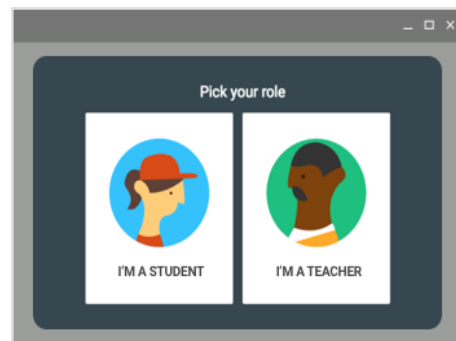
Gambar 3. Tampilan Input Password GoogleClassroom

- d. Langkah ke-empat login dan jika ada pesan selamat datang, baca pesan tersebut, lalu klik terima



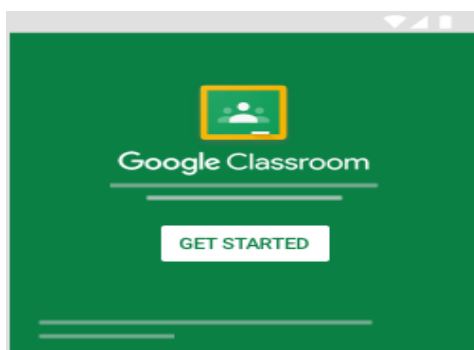
Gambar 4. Tampilan pesan selamat datang setelah login Google Classroom

- e. Langkah ke-lima yaitu login untuk memilih sebagai seorang siswa atau pengajar.



Gambar 5. Tampilan menu pilihan siswa atau pengajar dalam google classroom

- f. Langkah ke-enam yaitu memulai menggunakan Google Classroom dengan meng-klik “Mulai”



Gambar 6. Tampilan untuk memulai Google Classroom

#### b. Kekurangan

1. Jenis komunikasi asinkron ini memiliki kecepatan transmisi yang lebih kecil
2. Membutuhkan sinkronisasi mulai dari pertama hingga akhir karakter data yang nantinya akan diberikan atau diterima mereka yang melakukan komunikasi.

### METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif deskriptif. (Bodgan R. &., 1992) mendefinisikan penelitian kualitatif sebagai prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang yang diamati (Moleong, 2008). Penelitian ini menggunakan jenis penelitian deskriptif, karena tujuan yang hendak dicapai sehubungan dengan topik penelitian adalah

memaparkan mengenai Analisis Penggunaan *Google Classroom* Sebagai Media Pembelajaran Daring Pada Peserta didik Kelas VII SMP N 3 Tabanan. Dalam kajiannya penelitian deskriptif ini dapat digunakan untuk menggambarkan, menguraikan, dan menjelaskan data atau obyek secara natural, objektif, dan factual (apa adanya). Tujuan dari penelitian deskriptif ini adalah untuk membuat deskripsi secara sistematis, faktual dan akurat mengenai fakta-fakta permasalahan yang diteliti. Metode kualitatif deskriptif menyesuaikan antara pendapat peneliti dengan pendapat informan. Adapun teknik pengumpulan data penelitian ini menggunakan teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi adalah aktivitas penelitian yang bertujuan untuk mengumpulkan data yang berkaitan dengan permasalahan yang ada dalam penelitian melalui proses pengamatan langsung di lapangan. Observasi adalah metode pengumpulan data dimana peneliti mencatat informasi sebagaimana yang mereka saksikan selama penelitian (Gulo, 2002). Teknik pengumpulan data ini dilakukan dengan cara mengamati fenomena yang ada dan terjadi. Observasi ini diharapkan dapat memperoleh data yang relevan dan sesuai dengan topik penelitian. Sedangkan wawancara adalah percakapan dengan ada maksud untuk menemukan informasi dalam percakapan tersebut. Menurut Estenburg dalam (Sugiyono, Metode



Penelitian Kuantitatif, kualitatif dan kombinasi (Mixed Methods, 2014 wawancara adalah pertemuan yang dilakukan oleh dua orang untuk bertukar informasi maupun suatu ide dengan cara tanya jawab, sehingga dapat dikerucutkan menjadi sebuah kesimpulan atau makna dalam topik tertentu. Melalui wawancara inilah peneliti menggali data, informasi, dan kerangka keterangan dari subyek penelitian. Kemudian ada pula dokumentasi yaitu (Sugiyono, 2015) mendefinisikan dokumentasi adalah suatu cara yang digunakan untuk memperoleh data dan informasi dalam bentuk buku, arsip,

dokumen, tulisan angka dan gambar yang berupa laporan serta keterangan yang dapat mendukung penelitian. Penggunaan dokumen sudah lama digunakan dalam penelitian sebagai sumber data karena banyak hal dokumen sebagai sumber data dimanfaatkan untuk menguji, menafsirkan, bahkan meramalkan (Moleong, 2008). Wawancara dilakukan dengan melakukan wawancara kepada wali kelas dan 10 siswa kelas VII SMP N 3 Tabanan. Untuk pertanyaan wawancara sudah disiapkan, berikut adalah daftar pertanyaan tersebut:

Tabel 1

### Instrumen Wawancara Untuk Guru Terkait Penggunaan Google Classroom Sebagai Media Pembelajaran

No.	Indikator	Pertanyaan
1.	Kecakapan N siswa dalam mengoperasikan <i>Google Classroom</i>	1. Apakah bapak/ibu guru mampu membuat akun <i>google classroom</i> sendiri 2. Apakah bapak/ibu guru mampu memasukkan peserta didik ke dalam <i>google classroom</i> ? 3. Apakah bapak/ibu guru mampu memberikan tugas ke peserta didik dalam <i>google classroom</i> ? 4. Apakah bapak/ibu guru mampu melihat tugas yang sudah dikumpulkan oleh peserta didik ? 5. Apakah bapak/ibu guru mampu memberikan komentar pada <i>google classroom</i> ? 6. Apakah bapak/ibu guru mampu menilai tugas yang sudah diberikan dalam <i>google classroom</i> ?
2.	Kendala dalam menggunakan <i>Google Classroom</i>	1. Apakah bapak/ibu guru dapat mengakses internet dengan lancar di rumah ? 2. Tantangan/kesulitan terbesar dalam menggunakan aplikasi belajar online ? 3. Apa persiapan yang bapak/ibu lakukan sebelum pembelajaran daring dilakukan ?

- |    |                                    |   |
|----|------------------------------------|---|
| 3. | Penggunaan <i>Google Classroom</i> | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Bagaimana cara bapak/ibu memanfaatkan <i>google classroom</i> sebagai media pembelajaran daring ?</li> <li>2. Konten apa saja yang bapak/ibu unggah di <i>google classroom</i> ?</li> <li>3. Lalu Apakah bapak/ibu guru memberikan tugas yang bervariasi atau memberikan materi dalam bentuk yang menarik kepada siswa dalam <i>google classroom</i> ?</li> </ol>   |
| 4. | Manfaat yang diperoleh             | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Apa perbedaan paling signifikan yang dirasakan ketika mengajar secara online dibandingkan dengan mengajar dengan tatap muka di kelas ?</li> <li>2. Menurut bapak/ibu apakah siswa dapat mengikuti kelas secara online dengan baik ?</li> <li>3. Menurut bapak/ibu guru apa saja manfaat yang diperoleh dari penggunaan <i>google classroom</i> dalam pembelajaran daring ?</li> <li>4. Menurut bapak/ibu guru apa saja kelebihan dan kekurangan <i>google classroom</i> dalam pemanfaatannya sebagai media pembelajaran daring ?</li> </ol> |

**Tabel 2**  
Instrumen Wawancara Untuk Siswa Terkait Penggunaan Google Classroom Sebagai Media Pembelajaran

No.	Indikator	Pertanyaan
1.	Kecakapan siswa dalam mengoperasikan <i>Google Classroom</i>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Apakah adik mampu masuk secara mandiri ke dalam <i>google classroom</i> dengan kode yang sudah digunakan ?</li> <li>2. Apakah adik mampu melihat tugas yang diberikan oleh guru ?</li> <li>3. Apakah adik mampu mengirimkan tugas dalam <i>google classroom</i> ?</li> </ol>

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Kecakapan siswa dan guru dalam mengoperasikan *Google Classroom*

Berdasarkan hasil wawancara dengan 10 siswa kelas VII SMP N 3 Tabanan diketahui bahwa dalam penggunaan aplikasi *google classroom* ini dari 10 siswa yang peneliti wawancarai mengalami kesulitan dan bingung saat pertama kali menggunakan

aplikasi *google classroom*. Berbeda dengan *Whats App*, *google classroom* ini cukup baru untuk kalangan siswa apalagi siswa Sekolah Dasar. Siswa baru pertama kali mengenal aplikasi belajar *google classroom* sehingga belum mengenal secara keseluruhan dari apa yang ada di dalam *google classroom*. Banyak dari siswa yang bingung bagaimana cara melihat tugas, mengirim tugas, dan melihat nilai yang

diberikan oleh guru. Tetapi hal tersebut tidak berlangsung lama karena jaman sekarang sudah jaman modern ditambah para siswa adalah siswa dengan kelahiran tahun 2010 an. Dimana siswa tersebut masuk ke dalam generasi Z. Karakteristik generasi Z menurut (Research, 2011) adalah generasi pertama yang sebenar-benarnya generasi internet. Generasi Z lahir saat teknologi tersebut sudah tersedia. Hal itulah yang membuat generasi ini memiliki karakter yang menggemari teknologi, fleksibel, lebih cerdas, dan toleran pada perbedaan budaya. Mereka juga terhubung secara global dan berjejaring di dunia virtual. Sehingga kesulitan tersebut bisa diatasi dengan cara membuka tutorial penggunaan *google classroom* melalui youtube atau sekedar *browsing* di Google.

Kemudian kecakapan guru dalam penggunaan *google classroom* juga tidak beda jauh dengan siswa. Awalnya guru memang belum terbiasa menggunakan aplikasi *google classroom* sehingga mengalami kesulitan dan kebingungan saat baru penggunaan Aplikasi. Apalagi sebelumnya tidak ada pelatihan dalam menggunakan aplikasi ini. Tetapi karena guru yang bersangkutan masih cukup muda yaitu umur 35 tahun dan melek akan teknologi maka hal tersebut bukan menjadi hambatan dalam menggunakan aplikasi *google classroom* sebagai media

pembelajaran bagi siswa.

## 2. Penggunaan *Google Classroom*

Hampir mirip dengan *Whats App* bahwa di dalam *Google Classroom*, guru bisa mengirimkan semua tugas ataupun materi baik itu dalam bentuk file, video, maupun yang lain dan siswa juga dapat mengomentari atau memberikan pertanyaan dari apa yang sudah diberikan oleh guru.

Berdasarkan hasil wawancara dengan walikelas kelas VII SMP N 3 Tabanan bahwa wali kelas sering mengirimkan tugas berupa video pembelajaran dari youtube untuk kemudian ditonton oleh siswa dan dipahami kemudian mengirimkan file Power point dan file dalam bentuk pdf rangkuman dari materi sebagai bahan pembelajaran yang dikirimkan di dalam *room* pada hari itu. Kemudian siswa dapat memberikan komentar di dalam kolom untuk menanggapi apa yang sudah dikirimkan.

Adapun hasil wawancara dengan seorang siswa menyebutkan bahwa dirinya menjadi lebih aktif dan tidak malu saat memberikan komentar karena pada saat pembelajaran tatap muka secara langsung, siswa tersebut adalah seorang yang pemalu sehingga sulit untuk memberikan pendapat padahal siswa ini adalah siswa yang

cukup pandai. Siswa di *room* bukan hanya mampu untuk bertanya juga mampu untuk menuangkan komentarnya sehingga terjadilah diskusi antar siswa dan guru secara virtual di *Google Classroom*. Hal tersebut sesuai dengan hasil penelitian (Maryunita, 2017) dengan pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran maka akan meningkatkan minat siswa untuk belajar dan meningkatkan budaya literasi.

### **3. Kendala dalam menggunakan *Google Classroom***

Selain itu adapun beberapa kendala yang dialami siswa dan guru. Kendala yang paling banyak adalah kendala yang dialami oleh siswa. Kendala tersebut antara lain:

- a. Seperti yang sudah disebutkan di atas bahwa kesulitan pertama yaitu kesulitan pada saat awal masuk aplikasi. Kemudian untuk guru kesulitannya ada dalam memberikan penilaian.
- b. Walikelas menuturkan bahwa biasanya diajarkan satu kali oleh saudaranya atau hanya dengan menonton tutorialnya di youtube saja cukup tetapi untuk bagian memberikan penilaian kepada siswa, walikelas masih bingung sehingga sampai beberapa hari ke depan masih didampingi oleh saudaranya yang paham akan penggunaan *googleclassroom*.
- c. Mayoritas orang tua siswa karena rata-

rata pendidikan mereka yaitu tamatan SMA dan bahkan ada yang hanya tamatan SMP kemudian umur yang sudah cukup tua sehingga kurang bisa dalam menggunakan *handphone android* sehingga tidak bisa mendampingi siswa saat siswa mengalami kesulitan dalam penggunaan aplikasi *Google Classroom*.

Seperi yang dialami oleh salah satu siswa dimana orang tuanya bekerja di luar negeri sedangkan di rumah hanya tinggal bersama neneknya sehingga mengalami kesulitan saat awal pelaksanaan. Hal ini sejalan dengan penelitian dari (Wicaksono, 2017) bahwa guru harus memberikan pemahaman kepada orang tua siswa supaya tidak terjadi kesalahpahaman dalam pelaksanaan pembelajaran menggunakan aplikasi *Google Classroom*. Siswa yang mengalami kesulitan tersebut akan dibantu oleh walikelas atau ada juga yang meminta bantuan kepada saudara perihal penggunaan aplikasi *Google Classroom*.

- d. Tata tertib yang ada di sekolah yang menyebutkan bahwa siswa dilarang untuk membawa alat elektronik ke sekolah tentunya mempengaruhi keleluasaan dalam pemanfaatan *handphone* dalam kegiatan pembelajaran.
- e. Guru harus menentukan aturan yang jelas dalam penggunaan *handphone* di sekolah supaya siswa tidak menyalahgunakan *handphone* untuk keperluan yang

menyimpang dari pembelajaran.

- f. Masalah jaringan di desa yang tidak terlalu baik kemudian pembelian kuota juga menjadi kendala. Hal lain yaitu ada juga siswa yang belum mempunyai *handphone*. Dari 10 siswa ada 2 siswa yang memiliki kendala dalam masalah *handphone*. Ada seorang siswa yang sama sekali belum memiliki *handphone* sehingga siswa tersebut harus “menumpang” belajar dan mengirimkan tugas di akun temannya. Ada juga siswa yang memiliki *handphone* hanya saja masih milik bersama dengan kakaknya yang kadang memiliki kepentingan berbeda di waktu yang sama sehingga membuat saling berebut *handphone*.

#### 4. Manfaat yang diperoleh

Banyak sekali manfaat yang diperoleh dengan adanya *Google Classroom*. Manfaat ini bukan hanya untuk guru saja tetapi juga siswa diuntungkan dengan penggunaan *Google Classroom* sebagai media pembelajaran.

Kemudian pendapat dari seorang siswi, menyebutkan bahwa dirinya pernah tidak masuk sekolah dan ketinggalan materi sedangkan orang tuanya kurang paham akan materi tersebut, tetapi dengan adanya *google Classroom* siswi tersebut dapat membaca file yang dikirimkan oleh

guru sebagai bahan untuk belajar sehingga tidak lagi tertinggal materi pelajaran. Siswa lain juga mengatakan bahwa penggunaan aplikasi *google Classroom* ini tidak boros sehingga menghemat kuota. Kemudian secara umum, ada beberapa manfaat dari penggunaan *google classroom* yaitu sebagai berikut:

- a. Guru dan peserta didik menjadi terbiasa menggunakan pembelajaran secara daring (Tika Yulianti, 2021). Wali kelas menuturkan bahwa yang awalnya guru dan siswa hanya memanfaatkan kuota hanya untuk membuka media social, tetapi sekarang lebih bermanfaat dengan menggunakan *google classroom* walaupun belum sepenuhnya terlaksana dengan baik namun setidaknya sudah mampu memperkenalkan aplikasi belajar online kepada siswa supaya tidak tertinggal akan kemajuan teknologi, informasi, dan komunikasi.
- b. Guru ingin mencoba menggunakan fasilitas pembelajaran daring lainnya selain *Google Classroom*.
- c. Guru dalam mengajar dapat menghemat waktu dalam mengelola kelas.
- d. Memudahkan peserta didik dan guru untuk saling terhubung di dalam dan di luar sekolah. Walikelas merasa sangat terbantu ketika sedang ada kepentingan dan harus meninggalkan kelas sedangkan

- tidak ada guru pengganti maka siswa dan guru akan belajar melalui *google classroom*.
- e. Menghemat kertas dengan mengumpulkan tugas secara online.
  - f. Meningkatkan literasi digital. Sejalan dengan penelitian (Ulum, 2019) yang menyimpulkan bahwa penggunaan teknologi seperti *smartphone* dan tablet mempunyai banyak keuntungan dan dapat mendorong pengembangan literasi digital. Berdasarkan penelitian tersebut maka diharapkan penggunaan aplikasi *Google Classroom* sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan budaya literasi digital
  - g. Meningkatkan keaktifan dan motivasi belajar (Tika Yulianti, 2021). Hal ini sejalan juga dengan penelitian dari (Sihotang, 2019) bahwa implementasi media pembelajaran *E-learning* berbasis *Google Classroom* dapat meningkatkan motivasi belajar.
  - h. Memudahkan guru dalam memberikan penilaian kepada siswa sejalan dengan penelitian dari (Wulandari, 2020) bahwa penggunaan *Google Classroom* dapat memudahkan guru dalam pemberian penilaian autenti kepada siswa.
  - i. Menyiapkan siswa untuk pembelajaran di masa depan. Sesuai dengan hasil penelitian dari (Nurfalah, 2019) menyimpulkan bahwa pengoptimalan fitur *google classroom* mempunyai dampak yang penting bagi pembelajaran di era revolusi industry 4.0 (Bodgan, 2003) antara lain: (1) pembelajaran dilakukan secara online dengan memanfaatkan teknologi, (2) tidak terbatas oleh ruang dan waktu, (3) peserta didik terlibat langsung dalam pembelajaran yang memanfaatkan internet (4) materi pembelajaran mudah diakses, (5) melatih ketrampilan literasi data dan literasi teknologi.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian maka dapat diambil kesimpulan bahwa penggunaan *google classroom* sebagai media pembelajaran untuk siswa kelas VII SMP N 3 Tabanan pada awalnya mengalami kesulitan namun seiring berjalannya waktu, siswa dan guru sudah terbiasa dengan fitur-fitur yang ada pada *google classroom*.

Terdapat beberapa hambatan yang dihadapi baik itu oleh guru maupun siswa. Kemudian guru pun dapat mengirimkan berbagai konten di dalam *google classroom* untuk nanti siswa memberikan komentar

atas apa yang telah diberikan oleh guru. Ada beberapa manfaat yang dapat dirasakan oleh siswa dan guru diantaranya yaitu siswa menjadi rajin membaca dan lebih aktif untuk memberikan komentar baik dalam pernyataan maupun pertanyaan.

#### UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih disampaikan kepada pihak-pihak yang telah membantu dalam penulisan artikel ini, terutama kepada Dewan Redaksi yang telah menyunting dan menerima artikel ini sehingga layak untuk diterbitkan.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Afrianti, W. E. (2018). Penerapan google classroom dalam pembelajaran Akuntansi (Studi pada Program Studi Akuntansi Universitas Islam Indonesia).
- Maryunita, R. (2017). Pemanfaatan Aplikasi Google Japanese Input dalam Meningkatkan Minat dan Kemampuan Membaca Teks Bahasa Jepang. *JAPANEDU*, 20-28.
- Moleong, L. (2008). Metode Penelitian Kualitatif. *Remaja Rosda Karya*.
- Moore, J. L.-D. (2011). E-Learning, online learning, and distance learning environments: Are they same? . *Internet and Higher Education*.
- Narayana, G. W. (2016). Analisis terhadap Hasil Penggunaan Metode Pembelajaran Synchronous dan Asynchronous. *Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Multimedia*.
- Nisa El Fauziah, U. d. (2019). Penerapan Google Classroom dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Kepada Guru-guru Bahasa Inggris di SMP Subang. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 183-191.
- Skripsi Dipublikasikan.*
- Bodgan, B. &. (2003). *Qualitative research for Education Boston. Allyn & Bacon, Inc.*
- Bodgan, R. &. (1992). *Metode Penelitian Kualitatif, Terjemahan oleh Arief Rurchan, (Surabaya: Usaha Nasional). Surabaya.*
- Gulo, W. (2002). *Metodologi Penelitian. Jakarta: PT Gramedia Widiaarsa.*
- Hardiyana, A. (2015). Implementasi Google Classroom Sebagai Alternatif dalam Meningkatkan Mutu Pembelajaran di Sekolah. *Karya Tulis Ilmiah, Cirebon: SMA Negeri 1 Losari.*
- Izenstark, A. &. (2015). Google Classroom for Librarians: Features and Opportunities. *Library Hi Tech News*, 1-3.
- Latif, S. (2016). Learning Engagement in Virtual Environment. *International Journal of Computer Application*, 7- 13.
- Nurfalah, E. (2019). Optimalisasi E-Learning berbasis virtual class dengan googleclassroom Sebagai media pembelajaran fisika. *Physics Education Research Journal*, 46-55.
- Research, G. (2011). Consumers of tomorrow insights and observations about generation Z.
- Rosenberg, M. J. (2001). Strategies for delivering knowledge in the digital age. *USA: McGraw-Hill Companies.*
- Sari, K. V. (2020). Penggunaan aplikasi google classroom untuk meningkatkan keaktifan belajar dan kedisiplinan pengumpulan tugas pada siswa kelas IVB di SDN Godean 1. *Prosiding Pendidikan Profesi Guru*.
- Sihotang. (2019). Optimalisasi Penggunaan Google Classroom Dalam Peningkatan Minat Belajar Bahasa Inggris Siswa di Era

- Revolusi Industri 4.0 (Studi Kasus di SMK Arina Sidikalang). *Jurnal Teknologi dan Ilmu Kesehatan*.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: ALFABETA CV.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sujana (2019). *Pengertian Pendidikan Menurut Para Ahli. Pendidikan Education*.
- Ulum, B. F. (2019). Pemanfaatana Google Apps di Era Literasi Digital Pada Siswa Sekolah Dasar. *Lentera: Jurnal Pendidikan*, 22-31.
- Uno, H. B. (2010). *Model pembelajaran menciptakan proses belajar mengajar yang kreatif dan inovatif*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Wicaksono, V. D. (2017). Pembelajaran blended learning melalui google classroom di sekolah dasar. *FKIP UMS*.
- Wulandari, R. d. (2020). Pemanfaatan Googel Classroom dalam Penilaian Autentik Studi Kasus SD Negeri Sidomulyo 05 Silo KabupatenJember. *REKAYA SA*, 187-196