

Optimasi Google Classroom Sebagai Inovasi Pembelajaran Online Di Masa Pandemi Covid-19

Purnomo Hadi Susilo¹, M. Ghofar Rohman²

^{1,2}Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Islam Lamongan

E-mail: 1purnomo@unisla.ac.id, 2m.ghofarrohman@unisla.ac.id

Abstrak— pandemi Covid-19 telah mewabah keseluruh penjuru dunia, tidak terkecuali negara Indonesia. Secara serentak Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (SE No. 36962/MPK.A/HK/2020), menanggapi bahwa pembelajaran selama masa pandemi dapat dilaksanakan dengan sistem daring atau jarak jauh dan kerja dari rumah. Penerapan pembelajaran secara daring merupakan bentuk inovasi yang dapat dilakukan untuk dapat mengkondisikan proses belajar mengajar dengan harapan dapat mencegah penyebaran wabah Covid-19. Salah satu aplikasi pembelajaran online yang dapat digunakan untuk mendukung proses pembelajaran pada masa pandemi Covid-19 diantaranya yaitu Google Classroom. Aplikasi Google Classroom ini dilengkapi dengan fitur ruang kelas yang dapat dibuat oleh pendidik dan dapat diikuti oleh seluruh peserta didik. Fitur yang disediakan termasuk lengkap diantaranya, yaitu upload materi, video, tugas/latihan, dan bahkan forum diskusi. Data penelitian diambil dengan menyebarkan kuesioner secara online menggunakan google form terhadap 122 mahasiswa. Mahasiswa tersebut adalah yang telah melakukan pembelajaran online dengan menggunakan Google classroom. Hasil penelitian menunjukkan bahwa optimasi penggunaan Google Classroom dapat digunakan untuk mengembangkan pembelajaran online dengan hasil yang tinggi, yaitu sebesar 73,57%.

Kata Kunci— pembelajaran, google classroom, Covid-19, e-learning

Abstract – The Covid-19 pandemic has plagued all corners of the world, including Indonesia. Simultaneously, the Ministry of Education and Culture (SE No. 36962/MPK.A/HK/2020), responded that learning during the pandemic can be carried out with an online or remote system and work from home. The application of online learning is a form of innovation that can be done to condition the teaching and learning process in the hope of preventing the spread of the Covid-19 outbreak. One of the online learning applications that can be used to support the learning process during the Covid-19 pandemic is Google Classroom. This Google Classroom application is equipped with classroom features that can be created by educators and can be followed by all students. The features provided are complete, including uploading materials, videos, assignments/practices, and even discussion forums. Research data was taken by distributing online questionnaires using google form to 122 students. These students are those who have done online learning using Google classroom. The results showed that the optimization of the use of Google Classroom can be used to develop online learning with high results, which is 73.57%.

Keywords— learning, google classroom, Covid-19, e-learning

1. PENDAHULUAN

Masa pandemi (Covid-19) hampir telah mewabah keseluruh penjuru dunia, tidak terkecuali negara Indonesia. Penyebaran Covid-19 di Indonesia mulai muncul yaitu pada akhir bulan Februari 2020. Adanya kasus bahwa salah satu warga Indonesia telah positif terjangkit Covid-19 yang secara langsung diumumkan oleh Pemerintah, dengan cepat pula menyerang seluruh aspek kehidupan di Indonesia. Mulai dari aspek kesehatan, perekonomian, sosial, bahkan sampai aspek pendidikan menjadi lemah dan lumpuh. Banyak lembaga-lembaga pendidikan harus di *lockdown* dan tidak boleh melaksanakan pendidikan secara tatap muka, bahkan harus diliburkan selama ada wabah Covid-19. Hal ini kemudian ditanggapi oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (SE No.

36962/MPK.A/HK/2020), bahwa pembelajaran selama masa pandemi Covid-19 dapat dilaksanakan yaitu dengan menggunakan sistem daring dan kerja dari rumah.

Penerapan pembelajaran secara daring (online) pada masa pandemi merupakan bentuk inovasi yang dapat dilakukan agar dapat mengkondisikan proses pembelajaran dengan harapan dapat mencegah penyebaran wabah Covid-19. Pelaksanaan proses pembelajaran secara daring dapat dilakukan yaitu dengan konsep *e-learning* dengan memanfaatkan aplikasi pembelajaran yang telah ada. Aplikasi-aplikasi pembelajaran secara online yang dapat digunakan untuk mendukung dalam proses pembelajaran diantaranya yaitu seperti *Google Classroom*, *Edmodo*, *Zoom Meet*, dan *Google Meet*. *Google Classroom* (GC) merupakan LMS yang dapat digunakan menciptakan pembelajaran secara Online. Aplikasi ini bisa diakses dan digunakan secara gratis oleh semua orang. Pada aplikasi GC ini sudah dilengkapi dengan fitur ruang kelas yang dapat dibuat oleh guru/pendidik dan dapat diikuti oleh seluruh siswa/peserta didik. Fitur yang disediakan aplikasi GC termasuk lengkap, diantaranya upload materi, upload video, upload tugas/latihan, bahkan forum diskusi (Kusuma & Astuti, 2019).

GC merupakan salah satu aplikasi pembelajaran online yang cukup bagus (Ramadhani, 2019). Selain gratis, aplikasi ini tergolong sangat mudah dioperasikan baik oleh pendidik maupun peserta didik. GC juga dapat diintegrasikan dengan aplikasi google lainnya yang dapat mempermudah dalam proses pembelajaran seperti *Google form*, *Google Doc*, *Google Slides*, *Google Meet*, *Google Drive*, dan banyak aplikasi lainnya. GC dapat dikatakan juga sebagai *virtual classroom* yang dapat memudahkan peserta didik memperoleh, mempelajari materi secara mandiri, dan dapat meningkatkan semangat maupun motivasi peserta didik dalam memahami materi yang diberikan (Akpan, 2016). Hal ini sejalan dengan Azhar & Iqbal (2018) yang menyatakan bahwa GC dapat digunakan untuk merancang pembelajaran secara online yang dapat meningkatkan hasil pembelajaran, metode, dan motivasi belajar. Kompetensi yang dapat ditingkatkan dengan menerapkan GC yaitu kedisiplinan peserta didik dapat meningkat secara signifikan. Hal ini dikarenakan pada aplikasi GC terdapat fitur yang dapat digunakan untuk mengatur waktu secara otomatis (Iftakhar, 2016).

Penggunaan GC tergolong mudah dioperasikan karena sangat sederhana dan fleksibel (Harefa, 2020), baik itu bagi pendidik maupun peserta didik dalam mengolaborasi fitur-fitur untuk menunjang pengembangan kompetensi pembelajaran. Sejalan dengan pendapat Haka, dkk. (2020) menyatakan bahwa pengimplementasian GC dapat digunakan secara optimal dalam pengembangan keterampilan berfikir maupun kemandirian dalam belajar. Oleh karena itu tujuan penelitian yang dilakukan yaitu untuk mengetahui optimasi penggunaan GC dalam proses pembelajaran online dimasa pandemi Covid-19.

2. METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan pada penelitian ini yaitu dengan teknik analisis deskriptif kuantitatif. Populasi yang digunakan yaitu seluruh mahasiswa Prodi Teknik Informatika Universitas Islam Lamongan. Sampel yang digunakan ditentukan dengan teknik *purposive sampling*, yaitu mahasiswa yang telah mengikuti perkuliahan online dengan menggunakan aplikasi *Google Classroom*. Penelitian ini dilakukan pada tahun ajaran 2020/2021 yakni sudah masuk pada masa pandemi Covid-19.

Pengambilan data dilakukan dengan melakukan penyebaran kuesioner secara online menggunakan *Google Form*. Kuesioner yang diberikan terdiri dari 5 pernyataan dan responden sebanyak 122 mahasiswa. Pengisian nilai dari tiap-tiap pernyataan menggunakan skala ordinal, yaitu (4) Sangat Setuju, (3) Setuju, (2) Cukup Setuju, (1) Tidak Setuju, dan (0) Sangat Tidak Setuju. Hasil kuesioner dikumpulkan dan dihitung kemudian dikelompokkan dalam interval pada Tabel 2.1.

Tabel 2.1 Kriteria Penentuan Hasil kuesioner

Interval	Kategori
85-100	Sangat Tinggi
70-84	Tinggi
56-69	Sedang
45-55	Rendah
0-44	Sangat Rendah

Hasil penelitian dianggap baik jika nilai yang dihasilkan minimal 70 atau dalam kategori Sedang. Selanjutnya skor hasil kuesioner dapat dikategorikan dalam bentuk persentase dengan menggunakan rumus berikut (Tiro, 2004):

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

- P : Presentase
f : Frekuensi yang dicari persentasi
N : Jumlah subjek

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian yang didapatkan dari jawaban kuesioner mahasiswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan LMS GC menunjukkan bahwa tergolong BAIK. Hasil kuesioner yang telah diisi oleh mahasiswa tersebut secara menyeluruh menunjukkan sebesar 73,61, seperti yang disajikan pada Tabel 3.1.

Tabel 3.1 Hasil Perhitungan Kuesioner Penggunaan LMS *Google Classroom*

No	Pernyataan	Nilai	Kategori
1	Dapat Mempercepat Pekerjaan/Tugas Lebih Cepat	77,05	Tinggi
2	Dapat meningkatkan produktivitas belajar	69,88	Sedang
3	Dapat meningkatkan efektivitas belajar	70,29	Tinggi
4	Dapat mempermudah dalam menyelesaikan tugas kuliah	76,23	Tinggi
5	Dapat dimanfaatkan untuk mendukung perkuliahan	74,39	Tinggi
TOTAL		73,57	Tinggi

Pada Tabel 3.1 menjelaskan bahwa terdapat 5 (lima) aspek yang dapat diukur dalam pelaksanaan pembelajaran online dengan menggunakan LMS GC. Dari kelima aspek tersebut menyatakan bahwa penerapan GC bisa Optimal dalam pembelajaran online/daring. Lima aspek yang dapat dioptimalkan dengan menerapkan GC, yaitu 1) Peserta didik dapat dengan lebih cepat menyelesaikan semua pekerjaan-pekerjaan atau tugas yang diberikan pendidik; 2) tingkat produktivitas belajar peserta didik dapat lebih meningkat; 3) Proses pembelajaran dapat berlangsung secara efektif dan efisien; 4) Tugas yang diperoleh peserta didik dapat diselesaikan dengan mudah dan cepat; 5) Proses pembelajaran dapat dilakukan secara jarak jauh dan dapat dilakukan dimanapun (tidak harus dikelas).

3.1. Optimasi *Google Classroom* Sebagai Media Pembelajaran

Perkembangan teknologi digital menuntut semua lini sektor tidak terkecuali dunia pendidikan juga harus mengikuti perkembangannya. Pembelajaran yang pada awalnya hanya dapat dilakukan diruang kelas sekolah, sekarang harus berkembang dengan membuat ruang kelas virtual secara online yang dapat diakses kapanpun dan dimanapun. Hal ini bisa disebut pembelajaran dengan konsep *E-Learning* yang dapat dibangun melalui LMS. LMS itu sendiri nantinya digunakan untuk manajemen pembelajaran yang dapat dilakukan melalui software atau aplikasi. Salah satu aplikasi LMS yang dapat digunakan untuk membangun pembelajaran online yaitu *Google Classroom* (GC). Iskandar dkk (2020) dan Simanihuruk dkk (2019) menjelaskan GC merupakan sebuah platform LMS Pembelajaran online yang didalamnya dapat saling berbagi dan diintegrasikan dengan video, gambar, file (doc, pdf, ppt), serta dapat digunakan integrasi URL sumber daya eksternal lainnya.

Pengoprasian GC dapat dijalankan melalui perangkat komputer atau laptop (www.classroom.google.com) maupun smartphone dengan mengunduh aplikasinya di playstore. Fitur-fitur yang dapat digunakan dan dioptimalkan untuk membangun pembelajaran online diantaranya, yaitu 1) Ruang tugas (*Assignment*), dapat membuat ruang tersendiri untuk penugasan; 2) Pengukuran (*Gradeing*), pemberian nilai pada peserta didik; 3) Komunikasi (*Communication*) yang digunakan untuk fasilitas diskusi; 4) Hemat waktu (*Time-Cost*), dapat saling berbagi kegiatan pembelajara secara singkat; 5) Arsip program (*Archive course*), seluruh kegiatan pembelajaran

dapat diarsipkan/tersimpan dengan baik; 6) *Mobile Application*, dapat dioperasikan melalui smartphone; dan 7) Privasi (*Privacy*), memungkinkan data pembelajaran aman.

3.2. Variasi Pembelajaran Menggunakan *Google Classroom* (GC)

Pembelajaran dimasa pandemi Covid-19 dapat dilakukan secara online menggunakan sistem *E-Learning*. Penerapan sistem pembelajaran online (*E-Learning*) membutuhkan sebuah LMS yang dapat digunakan untuk menciptakan kelas virtual sebagai pengganti ruang kelas. Cara paling mudah untuk membuat kelas virtual atau online dapat dilakukan dengan menggunakan LMS GC. Aplikasi ini dapat digunakan pendidik untuk manajemen proses pembelajaran secara online dengan baik dan mudah. Fitur-fitur yang disediakan sangat fleksibel dan mudah digunakan, seperti berbagai video, materi, powerpoint, modul pembelajaran, tugas, dan bahkan disediakan ruang diskusi.

Peserta didik juga dapat dengan mudah mendownload materi yang telah diberikan. Selain itu pendidik dapat mengelompokkan peserta didiknya sesuai dengan kelas masing-masing seperti layaknya kelas disekolah. GC sangat efektif dan efisien jika diterapkan untuk pembelajaran online dimasa pandemi Covid-19 seperti sekarang ini. Hal ini dilakukan agar pendidik tetap dapat menyelenggarakan pendidikan secara jarak jauh, sehingga proses pembelajaran tetap dapat dilaksanakan. Seperti halnya pembelajaran dikelas sekolah, pendidik juga dapat melakukan diskusi dengan saling memberikan komentar sesuai dengan topik yang diberikan. Diskusi bisa dilakukan sesuai dengan materi yang telah dipelajari walaupun tidak saling tatap muka secara langsung. Pendidik juga dapat memberikan pengumuman secara realtime karena peserta didik akan langsung mendapatkan notifikasi di HP masing-masing.

Fitur yang tidak kalah penting yaitu pendidik dapat memberikan Tugas atau Kuis yang secara langsung dapat diketahui oleh seluruh peserta didik. Pendidik juga dapat secara langsung manajemen seluruh peserta didik yang sudah mengumpulkan tugas yang telah diberikan. Penilaian tugas yang telah dikumpulkan dapat juga diberikan penilaian secara langsung dan peserta didik akan mendapat pemberitahuan di HP masing-masing. Pendidik juga dapat memberikan komentar atau pesan tertentu terhadap peserta didiknya melalui tugas yang telah dinilai. Sehingga dapat disimpulkan bahwa dengan mengoptimasikan LMS GC, maka pembelajaran secara online dimasa pandemi Covid-19 dapat dilakukan secara efektif dan efisien.

3.3 Hambatan Pembelajaran Menggunakan *Google Classroom*

Walaupun pembelajaran secara online menggunakan LMS GC tergolong mudah dan bagus diterapkan dimasa pandemi Covid-19, akan tetapi tidak menutup kemungkinan terdapat beberapa hambatan yang dialami. Sebaik apapun sistem pembelajaran secara online jika dibandingkan dengan pembelajaran secara offline, maka dengan pasti akan lebih baik secara offline. Hal ini bukan berarti pembelajaran tidak dapat dilakukan secara online, akan tetapi seorang pendidik harus mengetahui situasi pembelajaran yang sedang terjadi. Adapun hambatan-hambatan dalam proses pembelajaran secara online dianggap kurang efektif dibanding pembelajaran secara offline adalah seperti berikut.

Pertama, keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran kurang maksimal. Hal ini dapat dilihat melalui partisipasi peserta didik saat mengerjakan tugas dan pengumpulan tugas pada ruang yang telah disediakan oleh pengajar. Fakta real yang telah terjadi menunjukkan bahwa selama pembelajaran secara online kebiasaan peserta didik lebih dominan dikesikan lain bukan kosen pada pembelajaran atau materi yang diberikan. Hal ini sejalan dengan pernyataan Arhaheni (2020) menyatakan pembelajaran secara online cenderung akan membuat peserta didik lebih pasif. Diperkuat oleh Febrilia, dkk (2021) menjelaskan pasifnya peserta didik dalam pembelajaran secara online disebabkan juga oleh pelaksanaan pembelajaran tanpa adanya perencanaan secara matang.

Kedua, fasilitas pembelajaran yang dilakukan secara online belum memadai. Pada dasarnya agar dapat melakukan pembelajaran secara online maka seluruh peserta didik dan pendidik harus mempunyai device yang dapat digunakan untuk mengakses internet, seperti laptop atau smartphone. Selain perangkat tersebut dibutuhkan juga akses internet dan tidak semua mempunyai jaringan internet untuk pembelajaran online. Salah satu permasalahan peserta didik tidak dapat melaksanakan pembelajaran online yaitu bertempat tinggal yang jauh dari jangkauan provider penyedia jaringan internet (Jamaluddin dkk, 2020). Sehingga agar bisa melakukan pembelajaran online dengan lancar dibutuhkan sebuah perangkat dan jaringan internet yang memadai.

Ketiga, tidak semua pendidik atau peserta didik dapat memanfaatkan teknologi. Pada kenyataannya saat dihadapkan dengan teknologi, tidak semua pendidik ataupun peserta didik dapat memanfaatkannya. Sehingga sebagus apapun LMS yang dipilih untuk membuat atau merancang

pembelajaran tidak akan dapat berjalan maksimal sesuai yang diharapkan. Padahal syarat utama pembelajaran online yaitu pendidik atau peserta didik minimal harus dapat mengoperasikan komputer. Selain menguasai komputer pendidik juga harus dapat mengembangkan bahan ajar yang sesuai dengan konsep pembelajaran online, sehingga pendidik bisa menjadi fasilitator yang baik saat pembelajaran berlangsung. Hal ini sejalan dengan pendapat Sukimat dkk (2020) menyatakan bahwa seorang pendidik harus dapat menjadi fasilitator yang dapat memudahkan para peserta didik dalam proses pembelajaran.

4. SIMPULAN

Pembelajaran online pada masa pandemo Covid-19 dapat dibangun dengan menggunakan LMS Google Classroom. Platform ini dilengkapi dengan berbagai fitur yang lengkap dan mudah dioperasikan oleh semua kalangan pada umumnya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa optimasi pembelajaran online menggunakan Google classromm tergolong Tinggi yakni sebesar 73,57%. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran online dengan menggunakan LMS Google classroom sangat cocok diterapkan pada saat masa pandemi Covid-19. Optimasi Google classroom dapat tercapai dengan baik karena selain pengoperasiannya yang mudah, aplikasi ini juga dilengkapi fitur-fitur manajemen pembelajaran yang sangat lengkap. Fitur-fitur yang disediakan pada LMS Google Classroom sangat fleksibel dapat diintegrasikan dengan beberapa platform yang lainnya, seperti google doc, google form, google slides, google meet, dan masih banyak yang lainnya. Selain itu dengan menggunakan LMS Google classroom pendidik dapat membuat ruang kelas, ruang penugasan, kuis, berbagi materi, berbagi video, bahkan bisa saling diskusi.

5. SARAN

Terdapat beberapa kendala yang dialami selama pengambilan data penelitian ini. Kendala yang terjadi terdapat beberapa peserta didik yang masih tinggal di desa terpencil yang sangat sulit menjangkau jaringan internet yang mengakibatkan data yang diperoleh belum mendapatkan hasil yang diharapkan. Peneliti berikutnya harap memperhatikan juga responden, peserta didik yang mendapatkan perlakuan harus sudah dapat jaringan internet dengan baik dan apat memanfaatkan teknologi sebagai mana semestinya.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Abid Azhar, K., & Iqbal, N. (2018). Effectiveness of Google Classroom: Teachers' Perceptions. *Prizen Social Sciencce Journal*.
- [2] Akpan, S. J., Etim, P. J., & Ogechi, S. 2016. Virtual Classroom Instruction and Academic Performance of Educational Technology Students in Distance Education, Enugu State. *World Journal of Education*, 6(6).
- [3] Argaheni, N. B. 2020. Sistematis Review: Dampak Perkuliahan Daring Saat Pandemi COVID-19 Terhadap Mahasiswa Indonesia. *PLACENTUM: Jurnal Ilmiah Kesehatan dan Aplikasinya*, 8(2), 99-108.
- [4] Febrilia, B. R. A., Nissa, I. C., Pujilestari, P., & Setyawati, D. U. 2021. Analisis Keterlibatan dan Respon Mahasiswa Dalam Pembelajaran Daring Menggunakan Google Classroom di Masa Pandemi Covid-19. *Fibonacci: Jurnal Pendidikan Matematika dan Matematika*, 6(2), 175-184.
- [5] Haka, N. B., Anggita, L., Anggoro, B. S., & Hamid, A. (2020). Pengaruh Blended Learning Berbantuan Google Classroom terhadap Keterampilan Berpikir Kreatif dan Kemandirian Belajar Peserta Didik. *Edu Sains: Jurnal Pendidikan Sains dan Matematika*, 8(1), 1-12.
- [6] Harefa, N., Tafonao, G. S., & Hidar, S. (2020). Analisis Minat Belajar Kimia Siswa Melalui Pembelajaran Berbasis Multimedia. *Paedagogia: Jurnal Kajian, Penelitian dan Pengembangan Kependidikan*, 11(2), 81-86.

- [7] Iftakhar, S. 2016. Google classroom: what works and how. *Journal of Education and Social Sciences*, 3(1), 12-18.
- [8] Iskandar, A., Sudirman, A., Safitri, M., Sulaiman, O. K., Ramadhani, R., Wahyuni, D., Kurniawan, M. A., Mardiana, N., Jamaludin, J., & Simarmata, J. 2020. Aplikasi Pembelajaran Berbasis TIK. Yayasan Kita Menulis.
- [9] Jamaluddin, D., Ratnasih, T., Gunawan, H., & Paujiah, E. 2020. Pembelajaran daring masa pandemik Covid-19 pada calon guru: hambatan, solusi dan proyeksi. LP2M.
- [10] Kusuma, A. B., & Astuti, W. 2019. Analisis Penerapan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Aplikasi Google Classroom. *Jurnal Lahjah Arabiyah*.
- [11] Ramadhani, R., Astuti, E., & Setiawati, T. 2019. Implementasi LKS Berbasis Budaya Lokal Menggunakan LMS Google Classroom di Era Revolusi Industri 4,0. *SINDIMAS*, 1(1), 13-7.
- [12] Simanihuruk, L., Simarmata, J., Sudirman, A., Hasibuan, M. S., Safitri, M., Sulaiman, O. K., Ramadhani, R., & Sahir, S. H. 2019. E-Learning: Implementasi, Strategi & Inovasinya. Yayasan Kita Menulis.
- [13] Sukitman, T., Yazid, A., & Mas'odi, M. 2020. Peran Guru Pada Masa Pandemi Covid-19. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Biologi*.
- [14] Tiro, A. 2004. *Dasar-Dasar Statistik*. UNM.