

**EFEKTIFITAS PEMBELAJARAN DARING MENGGUNAKAN
GOOGLE CLASSROOM BAGI MAHASISWA
STKIP BUDIDAYA BINJAI**

***EFFECTIVENESS OF ONLINE LEARNING USING
GOOGLE CLASSROOM FOR STUDENTS
STKIP BUDIAYA BINJAI***

Khairina Afni, M.Pd¹,

¹ STKIP Budidaya Binjai
Jl. Gaharu No. 147 Kel. Jati Makmur Binjai
Email : khairinaafni89@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi keefektifan kegiatan pembelajaran daring menggunakan google classroom bagi mahasiswa STKIP Budidaya Binjai. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan teknik survei dan wawancara dengan tujuan untuk mengetahui lebih dalam pendapat dari subjek penelitian. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran daring masih dirasa kurang efektif menggunakan google classroom bagi mahasiswa STKIP Budidaya Binjai dikarenakan masih memiliki kendala ekonomi yaitu berupa penggunaan atau pembelian paket data, jaringan internet sebagai kendala terbesar dalam pengumpulan penugasan, bahkan ketidakmahiran mahasiswa menggunakan aplikasi *google classroom* tersebut.

Kata kunci : Efektivitas, pembelajaran daring, *google classroom*

ABSTRACT

This study aims to identify the effectiveness of online learning activities using *Google Classroom* for STKIP Budidaya Binjai students. The research method used in this study is to use survey and interview techniques with the aim of knowing more about the opinions of the research subjects. The results of this study indicate that online learning is still considered ineffective using *Google Classroom*

Keywords: Effectiveness, online learning, *google classroom*

I. PENDAHULUAN

Problematika di tahun ini adalah virus Covid-19 yang melanda seluruh negara. Penyakit yang disebabkan oleh virus Covid-19 atau disebut virus Corona pertama kali muncul di Cina pada bulan Desember 2019 dan wabah tersebut terus menerus menyebar hingga dinyatakan sebagai suatu pandemi. Pada 2

Maret 2020, untuk pertama kalinya pemerintah mengumumkan dua kasus pasien positif Covid-19 di Indonesia. Namun, Pakar Epidemiologi Universitas Indonesia (UI) Pandu Riono menyebutkan virus corona jenis *SARS-CoV-2* sebagai penyebab Covid-19 itu sudah masuk ke Indonesia sejak awal Januari. Wabah Covid-19 benar-benar membawa pengaruh besar untuk segala aspek kehidupan, pemerintah

belakangan ini disibukkan dengan mencari rumusan solusi paling ampuh untuk menyelesaikan masalah tanpa menumbuhkan masalah lainnya. Pandemi virus ini memang hadir tepat disaat seluruh aspek kehidupan negara ini mulai ditata kembali, kabinet baru harapan baru, ternyata ujian dan cobaan bagi mereka juga lebih menantang daripada kabinet pemerintahan sebelumnya, untuk segala aspek kehidupan hari ini Indonesia dihadapkan dengan dua sisi mata uang yang mau tidak mau harus digulirkan dipermukaan untuk memilih salah satunya, menyelesaikan pandemi virus ini atau tetap mempertahankan tatanan kehidupan sebagai mana mestinya.

Tak terkecuali dunia pendidikan yang sangat berpengaruh dampaknya untuk masa depan anak dan bangsa. Kebijakan pemerintah dalam kabinet Indonesia Maju menginstruksikan untuk melakukan pembelajaran di rumah dengan pengawasan orangtua dengan menggunakan *smartphone* yang berbasis *online* (daring). Dengan opsi zonasi pemerintah mulai melakukan pembatasan-pembatasan untuk melakukan pembelajaran tatap muka. Untuk beberapa minggu mahasiswa dapat dengan mudah melakukannya karena mereka menganggap sebagai liburan karena datangnya wabah. Akan tetapi wabah yang datang tidak langsung hilang dan Lambat laun orang tua dan siswa mulai bosan dan menambah biaya kebutuhan belanja. Pembelajaran daring pun membuat anak malas mengerjakan tugas yang diberikan dosen dan lebih banyak bermain medsos/game online. Yang juga di keluhkan oleh siswa adalah jaringan di daerah yang terputus-putus yang mengakibatkan terlambatkan anak dalam mendapatkan pelajaran dan mengirimkan tugas.

Kesiapan lembaga pendidikan untuk melaksanakan pembelajaran daring menjadi masalah tersendiri, hal ini karena pembelajaran daring di masa pandemi dilaksanakan secara

tiba-tiba, entah lembaga pendidikan itu siap atau tidak. Ketersediaan perangkat teknologi yang dimiliki oleh lembaga pendidikan untuk menunjang proses pembelajaran, kemampuan pendidik dan tenaga kependidikan menggunakan teknologi, kemampuan peserta didik menggunakan teknologi, keterbatasan perangkat teknologi yang dimiliki peserta didik, akses internet yang belum stabil di tempat tinggal, maupun kendala biaya karena metode pembelajaran dilakukan secara daring tentunya akan berpengaruh pada kualitas pembelajaran daring.

Dengan adanya kebijakan pemerintah ini, banyak membuat mahasiswa bingung karena biasanya menggunakan fasilitas kampus untuk belajar akan tetapi sekarang di anjurkan untuk belajar dari rumah. Peneliti pun ingin melihat bagaimana dengan mahasiswa yang mempunyai keterbatasan ekonomi, apakah yang dilakukan pihak kampus sudah efektif untuk melakukan pembelajaran daring yang dilihat dari keterbatasan jaringan, ketersediaan paket internet, perangkat *smartphone* yang mumpuni. Dan apakah capaian pembelajaran dapat tercapai dengan metode daring yang dilaksanakan.

Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi keefektifan kegiatan pembelajaran daring menggunakan *google classroom* bagi mahasiswa STKIP Budidaya Binjai. Pembelajaran daring ini dapat di akses di manapun peserta didik berada, pembelajaran daring ini sebagai upaya mendukung program pemerintah yaitu *study from home* selama adanya pandemi covid 19 serta tanggapan peserta didik terhadap pembelajaran daring selama tatap muka ditiadakan sementara. Subyek dari penelitian ini ialah mahasiswa semester IV Prodi Pendidikan Matematika yang melakukan pembelajaran daring selama kampus diliburkan saat pandemi covid 19 ini.

Pembelajaran pada hakikatnya adalah suatu proses mengatur, mengorganisasi lingkungan yang ada disekitar peserta didik, sehingga dapat menumbuhkan dan mendorong peserta didik untuk melakukan proses belajar. Pembelajaran juga dikatakan sebagai proses memberikan bimbingan atau bantuan kepada peserta didik dalam melakukan proses belajar. Makna pembelajaran dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, adalah proses, cara perbuatan menjadikan orang atau makhluk hidup belajar. Lebih lanjut, Wina Sanjaya (2008:51) mengemukakan bahwa pembelajaran merupakan kegiatan yang bertujuan membelajarkan siswa. Pembelajaran merupakan suatu proses penyampaian informasi pengetahuan melalui interaksi dari guru kepada peserta didik, juga merupakan suatu proses memberikan bimbingan yang terencana serta mengkondisikan atau merangsang peserta didik agar dapat belajar dengan baik, dan kegiatan pembelajaran dapat ditandai dengan 15 adanya interaksi edukatif yang terjadi, yaitu guru kepada peserta didik atau peserta didik kepada guru secara pedagogi.

Dapat disimpulkan bahwa Pembelajaran juga merupakan suatu proses kegiatan belajar mengajar yang di dalamnya berisi pemberian materi pembelajaran, informasi pengetahuan, kegiatan membimbing siswa, serta pemberian rangsangan agar siswa dapat termotivasi sampai akhirnya mampu mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

Perkembangan teknologi informasi memiliki pengaruh besar terhadap perubahan dalam setiap bidang. Salah satunya ialah perubahan pada bidang pendidikan. Teknologi dapat dimanfaatkan dalam kegiatan proses belajar mengajar, yang dapat dikatakan merupakan pergantian dari cara konvensional menjadi ke modern. (Gheytsi, Azizifar & Gowhary (dalam Khusniyah dan Hakim, 2019:21) menyebutkan bahwa beberapa

penelitian menunjukkan bahwa dengan adanya teknologi memberikan banyak pengaruh positif terhadap pembelajaran. Internet telah dipadukan menjadi sebuah alat yang digunakan untuk melengkapi aktivitas pembelajaran(Martins,2015).

Era revolusi industri 4.0 yang terjadi saat ini, telah mengubah cara hidup masyarakat, bekerja, dan berhubungan satu sama lain termasuk sektor pendidikan yang lebih banyak mengalami tantangan dengan keadaan geografis Indonesia yang memiliki banyak pulau dan akses antar desa yang masih sulit dijangkau. Wabah Covid-19 memaksa para pendidik dan peserta didik harus bisa beradaptasi dengan era digitalisasi. Pembelajaran daring merupakan pembelajaran yang tidak menggunakan tatap muka langsung tetapi menggunakan aplikasi komputer/handphone yang dapat membantu proses belajar mengajar walaupun dengan jarak yang jauh.

Ada beberapa aplikasi yang dapat digunakan dalam melakukan pembelajaran daring seperti Whatsapp, zoom, gmeet, classroom, web, blog dll. Bimbingan belajar pun di era sekarang harus merubah sistem pembelajaran mereka dengan membuat aplikasi yang dapat di akses melauai handphone dan laptop seperti aplikasi Ruang Guru, AzkiaStan, Zenius dll. Tantangan dari pembelajaran daring adalah keahlian dari pengguna teknologi dari pihak pendidik dan peserta didik. Dabbagh (dalam Hasanah, dkk., 2020:3) menyebutkan bahwa ciri-ciri peserta didik dalam aktivitas belajar daring atau secara online yaitu :

1. Semangat belajar: semangat pelajar pada saat proses pembelajaran kuat atau tinggi guna pembelajaran mandiri. Ketika pembelajaran daring kriteria ketuntasan pemahaman materi dalam pembelaran ditentukan oleh pelajar itu sendiri. Pengetahuan akan ditemukan sendiri serta mahasiswa harus

mandiri. Sehingga kemandirian belajar tiap mahasiswa menjadikan perbedaan keberhasilan belajar yang berbeda-beda.

2. Literacy terhadap teknologi : selain kemandirian terhadap kegiatan belajar, tingkat pemahaman pelajar terhadap pemakaian teknologi. Ketika pembelajaran online/daring merupakan salah satu keberhasilan dari dilakukannya pembelajaran daring. Sebelum pembelajaran daring/online siswa harus melakukan penguasaan terhadap teknologi yang akan digunakan. Alat yang biasa digunakan sebagai sarana pembelajaran online/daring ialah komputer, smartphone, maupun laptop. Perkembangan teknologi di era 4.0 ini menciptakan banyak aplikasi atau fitur-fitur yang digunakan sebagai sarana pembelajaran daring/online.

3. Kemampuan berkomunikasi interpersonal : Dalam ciri-ciri ini pelajar harus menguasai kemampuan berkomunikasi dan kemampuan interpersonal sebagai salah satu syarat untuk keberhasilan dalam pembelajaran daring. Kemampuan interpersonal dibutuhkan guna menjalin hubungan serta interaksi antar pelajar lainnya. Sebagai makhluk sosial tetap membutuhkan interaksi dengan orang lain meskipun pembelajaran online dilaksanakan secara mandiri. Maka dari itu kemampuan interpersonal dan kemampuan dalam komunikasi harus tetap dilatih dalam kehidupan bermasyarakat.

4. Berkolaborasi : memahami dan memakai pembelajaran interaksi dan kolaborasi. Pelajar harus mampu berinteraksi antar pelajar lainnya ataupun dengan dosen pada sebuah forum yang telah disediakan, karena dalam pembelajaran daring yang dilaksanakan adalah pelajar itu sendiri. Interaksi tersebut diperlukan terutama ketika pelajar mengalami kesulitan dalam memahami materi. Selain hal tersebut, interaksi juga perlu dijaga guna untuk melatih jiwa sosial mereka.

Supaya jiwa individualisme dan anti sosial tidak terbentuk didalam diri pelajar. Dengan adanya pembelajaran daring juga pelajar mampu memahami pembelajaran dengan kolaborasi. Pelajar juga akan dilatih supaya mampu berkolaborasi baik dengan lingkungan sekitar atau dengan bermacam sistem yang mendukung pembelajaran daring.

5. Keterampilan untuk belajar mandiri: salah satu karakteristik pembelajaran daring adalah kemampuan dalam belajar mandiri. Belajar yang dilakukan secara mandiri sangat diperlukan dalam pembelajaran daring. Karena ketika proses pembelajaran, Pelajar akan mencari, menemukan sampai dengan menyimpulkan sendiri yang telah ia pelajari. “Pembelajaran mandiri merupakan proses dimana siswa dilibatkan secara langsung dalam mengidentifikasi apa yang perlu untuk dipelajari menjadi pemegang kendali dalam proses pembelajaran” (Kirkman dalam Hasanah,2020). Ketika belajar secara mandiri, dibutuhkan motivasi sebagai penunjang keberhasilan proses pembelajaran secara daring.

Google Classroom (Ruang Kelas Google) adalah suatu serambi aplikasi pembelajaran campuran secara online yang dapat digunakan secara gratis. Guru bisa membuat kelas mereka sendiri dan membagikan kode kelas tersebut atau mengundang para peserta didiknya. Google Classroom ini diperuntukkan untuk membantu semua ruang lingkup pendidikan yang membantu peserta didik untuk menemukan atau mengatasi kesulitan pembelajaran, membagikan pelajaran dan membuat tugas tanpa harus hadir ke kelas.

II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif . Penelitian kualitatif adalah penelitian yang bertujuan

mendesripsikan fenomena yang terjadi pada subjek penelitian secara mendalam. Selain itu, Teknik wawancara juga dilakukan pada penelitian ini bertujuan untuk mengetahui lebih dalam pendapat dari subjek penelitian. Selain itu penelitian ini juga menggunakan metode kuisioner atau angket menggunakan google form yang tautannya disebarakan melalui aplikasi WhatsApp. Dari total 80 mahasiswa semester IV secara keseluruhan, terdapat 44 mahasiswa yang telah memberikan tanggapan terhadap survei yang dilakukan. Selanjutnya data tersebut di analisis serta di deskripsikan hingga memperoleh jawaban dari pertanyaan. Terdapat tiga langkah menganalisis data kualitatif yaitu reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil angket yang telah disebar diperoleh bahwa selama 1 tahun belajar daring didapatkan data bahwa indikator proses pembelajaran mendapat 60,25 % dengan subjek menganggap bahwa selama kuliah daring pembelajaran Perkuliahan berjalan dengan lancar namun mahasiswa sering jenuh dengan interaksi belajar yang dilakukan dengan belajar daring hanya sebatas membalas komentar saja di google classroom atau hanya sekedar mengumpulkan tugas saja. Indikator kesiapan atau antusiasme dalam belajar mendapat 35, 25% dengan subjek menganggap bahwa mereka lumayan antusias dalam belajar daring. Indikator metode mengajar mendapat 30 % dengan subjek menganggap menggunakan google classroom tidak terlihat penggunaan metode belajar yang efektif dipakai selain penugasan dan diskusi saja, jadi peran dosen tidak efektif dalam belajar daring menggunakan google classroom, indikator penugasan dan ujian mendapat 50,15% dengan subjek menganggap dalam pembelajaran daring pemberian tugas dikatakan lumayan efektif

karena mahasiswa dapat dengan mudah mensubmit tugas mereka di google classroom jika tidak terkendala jaringan. Dan untuk ujian juga lumayan efektif jika untuk memberikan tugas yang dapat di link-an ke channel youtube dan sebagainya mereka dapat dengan mudah mengklik tautan yang tersedia. Indikator keberhasilan belajar mendapat 60 % dengan melihat hasil belajar dan penugasan siswa selama kuliah daring bahwa hasil tersebut masih kurang dikatakan efektif untuk melihat keberhasilan belajar meskipun dengan beberapa catatan kecil yang harus diperbaiki kedepannya seperti memiliki kendala ekonomi yaitu berupa penggunaan atau pembelian paket data, jaringan internet sebagai kendala terbesar dalam pengumpulan penugasan, bahkan ketidakhadiran mahasiswa menggunakan aplikasi *google classroom* tersebut.

PEMBAHASAN

Sistem pembelajaran daring (dalam jaringan) merupakan sistem pembelajaran tanpa tatap muka secara langsung antara guru dan peserta didik yang dilakukan dengan memanfaatkan jaringan internet. Di dalam pembelajaran daring sangat dibutuhkan sarana dan prasarana seperti laptop/PC, smartphone dan internet. Efektivitas pembelajaran adalah ukuran keberhasilan dari suatu proses interaksi antar siswa maupun antara siswa dengan guru dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan pembelajaran. Seorang guru harus mampu dan paham cara menggunakan teknologi seperti smartphone. Di zaman era industri digital ini dosen dituntut mengembangkan keahlian di bidang IT (informasi teknologi) karena kecanggihan industri digital yang sangat cepat dan guru harus menyesuaikan kebutuhan siswa serta materi pembelajaran yang mengikuti perkembangan zaman.

Perlu disadari bahwa ketidaksiapan dosen dan mahasiswa terhadap pembelajaran

daring juga menjadi masalah. Perpindahan sistem belajar konvensional ke sistem daring amat mendadak, tanpa persiapan yang matang. Tetapi semua ini harus tetap dilaksanakan agar proses pembelajaran dapat berjalan lancar dan siswa aktif mengikuti walaupun dalam kondisi pandemi Covid-19. Proses pembelajaran daring selama ini banyak dilakukan pemberian tugas melalui google classroom ataupun melalui aplikasi khusus yang tersedia. Kemampuan dosen dan mahasiswa dalam menggunakan laptop atau smartphone membuat mereka bisa belajar dan menjelajahi berbagai macam ilmu dimana saja dan kapan saja. Akan tetapi terkadang minat para siswa dalam belajar berkurang di karenakan terdapat game yang membuat mereka menghabiskan waktunya.

Berdasarkan hasil penelitian Halimah (2020) menunjukkan bahwa pembelajaran daring yang dilakukan dirumah masing-masing membuat peserta didik lebih mandiri dan menciptakan motivasi untuk belajar. Selain itu pembelajaran daring menjadi salah satu keberhasilan untuk menciptakan perilaku social distancing sehingga meminimalisir munculnya keramaian yang dianggap dapat berpotensi semakin menyebarnya covid 19 di lingkungan sekolah. Akan tetapi masih kurang efektif dalam pelaksanaannya disebabkan adanya berbagai kendala seperti kemampuan ekonomi, penguasaan teknologi, kuota internet, dan jaringan yang belum memadai.

Namun pembelajaran daring juga memiliki tantangan tersendiri. Salah satunya adalah ketersediaan jaringan internet. Beberapa mengaku kesulitan untuk mengikuti pembelajaran online karena tidak semua wilayah mendapatkan jaringan internet dengan akses lancar (Hasanah dkk, 2020). Hal yang sama juga disampaikan dalam Afni, Khairina (2020) menyatakan bahwa selama melakukan pembelajaran daring di masa pandemi Covid-19 yang telah berjalan hampir setahun ini

menunjukkan bahwa mahasiswa memiliki masalah atau dampak terhadap pembelajaran daring yang telah mereka lalui. dampak tersebut dapat mengarah pada perubahan belajar yang positif maupun negatif, untuk itu perlu peninjauan kembali terhadap pembelajaran daring yang dipakai baik penggunaan jenis medianya ataupun metode pembelajarannya agar dampak tersebut tidak terlalu monoton diterima siswa.

Pihak pemerintah dan sekolah pun ikut mencari solusi dari permasalahan ini. Dengan berbagai cara yaitu dengan pembelajaran daring menggunakan media animasi, merubah model pembelajaran, memberikan paket internet belajar, bahkan hingga melayani pertanyaan mahasiswa yang tidak ada batas waktunya baik siang maupun malam. Akan tetapi terhambatnya mahasiswa banyak juga dikarenakan keterbatasan kuota, harga kuota yang terlalu tinggi atau jaringan di daerah yang kurang baik dan banyak diantara orang tua tidak siap dalam melakukan hal tersebut di karenakan menambah biaya kebutuhan sehari-hari. Karena banyak orang tua terkena dampak dari pandemi Covid 19 yang berpengaruh dalam keuangan mereka. Hingga hal ini yang menjadi beban para siswa yang bersemangat dalam mengikuti daring. Di sisi lain dosen sangat sulit dalam menilai keaktifan siswa dikarena tidak langsung bertatap muka, dari hal absensi, pemberian materi, pengumpulan tugas, perilaku siswa, hingga sesi tanya jawab yang diberikan dosen. Disini dosen hanya dituntut agar siswa mengumpulkan tugasnya dan hilanglah tugas dosen sebagai seorang pendidik.

Namun pembelajaran yang dilakukan secara daring ini merupakan satu-satunya solusi untuk menekan penyebaran covid 19. Covid 19 merupakan penyakit yang sangat mudah terjadinya penyebaran, dimana virus ini secara khusus menyerang sistem pernafasan manusia.

Pembelajaran daring lebih mengedepankan student center sehingga dapat menunculkan tanggung jawab dan otonomi mahasiswa dalam belajar. Sehingga dapat menumbuhkan kembangkan mahasiswa dalam belajar mandiri.

IV. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian diatas dapat disimpulkan bahwa bahwa pembelajaran daring masih dirasa masih kurang efektif menggunakan google clssroom bagi mahasiswa STKIP Budidaya Binjai dikarenakan masih memiliki kendala ekonomi yaitu berupa penggunaan atau pembelian paket data, jaringan internet sebagai kendala terbesar dalam pengumpulan penugasan, bahkan ketidakmahiran mahasiswa menggunakan aplikasi *google classroom* tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- Afni, Khairina. 2020. Dampak Pembelajaran Daring Bagi Mahasiswa Di Masa Pendidikan Pandemi Covid- 19. *Jurnal Serunai Ilmu Pendidikan*. Vol 6 No.2. 80-85.
- Damayanti, Salma. 2020. *Analisis Efektifitas Pembelajaran Daring Selama Pandemi Covid-19*. Jurnal Seminar Nasional Daring “Mengembangkan Kemampuan riset dan penulisan Karya Tulis Ilmiah yang Berkualitas” . Halaman 29-35
- Halimah .2020. *Efektifitas Pembelajaran Daring Pada Masa Pandemi Covid-19 Di SAMAN 1 Lambandia*. Kendari : Universitas Muhammadiyah Kendari
- Hasanah, dkk. 2020. *Analisis Aktivitas Belajar Daring Mahasiswa Pada Pandemi COVID-19*. Jurnal Pendidikan. Volume 1 No.1.
- Rothan, H. A., & Byrareddy, S.N .2020. *The Epidemiology and Pathogenesis of Coronavirus Disease (Covid-19) Outbreak*. Journal of Autoimmunity, Volume 109 No. 1-4.
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. CV. Alfabeta : Bandung
- Wina Sanjaya. 2008. *Perencanaan dan desain sistem pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.