

## PENGGUNAAN APLIKASI *GOOGLE CLASSROOM* SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *BLENDED LEARNING* PADA MAHASISWA TEKNOLOGI PENDIDIKAN PROGRAM PASCASARJANA UNIVERSITAS NEGERI MEDAN (UNIMED)

Rafiqa Ulfah Rangkuti

Program Pascasarjana Universitas Negeri Medan

Corresponding Author: rafiqa.ulfah@gmail.com

### Abstrak

Perkembangan teknologi informasi di era revolusi 4.0 ini mengakibatkan semua kegiatan manusia tidak lepas dari penggunaan internet, termasuk kegiatan belajar mengajar. Penggunaan internet dalam kegiatan pembelajaran dikenal dengan istilah *blended learning*. *Blended Learning* adalah metode pembelajaran yang memadukan pertemuan tatap muka dengan materi *online* (daring). Salah satu media pembelajaran yang menerapkan metode pembelajaran *blended learning* adalah *google classroom*. *Google Classroom* adalah aplikasi yang dikhususkan untuk pembelajaran *online* (daring) atau yang lebih dikenal dengan kelas *online* sehingga dapat memudahkan dosen dan mahasiswa dalam melaksanakan proses pembelajaran kapan saja dan dimana saja tanpa terikat jarak dan waktu. Kegiatan perkuliahan di kelas B program studi Teknologi Pendidikan Pascasarjana Unimed masih dilakukan secara konvensional yakni tatap muka secara langsung. Hal ini menjadi hambatan bagi sebagian besar mahasiswa yang merupakan pekerja dan berdomisili di luar kota. Oleh karena itu, perlu diterapkan metode pembelajaran *blended learning* dengan memanfaatkan penggunaan aplikasi *google classroom* untuk mengatasi permasalahan tersebut. Penggunaan *google classroom* pada kegiatan perkuliahan di kelas B program studi Teknologi Pendidikan Pascasarjana Unimed dianggap efektif karena dapat membantu memudahkan dosen dan mahasiswa dalam melaksanakan proses pembelajaran. Hal ini dikarenakan baik dosen maupun mahasiswa dapat mendistribusikan materi, mendistribusikan tugas, mengumpulkan tugas, menilai tugas tanpa terikat jarak dan waktu.

**Kata kunci:** Google Classroom, Media Pembelajaran, Blended Learning, Teknologi Pendidikan

### PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi sangat mempengaruhi kehidupan manusia. Adanya penemuan internet melahirkan revolusi industri 4.0, yakni sebuah tren di dunia industri yang menggabungkan teknologi otomatisasi dengan teknologi *cyber*. Tren ini telah mengubah banyak bidang kehidupan manusia, termasuk ekonomi, politik, kesehatan, pariwisata, serta pendidikan.

Perkembangan teknologi informasi di era revolusi 4.0 ini mengakibatkan semua kegiatan manusia tidak lepas dari penggunaan internet yang dikenal dengan istilah IoT (*Internet of Things*), termasuk kegiatan belajar mengajar. Menurut Rosenberg dalam G. Gunawan (2009) dalam Sudibyo (2011), dengan berkembangnya penggunaan teknologi informasi dan komunikasi maka ada lima pergeseran dalam proses pembelajaran, yaitu: 1) dari pelatihan ke penampilan, 2) dari ruang kelas ke di mana dan kapan saja, 3) dari kertas ke "online" atau saluran, 4) dari fasilitas fisik ke fasilitas jaringan kerja, 5) dari waktu siklus ke waktu nyata.

Penggunaan internet dalam kegiatan pembelajaran dikenal dengan istilah *blended learning*. *Blended Learning* adalah metode pembelajaran yang memadukan pertemuan tatap muka dengan materi *online* (daring). Salah satu media pembelajaran yang menerapkan metode pembelajaran *blended learning* adalah *google classroom*. *Google Classroom* adalah aplikasi yang dikhususkan untuk pembelajaran *online* (daring) atau yang lebih dikenal dengan kelas *online* sehingga dapat memudahkan dosen dan mahasiswa dalam melaksanakan proses pembelajaran kapan saja dan dimana saja tanpa terikat jarak dan waktu.

Kegiatan perkuliahan di kelas B program studi Teknologi Pendidikan Pascasarjana Unimed masih dilakukan secara konvensional yakni tatap muka secara langsung. Hal ini menjadi hambatan bagi sebagian besar mahasiswa yang merupakan pekerja dan berdomisili di luar kota. Oleh karena itu, perlu diterapkan metode pembelajaran *blended learning* dengan memanfaatkan penggunaan aplikasi *google classroom* untuk mengatasi permasalahan tersebut

### PEMBAHASAN

#### A. Media Pembelajaran

Kata media merupakan bentuk jamak dari kata medium. Medium dapat didefinisikan sebagai perantara atau pengantar terjadinya komunikasi dari pengirim menuju penerima (Heinich et.al., 2002; Ibrahim, 1977; Ibrahim et.al., 2001). Menurut Criticos (1996) media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari

komunikator menuju komunikan. Berdasarkan definisi tersebut, dapat dikatakan bahwa media pembelajaran merupakan sarana perantara dalam proses pembelajaran.

AECT (Arif S. Sadiman, 1990:19) mendefinisikan media adalah perangkat lunak (*software*) -media pertama atau lambang/symbol- berisi pesan atau informasi yang biasanya disajikan dengan menggunakan peralatan –media kedua- sebagai perangkat kerasnya (*hardware*), yakni sebagai sarana untuk dapat menampilkan pesan yang terkandung pada media tersebut.

Gagne dan Briggs (1975) mengatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, antara lain buku, *tape recorder*, kaset, *video camera*, *video recorder*, film, *slide*, foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer. Dengan kata lain, media adalah komponen sumber belajar yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar.

Yusuf Hadi Miarso mengemukakan media pembelajaran sebagai sesuatu yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa, sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada siswa.

Menurut Lathuheru (1988:11), media pembelajaran adalah semua bentuk perantara yang dipakai orang-orang penyebar ide sehingga gagasan itu dapat sampai kepada penerima, karena pada hakekatnya media telah memperluas kemampuan manusia untuk merasakan, mendengar, dan melihat dalam batas jarak, ruang dan waktu tersebut, kini dengan bantuan media batas-batas itu hampir tidak ada.

Menurut Hamalik (1977:23), media adalah alat, metode, dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa. Dengan demikian, media merupakan komunikasi interaksi pendidikan yang berlangsung sedemikian rupa sehingga terjadi proses saling pengaruh mempengaruhi antara siswa dan guru dalam mencapai tujuan pendidikan dan pengajaran di sekolah.

Dari beberapa definisi di atas, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah perangkat atau alat yang berisi pesan yang digunakan sebagai perantara untuk menyampaikan pesan tersebut dari komunikator kepada komunikan.

Gerlach & Ely (1971) mengemukakan tiga ciri-ciri media pembelajaran yang merupakan petunjuk mengapa media digunakan. Adapun ciri-ciri media pembelajaran yaitu:

1. Ciri fiksatif (*fixative property*)

Ciri ini menggambarkan kemampuan merekam, menyimpulkan, melestarikan dan mengkonstruksi suatu peristiwa atau objek. Suatu peristiwa atau objek dapat diurut dan disusun kembali dengan media seperti fotografi, video tape, audio tape, dan film. Dengan ciri fiksatif ini, media memungkinkan suatu rekaman kejadian atau objek yang terjadi pada satu waktu tertentu ditransportasikan tanpa mengenal waktu.

2. Ciri manipulatif (*manipulative property*)

Transformasi suatu kejadian atau objek dimungkinkan karena media memiliki ciri manipulatif. Kejadian yang memakan waktu sehari-hari dapat disajikan kepada peserta didik dalam waktu dua atau tiga menit dengan teknik pengambilan gambar atau time lapse recording. Kemampuan media dari ciri manipulatif memerlukan perhatian sungguh-sungguh karena apabila terjadi kesalahan dalam pengaturan kembali urutan kejadian, maka akan terjadi pula kesalahan penafsiran yang akan membingungkan dan menyesatkan. Manipulasi kejadian atau objek dengan jalan mengedit hasil rekaman dapat menghemat waktu.

3. Ciri distributif (*distributive property*)

Ciri distributive dari media memungkinkan suatu objek atau kejadian ditransportasikan melalui ruang, dan secara bersamaan kejadian tersebut disajikan kepada sejumlah besar peserta didik dengan stimulus pengalaman yang relatif sama dengan kejadian itu. Sekali informasi direkam dalam format media apa saja, ia dapat direproduksi seberapa kali pun dan siap digunakan secara bersamaan di berbagai tempat atau digunakan secara berulang-ulang di suatu tempat. Konsistensi informasi yang telah direkam akan terjamin sama atau hampir sama dengan aslinya.

## B. Google Classroom

*Google Classroom* adalah aplikasi buatan Google yang dikhususkan untuk pembelajaran *online* (daring) atau yang lebih dikenal dengan kelas online sehingga dapat memudahkan dosen dan mahasiswa dalam melaksanakan proses pembelajaran kapan saja dan dimana saja tanpa terikat jarak dan waktu. *Google classroom* memudahkan dalam mengorganisasi kelas, mendistribusikan materi perkuliahan serta berkomunikasi dengan peserta didik tanpa harus terikat dengan jadwal kuliah di kelas. Disamping itu dosen juga dapat memberikan tugas dan langsung memberikan nilai kepada mahasiswa.

Untuk dapat menggunakan aplikasi *google classroom*, ada syarat yang harus dipenuhi yakni harus adanya akses internet yang mumpuni serta harus memiliki akun google. Aplikasi ini dapat diakses baik melalui *smartphone* maupun *web browser* di komputer atau laptop. Aplikasi ini dapat digunakan oleh siapa saja yang tergabung dengan kelas tersebut. Kelas tersebut adalah kelas yang didesain oleh dosen yang sesuai dengan kelas sesungguhnya atau kelas nyata di dalam perkuliahan. Terkait dengan anggota kelas *google classroom* Herman (2014) menjelaskan bahwa aplikasi ini menggunakan kelas tersedia bagi siapa saja yang memiliki *Google Apps for Education*, serangkaian alat produktivitas gratis termasuk gmail, dokumen, dan *drive*.

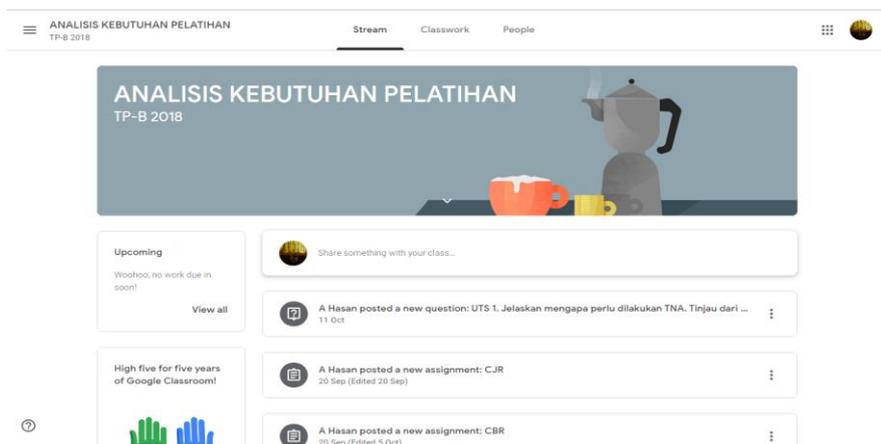


Gambar 1. Ikon Aplikasi *Google Classroom*

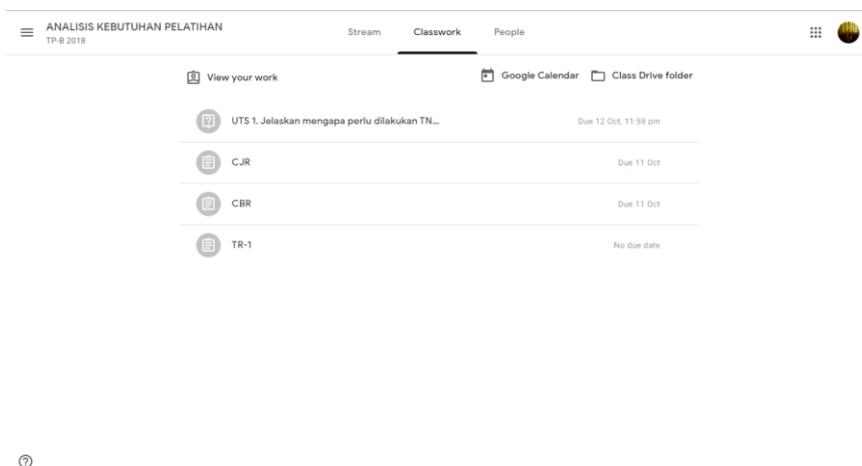
Herman (2014) memaparkan bahwa dalam aplikasi ini, kelas dirancang untuk membantu dosen membuat dan mengumpulkan tugas tanpa kertas, termasuk fitur yang menghemat waktu seperti kemampuan untuk membuat salinan *google document* secara otomatis bagi setiap mahasiswa. Kelas juga dapat membuat *folder drive* untuk setiap tugas dan setiap mahasiswa, agar semuanya tetap teratur. Selain tugas, dosen juga dapat melemparkan sebuah gagasan berupa ide kekinian untuk didiskusikan di dalam kelas *google classroom* dan jika dalam pembelajaran di kelas nyata (di sekolah) terdapat pembahasan materi yang belum terselesaikan, (melalui video) maka dapat diselesaikan dan dilanjutkan pada forum diskusi *google classroom*.

Dalam praktik penggunaannya, *google classroom* sangat mudah untuk digunakan kedalam kegiatan pembelajaran. Kita dapat mengunduh aplikasi ini secara cuma-cuma diperangkat *smartphone* berbasis android ataupun iOS. Namun untuk para pemula yang akan menggunakan aplikasi ini sebaiknya mendengar penjelasan atau tutorial dalam menggunakan aplikasi agar jelas dan untuk menghindari kebingungan dalam menggunakannya. Selain itu, pengguna juga harus terus memutakhirkan pengetahuan tentang fitur *google classroom* karena aplikasi ini akan terus *ter-upgrade* sesuai dengan waktu dan kita tidak boleh ketinggalan informasi tersebut.

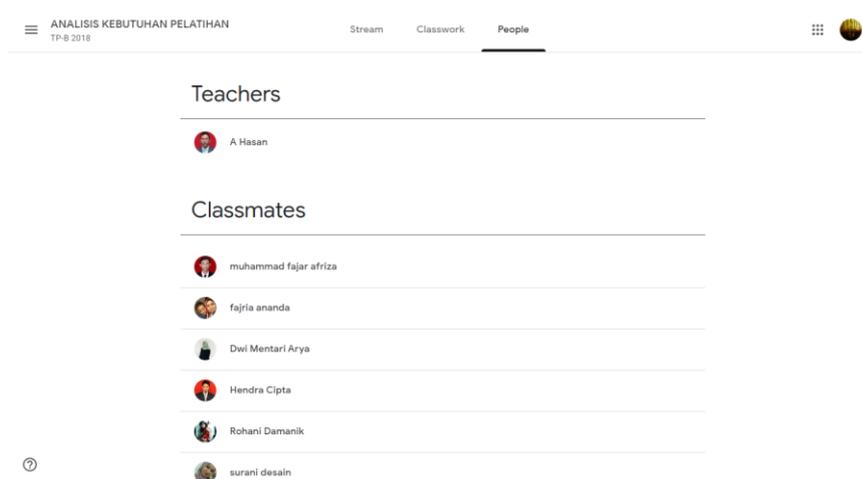
Aplikasi ini memiliki beberapa menu seperti *Stream* yang berisi *notification* dari dosen mengenai materi yang akan dibahas dalam pertemuan di kelas sungguhan, *Classwork* yang berisi daftar tugas yang diberikan oleh dosen, dan *People* yang berisi daftar teman yang ada di dalam kelas.



Gambar 2. Tampilan Menu *Stream* pada *Google Classroom*



Gambar 3. Tampilan Menu *Classwork* pada *Google Classroom*



Gambar 4. Tampilan Menu *People* pada *Google Classroom*

Aplikasi ini juga terdapat fitur penugasan dengan *deadline* yang telah ditentukan oleh dosen guna membuat mahasiswa disiplin dalam ketepatan waktu mengumpulkan tugas. Karena aplikasi ini mempunyai fitur *View Your Work* untuk mengumpulkan tugas dan dosen dapat memberikan nilai secara langsung. Selain pengumpulan tugas yang memberikan *deadline* untuk membuat mahasiswa disiplin dalam mengumpulkan tugas-tugasnya, penggunaan aplikasi ini juga dapat menumbuhkan komunikasi yang baik antara dosen dan para mahasiswanya. Tidak menutup kemungkinan bahwa dengan komunikasi yang baik akan membuat mahasiswa menjadi lebih aktif dalam mendalami materi yang diberikan oleh dosen.

### C. *Blended Learning*

Menurut Darmawan (2014: 21) "*blended learning* ini merupakan kombinasi berbagai model pembelajaran yang ditujukan guna mengoptimalkan proses dan layanan pembelajaran baik jarak jauh, tradisional, bermedia, bahkan berbasis komputer". Berdasarkan pendapat tersebut, maka *blended learning* dikonsepsikan sebagai gabungan dari beberapa model pembelajaran yang didalamnya memuat pembelajaran tradisional diintegrasikan dengan kegiatan pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran yang berbasis komputer, dimana integrasi konsep pembelajaran tersebut bertujuan untuk mengoptimalkan aktifitas pembelajaran yang lebih baik.

Bhok dan Graham (2006) dalam Rusman dkk (2012: 244) mengatakan bahwa pada umumnya "*blended learning is the combination of instruction from two historically separate models of teaching and learning: Traditional learning systems and distributed learning systems, it emphasizes the central role of computer-based technologies in blended learning*". Dari definisi tersebut dikatakan bahwa *blended learning* merupakan penggabungan dua model pembelajaran yang terpisah yaitu pembelajaran tradisional dengan pembelajaran yang berbasis teknologi komputer yang, penekanan yang digunakan dalam pengertian di atas yaitu mengarah pada teknologi komputer saat ini, dan teknologi komputer yang dimaksud disini yaitu teknologi internet.

Sedangkan John Watson (2008:4) mengungkapkan bahwa "*In general terms, blended learning combines online delivery of educational content with the best features of classroom interaction and live instruction to personalize learning, allow thoughtful reflection, and differentiate instruction from student to student across a diverse group of learners*".

Sementara Dziuban, Hartman and Moskal (2004) dalam jurnal Erdem & Kibar (2014) mengungkapkan bahwa *blended learning* menekankan pada pandangan terhadap pendekatan pedagogik, dimana pengkombinasian dapat meningkatkan keefektifan dan peluang dalam menjalin hubungan sosial dengan yang lainnya ketika berada didalam kelas serta diperkuat lagi melalui pendekatan teknologi yang dapat memungkinkan keaktifan belajar siswa meningkat yang disebabkan melalui pembelajaran online.

Mortera-Gutierrez (2006) mengemukakan bahwa *blended learning* merupakan kombinasi atau gabungan dari banyak pendekatan yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran, dimana didalamnya berisi gabungan dari beberapa metode penyampaian materi yang berbeda, seperti gabungan dari beberapa software, *web based course* (kelas maya) atau komputer yang digunakan sebagai sarana untuk berkomunikasi, dan metode tradisional yaitu pembelajaran dengan tatap muka antara guru dan siswa ataupun dosen dengan mahasiswa.

Roney (2003) dalam Melek & Dittmar (2010) mengungkapkan bahwa *blended learning* adalah konsep *hybrid learning* yang mengintegrasikan sesi model kelas tradisional dengan elemen-elemen *e-learning* dalam sebuah pola pengajaran, dimana dari kombinasi kedua model tersebut akan menghasilkan bentuk pembelajaran yang lebih baik.

Selanjutnya hasil penelitian yang dilakukan oleh Marquis (2004) dalam Vaughan & Garisson (2008) dimana dalam survey yang dilakukan telah menemukan bahwa 94% dari dosen-dosen percaya bahwa pembelajaran

yang menggunakan *blended learning* lebih efektif di bandingkan dengan pembelajaran yang hanya menggunakan satu model pembelajaran, misalnya seperti hanya menggunakan model pembelajaran konvensional saja atau hanya menggunakan pembelajaran berbasis *online* saja. Berdasarkan pendapat tersebut, maka pembelajaran dengan menggunakan model *blended learning* akan dapat menguatkan daripada hanya menggunakan satu model atau metode pembelajaran baik itu secara online maupun secara konvensional saja. Karena, dengan kombinasi antara konvensional dan online dapat menjadi pelengkap antara kedua metode pembelajaran tersebut.

Dari berbagai definisi diatas, secara umum para ahli setuju bahwa *blended learning* lebih menekankan kepada penggabungan / penyatuan metode pembelajaran secara konvensional (*face-to-face*) dengan metode *online* yang banyak diaplikasikan melalui pembelajaran *e-learning*, media sosial dan lain sebagainya dengan tujuan untuk membantu siswa dalam memecahkan masalah belajar melalui diskusi serta kerjasama yang dibangun dalam lingkungan belajar *online*.

#### D. Penggunaan Aplikasi Google Classroom pada Mahasiswa Teknologi Pendidikan Pascasarjana Unimed

Kegiatan perkuliahan di kelas B program studi Teknologi Pendidikan Pascasarjana Unimed masih dilakukan secara konvensional yakni tatap muka secara langsung. Hal ini menjadi hambatan bagi sebagian besar mahasiswa yang merupakan pekerja dan berdomisili di luar kota.

Perkembangan teknologi era revolusi industri 4.0 mau tidak mau mengharuskan manusia melakukan berbagai kegiatan tidak lepas dengan internet. Adanya teknologi internet memungkinkan pembelajaran dapat dilakukan tanpa harus melalui tatap muka secara langsung. Salah satu metode pembelajaran yang menerapkan penggunaan internet adalah metode pembelajaran *blended learning*.

Metode pembelajaran *blended learning* dianggap menjadi solusi yang tepat bagi permasalahan yang dihadapi mahasiswa program studi Teknologi Pendidikan Pascasarjana Unimed. Penerapan metode *blended learning* dengan memanfaatkan penggunaan aplikasi *google classroom* memungkinkan kegiatan perkuliahan dapat dilakukan tanpa harus melalui tatap muka secara langsung. Penggunaan *google classroom* pada kegiatan perkuliahan di kelas B program studi Teknologi Pendidikan Pascasarjana Unimed dianggap efektif karena dapat membantu memudahkan dosen dan mahasiswa dalam melaksanakan proses pembelajaran. Hal ini dikarenakan baik dosen maupun mahasiswa dapat mendistribusikan materi, mendistribusikan tugas, mengumpulkan tugas, menilai tugas tanpa terikat jarak dan waktu..

#### PENUTUP

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi sangat mempengaruhi kehidupan manusia. Adanya penemuan internet melahirkan revolusi industri 4.0, yakni sebuah tren di dunia industri yang menggabungkan teknologi otomatisasi dengan teknologi *cyber*. Perkembangan teknologi informasi di era revolusi 4.0 ini mengakibatkan semua kegiatan manusia tidak lepas dari penggunaan internet yang dikenal dengan istilah IoT (*Internet of Things*), termasuk kegiatan belajar mengajar.

Penggunaan internet dalam kegiatan pembelajaran dikenal dengan istilah *blended learning*. *Blended Learning* adalah metode pembelajaran yang memadukan pertemuan tatap muka dengan materi *online* (*daring*). Untuk dapat menerapkan metode pembelajaran *blended learning* dibutuhkan media pembelajaran. Media pembelajaran adalah perangkat atau alat yang berisi pesan yang digunakan sebagai perantara untuk menyampaikan pesan tersebut dari komunikator kepada komunikan. Salah satu media pembelajaran yang menerapkan metode pembelajaran *blended learning* adalah *google classroom*.

*Google Classroom* adalah aplikasi buatan Google yang dikhususkan untuk pembelajaran *online* (*daring*) atau yang lebih dikenal dengan kelas online sehingga dapat memudahkan dosen dan mahasiswa dalam melaksanakan proses pembelajaran kapan saja dan dimana saja tanpa terikat jarak dan waktu.

Penggunaan *google classroom* pada kegiatan perkuliahan di kelas B program studi Teknologi Pendidikan Pascasarjana Unimed dianggap efektif karena dapat membantu memudahkan dosen dan mahasiswa dalam melaksanakan proses pembelajaran. Hal ini dikarenakan baik dosen maupun mahasiswa dapat mendistribusikan materi, mendistribusikan tugas, mengumpulkan tugas, menilai tugas tanpa terikat jarak dan waktu.

#### REFERENSI

- A. B. Hakim. "Efektifitas Penggunaan E-Learning Moodle, Google Classroom Dan Edmodo". Volume 2 Nomor 1, Januari 2016, no. 2442-8337, 2016.
- Abd. Rozak, Azkia Muharom Albantani. "Desain Perkuliahan Bahasa Arab Melalui Google Classroom". *Arabiyat : Jurnal Pendidikan Bahasa Arab dan Kebahasaaraban*. Volume 5. Nomor 1. Juni 2018
- Azhar, Arsyad. 2009. *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada.
- Daryanto. 2011. *Media Pembelajaran*. Bandung : PT. Sarana Tutorial Nurani Sejahtera.
- Fandianta, Guardian Yoki Sanjaya, Widyandana. "Meningkatkan Pengetahuan Mahasiswa Dengan Memberikan Fleksibilitas Belajar Mengajar Melalui Metode *Blended Learning*". *Jurnal Pendidikan Kedokteran Indonesia*. Volume 2. Nomor 2. Juni 2013

- H. Budiman. "Peran Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Pendidikan". *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam*. Volume 8. Nomor 1. 2017
- J. F. Kristen Tsaoy. 2017. *Classroom Kickoff : A Teacher's Guide For Getting Started with Google Classroom*. Edison Public School Diistrict.
- Miarso, Y. 2004. *Menyemai benih teknologi pendidikan*, Kencana.
- Munadi, Yudhi. 2012. *Media Pembelajaran: Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta : Gaung Persada Press
- Sabran & Sabara, Edy. "Keefektifan *Google Classroom* Sebagai Media Pembelajaran". *Prosiding Seminar Nasional Lembaga Penelitian Universitas Negeri Makassar*.
- Soni, Afdhil Hafid. "Optimalisasi Pemanfaatan *Google Classroom* Sebagai Media Pembelajaran Di SMK Negeri 1 Bangkinang". *Jurnal Pengabdian Untuk Mu Negeri*. Volume 2. Nomor 1. Mei 2018
- Wawasan Edukasi. 2017. Definisi dan Konsep Belajar *Blended Learning*. Diakses 24 Oktober 2019 melalui <https://www.wawasan-edukasi.web.id/2017/03/definisi-dan-konsep-belajar-blended-learning.html>.