

Manajemen Pembelajaran Daring Berbasis *Google Classroom* Pada Masa Pandemi di SD dalam Meningkatkan Minat Belajar

Wayan Satria Jaya¹, Nurdin Hidayat², Nur Fitria³

^{1,2,3}STKIP PGRI Bandar Lampung

¹wayansatriajaya@gmail.com, ²nurdinstkipgribl@gmail.com, ³nurfitriasyukri@gmail.com

Abstrak

Perkembangan pendidikan saat ini dipengaruhi oleh pesatnya kemajuan teknologi informasi dan komunikasi. Salah satu teknologi informasi yang ikut berperan dalam dunia pendidikan adalah pembelajaran Daring. Pembelajaran daring saat ini efektif digunakan di tengah pandemi covid 19 di Indonesia bahkan dunia sebagai penghubung antar pendidik dengan siswa. Media daring yang digunakan subjek penelitian adalah *Google Classroom*. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis efektifitas dalam pembelajaran daring dalam meningkatkan minat belajar siswa. Metode yang dikumpulkan dalam pengumpulan data adalah tanya jawab kepada narasumber yaitu Kepala Sekolah, Waka Kurikulum, Guru, dan dokumentasi aktivitas pembelajaran siswa SD melalui telepon dan *WhatsApp*. Hasil dari penelitian dapat disimpulkan bahwa manajemen pembelajaran daring berbasis *Google Classroom* pada masa pandemi di SD dapat meningkatkan minat belajar.

Kata Kunci:

Manajemen Pembelajaran Daring, *Google Classroom*, Minat Belajar

Abstract

The development of today's education is influenced by the rapid progress of information and communication technology. One of the information technologies plays a role of online learning in the education. Online learning is currently effectively used in the midst of the Covid-19 pandemic in Indonesia and even the world as a liaison between educators and students. The online media used by research subjects is *Google Classroom*. The purpose of this study is to analyze the effectiveness of online learning in increasing student interest in learning. The method used in data collection was questions and answers to sources, namely the Principal, Curriculum Waka, teachers, and elementary students via telephone and *WhatsApp*. The results of this study can be concluded that the management of online learning based on *Google Classroom* during the pandemic in elementary schools can increasing interest in learning.

Keywords:

Online Learning Management, *Google Classrom*, Learning Interest

A. PENDAHULUAN

Proses manajemen pembelajaran adalah perencanaan pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran, dan evaluasi pembelajaran (Aryani, 2020). Sebagai perencana pembelajaran, guru maupun guru dapat melakukan diagnosa untuk kebutuhan siswa maupun siswa sebagai subjek dalam pembelajaran di kelas. Guru dapat merumuskan tujuan pembelajaran, menetapkan metode pembelajaran, dan melaksanakan pembelajaran sesuai

dengan tujuan pembelajaran yang ditetapkan (Shirani Bidabadi et al., 2016). Perencanaan itu dapat bermanfaat bagi guru sebagai kontrol terhadap diri sendiri agar dapat memperbaiki pembelajaran yang dilakukan guru. Pada kegiatan pembelajaran, dilakukan pengelolaan dan kepemimpinan pembelajaran di kelas serta melakukan pengelolaan peserta didik. Pada evaluasi pembelajaran dilakukan untuk

menentukan mutu pembelajaran secara menyeluruh.

Pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran saat ini merupakan hal yang lumrah dan telah berhasil dilakukan tren untuk institusi pendidikan (Darling-Hammond et al., 2020). Dalam pembelajaran di sekolah dasar, guru cenderung ke arah teknologi dengan menggunakan alat teknologi yang berbeda yang telah mengubah berbasis kain lap kapur tradisional kelas ke dalam kelas berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) modern. Berbagai upaya telah dilakukan untuk mempromosikan dan mendukung guru untuk mengadopsi teknologi dalam pendidikan (Leal Filho et al., 2018; Priyanto, Sofyan. H, 2017). Komputer yang terkoneksi dengan internet sangat bermanfaat dalam memberikan banyak pelajaran materi untuk segala jenis mata pelajaran, terutama untuk siswa SD.

Ada banyak aplikasi di internet yang lebih canggih dan dapat diakses untuk materi bahasa Inggris. Seperti yang dikonfirmasi oleh Case dan Truscott (1999), pembelajaran membaca berbasis komputer digunakan untuk mendukung interaksi siswa dengan teks, dan meningkatkan kemandirian belajar melalui kemampuan memperoleh dan memilih teks atau materi pembelajaran yang mereka butuhkan (Anwar et al., 2019; Dewi & Zahrowi, 2020). Media memungkinkan siswa mempelajari beberapa latihan dan umpan balik yang terkait dengan tatap muka yang berpusat pada guru. Salah satu aplikasi yang mendukung proses pembelajaran adalah *Google Classroom* (Subandi Subandi et al., 2018). Itu untuk institusi akademis untuk membuat campuran belajar menyederhanakan, membuat,

mendistribusikan, dan menilai tugas dengan cara tanpa kertas. Jadi, gurunya bisa terlibat dengan siswa secara online menyampaikan materi, mendiskusikan topik apa pun dan menyerahkan tugas.

Dengan menggunakan *Google Classroom*, pengajar dapat mendorong siswa untuk mempelajari materi dengan lebih kreatif. Selain ketersediaannya di smartphone sendiri, proses belajar mengajar dapat dengan mudah diakses siswa dimanapun dan kapanpun. Terkait pemanfaatan teknologi, SD Negeri 1 Tanjung Senang telah menggunakan teknologi baik komputer, laptop, tablet dan handphone yang terkoneksi internet untuk proses pembelajaran. Hal ini dilakukan untuk mensiasati mewabahnya Virus corona (Covid-19) di Indonesia membuat banyak sekolah menghentikan proses pembelajaran dengan tatap muka. Sebagai gantinya, pembelajaran dilakukan jarak jauh (daring).

Berdasarkan penjelasan di atas maka peneliti tertarik untuk meneliti bagaimana teknologi membantu siswa dalam belajar membaca; khususnya, sejauh mana pengaruh penggunaan *Google Classroom* dalam meningkatkan minat belajar siswa, bagaimana siswa menanggapi penggunaannya di kelas membaca dan hambatan apa ditemui dalam mengimplementasikannya.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui sejauh mana pengaruh penggunaan *Google Classroom* meningkatkan minat belajar siswa, bagaimana persepsi siswa tentang penggunaan *Google Classroom* di proses pembelajaran dan kendala apa saja yang dihadapi dalam melaksanakannya. Penelitian ini merupakan penelitian campuran, baik kuantitatif maupun kualitatif yang

dilakukan di antara siswa kelas IV SD Negeri 1 Tanjung Senang.

B. METODOLOGI

Jenis penelitian ini merupakan penelitian deskriptif. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif untuk mendeskripsikan atau menggambarkan fenomena-fenomena yang ada, baik fenomena yang bersifat alamiah ataupun rekayasa manusia (Sugiyono, 2017). Model penelitian dalam penelitian ini menggunakan instrumen kuesioner. Tujuan instrumen kuesioner adalah memperoleh informasi yang relevan dengan tujuan penelitian dan memperoleh informasi mengenai suatu masalah secara serentak. Kuesioner disebarkan kepada responden dengan tujuan mendapatkan data yang akan dijadikan informasi yang relevan. Kuesioner yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan skala Likert 1 sampai 5.

Model ini dapat diterapkan sebelum penerapan daring dengan memberikan hasil skor minat belajar. Model ini juga dapat diterapkan sesudah penerapan daring dengan memberikan hasil berupa evaluasi untuk kelanjutan penerapan daring. Skor yang sudah diketahui akan dievaluasi bagaimana manajemen pembelajaran daring dapat meningkatkan minat belajar siswa. Penelitian akan dilaksanakan di SD Negeri 1 Tanjung Senang. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa SD Negeri 1 Tanjung Senang, sedangkan sampel diambil di kelas IV.

Manageman metode pembelajaran daring berbasis *Google Classroom* ini ditujukan pada di SD Negeri 1 Tanjung Senang. Pemanfaatan pembelajaran daring berbasis *Google Classroom* memberikan konsep baru

untuk bekerja sama menggabungkan berbagai sumber daya manusia, infrastruktur, modal sehingga mampu menciptakan budaya kemungkinan yang tidak terbatas. Penggabungan berbagai disiplin ilmu memberikan kemungkinan untuk membuat penemuan baru. Pembelajaran daring berbasis *Google Classroom* membuka akses untuk berkolaborasi, membuka akses untuk berkomunikasi, dan juga membuka akses belajar yang menyenangkan.

C. HASIL PENELITIAN

Berdasarkan hasil penelitian, manajemen pembelajaran berbasis daring dengan menggunakan aplikasi *Google Classroom* dapat dilakukan melalui beberapa cara yaitu: merencanakan pembelajaran daring dengan aplikasi pembelajaran daring, melaksanakan dan mengevaluasi. Pada tahap perencanaan hal-hal yang dilakukan adalah: (1) membuat email dengan gmail dulu sebagai akun untuk bisa membuat *Google Classroom*, (2) mendownload aplikasi *Google Classroom* pada play store jika menggunakan handphone, jika membuka laptop login dengan alamat www.classroom.google.com, (3) merencanakan membuat topik-topik yang akan diupload pada *Google Classroom*, (4) merencanakan materi pembelajaran yang akan diupload, (5) merencanakan tugas-tugas yang akan diberikan pada siswa, (6) merencanakan forum diskusi yang akan dibahas, (7) merencanakan kuis yang akan diberikan melalui *Google Classroom*.



Gambar 1. Halaman Awal Google Classroom

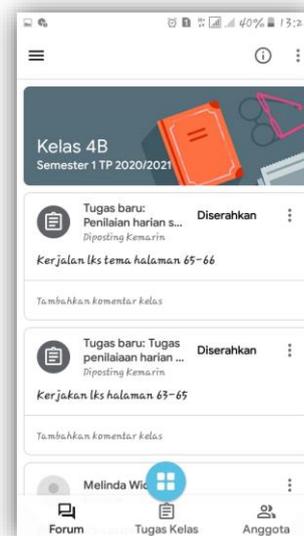
Hal tersebut senada dengan pendapat (Nafiah, 2020) yang menyatakan mengatur perencanaan dalam *Google Classroom* dimulai dengan awal pembelajaran sesuai kurikulum yang telah ditentukan, pengunggahan materi, pemberian tugas individual secara berkelompok serta diupload secara terjadwal berarti di sini telah terlihat bahwa *Google Classroom* dapat mengorganisasikan dan menjadwalkan pembelajaran dengan baik.



Gambar 2. Fitur Google Classroom

Pada tahap pelaksanaan penggunaan aplikasi *Google Classroom*, hal-hal yang dapat dilakukan adalah melakukan komunikasi, diskusi, pemberian materi, pemberian kuis, pemberian tugas pada mahasiswa melalui aplikasi *Google Classroom*. Agar tugas siswa bisa tepat waktu maka bisa mengatur *due date* dan *end date* pada penugasan (*assignment*), guru bisa

memberikan komentar mengoreksi tugas, memberikan penilaian pada tugas, maka guru dapat mengoreksi hasil pekerjaan siswa dan mengirim kembali kepada siswa. Penggunaan aplikasi ini terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan siswa.



Gambar 3. Kelas dan Aktivitas pada Google Classroom

Keefektifan siswa dalam menggunakan aplikasi *Google Classroom* karena didukung dengan kemudahan siswa untuk mengirimkan tugas dan kemudahan guru untuk langsung merespon tugas yang sudah diserahkan, mengoreksi dapat dilakukan dimana saja dan dapat

langsung memberikan komentar dan nilai pada siswa. Kendala yang ditemui ketika pembelajaran menggunakan aplikasi *Google Classroom* pada saat penelitian adalah kurang aktif siswa dalam merespon semua tugas yang ada pada *Google Classroom* dengan alasan sinyal, sehingga banyak tugas yang belum tuntas dikerjakan siswa. Untuk mengatasi permasalahan tersebut dilakukan dengan mengingatkan pada siswa jika ada tugas di *Google Classroom* dan memberikan batas waktu pengumpulan tugas dengan mengatur waktu *end date* pada aplikasi *Google Classroom*.

Dari hasil kuisisioner didapatkan hasil minat belajar siswa menggunakan *Google Classroom* sebagai berikut:



Gambar 4. Minat Belajar Terhadap *Google Classroom*

Penggunaan *Google Classroom* dalam manajemen pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran. Pembelajaran dengan menggunakan *Google Classroom* memiliki keefektifan dalam proses pembelajaran (Sudarsana et al., 2019). Keefektifan pembelajaran dengan menggunakan *Google Classroom* dapat dilihat berdasarkan tingkat kesalahan yang dibuat oleh siswa saat menyelesaikan permasalahan yang diberikan, keefektifan

pembelajaran juga dapat dilihat berdasarkan ketepatan waktu yang dipergunakan oleh siswa untuk belajar, mengunggah hasil tes serta mengunggah hasil kuisisioner melalui kelas *Google Classroom*.

Dengan penggunaan *Google Classroom* siswa dan guru akan akan terlibat secara aktif dalam kegiatan pembelajaran dimanapun berada. Penerapan *Google Classroom* juga memberikan pengalaman belajar yang lebih luas kepada siswa, dengan berbantuan *Google Classroom* siswa dapat terlibat secara aktif dalam kegiatan diskusi, mengembangkan ide, memperkaya materi, terbiasa menyelesaikan kuis, dan lain-lain dan juga pengalaman belajar mereka memberikan dorongan kepada siswa untuk terus belajar dan meningkatkan kemampuan pemecahan masalahnya. Pengunggahan jawaban ujian bisaanya sudah tertera pada room ujian tersebut, dan tidak boleh melebihi batas akhir pengunggahan jawaban ujian (Wang & Tahir, 2020). Hal tersebut dapat dilakukan pada kegiatan evaluasi pembelajaran. Pelaksanaan evaluasi pembelajaran bisa dilakukan dengan membuat kuis, mengerjakan pertanyaan uraian, mengerjakan tugas. *Google Classroom* dapat mengevaluasi siswa dari berbagai test. Contohnya siswa akan mengikuti ujian melalui aplikasi ini, maksudnya adalah bahwa teks ujian tersebut sudah disediakan oleh guru dalam *Google Classroom*, siswa mengerjakannya lalu diupload di room ujian yang sudah tertera di aplikasi ini.

D. PEMBAHASAN

Pengelolaan kelas adalah kegiatan mengatur sejumlah sumber daya yang ada di kelas sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang

ingin dicapai secara efektif dan efisien. Kegiatan pengaturan sumber daya yang dilakukan di kelas mencakup unsur manusia dan non manusia, kedua unsur tersebut memiliki kedudukan yang sangat penting guna mendukung tercapainya tujuan pembelajaran yang dikehendaki. Penggunaan *Google Classroom* dirancang untuk memudahkan guru berinteraksi dengan siswa. Aplikasi ini memberikan kesempatan kepada para guru atau guru untuk mengeksplorasi gagasan yang dimilikinya kepada siswa (Sudarsana et al., 2019).

Peggunaan *Google Classroom* dapat membantu siswa dan guru menuju sistem paperless. Pembuatan tugas belajar dan distribusi materi dilakukan melalui *google drive* sementara *Gmail* digunakan untuk menyediakan komunikasi kelas. Siswa bisa diajak berinteraksi dalam ruang kelas melalui *database* lembaga atau melalui kode pribadi yang kemudian dapat ditambahkan siswa yang masuk pada setiap kelas. Setiap kelas yang dibuat dengan *Google Classroom* menciptakan folder terpisah di produk Google masing-masing di mana siswa dapat mengirimkan pekerjaan yang harus dinilai oleh guru (Dewi & Zahrowi, 2020). Komunikasi melalui *Google Classroom* memungkinkan guru untuk membuat memberikan materi, memberikan tugas di kelas.

Pengaplikasian *Google Classroom* sangat mudah untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Aplikasi *Google Classroom* ini dapat diunduh secara gratis. Ada beberapa fitur yang ada pada *Google Classroom* yaitu *assignments, grading, communication, timecost, archive course, mobile application* dan *privacy* (Nafiah, 2020). Manfaat *Google Classroom* adalah: 1)

mempermudah guru dalam menyiapkan pembelajaran dengan menambahkan siswa dalam kelas atau membagikan kode kelas pada siswa, 2) lebih menghemat waktu, alur tugas yang sederhana dan tanpa kertas memungkinkan guru/guru membuat, memeriksa, dan menilai tugas dengan cepat, di satu tempat, 3) meningkatkan pengorganisasian siswa dapat melihat semua tugasnya di laman tugas, dan semua materi kelas secara otomatis disimpan ke dalam *folder* di *google drive*, 4) meningkatkan komunikasi kelas memungkinkan pengajar untuk mengirim pengumuman dan memulai diskusi secara langsung. Siswa dapat berbagi sumber daya satu sama lain atau memberikan jawaban atas pertanyaan di aplikasi *Google Classroom* (Dewi & Zahrowi, 2020). Aplikasi ini cocok digunakan untuk kegiatan pembelajaran sekolah dasar.

E. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan disimpulkan bahwa: (1) Terdapat peengaruh penggunaan *Google Clasroom* terhadap peningkatan minat belajar siswa; (2) Pengelolaan pembelajaran online berbasis *Goggle Clasroom* pada masa pandemi di sekolah dasar dapa meningkatkan minat belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

Anwar, M. S., Choirudin, C., Ningsih, E. F., Dewi, T., & Maselena, A. (2019). Developing an Interactive Mathematics Multimedia Learning Based on Ispring Presenter in Increasing Students' Interest in Learning Mathematics. *Al-Jabar : Jurnal Pendidikan Matematika*, 10(1), 135-150.

- <https://doi.org/10.24042/ajpm.v1oi1.4445>
- Aryani, N. (2020). The Learning Management Model Of Early Childhood Education Program Based On Children Development. *International Journal Of Scientific & Technology Research*, 9(01), 6.
- Darling-Hammond, L., Flook, L., Cook-Harvey, C., Barron, B., & Osher, D. (2020). Implications for educational practice of the science of learning and development. *Applied Developmental Science*, 24(2), 97-140.
<https://doi.org/10.1080/10888691.2018.1537791>
- Dewi, N., & Zahrowi, E. (2020). The Implementation of Google Classroom In Improving Students' Reading Comprehension At MAN 4 Jakarta. *Lingual*, 9(1), 7.
- Leal Filho, W., Raath, S., Lazzarini, B., Vargas, V. R., de Souza, L., Anholon, R., Quelhas, O. L. G., Haddad, R., Klavins, M., & Orlovic, V. L. (2018). The Role of Transformation in Learning and Education for Sustainability. *Journal of Cleaner Production*, 199, 286-295.
<https://doi.org/10.1016/j.jclepro.2018.07.017>
- Nafiah, N. (2020). Penerapan Penerapan Manajemen Pembelajaran berbasis Daring dengan Menggunakan Aplikasi google Classroom untuk meningkatkan Kemampuan Mahasiswa dalam Membuat Perangkat Pembelajaran. *Education and Human Development Journal*, 5(1), 9-23.
<https://doi.org/10.33086/ehdj.v5i1.1486>
- Priyanto, Sofyan.H, Surjono. H. (2017). The Derteminants of E-Learning Usage by Teacher of Vocational High Schools in The Yogyakarta Special Region. *Jurnal Pendidikan Vokasi*.
- Shirani Bidabadi, N., Nasr Isfahani, A., Rouhollahi, A., & Khalili, R. (2016). Effective Teaching Methods in Higher Education: Requirements and Barriers. *Journal of Advances in Medical Education & Professionalism*, 4(4), 170-178.
- Subandi Subandi, Choirudin Choirudin, Mahmudi Mahmudi, Nizaruddin Nizaruddin, & Hermanita Hermanita. (2018). Building Interactive Communication with Google Classroom. *International Journal of Engineering & Technology*, 7(2.13), 460-463.
- Sudarsana, I. K., Putra, I. B. M. A., Astawa, I. N. T., & Yogantara, I. W. L. (2019). The use of Google classroom in the learning process. *Journal of Physics: Conference Series*, 1175, 012165.
<https://doi.org/10.1088/1742-6596/1175/1/012165>
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. CV. Alfabeta.
- Wang, A. I., & Tahir, R. (2020). The effect of using Kahoot! For learning – A literature review. *Computers & Education*, 149, 103818.
<https://doi.org/10.1016/j.compedu.2020.103818>