



EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN DARING DENGAN MEDIA *GOOGLE CLASSROOM* BAGI SISWA SD/MI

Akhmad¹, Taseman², Arisa Savinatun Najah³, Adheari Sya'ban Nugrohaji⁴

^{1,2}IAI Al Khoziny Sidoarjo, ^{3,4}UIN Sunan Ampel Surabaya

e-mail: ¹ahmadsholeh52@gmail.com, ²tasemanpgmi@gmail.com,

³Savinaarisa780@gmail.com, ⁴adhearisyabannugrohaji@gmail.com

Diterima: 31 Maret 2021 | Direvisi: 30 Januari 2022 | Disetujui: 30 Mei 2022 © 2022
Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Agama Islam Universitas Islam Malang

Abstrak

Saat ini, pembelajaran semakin meningkat terutama literasi menggunakan internet, peran penting internet untuk pendidikan. Oleh karenanya pendidikan perlu memanfaatkan teknologi informasi guna proses pembelajaran diinstansi pendidikan, beberapa platform pendidikan *E-learning* atau daring seperti: *edmodo*, *classroom*, *sway* dll. Tetapi kebanyakan masyarakat pembelajar menggunakan *classroom* selain gratis *classroom* juga mudah diakses dan hemat dalam akses internet. *Google Classroom* adalah suatu aplikasi yang dapat digunakan untuk pembelajaran yang dikeluarkan oleh google. Dengan sifatnya yang fleksible dan mudah sangat memberi keuntungan bagi guru dan siswa untuk mengaksesnya. Adapun tujuan dari penulisan ilmiah ini adalah untuk mengetahui tingkat efektivitas media *classroom* saat digunakan dalam pembelajaran daring. Hapsari & Pamungkas (2019), mendeskripsikan kehidupan pada masa ini tidak dapat mengelak dalam perkembangan teknologi yang ada di Indonesia bukan lagi sebagai bahan sandingan lagi tetapi sudah mengikuti kategori bahan pokok utama. Bahwasanya teknologi harus dikuasai semua orang, dari penggunaan internet, multimedia dan lain sebagainya (Rochmah & Abdul Majid, 2018).

Kata kunci: *Google Classroom*, Media, Pembelajaran Online.

Abstract

Nowadays, learning is increasing, especially literacy using the internet makes it a very important life in education. the important role of the internet for education. By " education that needs to take advantage of information technology for the learning process in educational institutions, various *E-learning* education platforms or online such as: *edmodo*, *classroom*, *sway* etc. But most learners use classrooms in addition to free classrooms are also easily accessible and efficient in internet access. *Google Classroom* is a aplikasi that can be used for learning that is distributed by google. With its flexible and easy nature it is very beneficial for teachers and students to access it. The purpose of this scientific writing is to find out the effectiveness of *classroom* media when used in online learning. Hapsari & Pamungkas (2019), describing life at this time can not avoid in the development of technology in Indonesia is no longer as a password material anymore but has followed the main category of staples that teknologi must be dikuasai everyone, from the use of internet, multimedia and so forth (Rochmah & Abdul Majid, 2018).

Keywords: *Google Classroom*, Media, Online Learning.

PENDAHULUAN

Menyebarnya wabah Pandemi Covid 19 sungguh sangat meresahkan masyarakat, berapa bulan lamanya dunia seakan digoncangkan dengan munculnya wabah ini, terhitung sejak bulan maret 2020, Covid 19 ditetapkan sebagai pandemi oleh Badan Kesehatan Dunia WHO, tentunya bukanlah masalah yang ringan untuk mengatasi masalah tersebut mengingat penyebaran virus ini sangat cepat dan kuat. Beberapa negara telah mencari banyak cara untuk pencegahan menyebarnya Covid 19 ini, karena belum juga adanya obat atau vaksin yang ditemukan guna meminimalisir angka kematian. Di beberapa negara menetapkan kebijakan lockdown sebagai solusi pencegahan penyebaran, sedangkan di Indonesia sendiri digaungkan adanya kebijakan PSBB (Pembatasan Sosisal Berskala Besar), tak hanya itu masyarakat dihimbau untuk stay safe atau menjaga kekebalan tubuh, social distancing, dan mematuhi protocol yang telah ditetapkan pemerintah yakni selalu memakai masker saat berpergian, mencuci tangan dan menjaga jarak dari kerumunan.

Pada saat ini ada begitu banyak dampak yang telah ditanggung atas kemunculan wabah ini. Dalam segi ekonomi, banyak proses impor dan ekspor terbengkalai, anggaran negara juga mengeluarkan biaya tambahan seperti adanya pembangunan rumah sakit darurat, penyediaan alat Kesehatan, dan penambahan tenaga medis. Dalam segi Sosial, kehidupan social bergerak berubah, adanya pembatasan social menyebabkan terhalangnya pertemuan antar masyarakat, manusia, hubungan interaksi berkurang. Sedangkan dalam dunia Pendidikan, proses pembelajaran sempat diliburkan, akibatnya siswa kekurangan hak untuk menerima Pendidikan, melihat hal tersebut pemerintah kemudian memberikan kebijakan agar aktivitas belajar mengajar dilakukan di rumah dengan metode virtual, mengingat pada zaman ini kemajuan teknologi semakin canggih (Suni Astini, 2020)

Pada saat ini teknologi telah mengambil peran besar terhadap kehidupan manusia, tanpa teknologi tidak akan ada kemajuan peradaban, dengan teknologi pula aktivitas manusia menjadi mudah dan fleksible. Pada kaca mata Pendidikan penemuan seperti kamera, radio, tv computer dan *smartphone* dimanfaatkan untuk membantu proses belajar mengajar, apalagi dimasa sekarang penggunaan internet mudah diakses bagi seluruh orang. Berdasarkan hasil penelitian dari APJII (Asosiasi Penyelenggaraan Jaringan Internet Indonesia) tercatat pada tahun 2016 sebanyak 132,7 juta masyarakat mengakses internet, dari data tersebut 256,2 masyarakat Indonesia, artinya sebagai pengguna internet di Indonesia sebanyak 51%.

Tanda dari penggunaan internet ialah adanya penggunaan smartphone dan komputer, usia penggunapun bervariasi dari muda, tua, anak-anak, ataupun dewasa. Menurut Tapscoot (lahir tahun 2009;12) anak generasi Z (1998-2009), generasi A (lahir tahun >2009) lebih banyak mengakses dunia internet, karena generasi Z dan A memiliki karakteristik tanggap terhadap teknologi, intens berinteraksi dalam media social atau yang biasanya disebut medsos, dan berkarakter ekspresif. Adanya kemudahan mengakses internet oleh siswa SD merupakan bergesernya budaya masyarakat ke era digitalisasi, setiap manusia tak dapat menolak atau mencegahnya karena teknologi berdampingan dengan kehidupan bermasyarakat. Pengajar atau guru merupakan agent of change dimana sebagai pengubah kondisi pembelajaran mengikuti alur yang berjalan. Strategi pembelajaran dituntut untuk menyesuaikan keadaan dengan kata lain harus mengikuti perkembangan zaman, pada saat wabah inilah pemanfaatan media internet diterapkan pada strategi pembelajaran.

Sistem pembelajaran Daring (dalam jaringan) ini diterapkan agar peserta didik tetap dapat menambah ilmu walaupun kondisi wabah melanda, memang pembelajaran daring merupakan sebuah terobosan baru bagi guru, dimana proses belajar mengajar dilaksanakan dengan media yang terkoneksi dengan internet. Menurut Astini (2020:15) sistem pembelajaran dengan akses internet atau jaringan komputer mudah diakses kapanpun dan dimanapun guna menyampaikan materi ke siswa serta membantu memudahkan pemahaman materi. Sehingga dinilai pembelajaran daring lebih fleksibel dan diharapkan potensi siswa dapat berkembang. Terasne, Permana, Salim, Utama, & Hanan (2020). PJJ.

pembelajaran jarak jauh sendiri memiliki tujuan untuk memenuhi standard pendidikan dengan memanfaatkan Teknologi Informasi ditambah dengan menggunakan smartphone atau computer yang terkoneksi internet (Astini, 2020). Sistem pembelajaran ini dapat juga disebut dengan LMS (*Learning Management System*). Menurut Ellis (2009: 1) LMS adalah aplikasi perangkat lunak untuk dokumentasi, administrasi, penyampaian program Pendidikan dan pelatihan yang telah disiapkan untuk guru dan siswa dalam melakukan proses belajar mengajar. Ada beberapa perangkat lunak yang dimaksud diantara lain: *moodle*, *canvas*, *certpoin*, *Google Classroom* dan sebagainya. V. D. Wicaksono & Rachmadyanti (2016).

Google Classroom adalah aplikasi dari google yang memiliki fungsi dalam sistem manajemen pembelajaran untuk sekolah yang bertujuan untuk memudahkan siswa dalam hal membuat, mendistribusikan atau penilaian tugas secara online. *Google Classroom* juga berperan sebagai media yang digunakan guru

untuk membuat kelas online, sehingga guru dapat memberikan pengumuman tugas. Pemanfaatan *Google Classroom* atau GC bisa melalui multiplatform yakni melalui komputer dan telepon genggam. Situs <https://classroom.google.com> bisa dikunjungi guru dan siswa untuk mengakses GC, ada juga aplikasi yang dapat diunduh dengan mudah di *playstore* atau *IOS*. Sebagaimana penelitian Gunawan, (2016), berjudul Pemanfaatan teknologi informasi, komunikasi melalui penggunaan media pendidikan pada pembelajaran IPS di SD dinyatakan dapat memberikan informasi yang jelas bagi para siswa dan memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistik, mengatasi keterbatasan ruang, waktu untuk dipahami, tenaga dan daya indra. Penelitian lain berjudul Penerapan *Google Classroom* pada Pembelajaran Akuntansi, mengatakan bahwa Performa *Google Classroom* memberi pengaruh positif dalam menunjang pembelajaran Akuntansi. Namun nyatanya masih ada beberapa kendala dalam penggunaan *Google Classroom*, misalkan seperti susahnya jaringan internet yang diakses siswa melihat kondisi Indonesia yang mana akses internet belum dapat diakses di beberapa wilayah pelosok karena *Google Classroom* bersifat online. M. D. Wicaksono (2020).

Berdasarkan permasalahan diatas penulis ingin menguraikan apakah media classroom dinilai efektif sebagai media saat daring bagi siswa MI/SD, apa saja kelebihan dan kekurangan *Google Classroom* sebagai media pembelajaran. Tujuan penelitian ini untuk mengungkapkan seberapa efektif *Google Classroom* sebagai media pembelajaran saat daring.

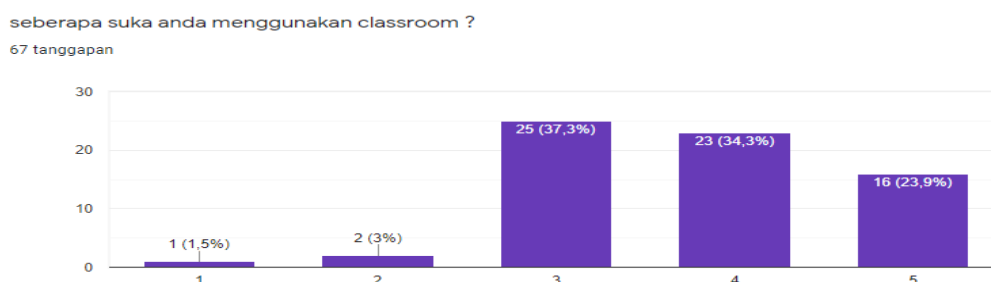
METODE

Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini merupakan metode deskriptif kualitatif, penelitian deskriptif adalah jenis penelitian yang tujuannya memberikan gambaran lengkap mengenai suatu persoalan dengan cara mendeskripsikan sejumlah variabel yang berkaitan dengan fenomena tersebut. Sedangkan penelitian kualitatif adalah strategi penelitian inquiri yang bertumpu pada pencarian makna, konsep, karakteristik yang bersifat alami, metode ini mengutamakan kualitas dan disajikan secara naratif melalui pendekatan kualitatif. Penelitian deskriptif kualitatif menjabarkan data yang ada dengan keadaan masyarakat. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif dengan menggunakan metode survei yang dilakukan secara online pada objek responden. Pengumpulan data dengan cara menyebarkan kuis sioner secara online lewat *google form* yang diberikan pada 65 responden yang dipilih secara acak. Disisi lain ada data pendukung dari dokumen sebagai data tambahan, artikel atau berita yang berkaitan dengan efektivitas pembelajaran daring yang telah dilaksanakan dengan

media *Google Classroom*. Responden dalam penelitian ini adalah siswa-siswi MI/SD kelas 3-6.

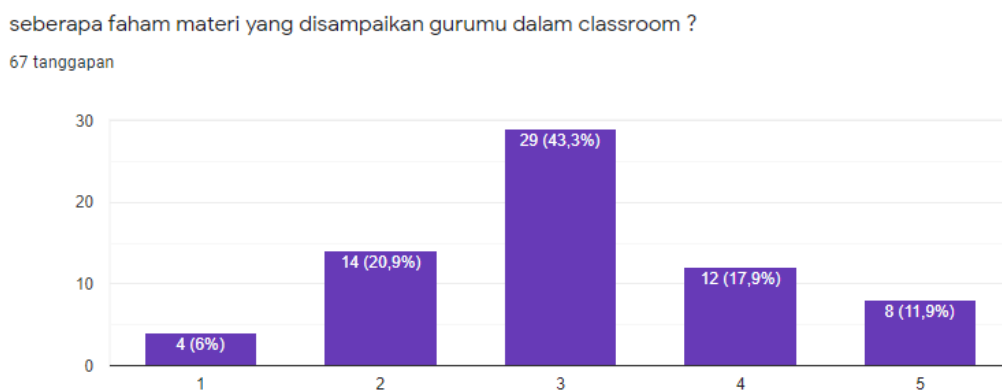
HASIL DAN PEMBAHASAN

Bagian penelitian ini ditujukan untuk mengetahui efektifitas pembelajaran daring dengan media classroom bagi siswa MI/SD, hasil penelitian diambil dari kuisioner yang telah diberikan pada responden secara acak dan dikemas dalam bentuk diagram batang berikut hasilnya:



Gambar 1. Prosentase Menyukai Penggunaan *Google Classroom*

Didalam hal ini siswa jika diperbandikan antara 50% suka dan 50% tidak menyukai pembelajaran menggunakan *Google Classroom*, dikarenakan yang kita ketahui juga siswa mempunyai karakter belajar yang berbeda yaitu secara visual dan ada juga yang hanya saja teori sudah cukup bahkan ada juga ada yang secara visual dan teori jadi satu. Jika dibandingkan di Indonesia memang kebanyakan para siswa mayoritas terdapat di secara visual, memang pada dasarnya tidak semua siswa- siswi dapat menerima teori dengan baik sepuhnya apalagi pada saat ini pandemi.

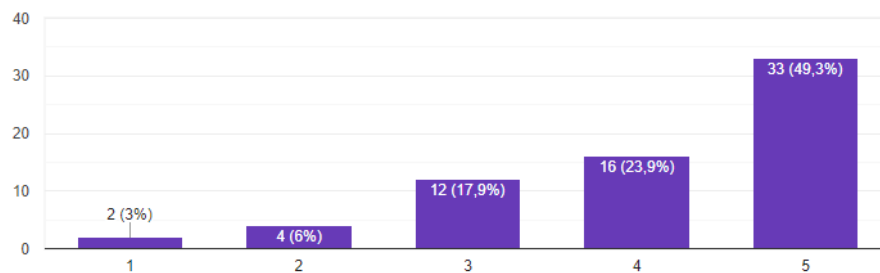


Gambar 2. Prosentase Pemahaman Materi melalui *Google Classroom*

Tingkat pemahaman materi yang disampaikan oleh guru juga demikian jika kita tinjau dari potensi siswa di Indonesia bahkan luar Indonesia siswa mempunyai 2 metode dalam belajar yakni secara visual dan secara tidak langsung, dalam penelitian ini juga dalam pembelajaran juga 50% : 50% terdapat pula siswa/siswi juga sangat kesulitan dalam memahami penjelasan guru.

apakah sulit dalam menggunakan classroom ?

67 tanggapan

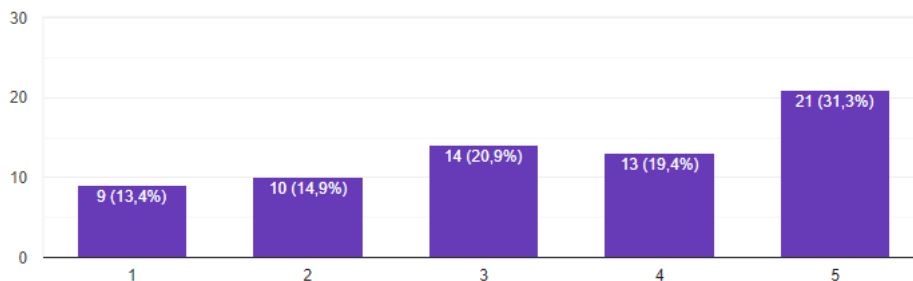


Gambar 3. Prosentase Kesulitan Penggunaan *Google Classroom*

Dalam pengelolaan *Google Classroom* juga butuh keterbiasaan dalam menggunakannya, karena tidak semua siswa/siswi dapat secara cepat untuk menggunakan *Google Classroom* tersebut. Untuk memahami siswa/i dalam menggunakan *Google Classroom* memang banyak menemukan kendala. Kuota, ram hp, dan lain sebagainya, terutama lagi warga di Indonesia tidak semua memiliki ekonomi yang sangat mendukung, jika keluarga itu tergolong pada ekonomi yang menengah atau ke atas masih bisa memadai atau mengikuti perkembangan teknologi ini, tetapi tidak bisa untuk keluarga yang kategori ekonomi di bawah. Memang pada dasarnya tidak semua anak orang tua mempunyai ekonomi yang tinggi dan dapat memenuhi kebutuhan anaknya terkadang juga untuk memenuhi kebutuhan anaknya orang tua harus bekerja keras, apalagi saat pandemi seperti ini banyak karyawan ataupun buruh yang diberhenti kerjakan.

apakah hp anda terkendala ketika menggunakan classroom ?

67 tanggapan



Gambar 4. Prosentase Kendala Penggunaan *Google Classroom* karena HP

Terlihat dari hasil survei bahwa tingkat kendala karena hp saat menggunakan *Google Classroom* lumayan banyak, hal ini bisa dikarenakan faktor sinyal, kuota, ataupun hp itu sendiri. Namun untuk kalangan anak SD/MI 50% banding 50% mereka telah bisa menggunakan aplikasi ini untuk media pembelajaran, semakin berkembangnya zaman dan teknologi, semakin tanggap pula anak mengenal teknologi, seperti halnya *smartphone*, nah ini merupakan satu jalan untuk menunjukkan bahwa teknologi bisa dijadikan media pembelajaran yang efektif. Jadi, dari survei diatas dapat disimpulkan bahwa 50% pembelajaran menggunakan *google classroom* disetujui dan dinilai efektif untuk guru menyampaikan materi, tugas, ataupun ujian dengan siswa.

Wabah pandemi virus Corona (Covid-19) yang melanda ini memaksakan dunia Pendidikan untuk melakukan proses belajar mengajar dengan pola pembelajaran yang berbeda yaitu daring, yang awalnya konvensional atau tatap muka diubah menjadi virtual atau online. Menurut Zhafira, Ertika, dan Chairiyaton(2020), menyatakan ada pembelajaran yang dapat digunakan guru sebagai media penyampaian materi ketika mengajar, yaitu pembelajaran daring dan pembelajaran campuran (kombinasi antara metode pembelajaran tatap muka dan pembelajaran daring) yang disebut *blended learning*, metode tersebut siswa tak harus berada dikelas untuk memulai dan mengawali pembelajaran, siswa dapat tetap melakukan pembelajaran melalui media internet dengan posisi berada dirumah ataupun ditempat lain tanpa datang ke sekolah. Pembelajaran virtual daring adalah proses belajar mengajar yang memanfaatkan jaringan (internet, LAN, WAN) sebagai metode penyampai pesan, fasilitas dan interaksi bagian bentuk pembelajaran. Sedangkan menurut Hanum (2013: 92) pembelajaran online ialah bentuk model pembelajaran yang didukung oleh pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi yang tidak lepas dari akses internet. *E-learning* dapat diartikan sebagai bentuk teknologi informasi yang diaplikasikan di dunia Pendidikan dalam bentuk maya bagi siswa ketika mengikuti pembelajaran.

Ilmuwan Munir (dalam Hanum, 2013:92) menyatakan istilah *e-learning* lebih ditujukan sebagai usaha untuk bertransformasi antara konvensional ke bentuk digital yang disambungkan dengan teknologi internet. *E-learning* merupakan sistem pendidikan yang memanfaatkan aplikasi elektronik untuk mendukung proses pembelajaran dengan media jaringan komputer yang terkoneksi dengan jaringan sinyal internet Wulandari & Rahayu (2010: 72). Warkintin dan Mulyadi (2019) memaparkan bahwa pendidikan adalah suatu sistem pengembangan misi yang berhubungan dengan perkembangan fisik, perasaan, pikiran, keterampilan fisik dan kemampuan sosial sampai masalah, jadi permasalahan apapun baik

rintangan maupun hambatan Pendidikan perlu tetap berjalan dengan baik, mengingat kondisi Covid saat ini guru dituntut untuk mengembangkan inovasi, bagaimana mengemas proses pembelajaran tetap efektif meskipun dilakukan dengan daring (dalam jaringan). Hal ini sesuai dengan pendapat dari Tjandra, D. S. (2020), bahwa guru dapat memberikan fasilitas buku teks, modul, perpustakaan kelas serta menyediakan computer yang terhubung dengan jaringan internet. *E-Learning* akan terus berkembang pesat bahkan mudah diakses melihat perkembangan zaman yang semakin canggih dengan akses digital. Kehadiran metode daring (dalam jaringan) memberikan harapan baru dan sebuah solusi untuk membantu proses belajar mengajar ditengah pandemi (Anugrahana, 2020).

Media adalah teknologi yang memiliki manfaat untuk membawa pesan sebagai keperluan pembelajaran, media juga dapat diartikan perantara yang berfungsi menyalurkan pesan informasi dari sumber yang diterima oleh si penerima pesan yang terjadi dalam proses pembelajaran. Menurut *Asociation of Education Comunication Technology* (AECT), media diartikan dengan segala bentuk dan saluran yang dapat dipergunakan untuk proses penyalur pesan. Sedangkan menurut Gagne (1970) media adalah komponen-komponen dalam lingkungan siswa yang dapat memberikan daya tarik siswa. Heinich, dan kawan-kawan (1982) mengartikan istilah media sebagai suatu perantara yang mendistribusikan informasi antara sumber dan penerima. Seperti contoh radio, televisi, rekaman audio, gambar, *smartphone* dan lain sebagainya adalah jenis media komunikasi, jika media tersebut memberikan informasi dengan tujuan instruksional maka dapat dikatakan itu media pengajaran. Lain dengan Henry, Yusuf Hadi Miarso memberikan Batasan atas pengertian media dengan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan yang dapat memberikan rangsangan pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa untuk belajar (Mahnun, 2012).

Era digitalisasi ada perubahan cara berkomunikasi yang berbeda, adanya media baru pada pendidikan dalam pembelajaran. Menurut Baran (2011:4) Media adalah suatu yang dapat membuat masyarakat mendapatkan informasi. Selain itu media juga memberikan pengaruh yang besar dalam kehidupan sehari-hari bagi seseorang ketika membutuhkan informasi. Munculnya media baru mendistribusikan informasi-informasi dan menggabungkan teknologi komunikasi digital yang terhubung melalui jaringan. Menurut McQuil (2006:26) terdapat 2 hal yang tersusun dalam media baru yaitu konvergensi dan digitalisasi. Salah satunya adalah media internet. Lewat internet proses penggabungan antara teks, audio dan video menjadi lebih mudah dilakukan. Media baru memang memberikan kelebihan yang banyak sehingga berperan dalam kehidupan masyarakat, seperti,

memudahkan untuk memperoleh informasi dengan cepat dan mudah diakses dimanapun, dalam bidang Pendidikan. Menurut Lister (2009:15) media baru memiliki beberapa karakteristik. Pertama, memberikan pengalaman baru dalam membaca teks, menghibur dengan cara yang berbeda. Kedua, adanya proses interaksi yang baru dan berbeda. Ketiga, menciptakan hubungan baru tanpa adanya Batasan ruang dan waktu. Keempat, menjalin hubungan baru melalui bantuan teknologi. Kelima, adanya suatu peradaban baru di bidang industry, ekonomi, Pendidikan dan lainnya yang telah diatur undang-undang (Hapsari & Pamungkas, 2019).

Google Classroom merupakan salah satu media baru. *Google Classroom* adalah aplikasi belajar dan mengajar semua orang berusia di atas 13 tahu dan memiliki akun google dan dapat langsung menggunakannya. Yasmin (2020) sedangkan menurut WIKIPEDIA *classroom* merupakan layanan website gratis yang dikembangkan oleh google untuk instansi pendidikan atau bisa disebut sekolah bahkan perkuliahan, yang bertujuan untuk memberikan akses kemudahan dalam membuat mendistribusikan, dan menilai tugas tanpa harus bertatap muka. Classroom & Kelas (2014), *Google Classroom* merupakan sebuah aplikasi yang diciptakan oleh google yang memungkinkan terciptanya kelas yang tidak bisa dirasakan tetapi hanya bisa dilihat di balik layar atau bias dikatakan kelas maya. Selain itu *platform* ini salah satu menjadi sarana – prasarana yang digunakan bapak/ibu guru dalam mengajar sehingga lebih mudah memberikan materi maupun memberikan pengumuman / informasi (Sutrisna, 2018). *Google Classroom* memiliki berbagai kelebihan, seperti:

1. Sangat mobile *Friendly* untuk pemula

Kelebihan pertama adalah sangat *mobile friendly* untuk pemula, maksudnya bagi orang yang baru pertama menggunakan *Google Classroom* pasti tidak akan mengalami kesulitan saat mengoperasikanya, karena sangat mudah. *Google* sendiri sangat memperhatikan akan kenyamanan penggunanya. Maka *Google Classroom* didesain dengan sederhana akan tetapi banyak fitur. Maka wajar jika orang yang baru mengenal aplikasi ini langsung bisa menggunakannya.

2. Mudah mengelola tugas yang diberikan

Selain mudah digunakan, ada fitur di *Google Classroom* dimana kita saat diberikan tugas guru atau admin kelas kita, maka dengan mudah kita bisa melihatnya pada satu halaman yang menyediakan laman tugas. Dengan begitu kita tidak usah repot-repot lagi mencari apa tugas yang telah diberikan oleh admin atau guru. Maka layak jika *Google Classroom* menjadi aplikasi alternatif

belajar secara online atau daring. *Google Classroom* telah membuat mudah baik itu untuk siswa atau guru.

3. Semua file masuk ke *Google Drive* kita

Kelebihan *Google Classroom* ketiga adalah semua bentuk file baik itu mp4, mp3, doc, pdf, zip dan masih banyak lagi. Semua itu otomatis masuk ke akun *Google Drive* kita sehingga kita tidak usah mencari penyimpanan yang lain untuk menyimpan file yang telah kita upload. Maka tidak usah khawatir akan kehilangan file ataupun dokumen yang lainnya. Itu semua sudah tersimpan di *Google Drive*.

4. Mudah meninjau tugas sebelum dikirim

Meninjau tugas sangat diperlukan, karena kita bisa melihat kesalahan atau kekurangan apa yang masih ada di tugas yang akan kita kirim. Maka *Google Classroom* menyediakan fitur melihat tugas sebelum dikirim. Seharusnya setiap aplikasi belajar harus memberikan fitur seperti milik *Google Classroom* tersebut untuk memudahkan dalam peninjauan tugas kita.

5. Sangat mudah melihat pengumuman dari pengajar

Pengumuman dalam *Google Classroom* dimaksudkan agar para pengajar bisa memberikan informasi baik itu absensi, tugas, foto siswa atau pengumuman yang bersifat penting lainnya. Sehingga mempermudah guru dalam mengirimkan tugas di dalam laman *Google Classroom* tersebut. Tidak usah repot lagi mengirim pengumuman lewat sms atau pesan daring lagi.

6. Kelebihan dalam hal pengumuman

Kelebihan ini juga didukung oleh kemudahan dalam hal diskusi, karena *Google Classroom* menyediakan ruang diskusi di kolom komentar sehingga kita bisa berdiskusi dan bebas mengirim file untuk didiskusikan

7. Bebas dari iklan dan aman

Kelebihan yang bisa kita rasakan saat menggunakan *Google Classroom* ini adalah semua kegiatan yang kita lakukan tidak akan diganggu dengan penayangan iklan. Sehingga kita lebih fokus dalam belajar dan berdiskusi di *Google Classroom*. Tanpa harus resah dengan banyaknya iklan yang tampil. Semua iklan baik itu iklan berbayar ataupun tidak, semua tidak ada di *Google Classroom*.

8. Tersedia secara gratis 100%

Dari kebanyakan aplikasi yang dapat kita unduh secara gratis, maka kamu akan menemukan aplikasi *Google Classroom* yang tersedia secara gratis baik itu di *playstore* ataupun *app store*. Kita bisa bebas mendownloadnya kapanpun

serta lebih efisien. *Google Classroom* adalah aplikasi yang 100% gratis tanpa harus membayar dulu baru bisa menggunakannya (Classroom et al., 2020).

Selain memiliki kelebihan, *Google Classroom* juga memiliki beberapa kekurangan, diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Tampilan yang kurang menarik

Salah satu kekurangan dari aplikasi ini adalah tampilan yang sangat sederhana dan kurang menarik bagi para siswa. Mungkin tampilan sederhana bagus untuk para guru-guru karena memudahkan mereka dalam pengelolaan *Google Classroom* ini, namun bagi para siswa mungkin sedikit membosankan karena terlalu sederhana.

2. *Google Drive* Penuh, File Tidak Bisa Dikirim

Anda mungkin akan mengalami pengiriman file yang eror jika sudah terlalu banyak file yang tersimpan di *Google Drive* Anda. Hal ini terjadi karena *Google Classroom* tidak mempunyai tempat penyimpanan sendiri sehingga harus mengandalkan *Google Drive*. Solusi dari masalah ini adalah Anda harus menginstall tempat penyimpanan file baru kemudian hubungkan ke *Google Classroom* agar file yang Anda kirimkan dapat tersimpan dengan aman. (Classroom et al., 2020), kekurangan *flipped classroom* yaitu dalam proses pembuatan video pembelajaran menguras sangat besar waktu guru, jika guru tidak mampu berinteraksi dengan siswa secara aktif pada saat pembelajaran online (daring), maka dapat mempengaruhi motivasi siswa dalam proses belajar, bagi siswa yang sudah terbiasa dengan model pembelajaran masa lalu atau tradisional, memungkinkan siswa menghadapi beberapa masalah dalam membiasakan diri dengan model pembelajaran baru ini, memungkinkan sangat kesulitan dalam memahami semua pelajaran yang disampaikan oleh bapak/ibu guru (Kurniawati, Santanapurba, & Kusumawati, 2019).

SIMPULAN

Berdasarkan hasil dari penelitian yang dilakukan, diperoleh kesimpulan bahwa: 1) terdapat 50% siswa suka dan 50% siswa tidak menyukai pembelajaran menggunakan *Google Classroom*, dikarenakan yang kita ketahui bahwa siswa mempunyai karakter belajar yang berbeda yaitu secara visual dan ada juga yang hanya saja teori sudah cukup bahkan ada juga ada yang secara visual dan teori jadi satu. 2) Tingkat pemahaman materi yang disampaikan oleh guru melalui *Google Classroom*, terdapat 50% siswa paham dan 50% siswa tidak paham. 3) Dalam pengelolaan *Google Classroom* juga butuh keterbiasaan dalam menggunakannya, karena tidak semua siswa/siswi dapat secara cepat untuk menggunakan *Google*

Classroom tersebut. 4) Terlihat dari hasil survei bahwa tingkat kendala karena hp saat menggunakan *Google Classroom* lumayan banyak, hal ini bisa dikarenakan faktor sinyal, kuota, ataupun hp itu sendiri. Namun untuk kalangan anak SD/MI 50% banding 50% mereka telah bisa menggunakan aplikasi ini untuk media pembelajaran. Jadi, dari hasil survei tersebut dapat disimpulkan bahwa 50% pembelajaran menggunakan *Google Classroom* disetujui dan dinilai efektif untuk guru menyampaikan materi, tugas, ataupun ujian dengan siswa.

Google Classroom memiliki berbagai kelebihan, diantaranya: 1) sangat mobile friendly untuk pemula, 2) Mudah mengelola tugas yang diberikan, 3) Mudah mengelola tugas yang diberikan, 4) Mudah meninjau tugas sebelum dikirim, 5) Sangat mudah melihat pengumuman dari pengajar, 6) Kelebihan dalam hal pengumuman, 7) Bebas dari iklan dan aman, dan 8) Tersedia secara gratis 100%.

DAFTAR RUJUKAN

- Anugrahana, A. (2020). Hambatan, Solusi dan Harapan: Pembelajaran Daring Selama Masa Pandemi Covid-19 Oleh Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Scholaria*, 10(3), 282–289.
- Asnur, M. N. A., Adhima, F., Ayuwijayanti, M., & Marsuki, R. R. (2019). Karakteristik Pembelajaran Kolaboratif Bahasa Asing dalam Google Classroom. *Prosiding Seminar Nasional Literasi Bahasa Dan Sastra Ke-4 Pembelajaran Bahasa Asing Di Era Digital*, 1–11.
- Astini, N. K. S. (2020). Pemanfaatan Teknologi Informasi dalam Pembelajaran Tingkat Sekolah Dasar pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Lembaga Penjaminan Mutu STKIP Agama Hindu Amlapura*, 11(2), 13–25.
- Classroom, G., Classroom, G., Classroom, G., Classroom, G., Classroom, G., Classroom, M. G., ... Classroom, G. (2020). *Kelebihan dan Kekurangan Google Classroom Kelebihan Google Classroom Kekurangan Google Classroom*.
- Classroom, G., & Kelas, G. (2014). *Google Kelas*.
- Hapsari, S. A., & Pamungkas, H. (2019). Pemanfaatan Google Classroom Sebagai Media Pembelajaran Online Di Universitas Dian Nuswantoro. *WACANA: Jurnal Ilmiah Ilmu Komunikasi*, 18(2). <https://doi.org/10.32509/wacana.v18i2.924>
- Kurniawati, M., Santanapurba, H., & Kusumawati, E. (2019). Penerapan Blended Learning Menggunakan Model Flipped Classroom Berbantuan Google Classroom Dalam Pembelajaran Matematika Smp. *EDU-MAT: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(1), 8–19. <https://doi.org/10.20527/edumat.v7i1.6827>

- Mahnun, N. (2012). Media Pembelajaran (Kajian terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran). *An-Nida'*, 37(1), 27–35.
- Rochmah, E., & Abdul Majid, N. W. (2018). Membangun virtual classroom melalui social learning networks (SLNS). *Premiere Educandum: Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran*, 8(1), 15. <https://doi.org/10.25273/pe.v8i1.1832>
- Suni Astini, N. K. (2020). Tantangan Dan Peluang Pemanfaatan Teknologi Informasi Dalam Pembelajaran Online Masa Covid-19. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(2), 241–255. <https://doi.org/10.37329/cetta.v3i2.452>
- Sutrisna, D. (2018). Meningkatkan Kemampuan Literasi Mahasiswa Menggunakan Google Classroom. *FON: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 13(2), 69–78. <https://doi.org/10.25134/fjpbsi.v13i2.1544>
- Terasne, T., Permana, D., Salim, A., Utama, I. M. P., & Hanan, A. (2020). Pelatihan Pemanfaatan Google Classroom Sebagai Media Pembelajaran Alternatif Pada Masa Covid-19 Bagi Guru. *Sasambo: Jurnal Abdimas (Journal of Community Service)*, 2(3), 95–100.
- Wicaksono, M. D. (2020). PEMANFAATAN GOOGLE CLASSROOM DALAM STRATEGI PEMBELAJARAN KOOPERATIF PADA MATA PELAJARAN IPS KELAS VIII Muhammad Denny Wicaksono. *Jurnal Ilmu Ilmu Sosial*, 17(1), 234–242.
- Wicaksono, V. D., & Rachmadyanti, P. (2016). Pembelajaran Blended Learning melalui Google Classroom di Sekolah Dasar. *Seminar Nasional Pendidikan PGSD UMS & HDPGSDI Wilayah Timur*, 513–521. Retrieved from <http://hdl.handle.net/11617/9144>
- Yasmin, P. (2020). Google Classroom: Pengertian dan Cara Menggunakannya. *DetikInet*.