

14._Efektifita_Pembelajaran

by Taufik Hidayat

Submission date: 18-Aug-2023 08:50AM (UTC+0700)

Submission ID: 2147317615

File name: 14._Efektifita_Pembelajaran_D.....pdf (881.24K)

Word count: 2213

Character count: 14226

EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN DARING MENGGUNAKAN MEDIA ONLINE GOOGLE CLASSROOM SELAMA PANDEMI COVID-19 PADA MATA KULIAH BELAJAR DAN PEMBELAJARAN

Taufik Hidayat

Program Studi Pendidikan Matematika STKIP PGRI Pacitan

E-mail: etaufik87@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas pembelajaran daring menggunakan media online google clasroom selama pandemi covid-19 pada mata kuliah belajar dan Pembelajaran Penelitian ini termasuk jenis penelitian kuantitatif deskriptif yang fokus pada efektivitas pembelajaran menggunakan media online Google Clasroom. Populasi penelitian yakni seluruh mahasiswa STKIP PGRI Pacitan yang sedang menempuh maa kuliah belajar dan pembelajaran pada semester ganjil tahun akademik 2020/2021 yang diajar menggunakan media online Google Clasroom. Sampel penelitian yakni mahasiswa STKIP PGRI Pacitan yang dipilih menggunakan teknik simple random sampling dengan mempertimbangkan homogenitas populasi. Instrumen pengumpulan data menggunakan kuesioner pembelajaran daring melalui google form. Adapun analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu statistik deskriptif. Hasil penelitian menggambarkan bahwa mahasiswa menilai pembelajaran matematika menggunakan media online Google Clasroom efektif (45,8%), tidak efektif (16,7%), dan menilai biasa saja (37,5%). Untuk meningkatkan kualitas pembelajaran daring menggunakan media online google clasroom selama pandemi covid-19, maka dosen harus memenuh beberapa saran dari responden, yakni: (1) Pembelajaran dilaksanakan sesuai jadwal yang ditentukan (2) Memperpanjang waktu pengumpulan tugas, untuk mengakomodasi mahasiswa yang susah sinyal (3) Menambahkan beberapa vidio atau aplikasi lain seperti zoom untuk memperdalam pemahaman (4) Materi singkat dan di akhir pembelajaran ada kuis (5) Menggunakan WAG untuk memudahkan komunikasi antara mahasiswa dan dosen

Kata kunci: *Google Clasroom, Pandemi Covid-19*

PENDAHULUAN

Seiring dengan adanya pandemi Covid-19 melanda seluruh negara di dunia termasuk Indonesia. Sesuai data terbaru dari *World Health Organization (WHO)* tanggal 13 Oktober 2020, lebih dari 38.028.113 (38 juta) kasus. Covid-19 merupakan penyakit menular, yang berarti dapat menyebar, baik secara langsung maupun tidak langsung, dari satu orang ke orang lain. Penyakit Covid-19 atau dapat disebut korona menyerang sistem pernapasan seperti hidung, tenggorokan, dan paru-paru. Sangat sulitnya penanganan wabah dan juga vaksin maupun obat yang belum untuk menyembuhkan pasien Covid-19 dan alat pelindung diri (APD) yang sangat terbatas untuk tenaga kesehatan menjadi pertimbangan pemerintah untuk menerapkan kebijakan ketat dengan tujuan meminimalisir penyebaran Covid-19.

Sebagian cara untuk mencegah penyebaran wabah ini yaitu dengan menerapkan pembatasan sosial antar individu atau *physical distancing*. Namun hal ini dapat menghambat pertumbuhan di

berbagai bidang kehidupan. Tidak ketinggalan juga dalam dunia pendidikan. Pemerintah melalui menteri pendidikan memindahkan proses belajar mengajar tatap muka di sekolah menjadi belajar di rumah atau biasa di sebut *Study From Home (SHF)*. *Study From Home (SHF)* berarti belajar dari rumah mempunyai banyak kendala saat proses pembelajaran. Kendala utama dalam proses pembelajaran daring ini adalah susahnya akses sinyal bagi mahasiswa yang berada di pelosok desa.

Penggunaan *Google Clasroom* merupakan salah satu solusi untuk membuat mahasiswa mampu memahami materi kuliah dengan baik. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian Nurul Astuty Yensy (2020) yang mengatakan “bahwa pada Perkuliahan Mata Kuliah Statistika Matematika di Program Studi Pendidikan Matematika Jurusan PMIPA FKIP Universitas Bengkulu dengan menggunakan media *WhatsApp Group* cukup efektif jika dilihat dari hasil belajar mahasiswa”.

Penggunaan media belajar online yang salah satunya *Google Clasroom* juga telah diterapkan di STKIP PGRI Pacitan semenjak diberlakukannya *Study From Home (SHF)* karena dapat memudahkan dosen dapat menyampaikan materi kuliah dalam bentuk powerpoint, video singkat, dan bahan bacaan lainnya. Namun demikian proses pembelajaran dari tersebut harus dilakukan evaluasi supaya ditemukan kendala dan perbaikan pembelajaran yang jelas dan terukur. Hal inilah yang menjadi dasar penulis untuk mengetahui efektivitas pembelajaran daring menggunakan media *online google clasroom* selama pandemi covid-19 pada mata kuliah belajar dan pembelajaran.

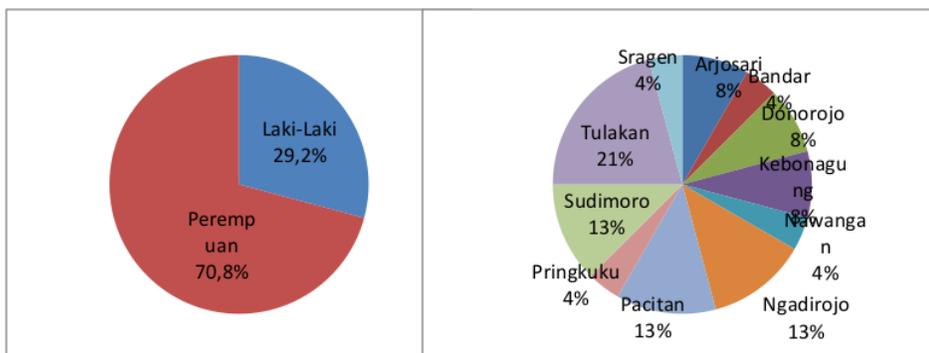
METODE PENELITIAN

Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif deskriptif yang bertujuan mengetahui efektivitas pembelajaran daring menggunakan media *online google clasroom* selama pandemi covid-19 pada mata kuliah belajar dan pembelajaran. Populasi penelitian adalah seluruh mahasiswa STKIP PGRI Pacitan yang sedang menempuh mata kuliah belajar dan pembelajaran menggunakan metode daring khususnya media *online google clasroom*. Sampel yang menjadi responden penelitian ini sebanyak 24 mahasiswa yang dipilih menggunakan teknik *simple random sampling* dengan mempertimbangkan homogenitas populasi. Instrumen yang digunakan untuk pengumpulan data diantaranya kuesioner yang dibagikan melalui *google form*. Sedangkan analisis data yang digunakan adalah statistik deskriptif dengan bantuan komputer.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Karakteristik Sampel

Seluruh sampel dalam penelitian ini sebanyak 24 mahasiswa yang terdiri dari 7 atau 29,2 % mahasiswa laki-laki dan sisanya sebanyak 17 atau 70,8 % mahasiswa perempuan. Kalau dilihat dari tempat domisilinya responden tersebar dari berbagai kecamatan di Kab. Pacitan diantaranya, Arjosari 8% Bandar 4% Donorojo 8% Kebonagung 8% Nawangan 4% Ngadirojo 13% Pacitan 13% Pringkuku 8% Sudimoro 13 % dan Tulakan 21% serta satu mahasiswa atau 4% berasal dari Kec. Sambungmacan, Kab. Sragen, Jawa Tengah. Data selengkapnya dapat dilihat pada gambar 1 berikut:

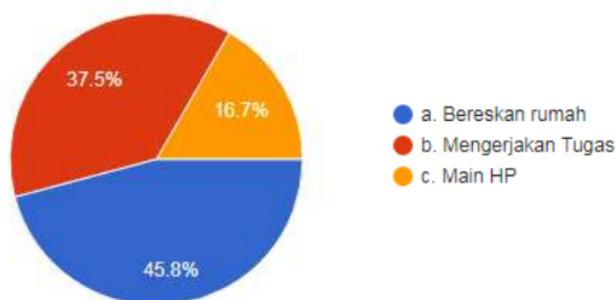


Gambar 1. Jenis Kelamin

Gambar 2. Domisili

Dilihat dari daerah asal atau domisili, mahasiswa berada di wilayah Kab. Pacitan namun ada satu mahasiswa yang berasal dari luar Kab. Pacitan. Hal ini menunjukkan bahwa sebaran sampel beragam. Selanjutnya, dari angket yang disebar oleh peneliti semua mahasiswa mengetahui apa itu *google classroom*, artinya tidak ada lagi mahasiswa yang belum kenal *google classroom*. Hal ini disebabkan karena seringnya mahasiswa memakai *google classroom* pada mata kuliah lain selain mata kuliah belajar dan pembelajaran.

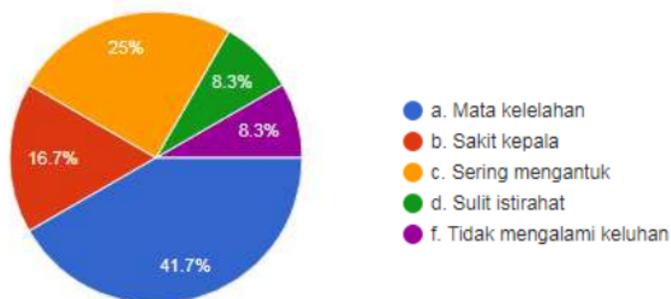
Setelah di lakukan penelitian lebih lanjut selama *Study From Home (SHF)* responden dalam sehari paling banyak membereskan rumah yaitu sebesar 45,8% atau 11 mahasiswa, sedangkan aktifitas lain untuk mengerjakan tugas sebanyak 37,5% atau 9 mahasiswa dan sisanya sebanyak 16,7% atau 4 mahasiswa waktunya dihabiskan untuk bermain *handphone* dengan alasan tidak bisa menahan diri karena mengerjakan tugas dengan *handphone* lalu disela itu main game dan menggunakan medsos. Data selengkapnya dapat dilihat pada Gambar 3 dibawah ini:



Gambar 3. Aktifitas mahasiswa selama *Study From Home (SHF)*

Lebih lanjut, karena durasi yang lama dalam menggunakan *handphone* untuk membuka *google classroom*, mahasiswa mengalami keluhan fisik. Beberapa diantaranya mengalami mata kelelahan 41.7% atau 10 mahasiswa, sakit kepala 16,7% atau 4 mahasiswa, sering mengantuk 25% atau 6

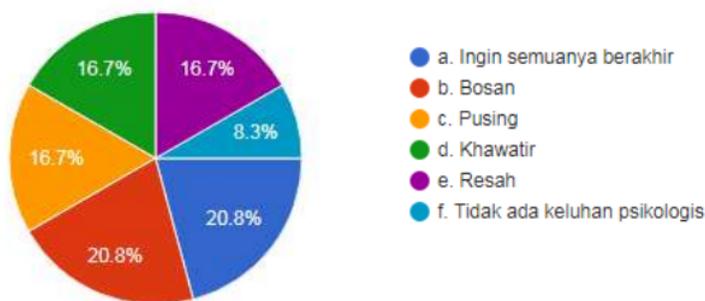
mahasiswa, sulit istirahat 8,3 % atau 2 mahasiswa, namun ada 8,3 atau 2 mahasiswa tidak mengalami keluhan yang berarti. Data selengkapnya dapat dilihat pada Gambar 4 dibawah ini:



Gambar 4. Keluhan fisik mahasiswa

Keluhan fisik tersebut merupakan dampak dari penggunaan *gadget* yang terlalu sering . Hasil penelitian ini sesuai dengan hasil penelitian yang sebelumnya dilakukan oleh Sidabutar dkk. (2019) yang menunjukkan bahwa “penggunaan *gadget* dapat menyebabkan sakit kepala dan iritasi mata”. Menurut Ilyas dalam Bawelle dkk. (2016), :mata lelah dapat terjadi jika mata fokus kepada objek berjarak dekat dalam waktu yang lama dan otot-otot mata bekerja lebih keras untuk melihat objek terutama jika disertai dengan pencahayaan yang menyilaukan”.

Selain keluhan fisik diatas, mahasiswa juga mengalami keluhan psikologis ketika pembelajaran daring menggunakan *google clasroom* sedang berlangsung diantaranya ingin semua berakhir 20,8% atau 5 mahasiswa, bosan 20,8% atau 5 mahasiswa, pusing 16,7% atau 4 mahasiswa, khawatir 16,7% atau 4 mahasiswa, resah 16,7% atau 4 mahasiswa dan tidak ada keluhan psikologis sebesar 8.3% atau 2 mahasiswa. Data selengkapnya dapat dilihat pada Gambar 5 dibawah ini:



Gambar 5. Keluhan psikologis mahasiswa

2. Gambaran tentang Pembelajaran Daring menggunakan *google clasroom*

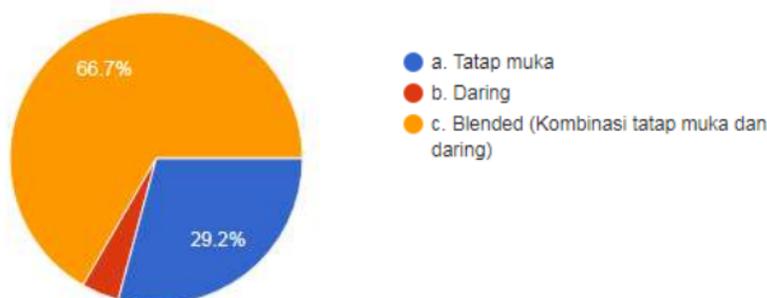
a. Pengetahuan tentang *google clasroom*

Google clasroom merupakan sebuah layanan gratis yang dikembangkan oleh untuk sekolah-sekolah maupun Perguruan Tinggi yang ditujukan untuk menyederhanakan mendistribusikan, dan menilai tugas dengan cara tanpa kertas (*paper less*). Dosen dapat

mengundang kelas menggunakan kode rahasia. Selanjutnya dosen dapat memulai proses pembelajaran, mendistribusikan, dan memeriksa tugas mahasiswa. Hasil angket yang disebarkan oleh peneliti menunjukkan bahwa semua mahasiswa 100% mengetahui apa itu *google clasroom*, artinya tidak ada lagi mahasiswa yang belum kenal *google clasroom*. Hal ini disebabkan karena seringnya mahasiswa memakai *google clasroom* pada mata kuliah lain selain mata kuliah belajar dan pembelajaran.

b. Model pembelajaran daring menggunakan google clasroom yang disukai mahasiswa

Hasil angket penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran daring menggunakan *google clasroom* yang disukai mahasiswa sebanyak 66,7% atau 16 mahasiswa blended atau pembelajaran yang menggabungkan antara tatap muka dan daring, sebanyak 29,2% atau 7 mahasiswa menyukai pembelajaran tatap muka, edangkan sisanya 4,2% atau 1 mahasiswa menyukai pembelajaran daring. Data selengkapnya dapat dilihat pada Gambar 6 dibawah ini:

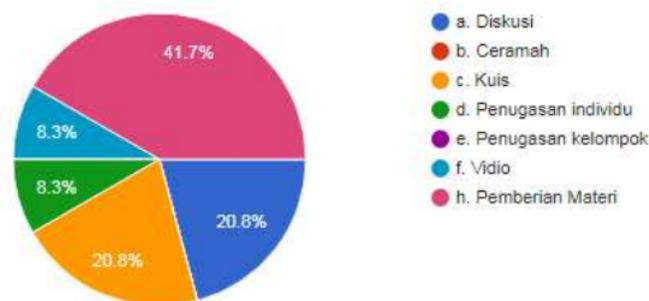


Gambar 6. Model pembelajaran *google clasroom* yang disukai mahasiswa

Hartanto (2016) mengungkapkan bahwa “teknologi informasi dan telekomunikasi yang murah dan mudah akan menghilangkan batasan ruang dan waktu yang selama ini membatasi dunia pendidikan”. Beberapa konsekuensi logis yang terjadi dalam penggunaan *google clasroom*, antara lain mahasiswa dapat dengan mudah mengakses materi pembelajaran dimanapun tanpa terbatas lagi pada batasan tempat dan waktu, materi pembelajaran bahkan dapat dengan mudah diambil dan dibagi tanpa tergantung pada dimana mahasiswa belajar. Tetapi hal tersebut masih banyak kendala baik dari biaya, kesiapan infrastruktur teknologi informasi, masyarakat, dan peraturan yang mendukung terhadap kelangsungan pembelajaran

c. Metode yang anda sukai ketika pembelajaran daring menggunakan google clasroom

Metode yang di sukai ketika pembelajaran daring menggunakan *google clasroom* diskusi 20,8% atau 5 mahasiswa, ceramah 0 %, kuis 20,8% atau 5 mahasiswa, penugasan individu 8,3% atau 2 mahasiswa, penugasan kelompok 0%, vidio 8,3% atau 2 mahasiswa, dan pemberian materi 41,7% atau 10 mahasiswa. Data selengkapnya dapat dilihat pada Gambar 7 dibawah ini:

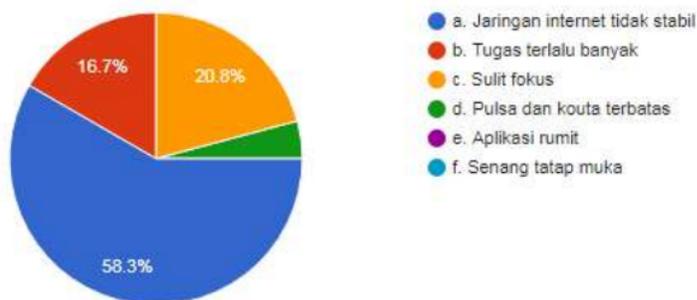


Gambar 7. Metode yang anda sukai ketika pembelajaran daring menggunakan google Classroom

Hasil ini diperkuat oleh Hanum (2013) bahwa interaksi pembelajaran dapat berjalan apabila terdapat pengelola pembelajaran (guru), sumber belajar, subjek pembelajar, interaksi antara pengajar/guru. Pengelolaan pembelajaran dapat dilakukan oleh guru, sehingga guru memberikan peran aktif dalam sistem pembelajaran termasuk dalam *elearning*. Selain itu juga dikuatkan oleh Yazdi (2012) menunjukkan bahwa melalui metode diskusi/forum, guru dan peserta didik dapat melakukan interaksi secara langsung sehingga memudahkan peserta didik dalam proses pembelajaran ketika daring.

d. Kendala yang di alami mahasiswa ketika pembelajaran daring menggunakan google classroom

Beberapa kendala yang dihadapi mahasiswa ketika mengikuti pembelajaran daring menggunakan *google clasroom* jaringan internet tidak stabil 58,35 atau 14 mahasiswa, terlalu banyak tugas 16,7% atau 4 mahasiswa, sulit fokus 20,8% atau 5 mahasiswa, pulsa dan kuota terbatas 4,2% atau 1 mahasiswa, dan senang tatap muka 58,3% atau 14 mahasiswa. Data selengkapnya dapat dilihat pada Gambar 8 dibawah ini:



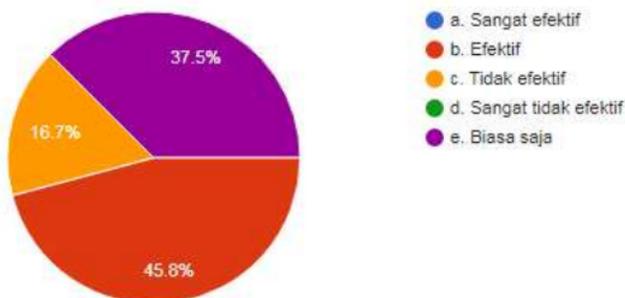
Gambar 8. Kendala pembelajaran daring menggunakan google clasroom

Hasil penelitian Hendrastomo (2008) bahwa ketersediaan akses internet sangat diperlukan dalam pembelajaran *e-learning*, karena karakteristik pembelajaran ini selalu menggunakan dan memanfaatkan jaringan internet. Secara umum, kecepatan akses jaringan

internet di Indonesia relatif lambat, ketersediaan jaringan internet yang masih terbatas dan harga untuk mengakses internet relatif mahal sehingga menjadi hambatan bagi pembelajaran *e-learning*.

e. Keefektifan pembelajaran daring menggunakan *google classroom*

Menurut mahasiswa yang menjadi sampel penelitian diperoleh keefektifan pembelajaran daring menggunakan *google classroom* efektif sebanyak 45,8% atau 11 mahasiswa, tidak efektif 16,7% atau 4 mahasiswa, sedangkan yang memilih biasa saja 37,5% atau 9 mahasiswa. Data selengkapnya dapat dilihat pada Gambar 8 dibawah ini:



Gambar 9. Keefektifan pembelajaran daring menggunakan *google classroom*

Media *online* dalam pembelajaran daring memungkinkan peserta didik untuk memiliki semangat yang tinggi untuk belajar dan mengerjakan tugas. Hasil penelitian Sianturi (2018) menunjukkan bahwa penggunaan internet pada mahasiswa secara signifikan dapat memengaruhi motivasi mahasiswa dalam menggunakan *elearning*.

f. Saran supaya pembelajaran daring menggunakan *google classroom* tetap efektif

Dari beberapa sampel penelitian mengajukan saran supaya pembelajaran daring menggunakan *google classroom* tetap efektif, yaitu:

1. Pembelajaran dilaksanakan sesuai jadwal yang ditentukan
2. Memperpanjang waktu pengumpulan tugas, untuk mengakomodasi mahasiswa yang susah sinyal
3. Menambahkan beberapa video atau aplikasi lain seperti zoom untuk memperdalam pemahaman
4. Materi singkat dan di akhir pembelajaran ada kuis
5. Menggunakan WAG untuk memudahkan komunikasi antara mahasiswa dan dosen

Meski mahasiswa banyak menyukai pembelajaran blended yaitu pembelajaran kombinasi antara tatap muka dan daring namun mereka menerima kenyataan ini dan mencoba bersahabat dengan keadaan. Semakin sering mahasiswa menggunakan handphone maupun laptop untuk mengikuti pembelajaran beberapa mahasiswa mengalami keluhan fisik dan keluhan psikologis, yaitu ingin semuanya cepat berakhir.

DAFTAR PUSTAKA

- Bawelle, C. F. N., Lintong, F., & Rumampuk, J. (2016). Hubungan penggunaan smartphone dengan fungsi penglihatan pada mahasiswa Fakultas Kedokteran Universitas Sam Ratulangi Manado angkatan 2016. *Jurnal E-Biomedik*, 4(2), 0–5.
- Hanum, N. S. (2013). Keefetifan e-learning sebagai media pembelajaran (studi evaluasi model pembelajaran e-learning SMK Telkom Sandhy Putra Purwokerto). *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 3(1), 90–102.
- Hartanto, W. (2016). Penggunaan E-Learning sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 10(1), 1–18.
- Hendrastomo, G. (2008). Dilema dan Tantangan Pembelajaran E-learning I (The Dilemma and the Challenge of. *Majalah Ilmiah Pembelajaran*, 4, 1–13.
- Nurul Astuty Yensy (2020). Efektifitas Pembelajaran Statistika Matematika melalui Media *Whatsapp Group* Ditinjau dari Hasil Belajar Mahasiswa (Masa Pandemi *Covid-19*). *Jurnal Pendidikan Matematika Raflesia*, 5(2), Hal. 65-74.
- Sidabutar, L., Adhitya, T., Wong, F., Rici, M., & Wibisono, Y. P. (2019). Analisis Pengaruh Game *Online Mobile* Terhadap Kesehatan Mata Pada Mahasiswa FTI UAJY. *Sintak 2019*, 3, 402–410
- Sianturi, S. R. (2018). Meningkatkan Motivasi Belajar Melalui Evaluasi E-Learning Pada Institusi Keperawatan Di Jakarta Dan Depok. *Jurnal Pendidikan Keperawatan Indonesia*, 4(2).
- Yazdi, M. (2012). E-learning sebagai Media Pembelajaran Interaktif Berbasis teknologi Informasi. *Jurnal Ilmiah Foristek*, 2(1), 143–152.

14._Efektifita_Pembelajaran

ORIGINALITY REPORT

4%

SIMILARITY INDEX

3%

INTERNET SOURCES

2%

PUBLICATIONS

2%

STUDENT PAPERS

MATCH ALL SOURCES (ONLY SELECTED SOURCE PRINTED)

1%

★ jies.alkhoziny.ac.id

Internet Source

Exclude quotes On

Exclude matches < 1%

Exclude bibliography On