



Prosiding

Seminar Nasional Daring

Unit Kegiatan Mahasiswa Journalistik (Sinergi)

IKIP PGRI Bojonegoro

Tema "Jurnalistik sebagai Sumber Data untuk Karya Ilmiah"



Penerapan Metode *Blended Learning* berbasis Aplikasi Google Classroom di Era Digital

M. Aminuddin¹, Cahyo Hasanudin²

^{1,2}Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, IKIP PGRI Bojonegoro, Indonesia
aminudd497@gmail.com¹

Abstrak— Era digital mempunyai pengaruh besar terhadap kehidupan manusia. Saat ini dunia mengalami perubahan murni yang menguasai berbagai bidang di masyarakat. Perkembangan era digital mampu mengubah peradaban manusia. Pada perubahan era ini terlihat bahwa perubahan gaya hidup manusia dipengaruhi oleh penggunaan teknologi. Pembelajaran dengan teknologi digital sudah mulai diterapkan di berbagai kalangan, seperti di tingkat SMP, SMA, dan perguruan tinggi. Metode blended learning bisa menjadi solusi bagi pengajar dan peserta didik. Penelitian ini menggunakan Teknik studi pustaka (*library research*) sebagai metodenya. Sumber data ini dapat diperoleh dari beberapa artikel dan jurnal (Dalimunthe, 2016). Data yang dipakai berasal dari data sekunder. Google classroom adalah aplikasi pembelajaran yang menggunakan media berbasis kelas online. . Google classroom bisa menjadi sarana perkembangan zaman, meningkatkan keahlian siswa, serta dapat membuat pembelajaran lebih efisien.

Kata kunci— Era Digital, Blended Learning, Google Classroom.

Abstract— *The digital era has had a major influence on human life. Currently, the world is experiencing pure change that dominates various fields in society. The development of the digital era is able to change human civilization. In this changing era, it can be seen that changes in human lifestyle are influenced by the use of technology. Learning with digital technology has begun to be implemented in various circles, such as at the junior high, high school and tertiary levels. The blended learning method can be a solution for teachers and students. This research uses library research as its method. These data sources can be obtained from several articles and journals (Dalimunthe, 2016). The data used comes from secondary data. Google classroom is a learning application that uses online class-based media. . Google classroom can be a means of developing the times, increasing student skills, and can make learning more efficient.*

Keywords— *Digital era, Blended Learning, Google Classroom.*

PENDAHULUAN

Era digital mempunyai pengaruh besar terhadap kehidupan manusia. Saat ini dunia mengalami perubahan murni yang menguasai berbagai bidang di masyarakat (Rahayu, 2019). Menurut Ngongo, dkk. (2019) Teknologi digital, adalah teknologi yang tidak lagi memakai tenaga manusia, atau manual. Tetapi lebih mengacu pada

sistem pengoperasian yang otomatis dengan format yang dapat dibaca oleh komputer. Teknologi digital bermanfaat bagi kelangsungan hidup manusia.

Perkembangan era digital mampu mengubah peradaban manusia. Menurut Notanubun (2019) Pada abad 21 saat ini masyarakat Indonesia sudah menjadi bagian yang lekat dengan era digital. Teknologi digital terbukti efisien dan efektif di masyarakat, seperti guru yang bekerja sama dengan aplikasi berbasis online seperti google classroom dan zoom meeting sebagai sarana belajar yang mudah dan efisien (Danuri, 2019). Dengan adanya teknologi yang semakin maju, masyarakat Indonesia mau tidak mau mempersiapkan cara untuk menghadapi teknologi yang semakin canggih.

Pada perubahan era ini terlihat bahwa perubahan gaya hidup manusia dipengaruhi oleh penggunaan teknologi. Perubahan tersebut juga tidak hanya terjadi pada dunia industri tetapi sudah mengakar kepada masyarakat pelosok desa pada khususnya di Indonesia (Barkatullah, 2019). Menurut Nurdina, dkk. (2019) Manusia akan hidup dalam ketidakpastian global, maka dari itu manusia harus menguasai kemampuan untuk memperkirakan masa mendatang yang berubah dengan cepat. Dengan memiliki softskill yang mumpuni manusia siap menghadapi masa depan, Seperti penguasaan terhadap teknologi digital. Dengan semakin mudahnya akses informasi dan tanpa membatasi ruang dan waktu, hal ini tentu dapat digunakan pula dalam proses pembelajaran, dimanapun pendidik dan peserta didik berada selama berada pada jangkauan teknologi tersebut diantaranya internet maupun smartphone ataupun laptop, maka pembelajaran bukan lagi merupakan suatu hambatan (Rahayu, 2019).

Pembelajaran dengan teknologi digital sudah mulai diterapkan di berbagai kalangan, seperti di tingkat SMP, SMA, dan perguruan tinggi. Ada banyak jenis metode pembelajaran di kalangan tersebut, Salah satunya adalah metode blended learning. Istilah Blended learning berasal dari bahasa Inggris yang terdiri dari dua suku kata blended dan learning. Blended artinya campuran, kombinasi yang baik, sedangkan learning dimaknai pembelajaran, sehingga bila dimaknai Blended learning merupakan suatu metode pembelajaran yang menggabungkan proses pembelajaran konvensional dengan materi online dengan teratur (Simarmata, 2017). Pembelajaran campuran (blended learning) merupakan program pendidikan formal yang memungkinkan siswa belajar (paling tidak sebagian) melalui konten dan petunjuk yang disampaikan secara daring (online) dengan kendali mandiri terhadap waktu, tempat, urutan, maupun kecepatan belajar (Widiara, 2018). Blended Learning sendiri menggunakan 2 metode yang dipadukan, yaitu tatap muka dan online. Metode ini menggunakan berbagai sarana agar mendapatkan hasil belajar yang maksimal.

Perpaduan antara metode belajar tatap muka dan secara daring bisa dilakukan dengan efisien.

Disaat pembelajaran tatap muka berlangsung sarana yang digunakan cukup simpel. Suprabha, & Subramonian, (2015) mengemukakan bahwa Blended learning melibatkan pergeseran dari interaksi kelas murni, gaya pengajaran kepada gaya yang lebih berpusat pada siswa. Sistem pendidikan masa sekarang mengharuskan pendidikan berpusat pada peserta didik dan blended learning adalah metode yang paling tepat. Dalam proses pembelajaran guru adalah sebagai fasilitator dan motiva-

tor untuk menggali segala potensi yang dimiliki oleh anak (Abroto, dkk. 2021). Salah satu media yang digunakan dalam metode ini adalah multimedia digital, dimana media tersebut melibatkan berbagai panca indera. Termasuk segala sesuatu yang memberikan pengalaman secara langsung bisa melalui ponsel, computer, dan internet (Arham, & Dwiningsih, 2016). Sehingga bakat peserta didik mampu dikembangkan dan bermanfaat bagi peserta didik maupun orang lain.

Metode blended learning bisa menjadi solusi bagi pengajar dan peserta didik. Proses belajar mengajar diharuskan untuk berubah, minimal bisa berkembang ke arah digital, termasuk dalam menciptakan generasi yang dapat berfikir aktif dan kritis di masa depan (Wihartini, 2016). Belajar dengan metode ini dengan lebih menyenangkan, mampu memberikan pemahaman dan pengalaman yang bisa diterapkan dengan strategi atau model yang disusun secara kreatif (Perdana, & Adha, 2020). Proses pembelajaran yang efektif dan kreatif bisa menjadikan peserta didik lebih aktif selama proses pembelajaran berlangsung (Suroto, & Yanti, 2022). dengan adanya metode ini siswa dipersiapkan untuk menghadapi zaman digital, seperti penggunaan aplikasi google classroom sebagai media pembelajaran.

Google classroom adalah produk google yang bertautan dengan gmail, drive, hangout, youtube dan calendar (Ali, & Zaini, 2020). Aplikasi ini diciptakan guna mempermudah kegiatan pembelajaran, baik secara tatap muka maupun online. Dyna (2021) menambahkan Google Classroom dilengkapi dengan berbagai fitur untuk proses pembelajaran seperti membentuk kelas, mengundang siswa, menyiapkan sistem penilaian, mengumpulkan tugas, membuat kelas online, hingga fitur screen reader untuk membantu siswa berkebutuhan khusus.

Google classroom bermanfaat bagi kelangsungan proses belajar dan mengajar. Berbagai platform pembelajaran online dapat diakses oleh guru dan siswa tanpa tatap muka di kelas, tetapi tetap bermanfaat bagi kedua belah pihak (Cahyono, dkk. 2022). Dengan google classroom pembelajaran lebih efektif dan fleksibel. Google classroom merupakan suatu ruang pembelajaran campuran yang difungsikan terhadap setiap ruang lingkup pendidikan yang dimaksudkan.

METODE PENELITIAN

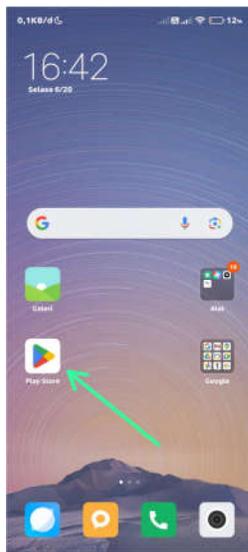
Penelitian ini menggunakan Teknik studi pustaka (*library research*) sebagai metodenya. Sumber data ini dapat diperoleh dari beberapa artikel dan jurnal (Dalimunthe, 2016). Data yang dipakai berasal dari data sekunder.

Penelitian ini menggunakan metode dengan cara teknik menganalisis data. Metode ini dilakukan untuk mendapatkan teori-teori mengenai pembelajaran dan aplikasi google classroom sebagai media pembelajaran. Dalam tahap analisis data, terdapat beberapa kegiatan seperti mengurangi jumlah data, menampilkan data, dan membuat kesimpulan yang dilakukan secara berkelanjutan untuk memastikan data yang akurat. Analisis isi dapat memberikan jawaban lisan untuk setiap pertanyaan penelitian menurut Krippendorff (2004:87).

HASIL DAN PEMBAHASAN

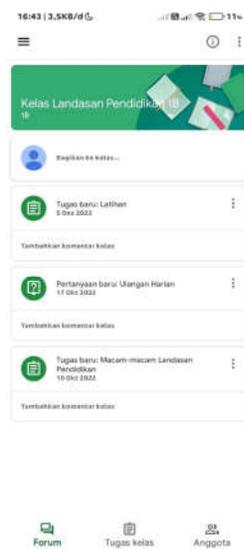
Google classroom adalah aplikasi pembelajaran yang menggunakan media berbasis kelas online. penggunaan aplikasi ini sangat mudah karena dapat diakses oleh pengajar dan peserta didik. dalam penggunaannya hanya membutuhkan smartphone dan kuota agar dapat selalu terhubung satu sama lain. lebih detailnya aplikasi ini menjadi sarana distribusi tugas bahkan menilai tugas tugas yang diberikan. Pendidik tidak perlu khawatir dengan tugas atau file yg dipublikasi, karena aplikasi ini memberikan hak atau fitur mengakses file agar bisa durubah, sekedar dilihat, dan berkolaborasi.

Cara menggunakan aplikasi google classroom



Gb. 1 aplikasi google play store

- a. Klik aplikasi google playstore untuk mendownload aplikaso google classroom
- b. Setelah aplikasi google classroom terinstall buka aplikasi dan masukkan akun



google

Gb. 2 aplikasi google classroom

- c. Setelah melakukan login kita bisa mengerjakan tugas yang telah dishare oleh guru/dosen.

SIMPULAN

Simpulan yang diperoleh dari penelitian yaitu, bahwa pemanfaatan google classroom dalam proses pembelajaran di sekolah dapat menghasilkan efek positif bagi siswa. Google classroom bisa menjadi sarana perkembangan zaman, meningkatkan keahlian siswa, serta dapat membuat pembelajaran lebih efisien.

REFERENSI

- Abroto, A., Maemonah, M., & Ayu, N. P. (2021). Pengaruh Metode Blended Learning Dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5). <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i5.703>
- Ali, L. U., & Zaini, M. (2020). Pemanfaatan program aplikasi google classroom sebagai upaya meningkatkan motivasi dan prestasi belajar mahasiswa pada perkuliahan dasar-dasar kependidikan. *Society*, 11(1), 27-34. <https://doi.org/10.20414/society.v11i1.2297>
- Arham, U. U., & Dwiningsih, K. (2016). Keefektifan multimedia interaktif berbasis blended learning untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 4(2), 111-118. <https://doi.org/10.31800/jtp.kw.v4n2.p111-118>
- Barkatullah, A. H. (2019). *Hukum Transaksi Elektronik di Indonesia: sebagai pedoman dalam menghadapi era digital Bisnis e-commerce di Indonesia*. Nusamedia.
- Cahyono, A. E., Santoso, A., & Susilo, D. K. (2022). PEMANFAATAN GOOGLE CLASSROOM, GOOGLE DOKUMEN DAN GOOGLE SPREADSHEET PADA SISWA SMA. *Education Journal: Journal Educational Research and Development*, 6(1), 105-112. <https://doi.org/10.31537/ej.v6i1.646>
- Danuri, M. (2019). Perkembangan dan transformasi teknologi digital. *Jurnal Ilmiah Infokam*, 15(2). <https://doi.org/10.53845/infokam.v15i2.178>
- Dyna, Y. R. (2021). *ANALISIS PEMANFAATAN APLIKASI GOOGLE CLASSROOM SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA KELAS XI DI SMA PASUNDAN 8 BANDUNG* (Doctoral dissertation, FKIP UNPAS).
- Ngongo, V. L., Hidayat, T., & Wiyanto, W. (2019, July). Pendidikan Di Era Digital.
- Notanubun, Z. (2019). Pengembangan kompetensi profesionalisme guru di era digital (Abad 21). *Jurnal Bimbingan Dan Konseling Terapan*, 3(2), 54-64.
- Nurdina, H., Martono, T., & Sangka, K. B. (2019). Tantangan Dan Peluang Sekolah Menengah Kejuruan Melalui Pendidikan Kewirausahaan Dalam Menghadapi Era Digital. *Surya Edunomics*, 3(1). <https://doi.org/10.37729/suryaedunomics.v3i1.5635>
- Perdana, D. R., & Adha, M. M. (2020). Implementasi blended learning untuk penguatan pendidikan karakter pada pembelajaran pendidikan kewarganega-

- raan. *Citizenship Jurnal Pancasila dan Kewarganegaraan*, 8(2), 90-101.
<http://doi.org/10.25273/citizenship.v8i2.6168>
- Simarmata, J. (2017). Pembelajaran Campuran (Blended Learning). *INA-Rxiv. Desember*, 4.
- Suroto, S., & Yanti, E. (2022). PERSEPSI SISWA TERHADAP BLENDED LEARNING. *Berajah Journal*, 2(4), 969-978.
<https://doi.org/10.47353/bj.v2i4.186>
- Widiara, I. K. (2018). Blended learning sebagai alternatif pembelajaran di era digital. *Purwadita: Jurnal Agama dan Budaya*, 2(2), 50-56.