



Prosiding

Senada (Seminar Nasional Daring)

Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Fakultas Pendidikan Bahasa dan Seni, IKIP PGRI Bojonegoro

Tema "Membangun Insan Cendekia di Era society 5.0 Melalui Inovasi Pembelajaran"



Perkembangan Belajar Siswa SMA dengan Memanfaatkan Aplikasi Google Classroom

Fajar Nor Rahmad¹(✉), Cahyo Hasanudin²

^{1,2}Pendidikan Bahaasa dan Seni, IKP PGRI Bojonegoro, Indonesia

fnor8657@gmail.com

abstrak – Belajar merupakan perubahan yang dirasakan oleh pribadi masing-masing dari ketidaktahuan menjadi tahu dengan cara penyerapan suatu informasi. Belajar adalah suatu hal yang sangat penting bagi Indonesia karena jika kita tidak berlatih mengembangkan kemampuan serta tidak mengasah performa tentu akan menurunkan presentase pendidikan negara serta akan dianggap buruk oleh negara lain. Pada masa kini minat belajar siswa SMA cukup rendah (Rozikin, 2018) karena banyak siswa yang merasa tidak nyaman dalam pembelajaran (Hermawati, 2012). Disini peneliti mencari solusi dengan pemanfaatan aplikasi google classroom untuk meningkatkan minat belajar siswa SMA. Penulis menggunakan jenis penelitian *library research* atau penelitian kepustakaan. *Library research* merupakan jenis penelitian dimana peneliti dapat mengumpulkan data dari berbagai sumber atau bisa di peroleh dalam perpustakaan. Data dan sumber data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sumber data sekunder. Teknik data sekunder bisa dikatakan sebagai sumber data dari orang kedua atau ketiga. Dalam pembahasan ini sumber data sudah mengacu pada topic pembahasan, yaitu 1) hakikat belajar, 2) pengaruh belajar pada siswa SMA, 3) serta aplikasi *google classroom*. Sumber data diperoleh dari artikel, jurnal, serta buku nasional dan interasional. Hasil dari penelitian ini adalah mengetahui manfaat *google classroom* yang dapat menjadi sarana pengembangan belajar bagi siswa SMA.

Kata kunci – Belajar, Siswa Sma, *Google Classroom*

Abstract – Learning is a change that is felt by each individual from ignorance to knowing by absorbing information. Learning is something that is very important for Indonesia because if we don't practice developing our abilities and don't hone our performance, it will certainly reduce the percentage of state education and will be considered bad by other countries. At present, high school students' interest in learning is quite low (Rozikin, 2018) because many students feel uncomfortable in learning (Hermawati, 2012). Here, researchers are looking for a solution by using the Google Classroom application to increase the learning interest of high school students. The author uses the type of research library research or library research. Library research is a type of research where researchers can collect data from various sources or can be obtained in the library. Data and data sources used in this study are secondary data sources. Secondary data techniques can be said to be a source of data from a second or third person. In this discussion, the data sources have referred to the topic of discussion, namely 1) the nature of learning, 2) the influence of learning on high school students, 3) and the google classroom application. Sources of data obtained from articles, journals, as well as national and international books. The results of this study are to find out the benefits of google classroom which can be a means of developing learning for high school students.

Keywords – Study, High School Students, *Google Classroom*

PENDAHULUAN

Hakikat belajar adalah sebuah proses pengembangan diri yang dilakukan dengan cara menyerap informasi yang dilihat (Suarim & Neviyarni, 2021). Trinova (2012) juga mengemukakan bahwa belajar merupakan perubahan yang dirasakan oleh pribadi masing-masing dari ketidaktahuan menjadi tahu belajar adalah suatu proses perkembangan dari tidak tahu menjadi tahu dengan cara penyerapan suatu informasi.

Menurut Gasong (2018) fungsi dari belajar adalah meningkatkan kreativitas dan kemampuan pelajar sesuai apa yang mereka inginkan. Miftah (2013) berpendapat bahwa belajar akan memperbesar kemungkinan untuk menjadi yang lebih baik serta meningkatkan performa dan kompetensi setiap siswa. Hal ini didukung oleh pernyataan Zahroh & Asykar (2014) yaitu jika kita tidak belajar, kemungkinan besar akan berakibat pada presentase kualitas pendidikan di Indonesia yang akan dinilai buruk. Jadi, belajar merupakan hal yang sangat penting bagi Indonesia karena jika kita tidak berlatih mengembangkan kemampuan serta tidak mengasah performa tentu akan menurunkan presentase pendidikan negara serta akan dianggap buruk oleh negara lain.

Menurut Pane & Desopang (2017) ada 5 teori pandangan dalam belajar, antara lain 1) *behaviorisme* yang menekankan pada tingkah laku, 2) *kognitivisme* yang menekankan pada persepsi dan pemahaman, 3) teori psikologi sosial yang menekankan pada sebuah interaksi, 4) teori *George* yang terjadi secara alamiah dalam kondisi tertentu saja, serta 5) teori fitrah dengan pengembangan potensi sejak lahir. Adapun yang berpendapat bahwa pembelajaran akan lebih mudah apabila berdasar pada regulasi diri yang menghipotesiskan bahwa strategi belajar yang baik akan berhasil jika sesuai dengan struktur data yang konkret (Alsa, 2005). Dalam pembelajaran, setiap guru memberikan metode yang berbeda-beda sesuai dengan kemampuan siswanya.

Belajar dan pembelajaran tidak akan terjadi jika tidak adanya peserta didik. Dalam ranah pelajar, jika dibandingkan dengan pelajar tingkat lainnya siswa SMA lebih unggul serta lebih giat dalam pembelajaran (Rahmah, 2013). Menurut Ratnawati (2016) siswa sekolah menengah atas akan lebih cenderung bersungguh-sungguh dalam belajar karena menurut mereka setelah lulus akan menghadapi kehidupan yang sesungguhnya. Siswa SMA (sekolah menengah atas) adalah tataran tertinggi dalam tingkat pelajar yang akan lebih giat belajar karena akan menentukan masa depan mereka.

Pada masa kini minat belajar siswa SMA cukup rendah (Rozikin, 2018) karena banyak siswa yang merasa tidak nyaman dalam pembelajaran (Hermawati, 2012). Diketahui bahwa gejala *virus covid-19* yang menyebabkan pembelajaran siswa menjadi salah satu dampaknya. Menurut Dalimunthe (2021) pembelajaran daring yang dilakukan di rumah sering membuat bosan para siswa. Rachim (2020) juga meneliti bahwa 17% siswa lolos di tas rata-rata, sedangkan sisanya yang berjumlah 83% mengalami penurunan hasil belajar. Minat belajar siswa SMA menurun karena merasa tidak nyaman dalam pembelajaran masa kini yang dilakukan dengan daring.

Selain itu perkembangan pembelajaran yang ada di Indonesia bisa dikatakan tidak stabil. Dikutip dari penelitian yang dilakukan oleh Affandi, dkk. (2020) bisa kita lihat sebagai berikut.

Tingkatan	Presentase
Tinggi	41,00%
Rendah	97,47%
Rata-rata	72,36%

Tabel 1. tingkat pembelajaran siswa (dokumen penulis)

Tabel diatas menyatakan bahwa terdapat 41,00% efektivitas pembelajaran siswa tertinggi, dan 97,47% yang terendah, serta memiliki rata-rata 72,36% dari hasil pembelajaran. Dengan rata-rata yang dirasa cukup rendah, pelajar di Indonesia tidak cukup untuk bersaing dengan negara luar. Menurut Rorita, dkk. (2018) teknologi semakin berkembang, tetapi tingkat pendidikan Indonesia malah semakin rendah. Hal ini menunjukkan bahwa kurangnya pengetahuan terhadap teknologi bisa menyebabkan rendahnya tingkat pendidikan. Permasalahan ini bisa terselesaikan apabila masyarakat mengetahui secara dalam tentang teknologi. Aplikasi *google classroom* bisa mengembangkan belajar siswa SMA apabila digunakan dengan tepat.

Google classroom adalah sebuah aplikasi ruang kelas online (Sinergi, dkk., 2020) yang didalamnya terdapat beberapa media yang bisa menunjang pembelajaran daring (Wicaksono, 2018). Saingan dan Saudaran (2022) juga mengatakan bahwa aplikasi *google classroom* dapat menjadi alat penyaluran tugas sekaligus penilaian tugas. Aplikasi *google classroom* merupakan sebuah media pembelajaran online yang memiliki hal-hal penunjang pembelajaran dari rumah.

Manfaat *google classroom* adalah meningkatkan kreativitas siswa dalam belajar serta mempermudah dalam melaksanakan pembelajaran secara kontekstual (Maesaroh, 2018). Siswa dapat berdiskusi online serta bisa menganalisis video pembelajaran dalam aplikasi *google classroom* (Hanifah & Putri, 2020). Nugroho, dkk. (2021) menyatakan bahwa guru akan lebih mudah dalam pembelajaran daring karena memiliki waktu yang leluasa dalam pengembangan ilmu atau tugas. Aplikasi *google classroom* memiliki manfaat dalam proses pembelajaran siswa karena lebih efektif dan efisien.

Maka dari itu, pelajar yang khususnya siswa menengah atas harus dapat mengembangkan pola pikirnya untuk masa depan. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan pola belajar siswa SMA agar lebih efisien dalam menggunakan serta memanfaatkan aplikasi *google classroom*.

METODE PENELITIAN

Penulis menggunakan jenis penelitian *library research* atau penelitian kepustakaan. *Library research* merupakan jenis penelitian dimana peneliti dapat mengumpulkan data dari berbagai sumber atau bisa di peroleh dalam perpustakaan (Candra, dkk., 2021). Sari & Asmendri dalam Hasanudin, dkk. (2020) juga berpendapat bahwa *library research* adalah kegiatan penelitian menggunakan teknik pengumpulan data yang relevan. Peneliti memperoleh data yang relevan yang menggunakan dari berbagai sumber serta memperoleh data dari perpustakaan setempat.

Data dan sumber data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sumber data sekunder. Teknik data sekunder bisa dikatakan sebagai sumber data dari orang kedua atau ketiga. Dalam pembahasan ini sumber data sudah mengacu pada topic pembahasan, yaitu 1) hakikat belajar, 2) pengaruh belajar pada siswa SMA, 3) serta aplikasi *google classroom*. Peneliti mengambil sumber data dari buku-buku (Maruta, 2017) dan beberapa artikel pada jurnal (Tahmidaten & Krismanto, 2020) yang diterbitkan dari dalam ataupun luar negeri.

Prosedur penelitian yang digunakan penulis yaitu menggunakan teori Mary W. George. Didalamnya terdapat 9 tahapan yang harus diselesaikan (Hasanuddin, dkk., 2021) antara lain sebagai berikut, 1) pemilihan topik yang diangkat oleh peneliti adalah pengembangan belajar siswa SMA dengan pemanfaatan aplikasi *google classroom*, 2) peneliti membuat suatu konsep yang tepat agar bisa menarik siswa SMA untuk menggunakan aplikasi *google classroom*, 3) mengetahui peran apa saja yang dimiliki *google classroom* dalam pengembangan belajar siswa SMA, 4) pengenalan aplikasi *google classroom* terhadap siswa SMA yang dapat dibimbing oleh guru serta mengimplementasikan aplikasi tersebut dalam kelas online, 5) pencarian sumber data melalui buku, artikel, serta jurnal nasional dan internasional, 6) mengidentifikasi sumber data yang signifikan dengan topic pembahasan, 7) pegevaluasian terhadap data yang perlu dan tidak perlu, 8) melakukan proses penyusunan bahan ajar oleh guru yang akan dibagikan ke siswa, 9) proses penyimpulan data bahwa aplikasi *google classroom* dapat mempermudah dalam proses pengembangan siswa SMA.

Dalam proses analisis data penulis menggunakan teknik analisis isi. Analisis isi merupakan analisis data yang menggunakan prosedur validasi serta sumber yang kongkret (Weber dalam Ahmad, 2018). Analisis isi dilakukan dengan tahap proses pemilihan data dari berbagai jurnal dan buku-buku, dan mencocokkan data dengan sumber referensi (Sabarguna & Subirosa, 2005). Dengan menggunakan analisis isi dapat meningkatkan keaslian data yang diteliti.

Penulis menggunakan teknik validasi data dengan teknik triangulasi. Triangulasi merupakan upaya mengecek/mengetahui kebenaran data yang diperoleh penulis (Raharjo, 2010). Data yang valid dalam teknik triangulasi dapat memnerikan kepercayaan penuh bagi penulis. Dengan kata lain penulis diberi kebebasan dalam memperoleh sumber data sehingga tidak ada keraguan untuk memberikan kesimpulan di akhir penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dan Pembahasan

Google classroom adalah aplikasi ruang kelas online yang didalamnya terdapat bebrapa media pembelajaran online (Wicaksono, 2018). Sutresna (2018) mengatakan bahwa ada 4 keunggulan yag ada dalam aplikasi *google classroom*, antara lain dibawah ini.

1. Siswa dapat dengan mudah mendownload aplikasi *google classroom* karena hanya menggunakan ponsel pintar atau laptop yang dimiliki.
2. Guru dapat mengirim tugas atau meteri kepada seluruh siswa secara cepat dalam satu kali tekan/klik.

3. Siswa dapat membuka ruang diskusi secara bersama-sama (berkelompok) dengan guru atau teman kelompok mereka, sehingga guru dapat memantau walaupun jarak memisahkan mereka.
4. Didalam *google classroom*, guru dapat membuat ruang kelas kepada siswa sa-tau bisa disebut juga dengan kelas virtual.

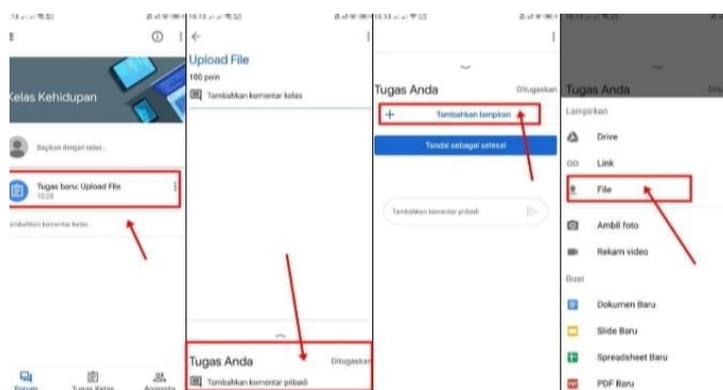
Dengan fitur serta manfaat ini, aplikasi google classroom dapat menjadi sarana yang efektif dalam pembelajaran. Sebelum itu, kita harus login terlebih dahulu, berikut tata cara penggunaan aplikasi google classroom.

1. Download aplikasi *google classroom* di *playstore*.



Gambar 1. Tampilan aplikasi *google classroom* (dokumen pribadi)

2. Setelah terinstal buka aplikasi lalu masukkan alamat email siswa serta masukkan kata sandi, lalu klik **berikutnya**.
3. Jika seorang siswa bisa klik **"Saya siswa"** sedangkan jika guru bisa klik **"Saya pengajar"**.
4. Setelah itu bisa klik **"Mulai"**
5. Anda bisa membuat kelas jika merupakan seorang guru, setelah itu akan menerima kode kelas untuk dibagikan pada siswa. Jika seorang siswa, hanya memasukkan kode kelas yang diberikan oleh guru.



Gambar 2. Tampilan singkat mengakses kelas (dokumen pribadi)

6. Setelah semuanya terisi, pembelajaran kelas online bisa langsung dilaksanakan dengan tanggal dan waktu yang telah ditentukan.

Dalam hal ini tidak akan bisa seorang siswa melakukannya sendiri. Guru juga memiliki peran penting dalam pengembangan belajar siswa dengan hal-hal sebagai berikut, a) memantau perkembangan siswa SMA dalam buku nilai setelah itu dapat mengekspornya kedalam SIS milik sekolah, b) menjaga nilai siswa agar tetap konsisten, c) mempersiapkan serta menjadwalkan tugas dalam kelas, serta d) menambahkan kuis di beberapa jam kelas.

SIMPULAN

Dari pemaparan diatas dapat kita lihat bahwa untuk mengakses aplikasi *google classroom* sangatlah mudah. Aplikasi *google classroom* dirasa sangat efektif dalam pengembangan belajar siswa, karena dengan menggunakan aplikasi ini akan membantu pengerjaan guru dan siswa menjadi praktis dan mudah dipahami. Untuk pengembangan belajar siswa SMA guru dapat memberikan beberapa metode dalam pembelajaran, yaitu 1) pemantauan perkembangan siswa SMA dengan cara terus menetus transkrip nilai, 2) berusaha menjaga agar nilai tetap konsisten naik, 3) menjadwalkan tugas, serta 4) memberikan kuis.

REFERENSI

- Affandi, M. R., Widyawati, M., & Bhakti, Y. B. (2020). Analisis efektivitas media pembelajaran e-learning dalam meningkatkan hasil belajar siswa sma pada pelajaran fisika. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 8(2), 150-157. Doi. <http://dx.doi.org/10.24127/jpf.v8i2.2910>.
- Ahmad, J. (2018). Desain penelitian analisis isi (Content analysis). *Research Gate*, 5(9), 1-20. Retrived from. https://www.academia.edu/download/81413125/DesainPenelitianContentAnalisis_revisedJumalAhmad.pdf
- Alsa, A. (2005). Program belajar, jenis kelamin, belajar berdasar regulasi diri dan prestasi belajar matematika pada pelajar SMA Negeri di Yogyakarta. Doctoral dissertation, Universitas Gadjah Mada. Retrived From. http://etd.repository.ugm.ac.id/home/detail_pencarian/31592.
- Bachri, B. S. (2010). Meyakinkan validitas data melalui triangulasi pada penelitian kualitatif. *Jurnal teknologi pendidikan*, 10(1), 46-62. Candra, V., dkk. (2021). *Pengantar Metodologi Penelitian*. Medan, Indonesia :Yayasan Kita Menulis.
- Dalimunthe, R. R., Harahap, R. D., & Harahap, D. A. (2021). Analisis minat belajar siswa sekolah dasar terhadap mata pelajaran ipa pada masa pandemi covid-19. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1341-1348. Doi. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v2i3.142>.
- Gasong, D. (2018). *Belajar dan pembelajaran*. Yogyakarta, Indonesia :Deepublish.
- Hanifah, W., & Putri, K. Y. S. (2020). Efektivitas komunikasi google classroom sebagai media pembelajaran jarak jauh pada mahasiswa ilmu komunikasi Universitas Negeri Jakarta angkatan 2018. *MEDIALOG: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 3(2), 24-35. Doi. <http://jurnal-umbuton.ac.id/index.php/Medialog/article/view/639>.

- Hermawati, N. W. M. (2012). Pengaruh model pembelajaran inkuiri terhadap penguasaan konsep biologi dan sikap ilmiah siswa SMA ditinjau dari minat belajar siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran IPA Indonesia*, 2(2), 1-5 https://ejournal-pasca.undiksha.ac.id/index.php/jurnal_ipa/article/view/488.
- Hasanudin, C., Subyantoro, S., Zulaeha, I., & Pristiwati, R. (2021, December). Strategi menyusun bahan ajar inovatif berbasis mobile learning untuk pembelajaran matakuliah keterampilan menulis di abad 21. In *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana (PROSNAMPAS)* (Vol. 4, No. 1, pp. 343-347). Retrieved from <https://proceeding.unnes.ac.id/index.php/snpsasca/article/view/902>.
- Maesaroh, S. (2018). Penerapan metode cooperative learning dengan memanfaatkan aplikasi hoogle classroom sebagai upaya meningkatkan nilai ai karakter kebaikan siswa menengah pertama. *KoPeN. Konferensi Pendidikan Nasional*, 1(1), 168-172. Retrieved from http://ejournal.mercubuana-yogya.ac.id/index.php/Prosiding_KoPeN/article/view/904.
- Maruta, H. (2017). Pengertian, kegunaan, tujuan dan langkah-langkah penyusunan laporan arus Kas. *JAS (Jurnal Akuntansi Syariah)*, 1(2), 239-257. Retrieved from <http://ejournal.stiesyariahengkalis.ac.id/index.php/jas/article/view/115>
- Miftah, M. (2013). Fungsi, dan peran media pembelajaran sebagai upaya peningkatan kemampuan belajar siswa. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 1(2), 95-105. Doi. <https://doi.org/10.31800/jtp.kw.v1n2.p95--105>.
- Pane, A., & Dasopang, M. D. (2017). Belajar dan pembelajaran. *Fitrah: Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 3(2), 333-352. Doi. <https://doi.org/10.24952/fitrah.v3i2.945>.
- Rachim, E. (2020). Hubungan pelaksanaan pembelajaran daring dengan minat belajar siswa MI pada masa pandemi covid-19 di desa krincing secang magelang tahun 2020. *Jurnal Pendidikan*, 1(1), 1-10. Doi. <http://e-repository.perpus.iainsalatiga.ac.id/id/eprint/9814>.
- Rahmah, N. (2013). Hakikat pendidikan matematika. Al-Khwarizm. *Jurnal Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam*, 1(2), 1-10. <https://doi.org/10.24256/jpmipa.v1i2.88>.
- Ratnawati, E., Rahayu, S., & Fajaroh, F. (2016). Pengaruh learning cycle-5E berkonteks SSI terhadap pemahaman hakikat sains pada materi larutan penyangga dan hidrolisis garam siswa SMA. *Jurnal Pendidikan Sains*, 4(1), 25-35. Doi. <http://dx.doi.org/10.17977/jps.v4i1.8177>.
- Rorita, M., Ulfa, S., & Wedi, A. (2018). Pengembangan multimedia interaktif berbasis mobile learning pokok bahasan perkembangan teori atom mata pelajaran kimia kelas x SMA panjura malang. *JINOTEP (Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran): Kajian Dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*, 4(2), 70-75. Doi. <http://dx.doi.org/10.17977/um031v4i22018p076>.

- Ratnawati, E., Rahayu, S., & Fajaroh, F. (2016). Pengaruh learning cycle-5E berkonteks SSI terhadap pemahaman hakikat sains pada materi larutan penyangga dan hidrolisis garam siswa SMA. *Jurnal Pendidikan Sains*, 4(1), 25-35. Doi. <http://dx.doi.org/10.17977/jps.v4i1.8177>.
- Sabarguna & Subirosa, B. 2005. *Analisis data pada penelitian kualitatif*. Jakarta: UI Press.
- Suhery, S., Putra, T. J., & Jasmalinda, J. (2020). Sosialisasi Penggunaan Aplikasi Zoom Meeting Dan Google Classroom Pada Guru Di Sdn 17 Mata Air Padang Selatan. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(3), 129-132. Doi. <https://doi.org/10.47492/jip.v1i3.90>.
- Suarim, B., & Neviyarni, N. (2021). Hakikat belajar konsep pada peserta didik. Edukatif:. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(1), 75-83. Doi. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i1.214>,
- Sutrisna, D. (2018). Meningkatkan kemampuan literasi mahasiswa menggunakan google classroom. *FON: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 13(2). 1-19. Doi. <https://doi.org/10.25134/fjpbsi.v13i2.1544>
- Siagian, L., & Sauduran, G. N. (2022). Pemanfaatan aplilkasi pembelajaran online untuk guru sma negeri 3 pematangsiantar. *Jurnal Ekonomi, Sosial, & Humaniora*, 3(07), 15-19. Doi. <https://doi.org/10.22202/rangkiang.2020.v2i1.4106>.
- Trinova, Z. (2012). Hakikat belajar dan bermain menyenangkan bagi peserta didik. *Al-Ta Lim Journal*, 19(3), 209-215. Doi. <https://doi.org/10.15548/jt.v19i3.55>.
- Wicaksono, M. D. (2020). Pemanfaatan Google Classroom dalam Strategi Pembelajaran Kooperatif pada Mata Pelajaran Ips Kelas Vii. *Jurnal Ilmu-Ilmu Sosial*, 17(1), 234-242. Doi. <https://doi.org/10.29100/insp.v17i1.1568>.
- Zahroh, U., & Asyhar, B. (2014). Kecenderungan gaya belajar mahasiswa dalam menyelesaikan masalah fungsi bijektif. *Jurnal Kebijakan dan Pengembangan Pendidikan*, 2(1), 1-10. Doi. <https://doi.org/10.24256/jpmipa.v1i2.88>