

PENGALAMAN PEMBELAJARAN BERBASIS *BLENDED LEARNING* MATA KULIAH ILMU ALAMIAH DASAR MENGGUNAKAN *GOOGLE CLASSROOM* PADA MAHASISWA GEOGRAFI

Aghata Archenta Tumengkol

Program Studi Geografi, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Manado

e-mail: aa.tumengkol@unima.ac.id

Abstract: *The purpose of the study was to determine the learning experience based on blended learning using google classroom for semester 1 students of the Geography Study Program at Manado State University in basic natural science courses. This type of research is descriptive research. Data collection techniques using a questionnaire through google forms and study documentation. Data analysis was carried out by: classifying the average score of student answers on a questionnaire based on the Likert scale category; look for the percentage of student responses; interpret student answers based on percentage results and then present them in narrative sentences, tables and graphs for easy understanding. The results showed that students experienced the direct impact of the development of information technology by responding positively. The experience of student learning in using google classroom in teaching and learning activities varies greatly indicated by the average percentage of student responses 74.03%. Variations in learning experiences students have in using google classroom can be caused by various factors, such as individual characteristics, learning styles, level of understanding, or self commitment, etc.*

Keywords: *Blended Learning, Google Classroom, Learning Experience*

Abstrak: Tujuan penelitian adalah untuk mengetahui pengalaman pembelajaran berbasis *blended learning* menggunakan *google classroom* bagi mahasiswa semester 1 Program Studi Geografi Universitas Negeri Manado pada mata kuliah ilmu alamiah dasar. Jenis penelitian adalah penelitian deskriptif. Teknik pengumpulan data menggunakan angket melalui *google form* dan studi dokumentasi. Analisis data dilakukan dengan cara: mengelompokkan rata-rata skor jawaban mahasiswa pada angket berdasarkan kategori skala likert; mencari persentase hasil tanggapan mahasiswa; menginterpretasi jawaban mahasiswa berdasarkan hasil persentase dan kemudian disajikan dalam bentuk kalimat naratif, tabel dan grafik untuk mudah dipahami. Hasil penelitian menunjukkan mahasiswa mengalami langsung dampak perkembangan teknologi informasi dengan merespon secara positif. Pengalaman pembelajaran mahasiswa dalam menggunakan *google classroom* pada kegiatan belajar mengajar sangat bervariasi ditunjukkan melalui persentase respon mahasiswa rerata 74.03%. Variasi pengalaman pembelajaran yang dimiliki mahasiswa dalam menggunakan *google classroom* dapat disebabkan oleh berbagai faktor, seperti karakteristik individu, gaya belajar, tingkat pemahaman, atau komitmen diri, dll.

Kata Kunci: Blended Learning, Google Classroom, Pengalaman Pembelajaran

PENDAHULUAN

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi pada era global sekarang telah melahirkan suatu terobosan maupun paradigma baru pada setiap lapisan kehidupan manusia. Pada aspek pendidikan maupun pembelajaran telah mengalami revolusi, misalnya *e-learning*, *blended learning*, *m-learning* dan *hybrid learning* yang pada dasarnya merupakan pemanfaatan atau implementasi model

pembelajaran berbasis *Information and Communication Technology (ICT)*.

Pembelajaran dengan memanfaatkan perkembangan *Information and Communication Technology (ICT)* memiliki banyak kelebihan seperti tersedianya informasi secara cepat, tepat, dan luas serta adanya dukungan teknologi memudahkan proses pembelajaran (Nadhifah, 2017). Selain itu, hal utama yang menjadi ciri khas dari penggunaan atau pemanfaatan *Information and Communication Technology*

(ICT) adalah akses yang tidak terbatas ruang dan waktu.

Kebutuhan pendidikan dan pembelajaran berbasis *Information and Communication Technology* (ICT) menjadi salah satu tolak ukur kualitas suatu perguruan tinggi. Dosen maupun mahasiswa diharapkan secara kolaboratif meningkatkan kompetensi keilmuan, kinerja dan inovasi dalam mengembangkan sistem pembelajaran yang unggul dan kompetitif terhadap perkembangan global.

Berdasarkan pernyataan di atas, untuk mencapai suatu kualitas pembelajaran dengan cara mendesain sebuah aktivitas pembelajaran secara sistematis dengan memberdayakan kemajuan media dan teknologi menjadi salah satu solusi dalam memecahkan problema pembelajaran seperti kurangnya alokasi waktu. Fakta tersebut menunjukkan bahwa kemajuan teknologi dan informasi pada pembelajaran mengarah ke pemanfaatan dari berbagai media baik dengan menggunakan media cetak hingga berbasis teknologi komputer dan gadget menjadi sangat penting demi mewujudkan pembelajaran yang berkualitas (Japar, 2018).

Oleh karena itu, Setyosari dan Sihkabuden (2005) menegaskan bahwa pengajar hendaknya terus berupaya meningkatkan kualitas pembelajaran melalui bermacam-macam aktivitas antara lain: meningkatkan komitmen terhadap perbaikan kualitas pembelajaran dan merancang pembelajaran secara sistematis serta memberdayakan teknologi dan media pembelajaran. Untuk mencapai hal tersebut, dapat diterapkan dengan menggunakan model pembelajaran berbasis ICT yaitu *blended learning*.

Pembelajaran berbasis *blended learning* Wasis D. Dwiyoego bertujuan untuk memfasilitasi terjadinya belajar dengan menyediakan berbagai sumber belajar dengan memperhatikan karakteristik pebelajar dalam belajar. Hal lain yang dapat dicapai dengan penerapan *blended learning* adalah peningkatan efektivitas, efisiensi, maupun kualitas pembelajaran.

Blended learning merupakan sebuah kemudahan pembelajaran yang menggabungkan berbagai cara penyampaian, model pengajaran, dan gaya belajar dalam menunjang proses pembelajaran. *Blended Learning* sendiri telah mengalami perkembangan yang cukup panjang. Pada saat ini, *blended learning* memiliki pengertian sebagai kombinasi pembelajaran

yang bersifat *offline* atau pembelajaran langsung (*face to face*) dengan *online* atau media teknologi.

Salah satu sumber atau media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan dalam *blended learning* pada era teknologi sekarang adalah *google classroom*. *Google Classroom* adalah aplikasi yang diciptakan oleh *Google* yang memungkinkan terciptanya ruang kelas di dunia maya yang bertujuan mempermudah interaksi pembelajaran. *Google Classroom* dirancang untuk memfasilitasi aktivitas modernisasi dalam pembelajaran, yaitu memungkinkan pembelajaran adaptif (individual), pembelajaran kolaboratif (interaksi antar peserta didik) maupun mengubah peran pendidik. Dede Rival Novian 2019.

Oleh karena sifatnya *e-learning*, penggunaan *google classroom* dapat berperan secara optimal baik sebagai metode, media, evaluasi, dan sarana prasarana dalam pembelajaran bahkan minat belajar dapat ditingkatkan. Hal ini dapat ditunjukkan pada fitur yang disediakan, seperti forum diskusi sebagai interaksi dosen dan mahasiswa, distribusi bahan ajar atau penugasan, latihan maupun evaluasi pembelajaran.

Beberapa hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat efektivitas (Sari dan Susanti, 2016) dan optimalisasi (Dede Rival Novian, 2019) penggunaan *Google Classroom* sebagai media pembelajaran sangat baik. *Google classroom* juga berpengaruh secara signifikan terhadap hasil dan motivasi belajar melalui respon mahasiswa (Nirfayanti, 2019). Selain itu, terdapat perbedaan signifikan kedisiplinan mahasiswa sebelum dan sesudah menerapkan pembelajaran menggunakan *Google classroom* (Rosdiana L. A. dkk, 2020).

Berdasarkan latar belakang, maka tujuan penelitian ini yang dilakukan adalah untuk mengetahui pengalaman pembelajaran berbasis *blended* menggunakan *google classroom* bagi mahasiswa semester 1 prodi geografi universitas negeri manado pada mata kuliah ilmu alamiah dasar.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian deskriptif. Teknik pengumpulan data menggunakan angket melalui *google form* dan studi dokumentasi. Jenis angket atau kuisioner

yang digunakan adalah kuesioner tertutup atau kuisisioner terstruktur yaitu kuisisioner yang alternatif jawabannya telah disediakan menggunakan skala likert dengan bentuk pernyataan positif dan negatif

Hasil penelitian akan dianalisis secara deskriptif kualitatif dengan cara:

- 1) mengelompokan rata-rata skor jawaban mahasiswa pada angket berdasarkan kategori skala likert,
- 2) mencari persentase hasil tanggapan mahasiswa,
- 3) menginterpretasi jawaban mahasiswa berdasarkan hasil persentase.

Tabel 1. Kriteria Respon Siswa Berdasarkan Hasil Presentase

No	Angka	Kategori
1	0-10%	Sangat Kurang
2	11-40%	Kurang
3	41-60%	Cukup
4	61-90%	Baik
5	91-100%	Sangat Baik

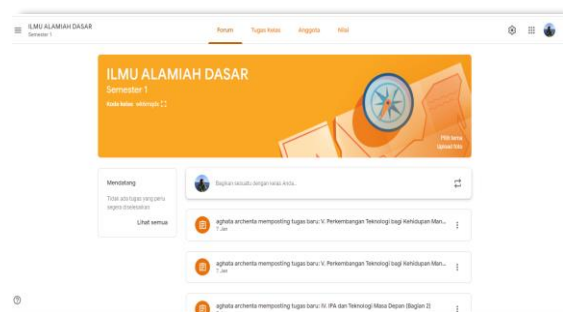
Sumber: diadaptasi dari Arifin. 2009

- 4) Penyajian data dalam bentuk kalimat naratif, tabel dan grafik untuk dipahami.

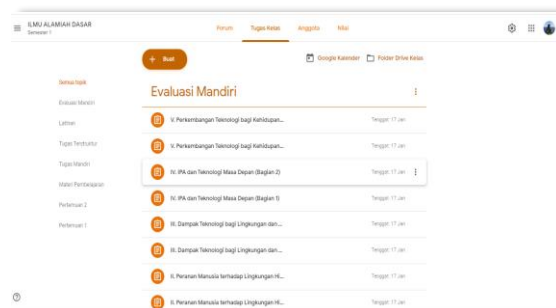
HASIL DAN PEMBAHASAN

Data pengalaman pembelajaran mahasiswa diperoleh melalui aktivitas *blended learning* menggunakan *google classroom* selama kegiatan pembelajaran pada mata kuliah Ilmu alamiah dasar (IAD) di program studi geografi UNIMA. Jumlah mahasiswa yang menanggapi adalah 21 responden.

Pelaksanaan pembelajaran seperti mempelajari materi, berdiskusi, penugasan, umpan balik, mengerjakan soal-soal latihan sampai pada evaluasi pembelajaran kemudian dirumuskan dalam lembar pengamatan melalui angket.



Gambar 1. Tampilan Fitur Google Classroom Bagian Forum



Gambar 2. Tampilan Fitur Google Classroom Bagian Tugas Kelas (Materi, Latihan, Umpan Balik, Evaluasi)

Tabel 2. Hasil Angket Respon Mahasiswa Terhadap Pembelajaran *Blended Learning* Menggunakan Google Classroom

No	Indikator	Presentase	Kriteria
1.	Media ini dapat membantu atau mendukung proses pembelajaran tatap muka dengan baik?	93.65	Sangat Baik
2.	Media ini mudah dalam pengoperasian dan penggunaannya?	95.24	Sangat Baik
3.	Banyak petunjuk belajar dan informasi yang jelas dalam media ini	52.38	Cukup
4.	Produktivitas pembelajaran dan kompetensi dapat meningkat dengan bantuan media ini?	53.97	Cukup
5.	Media ini membuat waktu belajar anda kurang fleksibel?	55.56	Cukup
6.	Media ini dapat meningkatkan motivasi belajar secara signifikan?	80.95	Baik
7.	Adanya batas waktu yang ditentukan membuat anda terbebani?	65.08	Baik
8.	Apakah Anda lebih menyukai mengerjakan tugas dengan media ini dibandingkan dengan kertas seperti biasa?	53.97	Cukup
9.	Apakah dengan adanya pembatasan waktu pengumpulan tugas ini dapat meningkatkan kedisiplinan Anda?	98.41	Sangat Baik
10.	Apakah Anda merasa terburu-buru dalam mengerjakan tugas yang telah diberikan?	69.84	Baik
11.	Apakah Anda setuju dengan penggunaan Media ini dalam mata kuliah yang lain?	95.24	Sangat Baik
Rerata Aktivitas Pembelajaran		74.03	Baik

Sumber: Hasil Penelitian

Tabel 2. menunjukkan bahwa mahasiswa merespon dengan tingkat pengalaman pembelajaran *berbasis blended* menggunakan *google classroom* yang bervariasi.

Hasil respon mahasiswa sebesar 93,65% terhadap kehadiran *google classroom* dalam mendukung pembelajaran tatap muka sangat berpengaruh terhadap keterlaksanaan kegiatan belajar. Begitupun dengan pernyataan mahasiswa untuk dapat digunakan pada pembelajaran mata kuliah yang lain dan kepraktisan untuk pengoperasian dan penggunaannya yang memperoleh nilai yang sama, sebesar 95,24%.

Perhatian menarik dari hasil pembelajaran *blended* menggunakan *google classroom* adalah tingkat kedisiplinan sebesar 98.41% diantara seluruh aktivitas pembelajaran lainnya. Hal ini tidak dapat dipungkiri karena salah satu kelebihan yang dapat mengatur batasan waktu pengerjaan dan pengumpulan tugas. Dampak dari disiplin dalam belajar secara tidak langsung membuat mahasiswa terbebani dan terburu-buru untuk menyelesaikan tugas, walaupun hasil yang dicapai tergolong baik yaitu 65,08% dan 69,84%. Disamping itu pula, hasil respon 80,95% mahasiswa termotivasi dalam pembelajaran dikarenakan pemanfaatan *google classroom* menggunakan media teknologi atau gadget telah menjadi *life style* mahasiswa itu sendiri.

Kecenderungan respon mahasiswa yang mencermati proses pembelajaran dapat diketahui dari bagaimana menyikap setiap petunjuk dan informasi pembelajaran tergolong cukup yakni 52,38%, produktivitas pembelajaran rendah 53,97%, fleksibilitas waktu belajar yang dirasa kurang dikarenakan manajemen waktu yang tidak baik dengan skor 55,56%, maupun 53.97% mahasiswa masih menyenangi menggunakan media cetak atau kertas untuk penugasan.

Pengalaman pembelajaran menghadirkan juga tantangan atau problem untuk diselesaikan guna peningkatan kualitas pembelajaran. Karakteristik individu, gaya belajar, tingkat pemahaman, ataupun komitmen diri menjadi suatu stimulus untuk mengoptimalkan pembelajaran baik secara efektif dan efisien.

KESIMPULAN

Mahasiswa mengalami langsung dampak perkembangan teknologi informasi dengan merespon secara positif.

Tingkat pengalaman pembelajaran berbasis *blended learning* yang dimiliki mahasiswa dalam menggunakan *google classroom* pada kegiatan belajar mengajar sangat bervariasi mulai dari cukup, baik maupun sangat baik.

Variasi pengalaman pembelajaran berbasis *blended learning* mahasiswa dalam menggunakan *google classroom* dapat disebabkan oleh berbagai faktor.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin Z. 2009. *Evaluasi Pembelajaran: Prinsip, Teknik, Prosedur*. Bandung. PT. Remaja Rosdakarya
- Dwiyogo, Wasis D. 2018. *Pembelajaran Berbasis Blended Learning*. Depok. Raja Grafindo.
- Jafar M. 2018. *Teknologi dan Informasi Pendidikan*. Jakarta. Laboratorium Sosial Politit Press
- Nadhifah, 2017. *Peningkatan Kapasitas Guru dalam Mengembangkan Media Pembelajaran Information And Communication Technology (ICT) di Madrasah Ibtidaiyah Thoriqul Huda Randuharjo Pungging Mojokerto*. MODELING: Jurnal Program Studi PGMI. Volume 4, Nomor 2
- Nirfayanti dan Nurbaeti. 2019. *Pengaruh Media Pembelajaran Google Classroom dalam Pembelajaran Analisis Real Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa*. Jurnal Penelitian Matematika Dan Pendidikan Matematika. Volume 2. Nomor 1
- Novian D. R., 2019. *Optimalisasi Penggunaan Google Classroom Sebagai Media E-Learning Bagi Mahasiswa Kedokteran Hewan Universitas Nusa Cendana*. Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat: MEMBANGUN NEGERI. Volume 3 Nomor 2
- Rosdiana L. A. dkk, 2020. *Meningkatkan Kedisiplinan Melalui Google Classroom Dalam Mata Kuliah Bahasa Indonesia*. Jurnal Semantik, Volume 9, Nomor 1
- Sari L. Y. dan Susanti D., 2016. *Uji Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif Berorientasi Konstruktivisme Pada Materi Neurulasi Untuk Perkuliahan Perkembangan Hewan*. BioCONCETTA:

Jurnal Biologi dan Pendidikan Biologi.
Volume 2, Nomor 1
Setyosari, P. dan Sihkabuden, 2005. *Media
Pembelajaran*. Malang: Elang Mas