
Mega Prani Ningsih, 2020, Implementasi *Blended Learning* Melalui *Google Classroom* Pada Mata
Kuliah Media Pembelajaran Geografi

Implementation of Blended Learning through Google Classroom in Geography Learning Media Courses

Mega Prani Ningsih¹, Iman Hilman², Fuad Guntara³

^{1,2} PENDIDIKAN GEOGRAFI / UNIVERSITAS SILIWANGI

³ PENDIDIKAN GEOGRAFI / UNIVERSITAS NEGERI MAKASAR

Email :

mega.prani@unsil.ac.id, imanhilman@unsil.ac.id, fuadguntara@gmail.com

(Received: Aug/2020; Reviewed: Sept/2020; Accepted: Oct/2020; Published: Oct/2020)



Ini adalah artikel dengan akses terbuka dibawah license CC BY-SA ©2020 oleh penulis (<https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>).

ABSTRACT

Learning is currently still centered on lecturers so that it is not yet effective. Blended learning through google classroom as a learning innovation is expected to help learning be effective. The purpose of this study was to examine 1) the stages of implementing blended learning through google classroom in the Geography Learning Media course and 2) student responses to the use of blended learning through google classroom in the Geography Learning Media course. The method in this research is descriptive method. The analysis technique used is descriptive statistics which are presented in a percentage table. The results of the research are 1) the implementation of blended learning is carried out in five stages, namely, analysis of learning outcomes and materials, designing learning content in google classroom, filling in learning content in google classroom, testing blended learning and evaluating the blended learning process; and 2) The implementation of blended learning through google classrooms received positive responses from students, starting from the good to very good categories, namely 61% -100%. The implementation of blended learning through google classroom is considered effective and needs to be developed to support it in the Geography Media Instructional course.

Keywords: *blended learning, google classroom, media instructional*

ABSTRAK

Pembelajaran saat ini masih berpusat pada dosen sehingga belum efektif. Blended learning melalui google classroom sebagai inovasi pembelajaran diharapkan membantu pembelajaran menjadi efektif. Tujuan penelitian ini untuk mengkaji tentang 1) tahapan implementasi blended learning melalui google classroom pada mata kuliah Media Pembelajaran Geografi dan 2) tanggapan mahasiswa terhadap pemanfaatan blended learning melalui google classroom pada mata kuliah Media Pembelajaran Geografi. Metode dalam penelitian ini adalah metode diskriptif.

Mega Prani Ningsih, 2020, Implementasi *Blended Learning* Melalui *Google Classroom* Pada Mata Kuliah Media Pembelajaran Geografi

Teknik analisis yang digunakan adalah statistic deskriptif yang disajikan dalam tabel persentase. Hasil penelitian adalah 1) implementasi pembelajaran blended dilakukan dalam lima tahapan, yaitu, analisis capaian pembelajaran dan materi, merancang konten pembelajaran dalam google classroom, mengisi konten pembelajaran dalam google classroom, uji coba blended learning dan evaluasi proses pembelajaran blended learning; dan 2) Implementasi blended learning melalui google classroom mendapatkan tanggapan yang positif dari mahasiswa, yaitu mulai dari kategori baik hingga sangat baik, yaitu sebesar 61%-100%. Implementasi blended learning melalui google classroom dinilai efektif digunakan dan perlu dikembangkan untuk mendukung pembelajaran blended learning dalam mata kuliah Media Pembelajaran Geografi.

Kata Kunci: *blended learning, google classroom, media pembelajaran*

PENDAHULUAN

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar (*UU No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*, n.d.). Lingkungan belajar pada pendidikan tinggi salah satunya adalah universitas yang menjadi tempat mahasiswa, dosen dan sumber belajar untuk berinteraksi dalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran akan berlangsung secara maksimal jika tenaga pendidik menguasai materi, model pembelajaran dan media pembelajaran yang dapat membantu siswa mencapai hasil belajar yang maksimal (Syarif et al., 2020). Pembelajaran dilakukan melalui pembimbingan yang menekankan terjadinya proses aktifitas pembelajaran yang dapat membentuk sikap, pengetahuan dan keterampilan (Maba, 2016).

Pendidik dan peserta didik juga diharapkan dapat memanfaatkan perkembangan teknologi agar mampu mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien (Ridsa et al., 2020). Aktivitas belajar di pendidikan tinggi berpedoman pada pendekatan pembelajaran abad 21, yaitu pembelajaran yang berpusat pada siswa (Rahadian, 2018). Pendekatan ini dikenal dengan *Student Learning Center (SCL)* dimana mahasiswa sebagai pusat atau sumber belajar. Peran dosen yaitu mengarahkan dan memotivasi mahasiswa untuk aktif dalam pembelajaran, mampu berfikir kritis, dan kreatif dalam membuat solusi atas suatu permasalahan. Dengan demikian pendekatan SCL dapat membangun lingkungan belajar yang lebih efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran (Brown Wright, 2011).

Pembelajaran abad 21 menuntut kompetensi lulusan berkualitas, unggul dan dapat bersaing di era global. Mahasiswa harus memiliki keterampilan hidup yang dapat membantunya untuk sukses dan hidup lebih baik. Keterampilan abad 21 yang harus dikuasai oleh mahasiswa, yaitu (1) *creativity thinking and innovation*; (2) *critical thinking and problem solving*; (3) *communication*; dan (4) *collaboration* (Zubaidah, 2018). Dosen memfasilitasi mahasiswa untuk membangun kompetensi tersebut melalui aktivitas pembelajaran yang dimunculkan pada setiap mata kuliah.

Pembelajaran di perguruan tinggi idealnya dilakukan sesuai konsep SCL. Namun fakta di lapangan menunjukkan bahwa SCL belum dilakukan sepenuhnya oleh dosen pada mata kuliah yang diampunya. Dosen masih menggunakan metode pembelajaran yang bersifat konvensional (Sintong et al., 2017). Pembelajaran yang dilakukan masih bersifat satu arah /*teacer center learning* (Purnomo et al., 2016).

Mega Prani Ningsih, 2020, Implementasi *Blended Learning* Melalui *Google Classroom* Pada Mata Kuliah Media Pembelajaran Geografi

Pengamatan penulis yang sekaligus merupakan dosen dalam mata kuliah Media Pembelajaran Geografi menjumpai kondisi bahwa pembelajaran masih bersifat konvensional dan cenderung satu arah. Hal serupa juga dituturkan oleh mahasiswa yang mengontrak mata kuliah tersebut. Mereka menyampaikan bahwa penyampaian materi perkuliahan yang monoton dengan metode konvensional melalui teknik ceramah kurang memotivasi mereka dalam pembelajaran. Mahasiswa cenderung pasif dan tidak memiliki kesempatan menumbuhkan keterampilan abad 21 yang perlu dikuasai pada saat proses pembelajaran berlangsung.

Pengamatan di lapangan oleh penulis juga menunjukkan kondisi yaitu seringkali dosen mengalami kekurangan waktu dalam penyampaian materi perkuliahan. Ini merupakan akibat dari sistem pembelajaran yang dominan pada *teacher center* atau berpusat pada dosen. Pembelajaran tersebut dapat mempengaruhi keberhasilan mahasiswa dalam perkuliahan dan tidak sesuai untuk mahasiswa (Purnomo et al., 2016; Sintong et al., 2017).

Kondisi lain yang menunjukkan pembelajaran tidak efektif yaitu berkurangnya waktu tatap muka akibat hari libur nasional yang bertepatan dengan jadwal perkuliahan Media Pembelajaran Geografi. Tatap muka juga dapat terhambat oleh kegiatan dari universitas yang mewajibkan mahasiswa untuk mengikuti kegiatan tersebut sehingga perkuliahan harus diganti ke hari dan waktu yang lain. Ini dilakukan untuk menuntaskan materi perkuliahan yang belum tersampaikan. Dengan demikian perlu adanya inovasi pembelajaran baik terkait dengan metode maupun sistem pembelajaran yang lebih efektif.

Salah satu bentuk inovasi pembelajaran yang dilakukan oleh dosen dalam mata kuliah Media Pembelajaran Geografi pada Jurusan Pendidikan Geografi, FKIP, Universitas Siliwangi yaitu melakukan pembelajaran melalui metode *blended learning*. *Blended learning* dapat dimaknai sebagai kombinasi pembelajaran tatap muka dengan pembelajaran *online* (Moore, 2013). Pembelajaran kombinasi ini memiliki *setting* belajar sinkronus (tatap muka) dan asinkronus (*online*) yang memilah aktifitas pembelajaran. Aktivitas pembelajaran asinkronus dalam mata kuliah ini memanfaatkan *google classroom* sebagai media kelas maya.

Google classroom sebagai media *blended learning* menjadi *platform* yang paling sering dimanfaatkan oleh dosen. Ini karena *google classroom* memiliki fitur yang mudah untuk digunakan baik oleh dosen maupun mahasiswa (Rahmad et al., 2019). Selain itu, *google classroom* juga dianggap lebih efisien dalam mengelola pembelajaran secara *online*. Dosen dapat secara langsung berinteraksi dengan mahasiswa dalam kelas maya dan dapat memantau secara langsung aktivitas dan perkembangan belajar mahasiswa (Bondarenko et al., 2019).

Penelitian terkait penerapan *blended learning* melalui *google classroom* beberapa kali dilakukan. Untari & Millatussa'adiyyah (2020) dalam hasil penelitiannya menyatakan bahwa *google classroom* berperan sangat penting dalam proses pembelajaran yang ditunjukkan dengan tercapainya tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien. Penelitian lainnya yaitu oleh Bondarenko et al. (2019) lebih spesifik menjelaskan keuntungan dan kerugian dalam pemanfaatan *google classroom* serta peningkatan hasil belajar setelah menggunakan media tersebut. Tumengkol (2020) selanjutnya meneliti terkait respon mahasiswa terhadap *blended learning* melalui *google classroom* dengan persentase rata-rata sebesar 74.03 % yang termasuk dalam kategori respon positif.

Uraian beberapa hasil penelitian terdahulu tentang pemanfaatan *blended learning* melalui *google classroom* memiliki keterkaitan tema pada penelitian ini. Namun pelaksanaan *setting* belajar sinkronus dan asinkronus belum dibahas dalam penelitian terdahulu sedangkan kedua *setting* belajar tersebut merupakan ciri utama *blended learning*. Penelitian ini melakukan pengembangan model desain sistem *blended learning* yang disebut dengan model PEDATI. Model ini merupakan Pembelajaran Daring Pada Pendidikan Tinggi yang juga memiliki

Mega Prani Ningsih, 2020, Implementasi *Blended Learning* Melalui *Google Classroom* Pada Mata Kuliah Media Pembelajaran Geografi

akronim PELajari – DALami – Terapkan dan evaluasi (Chaeruman, 2017).

Pengembangan pembelajaran melalui model ini akan dilakukan dalam tahapan implementasinya. Model yang akan dikembangkan disesuaikan dengan karakteristik mahasiswa dan materi perkuliahan Media Pembelajaran Geografi di Jurusan Pendidikan Geografi, FKIP, Universitas Siliwangi. Sehingga nantinya akan memunculkan model desain sistem *blended learning* melalui *google classroom* yang sesuai dengan kebutuhan Pendidikan Geografi, FKIP, Universitas Siliwangi. Dengan demikian, mahasiswa sebagai subyek penelitian akan memberikan tanggapan terkait implementasi *blended learning* melalui *google classroom*. Tanggapan tersebut akan menjadi bahan evaluasi untuk perbaikan dan peningkatan mutu pembelajaran *blended learning* pada penerapan berikutnya.

Berdasarkan pemaparan latar belakang, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji lebih mendalam tentang 1) tahapan implementasi *blended learning* melalui *google classroom* pada mata kuliah Media Pembelajaran Geografi dan 2) tanggapan mahasiswa terhadap pemanfaatan *blended learning* melalui *google classroom* pada mata kuliah Media Pembelajaran Geografi.

METODE

Penelitian ini merupakan dilakukan melalui pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian deskriptif kuantitatif. Penelitian deskriptif kuantitatif bertujuan mendeskripsikan secara sistematis, factual dan akurat mengenai fakta dan sifat populasi tertentu secara mendalam (Prof. Dr. A. Muri Yusuf, 2016). Objek dalam penelitian ini adalah tahapan implementasi *blended learning* melalui *google classroom* dan tanggapan mahasiswa terhadap pemanfaatan *blended learning* melalui *google classroom*. Variabel Implementasi *blended learning* merupakan tahapan penerapan tahapan penerapan *blended learning* yaitu tahap perencanaan, uji coba dan evaluasi. Variabel tanggapan mahasiswa merupakan respon mahasiswa dalam pemanfaatan *google classroom* dalam *blended learning* yang terkait dengan penerimaan terhadap *media google classroom*, performa *google classroom* dan penerimaan terhadap kegiatan pembelajaran di kelas. Penelitian ini dilaksanakan pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Siliwangi. Populasi dan sampel dalam penelitian ini berjumlah 107 mahasiswa jurusan Pendidikan Geografi yang memprogram mata kuliah Media Pembelajaran Geografi yang. Teknik pengumpulan data berupa observasi partisipatoris dengan lembar observasi dan angket tertutup yang dibuat dan disebar melalui *google form*. Teknik analisis data melalui statistik deskriptif yang disajikan dalam bentuk tabel persentase (Suryani & Hendryadi, 2016). Hasil persentase tanggapan mahasiswa dapat dideskripsikan melalui kriteria pada tabel berikut (Arifin, 2016).

Table 1. Kriteria Respon Siswa Berdasarkan Hasil Prosentase

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: Evaluasi pembelajaran: Prinsip, teknik, dan prosedur (Arifin, 2016)

Mega Prani Ningsih, 2020, Implementasi *Blended Learning* Melalui *Google Classroom* Pada Mata Kuliah Media Pembelajaran Geografi

HASIL DAN PEMBAHASAN

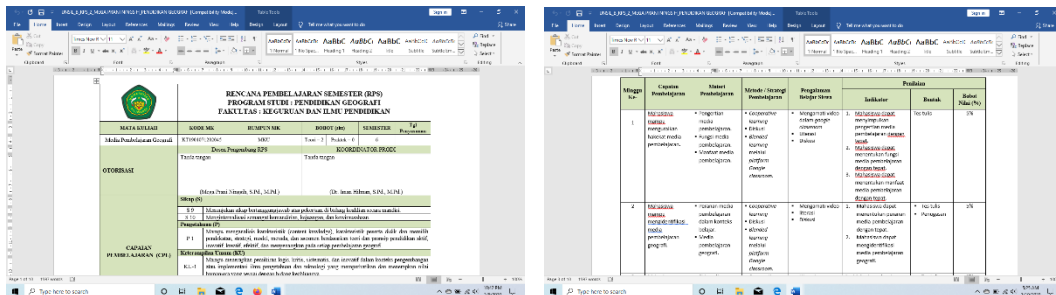
Hasil

Responden yang mengisi angket penelitian yang disebar melalui *google form* berjumlah 103 mahasiswa dari total 107 mahasiswa. Jumlah responden ini telah mewakili sampel minimal. Responden yang dipilih adalah yang memprogram dan mengikuti perkuliahan berbasis *blended learning*. Perkuliahan ini dilaksanakan sebanyak empat kali tatap muka sebagai uji coba metode *blended learning* melalui *google classroom*. Hasil penelitian diuraikan dalam sub hasil penelitian berikut.

Implementasi *Blended Learning* Melalui *Google Classroom* Pada Mata Kuliah Media Pembelajaran Geografi

Implementasi *blended learning* dilakukan dalam lima tahap kegiatan, yaitu 1) menyiapkan dokumen RPS (Rencana Pembelajaran Semester), 2) merancang konten pembelajaran dalam *platform google classroom*, 3) Mengisi konten dalam *platform google classroom*, 4) uji coba pembelajaran mata kuliah media pembelajaran melalui *google classroom* dan 5) evaluasi perkuliahan melalui *google form* (diari mahasiswa dan angket pemanfaatan *google classroom*).

Tahap pertama adalah kegiatan analisis materi dan capaian pembelajaran dalam *setting* belajar sinkronus (tatap muka secara langsung) dan asinkronus (*online* melalui *google classroom*). Pembelajaran sinkronus memiliki porsi sebesar 70% dan asinkronus 30%. Hasil analisis materi dan capaian pembelajaran selanjutnya dituangkan dalam bentuk Rencana Pembelajaran Semester (RPS). RPS menjadi dasar implementasi *blended learning* dalam mata kuliah Media Pembelajaran Geografi.



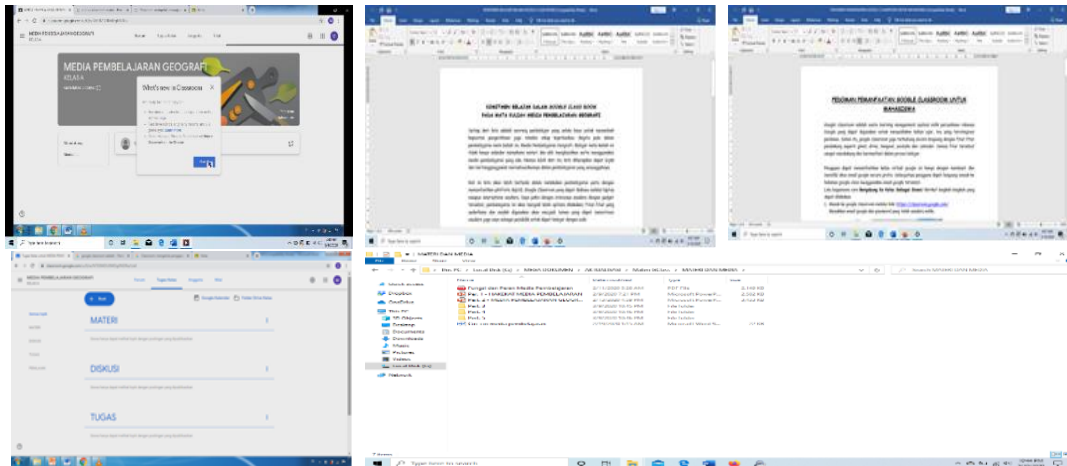
Gambar 1. Kegiatan Tahap Pertama

Tahap kedua adalah merancang konten pembelajaran dalam *platform google classroom*. Tahap ini dosen menyiapkan kelas *online* yang dikemas dalam beberapa kegiatan, yaitu 1) membuat halaman kelas *online* dalam *platform google classroom*, 2) menyiapkan konten *google classroom*, 3) menyiapkan pedoman penggunaan *google classroom* untuk mahasiswa dan komitmen pembelajaran, serta 4) menyiapkan konten pembelajaran berupa materi berbentuk teks seperti modul/ *handout*/ artikel dan non teks seperti video/ animasi flash/ film, dsb.

Kegiatan pertama pada tahap kedua yaitu membuat kelas *online* dengan memanfaatkan fitur buat kelas (*creat class*). Kegiatan kedua adalah menyiapkan konten dalam *google classroom* berdasarkan kebutuhan dengan memanfaatkan fitur yang terdapat di dalam fitur Tugas Kelas. Konten tersebut dibuat sesuai kebutuhan pembelajaran yang terdiri dari tiga konten utama, yaitu RPS & komitmen belajar, materi dan penilaian.

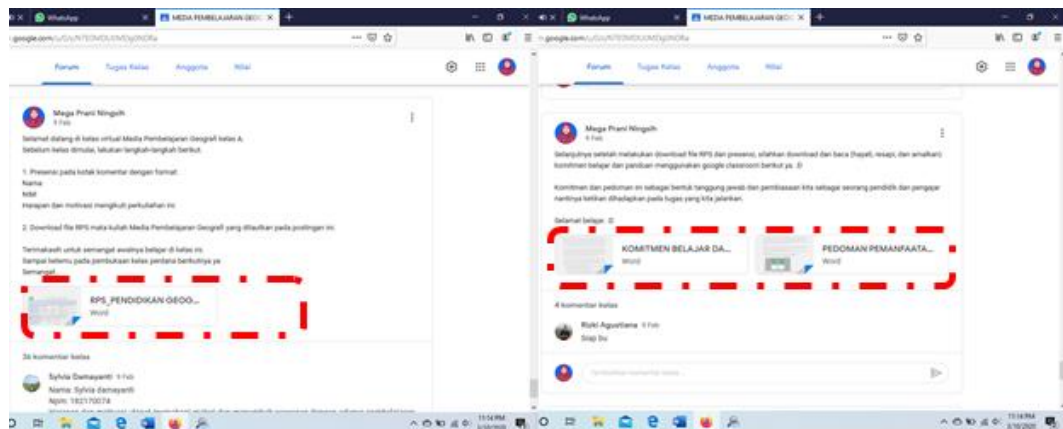
Mega Prani Ningsih, 2020, Implementasi *Blended Learning* Melalui *Google Classroom* Pada Mata Kuliah Media Pembelajaran Geografi

Kegiatan ketiga pada tahap kedua adalah menyusun pedoman penggunaan *google classroom* untuk mahasiswa dan komitmen belajar. Komitmen belajar diperlukan agar pembelajaran berjalan dengan lancar sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran. Kegiatan keempat adalah menyiapkan konten pembelajaran untuk perkuliahan Media Pembelajaran Geografi. Konten terkait penugasan dan diskusi mahasiswa juga disiapkan sebagai bagian dari konten pembelajaran.



Gambar 2. Kegiatan Tahap Kedua

Tahap ketiga adalah mengisi konten dalam *platform google classroom*. Konten yang pertama kali diunggah adalah dokumen RPS, panduan penggunaan *google classroom* dan komitmen belajar. Selanjutnya, dosen mengunggah konten materi perkuliahan dalam bentuk file *power point*, gambar, dan video. Tahap ini bertujuan agar mahasiswa dapat mengunduh materi pembelajaran dan mempelajarinya secara mandiri sebelum kelas dimulai.



Gambar 3. Kegiatan Tahap Ketiga

Tahap keempat adalah uji coba *blended learning* oleh dosen bersama mahasiswa sebanyak empat kali tatap muka. Tatap muka dilakukan dengan mengkombinasikan 60% luring (tatap muka secara langsung) dan 40% daring (*online*). Dosen melakukan beberapa kegiatan pada tahap ini sebagai bentuk implementasi *blended learning* dalam mata kuliah Media Pembelajaran Geografi. Kegiatan yang dilakukan, yaitu 1) mensosialisasikan pedoman

Mega Prani Ningsih, 2020, Implementasi *Blended Learning* Melalui *Google Classroom* Pada Mata Kuliah Media Pembelajaran Geografi

penggunaan *google classroom* dan komitmen belajar di kelas serta 2) mengimplementasikan *blended learning* melalui *google classroom* secara asinkronus dan sinkronus.

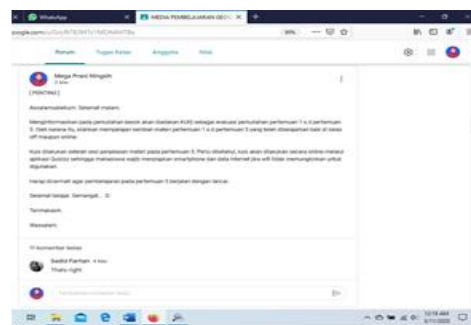
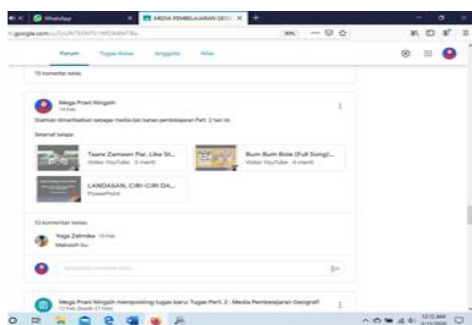
Kegiatan sosialisasi pedoman penggunaan *google classroom* dan komitmen belajar dilaksanakan di secara sinkronus di kelas sebagai penguatan aktivitas asinkronus sebelumnya. Aktivitas ini memastikan bahwa dokumen tersebut tersampaikan kepada mahasiswa dan dipahami dengan baik agar pembelajaran berjalan secara efektif. Selanjutnya adalah kegiatan implementasi *blended learning* yang dilakukan dalam empat kali tatap muka secara asinkronus dan sinkronus.

Porsi setting belajar sinkronus dan asinkronus pada mata kuliah Media Pembelajaran Geografi yang berbobot dua sks disusun sebagai berikut:

1. Setting belajar sinkronus (aktivitas tatap muka di kelas) memiliki porsi waktu pembelajaran selama 100 menit atau sekitar 30% tatap muka.
2. Setting belajar asinkronus (*online* dan *offline*) terdiri atas dua aktivitas belajar, yaitu:
 - 1) Tatap muka *online* melalui aktivitas belajar dalam *google classroom* seperti kuis dan diskusi *online* memiliki porsi waktu selama 120 menit atau sekitar 35%.
 - 2) Tatap muka *offline* melalui kegiatan mandiri (belajar materi yang telah diberikan dalam *google classroom* dan aktivitas penyelesaian tugas) memiliki porsi waktu selama 120 menit atau sekitar 35%.

Berdasarkan porsi kegiatan sinkronus dan asinkronus, pembelajaran dilakukan sesuai *setting* belajar yang telah diatur dalam RPS. *Setting* belajar asinkronus dimulai dengan kegiatan dosen membagikan materi pembelajaran berbentuk file *power point*, PDF, serta video ke ruang kelas di dalam *google classroom*. *Setting* belajar asinkronus ini dilakukan sehari sebelum jadwal perkuliahan berlangsung. Ini dimaksudkan agar mahasiswa dapat mempelajari materi perkuliahan secara mandiri terlebih dahulu dengan memanfaatkan berbagai sumber belajar yang ada. Selanjutnya hasil pemahaman secara mandiri oleh mahasiswa dikuatkan dalam *setting* belajar sinkronus yang dilakukan bersama dosen di ruang kelas.

Dosen bersama mahasiswa dalam *setting* belajar sinkronus melakukan diskusi kelas terhadap materi perkuliahan yang sebelumnya telah dipelajari secara mandiri oleh mahasiswa. Kegiatan ini selain bertujuan untuk menguatkan pemahaman mahasiswa terhadap materi yang disampaikan, aktivitas belajar ini juga bertujuan membangun kompetensi calon pendidik geografi di Pendidikan Geografi, FKIP, Universitas Siliwangi yang sesuai dengan tuntutan pendidikan abad 21. Dengan demikian melalui mata kuliah ini, kompetensi guru geografi profesional dapat dibentuk sehingga nantinya mereka siap berkontribusi di lapangan.



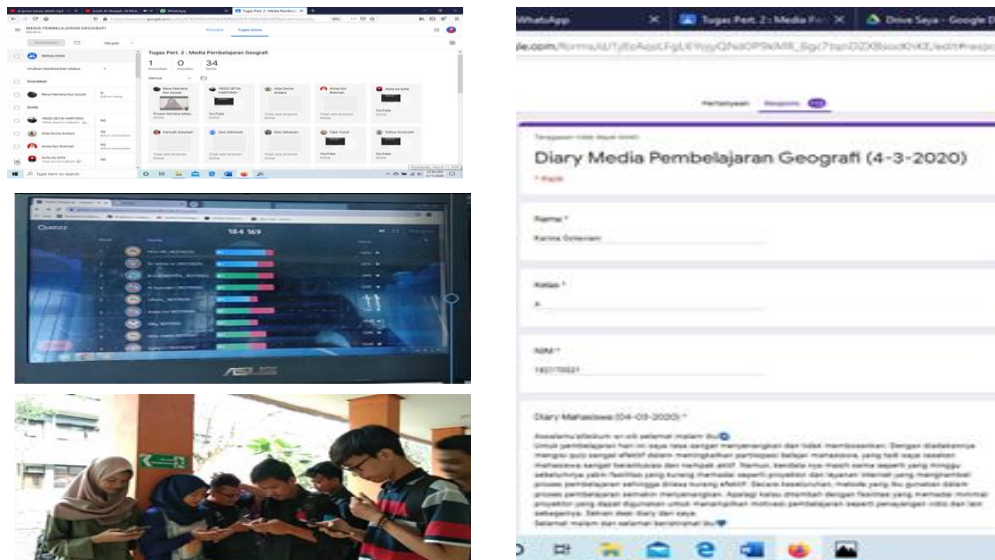
Mega Prani Ningsih, 2020, Implementasi *Blended Learning* Melalui *Google Classroom* Pada Mata
Kuliah Media Pembelajaran Geografi



Gambar 4. Kegiatan Tahap Keempat

Tahap kelima adalah evaluasi proses pembelajaran yang telah dilakukan. Evaluasi disusun dalam bentuk penilaian kognitif dan afektif. Penilaian kognitif dilakukan dengan memanfaatkan fitur-fitur di dalam *google classroom* seperti tugas dan diskusi. Selain itu, dosen juga memanfaatkan aplikasi/platform *Quizizz* sebagai alat penilaian *online* berupa kuis yang menarik secara proses dan tampilan untuk mahasiswa.

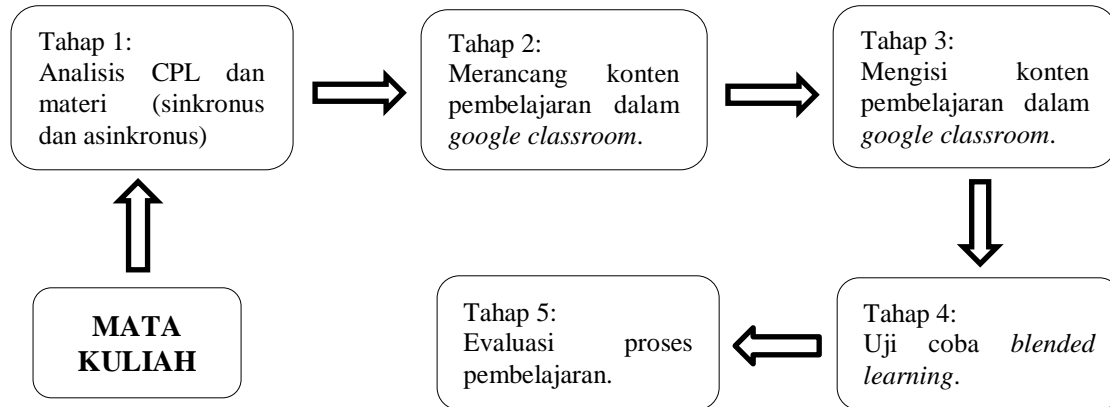
Penilaian sikap dilakukan dalam bentuk catatan pengalaman mahasiswa selama perkuliahan berlangsung yang dikemas dalam bentuk Diari mahasiswa. Diari mahasiswa disajikan dalam bentuk *google form* yang dapat diisi oleh mahasiswa setelah perkuliahan berlangsung dengan batas waktu yang telah ditentukan oleh dosen. Diari ini dimunculkan sebagai bentuk kebebasan mahasiswa dalam mengevaluasi dirinya dan mendokumentasikan pengalaman-pengalaman yang diperoleh selama pembelajaran berlangsung.



Gambar 5. Kegiatan Tahap Kelima

Berdasarkan pemaparan implementasi *blended learning* melalui *google classroom* di atas, berikut disajikan diagram alur penerapannya.

Mega Prani Ningsih, 2020, Implementasi *Blended Learning* Melalui *Google Classroom* Pada Mata Kuliah Media Pembelajaran Geografi



Gambar 6. Diagram Alur Implementasi Pembelajaran Blended Melalui Google Classroom

Tanggapan Mahasiswa Terhadap Pemanfaatan *Blended Learning* Melalui *Google Classroom* Pada Mata Kuliah Media Pembelajaran Geografi

Dosen mengkolaborasikan pemanfaatan *google classroom* dengan aplikasi/platform lainnya seperti *google form*, *youtube* dan *quizizz*. Ini bertujuan mengefektifkan pembelajaran baik yang berupa sinkronus maupun asinkronus. Selain itu, hal ini sebagai bagian membangun lingkungan belajar yang menyenangkan sehingga dapat memberikan pengalaman belajar yang bermakna kepada mahasiswa. Mahasiswa dalam penelitian ini menunjukkan berbagai tanggapan terkait pemanfaatan *Google Classroom* yang disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 2. Hasil Angket Tanggapan Mahasiswa Terhadap Pemanfaatan *Google Classroom* Sebagai Media Dalam *Blended Learning*

No.	Indikator	Presentase	Kriteria
Penerimaan Mahasiswa Pada Penggunaan <i>Google Classroom</i>			
1	<i>Google Classroom</i> mungkin dalam menyelesaikan tugas lebih cepat.	99	sangat baik
2	<i>Google Classroom</i> meningkatkan performa pembelajaran mahasiswa.	90.30	sangat baik
3	<i>Google Classroom</i> dapat meningkatkan produktivitas dalam pembelajaran pada mata kuliah Media Pembelajaran Geografi.	94.20	sangat baik
4	<i>Google Classroom</i> sangat berguna dalam proses pembelajaran pada mata kuliah Media Pembelajaran Geografi.	98.10	sangat baik
5	Mudah dalam mengakses <i>Google Classroom</i> .	92.20	sangat baik
6	Mudah dalam penggunaan <i>Google Classroom</i> sesuai yang diinginkan.	83.50	baik
7	<i>Google Classroom</i> menarik perhatian mahasiswa dalam pembelajaran.	79.60	baik
8	<i>Google Classroom</i> memungkinkan mahasiswa mendapatkan umpan balik secara lebih cepat.	85.40	baik
9	Mahasiswa senang menggunakan <i>Google Classroom</i> dalam pembelajaran.	77.70	baik

Mega Prani Ningsih, 2020, Implementasi *Blended Learning* Melalui *Google Classroom* Pada Mata Kuliah Media Pembelajaran Geografi

10	Diary Mahasiswa membantu mahasiswa dalam mendokumentasikan pengalaman belajar sekaligus sebagai bahan evaluasi terkait perkembangan proses pembelajaran yang dialami.	94.20	sangat baik
Performa <i>Google Classroom</i>			
11	Tampilan <i>Google Classroom</i> sangat jelas dan mudah dipahami.	90.30	sangat baik
12	Melalui <i>Google Classroom</i> , memperoleh pengumuman, materi maupun pengumpulan tugas menjadi lebih fleksibel dilakukan oleh mahasiswa.	95.10	sangat baik
13	<i>Google Classroom</i> memudahkan saya untuk menyimpan dokumen materi dan tugas yang penting.	88.30	baik
14	<i>Google Classroom</i> memudahkan saya memperoleh pengumuman dengan cepat (<i>real time</i>).	83.50	baik
15	<i>Google classroom</i> dapat menghemat waktu dan biaya.	85.40	baik
Penerimaan Mahasiswa Pada Pembelajaran di Kelas Offline			
16	Mahasiswa mendapatkan kemudahan dalam menyampaikan pertanyaan kepada Dosen pengampu dan mendapatkan jawaban dari Dosen pengampu terkait materi yang belum dipahami (diskusi kelas).	91.30	sangat baik
17	Mahasiswa mendapatkan pengalaman belajar yang berbeda sehingga makin memotivasi dalam melakukan kegiatan belajar.	97.10	sangat baik
18	Mahasiswa senang dengan pengkolaborasian evaluasi berbasis online di kelas melalui Aplikasi online Quizizz.	91.30	sangat baik
Rerata respon mahasiswa terhadap aktifitas pembelajaran		89,80	baik

Sumber: dokumentasi penulis

Tabel 2 menunjukkan hasil tanggapan mahasiswa cukup beragam terhadap pemanfaatan *google classroom* dalam *blended learning*. Penerimaan mahasiswa terhadap *google classroom* pada setting belajar asinkronus paling tinggi yaitu terkait kecepatan dalam pengumpulan tugas dengan hasil prosentase sebesar 99%. Ini dikarenakan kemudahan mengakses (92.20 %) dan menggunakan *google classroom* sesuai dengan keinginan (83.50%) dinilai sangat baik hingga baik oleh mahasiswa. Selain itu *google classroom* dinilai menarik perhatian mahasiswa dalam pembelajaran (79.60%) sehingga mereka merasa senang menggunakan *google classroom* dalam pembelajaran (77.70%).

Hal yang sangat menarik yaitu terkait diterapkannya penulisan Diari Mahasiswa. Mahasiswa menilai bahwa diary ini membantu mereka dalam mendokumentasikan pengalaman belajar sekaligus sebagai bahan evaluasi terkait perkembangan proses pembelajaran yang dialami (94.20%). Penilaian melalui diary belum pernah mereka jumpai di mata kuliah lainnya sehingga menjadi bagian yang unik dalam aktivitas pembelajaran pada mata kuliah Media Pembelajaran Geografi. Mahasiswa menilai dengan berbagai aktivitas yang diterapkan dalam *google classroom* dapat meningkatkan performa pembelajaran mereka (90.30%). Dengan demikian, pembelajaran pada mata kuliah Media Pembelajaran Geografi menjadi lebih produktif (94.20%).

Performa *google classroom* yang dinilai mulai sangat baik hingga baik oleh mahasiswa menjadi sebuah keunggulan media ini dalam implementasi *blended learning*. Performa yang

Mega Prani Ningsih, 2020, Implementasi *Blended Learning* Melalui *Google Classroom* Pada Mata Kuliah Media Pembelajaran Geografi

paling unggul dari *google classroom* menurut penilaian mahasiswa yaitu mahasiswa memperoleh pengumuman, materi maupun pengumpulan tugas menjadi lebih fleksibel (95.10%). Ini dikarenakan *gogole classroom* memiliki tampilan yang sangat jelas dan mudah dipahami oleh mahasiswa sebagai pengguna (90.30%). Hal lain yang tidak kalah penting yaitu terkait menyimpan dokumen materi dan tugas penting dapat dilakukan dengan mudah (88.30%). Mahasiswa juga menilai bahwa melalui *google classroom*, berbagai pengumuman penting terkait pembelajaran dapat diperoleh dengan cepat/realtime (83,50). Oleh karena itu, mahasiswa menilai bahwa dengan menggunakan *google classroom* mereka dapat lebih banyak menghemat waktu dan biaya karena semua materi dan tugas tanpa kertas/*peperless* (85.40%).

Pembelajaran sinkronus di kelas juga menjadi kunci berjalannya *blended learning* secara efektif. Mahasiswa mendapatkan kemudahan dalam menyampaikan pertanyaan kepada dosen pengampu dan mendapatkan jawaban terkait materi yang belum dipahami dalam kegiatan diskusi kelas (91.30%). Aktivitas ini membantu mahasiswa selain memahami materi, juga untuk membangun kemampuan mahasiswa dalam mengkomunikasikan ide, berfikir kritis dan kreatif dalam menemukan solusi.

Aktivitas pembelajaran asinkronus lainnya yang menurut penilaian mahasiswa paling menarik yaitu pada kegiatan evaluasi melalui *platform Quizizz*. Mahasiswa senang dengan pengkolaborasian evaluasi berbasis online di kelas melalui Aplikasi *online Quizizz* (91.30). *Quizizz* memiliki tampilan yang menarik dan proses penilaian yang memberikan motivasi serta tantangan untuk mahasiswa dalam mencapai penilaian yang maksimal. Dengan demikian, mahasiswa menilai bahwa dengan diimplementasikannya *blended learning* melalui *google classroom* dan didukung oleh beberapa *platform* lainnya dapat memberikan mereka pengalaman belajar yang berbeda sehingga makin memotivasi dalam melakukan kegiatan belajar.

Pembahasan

Pembahasan hasil penelitian ini menjawab dan mengkaji permasalahan serta tujuan penelitian yang terdiri dari dua hal, yaitu 1) Implementasi *blended learning* melalui *google classroom* pada mata kuliah Media Pembelajaran Geografi dan 2) tanggapan mahasiswa terhadap pemanfaatan *blended learning* melalui *google classroom* pada mata kuliah Media Pembelajaran Geografi.

Implementasi *Blended Learning* Melalui *Google Classroom* Pada Mata Kuliah Media Pembelajaran Geografi

Implementasi dapat diartikan sebagai penerapan atau pelaksanaan kegiatan yang telah direncanakan sebelumnya agar dapat mencapai tujuan yang diinginkan (Kartika & Damayanti, 2018). Implementasi dalam penelitian ini dilakukan pada kegiatan pembelajaran *blended learning* melalui *google classroom*. Implementasi *blended learning* melalui *google classroom* yang dilakukan dalam mata kuliah Media Pembelajaran Geografi mengadopsi model Pembelajaran Daring pada Pendidikan Tinggi (PEDATI). Selain itu, model ini juga dapat dimaknai dengan akronim PELajari – DALami – Terapkan dan evaluasI. Ini merupakan bagian dari alur pembelajaran *blended* yang disajikan dalam model tersebut (Chaeruman, 2017).

Model PEDATI diterapkan melalui lima langkah utama, yaitu 1) merumuskan capaian pembelajaran, 2) memetakan dan mengorganisasikan materi pembelajaran, 3) memilih dan menentukan aktivitas pembelajaran sinkron dan asinkron, 4) merancang pembelajaran asinkron, dan 5) merancang pembelajaran sinkron (Chaeruman, 2017). Lima langkah utama tersebut diwujudkan dalam tahap pertama hingga tahap ke tiga implementasi *blended learning* dalam

Mega Prani Ningsih, 2020, Implementasi *Blended Learning* Melalui *Google Classroom* Pada Mata Kuliah Media Pembelajaran Geografi

penelitian ini. Hasil dari pelaksanaan lima langkah tersebut berupa Rancangan Pembelajaran Semester (RPS), ruang belajar asinkronus yaitu melalui *google classroom*, materi pembelajaran, dan evaluasi pembelajaran.

Implementasi *blended learning* dalam penelitian ini dilakukan dengan beberapa penyesuaian karakter kurikulum dan mahasiswa sebagai pelaku utama dalam pembelajaran. Hasil penyesuaian ini dijelaskan dalam diagram alur penerapan *blended learning* yang disajikan pada hasil penelitian. Diagram alur tersebut menunjukkan adanya realisasi *setting* belajar sinkronus dan asinkronus.

Setting belajar asinkronus diwujudkan dalam bentuk pemberian materi di *google classroom* dalam bentuk file *power point*, pdf dan video. Mahasiswa dapat mengunduh materi tersebut dan mempelajarinya sebelum *setting* belajar sinkronus di kelas dilakukan. Proses ini sesuai dengan pembelajaran sinkronus yang terdapat dalam model PEDATI. Pembelajaran sinkronus sifatnya sebagai penguatan materi melalui proses diskusi kelas. Dosen sebagai fasilitator memberikan penjelasan terkait materi yang perlu untuk diluruskan dan dijelaskan lebih mendalam.

Diagram alur penerapan *blended learning* menunjukkan bahwa model desain PEDATI dapat disesuaikan dengan karakteristik mata kuliah dan mahasiswa. Tahap pertama sampai dengan tahap ketiga menentukan implementasi model. Ini karena tahapan tersebut merupakan bagian dari kegiatan perencanaan konsep dan desain pembelajaran. Perencanaan pembelajaran dilakukan agar pembelajaran menjadi lebih terarah dan efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran (Suryadi & Mushlih, 2019). Oleh karena itu, dosen melakukan perencanaan pembelajaran melalui penentuan *setting* belajar sinkronus dan asinkronus serta aktivitas pembelajarannya yang tertuang dalam dokumen Rencana Pembelajaran Semester (RPS).

RPS selanjutnya menjadi arah dan acuan dosen dalam mengimplementasikan *blended learning* melalui media *google classroom* pada tahap empat yaitu tahap uji coba. Pada tahap uji coba, *setting* pembelajaran asinkronus dilakukan dengan aktivitas belajar mandiri oleh mahasiswa dengan bahan materi yang dibagikan oleh dosen dalam *google classroom*. Kegiatan belajar mandiri merupakan bagian dari sistem *Student Center Learning* (SCL). Dosen dalam pembelajaran ini berperan sebagai fasilitator, motivator dan katalisator sehingga menumbuhkan kreatifitas dan kemandirian mahasiswa dalam pembelajaran. (Prassida & Muklason, 2012).

Hasil belajar mandiri yang dilakukan oleh mahasiswa selanjutnya dikembangkan dan diperdalam bersama dosen di kelas dalam *setting* belajar sinkronus melalui aktivitas diskusi. Aktivitas diskusi dilakukan melalui pemberian stimulus berupa pertanyaan terkait materi. Selanjutnya mahasiswa memberikan umpan balik berupa jawaban, pendapat dan sanggahan yang berkembang sesuai tingkat pemahaman mahasiswa. Kegiatan ini memfasilitasi mahasiswa untuk membangun kemampuan yang penting dikuasai pada abad 21 ini.

Kemampuan abad 21 yang penting untuk dikuasai oleh mahasiswa diantaranya, kemampuan berfikir kritis dan pemecahan masalah, kemampuan berkomunikasi, kreatifitas dan inovasi, serta kolaborasi (Prayogi & Estetika, 2019). Kemampuan berfikir kritis dan pemecahan masalah serta kreatif dan inovatif tercermin dalam aktivitas *setting* belajar sinkronus. Mahasiswa memiliki tanggung jawab untuk kreatif dan inovatif dalam menggali pengetahuan melalui berbagai sumber secara mandiri (Rahmad et al., 2019). Selain itu, mahasiswa juga dilatih menjadi lebih kritis dalam mencari solusi atas sebuah permasalahan yang dikaitkan dengan aktivitas diskusi di kelas dan penugasan di luar tatap muka langsung pada mata kuliah Media Pembelajaran Geografi. dengan demikian, *blended learning* melalui *google classroom* yang memiliki aktivitas pembelajaran sinkronus dan asinkronus dapat memberikan pengalaman belajar bermakna melalui aktivitas pembelajaran yang dilakukan.

Mega Prani Ningsih, 2020, Implementasi *Blended Learning* Melalui *Google Classroom* Pada Mata Kuliah Media Pembelajaran Geografi

Tanggapan Mahasiswa Terhadap Pemanfaatan *Blended Learning* Melalui *Google Classroom* Pada Mata Kuliah Media Pembelajaran Geografi

Implementasi *blended learning* melalui *google classroom* mendapatkan tanggapan yang beragam dari mahasiswa. Rata-rata tanggapan mahasiswa terkait implementasi *blended learning* melalui *google classroom* mulai dari baik hingga sangat baik. Mahasiswa menilai *google classroom* mudah untuk digunakan dan diakses kapan saja dan dimana saja. Hal ini menjadi daya tarik ketika mahasiswa mengalami sendiri pembelajaran yang dimudahkan mulai dari memperoleh materi hingga mengumpulkan tugas.

Penelitian serupa yang menguatkan hasil penelitian ini terkait dengan penerimaan mahasiswa terhadap *google classroom*, yaitu dari hasil penelitian Utami (2019) yang menyatakan bahwa mahasiswa menunjukkan respon yang baik dalam penggunaan *google classroom* sehingga proses pembelajaran menjadi lancar. Lalu Usman Ali (2020) menyampaikan hal senada dalam hasil penelitiannya, yaitu mahasiswa yang menerima dalam kategori positif tentang pemanfaatan *google classroom*. Ini menunjukkan bahwa pemanfaatan *google classroom* dapat diterima secara positif oleh mahasiswa sebagai pengguna langsung.

Penerimaan positif terhadap media *google classroom* juga ditunjang oleh kolaborasi penggunaan media ini dengan beberapa media lain seperti *youtube* dan *Quizizz*. Kolaborasi media ini menjadi daya tarik bagi mahasiswa. Mahasiswa mendapat pengalaman belajar dari berbagai sumber belajar yang menarik dalam *platform youtube*. Kolaborasi teknologi yang dikemas dalam berbagai media pembelajaran ini dapat membuat kegiatan dan aktivitas pembelajaran asinkronus menjadi lebih menarik. Dengan demikian motivasi belajar mahasiswa melalui aktivitas belajar tersebut dapat meningkat sehingga pembelajaran dapat berjalan secara efektif dan efisien (Pribadi, 2017).

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

1. Implementasi pembelajaran *blended* dalam mata kuliah Media Pembelajaran Geografi mengadopsi model PEDATI yang diterapkan dengan beberapa penyesuaian. Hasil penyesuaian ini menghasilkan sebuah alur implementasi pembelajaran *blended* dalam lima tahapan. Tahapan pembelajaran *blended* dari hasil penelitian ini yaitu, analisis CPL dan materi (sinkronus dan asinkronus), merancang konten pembelajaran dalam *google classroom*, mengisi konten pembelajaran dalam *google classroom*, uji coba *blended learning* dan evaluasi proses pembelajaran *blended learning*. Alur atau tahapan tersebut diterapkan berdasarkan sistem *Studen Center Learning* (SCL) untuk membangun kemampuan abad 21 yang harus dikuasai oleh mahasiswa. Kemampuan abad 21 diantaranya: kemampuan berfikir kritis dan pemecahan masalah, kemampuan berkomunikasi, kreatifitas dan inovasi, serta kolaborasi.
2. Implementasi *blended learning* melalui *google classroom* mendapatkan tanggapan yang positif dari mahasiswa, yaitu mulai dari kategori baik hingga sangat baik. Tanggapan ini terkait dengan penerimaan mahasiswa terhadap penggunaan *google classroom*, performa *google classroom* dan penerimaan mahasiswa di kelas offline. Penilaian ini menunjukkan bahwa *google classroom* dinilai efektif digunakan untuk mendukung pembelajaran *blended learning* dalam mata kuliah Media Pembelajaran Geografi.

Mega Prani Ningsih, 2020, Implementasi *Blended Learning* Melalui *Google Classroom* Pada Mata Kuliah Media Pembelajaran Geografi

Saran

Aktivitas dalam *setting* belajar sinkronus dan asinkronus pada penerapan *blended learning* melalui *google classroom* di perkuliahan Media Pembelajaran Geografi perlu dikembangkan lebih lanjut agar lebih maksimal dalam mencapai tujuan pembelajaran.

DAFTAR RUJUKAN

- Arifin, Z. (2016). Evaluasi pembelajaran: Prinsip, teknik, dan prosedur. *Bandung: PT Remaja Rosdakarya*.
- Bondarenko, O., Mantulenko, S., & Pikilnyak, A. (2019). Google Classroom as a Tool of Support of Blended Learning for Geography Students. *CEUR Workshop Proceedings*, 2257, 182–191.
- Brown Wright, G. (2011). Student-Centered Learning in Higher Education. *International Journal of Teaching and Learning in Higher Education*, 23(3), 92–97.
- Chaeruman, U. A. (2017). *PEDATI, Model, Desain, Sistem Pembelajaran Blended*.
- Kartika, D., & Damayanti, E. (2018). 2013 Curriculum Implementation In Geography Subjects At The State High School 4 Watampone. In *LaGeografia* (Vol. 17, Issue 1).
- Lalu Usman Ali, M. Z. (2020). Pemanfaatan Program Aplikasi Google Classroom Sebagai Upaya Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Mahasiswa pada Perkuliahan Dasar-Dasar Kependidikan. *Jurnal Society Jurusan Tadris IPS*, 11(1), 27–34.
- Maba, W. (2016). KURIKULUM SARJANA BERBASIS KKNi MENGUBAH MINTSET PENGAJARAN MENJADI PEMBELAJARAN. *Jurnal Bakti Saraswati (JBS)*, 5(1).
- Moore, M. G. (2013). *Handbook of distance education*. Routledge.
- Prassida, G. F., & Muklason, A. (2012). VIRTUAL CLASS SEBAGAI STRATEGI PEMBELAJARAN UNTUK PENINGKATAN KUALITAS STUDENT-CENTERED LEARNING DI PERGURUAN TINGGI. *Teknologi*, 1(2). <https://doi.org/10.26594/teknologi.v1i2.55>
- Prayogi, R. D., & Estetika, R. (2019). Kecakapan Abad 21 : Kompetensi Digital Pendidik Masa Depan. *Jurnal Manajemen Pendidikan*, 14(2), 144–151. <https://doi.org/10.23917/mp.v14i2.9486>
- Pribadi, R. B. A. (2017). Media dan Teknologi dalam Pembelajaran. In *Jakarta: Kencana*.
- Prof. Dr. A. Muri Yusuf, M. P. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif & Penelitian Gabungan*. Prenada Media.
- Purnomo, A., Ratnawati, N., & Aristin, N. F. (2016). Pengembangan Pembelajaran Blended Learning Pada Generasi Z. *Jurnal Teori Dan Praksis Pembelajaran IPS*, 1(1), 70–76. <https://doi.org/10.17977/um022v1i12016p070>
- Rahadian, D. (2018). PERGESERAN PARADIGMA PEMBELAJARAN PADA PENDIDIKAN TINGGI. *JURNAL PETIK*. <https://doi.org/10.31980/jpetik.v2i1.60>
- Rahmad, R., Adria Wirda, M., Berutu, N., Lumbantoruan, W., & Sintong, M. (2019). Google classroom implementation in Indonesian higher education. *Journal of Physics: Conference Series*, 1175(1), 012153. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1175/1/012153>
- Ridsa, A., Sideng, U., & Suprpta, S. (2020). Efektifitas Penggunaan Media Pembelajaran 3D Hologram dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Di SMA Negeri 2 Majene. *LaGeografia*. <https://doi.org/10.35580/lageografia.v18i3.13607>
- Sintong, M., Lubis, D. P., Pinem, M., Jurusan, D., & Geografi, P. (2017). UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MAHASISWA PADA MATA KULIAH

Mega Prani Ningsih, 2020, Implementasi *Blended Learning* Melalui *Google Classroom* Pada Mata Kuliah Media Pembelajaran Geografi

- TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI (TIK) MELALUI TUTOR SEBAYA DI JURUSAN PENDIDIKAN GEOGRAFI. In *Tunas Geografi* (Vol. 6, Issue 2).
- Suryadi, R. A., & Mushlih, A. (2019). *Desain Dan Perencanaan Pembelajaran - Rudi Ahmad Suryadi dan Aguslani Mushlih - Google Buku*.
- Suryani, & Hendryadi. (2016). *Metode Riset Kuantitatif: Teori dan Aplikasi pada Penelitian Bidang Manajemen dan Ekonomi Islam*. Prenada Media.
- Syarif, E., Syamsunardi, S., & Saputro, A. (2020). Implementation of Discovery Learning to Improve Scientific and Cognitive Attitude of Students. *Journal of Educational Science and Technology (EST)*, 6(1), 23–31.
- Utami, R. (2019). Analisis Respon Mahasiswa terhadap Penggunaan Google Classroom pada Mata Kuliah Psikologi Pembelajaran Matematika. *Prisma, Prosiding Seminar Nasional Matematika*, 2, 498–502.
- UU No. 20 Tahun 2003 *Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. (n.d.).
- Zubaidah, S. (2018). Mengenal 4C: Learning and Innovation Skills untuk Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0. *2nd Science Education National Conference*.

Editor In Chief

Erman Syarif

emankgiman@unm.ac.id

Publisher

Geography Education, Geography Departemenr, Universitas Negeri Makassar

Ruang Publikasi Lt.1 Jurusan Geografi Kampus UNM Parangtambung, Jalan Daeng
Tata, Makassar.

Email : lageografia@unm.ac.id

Info Berlangganan Jurnal

085298749260 / Alief Saputro