



ANALISIS PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN *GOOGLE APPS FOR EDUCATION*

Analysis Of The Implementation Of Google Apps For Education Learning Media

¹Ade S. Permadi dan ²Rahmani

¹Universitas Muhammadiyah Palangkaraya, Palangka Raya, Kalimantan Tengah, Indonesia

²Universitas Muhammadiyah Palangkaraya, Palangka Raya, Kalimantan Tengah, Indonesia

**ARTIKEL
INFO**

Diterima
Januari 2020

Dipublikasi
Maret 2020

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui : (1) Untuk mengetahui pengaruh Media Pembelajaran *Google Apps For Education* bagi mahasiswa Pendidikan Teknologi Informasi Semestar V (2) Untuk mengetahui respon mahasiswa Pendidikan Teknologi Informasi Semester V terhadap pembelajaran menggunakan media *Google Apps for Education*. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Juni sampai Agustus Tahun 2019 yang berlokasi di Universitas Muhammadiyah Palangkaraya. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Kualitatif. Hasil Penelitian ini menunjukkan bahwa *Google Apps For Education* dengan menggunakan Aplikasi *Google Classroom* dapat diterapkan dalam proses pembelajaran mahasiswa karena dapat membantu mahasiswa dalam mengerjakan tugas serta untuk mempermudah diskusi dalam proses belajar mengajar.

Kata kunci: Penerapan, Media Pembelajaran, *Google Apps For Education*..

ABSTRACT

This study aims to determine: (1) To determine the effect of the Google Apps For Education Learning Media for Semestar V Information Technology Education students (2) To determine the response of Semester V Information Technology students to learning using Google Apps for Education media. This research was conducted in June to August 2019 which is located at the University of Muhammadiyah Palangkaraya. This type of research is a qualitative research. The results of this study indicate that Google Apps For Education by using the Google Classroom Application can be applied in the learning process of students because it can help students in doing assignments and to facilitate discussion in the teaching and learning process.

Keywords: Implementation, Learning Media, Google Apps For Education.

*e-mail :

Orcid :

PENDAHULUAN

Belajar merupakan proses seseorang untuk mengetahui, memahami dan dapat melakukan dari hal yang tadinya belum diketahui, dipahami dan tidak dapat dilakukan. Proses belajar yang kurang maksimal dapat menyebabkan hasil belajar yang kurang maksimal.

Mahasiswa dalam belajar membutuhkan motivasi yaitu suatu dorongan atau kekuatan yang menyebabkan mahasiswa mempunyai keinginan untuk melakukan kegiatan belajar. Dosen memiliki peran penting dalam menumbuhkan motivasi belajar mahasiswa. Dosen dapat menciptakan pembelajaran yang menarik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar mahasiswa. Media pembelajaran dapat membantu dosen menciptakan pembelajaran yang menarik. Pembelajaran saat ini, lebih diarahkan pada aktivitas modernisasi dengan bantuan teknologi canggih dengan harapan dapat membantu mahasiswa dalam mencerna materi perkuliahan secara interaktif, produktif, efektif, inspiratif, konstruktif dan menyenangkan. Selain itu mahasiswa juga diharapkan memiliki pengetahuan dari aplikasi teknologi tersebut.

Dengan adanya era teknologi yang semakin berkembang ini program pembelajaran diarahkan untuk bisa memanfaatkan teknologi dengan baik. Salah satu pemanfaatan teknologi saat ini yaitu *e-learning* menggunakan web untuk mengaksesnya. Tidak memungkiri karena banyak mahasiswa sekarang saat ini memiliki *smartphone* jadi lebih mudah untuk mengaksesnya dari maupun

berada dan kapanpun juga.

Universitas Muhammadiyah Palangkaraya merupakan salah satu Perguruan Tinggi yang telah memanfaatkan *e-learning* sebagai media pembelajaran. Kegiatan pembelajaran menggunakan media *e-learning* yaitu dengan memanfaatkan media *google app for education* terutama aplikasi *google classroom*.

Dalam proses pembelajaran mahasiswa diberikan penugasan oleh dosen dan mengirimkan hasil laporannya keaplikasi *google classroom*. selain itu juga mahasiswa diberikan tambahan guna memahami lebih luas materi yang mungkin belum bisa tersampaikan langsung ketika tatap muka dikelas. *E-Learning* merupakan media alternative untuk memberikan soal-soal ujian test dan inprovisasi media yang tidak selalu menggunakan media cetak. Akan tetapi pada pelaksanaannya ada beberapa dosen yang masih belum menggunakan media *google classroom* pada pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti masih ada mahasiswa yang belum banyak memiliki pemahaman tentang *google apps for education* dan media pembelajaran berbasis *E-learning* dengan menggunakan aplikasi *google classroom*, serta bersedia untuk menggunakan dan mempelajari *google classroom* sebagai media pembelajaran dan ada beberapa dosen yang masih belum menggunakan media *google classroom*, Maka perlu dilakukan penelitian tentang penerapan media pembelajaran *google classroom* ini agar nantinya bisa digunakan oleh dosen maupun mahasiswa dalam proses

pembelajaran.

Fokus Penelitian ini adalah sebagai berikut : “Bagaimana penerapan media pembelajaran *google apps for education* pada mahasiswa Pendidikan Teknologi Informasi Semester V Universitas Muhammadiyah Palangkaraya”.

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut : “Untuk mengetahui penerapan media pembelajaran *google apps for education* bagi mahasiswa Pendidikan Teknologi Informasi Semester V ”.

Menurut Djamarah dan Zain (2010:121) “Media adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan guna mencapai tujuan pembelajaran. Menurut Jennah (2009:2)”Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan mahasiswa dalam kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu.”

Google Apps for Education adalah layanan google untuk dunia pendidikan mulai dari TK, SD, SMP, SMA/MA/SMK dan perguruan tinggi. *Google Apps For Education* adalah solusi untuk komunikasi yang terintegrasi dengan email, kalender dan obrolan/ diskusi dan solusi berkolaborasi dalam kegiatan pembelajaran. Menurut Pepita Gunawan (2012: 7), *Indonesian Education Lead for Google Southeast Asia*, *Google Apps For Education* adalah serangkaian aplikasi dengan sinergisitas dan kolaborasi real time antara mahasiswa, dosen, dan staff di kampus yang bisa diakses menggunakan *PC computer*,

notebook, *tablet*, bahkan *smartphone*.

Google Apps For Education adalah sebuah aplikasi buatan Google yang disediakan dan dirancang untuk digunakan dalam kegiatan pendidikan dengan mengutamakan kolaborasi penggunaan teknologi informasi.

Fitur yang terdapat di *Google Apps For Education* mencakup Gmail (layanan webmail), Google Calender (kalender bersama), Google Docs (dokumen online, spreadsheet, presentasi, form, dan berbagi), dan Google Sites (situs tim

pada website www.google.com dan masukkan username dan password yang telah disediakan oleh Tim. Misal : czrahmani@gmail.com dan masukkan password.

Kelebihan dari *Google Apps For Education*

1. Sebagai bahan ajar yang baik,
2. Dapat digunakan dimana saja kapan saja;
3. Digunakan untuk belajar bersama;
4. Membantu mengefisienkan tugas- tugas
5. Teknologi Informasi yang Kasat Mata

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan sejak bulan Juni sampai Agustus tahun pelajaran 2018/2019. Penelitian ini dilaksanakan di Universitas Muhammadiyah Palangkaraya.

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif, menurut Diplan & Andi Setiawan (2019 : 32) penelitian kualitatif tidak ada batasan jarak dengan antara peneliti dan yang diteliti. Hubungan

yang terjadi dalam penelitian kualitatif berdasarkan adanya rasa percaya diantara peneliti dan yang diteliti, ketika dilapangan peneliti melakukan hubungan yang intens dengan maksud untuk mendekatkan diri dan bisa mendapatkan data yang lebih mendalam.

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif yang dilakukan melalui observasi dan wawancara. Peneliti melakukan observasi selama 3 bulan untuk mendapatkan data penelitian. Observasi yang dilakukan berupa pengamatan dalam berlangsungnya proses pembelajaran, aktivitas dosen dan mahasiswa dalam menggunakan *google apps for education* terutama aplikasi *google classroom*. Penelitian yang dilakukan berupa observasi untuk meneliti kebenaran masalah yang terjadi. Hal ini dilakukan beberapa kali untuk mendapatkan keakuratan data yang diperoleh. Setelah itu peneliti melakukan wawancara kepada dosen, mahasiswa dan kepala BAA,. Pelaksanaan wawancara ini dilakukan pada bulan juni tahun 2019. Wawancara yang dilakukan dengan dosen perkuliahan yaitu tentang penggunaan *google apps for education* yaitu aplikasi *google*. wawancara dilakukan dengan mahasiswa program studi Pendidikan Teknologi Informasi smester V yaitu untuk mengetahui tanggapan mahasiswa dan respon mahasiswa terhadap penggunaan *google apps for education* yaitu aplikasi *google classroom* dalam proses pembelajaran. Sedangkan wawancara dengan kepala BAA dilakukan untuk mengetahui bagaimana penerapan *google apps for education* yaitu aplikasi *google classroom* digunakan dikampus

Universitas Muhammadiyah Palangkaraya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara diatas maka dapat dianalisis bahwa *Google Apps For Education* dengan menggunakan Aplikasi *Google Classroom* dapat diterapkan dalam proses pembelajaran mahasiswa karena dapat membantu mahasiswa dalam mengerjakan tugas serta untuk mempermudah diskusi dalam proses belajar mengajar serta dapat mempermudah dalam mendapatkan materi pembelajaran dari dosen sehingga pembelajaran jadi lebih baik.

Pembelajaran sebelum menggunakan *Google Classroom* masih menggunakan media pembelajaran yang sudah ada seperti penggunaan kertas untuk mengerjakan tugas sehingga mahasiswa masih mengeluarkan biaya dalam membuat tugas dan waktu yang lama dalam mendapatkan materi dari dosen. Sedangkan pembelajaran setelah menggunakan *Google Classroom* mahasiswa jadi lebih mudah dalam mengerjakan tugas dan mengirim tugas untuk dosen, juga lebih hemat karna tidak menggunakan kertas dan lebih mudah untuk mendapatkan materi pembelajaran dari dosen.

Penelitian ini menguatkan hasil penelitian sebelumnya tentang “Pengaruh Media Pembelajaran *Google Classroom* dalam pembelajaran Analisis Real terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa” dan “ Keefektifan *Google Classroom* sebagai media pembelajaran” yang memiliki kesamaan dalam hal Penggunaan *Google Classroom* sebagai media

pembelajaran yang dapat diterapkan dalam proses pembelajaran.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian pada mahasiswa semester V program studi Pendidikan Teknologi Informasi tentang Analisis Penerapan Media Pembelajaran *Google Apps For Education*. Dapat disimpulkan bahwa *Google Apps For Education* dengan menggunakan Aplikasi *Google Classroom* dapat diterapkan dalam proses pembelajaran mahasiswa karena dapat membantu mahasiswa dalam mengerjakan tugas serta untuk mempermudah diskusi dalam proses belajar mengajar serta dapat mempermudah dalam mendapatkan materi pembelajaran dari dosen sehingga pembelajaran jadi lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Ardiansyah Zakaria, 2018, *Modul Google Apps For Edu Part 1* [online] Tersedia : https://www.academia.edu/17290316/MODUL_Google_Apps_for_Edu_Part_1 [03 Maret 06 : 02]
- Arikunto, S, 2010, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, Jakarta :PT.Rineka Cipta.
- Azhar Arsyad. 2010. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Press
- Diplan & Andi Setiawan. 2018. *Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: DEEPUBLISH
- Djamarah, S, 2011, *Psikologi Belajar*, Jakarta : PT. Rineka Cipta.
- Fatchurahman, M, dkk. 2017. The Implementation Of Guidance And Counselling In SMA (Senior High) Government School In Palangkaraya. *Jurnal Konseling Konseling Gusjijang Statistic*, 3(1):20-48.
- Hamalik , 2011, *Proses Belajar Mengajar*, Bandung : PT. Bumi Aksara.
- Jannah, R, 2009, *Media Pembelajaran*, Banjarmasin : Antasari Press.
- Karina Dhena Goda, 2015, *Analisis Penerimaan Layanan Cloud Google Apps for Education pada Jurusan Teknik Komputer dan Informatika Politeknik TEDC Bandung* . [online]. Tersedia : https://www.academia.edu/34944793/Analisis_Penerimaan_Layanan_Cloud_Google_Apps_for_Education_pada_Jurusan_Teknik_Komputer_dan_Informatika_Politeknik_TEDC_Bandung [02 Maret 2019 10 :32]
- Kunandar, 2007, *Guru Profesional*, Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada.
- Muhibbin, 2011, *Psikologi Belajar*, Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Putra, Chandra Anugrah. 2016. Pemanfaatan Media Pembelajaran Multimedia Dalam Bentuk Animasi. *International Seminar Guidance and Counseling*, 1(4):21-34.
- Putra, Chandra Anugrah. 2017. Pemanfaatan Teknologi Gadget Sebagai Media Pembelajaran. *BITNET : Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 2(2):1-10.
- Riduwan, 2007, *Belajar Mudah Penelitian Untuk Guru, Karyawan dan Peneliti Pemula*, Bandung: Alfabeta.
- Sadiman, 2010, *Media Pendidikan*, Jakarta: Rajawali Pers.
- Setiawan, MA. 2017. Belajar dan pembelajaran. *UWAISS Inspirasi Indonesia*
- Slameto, 2010, *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*, Jakarta : PT. Rineka Cipta.
- Sudjana, N dan Ahmad Rivai, 2002, *Media Pembelajaran*, Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono, 2012, *Metode Penelitian Pendidikan*, Bandung : Alfabeta.