

PEMBELAJARAN *BLENDED LEARNING* MELALUI *GOOGLE CLASSROOM* DI SEKOLAH DASAR

Vicky Dwi Wicaksono¹⁾, Putri Rachmadyanti²⁾

¹Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
email: vickywicaksono@unesa.ac.id

²Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
email: putrirachmadyanti@unesa.ac.id

Abstrak

Pembelajaran yang baik adalah melibatkan seluruh civitas akademik di Sekolah Dasar. Blended learning merupakan pembelajaran yang dilakukan di dalam kelas dan di luar kelas. Hasil survei Asosiasi Penyelenggara Jaringan Internet Indonesia (APJII) pada tahun 2016 pengguna internet di Indonesia sebanyak 132,7 juta orang. Jumlah pengguna internet di Indonesia menduduki peringkat 6 (enam) di dunia. Google classroom merupakan aplikasi pembelajaran yang dikeluarkan oleh google dalam pembelajaran. Kemudahan untuk mengakses melalui komputer dan telepon genggam, sangat menguntungkan bagi guru dan siswa di sekolah dasar. Tujuan yang dicapai dalam gagasan ilmiah ini yakni mendeskripsikan blended learning, mengetahui google classroom sebagai alternatif dalam pembelajaran, dan pembelajaran blended learning melalui google classroom. Penggunaan google classroom dapat memberikan akses terhadap siswa dalam melakukan pembelajaran secara daring. Guru dapat memberikan pembelajaran meskipun tidak di dalam kelas. Hal ini sebagai bentuk pengawasan guru terhadap siswanya ketika di luar sekolah.

Kata Kunci: *blended learning, google classroom, sekolah dasar*

PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dewasa ini mengalami peningkatan signifikan. Terutama dalam bidang teknologi dalam pemenuhan kebutuhan sehari-hari. Hasil survei dari Asosiasi Penyelenggara Jaringan Internet Indonesia (APJII) pada tahun 2016 pengguna internet di Indonesia sebanyak 132,7 juta orang. Dimana total penduduk Indonesia 256,2 juta orang, artinya pengguna internet di Indonesia sebanyak 51,8%.

Pemanfaatan jaringan internet ditandai dengan penggunaan komputer dan telepon genggam. Usia pengguna internet bervariasi,

sesuai dengan pemanfaatan masing-masing seperti media sosial, hiburan, permainan, menjelajah (*browsing*), transaksi jual-beli, dan sebagainya. Tidak menutup kemungkinan, salah satunya siswa di Sekolah Dasar. Menurut Tapscoot (2009;12) usia anak SD berada di generasi Z (lahir tahun 1998-2009) dan generasi A (lahir tahun >2009) yang lebih memanfaatkan internet lebih banyak. Karakteristik pada generasi Z dan A memiliki kesamaan yakni fasih teknologi, intens berinteraksi melalui media sosial, dan ekspresif.

Kemudahan akses internet yang diperoleh siswa SD merupakan bagian dari

budaya masyarakat yang bergeser ke era digital. Setiap individu tidak dapat mencegah atau menolaknya, karena teknologi berdampingan dalam kehidupan masyarakat. Bergesernya budaya ini, harus ditangkap oleh seorang guru dalam melakukan pembelajaran. Guru sebagai *agen of change* dimana memiliki kedudukan yang penting dalam perubahan kondisi pebelajar.

Teknologi dan pendidikan tidak dapat dipisahkan, dimana semua hal itu harus sejalan. *Blended learning* adalah salah satu solusi yang bisa dilaksanakan oleh guru dalam pembelajaran. Menurut Thorne (dalam Sjukur, 2012: 370) *blended learning* adalah kesempatan untuk mengintegrasikan inovasi dan teknologi yang ditawarkan oleh pembelajaran daring dengan interaksi dan partisipasi pembelajaran konvensional. Kegiatan *blended learning* ditandai dengan menggabungkan pembelajaran konvensional dan daring. Penggabungan pembelajaran disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai.

Pada hasil penelitian yang dilakukan oleh Herwanto,dkk pada tahun 2012 dengan judul “Pengaruh *Blended Learning* terhadap Penguasaan Konsep dan Penalaran Fisika Peserta Didik Kelas X” disimpulkan bawah penguasaan konsep fisika peserta didik menggunakan *blended learning* lebih tinggi

daripada tanpa menggunakan *blended*. Hal senada juga dilakukan oleh Suhartono pada tahun 2016 dengan judul “Menggagas Pendekatan *Blended Learning* di Sekolah Dasar” bahwa *blended learning* dapat dilaksanakan di Sekolah Dasar yang telah memiliki perangkat komputer baik yang telah tersambung dengan internet atau belum. Hasil kedua penelitian tersebut dapat dimanfaatkan untuk menjadi lebih baik, bahwa *blended learning* dapat dilakukan dimana saja. Tidak harus menggunakan komputer sebagai prioritas selama pembelajaran daring.

Sistem pembelajaran yang dimaksud yang menggunakan *Learning Management System* (LMS). Menurut Ellis (2009: 1) LMS adalah aplikasi perangkat lunak untuk administrasi, dokumentasi, pelacakan, pelaporan dan penyampaian kursus pendidikan atau program pelatihan. LMS dapat dikatakan sebuah manajemen pembelajaran yang disiapkan untuk siswa dan guru dalam melakukan pembelajaran melalui perangkat lunak. Adapun perangkat lunak LMS yang bisa digunakan antara lain: ACS, Blackboard, Certpoint, Moodle, Canvas, Google Classroom, dan sebagainya. Hasil studi pendahuluan tentang jenis-jenis LMS ditemukan bahwa *google classroom* merupakan aplikasi *multiplatform* yang dapat digunakan oleh pengguna. *google*

classroom adalah *platform* pembelajaran campuran yang dikembangkan oleh google untuk sekolah yang bertujuan menyederhanakan pembuatan, pendistribusian dan penetapan tugas dengan cara tanpa kertas (Wikipedia, 2017).

Pemanfaatan *google classroom* dapat melalui *multiplatform* yakni melalui komputer dan telepon genggam. Guru dan siswa dapat mengunjungi situs <https://classroom.google.com> atau mengunduh aplikasi melalui playstore di android atau app store di iOS dengan kata kunci *google classroom*. Penggunaan LMS tersebut tanpa dipungut biaya, sehingga pemanfaatannya dapat dilakukan sesuai kebutuhan.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini menggunakan *literature review*, dimana suatu tindakan terhadap kualitas dan temuan baru suatu paper ilmiah. Kegiatan *literature review* diawali dengan 4 langkah, antara lain 1) formulasikan permasalahan; 2) cari literature; 3) evaluasi data; 4) analisis dan interpretasikan. Semua langkah tersebut dilakukan sesuai tahapan yang berlaku. Teknik analisis yang dilakukan dengan cara 1) *compare* (mencari kesamaan); 2) *contrast* (mencari ketidaksamaan); 3) *critize*

(memberi pandangan); 4) *synthesize* (membandingkan); 5) *summarize* (meringkas).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Blended Learning

Blended learning merupakan gabungan 2 istilah Bahasa Inggris, yaitu: *blended* dan *learning*. Kata *blend* artinya campuran, sedangkan *learn* yang artinya belajar. Makna dasar sebenarnya mengandung belajar campuran, sehingga dapat dikatakan pembelajaran yang menggunakan berbagai macam cara. Para ahli sepakat bahwa istilah *blended learning* merupakan perpaduan pembelajaran secara konvensional dan daring. Semler dalam Husamah (2013: 11) bahwa *blended learning* mengombinasikan ranah terbaik dari pembelajaran daring, aktivitas tatap muka terstruktur, dan praktek dunia nyata.

Pembiasaan penggunaan *blended learning* diperlukan, dikarenakan untuk mengurangi dan/atau mencegah siswa menggunakan komputer dan telepon genggam untuk hal negatif. Tindakan seperti bermain *game*, media sosial, dan menonton video secara berlebihan. Hal ini sebagai pengalihan tindakan yang bisa dilakukan. *Blended learning* yang memiliki karakteristik terdapat pengawasan oleh guru dan orang, merupakan hal yang ingin capai.

Kegiatan *blended learning* memiliki kelebihan menurut Husamah (2013: 231) 1) Pembelajaran terjadi secara mandiri dan konvensional yang keduanya memiliki kelebihan yang dapat saling melengkapi; 2) Pembelajaran lebih efektif dan efisien; 3) Meningkatkan aksesibilitas; 4) Peserta didik leluasa untuk mempelajari materi pelajaran secara mandiri dengan memanfaatkan materi-materi yang tersedia secara daring; 5) Peserta didik dapat melakukan diskusi dengan pengajar atau peserta didik lain di luar jam tatap muka; 6) Kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh peserta didik di luar jam tatap muka dapat dikelola dan dikontrol dengan baik oleh pengajar; 7) Pengajar dapat menambahkan materi pengayaan melalui fasilitas internet; 8) Pengajar dapat meminta peserta didik untuk membaca materi atau mengerjakan tes yang dilakukan sebelum pembelajaran; 9) Pengajar dapat menyelenggarakan kuis, memberikan balikan, dan memanfaatkan hasil tes secara efektif; 10) Peserta didik dapat saling berbagi file atau data dengan siswa lain; 11) Memperluas jangkauan pembelajaran/pelatihan; 12) Kemudahan implementasi; 13) Efisiensi biaya; 14) Hasil yang optimal; 15) Menyesuaikan berbagai kebutuhan pembelajaran; dan 16) Meningkatkan daya tarik pembelajaran.

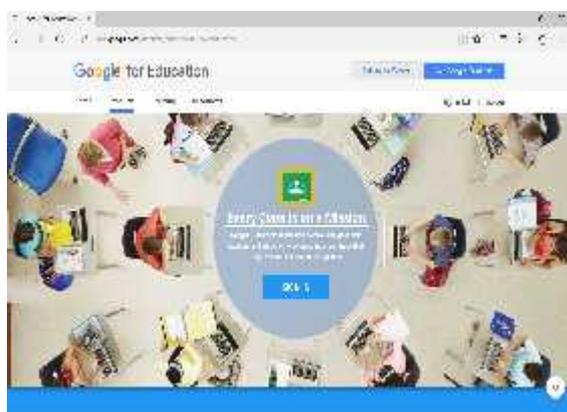
Kelebihan ini dapat dimanfaatkan oleh guru, siswa dan wali murid.

Keefektifan *blended learning* masih memiliki celah untuk sebagai bahan dampak pelaksanaan antara lain: 1) Media yang dibutuhkan sangat beragam, sehingga sulit diterapkan apabila sarana dan prasarana tidak mendukung; 2) Tidak meratanya fasilitas yang dimiliki peserta didik, seperti komputer dan akses internet. Padahal, *Blended Learning* memerlukan akses internet yang memadai dan bila jaringan kurang memadai, itu tentu akan menyulitkan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran mandiri via daring; dan 3) Kurangnya pengetahuan sumber daya pembelajaran (pengajar, peserta didik dan orang tua) terhadap penggunaan teknologi (Husamah, 2013: 36). Kelemahan tersebut bisa dilakukan seminimalisir dalam pembelajaran. Penentuan media melalui *google classroom* sebagai keterbatasan yang harus dilakukan. Pembiasaan penggunaan ini perlunya diberikan pelatihan kepada siswa atau wali murid untuk mempermudah keterterapan yang akan dilakukan.

Google Classroom sebagai alternatif pembelajaran

Pada tahap awal di tahun 2014-2016 pengembangan *google classroom* tidak diperuntukan untuk semua orang hanya sekolah yang berkerjasama dengan google,

namun di bulan Maret 2017 *google classroom* dapat diakses oleh seluruh orang dengan menggunakan google pribadi. Hal ini yang dapat dimanfaatkan oleh guru, siswa dan wali murid dalam pembelajaran, sehingga tidak diperlukan kerjasama dengan google. Pemanfaatan secara terbuka dapat memberikan keuntungan bagi pengguna *google classroom*.



Gambar 1. Tampilan *google classroom*

Penelitian yang dilakukan oleh Shampa Iftakhar (2016) dengan judul *Google Classroom: What Works and How?* berisi mengenai bahwa *google classroom* membantu untuk memonitoring siswa untuk belajar. Guru dapat melihat seluruh aktivitas siswa selama pembelajaran di *google classroom*. Interaksi antara guru dan siswa terekam dengan baik. Adapun fitur yang dimiliki oleh *google classroom* menurut Wikipedia (2017):

1. Assigmenments (tugas)

Penugasan disimpan dan dinilai pada rangkaian aplikasi produktivitas google

yang memungkinkan kolaborasi antara guru dan siswa atau siswa kepada siswa. Dokumen yang ada di *google drive* siswa dengan guru, file di-host di *drive* siswa dan kemudian diserahkan untuk penilaian. Guru dapat memilih file yang kemudian dapat diperlakukan sebagai template sehingga setiap siswa dapat mengedit salinannya sendiri dan kemudian kembali ke nilai kelas alih-alih membiarkan semua siswa melihat, menyalin, atau mengedit dokumen yang sama. Siswa juga dapat memilih untuk melampirkan dokumen tambahan dari Drive mereka ke tugas.

2. Grading (pengukuran)

Google classroom mendukung banyak skema penilaian yang berbeda. Guru memiliki pilihan untuk melampirkan file ke tugas dimana siswa dapat melihat, mengedit, atau mendapatkan salinan individual. Siswa dapat membuat file dan kemudian menempelkannya ke tugas jika salinan file tidak dibuat oleh guru. Guru memiliki pilihan untuk memantau kemajuan setiap siswa pada tugas di mana mereka dapat memberi komentar dan edit. Berbalik tugas dapat dinilai oleh guru dan dikembalikan dengan komentar agar siswa dapat merevisi tugas dan masuk kembali. Setelah dinilai, tugas hanya dapat diedit

oleh guru kecuali jika guru mengembalikan tugas masuk.

3. Communication (komunikasi)

Pengumuman dapat diposkan oleh guru ke arus kelas yang dapat dikomentari oleh siswa yang memungkinkan komunikasi dua arah antara guru dan siswa. Siswa juga dapat memposting ke aliran kelas tapi tidak akan setinggi prioritas sebagai pengumuman oleh seorang guru dan dapat dimoderasi. Beberapa jenis media dari produk Google seperti file video YouTube dan Google Drive dapat dilampirkan ke pengumuman dan pos untuk berbagi konten. Gmail juga menyediakan opsi email bagi guru untuk mengirim email ke satu atau lebih siswa di antarmuka Google Kelas. Kelas dapat diakses di web atau melalui aplikasi seluler Android dan iOS Classroom.

4. Time-Cost (hemat waktu)

Guru dapat menambahkan siswa dengan memberi siswa kode untuk mengikuti kelas. Guru yang mengelola beberapa kelas dapat menggunakan kembali pengumuman, tugas, atau pertanyaan yang ada dari kelas lain. Guru juga dapat berbagi tulisan di beberapa kelas dan kelas arsip untuk kelas masa depan. Pekerjaan siswa, tugas, pertanyaan, nilai, komentar semua dapat diatur oleh satu

atau semua kelas, atau diurutkan menurut apa yang perlu dikaji.

5. Archive Course (arsip program)

Kelas memungkinkan instruktur untuk mengarsipkan kursus pada akhir masa jabatan atau tahun. Saat kursus diarsipkan, situs tersebut dihapus dari beranda dan ditempatkan di area Kelas Arsip untuk membantu guru mempertahankan kelas mereka saat ini. Ketika kursus diarsipkan, guru dan siswa dapat melihatnya, namun tidak dapat melakukan perubahan apapun sampai dipulihkan.

6. Mobile Application (aplikasi dalam telepon genggam)

Aplikasi seluler Google Kelas, yang diperkenalkan pada bulan Januari 2015, tersedia untuk perangkat iOS dan Android. Aplikasi membiarkan pengguna mengambil foto dan menempelkannya ke tugas mereka, berbagi file dari aplikasi lain, dan mendukung akses *offline*.

7. Privacy (privasi)

Berbeda dengan layanan konsumen google, *google classroom*, sebagai bagian dari *G Suite for Education*, tidak menampilkan iklan apa pun dalam antarmuka untuk siswa, fakultas, dan guru, dan data pengguna tidak dipindai atau digunakan untuk tujuan periklanan.

Semua fitur tersebut dapat digunakan oleh guru selama pembelajaran. Guru dapat dengan mudah mempelajari penggunaan dengan belajar secara mandiri dengan melihat di *google support* pada *google classroom*. Cara akses dan penggunaan dibedakan berdasarkan *platform* yang digunakan seperti komputer, telepon genggam berbasis Android dan iOS. Selain melalui *google support* dapat melalui channel di youtube mengenai *google classroom*. Pada dasarnya tahap awal yang dilakukan yakni dengan melakukan *login* dengan menggunakan akun *G Suite for Education* atau *google pribadi/email google*.

Adapun kelebihan *google classroom* menurut Janzem dalam Iftakhar (2016: 13) yakni mudah digunakan, menghemat waktu, berbasis *cloud*, fleksibel, dan gratis. Hal ini yang menjadi pertimbangan bahwa *google classroom* tepat digunakan untuk di sekolah dasar. Meskipun masih memiliki kelemahan seperti tidak adanya layanan eksternal seperti bank soal secara otomatis dan obrolan secara pribadi antara guru untuk mendapat umpan balik (Pappas, 2015).

Pembelajaran Blended Learning melalui Google Classroom

Model pengembangan pada *blended learning* yang digunakan yakni model campuran (*hybrid learning*), dimana model

ini langsung tersambung dengan internet secara daring (Suhartono, 2016: 548). *Blended learning* yang dilakukan secara daring dan dapat diakses sesuai dengan kesepakatan antara guru dan siswa. Tahapan pengembangan materi ditentukan oleh rencana pelaksanaan pembelajaran yang akan dilakukan oleh guru. Pembuatan *story board* menentukan pembelajaran yang akan dilakukan pada *google classroom*. *Story board* merupakan rencana pembelajaran yang akan dilakukan melalui media. Isi *story board* yang dimaksud adalah topik pembelajaran, jenis kegiatan, rencana kegiatan, dan keterangan. Topik pembelajaran diperoleh melalui analisis kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator dan tujuan pembelajaran. Hasil analisis mendapatkan topik pembelajaran yang akan dilaksanakan. Rencana kegiatan merupakan berisi mengenai hal yang akan dilakukan pada *google classroom*, seperti pemberian video, soal, diskusi atau materi. Semua ini tergantung guru sebagai pengguna dan harus disesuaikan dengan karakteristik topik pembelajaran. Keterangan yang dimaksud dalam *story board* adalah catatan jika diperlukan dalam tahap penyelenggaraan. Pembuatan *story board* adalah tahapan awal dalam penyelenggaraan pembelajaran secara daring. Hasil pembuatan ini merupakan dasar

pembuatan pembelajaran daring pada *google classroom*.

Pembelajaran *google classroom* di Sekolah Dasar ini menyasar kepada siswa yang sudah berada di kelas tinggi. Siswa kelas tinggi memiliki minat kehidupan praktis sehari-hari yang konkret. Menurut Mulyani dan Syaodih (2009:15) siswa kelas tinggi terletak pada tahap menyelidik, mencoba, dan berkecenderungan. Siswa pada usia tersebut sudah melek teknologi, siap menerima perkembangan zaman melalui teknologi yang ada.

SIMPULAN

Penyelenggaraan *google classroom* di Sekolah Dasar tanpa menyampingkan pembelajaran konvensional yang dilakukan. Hal ini merupakan kelebihan *blended learning*, dimana menggabungkan dua metode pembelajaran konvensional dan daring untuk membuat siswa merasa

nyaman dan aktif dalam mengonstruksi pengetahuannya. Guru dapat memanfaatkan berbagai fitur yang terdapat pada *google classroom* seperti *assignments*, *grading*, *communication*, *time-cost*, *archive course*, *mobile applications*, dan *privacy*.

Hal yang perlu diperhatikan ketika menggunakan *google classroom*, guru sebaiknya memberi pemahaman kepada wali murid agar tidak terjadi kesalahpahaman dalam pelaksanaannya. Memberi pelatihan kepada siswa tentang penggunaan *google classroom* sebagai bentuk tahap pengenalan fungsi dan manfaat perangkat lunak tersebut. Tidak menutup kemungkinan jika diterapkan pertama kali mengalami kegagalan, diperlukannya refleksi dan monitoring dalam penyelenggaraan *blended learning* melalui *google classroom*.

DAFTAR PUSTAKA

- Ellis, Ryann K. (2009). *Field Guide to Learning Management System*. American Society for Training & Development (ASTD)
- Hermawanto. (2013). Pengaruh *Blended Learning* terhadap Penguasaan Konsep dan Penalaran Fisika Peserta Didik Kelas X. *Jurnal pendidikan Fisika Indonesia*, 9, 67-76.
- Husamah. (2013). Pembelajaran Bauran (*Blended Learning*). Jakarta: Hasil Pustaka.
- Iftakhar, Shampa. (2016). *Google Classroom: What Works and How?*. *Journal of Education and Social Sciences*, 3 (feb), 12-18.
- Pappas, Christopher (2015). "Google Classroom Review: Pros And Cons Of Using Google Classroom In eLearning". Diakses 1 Mei 2017 dari <https://elearningindustry.com/google-classroom-review-pros-and-cons-of-using-google-classroom-in-elearning>.

- Sjukur, S.B. 2012. Pengaruh *Blended Learning* terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Siswa Tingkat SMK. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 3 (2), 368-378.
- Surhartono, (2016). Menggagas Pendekatan *Blended Learning* di Sekolah Dasar. *Prosiding Temu Ilmiah Nasional Guru VIII yang diselenggarakan oleh FKIP UT, tanggal 26 November 2016*. Tangerang: Universitas Terbuka.
- Tapscott, Don. (2009). *Grown Up Digital*. Unites States: McGraw-Hill.
- Wikipedia. (2017). *Google Classroom*. Diakses 1 Mei 2017 dari https://en.wikipedia.org/wiki/Google_Classroom.
- Mulyani Sumantri dan Nana Syaodih. (2009). *Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta: Universitas Terbuka.