



Jurnal Pendidikan dan Sastra Inggris

Halaman Jurnal : <https://ejurnal.politeknikpratama.ac.id/index.php/JUPENSI>

Halaman UTAMA: <https://ejurnal.politeknikpratama.ac.id/index.php>



Penggunaan Aplikasi Google Classroom sebagai Media Pembelajaran di Era Digital

Putri Andhini^{1(✉)}, Maya Dewi Kurnia², Jaja³ Cahyo Hasanudin⁴

^{1,2,3}Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Swadaya Gunung Jati, Indonesia

⁴Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, IKIP PGRI Bojonegoro, Indonesia

putriandini05022003@gmail.com

ABSTRACT

The digital era is an era where everything is digital. The existence of digital technology, one does not have to be like before when connecting and being connected, one can also take advantage of technology in the digital era to develop creativity, find ideas, imagination and reasoning power in making a work through digital content, then in the digital era also has challenges in seek knowledge in a related manner and must include many things, the purpose of this research is to introduce digital learning applications to students and students so that they always continue to develop in the learning process. The method used in this research is the indirect method, which means to collect related data and information such as studying library books or articles from internet media in the form of library research activities, this research data is in the form of secondary data relevant to discussion topics such as the digital era, google classroom and learning media in writing skills courses, data sourced from books published in Indonesia, as well as research articles that are already national. The use of Google Classroom in the digital era as a learning medium, among others, can help students in the learning process, and requires students to be more familiar with learning applications in online media. The use of Google Classroom is possible in the manner shown below: 1) Download the Google Classroom app. 2) After opening the Google Classroom app Enter the email address of your Classroom account, then click Next. Enter the password, then click Next. If there is a welcome message, review the message, then click Accept. 3) After registering in google classroom, the teacher can create a class for students or students. 4) The last step the teacher can create a class code to start learning. that Google Classroom is very useful for the learning process in the digital era to add digital insight to students and students and make it easier for teachers or lecturers to manage learning, and it is hoped that the Google Classroom application can make students or students learn through digital applications and can increase enthusiasm students or students in going through the learning process.

Keyword: google classroom, learning media, digital era

ABSTRAK

Era digital yaitu zaman dimana segala sesuatu serba digital. Adanya teknologi digital seseorang tidak harus seperti dahulu saat menghubungkan dan dihubungkan, Seseorang juga dapat memanfaatkan teknologi di era digital untuk membuat perkembangan kreativitas, menemukan ide ide, imajinasi dan daya nalar dalam membuat suatu karya melalui konten digital, lalu di era digital juga mempunyai tantangan dalam mencari ilmu pengetahuan secara berkaitan dan harus saling meliputi banyak hal, tujuan dari penelitian ini yaitu mengenalkan aplikasi belajar digital kepada peserta didik dan mahasiswa agar selalu terus berkembang dalam proses pembelajaran. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu dengan metode tidak langsung ini maksudnya ialah mengumpulkan data-data maupun informasi yang terkait seperti mempelajari buku-buku pustaka atau artikel yang berasal dari media internet dengan bentuk kegiatan telaah kepustakaan, data penelitian ini berupa data sekunder yang relevan dengan topik pembahasan seperti era digital, google classroom dan media pembelajaran dalam mata kuliah keterampilan menulis, data bersumber dari buku terbitan Indonesia, serta artikel hasil penelitian yang sudah nasional. Penggunaan Google Classroom di era digital sebagai media pembelajaran antara lain dapat membantu peserta didik dalam proses pembelajaran

berlangsung, dan menuntut peserta didik agar lebih mengenal aplikasi aplikasi belajar dalam media daring. Penggunaan Google Classroom dimungkinkan dengan cara yang ditunjukkan di bawah ini: 1) Unduh aplikasi Google Classroom. 2) Setelah membuka aplikasi Google Classroom Masukkan alamat email akun Classroom Anda, lalu klik Berikutnya. Masukkan sandi, lalu klik Berikutnya. Jika ada pesan selamat datang, tinjau pesan tersebut, lalu klik Terima. 3) Setelah register pada google classroom, guru bisa membuat kelas untuk peserta didik atau mahasiswa. 4) langkah terakhir guru bisa membuat kode kelas untuk memulai pembelajaran. bahwa Google Classroom sangat berguna untuk proses pembelajaran di era digital untuk menambah wawasan digital pada mahasiswa dan peserta didik serta mempermudah guru atau dosen untuk mengelola pembelajaran, dan diharapkan bahwa aplikasi google classroom dapat membuat peserta didik atau mahasiswa bisa belajar melewati aplikasi digital dan dapat meningkatkan semangat peserta didik atau mahasiswa dalam melewati proses pembelajaran.

Kata Kunci: Google Classroom, media pembelajaran, era digital

PENDAHULUAN

Era digital yaitu zaman dimana segala sesuatu serba digital. Adanya teknologi digital seseorang tidak harus seperti dahulu saat menghubungkan dan dihubungkan (Hartono, 2018). Seseorang juga dapat memanfaatkan teknologi di era digital untuk membuat perkembangan kreativitas, menemukan ide ide, imajinasi dan daya nalar dalam membuat suatu karya melalui konten digital (Tusnawati & Widodo, 2019). Di era digital juga mempunyai tantangan dalam mencari ilmu pengetahuan secara berkaitan dan harus saling meliputi banyak hal (Sudarisman, 2015).

Manfaat era digital yaitu pemanfaatan suatu teknologi digital dalam kehidupan sehari-hari, misalnya menghemat waktu, di era digital salah satu manfaat nya yaitu dengan menghemat waktu dimana seseorang ingin mengunjungi suatu tempat tidak harus survei ke tempat, bisa saja mencari di web untuk mendapatkan informasi tentang tempat tersebut, Selain menghemat waktu manfaat era digital membuat lebih aman karena banyak informasi yang kita dapat, mengetahui informasi yang kita inginkan, dan selalu memperoleh informasi. Dimana era digital selalu update tentang informasi terkini dan membuat seseorang akan selalu ingin mendapatkan informasi tersebut dalam web atau berita digital (Sumiarti dan Wijonarko, 2020). Selain itu manfaat era digital dapat meningkatkan keterampilan digital dan mampu memanfaatkan teknologi dalam era digital pada saat ini (Sagita dan Khairunnisa, 2019). Manfaat era digital dapat diartikan juga sebagai strategi dalam berkomunikasi (Oktarina, Nukmal, dan Zainal 2019).

Media yaitu alat untuk berkomunikasi, selain itu media juga mempunyai arti sebagai perangkat atau perantara untuk mengirimkan pesan (Susilana dan Riyana, 2008). Bahwa media yaitu kejadian, materi atau manusia agar membangun yang penyebabnya siswa harus memperoleh pengetahuan (Jalintls dan Ambiyar 2016). Media juga dapat diartikan sebagai kapasitas manusia untuk perkembangan sosial dalam struktur nya. Adapun media dimanfaatkan pada era digital dalam dunia pendidikan yaitu salah satunya adalah google classroom (Fauziya, 2014).

Google classroom yaitu platform gratis web yang dibuat untuk mempermudah kegiatan pembelajaran pendidik dan murid, selain itu google classroom merupakan salah satu aplikasi untuk menjalankan pembelajaran di era digital (Sewang, 2017). Google classroom dapat diartikan sebagai sebuah aplikasi perangkat lunak yang kode sumbernya terbuka untuk dipelajari, dipertingkatkan, dan di sebarluaskan. Google classroom seperti kelas dalam media digital (Hanifah dan Putri, 2020). Aplikasi google classroom juga merupakan model pembelajaran terhadap lingkup pendidikan yang di sajikan oleh media digital, selain itu

google classroom mempunyai banyak sekali fitur-fitur pendukung.(Nurpratiwiningsih, 2021).

Google classroom memiliki fitur: 1) Create Assignment, berfungsi untuk memberikan tugas kepada siswa atau mahasiswa, 2) Create Question, berfungsi memberikan pertanyaan kepada siswa atau mahasiswa, 3)Create Material, berfungsi untuk para dosen atau guru mengirimkan file untuk tugas siswa dan mahasiswa, 4) Create Topik, berfungsi untuk mencari topik yang akan di bahas oleh guru atau dosen, 5)Reuse Post, berfungsi untuk mengirimkan ulang atau postingan tugas yang diberikan dosen atau guru (Sutrisna, 2018). Adapun fitur lain dari google classroom yaitu pendistribusian tugas materi pembelajaran, memberi ruang diskusi dan pengumpulan tugas sampai guru atau dosen dapat melihat siapa saja yang sudah mengunggah tugas di google classroom (Salamah, 2020). Fitur-fitur lainnya yang sering digunakan oleh pengajar biasa menggunakan Create Assignment, yang bertujuan untuk memberikan tugas kepada mahasiswa dan siswa agar dapat meningkatkan kemampuan pembelajaran yang diberikan oleh pengajar. Fitur-fitur tersebut termasuk ke dalam salah satu media pembelajaran (Hapsari dan Pamungkas, 2019).

Media pembelajaran yaitu perangkat atau alat untuk menyusun rencana sebuah pembelajaran. Media pembelajaran berasal dari kata harfiah yang mempunyai arti “tengah” yang berarti pengantar untuk

mencapai tujuan pembelajaran (Arsyad, 2011). Media pembelajaran juga dapat diartikan sebagai perantara atau bahan untuk dipakai saat pembelajaran berlangsung (Suryaman, 2010). Media pembelajaran juga merupakan gabungan antara perangkat keras (alat belajar) dan perangkat lunak (bahan ajar). Ada beberapa jenis jenis media pembelajaran yang dikembangkan secara umum dan secara menyeluruh (Ali, 2010).

Jenis-jenis media pembelajaran dikembangkan secara umum ada 4 yaitu 1. Media audio yaitu media yang disampaikan melalui ke dalam kata kata atau bahasa lisan, 2. Media visual yaitu media proses pembelajaran melalui panca indera mata atau secara langsung, 3. Media audio visual yaitu media pembelajaran seperti film dan program televise, 4. Multimedia yaitu media pembelajaran kombinasi dari paling sedikit dua media input atau output dari data, media ini dapat berupa audio (suara, musik), animasi video, teks, dan grafik (Agni, 2018). Selain itu Jenis- jenis media pembelajaran dapat diartikan sebagai alat atau sarana yang menampilkan pesan yang terkandung dalam media, contohnya seperti media cetak, video, film, dan rekaman suara (Abdullah, 2016). Jenis media pembelajaran lainnya bisa merujuk pada rekaman slide dengan adanya narasi suara, adanya teks, gambar, dan ada juga rekaman slide dengan tampilan dosen yang sedang menjelaskan materi tersebut (Sengkey, Sambul dan Ekawati, 2019).

Karena adanya penelitian ini bertujuan agar di era digital mahasiswa dan siswa agar mengetahui bagaimana media pembelajaran diajarkan dan memperkenalkan sebuah aplikasi berbasis web untuk kelas digital. Salah satunya yaitu aplikasi google clasroom yang mengungkapkan bahwa aplikasi ini bisa diharapkan untuk melaksanakan pembelajaran di era digital.

METODE PENELITIAN

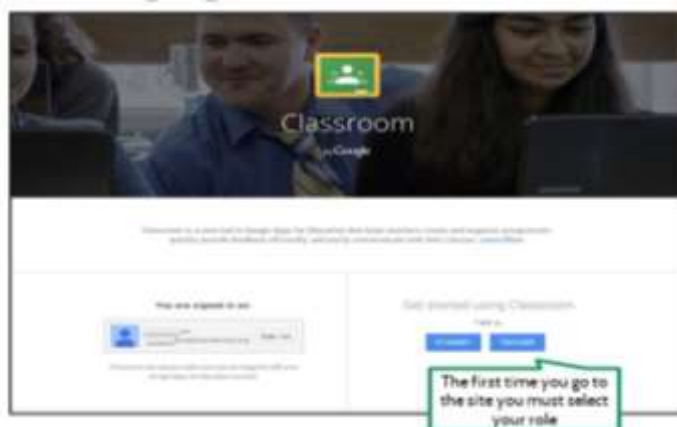
Menurut (Sari & Asmendri,) dalam (Hasanudin Subyantoro Zulaeha,dan Pristiwati (2021). Penelitian ini merupakan penelitian studi pustaka (library research). Metode tidak langsung ini maksudnya ialah mengumpulkan data-data maupun informasi yang terkait seperti mempelajari

buku-buku pustaka atau artikel yang berasal dari media internet dengan bentuk kegiatan telaah kepustakaan (Wafiah,Wakkang,& Arwandi,2022). Data penelitian ini berupa data sekunder yang relevan dengan topik pembahasan seperti era digital, google classroom dan media pembelajaran dalam mata kuliah keterampilan menulis. Data bersumber dari buku terbitan Indonesia.Serta artikel hasil penelitian yang sudah nasional

HASIL DAN PEMBAHASAN

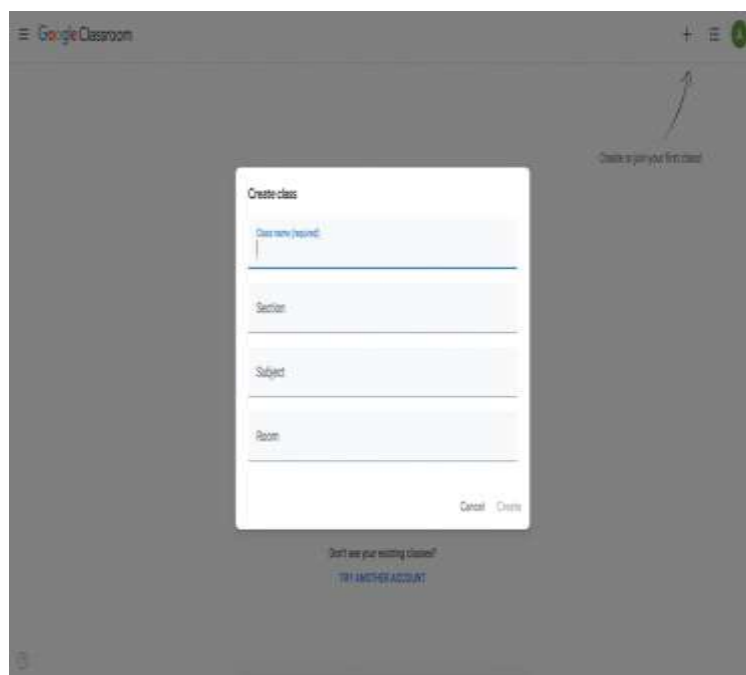
Penggunaan Google Classroom di era digital sebagai media pembelajaran antara lain dapat membantu peserta didik dalam proses pembelajaran berlangsung, dan menuntut peserta didik agar lebih mengenal aplikasi aplikasi belajar dalam media daring. Penggunaan Google Classroom dimungkinkan dengan cara yang ditunjukkan di bawah ini:

1. Unduh aplikasi Google Classroom dari Play Store
2. Setelah membuka aplikasi Google Classroom Masukkan alamat email akun Classroom Anda, lalu klik Berikutnya. Masukkan sandi, lalu klik Berikutnya. Jika ada pesan selamat datang, tinjau pesan tersebut, lalu klik Terima..



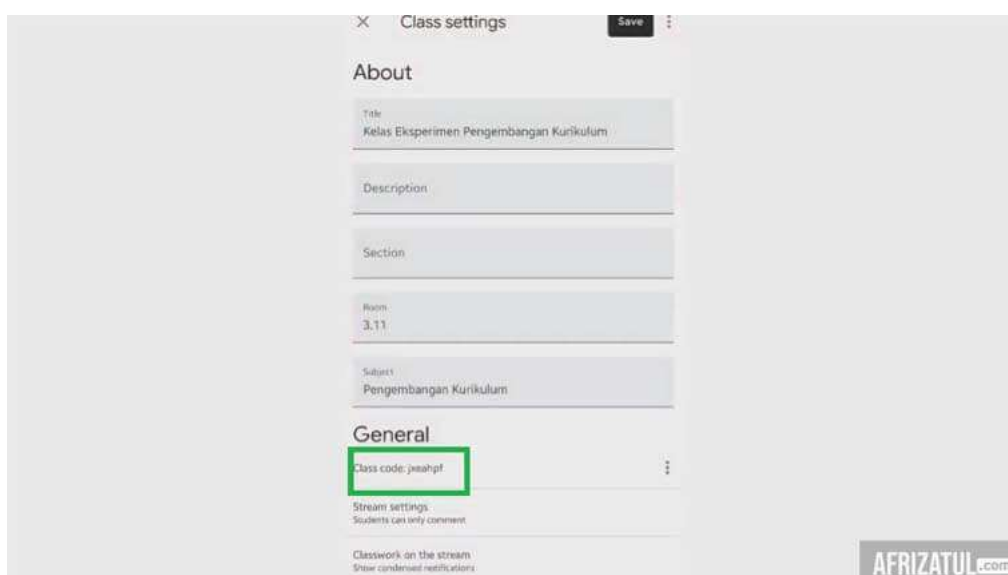
Langkah 2. Gambar register pada Google Classroom

3. Setelah register pada google classroom, guru bisa membuat kelas untuk peserta didik atau mahasiswa.



Langkah 3. Gambar membuat kelas.

4. Langkah terakhir guru bisa membuat kode kelas untuk memulai pembelajaran.



Langkah 4. Gambar membuat kode kelas.

Bahwa Google Classroom dapat dijadikan sebagai media pembelajaran dikelas di era digital ini tidak hanya mahasiswa saja yang bisa mengakses google classroom tetapi siswa juga bisa menggunakan google classroom untuk proses pembelajaran (Hapsari dan pamungkas,2019). Menurut (Sabran dan Edi) dalam (Hakim,2016) selain itu Google Classroom juga mempermudah guru atau dosen untuk mempermudah mengelola pembelajaran dan untuk menyampaikan informasi yang akurat kepada mahasiswa dan peserta didik.

KESIMPULAN

Kesimpulan pada penelitian ini adalah bahwa Google Classroom sangat berguna untuk proses pembelajaran di era digital untuk menambah wawasan digital pada mahasiswa dan peserta didik serta mempermudah guru atau dosen untuk mengelola pembelajaran. Cara penggunaan Google Classroom yaitu 1) Unduh aplikasi Google Classroom dari Play Store.2) Setelah membuka aplikasi Google Classroom Masukkan alamat email akun Classroom Anda, lalu klik Berikutnya. Masukkan sandi, lalu klik Berikutnya. Jika ada pesan selamat datang, tinjau pesan tersebut, lalu klik Terima.3)Setelah register pada google classroom, guru bisa membuat kelas untuk peserta didik atau mahasiswa.4)Langkah terakhir guru bisa membuat kode kelas untuk memulai pembelajaran. Diharapkan bahwa aplikasi google classroom dapat membuat peserta didik atau mahasiswa bisa belajar melewati aplikasi digital dan dapat meningkatkan semangat peserta didik atau mahasiswa dalam melewati proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, R. (2017). Pembelajaran dalam perspektif kreativitas guru dalam pemanfaatan media pembelajaran. *Lantanida Journal*, 4(1), 35-49. <http://dx.doi.org/10.22373/lj.v4i1.1866>
- Aghni, R. I. (2018). Fungsi dan jenis media pembelajaran dalam pembelajaran Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 16(1), 98-107. <https://doi.org/10.21831/jpai.v16i1.20173>
- Arsyad,A.2011,Media pembelajaran,Jakarta:PT Raja grafindo persada
- Fauziya,S.D.(2014).Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Media Massa dalam Implementasi Kurikulum 2013,Mataram:Prosiding Seminar Nasional Bahasa dan Sastra dalam Era Teknologi
- 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.<https://doi.org/10.35326/medialog.v3i2.639>
- Hapsari, S. A., & Pamungkas, H. (2019). Pemanfaatan google classroom sebagai media pembelajaran online di universitas dian nuswantoro. *WACANA: Jurnal Ilmiah Ilmu Komunikasi*, 18(2), 225-233. <https://doi.org/10.32509/wacana.v18i2.924>
- Hapsari, S. A., & Pamungkas, H. (2019). Pemanfaatan google classroom sebagai media pembelajaran online di universitas dian nuswantoro. *WACANA: Jurnal Ilmiah Ilmu Komunikasi*, 18(2), 225-233. <https://doi.org/10.32509/wacana.v18i2.924>
- Hartono, H. (2018). Mengaktualisasikan Amanat Agung Matius 28: 19-20 Dalam Konteks Era Digital. *KURIOS (Jurnal Teologi dan Pendidikan Agama Kristen)*, 4(2), 157-

166 <https://doi.org/10.30995/kur.v4i2.87>

Hasanudin, C., Subyantoro, S., Zulaeha, I., & Pristiwati, R. (2021, December). Strategi Menyusun Bahan Ajar Inovatif Berbasis Mobile Learning untuk Pembelajaran Mata Kuliah Keterampilan Menulis di Abad 21. In *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana (PROSNAMPAS)* (Vol. 4, No. 1, pp. 343-347). <https://proceeding.unnes.ac.id/index.php/snpasca/article/view/902>

Jalintls,N. Ambiyar,A.(2016). Media& sumber pembelajaran, Jakarta:Kencana

Muhson, A. (2010). Pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi informasi. *Jurnal pendidikan akuntansi indonesia*, 8(2).<https://doi.org/10.21831/jpai.v8i2.949>

Nurpratiwiningsih, L. (2021). Pembelajaran google classroom bagi mahasiswa. *Jurnal Review Pendidikan Dasar: Vol*, 7(2). <https://doi.org/10.26740/jrpd>

Oktarina, S., Hakim, N., & Zainal, A. G. (2019). Persepsi Petani terhadap Strategi Komunikasi Penyuluh dalam Pemanfaatan Media Informasi di Era Digital. *jurnal komunikasi pembangunan*, 17(2), 216-226. <https://doi.org/10.46937/17201926852>

Sabran, S., & Sabara, E. (2019). Keefektifan Google Classroom sebagai media pembelajaran. In *Seminar Nasional LP2M UNM*. <https://ojs.unm.ac.id/semnaslemlit/article/view/8256>

Sagita, M., & Nisa, K. (2019). Pemanfaatan e-Learning bagi para pendidik di era digital 4.0. *Jurnal Sosial Humaniora Sigli*, 2(2), 35-41. <https://doi.org/10.47647/jsh.v2i2.169>

Sengkey, D. F., Sambul, A. M., & Paturusi, S. D. (2019). Penilaian Mahasiswa terhadap Jenis Media Pembelajaran dalam Penerapan Flipped Classroom. *Jurnal Teknik Elektro dan Komputer*, 8(2), 103-110. <https://doi.org/10.35793/jtek.8.2.2019.25029>

Sewang, A. (2017). Keberterimaan Google Classroom sebagai alternatif Peningkatan Mutu di IAI DDI Polewali Mandar. *JPPI (Jurnal Pendidikan Islam Pendekatan Interdisipliner)*, 1(1), 35-46. <https://doi.org/10.36915/jpi.v1i1.34>

Sudarisman, S. (2015). Memahami hakikat dan karakteristik pembelajaran biologi dalam upaya menjawab tantangan abad 21 serta optimalisasi implementasi kurikulum 2013. *Florea: Jurnal Biologi dan Pembelajarannya*, 2(1). <http://e-journal.unipma.ac.id/index.php/JF/article/view/403>

Sumiati, E., & Wijonarko, W. (2020). Manfaat literasi digital bagi masyarakat dan sektor pendidikan pada saat pandemi Covid-19. *Buletin Perpustakaan*, 65-80. <https://journal.uui.ac.id/Buletin-Perpustakaan/article/view/17799>

Suryaman, M. (2010). *MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA*, D.I.Y
Jogjakarta: Workshop Pengembangan Kompetensi Guru (FBS UNY)

Susilana, R., Riyana, C. (2008). *Media pembelajaran, hakikat, pengembangan, pemanfaatan, dan penilaian*, Bandung: CV wacana prima

Sutrisna, D. (2018). Meningkatkan kemampuan literasi mahasiswa menggunakan google classroom. *FON: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 13(2). <https://doi.org/10.25134/fjpbsi.v13i2.1544>

Tursinawati, T., & Widodo, A. (2019). Pemahaman nature of science (NoS) di era digital: perspektif dari mahasiswa PGSD. *Jurnal IPA & Pembelajaran IPA*, 3(1), 1-9. <https://doi.org/10.24815/jipi.v3i1.13294>

Wafiah, A., Wakkang, H., & Arwandi, A. (2022). VIRTUAL REALITY PORTAL RUMAH BERBASIS ANDROID. *Jurnal Sintaks Logika*, 2(1), 242-247. <https://doi.org/10.31850/jsilog.v2i1.1135>