

# PEMBELAJARAN *BLENDED LEARNING* MENGGUNAKAN GOOGLE CLASSROOM DI PERGURUAN TINGGI

Ferdinanda Sherly Noya, Denissa Alfiany Luhulima  
Universtitas Pattimura, Institut Agama Kristen Negeri Ambon  
Email : [sherlynoya1302@gmail.com](mailto:sherlynoya1302@gmail.com), [denissa6luhulima@gmail.com](mailto:denissa6luhulima@gmail.com)

**Abstract:** *Age 17-19 years is the age of children who are at the college level. In this day and age, they are classified as generation Z children or often referred to as digital natives. Digital natives children are 'opportunistic' and 'omnivorous' people who enjoy things in an online environment (want to get information quickly); likes collaboration from one person to another (networked), and multitask. In the learning process, especially in higher education, this also needs to be considered, in order to help the teaching and learning process run well. Blended Learning is a learning model that combines conventional learning processes and online or network-based learning processes. Students can learn online without also putting aside conventional learning, which in the end these two processes can complement each other. Google Classroom is a system created by Google to assist in the online learning process. The convenience of google classroom which can be accessed via a computer or mobile phone can facilitate teachers and students in the online learning process, for that the purpose of scientific writing is to describe the blended learning process and blended learning using google classroom in universities. The use of google classroom as a system that can support the blended learning process, can make it easier for students to carry out the learning process online or online, and also make it easier for teachers to provide learning even though not in class.*

**Keywords:** *Blended Learnig, Google Classroom, University.*

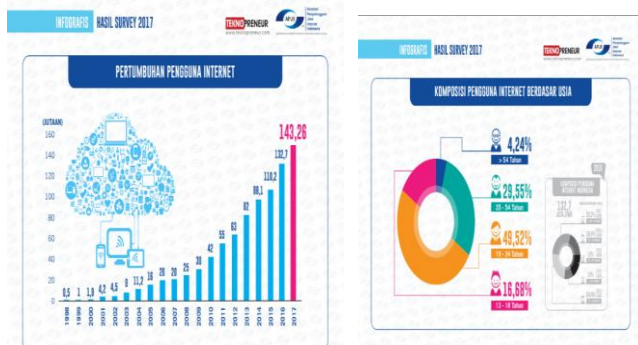
## 1. Pengantar

Sistem pembelajaran adalah suatu kombinasi terorganisasi yang meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan dan prosedur yang berinteraksi untuk mencapai suatu tujuan menurut Hamalik dalam Sanjaya (2008) Seiring dengan perkembangan dunia pendidikan sekarang ini maka proses pembelajaran sekarang ini memasuki era digital, hal ini dibuktikan dengan adanya pembelajaran berbasis IT. Salah satu pembelajaran berbasis IT yaitu dengan memanfaatkannya jaringan internet. Menurut Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) berdasarkan hasil survei yang berkerja sama dengan Teknopreneur pada tahun menyebutkan, penetrasi pengguna internet di Indonesia pada tahun 2017 meningkat menjadi 143,26 juta jiwa atau setara 54,7 persen dari total populasi republik indonesia. Sementara dari komposisi pengguna berdasarkan usia, rentang

usia 19-34 tahun menjadi kontributor utama dengan persentase 49,52%, 35-54 tahun (29,55%), 13-18 tahun (16,68%), dan lebih dari 54 tahun (4,24%).

Dilihat dari penggunaan Internet berdasarkan umur, maka pengguna internet tertinggi ada pada usia 19-34 tahun. Usia 19 tahun merupakan usia yang berada pada jenjang perguruan Tinggi. Dan anak pada usia 19 tahun itu jaman sekarang dikategorikan sebagai anak –anak generasi Z atau sering disebut juga Generasi internet atau *Digital Natives*. Anak-anak pada generasi z merupakan anak – anak yang lahir pada tahun 1995 – 2009. Dan sekarang mereka semua berada pada jenjang pendidikan SD sampai perguruan tinggi.

Gambar 1. Hasil Survei APJII Tahun 2017



Sumber Gambar : [apjii.or.id/survei2017](http://apjii.or.id/survei2017)

Ku & Soulier, 2009; Wilson (2004) yang dikutip Li et al., (2007) (dalam mardina, 2011) menyebutkan karakteristik *digital natives* sebagai orang yang *'opportunistic'* dan *'omnivorous'* yang menikmati sesuatu dalam lingkungan yang serba online (ingin mendapatkan informasi dengan cepat); menyukai kolaborasi dari satu orang ke orang lain (secara berjejaring); multitasking; menyukai proses kerja secara paralel; menyukai sesuatu yang berbentuk gambar interaktif dibanding dengan teks; menyukai bekerja sebagai suatu 'games'; mengharapkan suatu penghargaan, puas dengan sesuatu yang serba instan; akses secara random (hypertext). Lingkungan hypertext muncul seiring perkembangan internet sehingga berdampak pada cara yang berbeda dalam menggunakan informasi. Internet memfasilitasi perbedaan mengakses informasi bagi seorang individu dengan informasi sama tetapi dengan proses berbeda.

Salah satu cara bagaimana melaksanakan proses pembelajaran pada anak jaman sekarang khususnya di perguruan tinggi yaitu *Blended Learning*. *Google classrom* merupakan salah satu perangkat lunak LMS (*Learning Management System*) yang dapat mendukung *Blended Learning*. Menurut Ellis (2009) dalam Wijaksono & Rachmadyanti (2017) 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 pengajar dan peserta didik dalam melakukan pembelajaran melalui perangkat lunak. *Google classrom* adalah sebuah aplikasi yang dikembangkan oleh google untuk membantu pada pengajar baik itu dosen maupun guru yang memungkinkan terciptanya ruang kelas di dunia maya atau juga terciptanya proses *blended Learning*. Selain itu aplikasi ini juga dapat menjadi sarana untuk mengumpulkan tugas-tugas, dan mengakses materi-materi yang diajarkan.

Berdasarkan uraian diatas maka dalam tulisan ini penulis akan membahas tentang pembelajaran *blended learning* menggunakan *google classrom* di Perguruan Tinggi. Untuk memudahkan peneliti maka di berikan batasan penulisan yaitu penulisan ini hanya merupakan kajian teori atau *literature review*.

## 2. Hasil & Pembahasan Pembelajaran Blendend Learning

Pembelajaran *Blended* merujuk pada kombinasi antara kelebihan metode tradisional (tatap muka) dan *e-learnig*. Pembelajaran *blended learning* didasarkan pada berbagai kombinasi pembelajaran tatap muka, pembelajaran melalui Internet, dan pembelajaran yang didukung oleh teknologi lainnya yang bertujuan untuk menciptakan lingkungan belajar yang efisien. Hal ini juga mencakup unsur-unsur lain seperti teknologi dan media untuk pengiriman konten pembelajaran, kegiatan belajar kelompok dan individu, dan interaksi secara sinkron dan asinkron.

Menurut Husamah (2014) *blended learning* memiliki beberapa kelebihan yaitu 1) Pembelajaran terjadi secara mandiri dan konvensional yang keduanya memiliki kelebihan yang dapat saling melengkapi; 2) Pembelajaran lebih efektif dan efisien; 3) Meningkatkan aksesabilitas; 4) Peserta didik dapat leluasa untuk mempelajari materi pelajaran secara mandiri dengan memanfaatkan materi-materi

## PEMBELAJARAN BLENDED LEARNING MENGUNAKAN GOOLE CLASSROOM DI PERGURUAN TINGGI

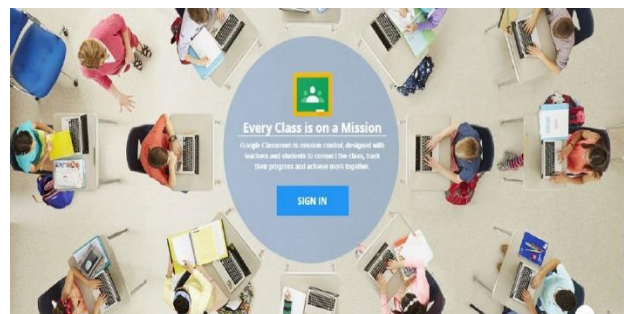
yang tersedia secara daring/online; 5) Peserta didik dapat melakukan diskusi dengan pengajar atau peserta didik lain di luar jam tatap muka; 6) Kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh peserta didik di luar jam tatap muka dapat dikelola dan dikontrol dengan baik oleh pengajar; 7) Pengajar dapat menambahkan 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 peserta didik lainnya; 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.

Carman (Dalam Rizkiyah, 2015) mengatakan bahwa ada lima kunci untuk melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan blended learning, yaitu: 1) *Live Event*, pembelajaran langsung atau tatap muka secara sinkronous dalam waktu dan tempat yang sama ataupun waktu sama tapi tempat berbeda, 2) *Self-Paced Learning*, yaitu mengkombinasikan dengan pembelajaran mandiri (*self-paced learning*) yang memungkinkan peserta belajar kapan saja, dimana saja secara online, 3) *Collaboration*, mengkombinasikan kolaborasi, baik kolaborasi pengajar, maupun kolaborasi antar peserta belajar. 4) *Assessment*, perancang harus mampu meramu kombinasi jenis assessmen *online* dan *offline* baik yang bersifat tes maupun non-tes, dan 5) *Performance Support Materials*, pastikan bahan belajar disiapkan dalam bentuk digital, dapat diakses oleh peserta belajar baik secara *offline* maupun *online*. Pembelajaran blended learning menurut Munir (dalam Rizkiyah, 2015) bersifat saling melengkapi kekurangan pembelajaran *face to face* dan *e-learning*, sebab kelemahan pembelajaran *e-learning* adalah

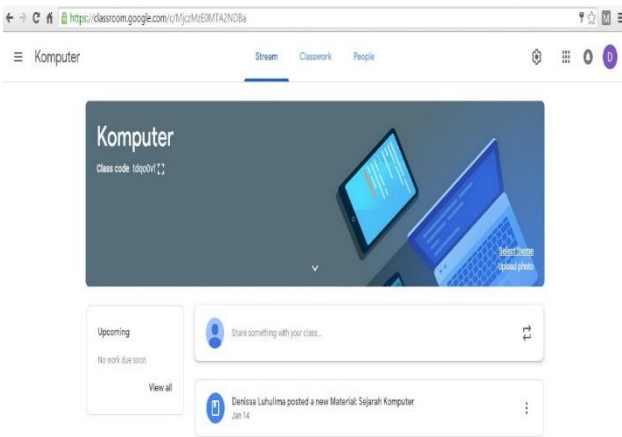
siswa dan guru terpisah secara fisik sehingga interaksi secara tatap muka menjadi berkurang. *E-learning* cenderung pada pelatihan daripada pendidikan yang mengarah pada kemampuan kognitif dan psikomotorik dan kurang memperhatikan aspek afektif. Pembelajaran dengan *face to face learning* guru mampu memfungsikan dirinya sebagai pendidik dan memberikan dorongan motivasi secara langsung dan ekspresif kepada siswa. Pembelajaran berbasis Blended learning akan menjadi pembelajaran yang berfokus pada peserta didik (*Student Center*) dan proses pembelajarannya akan lebih dinamis. Melalui Pembelajaran berbasis Blended learning ini diharapkan para peserta didik yang pada saat ini merupakan Generasi Z, atau anak-anak yang gaya belajarnya lebih mengarah kepada online, dapat lebih mengembangkan kemampuannya lagi.

### Pembelajaran Berbasis Blended Learning Menggunakan Google Classroom

Google classroom merupakan salah satu media yang dapat digunakan untuk membantu dalam proses pembelajaran berbasis *Blended Learning*. Google classroom merupakan suatu sistem pembelajaran yang diciptakan oleh google untuk layanan pembelajaran. Pada awalnya Google classroom ini hanya dapat digunakan oleh sekolah yang bekerjasama dengan Google, tetapi akhirnya berkembang dan goole classroom dapat diakses oleh semua orang dengan menggunakan akun google milik pribadi. Kesempatan inilah yang dapat digunakan oleh setiap pengajar untuk membantu pengajar dan peserta didik dalam proses pembelajaran.



Gambar 1: Tampilan Google Clasroom sebelum Sign In



Gambar 2 : Tampilan Dashboard Kelas

Pemanfaatan Google Classroom dapat melalui multiplatform yakni dapat melalui komputer atau dapat melalui telepon genggam. Pengajar dan peserta didik dapat mengunjungi situs <https://classroom.google.com> atau dapat mengunduh aplikasi melalui playstore pada android atau melalui app store di IOS dengan keyword Google Classroom. Penggunaan tersebut tanpa dipungut biaya, sehingga pemanfaatannya dapat dilakukan sesuai kebutuhan. Google classroom dapat membantu pengajar dalam memonitoring proses belajar peserta didik secara online. Fitur –fitur yang terdapat pada goole classrom antara lain :

- 1) **Class Material**, disini pengajar bisa menambahkan file-file sebagai resource kelas seperti silabus, Rencana Pembelajaran, Tata tertib kelas, Kontrak Kuliah, Materi, Link ke sumber informasi lain, dan sebagainya, yang bisa digunakan terus sepanjang tahun untuk kelas-kelas tahun berikutnya.
- 2) **Stream**, tempat pengajar melihat dan menambahkan pengumuman, tugas, topik diskusi, dan komentar, dan di dalam Stream terdapat fitur, **a) Announcement** : atau pengumuman adalah cara yang baik untuk berkomunikasi dengan peserta didik, berbagi update, pengingat, dan

kelas umum atau pengumuman kampus lainnya, **b) Assignment** : membuat tugas digital dengan batas waktu tanggal, jam dan tanpa kertas, **c) Question (diskusi)** : Ajukan pertanyaan dengan jawaban singkat atau pilihan ganda untuk peserta didik agar bisa dibuat bahan diskusi, **d) Penilaian Assignments dan Questions**. Setelah hasil tugas peserta didik diperiksa, saatnya memberi penilaian, **e) Review Assignments dan Questions**. Pengajar bisa melihat semua penugasan dan pertanyaan-pertanyaan yang pernah dibuat serta diberikan pada semua kelas yang diampunya, **f) Reuse post** : menggunakan kembali pengumuman sebelumnya, tugas atau pertanyaan yang sama di kelas lain. (untuk menghemat waktu)

- 3) **Komunikasi**, didalam Fitur komunikasi terdapat, **a) Private Comments vs. Class Comments**. Dalam Classroom ada dua jenis comments : private comment dan class comment yang akan terlihat oleh semua penghuni kelas. Ini diberi tanda label dengan jelas di ruang komentar, tapi peserta didik harus memperhatikan
- 4) **Integrasi Google Calendar**, google calendar terintegrasi kedalam Google Classroom, yang memudahkan Pengajar dan peserta didik untuk melihat batas tanggal pengumpulan tugas dan event-event lainnya dalam satu lokasi. Setiap tugas atau diskusi pertanyaan dengan batas tanggal tertentu akan otomatis ditambahkan ke Google Calendar
- 5) **Google Drive**, google drive memungkinkan pengajar maupun peserta didik untuk mengirim file dengan ukuran yang cukup besar dengan kapasitas penyimpanan maksimal 5GB atau lebih, langsung melalui gmail tanpa perlu mengakses atau membuka fitur gmail terlebih dahulu. Data yang tersimpan dalam google drive bisa diakses dimanapun dan dengan menggunakan komputer atau device yang berbeda karena file telah tersedia dalam web. Data

## PEMBELAJARAN BLENDED LEARNING MENGUNAKAN GOOGLE CLASSROOM DI PERGURUAN TINGGI

yang tersimpan dalam google drive bisa diakses dimanapun dan dengan menggunakan komputer atau device yang berbeda karena file telah tersedia dalam web.

Para pengajar dapat memanfaatkan semua-semua fitur pada google classroom untuk membantu dalam proses pembelajaran berbasis *blended learning*, akan tetapi ada hal yang perlu diperhatikan dalam proses pembelajaran *blended learning* menggunakan google classroom di perguruan tinggi yaitu rancangan pelaksanaan pembelajaran yang baik. Gomes (dalam Yaumi, 2018) mengkaji “*Blended Learning, Student Self Efficacy and Faculty An Interpretative Phenomenological Analysis*” dan menemukan bahwa kecepatan penggunaan *blended learning* di perguruan tinggi memberi dampak besar untuk mengubah pola partisipasi, keterlibatan pendidik dan peserta didik untuk itu harus ada pertimbangan dalam mendesain bahan ajar dan strategi pembelajaran.

Setelah rancangan pembelajaran disiapkan maka, dalam menggunakan google classroom maka rancangan pembelajaran tersebut dituangkan dalam sebuah *story board*. *Story board* menurut Dermawan (2017) merupakan penjabaran dari alur pembelajaran yang sudah didesain (*flow charts*) yang berisi informasi pembelajaran dan prosedur serta petunjuk pembelajaran. *Story board* berisikan dan menunjukkan apa saja aktifitas yang harus dilakukan oleh pengajar dan peserta didik selama mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media. *Story board* tersebut berisikan topik yang akan di bawakan, jenis kegiatannya, dan bahan materi yang akan diberikan. Topik kegiatan berkaitan dengan topik pembelajaran apa yang akan di ajarkan, kemampuan akhir tiap tahapan pembelajaran. Jenis kegiatan berisikan metode pembelajaran yang akan digunakan, dan bahan materi berisikan hal-hal apa saja yang di berikan pada google classroom, contohnya video, soal diskusi, materi-materi ajar dan soal-soal tugas.

*Story board* ini dibuat agar dapat membantu para pengajar dalam melakukan

pembelajaran *blended learning* menggunakan *google classroom* di perguruan tinggi. Walaupun penggunaan google classroom ini di gunakan pada perguruan tinggi yang peserta didiknya adalah mahasiswa, tetapi harus ada pemahaman dan pengenalan awal yang diberikan oleh pengajar tentang cara penggunaan google classroom, agar tidak mengalami kesulitan pada proses pembelajaran kedepannya.

### 3. Simpulan

Peserta didik pada perguruan tinggi sekarang merupakan peserta didik yang berada pada kisaran umur 17 sampai 20 tahun. Di jaman sekarang ini, anak yang berumur 17 – 20 tahun tergolong dalam anak-anak generasi Z atau sering disebut juga *Digital Natives*. Karakteristik anak-anak *digital natives* yaitu menikmati lingkungan yang serba online, ingin mendapat informasi secara cepat, menyukai kolaborasi dengan orang lain secara jejaring, dan multitasking.

Melihat dari karakteristik tersebut maka salah satu inovasi yang dapat dilakukan oleh pengajar di perguruan tinggi dalam proses pembelajaran yaitu memadukan pembelajaran konvensional dengan pembelajaran berbasis jaringan. *Blended Learning* merupakan model pembelajaran yang memiliki kelebihan yaitu memadukan kedua proses pembelajaran konvensional dengan berbasis jaringan, sehingga proses pembelajaran dapat sesuai dengan karakteristik anak – anak *digital natives*. Google classroom merupakan salah satu sistem pembelajaran online yang dirancang oleh google, yang dapat digunakan oleh para pengajar sebagai salah satu media untuk membantu pembelajaran berbasis *blended learning* di perguruan tinggi. Para pengajar dapat menggunakan fitur-fitur yang terdapat dalam google classroom untuk menciptakan proses pembelajaran berbasis jejaring tanpa mengesampingkan pembelajaran konvensional.

### Pustaka Acuan

- Dermawan, D. (2017). *Teknologi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Gunawan, F. I., & Sunarman, S. G. (2018). PENGEMBANGAN KELAS VIRTUAL DENGAN GOOGLE CLASSROOM DALAM KETERAMPILAN PEMECAHAN MASALAH (PROBLEM SOLVING) TOPIK VEKTOR PADA SISWA SMK UNTUK Mendukung Pembelajaran. *Prosiding Seminar Nasional Etnomatnesia*.
- Hima, L. R. (2017). PENGARUH PEMBELAJARAN Bauran (Blended Learning) Terhadap Motivasi Siswa Pada Materi Relasi dan Fungsi. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 2, 36-42.
- Husamah. (2014). *Pembelajaran Bauran (Blended Learning)*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Mardina, R. (t.thn.). POTENSI DIGITAL NATIVES DALAM REPRESENTASI LITERASI INFORMASI MULTIMEDIA BERBASIS WEB DI PERGURUAN TINGGI. *Jurnal Pustakawan Indonesia*, 11.
- Rizkiyah, A. (2015). PENERAPAN BLENDED LEARNING UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN ILMU BANGUNAN DI KELAS X TGB SMK NEGERI 7 SURABAYA. *Jurnal Kajian Pendidikan Teknik Bangunan*, 1, 40-49.
- Sanjaya, W. (2008). *Perencanaan & Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Wicaksono, V. D., & Rachmadyanti, P. (2017). PEMBELAJARAN BLENDED LEARNING MELALUI GOOGLE CLASSROOM DI. *Seminar Nasional Pendidikan PGSD UMS & HDPGSDI Wilayah Jawa*.
- Yaumi, M. (2018). *Media & Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Prenadamedia Group.