

BAB II
KAJIAN TEORI DAN JAWABAN TERHADAP
RUMUSAN MASALAH NO. 1

Rumusan masalah pertama yaitu: “Bagaimana penggunaan *google classroom* dalam pembelajaran”

- 1. Konsep *google classroom***
 - a. Pengertian *google classroom*
 - b. Manfaat *google classroom*
 - c. Langkah-langkah *google classroom*
 - d. Kelebihan *google classroom*
- 2. Konsep pembelajaran**
 - a. Pengertian pembelajaran
 - b. Komponen Pembelajaran
 - c. Macam-macam model pembelajaran

A. Kajian Teori

1. Konsep Google classroom

a. Pengertian Google Classroom

Google Classroom adalah platform online yang memungkinkan guru menyederhanakan proses digitalisasi dengan peserta didik. Pengajar dapat membuat kelas di *Google Classroom*, memberikan kode tambahan kepada peserta didik atau sekali lagi sambut mereka melalui *email*, dan segera mulai berbicara dengan siswa tentang data kelas, tugas, dan arsip. Sebagai bagian dari rangkaian aplikasi *Google* untuk Pelatihan, *Google classroom* adalah jenis penggabungan dengan Aplikasi *Google* lainnya untuk memberikan pengalaman instruktif yang lebih lancar. *Google classroom* hanya dapat diakses oleh sekolah dengan akun *Google Applications for Training* atau *Google Applications for Non-Benefit*.

Aplikasi *Google* untuk Pelatihan adalah pengaturan gratis perangkat *Google* yang dapat diakses oleh sekolah. *Google* menggabungkan *Gmail*, *Google Schedule*, *Google Drive*, *Google Documents*, *Google Locales*, *YouTube*, *Google classroom*, dan sebagainya. Sekolah dapat mendaftar di

<https://www.google.com/work/apps/education>. Sekolah dengan *Google Apps* akan memiliki *administrator domain Google Apps* yang dapat menetapkan akun ke fakultas, staf, dan peserta didik. *Administrator* aplikasi juga dapat mengaktifkan atau menonaktifkan fitur dan produk *Google Apps* sesuai dengan kebutuhan sekolah. Secara *default*, *Google Classroom* diaktifkan untuk guru dan peserta didik, sehingga tidak perlu diaktifkan oleh *administrator domain Google Apps* sekolah atau wilayah. Aplikasi *Google Classroom* menawarkan aplikasi gratis untuk *Android* dan *iOS* di *App Store*. Aplikasi ini memungkinkan peserta didik untuk melihat proses kursus dan mengirimkan pekerjaan mereka.

Dalam aplikasi ini, peserta didik dapat mengakses media *streaming* bahkan saat *offline*. Aplikasi *Google Classroom* juga memungkinkan peserta didik untuk mengambil foto pekerjaan mereka melalui aplikasi dan mengirimkan gambar sebagai tugas. Aplikasi *Google Classroom* memungkinkan berbagi dari aplikasi lain, termasuk *Google Documents*, *Google Slide*, dan *Google Spreadsheet*. Pekerjaan yang dilakukan dalam aplikasi yang berbeda ini dapat dikirimkan ke *Google Classroom* dari aplikasi lain. Hal ini memungkinkan peserta didik untuk menggunakan berbagai aplikasi untuk mengekspresikan ide-ide mereka.

Google classroom adalah item *Google* yang dapat berhubungan dengan *gmail*, *drive*, *home base*, *youtube*, jadwal, dan lain sebagainya. Banyaknya program yang diberikan oleh *Google classroom* akan memudahkan pendidik untuk menyelesaikan latihan pembelajaran. Belajar dibicarakan di ruang kelas, tetapi juga di luar ruang belajar, karena siswa dapat belajar kapan saja, di mana saja melalui akses *online* ke ruang belajar *Google*. *Google classroom* menjadikan latihan pertunjukan lebih efektif dan signifikan dengan meningkatkan tugas sekolah, memperkuat kerja sama, dan memajukan korespondensi. pendidik dapat membuat kursus, membuang tugas, mengirim kritik, dan melihat semuanya di satu tempat. Ruang belajar juga berkoordinasi dengan sempurna dengan instrumen *Google* lainnya seperti *Google Documents* dan *Drive*. Basuki (2020, hlm. 3-5).

Google classroom adalah aplikasi yang membuat ruang belajar yang tidak terikat dengan ruang dan waktu, bukan hanya itu *Google classroom* bisa menjadi cara untuk mengerjakan tugas yang sesuai, bahkan nilai tugas yang telah dikumpulkan oleh Hammi (2017, hlm. 26). Penilaian lain menyatakan bahwa *Google classroom* adalah metode pembelajaran berbasis *web* yang berkomitmen untuk bekerja pada sifat sekolah untuk menaklukkan penemuan yang dibatasi oleh *aksesibilitas* ruang belajar. Sukma (2020, hlm. 44).

Google classroom memang di desain ramah lingkungan pembelajaran yang tidak mempergunakan kertas dalam proses pembelajaran maupun pengumpulan tugas, dan juga bisa membuat folder secara individu maupun kelas untuk setiap tugas yang di kirimkan bertujuan untuk mempermudah pengecekan tugas-tugas yang masuk dan terkendali. Bunyamin (2020, hlm, 120).

Menurut Abdul Barir Hakim, *Google classroom* merupakan bantuan elektronik yang diberikan oleh *Google* sebagai struktur e-learning. Bantuan ini direncanakan untuk membantu pengajar dalam membuat dan memberikan tugas paperless kepada siswa. Pelanggan bantuan ini harus memiliki catatan dengan *Google*. Demikian pula, *Google classroom* harus dimanfaatkan oleh sekolah-sekolah yang memiliki Aplikasi *Google*.

Dari penilaian para ahli di atas, cenderung beralasan bahwa *Google classroom* adalah aplikasi yang memudahkan pengajar untuk mengatur siswa. Dengan penggunaan *Google classroom*, siswa dapat lebih efektif menangani tugas dan secara mengejutkan mengumpulkan tugas lebih banyak tanpa masalah. Demikian juga, belajar melalui *Google classroom* tidak dibatasi oleh wali kelas dan waktu karena cenderung dapat dilakukan dimana saja kapan saja tanpa bertemu langsung dengan pengajar. Guru juga dapat dengan efektif memberikan nilai kepada siswa, karena dengan menggunakan *Google classroom* guru dapat mengetahui siapa yang telah mengumpulkan tugas sejak diidentifikasi oleh *Google classroom*.

b. Manfaat *google classroom*

Selain mempermudah pembelajaran dengan siswa dan instruktur, ada juga keuntungan dari *Google classroom*. Seperti yang diungkapkan oleh Malalina dan Yenni (2018, halaman 60), kelebihan *Google classroom* adalah:

"Sederhana melakukan pengendalian, mengembangkan kerjasama lebih lanjut, memajukan korespondensi yang lebih baik, dan membuat pembelajaran lebih signifikan dan memuaskan; guru dapat membuat kursus, berbagi tugas, dan memposting di aula *Google classroom* dengan cepat, efektif, dan tanpa kertas. Merekomendasikan dan melihat pembelajaran tindakan pengukuran Furnished dengan inovasi keamanan terbaik tanpa biaya tambahan, pengajar dapat mengakses *Google classroom* dalam waktu singkat".

Manfaat menggunakan aplikasi *Google Classroom* menurut Rohman (2021, hlm. 1-3) yaitu :

1. aplikasi diperoleh dan digunakan secara gratis.
2. memiliki penyimpanan data besar sekitar 15 GB.
3. terhubung ke aplikasi produk lain dari *Google*, seperti *Google* terhubung ke *Google Drive* dan Aplikasi *YouTube Kalender Google Kalender*.
4. Mudah digunakan di *PC* laptop atau *smartphone* seluler.
5. Dapat diakses kapan saja dan di mana saja.
6. Tanpa bandwidth atau kuota akses data yang besar.
7. Guru mempromosikan pengajaran dan peserta didik menerima materi.
8. Menjalinkan komunikasi dua arah.
9. Dengan elemen multimedia teks, gambar, audio dan video.
10. Guru dan peserta didik yang tidak terbatas dapat ditambahkan

Manfaat lain menurut Basuki (2020, hlm. 3-5) yaitu:

1. Sederhana untuk diatur, guru dapat mengoordinasikan kursus dan menyambut siswa dan instruktur pendamping. Di halaman

"Pekerjaan Rumah", mereka dapat berbagi tugas, pertanyaan, dan materi yang mencerahkan.

2. Hemat waktu dan kertas pemandu dapat membuat kursus, mengalihkan tugas, menyampaikan dan mengawasi di satu tempat.
3. Asosiasi yang lebih baik Siswa dapat melihat tugas di halaman "Tugas", aliran kursus, atau rencana kursus. Semua materi kursus akan disimpan secara teratur di penyelenggara *Google Drive*.
4. Lebih lanjut mengembangkan korespondensi dan pemeriksaan, Pendidik dapat membuat tugas, mengirim pemberitahuan, dan memulai percakapan kelas abadi. Siswa dapat berkomunikasi satu sama lain dan berinteraksi di aliran data wali kelas atau melalui email. Instruktur juga dapat dengan cepat melihat siapa yang telah menyelesaikan dan siapa yang belum menyelesaikan tugas, dan dengan cepat memberikan nilai dan ujian yang stabil.
5. Bekerja dengan aplikasi yang Anda gunakan *Google classroom* bekerja dengan *Google Documents*, Jadwal, *Gmail*, *Drive* dan Pengembangan.
6. Masuk akal dan aman, Kelas diberikan gratis ke sekolah, cabang non-manfaat dan orang-orang. Kelas tidak mengandung sirkulasi.

Sedangkan menurut Maesaroh manfaat *google classroom* sebagai berikut:

1. Pengaturan langsung Pengajar bisa langsung menyambungkan siswa atau menawarkan kode dengan grup mereka untuk bergabung. Ini hanya membutuhkan beberapa saat untuk merencanakan.
2. Hemat waktu Proses kerja yang sederhana dan tanpa kertas memungkinkan pendidik membuat, melihat, dan menilai tugas dengan cepat di satu tempat.
3. Menumbuhkan afiliasi lebih lanjut Siswa dapat melihat semua pekerjaan rumah mereka di halaman pekerjaan rumah, dan semua materi kelas akan disimpan secara normal di direktur *Google Drive*.

4. Sebuah korespondensi berkembang lebih lanjut berkonsentrasi pada ruang izin pendidik untuk mengirim pengumuman dan memulai diskusi sedikit demi sedikit. Siswa dapat berbagi sumber daya atau memberikan jawaban atas pertanyaan dalam peningkatan informasi.
5. Ramah dan aman Seperti organisasi aplikasi pembelajaran lainnya, *Google classroom* tidak memiliki promosi, tidak akan pernah menggunakan materi atau data siswa untuk didistribusikan, dan gratis untuk sekolah.

Dari penilaian para ahli di atas, pencipta menyimpulkan bahwa kelebihan *Google classroom* adalah diskusi yang membantu guru dan siswa dalam sistem pembelajaran, untuk situasi ini pengajar dipermudah dengan mentransfer materi pembelajaran melalui *Google classroom* dan siswa pasti dapat mengunduh materi yang telah disampaikan oleh guru masa lalu, terlebih lagi guru dapat memberikan tugas sewaktu-waktu dan dapat segera memperbaiki bahkan mengetahui siapa yang telah menyerahkan tugas yang dapat langsung dievaluasi secara bersamaan Bagi peserta didik *google classroom* dapat lebih mudah memahami materi yang diberikan oleh pendidika, dan minat belajar menjadi lebih meningkat karena pembelajaran yang tidak monoton.

Manfaat lain dari *google classroom* selain untuk memudahkan peserta didik dengan guru dalam proses belajar mengajar, masi ada manfaat lain dari penggunaan *google classroom* di antaranya yaitu: Penyederhanaan pengelolaan tugas, meningkatkan kolaborasi serta meningkatkan komunikasi yang baik. Seorang guru bisa membuat satu ruangan kelas dan memberikan sebuah tugas,meberikan saran pengumuman, dan mengontrol proses pembelajaran.

c. Langkah-langkah penggunaan google classroom

Langkah-langkah penggunaan *google classroom* di bedakan menjadi 2 yaitu untuk guru dan peserta didik, *google classroom* dapat di akses dengan komputer ataupun *handphone*. Berikut Langkah-langkah untuk membuat *google classroom* :

1. Guru

- a. Apabila seorang guru sudah memiliki akun email maka bisa langsung masuk ke dalam google classroom.
- b. Setelah pilih “lanjutkan” maka akan berubah tampilan seperti ini. Lalu pilih tanda (+) untuk memulai membuat kelas atau bergabung kedalam kelas untuk peserta.
- c. Setelah mengklik tanda (+) tadi, akan muncul tampilan seperti ini, yaitu tampilan di mana sistem akan menanyakan anda menjadi seorang pengajar atau peserta. Beritanda ceklis pada bagian kotak kecil dan klik “lanjutkan”.
- d. Setelah mengklik “ lanjutkan” sistem akan membawa anda untuk membuat kelas untuk pendidik, seperti dalam contoh di atas, lalu klik “buat”.
- e. Tampilan setelah mengklik “buat”. Ini adalah tampilan ketika sudah di dalam sistem google classroom untuk seorang guru.
- f. Apabila ingin menampilkan kode kelas maka bisa mengklik bagian “kode kelas” dan akan muncul kode kelas seperti pada gambar yang siap untuk di bagikan kepada peserta.
- g. Guru bisa langsung membuat tugas,kuis,pertanyaan dll, dengan cara masuk ke dalam menu “tugas kelas” yang di tunjukan oleh panah merah lalu klik (+ buat).
- h. Guru juga dapat mengganti tema pada layer pribadinya klik “pilih tema” di pojok kanan bertujuan untuk mempercantik tampilan atau daskboar guru.

2. Peserta didik

Adapun peserta didik yang perlu disiapkan apabila ingin menggunakan media *google classroom* ini yaitu:

- 1) Masuk ke aplikasi *playstore* atau *appstore* pada telepon kalian kemudian cari pada menu pencarian “*google classroom*” setelah itu install aplikasi *google classroom*.
- 2) Setelah terinstal di telepon kalian klik “MULAI”
- 3) Siapkan akun google atau gmail anda lalu klik tambahkan akun.
- 4) Aplikasi sudah dapat di gunakan dengan mengklik tanda (+) yang ada di pojok kanan bawah.
- 5) Lalu klik “ gabung ke kelas”
- 6) Setelah bergabung ke kelas maka tampilannya akan berubah seperti ini.

Sesuai Setyawan (2019, hlm. 78) cara memanfaatkan *google classroom* dengan ponsel android, untuk memiliki opsi untuk menggunakan aplikasi google homeroom di ponsel android, Anda harus terlebih dahulu mengaktifkan akun *google classroom* di *browser internet* atau *google*. Anda

berada di play store atau aplikasi kelas yang diunduh dari toko aplikasi. Jika file tersebut sekarang diaktifkan, harap ikuti panduan di bawah ini:

Setyawan (2019, hlm. 78) cara memanfaatkan *google classroom* dengan ponsel *android*, untuk dapat memiliki opsi untuk menggunakan aplikasi *google classroom* di ponsel *android*, Anda harus terlebih dahulu mengaktifkan akun *google classroom* di *internet browser* atau *google*. Anda berada di *play store* atau aplikasi kelas yang diunduh dari toko aplikasi. Jika rekaman sekarang diaktifkan, harap ikuti petunjuk di bawah ini:

1. ketuk aplikasi toko di telepon.
2. Masukkan "kelas" pada halaman pertanyaan.
3. ruang belajar, kemudian klik tombol "*Introduce*".
4. Muncul halaman persetujuan. klik tombol "Terima" lalu, lalu klik "Buka" untuk membuka aplikasi kelas.
5. Informasikan judul kelas dan tekan "*Enter*".
6. Kemudian, klik "*Add another record*" dan pilih tombol "*Current*", kemudian, kemudian masukkan cerita di akun kelas sebagai alamat *email* di bagian yang diberikan, lalu, kemudian masukkan "*password*", klik tombol "Mengikuti" "Lanjutkan. Setelah siklus masuk efektif, kerangka kerja akan meminta Anda untuk menyetujui persyaratan dari strategi administrasi dan keamanan, klik "Akui" untuk menyelesaikan interaksi *login*.

Dapat di simpulakn bahwa langkah-langkah penggunaan *google classroom* yaitu yang paling pertama adalah pastikan anda sudah memiliki akun *google classroom* lalu anda bisa membuka *website google classroom*. Lalu masuk ke dalam *google classroom* lalu pilih apakah anda menjadi seorang pendidik atau peserta didik, jika anda masuk sebagai pendidik maka pendidik bisa langsung memberikan materi pembelajaran dan tugas-tugas yang harus di kerjakan oleh peserta didik, sedangkan jika anda sebagai peserta didik anda bisa langsung *mendownload* materi-materi yang sudah di berikan oleh pendidik sebelumnya dan bisa langsung mengerjakan tugas yang di berikan pendidik. Pendidik lebih mudah menialai tugas-tugas

peserta didik yang telah mengerjakan tugas, sedangkan peserta didik juga bisa langsung mengirimkan tugas-tugasnya sesuai dengan waktu yang telah di atur sebelumnya oleh peserta didik.

d. Kelebihan Google Classroom

Dalam setiap pemanfaatannya, termasuk *pemanfaatan Google classroom*, terdapat manfaat dan hambatan dalam pemanfaatannya. Sesuai Ifakhar (2016, hlm. 13) mengatakan bahwa manfaat dari *google classrom* adalah sebagai berikut:

1. Gampang dipakai: *Google classroom* sengaja bekerja pada antarmuka dan menggunakan alternatif pelatihan untuk mengirim dan mengikuti tugas; Melalui deklarasi, pesan dan pesan *pop-up*, juga dapat meningkatkan korespondensi dengan seluruh kursus atau dengan orang-orang.
2. Hemat waktu: ruang belajar berarti menghemat waktu. Ini menggabungkan dan akibatnya menggunakan aplikasi *Google* lainnya, termasuk laporan, slide, dan halaman akuntansi untuk mengatur ulang dan memperlancar siklus pengawasan penggunaan catatan, penilaian, penilaian perkembangan, dan masukan.
3. Berbasis *cloud*: *google classroom* membawa inovasi yang lebih ahli dan bonafide ke iklim pembelajaran, karena aplikasi *Google* menangani sebagian besar perangkat khusus perusahaan berbasis *cloud* yang digunakan oleh tenaga kerja ahli.
4. *Adaptability*: Aplikasi ini tidak sulit untuk diakses dan digunakan oleh para pendidik dan mahasiswa baik dalam kondisi pembelajaran tatap muka maupun kondisi serba online. Hal ini memungkinkan instruktur untuk lebih efektif menyelidiki dan mempengaruhi strategi menampilkan terbalik, dan mekanisasi dan memilah alokasi dan berbagai tugas dan perdagangan di berbagai kondisi pendidikan.
5. Gratis: *Google classroom* mungkin tidak dapat diakses oleh siswa yang tidak dapat memasuki yayasan pendidikan. Namun, siapa pun dapat mengakses aplikasi apa pun yang tersisa, seperti *Drive*, *laporan*, *tabel*, *slide*, dan sebagainya. Cukup buka akun *Google*.

6. Serbaguna: *Google classroom* dimaksudkan untuk responsif. Mudah digunakan di ponsel apa pun. Dalam iklim pembelajaran yang diatur saat ini, akses portabel untuk menggambar dan materi pembelajaran yang cerdas sangat penting.

Seperti yang diungkapkan oleh Janzen dan Mary yang dikutip oleh Iftakhar (2016, hlm. 13), keuntungan menggunakan *Google classroom*, sebagaimana dijelaskan, adalah: penggunaan *google classroom* yang dirasa mudah, tidak terlalu banyak memakan waktu, berbasis *Cloud*, dapat digunakan dimana saja, layanan atau aplikasi yang gratis. *Google Classroom* dibuat untuk cepat dalam membantu proses pembelajaran. Bisa juga digunakan dengan perangkat *mobile* apapun. Tampilkan di *Google classroom* untuk materi pembelajaran yang menarik dan mudah untuk dikolaborasikan sangat penting dalam iklim pembelajaran terkait *web* saat ini. Oleh karena itu, *Google classroom* merupakan aplikasi yang diberikan oleh *Google Training* untuk membantu para pengajar membuat ruang belajar di dunia maya. Aplikasi ini dapat membantu mempermudah para pendidik dan siswa untuk bekerjasama dalam pelaksanaan sistem pembelajaran.

Dari penjelasan yang sudah di paparkan dapat dikatakan bahwa kelebihan *google classroom* yaitu bisa digunakan di mana saja dan kapanpun tidak banyak membuang waktu. Sedangkan kekurangan *google classroom* yaitu peserta didik maupun pendidik harus selalu terkoneksi dengan jaringan *internet* yang cukup bagus.

2. Konsep Pembelajaran

a. Pengertian Pembelajaran

Menurut Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional, menyatakan bahwa:

pembelajaran adalah suatu pembelajaran yang melibatkan guru dan peserta didik dengan sumber belajar. Secara umum pembelajaran adalah sebuah proses interaksi guru dan peserta didik dalam proses belajar dengan menggunakan sumber, media dan komponen-komponen yang menunjang pembelajaran.

Pembelajaran juga di jelaskan oleh Pane & Dasopan (2017, hlm. 338) mengatakan pembelajaran adalah sebuah proses interaksi 2 orang yaitu peserta didik dan guru, guru di sini dijelaskan sebagai pengajar dan peserta didik sebagai seorang yang belajar. Dengan demikian pembelajaran adalah sebuah proses belajar yang di susun atau di rancang oleh seorang guru atau pendidik yang mana nantinya di terapkan kepada peserta didik.

Pendapat lain mengatakan bahwa pembelajaran adalah sebuah proses di mana belajar merupakan sebuah wadah untuk mendapatkan sebuah pengetahuan, pengalaman dan pembentukan sikap pada peserta didik Hanafy (2014, hlm. 74).

Menurut Muhibbin Syah (2000, hlm. 92) belajar itu bermakna sebagai hasil dari pengalaman dan interaksi dengan lingkungan, semua fase perubahan perilaku individu relatif berlangsung lama proses kognitif

Sementara itu, menurut Sadman (2000, hlm. 20-21), konsep belajar terbagi menjadi dua jenis, yaitu pemahaman luas dan pemahaman konkrit. Secara garis besar, belajar dapat didefinisikan sebagai kegiatan psiko-fisiologis yang mencapai perkembangan individu secara keseluruhan. Maka belajar dalam arti sempit adalah semacam usaha menguasai materi ilmiah merupakan bagian dari kegiatan pembentukan kepribadian yang utuh.

Maka dari itu bisa disimpulkan bahwa pembelajaran adalah sebuah wadah untuk mendapatkan suatu pengetahuan, keterampilan peserta didik, pembelajaran juga suatu proses interaksi antara dua orang yaitu peserta didik dan guru yang menciptakan sebuah tujuan pembelajaran agar pembelajaran terarah dan efektif. Dengan demikian bahwa pembelajaran itu terbagi menjadi dua bagian yaitu pelajar dan pembelajaran, pelajar di sini sebagai subjek orang yang mengikuti pembelajaran. Sedangkan pembelajaran subjeknya yaitu guru yang memberikan pelajaran atau membelajarkan pelajar.

b. Komponen Pembelajaran

Pembelajaran yaitu sebuah wadah yang mana komponen saling berkaitan satu sama lain sehingga dapat tercapainnya tujuan pembelajaran

yang di tentukan. Maka dari itu seorang guru harus mengetahui komponen-komponen apa saja yang ada dalam pembelajaran, komponen pembelajaran terbagi menjadi tujuh komponen yang di jelaskan oleh Pane & Dasopang (2017, hlm. 340) diantaranya yaitu:

a) Guru

Guru sebagai peran pertama yang memberikan sebuah pengajaran kepada peserta didik sebagai seseorang yang memberikan sebuah pengetahuan kepada peserta didik, guru suatu komponen penting dalam proses pembelajaran karena berhasil atau tidaknya pembelajaran itu bergantung kepada seorang guru yang menerapkan strategi, teknik dan metode pembelajaran.

b) Peserta didik

Hamper serupa dengan peran guru yang merupakan peran utama dalam pembelajaran, peserta didikpun merupakan komponen utama dalam proses pembelajaran karena berlangsungnya pembelajaran itu harus ada yang terlibat, sesuai dengan komponen pembelajaran yaitu pembelajara adalah interaksi antara dua arah. Apabila tidak ada peserta didik tujuan pembelajaran tidak akan tercapai.

c) Tujuan pembelajaran

Tujuan pembelajaran adalah komponen utama dalam proses belajar mengajar, dengan adanya tujuan pembelajaran guru dapat mendapatkan sebuah referensi tentang tujuan pembelajaran.

d) Materi pembelajaran

Suatu media atau sumber belajar peserta didik. Apabila tidak adanya materi pembelajaran maka pembelajaranpun tidak akan berjalan. Sebagai seorang guru harus bisa memahami materi pembelajaran yang akan di ajarkan kepada peserta didik.

e) Metode pembelajaran

Seorang guru harus mampu menerapkan metode yang tepat untuk dapat menghasilkan pembelajaran yang efektif dan di rasa

menyenangkan oleh peserta didik. Agar peserta didik tidak merasa jenuh ketika menggunakan metode yang tepat.

f) Alat pembelajaran

Sebuah media yang membantu guru dalam menyampaikan sebuah materi, apabila guru menggunakan alat atau media akan mempermudah dalam menyampaikan materi.

g) Evaluasi

Evaluasi adalah sebuah proses setelah proses pembelajaran berlangsung, berhasil tidaknya pembelajaran akan di bahas di evaluasi pembelajaran dan dapat mengetahui tindak lanjut dalam kinerja pembelajaran berikutnya.

Dapat disimpulkan bahwa komponen pembelajaran adalah sebuah interaksi antara dua arah yaitu guru dan peserta didik, yang mana pembelajaran akan berjalan dengan baik dan benar apabila guru memiliki dan menerapkan sebuah strategi yang tepat. Tujuan pembelajaran bisa tercapai apabila guru dan peserta didik terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Apabila tujuan dan pembelajaran sudah dilakukan maka diakhiri dengan pengevaluasian diakhir pembelajaran yang mana akan membantu guru untuk mengetahui kekurangan-kekurangan apa saja pada saat pembelajaran.

c. Macam-macam model pembelajaran

Model pembelajaran yaitu suatu struktur pembelajaran yang dilakukan oleh peserta didik dan guru dengan tujuan untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran. Sufairoh (2016, hlm. 122) menjelaskan bahwa ada 4 model pembelajaran yang biasanya digunakan oleh guru, empat model pembelajaran tersebut ialah:

1. Pembelajaran Inkuiri (*Inquiry Based Learning*)

Pembelajaran inkuiri menuntut peserta didik agar dapat mencari Jawaban sendiri dari masalah yang dipecahkan berdasarkan data dan informasi yang dikumpulkan. Langkah-langkah pembelajaran inkuiri diantaranya 1) observasi/mengamati fenomena alam; 2) mengajukan pertanyaan terkait fenomena yang diamati; 3) mengajukan

kemungkinan jawaban dan dugaan dari pertanyaan yang diberikan; 4) mengumpulkan data terkait dugaan dan kemungkinan jawaban dari pertanyaan yang diberikan; 5) merumuskan kesimpulan atau jawaban yang benar terkait pertanyaan yang diajukan dengan mengacu pada data yang telah dikumpulkan.

2. Pembelajaran Penemuan (*Discovery Learning*)

Discovery learning mengacu pada pembelajaran yang membimbing peserta didik untuk memecahkan masalah mereka sendiri melalui data yang diterima oleh peserta didik secara kolektif dikumpulkan dan diidentifikasi oleh guru dan peserta didik. Langkah-langkah untuk menemukan pembelajaran adalah 1) Merangsang atau merangsang peserta didik; 2) Pernyataan masalah atau mengidentifikasi masalah; 3) Mengumpulkan data atau mengumpulkan data; 4) Pengolahan data atau pengolahan data; 5) Verifikasi atau verifikasi; 6) Meringkas atau merangkum.

3. Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project Based Learning*)

Model pembelajaran ini bertujuan untuk mempelajari masalah kompleks yang perlu dipecahkan peserta didik, dan memahami situasi belajar melalui penyelidikan dan observasi. Peserta didik memiliki kesempatan untuk menemukan materi yang bermakna bagi mereka dengan berbagai cara. Pembelajaran seperti ini biasanya ditujukan kepada peserta didik untuk membuat karya atau proyek untuk meningkatkan keterampilan mereka.

4. Pembelajaran Berbasis Masalah (*Problem Based Learning*)

Model pembelajaran ini dirancang untuk menginspirasi peserta didik untuk belajar tentang masalah-masalah praktis di lingkungan sekitar yang berkaitan dengan pengalaman dan pengetahuan yang telah atau akan mereka pelajari.

Bertentangan dengan pandangan di atas, Nurdyansyah & Fahyuni (2016, hlm. 35) mengemukakan bahwa model pembelajaran terdiri dari model pembelajaran Situasional, pembelajaran berbasis masalah, e-

learning, pembelajaran inkuiri, pembelajaran kooperatif. Model-model ini bisa dijelaskan sebagai berikut:

1. Model Pembelajaran kontekstual

CTL adalah semacam penemuan yang mengharapkan siswa untuk memiliki pilihan untuk langsung menerapkan dan merasakan materi yang dididik melalui masalah atau pertemuan yang dapat dipercaya, sehingga pembelajaran akan lebih *signifikan* dan menarik. Pembelajaran situasional bagi siswa untuk belajar bagaimana menemukan, mendorong dan meningkatkan mengharapkan siswa untuk tertarik secara langsung pada pengalaman belajar berusaha, melakukan, dan menemukan sendiri.

2. Pembelajaran Berbasis Masalah (PBM)

Pembelajaran yang tindakan pembelajaran yang berfokus pada masalah, dan pembelajaran berbasis masalah adalah pengembangan pembelajaran. Belajar karena upaya bersama yang disengaja dan kemampuan penalaran siswa benar-benar bekerja pada masalah berdasarkan pemahaman, memberdayakan siswa untuk mengasah, menguji dan lebih mengembangkan kemampuan berpikir.

3. Pembelajaran *E-Learning*

Pembelajaran elektronik adalah semacam inovasi organisasi dalam bisnis pengajaran, yang digunakan dalam sistem pembelajaran. *E-Learning (e-Learning)* yaitu strategi pembelajaran yang memanfaatkan *web* sebagai jenis bantuan untuk penyampaian, asosiasi, dan kantor media pembelajaran lainnya.

4. Model Pembelajaran inkuiri

Model ini untuk pengambilan tindakan yang dimulai dari mengajukan pertanyaan, mengajukan teori, dan mengumpulkan informasi. Informasi uji spekulasi, penentuan awal pencapaian, dan resolusi detail yang dipandang sebagai respons yang tepat terhadap tujuan yang mendasarinya. Permintaan belajar menerima siswa sebagai bagian dasar dari pembelajaran. Siswa berperan dalam menemukan intisari

mata pelajaran. Bersamaan dengan itu, instruktur berperan sebagai ajudan, sebagai fasilitator dan inspirasi bagi siswa.

5. Model Pembelajaran yang Menyenangkan

Pembelajaran yang menyenangkan adalah model pembelajaran yang memungkinkan siswa untuk belajar dalam kelompok yang heterogen. Model pembelajaran yang menyenangkan adalah model pembelajaran kumpul atau jemput yang membantu.

B. Jawaban Terhadap Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang peneliti garap yaitu “bagaimana penggunaan *google classroom* dalam prose pembelajaran”. *Google classroom* berupa strategi pembelajaran yang dipakai seorang guru untuk menciptakan pembelajaran yang lebih efektif dan efisien tanpa tatap muka.

Google classroom adalah tempat pembelajaran campuran yang ditujukan untuk tingkat Sekolah yang berencana menemukan jalan keluar dari tantangan membuat, berbagi, dan mengumpulkan tugas tanpa kertas. Dengan segala pertimbangan keefektifan dalam belajar, guru harus bisa menerapkan strategi-strategi yang sesuai dengan keadaan di lapangan, untuk sekarang ini pembelajaran yang berpusat kepada guru sudah tidak lagi efektif karena akhir-akhir ini sekolah sudah menetapkan pembelajaran secara daring.

Guru harus bisa mengkondisikan dan siap dengan kemajuan teknologi karena kemajuan teknologi yang sangat cepat berkembang sudah banyak sekolah-sekolah yang memanfaatkan teknologi untuk proses belajar mengajar. Guru harus bisa meningkatkan kreativitas dan harus bisa menginovatifkan pembelajaran agar pembelajaran berjalan dengan efektif yang tidak mengakibatkan pembelajaran membosankan untuk peserta didik. Karena apabila guru masi saja menggunakan pembelajaran *student center* proses belajar tidak lagi menjadi asik.

Maka dengan itu guru harus bisa memanfaatkan teknologi untuk proses pengajaran dengan menggunakan *google classroom*, aplikasi ini memiliki fitur-fitur yang banyak untuk menunjang pembelajaran berlangsung. Didalam penggunaan *google classroom* ini guru bisa memanfaatkan

fasilitas yang ada di dalam *google classroom* itu sendiri seperti membuat ruang kelas, ruang kelas itu sendiri dapat digunakan untuk berlangsungnya pembelajaran guru bisa membuat ruang kelas sesuai dengan jenjang kelas peserta didik.

Guru bisa mengkondisikan peserta didik di *google classroom* ini, guru juga dapat memberikan materi yang akan di ajarkan dengan meng *upload* materi ke dalam *google classroom*. Materi tersebut dapat di baca atau di buka kapan saja oleh peserta didik selagi peserta didik masi bergabung kedalam *google classroom* itu sendiri. Guru juga bisa melihat atau mengecek siapa saja yang sudah mengerjakan tugas dan belum ngerjakan tugas, penilaian pembelajaranpun bisa di lakukan pada saat itu juga.

Penggunaan *google classroom* dalam pembelajaran itu sendiri sangat membantu dalam proses belajar mengajar dimana sekarang ini sekolah sudah menggunakan kebijakan bahwa pembelajaran di laksanakan secara online atau daring(dalam jaringan), *google classroom* dapat membatu guru dalam pengolahan kelas seperti tugas-tugas yang sudah di kerjakan oleh peserta didik bisa di buatkan sebuah folder agar pekerjaan mereka tidak hilang. Dengan membuat *folder* seperti membuat folder *google drive* yang akan membackup semua materi dan tugas peserta didik dengan itu pemebelajaran akan dirasa lebih *efektif* dan *efisien*.

Dengan demikian dapat di simpulkan bahwa Didalam penggunaan *google classroom* ini guru bisa memanfaatkan fasilitas yang ada di dalam *google classroom* itu sendiri seperti membuat ruang kelas, ruang kelas itu sendiri dapat digunakan untuk berlangsungnya pembelajaran guru bisa membuat ruang kelas sesuai dengan jenjang kelas peserta didik. Penggunaan *google classroom* dalam pembelajaran itu sendiri sangat membantu dalam proses belajar mengajar dimana sekarang ini sekolah sudah menggunakan kebijakan bahwa pembelajaran di laksanakan secara online atau daring (dalam jaringan), *google classroom* dapat membatu guru dalam pengolahan kelas seperti tugas-tugas yang sudah di kerjakan oleh peserta didik bisa di buatkan sebuah folder agar pekerjaan mereka tidak hilang.

C. Pembahasan Penguatan Terhadap Jawaban Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan jawaban rumusan masalah di atas yang intinya terdapat kesamaan penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti sebelumnya, Adapun penguatan dari penelitian ini di antaranya :

1. Hasil penelitian ini dapat diperkuat dengan penelitian yang dilakukan oleh Budiari (Jurnal Riset Pedagogik, 2019, hlm. 257-263).

Kesimpulan dalam penelitian ini adalah, dalam penelitiannya menjelaskan bahwa, pembelajaran di sekolah dasar saat ini sudah banyak peserta didik yang sudah menggunakan handphone, dengan demikian guru dapat memanfaatkan itu semua dengan mengarahkan peserta didik untuk penggunaan *handphone* kearah yang positif seperti mengajarkan atau memperkenalkan pembelajaran dengan berbantuan handphone yang mereka miliki saat ini. Guru beserta orang tua dapat membantu proses pembelajaran itu sendiri dengan berbantuan aplikasi yang ada di semua *handphone android*, yaitu sebuah aplikasi *google classroom* yaitu sebuah terobosan baru dalam dunia pendidikan. *Google classroom* ini dapat membantu proses pembelajaran berlangsung selama peserta didik memiliki akun email yang akan digunakan di *google classroom* itu sendiri.

Sesuai dengan pendapat Iftakhar (2016, hlm 12-18) beliau menjelaskan bahwa *google classroom* adalah alat bantu yang baik untuk digunakan dalam proses belajar, Adapun pendapat lain yaitu terdapat fitur-fitur didalam *google classroom* yang dapat dimanfaatkan berupa komunikasi dan pengumpulan tugas-tugas peserta didik yang memudahkan dan dirasakan lebih efektif. Dengan demikian pembelajaran dengan menggunakan *google classroom* bisa meningkatkan motivasi belajar karena pembelajaran dirasakan lebih menarik. Ada persamaan dan perbedaan didalam penelitian ini yaitu, persamaan dalam penelitian ini yaitu penggunaan *google classroom*, dan perbedaannya yaitu peneliti menggunakan penelitian studi literatur sedangkan ini menggunakan PTK.

2. Hasil penelitian ini dapat diperkuat dengan penelitian yang dilakukan oleh Salamah (Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan, 2020, hlm. 535-537).

Kesimpulan dalam penelitiannya yaitu, dalam penelitiannya menjelaskan bahwa, Sangatlah tidak mudah untuk menerapkan pembelajaran berbasis online kepada peserta didik khususnya peserta didik yang masih duduk di bangku sekolah dasar, tetapi di SD N 01 Pati ini sudah mampu menerapkan pembelajaran berbasis online ini dengan baik. Di SD ini mampu menerapkan pembelajaran berbasis online dengan menggunakan *google classroom* penggunaan *google classroom* bisa mempertahankan prestasi belajar peserta didik bahkan meningkat jauh lebih baik.

Pembelajaran yang dilakukan dengan memanfaatkan *google classroom* ini bersifat fleksibel peserta didik dapat mengikuti pembelajaran kapan saja tidak terpatok dengan ruang dan waktu, karena semua materi sudah dibagikan oleh guru ke dalam *google classroom* itu sendiri. Mengenai prestasi peserta didik dalam pembelajaran *online* melalui *google classroom* sangat stabil bahkan meningkat, dengan demikian pembelajaran dengan menggunakan *google classroom* pembelajaran menjadi lebih efektif. Dengan tidak menghilangkan tugas guru yaitu memberikan materi, memberikan tugas bahkan menilai hasil pembelajaran peserta didik, itu semua dapat dilakukan dengan baik di dalam penggunaan *google classroom*.

Di dalam penelitian ini terdapat kesamaan dan perbedaan dengan peneliti, kesamaan dengan peneliti yaitu penggunaan *google classroom*. Sedangkan perbedaannya terletak di dalam metode, penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif sedangkan peneliti menggunakan studi literatur.

3. Sukmawati “Implementasi Pemanfaatan *Google Classroom* Dalam Proses Pembelajaran Online di Era Industri 4.0” (dalam Jurnal Kreatif Online, Vol. 8 No. 1, 2020). Di dalam penelitiannya mendapatkan hasil yaitu:

Tahap pengaturan memperkenalkan peserta didik dengan penggunaan *Google classroom*. Tahap eksekusi diselesaikan dengan memanfaatkan media ini dalam sistem pembelajaran dan memeriksa hambatan yang terlihat selama di alamat web. Tahap evaluasi dilakukan pada peserta didik dengan mempertimbangkan kesulitan dan keuntungan yang mereka dapatkan dalam sistem pembelajaran.

Beberapa keuntungan menggunakan metode pembelajaran *Google classroom* 1. Langkah perencanaan latihan umumnya sederhana, karena peserta didik dapat menyiapkan latihan dan menyambut peserta didik dan menunjukkan bantuan pada "Kehidupan sehari-hari", mereka dapat berbagi informasi tentang tugas, pertanyaan, dan bahan. 2. Kuat dan efektif, karena pengajar dapat membuat kursus, membagikan tugas, dan menyampaikan melalui media ini 3. Administrasi yang lebih baik, peserta didik dapat melihat tugas di halaman tugas, aliran kursus atau jadwal kursus. Beban materi ini dapat disimpan di penyelenggara Google Drive. 4. Karena peserta didik dapat saling menyampaikan materi melalui email, korespondensi ditingkatkan. Guru juga dapat dengan cepat melihat peserta didik yang telah menyelesaikan atau menyelesaikan tugas sekolah, dan dapat dengan cepat memberikan nilai dan perasaan kepada peserta didik yang bersangkutan. 5. Terjangkau dan aman. *Google classroom* gratis untuk sekolah, badan amal, dan orang-orang. Media tidak memuat promosi, sehingga tidak mencampuri sistem pembelajaran.

4. Sukmawati, Nensia "*The Role of Google Classroom in ELT*" (dalam Jurnal Internasional untuk Studi Pendidikan dan Kejuruan Jil. 1, No. 2, Juni 2019, hlm. 142-145) hasil dari penelitiannya yaitu:

Peneliti menemukan bahwa peserta didik yang menggunakan *Google Classroom* merasa puas dengan pembelajaran *online*. Aplikasi ini dapat diakses dengan mudah. Dapat ditemukan melalui *gadget* seperti *komputer, laptop, laptop, dan handphone*. Selain itu, mahasiswa dapat fokus pada mata kuliahnya, karena dosen akan memberikan waktu kepada mahasiswa untuk mengumpulkan tugas. Peserta didik dapat

melihat instruksi tugas kelas tentang topik apa dan tenggat waktu tugas. Jika mahasiswa terlambat submit, notifikasi akan memberikan informasi di akun dosen. Selain itu, peserta didik dapat dengan mudah mengirim pekerjaan rumah ke mana saja melalui ponsel mereka. Bentuknya berupa teks, audio, dan pengetahuan mereka menjadi lebih banyak.

Dengan *Google Classroom*, mahasiswa dan dosen dapat berinteraksi. Ada juga pendapat pribadi. Di sini, mahasiswa dapat berkomunikasi dengan dosen mana pun yang terkait dengan topik. Ada juga ruang untuk interaksi antara peserta didik dan peserta didik lainnya. Instruktur dapat mengunggah materi yang digunakan di kelas. Sebelum pertemuan, peserta didik dapat melihat garis besar materi dan mengunduh materi langsung di *Google Classroom*. Materi dapat berupa *word*, *powerpoint* dan *pdf*. Peserta didik dapat melihat materi sebelumnya ketika mereka lupa. Menurut penelitian, banyak peserta didik mengetik langsung di ponsel mereka.

5. Sabran, Edy Sabara “Keefektifan *Google Classroom* sebagai media pembelajaran” (dalam penelitian Prosiding Seminar Nasional Lembaga Penelitian Universitas Negeri Makassar). Hasil dan pembahasan dalam penelitian ini menjelaskan bahwa:

Pelaksanaan Pembelajaran *Google classroom* Pembelajaran *Google classroom* sebagai media pembelajaran memiliki dampak eksekusi secara umum yang unggul, dengan pola kecepatan 77,27%. Pelaksanaan *e-learning google classroom* sebagai mekanisme pembelajaran untuk setiap faktor sangat layak.

Nilai kelayakan bagian persiapan sebesar 74,50%, bagian perencanaan dan pembuatan materi sebesar 75,27%, bagian penyampaian pembelajaran sebesar 75%, bagian kolaborasi pembelajaran sebesar 66,10%, dan bagian penilaian pelaksanaan sebesar 69,01%. Kesenjangan dalam rencana pembelajaran Standar evaluasi indikator rencana pembelajaran *Google Classroom* adalah bahwa rencana pembelajaran dan dosen secara keseluruhan tidak

memiliki komitmen untuk melakukan pembelajaran. Oleh karena itu, urgensi penggunaan media *Google Classroom* untuk belajar masih kurang. Saran untuk meningkatkan *efektifitas* perencanaan pembelajaran e-learning dengan *Google Classroom* merupakan aspek utama yang perlu mendapat perhatian.

Table 1 Data Organisir

No	Artikel	Tingkat efektif yang di capai		
		Efektif	Cukup efektif	Kurang efektif
1	Wahyu nuning budiari, 2019 dengan judul “Meningkatkan Motivasi Belajar Bahasa Indonesia SD Menggunakan Google Classroom”	✓	-	-
2	Wiladatus salamah, 2020 dengan judul “Deskripsi Penggunaan Aplikasi Google Classroom Dalam Proses Pembelajaran”	✓	-	-
3	Sukmawati 2020 dalam judul “Implementasi Pemanfaatan <i>Google Classroom</i> Dalam Proses Pembelajaran Online di Era Industri 4.0”	✓	-	-

4	Sukmawati, Nensia 2019 dalam judul “The Role of Google Classroom in ELT”	✓	-	-
5	Sabran, Edy Sabara dalam judul “Keefektifan Google Classroom sebagai media pembelajaran”	-	✓	-

Dengan demikian dapat di Tarik kesimpulan bahwa penggunaan *google classroom* dalam pembelajaran ini sudah efektif. Dilihat dari artikel-artikel di atas menjelaskan bahwa keefektifan penggunaan *google classroom* untuk proses pembelajaran. Mempermudah guru dan peserta didik dalam peroses pemebelajaran di masa pembelajaran daring ini.