

DESAIN PEMBELAJARAN STATISTIK MELALUI GOOGLE CLASSROOM

Chairul Fajar Tafriyanto¹, Harfin Lanya², Moh. Zayyadi³

^{1,2,3} Universitas Madura, Jl. Raya Panglegur Km 3,5

¹chairul_math@unira.ac.id, ²lanya_math@unira.ac.id, ³zayyadi@unira.ac.id

Diterima: 14 September, 2020; Disetujui: 12 November, 2020

Abstract

This study aims to design statistical learning through the use of Google Classroom. In this study, a valid learning device was produced (validated by experts), and received a positive response as well as design learning statistic 1. This research is classified as qualitative research. The 11th semester students at the University of Madura who are taking this 1st statistics course are the subjects in this study. While the data collection technique used is to use a response sheet that is filled out via Google Form and an assignment in the Google Classroom. The data analysis technique used is that student learning outcomes are sought for the average value if the result is more than 75, then the learning design applied is successful and can be used for other courses, and the response to learning outcomes is said to be positive if it gets a percentage of more than 75%. The observation sheet is filled with attention to student activities during the work of assignments and assignments are sent online to students via Google Classroom media. Problem assignments are given to students after they have studied statistics 1. The learning tools designed in this study are in the form of RPM, and test questions. Through this learning design, valid, effective and practical learning tools are obtained.

Keywords: : Design, Google Classroom

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendesain pembelajaran statistik melalui pemanfaatan *Google Classroom*. Dalam penelitian ini dihasilkan perangkat pembelajaran yang valid (divalidasi ahli), dan memperoleh respon positif serta desain pembelajaran statistik 1. Penelitian ini tergolong penelitian kualitatif. Mahasiswa semester 3 sebanyak 11 orang di Universitas Madura yang menempuh mata kuliah statistik 1 ini adalah subjek dalam penelitian ini. Sedangkan teknik pengumpulan data yang digunakan adalah menggunakan lembar respon yang diisi melalui *Google Form* dan penugasan dalam ruang *Google Classroom*. Teknik analisis data yang digunakan adalah hasil belajar mahasiswa dicari nilai rata-ratanya jika hasilnya lebih dari 75 maka, desain pembelajaran yang diterapkan berhasil dan dapat digunakan untuk mata kuliah lain, dan respon hasil belajar dikatakan positif jika memperoleh prosentasi lebih dari 75%. Lembar observasi diisi dengan memperhatikan aktivitas mahasiswa selama pengerjaan soal tugas dan soal tugas dikirimkan secara online kepada mahasiswa melalui media *Google Classroom*. Soal tugas diberikan kepada mahasiswa setelah mereka melakukan pembelajaran statistik 1. Perangkat pembelajaran yang didesain dalam pembelajaran ini adalah berupa RPM, dan Soal Tes. Melalui desain pembelajaran ini diperoleh perangkat pembelajaran yang valid, efektif dan praktis.

Kata Kunci: Desain, Google Classroom

How to cite: Tafriyanto, C. F., Lanya, H., & Zayyadi, M. (2020). Desain Pembelajaran Statistik melalui Google Classroom. *JPMI – Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif*, 3 (6), 653-662.

PENDAHULUAN

Pandemi Covid-19 membuat negara Indonesia pada umumnya dan Universitas Madura pada khususnya mengubah semua tatanan tanpa terkecuali, terutama tatanan pendidikan. Pandemi Covid-19 mengubah sistem perkuliahan yang semula dilakukan dengan sistem tatap muka menjadi sistem online. Hal ini membuat pendidik, khususnya dosen untuk selalu melakukan inovasi dalam pembelajarannya karena pembelajaran dilakukan secara online. Dosen dituntut untuk mampu membelajarkan mata kuliah yang diampunya walaupun bukan dengan sistem tatap muka. Sehingga, dosen berinovasi dan berusaha mendesain perangkat pembelajaran khususnya untuk mata kuliah yang diampunya.

Perangkat pembelajaran merupakan perangkat yang digunakan dalam pembelajaran (Ibrahim, 2010). Perangkat yang dimaksud dalam hal ini adalah media belajar yang bisa digunakan oleh mahasiswa dan dosen dalam pembelajaran. Dengan media ini komunikasi antara mahasiswa dan dosen akan lebih optimal. Sedangkan, valid, efektif dan praktis merupakan kriteria yang harus dipenuhi jika pembelajaran itu dikatakan baik (Nieven, 1999). Perangkat pembelajaran harus memenuhi syarat valid, efektif dan praktis (Zayyadi, Hasanah, & Muhaimin, 2018). Tidak hanya itu, perangkat dikatakan valid jika divalidasi oleh ahli dengan memvalidasi model pembelajaran yang dikembangkan (Khabibah, 2006).

Perangkat yang harus digunakan oleh dosen harus memenuhi kriteria valid, praktis dan efektif. Sehingga, dosen memilih model pembelajaran langsung dengan pemberian tugas melalui *Google Classroom*. Model pembelajaran langsung dengan teknik pemberian tugas dilakukan untuk mempermudah mahasiswa dalam belajar karena pembelajaran dilakukan secara online. Teknik penugasan digunakan untuk mengecek sejauh mana mahasiswa memahami materi yang dijelaskan oleh dosen.

Sistem pembelajaran yang berubah dari tatap muka secara langsung menjadi pembelajaran online, membuat dosen berpikir, menimbang dan mendesain pembelajaran sehingga mahasiswa tetap nyaman mengikuti perkuliahan selama pandemi berlangsung. Model pembelajaran langsung merupakan model pembelajaran yang berpusat pada pengajar. Sehingga, dengan menerapkan model pembelajaran ini, mahasiswa diharapkan mampu berinteraksi dengan baik walaupun secara online. Ciri utama dalam pembelajaran langsung adalah adanya tujuan pembelajaran atau prosedur penilaian, pola kegiatan pembelajaran dan sistem pengelolaan lingkungan belajar (Depdiknas, 2005).

Adapun langkah-langkah dalam pembelajaran langsung adalah (1) menyampaikan tujuan, (2) menyiapkan peserta didik, (3) mempresentasikan, (4) mencapai kejelasan, (5) mencapai pemahaman, (6) berlatih, (7) memberikan latihan terbimbing, (8) mengecek pemahaman dan memberikan umpan balik, (9) latihan mandiri (Trianto, 2007). Pada langkah latihan mandiri, dosen memberikan lembar tugas mahasiswa yang bertujuan untuk mengukur dan menilai pemahaman mahasiswa. Lembar tugas mahasiswa dibagikan secara online melalui *Google Classroom*.

Google Classroom didesain untuk mempermudah pendidik dan peserta didik dalam melaksanakan pembelajaran sekalipun pembelajaran dilakukan dari rumah (secara online). Dalam media ini, tersedia fitur-fitur yang bisa digunakan oleh pendidik untuk mengajar peserta didiknya. Tidak hanya itu, dalam media inipun pendidik bisa membuat tugas dan menugaskan secara langsung kepada peserta didik melalui fitur tugas dalam satu aplikasi (Al-marroof & Al-emran, 2018).

Statistik 1 merupakan mata kuliah yang diberikan kepada mahasiswa semester 2 yang telah lulus mata kuliah prasyarat pada semester sebelumnya. Mata kuliah ini terdiri dari beberapa bab yang harus mahasiswa pahami selama satu semester. Materi yang diberikan dalam perkuliahan ini diantaranya, peranan statistik, ukuran gejala pusat, ukuran penyimpangan data, daftar distribusi frekuensi, kurtosis dan sekuens. Materi tersebut disampaikan dalam 14 kali tatap muka dengan setiap tatap muka sebanyak 150 menit.

Beberapa hambatan pada mata kuliah statistik 1 yang pernah dialami oleh dosen pengajar adalah mahasiswa merasa kesulitan dan bosan dalam mengikuti perkuliahan. Dan kondisi yang dirasakan pada masa pandemi covid-19 yang memaksa dosen untuk work from home atau mahasiswa learning from home, menjadi alasan dosen untuk mendesain pembelajaran statistik melalui *Google Classroom*. Desain yang dosen lakukan dalam perkuliahan ini adalah dalam 14 kali tatap muka dosen memberikan materi dalam bentuk power point melalui *Google Classroom*. Materi disampaikan sesuai dengan jadwal menggunakan model pembelajaran langsung dengan tehnik penugasan dalam di setiap pertemuan. Penelitian ini dirasa penting untuk dijadikan sebagai referensi oleh dosen dalam membelajarkan mata kuliah yang diampunya, dan mendapatkan perangkat pembelajaran yang valid, efektif dan praktis.

METODE

Jenis penelitian ini adalah penelitian penelitian kualitatif dengan teknik penelitian lapangan. Penelitian ini disebut penelitian kualitatif karena dalam penelitian ini akan mendeskripsikan tentang desain pembelajaran statistik 1 melalui *Google Classroom*. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah berupa angket yang disebar kepada mahasiswa melalui *Google Form* dan tes yang dilakukan secara online. Untuk melihat aktivitas mahasiswa selama pembelajaran, dosen memperhatikan setiap pertanyaan dan tanggapan yang mahasiswa berikan dalam kelas *Google Classroom*.

Teknik analisis data dilakukan dengan menganalisis hasil respon yang diberikan oleh mahasiswa dalam isian *Google Form*. Jika respon dari mahasiswa memilih jawaban “Ya” sebanyak lebih dari 75% maka, dapat dikategorikan positif. Sedangkan tes yang diberikan pada mahasiswa digunakan untuk mengetahui tingkat pemahaman kognitif mahasiswa yang dalam penelitian ini, desain ini dapat dikatakan baik jika memperoleh nilai hasil tes belajar mahasiswa lebih dari 70.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Berdasarkan pembelajaran yang dilakukan diperoleh nilai hasil belajar mahasiswa adalah sebagai berikut.

Tabel 1. Nilai Mahasiswa

NIM	Nilai
2018220001	90
2018220002	81
2018220003	88
2018220005	77
2018220006	82

2018220007	75
2018220013	85
2018220014	87
2018220015	80
2018220016	90
2018220019	78
Rata-rata	83,00

(sumber : data hasil belajar mahasiswa T.A. 2019/2020)

Berdasarkan hasil rata-rata hasil belajar mahasiswa, dapat disimpulkan bahwa desain pembelajaran yang diterapkan efektif karena hasil belajar mahasiswa lebih dari 70 (Lanya & Aini, 2018) Sedangkan hasil respon mahasiswa terhadap desaim pembelajaran melalui *Google Classroom* adalah sebagai berikut.

Tabel 2. Respon Mahasiswa

Pertanyaan	Respon Mahasiswa	
	Ya	Tidak
Soal 1	81,8%	18,2%
Soal 2	90,9%	9,1%
Soal 3	72,7%	27,3%
Soal 4	81,8%	18,2%
Soal 5	81,8%	18,2%
Rata-Rata	81,8%	18,2%

(sumber : data respon mahasiswa T.A. 2019/2020)

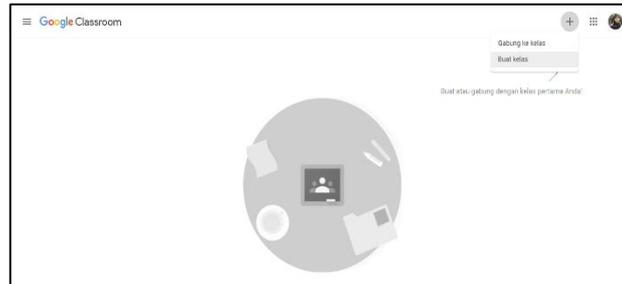
Berdasarkan hasil respon mahasiswa diperoleh bahwa rata-rata mahasiswa yang menjawab “Ya” adalah 81,8%. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa desain pembelajaran yang diterapkan praktis karena memperoleh respon positif dari mahasiswa yaitu hasil prosentasenya lebih dari 75 (Lanya & Aini, 2018).

Pembahasan

Google Classrom merupakan forum yang dapat digunakan untuk mempermudah interaksi antar dosen dan mahasiswa atau siswa di dalam dunia maya (Hapsari & Pamungkas, 2019). Aplikasi ini memeberikan dosen kesempatan untuk berinovasi dan bereksplorasi tentang keilmuannya kepada mahasiswa. Dengan aplikasi ini dosen dapat membuat kelas, mendistribusikan tugas, memberi nilai, mengirim masukan, dan melihat semuanya di satu tempat.

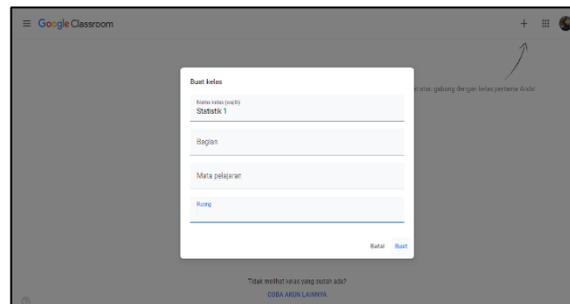
Google Calsroom merupakan media baru yang mempunyai banyak kelebihan (Green, 2010). *Google Classroom* dapat digunakan jika pendidik dan peserta didik sama-sama mempunyai akun agar bisa terhubung. Media ini juga dapat diakses menggunakan internet di komputer dengan browser apa pun, seperti *Chrome*, *Firefox*, *Internet Explorer*, termasuk *Safari*. *Google Classroom* juga dapat diakses melalui *smartphone*. Aplikasi ini tersedia bebas dan bisa digunakan oleh siapapun yang memiliki *Google Apps for Education*, tool yang digunakan free termasuk didalamnya gmail, document dan drive (Herma, 2014). Sehingga, siapapun bisa mengakses aplikasi ini asalkan mereka mempunyai akun email *Google*.

Desain pembelajaran statistik 1 melalui *Google Classroom* ini sangat mudah dan praktis. Hal ini karena dengan tidak tatap muka secara langsung, mahasiswa dan dosen dapat melakukan pembelajaran, serta mahasiswa juga dapat menyelesaikan tugasnya tanpa memerlukan banyak kertas sebab tugas dikerjakan dan didistribusikan secara online. Hal ini, sesuai dengan pendapat (Herma, 2014) bahwa aplikasi ini mudah digunakan dan menghemat waktu. Proses pembelajaran melalui aplikasi ini dilakukan dengan tahapan diantaranya, search “google” melalui media *mozilla firefox* atau *chrome*, lalu buka *Google Classroom*



Gambar 1. Cara Membuat Kelas Tahap 1

Kemudian dosen bisa langsung memilih “buat kelas”. Kelas yang dibuat di beri nama sesuai dengan matakuliah yang diampu. Kemudian untuk mengakses ini setiap mahasiswa dan dosen wajib memiliki *Google Apps For Education* sehingga dosen dapat dengan mudah membuat kelas perkuliahan dan mahasiswa pun dapat dengan mudah bergabung dalam kelas tersebut.



Gambar 2. Cara Membuat Kelas Tahap 2

Setelah diisi sesuai dengan mata kuliah yang diampu yaitu Statistik 1, maka kelas baru dalam *Google Classroom* dapat kita temukan. Seperti pada gambar berikut.



Gambar 3. Cara Membuat Kelas Tahap 3

Setelah membuat kelas, kita dapat secara langsung menggunakannya sebagai media pembelajaran. Setiap mahasiswa dapat terhubung dengan dosen atau mahasiswa dapat mengikuti perkuliahan jika mereka sudah bergabung di dalam kelas. Caranya adalah dosen

memberikan kode kelas kepada mahasiswa agar mereka dapat bergabung dalam kelas. Jika semua mahasiswa sudah tergabung dalam kelas maka, dosen sudah bisa menggunakan kelas tersebut.

Dosen dapat memberikan tugas kelompok atau individu melalui Google Classroom dan semua tugas yang diberikan akan tersimpan otomatis dalam Google Drive. Tidak hanya tugas, dosen juga dapat memberikan semua informasi kepada mahasiswa melalui Google Classroom. Mahasiswa dapat bertanya langsung kepada dosen melalui forum diskusi dan dosen juga dapat langsung menjawabnya dalam forum yang sama.

Google Classroom merupakan kelas di dunia maya sebagai sarana pengumpulan tugas (Asnawi 2018). Selain, menyajikan materi dalam forum kelas ini, dosen mendistribusikan tugas kepada mahasiswa dalam kelas ini. Mahasiswa dapat mengetahui tugas yang ditugaskan kepadanya pada kolom tugas. Tugas yang dibebankan kepada mahasiswa ada batas waktunya. Dalam artian pengumpulan tugas diatur oleh dosen agar mahasiswa dapat disiplin dalam mengerjakan tugas. Tugas yang diberikan berupa soal latihan pengembangan sesuai dengan materi yang disajikan. Teknologi dan komunikasi yang berkembang sangat pesat khususnya internet dan *Google Classroom* memungkinkan pengembangan layanan informasi dengan baik terutama untuk institusi pendidikan.

Di suatu perguruan tinggi wajib mengembangkan *e-university* agar penyelenggaraan pendidikan dapat terlaksana dengan baik (Darmawan, 2012). Agar pelaksanaan pendidikan dapat berjalan lancar sesuai dengan perencanaan pembelajaran. Dengan kondisi pandemi Covid-19 seperti saat ini, *Google Classroom* merupakan aplikasi yang dapat membantu dosen untuk melaksanakan pembelajaran tanpa tatap muka secara langsung. Melalui aplikasi ini dosen bisa memaparkan materi perkuliahan secara langsung dan mahasiswa juga dapat mengaksesnya secara mudah, kapanpun dan dimanapun asalkan mereka mempunyai kuota internet.

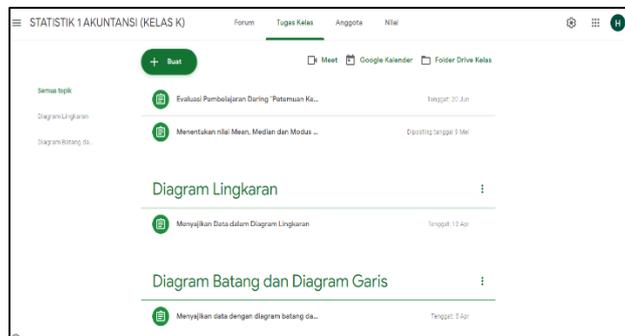
Dalam *Google Classroom*, dosen bisa melihat perkembangan mahasiswanya. Selain fitur forum diskusi. Aplikasi ini juga menyediakan forum diskusi yang dapat ditanggapi dan dikomentari oleh mahasiswa secara langsung, sehingga diskusi yang dilakukan seperti bertatap muka secara langsung. Sejauh ini, hambatan yang terjadi dalam pembelajaran statistik 1 dapat diatasi dengan baik. Hal ini sejalan dengan pengguna *Google Classroom* tidak memiliki hambatan apapun, karena aplikasi ini didukung 42 bahasa (Gunawan & Sunarman, 2018).

Pembelajaran melalui *Google Classroom* ini dapat mempermudah dosen dalam memberikan perkuliahan statistik 1. Selain, kondisi pandemi yang dirasakan bersama, pemilihan *Google Classroom* dikarenakan aplikasi ini sangat mudah diakses oleh mahasiswa dan tidak memerlukan kuota yang banyak. Tidak semua dosen di Universitas Madura menggunakan aplikasi ini. Dosen memilih aplikasi ini juga karena dengan aplikasi ini mahasiswa dapat belajar tanpa terikat waktu sebab mereka dapat mengakses materi yang disajikan dosen kapanpun tanpa menghabiskan kuota data penyimpanan smartphone yang mereka miliki.

Dalam aplikasi ini terdapat fitur *Home* yang berisi notifikasi dari dosen mengenai materi yang dibahas dalam kelas. Selain itu, fitur *Your Work* juga ada dalam aplikasi ini yang memudahkan dalam pengumpulan nilai dan dosen dapat memberikan nilai secara langsung dalam aplikasi ini. Tugas yang diberikan kepada mahasiswa juga dapat diberikan *Deadline* sesuai dengan keinginan dosen. Berikut strategi Pembelajaran Statistik 1 Melalui Google Classroom.

Perkuliahan dimulai dengan penjelasan dosen kepada mahasiswa dengan menggunakan media powerpoint. Power point yang di berikan berisi tentang materi perkuliahan seperti pengertian Statistik, Penyajian Data, Ukuran Pemusatan Data, Ukuran Penyimpangan data, Kurtosis dan Sekuen serta Distribusi Peluang. Semua materi ini diberikan kepada mahasiswa dalam 14 kali tatap muka dengan setiap tatap muka selama 150 menit. Namun, pembelajaran melalui aplikasi ini tidak terbatas waktu, mahasiswa dapat dengan bebas menanyakan dalam forum kelas dan dosen dapat menjawabnya secara langsung. Materi perkuliahan ini dosen tuliskan dalam format RPM (Rencana Pembelajaran Mingguan).

Metode perkuliahan yang digunakan adalah pembelajaran langsung, artinya dosen menjelaskan materi melalui media power point, kemudian dilanjutkan tanya jawab, dan langkah terakhir adalah penugasan. Sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran langsung dalam (Trianto, 2017) yaitu langkah ke sembilan adalah memberikan latihan mandiri. Jadi, setiap selesai perkuliahan dosen memberikan tugas kepada mahasiswa sesuai dengan materi yang disajikan. Dan deadline yang diberikan dosen disesuaikan dengan soal jika soalnya banyak maka tenggang waktu yang diberikan adalah 5 hari setelahpenugasan.



Gambar 4. Penugasan Dalam Forum Google Classroom

Sebelum perkuliahan dimulai, dosen mewajibkan mahasiswa melakukan presensi dengan mengisi *Google Form* yang telah dosen share sebelum materi perkuliahan dibagikan. Dengan media ini, dosen dapat dengan mudah mengetahui tingkat kehadiran dan kedisiplinan mahasiswa dalam mengikuti perkuliahan.

Perkuliahan Statistik yang dilaksanakan melalui *Google Classroom* ini melalui proses intruksional sebagai berikut. 1) Perencanaan, sebelum melaksanakan pembelajaran, dosen membuat serangkaian instrument pembelajaran yang meliputi RPM ,dan Soal Tes yang terlebih dahulu divalidasi oleh ahli. 2) Evaluasi, dalam aplikasi *Google Calassroom* ini mahasiswa dapat melakukan tes secara langsung, karena di dalamnya sudah ada fitur atau room ujian sehingga mahasiswa dapat mengerjakan soal yang diberikan dan mengupload jawaban mereka di ruang yang sama (Miarso, 2004). Soal evaluasi yang diberikan adalah soal uraian dengan rata-rata nilai kelas yang diperoleh adalah 83,00. Dengan nilai rata-rata ini, dapat dikatakan bahwa perangkat yang digunakan baik karena hasil belajar mahasiswa lebh dari 70 (Lanya & Aini, 2018). 3) Pengumpulan data mahasiswa, aplikasi ini juga dilengkapi dengan fitur dimana semua data diri mahasiswa tersimpan, terutama dalam menyelesaikan soal tes dan keaktifan mahasiswa sehingga dosen dapat menilai langsung kegiatan itu semua dalam aplikasi ini. 4) Analisis, analisis yang dilakukan dalam kegiatan ini adalah dengan mengetahui nilai keaktifan dan nilai tes mahasiswa, dosen bisa langsung melakukan analisis statistik terhadap hasil keaktifan dan hasil belajar mahasiswa sehingga dosen dapat mengetahui progres pembelajaran yang dilaksanakan melalui aplikasi *Google Classroom*. 5) Perkembangan, melalui aplikasi ini

dosen juga dapat mengetahui perkembangan mahasiswa, dengan memberikan catatan-catatan khusus untuk setiap penilaian atau evaluasi yang diberikan kepada mahasiswa. 6) Respon Mahasiswa, Melalui aplikasi ini, dosen dapat mengetahui respon mahasiswa terhadap desain pembelajaran statistik. Sehingga, berdasarkan lembar respon yang *dishare* kepada mahasiswa melalui isian *Google Form* diperoleh bahwa respon mahasiswa mencapai 81,8% mahasiswa sangat antusias dan tertarik untuk melaksanakan pembelajaran melalui media / aplikasi *Google Classroom*. Hal ini, dapat dikatakan bahwa respon mahasiswa positif terhadap desain pembelajaran ini (Sabran & Sabara, 2004).

Semua kegiatan di atas dapat dilakukan dalam aplikasi *Google Classroom*. Aplikasi ini merupakan suatu media dimana dapat mempermudah dosen dalam melaksanakan pembelajaran secara online. Media pembelajaran dapat disebut juga sebagai teknologi pendidikan (Arsyad, 2014). Aplikasi ini merupakan aplikasi yang sudah memanfaatkan teknologi dalam pelaksanaannya. Karena dalam aplikasi ini dosen harus mampu membuat kelas, mengupload materi perkuliahan, menugaskan mahasiswa dalam forum tugas kelas dan membuat evaluasi/menilai hasil belajar mahasiswa.

Adapun kelebihan pembelajaran melalui *Google Classroom* adalah yang pertama, akses belajar cepat karena dengan menggunakan media ini, mahasiswa dapat dengan mudah mengakses materi perkuliahan yang diberikan jika dibandingkan dengan media lainnya, yang kedua sebagai media evaluasi baik itu evaluasi keaktifan mahasiswa ataupun evaluasi hasil belajar mahasiswa. Yang ketiga, hemat ruang dan waktu karena kita tidak butuh kelas yang besar seperti pembelajaran yang dilaksanakan secara offline serta waktu yang digunakan juga fleksibel, kapanpun mahasiswa dapat membuka kembali materi perkuliahan yang diberikan. Yang keempat, mendisiplinkan mahasiswa. Forum tugas yang diisi oleh dosen mampu mendisiplinkan mahasiswa karena dosen dapat memberikan atau mengatur *deadline* pengerjaan tugas, sehingga hal ini akan memaksa mahasiswa untuk segera menyelesaikan tugas yang diberikan.

Selanjutnya yang kelima, menjalin kerjasama dan komunikasi yang baik. Kerjasama dan komunikasi yang baik dapat terjalin melalui media ini, karena dalam kelas ini ada forum diskusi sehingga memudahkan mahasiswa untuk melakukan aktivitas pembelajaran. Yang keenam, kemudahan dalam penyimpanan data. Semua data yang di *share* oleh dosen akan tersimpan otomatis dalam satu tempat yaitu dalam *drive*. Sehingga, memudahkan dosen jika membutuhkan data tersebut. Yang ketujuh, aman, nyaman dan terjangkau. Media aman, nyaman dan terjangkau karena semua data yang tersimpan tidak dapat diketahui oleh sembarang orang, pembelajaran dilakukan tanpa tatap muka dan media ini juga dapat dengan mudah diakses dan tidak membutuhkan kuota yang banyak. Yang kedelapan, teratur. Media ini juga dapat mengatur secara otomatis semua file yang telah diupload baik itu oleh dosen ataupun mahasiswa. Karena setiap file itu akan tersimpan dalam folder berbeda dan sesuai dengan waktu penyimpanan.

Selain kelebihan, media atau aplikasi *Google Classroom* juga mempunyai kelemahan atau kekurangan, yakni Jaringan wifi yang buruk dapat mengganggu pembelajaran melalui aplikasi ini karena aplikasi ini membutuhkan kuota internet terutama untuk mendownload materi perkuliahan. Tidak seperti aplikasi lainnya, notifikasi atau pemberitahuan pembaruan tidak dapat dilakukan secara langsung. Pengguna harus mengecek *Google Classroom* secara berkala untuk mengetahui informasi yang terbaru. Mudah Hilang, Jika kita tidak lagi menginginkan aplikasi ini, maka kita dapat dengan mudah *log out* untuk aplikasi *Google Classroom* ini. Serta mewajibkan mahasiswa memiliki sarana yang canggih sehingga jika tidak semua mahasiswa

mempunyai *smartphone* ataupun laptop yang baik, maka dosen harus memperhatikan ulang pembelajaran menggunakan aplikasi / media ini.

KESIMPULAN

Berdasarkan paparan terdahulu, dapat disimpulkan bahwa desain pembelajaran melalui *Google Classroom* ini memberikan kemudahan untuk dosen dan mahasiswa dalam melaksanakan proses perkuliahan, walaupun pembelajaran tidak dilaksanakan secara *offline*. Media ini sangat menunjang pendidik/dosen untuk melakukan inovasi dalam pembelajarannya mengingat kondisi pandemi yang belum berakhir sehingga dapat menjadi alternatif bagi pendidik/dosen dalam pemilihan media pembelajaran secara daring. Selain itu, perangkat pembelajaran yang digunakan ataupun media yang dipakai disambut positif oleh mahasiswa. Karena rata-rata nilai yang diperoleh mahasiswa baik dan respon mahasiswapun positif. Dapat dikatakan bahwa desain dengan media ini berhasil dilaksanakan dengan baik.

Sebelum memilih media atau aplikasi pembelajaran, sebaiknya dosen/pendidik memperhatikan kondisi mahasiswa secara keseluruhan agar media pembelajaran atau aplikasi pembelajaran yang digunakan dapat berjalan dengan baik.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terimakasih penulis sampaikan kepada Sri Indriati Hasanah, S.Si., M.Pd. selaku Kaprodi Pendidikan Matematika dan Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Universitas Madura yang telah mendukung penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

- Al-marroof, R. A. S., & Al-emran, M. (2018). Students Acceptance of Google Classroom : An Exploratory Study using PLS-SEM Approach. *International Journal of Emerging Technologies in Learning (iJET)*, 6(13), 112–123. <https://doi.org/https://doi.org/10.3991/ijet.v13i06.8275>.
- Arsyad, A. (2014). *Media Pembelajaran* (Cetakan 17). Jakarta: Rajawali Pers.
- Asnawi, N. (2018). Pengukuran Usability Aplikasi Google Classroom Sebagai E-learning Menggunakan USE Questionnaire (Studi Kasus: Prodi Sistem Informasi UNIPMA). *Research : Journal of Computer, information system, & technology management*, 1(2).
- Darmawan, D. (2012). *Teknologi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Depdiknas. (2005). *Model-model Pembelajaran Matematika*. Jakarta : Depdiknas Direktorat Jendral Pendidikan Dasar dan Menengah. Direktorat Pendidikan Menengah Lanjutan pertama.
- Green, L. (2010). *The Internet: An Introduction to the New Media*.
- 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. In *Prosiding Seminar Nasional Etnomatnesia*.
- Hapsari, S. A., & Pamungkas, H. (2019). Pemanfaatan google classroom sebagai media pembelajaran online di universitas dian nuswantoro. *Wacana*, 18(2), 225–233.
- Herma, W. (2014). *Google Classroom Ruang Kelas Dunia Maya*, diakses dari <http://widyaherma.com>
- Ibrahim, M. (2010). *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Surabaya: University Press.

- Khabibah, S. (2006). Pengembangan Model Pembelajaran Matematika dengan Soal Terbuka untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Sekolah Dasar. *Disertasi*. Universitas Negeri Surabaya.
- Lanya, H., & Aini, S. D. (2018). Pembelajaran Osborn Dengan Teknik Brainstorming Berbantuan Aplikasi Matlab Materi Akar Persamaan Tak Linear. *BRILIANT: Jurnal Riset Dan Konseptual*, 3(3), 312–318.
- Miarso, Y. (2004). *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Kencana.
- Nievien, N. M. (1999). *Design Approaches and Tools in Education and Training*. Netherland: Kluwer Academy Publisher.
- Sabran, S., & Sabara, E. (2004). Keefektifan Google Classroom sebagai media pembelajaran. In *Prosiding Seminar Nasional Lembaga Penelitian Universitas Negeri Makassar* (pp. 122–125). Lembaga Penelitian Universitas Negeri Makassar.
- Trianto. (2007). *Model-Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Zayyadi, M., Hasanah, S. I., & Muhaimin, A. (2018). Pengembangan Lembar Kegiatan Siswa dalam Pemecahan Masalah Matematika Dengan Pendekatan Metakognitif Moh. *BRILIANT: Jurnal Riset Dan Konseptual*, 3(4), 401–410.