

KEEFEKTIFAN MEDIA PEMBELAJARAN GOOGLE CLASSROOM DAN GOOGLE MEET DALAM MENINGKATKAN KARAKTER BELAJAR MAHASISWA DI MASA PANDEMI

Muslimah¹⁾, Marya Ulfa¹⁾

¹⁾ Fakultas Bahasa dan Budaya Universitas 17 Agustus 1945 Semarang
Jln Seteran dalam no 9 Semarang
Email: muslimaherfan@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menentukan tingkat keefektifan media pembelajaran Google Classroom dan Google Meet dalam meningkatkan karakter belajar mahasiswa. Pendekatan penelitiannya kuantitatif dan jenisnya korelasional. Subyek penelitian adalah mahasiswa Fakultas Bahasa dan Budaya Untag Semarang. Data diperoleh dengan menggunakan kuesioner yang disusun menurut model skala likert. Teknik analisis data dengan menggunakan analisis deskriptif dan inferensial (korelasi parsial dan regresi ganda) menggunakan program IBM SPSS Statistic 25. Metode pengumpulan data menggunakan kuesioner yang disusun menurut model skala likert. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tes kemampuan akhir yang diperoleh responden sangat bervariasi sesuai dengan kriteria ketuntasan. Uji validitas menunjukkan bahwa semua item indikator adalah valid. Hasil uji reliabilitas terhadap keseluruhan variabel adalah reliabel. Dalam Uji normalitas menunjukkan bahwa semua data adalah normal. Pada Uji linieritas terdapat hubungan linear secara signifikan antara variabel motivasi (X) dengan variabel Media Pembelajaran (Y). Berdasarkan hasil uji multikolinieritas antar variabel tersebut tidak terjadi multikolinieritas. Kesimpulannya bahwa penggunaan media pembelajaran Google Classroom dan Google Meet dalam meningkatkan karakter belajar mahasiswa di masa pandemi 89,3% sangat efektif digunakan.

Kata kunci: Media Pembelajaran, Google Classroom, Google Meet, dan Karakter Belajar.

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Pandemi yang berkepanjangan mengakibatkan perubahan pada berbagai sektor tak terkecuali sektor pendidikan. Pada masa sekarang sektor pendidikan harus mampu bertahan dan berkembang sesuai dengan tuntutan bahwa pendidikan harus tetap berjalan dengan berbagai daya dan upaya. Untuk itu pendidikan harus dapat menyesuaikan dengan situasi masa kini. Pilihannya adalah pada pemanfaatan teknologi informasi serta komunikasi saat berlangsungnya pembelajaran. Sesuai dengan pendapat (Anshori, 2017:12) bahwa pemanfaatan teknologi informasi serta komunikasi saat berlangsungnya

pembelajaran, siswa yang terlibat di dalamnya mampu menggunakannya untuk mengeksplorasi serta saling bertukar informasi secara efektif dan efisien. Semenjak diadakannya pembatasan sosial, sekolah - sekolah ditutup dan siswa melakukan pembelajaran dari rumah. Hal ini tentunya cukup membuat guru/dosen harus memutar balik strategi dan merencanakan metode pembelajaran ulang yang dinilai bisa lebih efektif dan efisien. Para guru/dosen bila dihadapkan dengan mendadak dan diluar perkiraan banyak yang merasa kesulitan menerapkan metode pembelajaran baru secara daring. Berbagai platform media pembelajaran secara daring disajikan seperti FBB Learning, Spada,

e-Learning, Google Classroom, Zoom, Google Meet, MS Team, dan sebagainya. Pemilihan media pembelajaran daring yang tepat kreatif dan inovatif akan mempengaruhi daya tarik peserta didik dalam belajar agar mahasiswa / peserta didik tidak mengalami kesulitan dan bosan dalam belajar. Selama ini pemilihan Platform *Google Classroom* dan *Google Meet* dianggap paling mudah digunakan dan bisa terintegrasi dengan baik. Maka dalam penelitian ini memfokuskan pada pengukuran tingkat keefektifan media pembelajaran *Google Classroom* dan *Google Meet* dalam meningkatkan karakter belajar mahasiswa di masa pandemi. Adapun yang menjadi permasalahan adalah bagaimana keefektifan media pembelajaran *Google Classroom* dan *Google Meet* dalam meningkatkan karakter belajar mahasiswa di masa pandemi.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan pembelajaran menggunakan media *Google classroom* dan *Google Meet* dapat membentuk karakter disiplin mahasiswa. Dosen memberikan peraturan saat pembelajaran dimulai agar terciptanya karakter, ketika mahasiswa berhasil mematuhi aturan yang berlaku dosen selalu memberi pujian hal tersebut mendukung pendapat Maria (2005) bahwa terdapat 4 indikator yang dapat mengembangkan karakter disiplin sejak usia dini yang pertama adalah peraturan, kedua yaitu konsistensi, yang ketiga hukuman dan yang keempat pujian untuk mahasiswa. Pada saat melakukan penelitian mendapatkan temuan bahwa dosen telah membiasakan mahasiswa untuk membentuk karakter disiplin. hal tersebut mendukung hasil penelitian Sutatik (2014) bahwa metode latihan merupakan satu dari banyak cara untuk membentuk karakter disiplin pada mahasiswa, melalui metode ini

mahasiswa mampu memahami suatu proses karena mahasiswa dirangsang untuk aktif belajar secara individu maupun secara berkelompok, dan juga melalui metode latihan mahasiswa mendapatkan pembiasaanberperilaku baik dan tingkah laku yang baik apabila dilakukan dan dibina secara terus menerus. Pembelajaran dengan menerapkan metode latihan dalam proses pembelajaran yang menyenangkan mampu meningkatkan karakter kedisiplinan mahasiswa ketika proses belajar berlangsung. Hal ini mendukung teory *Thorne* (2013) bahwa terdapat metode pembelajaran yang menjadi alternatif dalam proses pembelajaran daring contohnya metode *Blanded Learning* yaitu campuran pembelajaran tatap muka yang berbasis elearning dan multimedia, mahasiswa akan tetap melakukan pembelajaran seperti biasanya dengan adanya komunikasi secara lisan dan visual antara mahasiswa dan dosen Hal tersebut mendukung hasil penelitian Ningrum (2019) bahwa untuk menumbuhkan kedisiplinan pada mahasiswa dibutuhkan pembelajaran dengan komunikasi secara visual dan lisan antara mahasiswa dan dosen sehingga tercipta karakter disiplin pada mahasiswa. Pada penelitian didapati kurangnya komunikasi secara lisan dan visual dalam pembelajaran daring yang menyebabkan perubahan karakter selama masa pembelajaran daring. Penggunaan media pembelajaran daring agar tetap bisa membentuk karakter pada mahasiswa. Namun hasil yang didapat tetap terlihat pada saat pembelajaran daring ini karakter mahasiswa cukup signifikan yaitu 60,6%, hal ini bisa diatasi dengan dukungan secara penuh pada program pembelajaran daring menggunakan media pembelajaran *Google Classroom* dan *Google Meet* sebagai pembentuk

karater mahasiswa dalam belajar secara daring bisa tercapai secara maksimal.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dan merupakan penelitian korelasional yang bertujuan untuk mencari ada tidaknya hubungan antara variabel bebas dengan variabel terikat. Pada penelitian ini tidak ada pengendalian atau perlakuan terhadap variabel bebas secara langsung karena peristiwa telah terjadi. Lokasi penelitian di di Fakultas Bahasa dan Budaya Universitas 17 Agustus 1945 Semarang. Populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa Fakultas Bahasa dan Budaya Universitas 17 Agustus 1945 Semarang yang terdiri atas 60 responden dari program studi S1 Bahasa Inggris dan D3 Jepang.

Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan questioner untuk mengungkap informasi mengenai media pembelajaran yang dilakukan oleh dosen, karakter mahasiswa terhadap pembelajaran, dan media pembelajaran yang digunakan. Kuesioner disusun menurut model skala likert yang telah divalidasi ahli dan diujicobakan pada 60 mahasiswa dengan pengujian validitas dan reliabilitas serta uji asumsi klasik yaitu uji normalitas, uji reliabilitas dan uji multikolinieritas untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran pada instrument penelitian secara Random Sampling. Teknik analisis data dengan menggunakan analisis deskriptif dan infrensial (korelasi parsial dan regresi ganda) menggunakan program IBM SPSS Statistic 25, yang sebelumnya data telah melalui uji prasyarat analisis antara lain: uji normalitas, linieritas, dan multikolinieritas.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil data tes kemampuan akhir yang bertujuan untuk mengetahui karakter mahasiswa dalam menggunakan media pembelajaran *Google Classroom* dan *Google Meet* pada mahasiswa fakultas Bahasa dan Budaya Universitas 17 Agustus 1945 Semarang khususnya program studi S1 Bahasa Inggris dan D3 Bahasa Jepang. Hasil analisis data menunjukkan bahwa nilai yang diperoleh responden sangat bervariasi dan sesuai dengan kriteria ketuntasan. Nilai yang diperoleh masing - masing responden didapat dari nilai karakter (X1), efektifitas (X2), dan media pembelajaran (Y). Selanjutnya Uji validitas berguna untuk mengetahui kevalidan atau kesesuaian questioner.

Tabel 1.
Dependent Variable

		Coefficients ^a				
		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
Model		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	78,933	9,638		8,190	,000
	Karakter Mahasiswa	,030	,120	,033	,250	,804

a. *Dependent Variable: Media Pembelajaran*

Hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa nilai r hitung > r tabel dengan N=60 pada signifikansi 5% ditemukan r tabel sebesar 0,4. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa semua item indikator adalah valid. Adapun hasil uji reliabilitas dapat diketahui bahwa masing - masing variabel ternyata diperoleh r alpha hitung lebih besar dari r alpha tabel sebesar 0,7.

Dengan demikian hasil uji reliabilitas terhadap keseluruhan variabel adalah reliabel. Sedangkan pada uji normalitas, hasil pengujian dengan menggunakan kurva normal p-plot dapat diketahui bahwa data menyebar disepanjang garis diagonal, demikian halnya dengan uji statistik dengan menggunakan Kolmogorov_Smirnov diperoleh nilai signifikan $0,8 > 0,5$ dengan demikian data dinyatakan normal. Dalam Uji linieritas diperoleh hasil bahwa nilai signifikan = $0,97$ lebih besar dari $0,80$ yang artinya terdapat hubungan linear secara signifikan antara variabel motivasi (X) dengan variabel Media Pembelajaran (Y). Berdasar uji multikolinieritas nilai toleransi variabel karakter (X1) dan efektifitas (X2) yakni $1,00$ lebih besar dari $0,10$. Sementara itu, nilai VIF variabel karakter (X1) dan efektifitas (X2) yakni $1,00$ lebih kecil dari $10,00$. Sehingga, dapat disimpulkan tidak terjadi multikolinieritas.

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian pada 60 responden dengan beberapa jenis uji asumsi klasik untuk menguji tingkat keefektifan penggunaan media dalam pembelajaran *Google Classroom* dan *Google Meet* merupakan media pembelajaran yang dipilih sebagai platform terkenal dan termudah dalam pemakaiannya. Pada masa pandemi seperti sekarang ini menuntut pembelajaran tetap berjalan dan dilakukan secara daring. Pemilihan platform *Google Classroom* dan *Google Meet* ternyata lebih efektif untuk mengukur karakter mahasiswa (responden) dalam belajar.

Beberapa uji asumsi klasik yang dilakukan meliputi uji validitas hasil data dapat disimpulkan bahwa semua item indikator adalah valid. Demikian juga hasil uji reliabilitas terhadap keseluruhan variabel adalah reliabel. Hasil pengujian

dengan menggunakan kurva normal p-plot dapat diketahui bahwa data menyebar disepanjang garis diagonal, demikian halnya dengan uji statistik dengan menggunakan Kolmogorov_Smirnov diperoleh nilai signifikan $0,8 > 0,5$ dengan demikian data dinyatakan normal. Selanjutnya terdapat hubungan linear secara signifikan antara variabel motivasi (X) dengan variabel media pembelajaran (Y). Begitu juga nilai *Tolerance* variabel karakter (X1) dan efektifitas (X2) yakni $1,00$ lebih besar dari $0,10$. Sementara itu, nilai VIF variabel karakter (X1) dan efektifitas (X2) yakni $1,00$ lebih kecil dari $10,00$. Sehingga, dapat disimpulkan tidak terjadi multikolinieritas. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dianalisis dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Google Classroom* dan *Google Meet* dalam meningkatkan karakter belajar mahasiswa di masa pandemi sangat efektif digunakan.

Wardani (2021) Efektivitas Penggunaan *Google Classroom* terhadap Kualitas Pembelajaran dan Hasil Belajar. Hasil penelitian yang telah dilakukan menyatakan bahwa: (1) terdapat efektivitas pengaruh positif yang sangat signifikan dalam penggunaan *google classroom* terhadap kualitas pembelajaran siswa pada mata pelajaran penjaskes kelas Xa dan Xb di SMK N 1 Indralaya Selatan dengan nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($2.357 > 2.045$) dan nilai signifikansi 0.025 . Artinya penggunaan *google classroom* dapat meningkatkan kualitas pembelajaran siswa pada mata pelajaran penjaskes kelas X di SMK N1 Indralaya Selatan. (2) terdapat pengaruh positif signifikan penggunaan *google classroom* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran penjaskes kelas X di SMK N1 Indralaya Selatan sebesar $e = 0.892 = 2.44$ kali dengan signifikansi 0.016 . Artinya penggunaan aplikasi

google classroom memiliki pengaruh signifikan sebesar 2.44 terhadap hasil belajar siswa.

Santika (2020) Pendidikan Karakter pada pembelajaran Daring. Hasil penelitian pembelajaran tanpa tatap muka secara langsung antara guru dan siswa, tetapi dilakukan melalui jaringan internet (*online*) dari tempat yang berbeda-beda. Ketiga, Prinsip strategi *Multiple Intelligences* pada pendidikan karakter masih menggunakan prinsip pendekatan pembelajaran konstruktivistik. Peserta didik secara aktif mengembangkan kedelapan potensi yang dimiliki disesuaikan dengan kompetensi dasar yang diajarkan dan bagaimana aktualisasinya terutama jika ada kaitan dalam menghadapi Covid-19. Strategi implementasi pendidikan karakter melalui *multiple intelligences* berbasis portofolio dengan diintegrasikan pada mata pelajaran merupakan suatu upaya dalam proses pembelajaran untuk dapat mengembangkan *life skill* atau kecakapan peserta didik

Nuriansyah (2020) Efektifitas Penggunaan Media *Online* dalam Meningkatkan Hasil Belajar pada Mahasiswa Pendidikan Ekonomi Saat Awal Pandemi Covid-19. Hasil temuan ini mengharuskan dosen untuk lebih giat lagi memperbaharui atau meningkatkan kemampuan dalam menggunakan media *online*. Tidak hanya aplikasi tatap muka seperti *zoom meeting*, atau *google meet* saja, tetapi media pembelajaran lainnya pun harus dikuasai. Misalnya video pembelajaran yang lebih interaktif, penggunaan animasi gambar yang lebih menarik dan penyajian materi yang lebih kontekstual yang dapat meningkatkan motivasi peserta didik. Sejalan dengan penelitian Hariwati dan Khotimah (2016) serta Wardani dan Ratno Jamalludin (2021) bahwa media pembelajaran yang interaktif dan lebih

inovatif yang dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik, dan peningkatan motivasi ini akan meningkatkan hasil belajar.

Zhafiri (2021) Studi Literatur Efektifitas *E-Learning* Melalui *Edmodo* dan *Google Classroom* Dalam Pembelajaran di SMK. Hasil dari penelitian ini didapatkan bahwa efektifitas *e-learning Edmodo* dan *Google Classroom* efektif dalam meningkatkan mutu pembelajaran, karena proses pembelajaran tidak hanya terpaku dalam satu waktu dan dalam ruangan saja.

Rusnaini (2021) Pendidikan Karakter pada Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid-19. Pertama, Pendidikan karakter memiliki tiga fungsi utama yaitu fungsi pembentukan dan pengembangan potensi, fungsi perbaikan dan penguatan, dan fungsi penyaring. Pendidikan karakter memilah budaya bangsa sendiri dan menyaring budaya bangsa lain yang tidak sesuai dengan nilai - nilai budaya bangsa dan karakter bangsa yang bermartabat. Guru dalam mengembangkan materi pembelajaran harus menganalisis materi pembelajaran yang disesuaikan dengan masing - masing nilai karakter.

Tujuannya adalah antara materi pembelajaran dengan *output* yang di hasilkan sesuai dengan kebutuhan di masyarakat. Pembelajaran daring, atau dalam jaringan, adalah terjemahan dari istilah *online* yang bermakna tersambung ke dalam jaringan komputer. Dengan kata lain merupakan pembelajaran tanpa tatap muka secara langsung antara guru dan siswa, tetapi dilakukan melalui jaringan internet (*online*) dari tempat yang berdeda - beda. Ketiga, strategi implementasi pendidikan karakter melalui *multiple intelligences* berbasis portofolio dengan diintegrasikan pada mata pelajaran merupakan suatu upaya

dalam proses pembelajaran untuk dapat mengembangkan *life skill* atau kecakapan peserta didik.

PENUTUP

Simpulan

Hasil temuan ini mengharuskan dosen untuk lebih giat lagi memperbaharui atau meningkatkan kemampuan dalam menggunakan media pembelajaran *online* yang lebih kreatif dan inovatif. Tidak hanya aplikasi pembelajaran online seperti *google classroom* dan *google meet* saja, tetapi media pembelajaran lainnya pun harus dikuasai. Misalnya media pembelajaran yang lebih interaktif, penggunaan animasi gambar yang lebih menarik dan penyajian materi yang lebih kontekstual yang dapat meningkatkan karakter belajar mahasiswa.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penelitian ini dapat terlaksana dengan adanya bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu kami mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Universitas 17 Agustus 1945 Semarang yang telah memberikan dana penelitian.
2. Lemlit Universitas 17 Agustus 1945 Semarang yang telah memfasilitasi penelitian mulai dari proposal hingga selesai.
3. Dekan Fakultas Bahasa dan Budaya Universitas 17 Agustus 1945 yang telah mendukung kegiatan penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

Ahmad Rivai dan Nana Sudjana. 2005. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.

Anshori. 2017. *Penguatan Pendidikan*

Karakter di Madrasah. Dalam Jurnal Islamic Education: 1 (2).

Briggs, Leslie J. 1977. *Instructional Design, Educational Technology Publications Inc*. New Jersey: Englewood Cliffs

Dimiyati dan Mudjiono. 2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta

Djamarah, Syaiful Bahri. 2011. *Psikologi Belajar*. Jakarta : Rineka Cipta.

DL, Ningrum. 2019. *Strategi Pembelajaran dalam Menumbuhkan Disiplin Anak Usia 5-6 Tahun di TK Mujahidin 1 Pontianak*. Dalam Jurnal Untan.

Fazar Nuriansyah. 2020. *Efektifitas Penggunaan Media Online dalam Meningkatkan Hasil Belajar pada Mahasiswa Pendidikan Ekonomi Saat Awal Pandemi Covid -19*. Dalam Jurnal Pendidikan Ekonomi Indonesia, 1 (2).

Hakim, A.B., 2016. *Efektifitas Penggunaan E-Learning Moodle, Google Classroom Dan Edmodo*. Dalam I STATEMENT: Information System and Technology Management. 2(1).

Hamid, Mustafa Abi dkk. 2020. *Media Pembelajaran*. Medan : Yayasan Kita Menulis.

Hariwati dan Khotimah, N. 2016. *Penggunaan Metode Bermain Peran untuk Meningkatkan Kemampuan Sosial Emosional pada Anak kelompok B*. Dalam Jurnal PAUD Teratai. 5 (2).

I Wayan Eka Santika. 2020. *Pendidikan Karakter pada Pembelajaran Daring*. Dalam IVCEJ (Indonesian Values and Character Education Journal). 3 (1).

- Kiky Rizky Nova Wardani dan Ratno Jamalludin. 2021. *Efektifitas Penggunaan Google Classroom terhadap Pembelajaran dan Hasil Belajar*. Dalam JUSIM (Jurnal Sistem Informasi Musirawas). 6 (1).
- Luthfan Zhafiri. 2021. *Studi Literatur Efektifitas E-Learning melalui Edmodo dan Google Classroom dalam Pembelajaran di SMK*. Dalam Jurnal IT-EDU. 05 (02).
- Maria J. Wantah. 2005. *Pengembangan Disiplin dan Pembentukan Moral pada Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas.
- Rusnaini. 2021. *Pendidikan Karakter pada Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid-19 Character Education in Network Learning in The Covid-19 Pandemic*. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang 15-16 Januari 2021.
- Sutatik, N., & Hasibuhan, R. 2014. *Meningkatkan Kedisiplinan Anak Kelompok Cerdas di PAUD AL-Amin melalui Metode Latihan*. Dalam Jurnal Mahasiswa.Unesa.ac.id, 8.
- Thorne, Kaye. 2013. *Blanded Learning: hhow to Integratet Online and Traditional Learning*. USA: Kogan Page Limited.