



PENGUNAAN GOOGLECLASSROOM DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS PARIWISATA PADA MAHASISWA PARIWISATA STP MATARAM**Oleh****Ida Nyoman Tri Darma Putra¹⁾, Gusti Ayu Meri Aryani²⁾ & Lalu Masyhudi³⁾****^{1,2,3}Sekolah Tinggi Pariwisata Mataram****Email: ¹ida.nyoman.putra@gmail.com, ²aryani.meri@gmail.com &****³lalumasyhudi@stpmataram.ac.id****Abstract**

Metode pembelajaran mengalami perubahan seiring perkembangan informasi dan teknologi khususnya pada perkembangan teknologi dalam penggunaan gadget dan internet. Di Indonesia saat ini salah satu metode pembelajaran online yang paling sering digunakan adalah google classroom. Tujuan dari penelitian adalah untuk mengidentifikasi bagaimana respon mahasiswa di Sekolah Tinggi Pariwisata Mataram terhadap pembelajaran Bahasa Inggris Pariwisata menggunakan Google Classroom. Sebanyak 120 mahasiswa program studi S1 Pariwisata merupakan sampel dalam penelitian ini. Adapun aspek yang diteliti dalam penelitian ini adalah aspek (Google Classroom Ease of Access) kemudahan dalam mengakses pembelajaran Google classroom, (google classroom perceived usefulness) kegunaan, (google classroom communication and interaction) komunikasi dan interaksi, (learners' satisfaction) kepuasan mahasiswa dalam pembelajaran google classroom. Kesimpulan dari hasil penelitian menunjukkan bahwa respon mahasiswa di STP mataram dalam pembelajaran Bahasa Inggris Pariwisata dengan Googleclassroom menunjukkan respon yang positif hal ini terlihat dari nilai rerata skor pada setiap aspek memiliki skor > 3.00 pada sebagai besar item kuesioner.

Kata kunci : Pembelajaran, Bahasa, Googleclassroom & Pariwisata**PENDAHULUAN**

Penggunaan google classrom akan membuat pembelajaran menjadi lebih efektif karena bisa setiap saat bertatap muka melalui kelas online *Google Classroom*. Perkembangan informasi dan teknologi terus mengalami perkembangan khususnya pada perkembangan teknologi dengan internet sangat pesat yang mempengaruhi dunia pendidikan terutama dalam metode pembelajaran. Salah satu metode pembelajaran online yang saat ini sedang berkembang dan mulai digunakan adalah google classroom adalah aplikasi yang dikhususkan untuk media pembelajaran online sehingga dapat memudahkan pengajar dalam membuat, membagikan setiap tugas secara online.

Pada tahun 2020 ini generasi muda sudah sangat mengenal internet dan menggunakan internet dalam pembelajaran Generasi milenial saat ini selalu menggunakan gadget dan selalu terhubung dengan internet. Para pealajar dapat

menggunakan smartphone mereka untuk dapat mengikuti kuliah atau pembelajaran secara online tanpa harus meninggalkan rumah. Selain itu, salah satu media pembelajaran yang terkenal dan mudah digunakan untuk melakukan proses pembelajaran secara daring adalah dengan menggunakan *Google Classroom*. Pemanfaatan *Google Classroom* dapat melalui komputer dan dapat melalui gawai atau smartphone. Google classroom adalah aplikasi yang dibuat oleh google yang bertujuan untuk membantu dosen dan peserta didik apabila kedua hal tersebut berhalangan, mengorganisasi kelas serta berkomunikasi dengan peserta didik tanpa harus terikat dengan jadwal kuliah di kelas. Disamping itu dosen dapat memberikan tugas dan langsung memberikan nilai kepada mahasiswa. Penyampaian pembelajaran dengan Google classroom merupakan pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi internet untuk meningkatkan lingkungan belajar dengan



konten yang kaya dengan cakupan yang luas. Google classroom merupakan pemanfaatan media pembelajaran menggunakan internet, untuk dapat meningkatkan pengetahuan dan keterampilan peserta didik.

Melalui pembelajaran dengan blended learning, maka peserta didik merasa nyaman dan aktif dalam mengkonstruksi pengetahuannya. Beberapa *feature* yang disediakan Google Classroom seperti assignments, grading, communication, time-cost, archive course, mobile application, dan quiz. Oleh karena itu, hasil penelitian ini diharapkan memberikan pemahaman lebih lanjut dalam pembelajaran Bahasa Inggris sehingga dapat digunakan sebagai alternative pembelajaran. Banyak dosen dan guru menggunakan metode konvensional yang diterapkan di kelas dimana dosen lebih mendominasi aktifitas pembelajaran baik dengan ceramah. Implementasi pembelajaran dengan Google Classroom diharapkan dapat membantu pengajar dalam mengevaluasi keterlaksanaan proses belajar mengajar. Google Classroom membantu dalam merealisasikan tujuan pembelajaran dan mempermudah pengajar baik dosen ataupun guru dalam mengelola pembelajaran dan menyampaikan informasi secara tepat dan akurat kepada peserta didik (Hakim, 2016).

Pentingnya implementasi dalam pembelajaran berbasis e-learning dengan google classroom, maka penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi pembelajaran Bahasa Inggris Pariwisata dengan menggunakan google classroom, yaitu bagaimana respon mahasiswa terhadap pembelajaran Bahasa Inggris Pariwisata menggunakan Google Classroom yang diterapkan pada proses belajar mengajar di Sekolah Tinggi Pariwisata Mataram?

LANDASAN TEORI

E-learning

Pembelajaran dengan E-learning membuat pengguna dapat mengakses materi pelajaran di mana saja melalui internet. Menurut Agarwal & Pandey (2012), e-learning berfokus pada penggunaan teknologi dalam

pembelajaran dan pendidikan. E-learning mengacu pada penggunaan teknologi informasi dan komunikasi dalam proses pembelajaran yang terdiri dari media elektronik. Menurut Guri-Rosenblit (2005) "E-learning adalah penggunaan media elektronik untuk berbagai tujuan pembelajaran yang berkisar dari fungsi tambahan di ruang kelas konvensional hingga substitusi penuh untuk pertemuan tatap muka dengan pertemuan online". Stockley (1996-2017) menyatakan, e-learning melibatkan penggunaan perangkat elektronik dalam beberapa cara untuk memberikan pelatihan pendidikan atau tujuan pembelajaran. Sangra et.al (2012) mengatakan, e-learning dapat didefinisikan sebagai evolusi alami pembelajaran jarak jauh yang menggunakan alat terbaru dalam konteks teknologi untuk pengaturan dalam pendidikan.

Dari definisi tersebut, kita dapat menyimpulkan bahwa e-learning adalah pembelajaran yang memanfaatkan teknologi elektronik untuk memberikan pelatihan dan pembelajaran pendidikan di yang disampaikan secara online. E-learning mempermudah proses belajar mengajar karena unggul dalam beberapa hal seperti berbagi materi atau file, menyerahkan tugas, dan melakukan quiz. E-learning juga telah diterapkan di banyak institusi pendidikan. Melalui e-learning, baik pengajar dan siswa dapat dengan mudah berkomunikasi. Selain itu mempermudah dosen atau guru dalam memberikan umpan balik pada penugasan.

Google Classroom

Google Classroom adalah alat yang memfasilitasi kolaborasi siswa dan guru; guru juga dapat membuat dan mendistribusikan tugas untuk siswa di kelas online secara gratis (Beal, 2017). Google Classroom dapat menjadi alat yang membuat peserta didik menjadi peserta aktif. Nagele (2017) mengatakan, guru dapat membuat pelajaran aktif yang berpusat pada siswa, kolaboratif, dan tak terlupakan hanya melalui Google Classroom. Google Classroom bermanfaat untuk semua kategori pelajar dan termasuk pelajar dewasa. Pembelajaran dengan Google Classroom sangat efisien karena tidak menggunakan kertas, dapat



diakses di mana saja dan di mana saja selama ada koneksi internet dan dari perangkat apa pun, untuk berkomunikasi antara guru dan siswa, untuk memberikan umpan balik kepada siswa, dan pembelajaran yang dipersonalisasi. Ini memiliki fitur pembelajaran yang membuat guru membuat dan menangani tugas secara aktif dan juga memberikan umpan balik kepada siswa. Google Classroom memudahkan guru menangani pekerjaan siswa.

Menggunakan Google Classroom sangat mudah, pertama, masuk menggunakan kelas.google.com dan masuk menggunakan akun Google dengan alamat email. Untuk membuat kelas pertama, klik tombol "+" di sebelah alamat email. "Buat kelas" akan muncul dan kemudian tekan. Setelah itu, tambahkan nama kelas. Guru dapat menambahkan rincian tentang kelas, seperti, deskripsi dan instruksi untuk siswa di tab "tentang", dan juga folder Google Drive untuk materi kelas dan dapat melampirkan garis besar kursus dan rencana pelajaran. Akhirnya, kelas siap dan siswa dapat dengan bebas bergabung jika mereka memiliki akun Google institusional dan mereka harus menemukan kode kelas di tab "stream". Banyak kegiatan yang bisa kita lakukan dengan Google Classroom ketika kelas dioperasikan seperti membuat pengumuman, memberikan pengumuman tentang pembaruan kelas, melampirkan file dan materi kelas, membuat, mengunggah tugas untuk siswa pada waktunya untuk diserahkan, mengunduh materi yang telah diunggah oleh guru, membuat pertanyaan untuk didiskusikan dengan guru atau siswa lain, dan menggunakan kembali posting seperti, pengumuman, tugas, dan pertanyaan pada kelas yang lain.

Manfaat dan keterbatasan Google Classroom

Google Classroom memiliki fasilitas yang bermanfaat bagi penggunaannya seperti bebas biaya, ramah ponsel, dan hemat waktu. Selain mudah, Google Classroom juga sangat mudah digunakan. Berdasarkan Janzen (2014), "Desain Google Classroom sengaja menyederhanakan antarmuka instruksional dan opsi yang digunakan untuk mengirim dan melacak tugas; komunikasi dengan seluruh

kursus atau individu juga disederhanakan melalui pengumuman, email, dan pemberitahuan push". Menggunakan Google Classroom tidak memerlukan biaya apa pun. Ini gratis untuk siapa saja selama terhubung dengan internet dan dapat digunakan pada perangkat seluler apa pun asalkan ada koneksi internet. Janzen (2014) juga menyatakan bahwa akses ke materi pembelajaran yang menarik dan mudah berinteraksi sangat penting dalam lingkungan pembelajaran yang terhubung dengan internet. Dengan menggunakan Google Classroom, guru dan siswa dapat menghemat waktu mereka. Menurut Iftakhar (2016), Google Classroom dapat diintegrasikan dengan aplikasi Google lainnya, seperti, Documents, Slide, Drive, dan Spreadsheets.

Akan tetapi, Google Classroom juga memiliki beberapa keterbatasan seperti yang disebutkan oleh Pappas (2015) seperti opsi integrasi terbatas, tidak ada pembaruan otomatis, berbagi pelajar yang sulit dan masalah pengeditan. Kesulitan mengelola bahan ajar dan menetapkan tenggat waktu untuk tugas karena Kelas Google tidak disinkronkan dengan Kalender Google atau kalender lainnya. Beberapa tombol Google Classrooms hanya akrab bagi pengguna Google. Selain itu, siswa tidak dapat membagikan dokumen mereka kepada orang lain tanpa izin dari guru. Peserta didik hanya dapat mengedit tugas setelah mereka membuat dan mendistribusikan ke Google Classroom. Mereka dapat menyimpan dan menghapus bagian tugas apa pun.

Terlepas dari beberapa kekurangan, kita dapat menyimpulkan bahwa Google Classroom adalah hal yang baik untuk siswa dan guru karena mudah digunakan, efisien, efektif, lebih baik untuk lingkungan, dan memungkinkan kolaborasi antara guru dan siswa menjadi lebih mudah. Dengan Google Classroom, proses pembelajaran dapat menjadi efektif dan efisien karena siswa dan guru dapat mengakses Google Classroom kapan saja dan di mana saja dalam perangkat elektronik dengan jaringan internet.



Penggunaan Media Pembelajaran dalam Pembelajaran Bahasa

Media memiliki peran penting dalam pembelajaran. Media dapat membuat siswa dan guru terlibat dalam kelas. Media di kelas menciptakan pengalaman belajar yang baru dan mengasah kemampuan berpikir kritis. Sementara itu, Tileston (2003) menyatakan bahwa media dapat memberikan efek pada modalitas siswa, manajemen perilaku motivasi, mencapai tingkat pemikiran yang lebih tinggi, dan aplikasi dunia nyata. Dengan demikian, media penting dalam proses pembelajaran. Media memudahkan untuk mengakses informasi, membuat proses belajar yang menarik dan juga membuat siswa senang. Penggunaan media pembelajaran bisa membangkitkan keinginan, minat baru, dapat memotivasi dan merangsang kegiatan belajar bahkan mempengaruhi psikologis peserta didik (Sari, 2016).

Keuntungan menggunakan media berdasarkan *Pedagogy in Action* (2018), seperti; media dapat menarik perhatian siswa dan mempertahankan minat siswa, siswa dapat mempertajam keterampilan analitis mereka, memungkinkan siswa untuk melihat konsep dan contoh baru, mengalami dunia di luar kemampuan mereka sendiri. Selain banyak keuntungan, ada juga sejumlah peringatan yang harus diingat dalam memanfaatkan media. Tantangan menggunakan media menurut Perez (2015) adalah; bagaimana menerapkan media secara efektif, memahami cara kerjanya, dan bagaimana mengintegrasikan media dalam pembelajaran. Akhirnya, menggunakan media di ruang kelas membuat siswa sadar dengan perubahan komunikasi elektronik saat ini. Melalui media, siswa tidak hanya belajar mengakses materi, mendapatkan informasi, tetapi siswa dapat menghargai dan menjadi bijak saat menggunakan media. Selain menggunakan smartphone sebagai media, pelajar Bahasa juga banyak menggunakan computer sebagai media. Dari hasil penelitian terdahulu dalam penggunaan computer sebagai media menunjukkan pelajar menunjukkan sikap positif terhadap

penggunaan komputer dalam program pembelajaran bahasa asing (Putra, 2019).

METODE PENELITIAN

Desain Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi bagaimana respon/sikap mahasiswa terhadap pembelajaran Bahasa Inggris Pariwisata menggunakan Google Classroom yang diterapkan pada proses belajar mengajar di Sekolah Tinggi Pariwisata Mataram.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif berdasarkan tujuan dan kebutuhan penelitian. Menurut Creswell (2009), penelitian kuantitatif adalah pendekatan untuk menguji teori obyektif dengan memeriksa hubungan antar variabel. Variabel-variabel ini dapat diukur, biasanya pada instrumen; dengan demikian, jumlah data dapat dianalisis menggunakan prosedur statistik. Instrumen digunakan untuk mengumpulkan data dan informasi.

Penelitian ini secara khusus menggunakan penelitian survei. Penelitian survei memberikan deskripsi kuantitatif atau numerik tren, sikap, atau pendapat suatu populasi dengan mempelajari sampel populasi itu (Creswell, 2009). Tujuan dari survei ini adalah untuk menjelaskan karakteristik suatu populasi. Pada dasarnya, apa yang peneliti ingin temukan adalah bagaimana anggota populasi didistribusikan sendiri pada variabel atau lebih (misalnya: usia, etnis, agama, sikap terhadap sekolah).

Populasi dan Sampel

1. Populasi

Penelitian ini dilakukan di Sekolah Tinggi Pariwisata Mataram, Program Studi S1 Pariwisata. Menurut Arikunto (2006), populasi adalah keseluruhan subjek penelitian. Populasi dalam penelitian ini terdiri dari 300 mahasiswa berdasarkan total siswa aktif di Sekolah Tinggi Pariwisata Mataram.

2. Pengambilan sampel

Sampel adalah bagian dari populasi yang memiliki karakteristik yang sama (Arikunto, 2006). Populasi penelitian ini terdiri dari 300 mahasiswa angkatan 2018, dan 2019.



Teknik pemilihan sampel dalam penelitian ini menggunakan probability sampling. Ini adalah teknik pengambilan sampel yang memberikan peluang yang sama bagi setiap elemen (anggota) populasi untuk dipilih sebagai anggota sampel. Menurut Creswell (2009), dalam probability sampling, sampel yang representatif dari suatu populasi menyediakan kemampuan untuk menggeneralisasi suatu populasi. Jumlah sampel penelitian ini adalah 120 mahasiswa di STP Mataram.

Variabel Penelitian

Variabel yang diteliti dalam penelitian ini meliputi aspek Kemudahan dalam mengakses pembelajaran Google classroom yang terdiri dari variabel perencanaan pembelajaran, Kegunaan, komunikasi dan interaksi, kepuasan mahasiswa dalam pembelajaran google classroom.

Analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif dengan pendekatan kuantitatif yang menghasilkan kriteria keefektifan dari data kuantitatif instrumen angket penelitian. Analisis deskripsi data dalam penelitian ini dimaksudkan untuk mendeskripsikan dan memaknai keefektifan google classroom sebagai media pembelajaran pada mata kuliah Multi-media Pembelajaran.

Teknik Pengumpulan Data

Instrumen penelitian adalah alat yang dipilih dan digunakan oleh peneliti dalam melakukan kegiatannya untuk mengumpulkan data, sehingga kegiatan menjadi sistematis dan mudah (Arikunto, 2006). Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan kuesioner sebagai instrumen untuk menemukan hasil penelitian. Di sini, tanggapan siswa akan diukur dengan kuesioner sebagai instrumen penelitian yang diadopsi dari Shahrane et.al (2016), dengan skala efikasi diri internet yang dikembangkan oleh Eastin & LaRose sebagai referensi.

Isi kuesioner adalah Kemudahan Akses (6 pertanyaan), Kegunaan yang Dipersepsikan (7 pertanyaan), Komunikasi dan Interaksi (6 pertanyaan), dan Kepuasan Siswa (4 pertanyaan). Jawaban untuk setiap item menggunakan skala Likert. Setiap item kuesioner memiliki level dari sangat positif hingga sangat negatif. Responden menjawab

pertanyaan-pertanyaan ini menggunakan skala 5 poin.

Teknik Analisis Data

Kuesioner yang digunakan dalam penelitian ini mengambil 23 item dari Shahrane et.al (2016). Bagian pertama dirancang untuk mengumpulkan informasi responden, seperti nama, umur, jenis kelamin, dan jumlah siswa. Itu hanya informasi pribadi umum bagi responden untuk mengisi kuesioner. Kuisisioner ini disajikan dengan mengitari angka (1, 2, 3, 4 atau 5). Variabel akan diukur dalam skala Likert 5 poin mulai dari 1 (sangat tidak setuju) hingga 5 (sangat setuju).

Dalam penelitian kuantitatif, ada dua metode untuk menganalisis data (statistik deskriptif dan statistik inferensial). Statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan menggambarkan data yang telah dikumpulkan, karena tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku secara umum atau generalisasi. Sementara, statistik inferensial adalah teknik statistik yang digunakan untuk menganalisis data sampel dan hasilnya diterapkan pada populasi. Selain itu, statistik ini sangat cocok untuk digunakan ketika sampel diambil dari populasi yang terdefinisi dengan baik dan sampel dikumpulkan secara acak. Sugiyono (2012) menyatakan, umumnya teknik pengambilan sampel dilakukan secara acak, teknik pengumpulan data menggunakan instrumen metode penelitian kuantitatif, analisis data kuantitatif atau statistik bertujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan. Metode penelitian ini memiliki desain metode kuantitatif karena data penelitian berupa angka dan analisis data menggunakan statistik. Langkah-langkah dalam menganalisis data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Meninjau pembelajaran online, Google Classroom dan media pembelajaran. Shahrane et.al (2016) kuesioner dipilih sebagai instrumen.
2. Memeriksa satu per satu item dalam kuesioner untuk memastikan bahwa mudah dimengerti artinya.

3. Membagikan 23 item kuesioner kepada mahasiswa Jurusan S1 Pariwisata.
4. Setelah mengumpulkan semua data, hasilnya dianalisis dengan menggunakan aplikasi Microsoft Excel untuk menganalisis data dari kuesioner ke dalam paket statistik.
5. Temuan utama dapat dianalisis dengan melihat seluruh skor rata-rata dari yang tertinggi hingga yang terendah. Skor tinggi menunjukkan bahwa responden puas dengan Google Classroom; oleh karena itu, ini menunjukkan bahwa itu berguna dan efisien sebagai alat pembelajaran aktif. Skor rendah menunjukkan bahwa responden tidak puas dan tertarik dengan Google Classroom.

Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan hasil kuesioner yang telah diberikan kepada responden, didapatkan hasil sebagai berikut :

Kemudahan dalam Penggunaan Google Classroom (*Google Classroom Ease of Access*)

Table 1. Rata-rata nilai pada aspek *Google Classroom Ease of Access*

Pernyataan	Nilai Rata-rata
Masuk kedalam googleclassroom	3.94
Mengakses materi pembelajaran	3.53
Mengirimkan dan menerima tugas	3.72
Mengirimkan/melaporkan tugas	3.19
Menggunakan navigasi system googleclassroom	3.35
Sistem googleclassroom mudah digunakan	3.55

Pada tabel 1 di atas menjelaskan mengenai kemudahan akses Googleclassroom. Rata-rata tertinggi diperoleh dari soal nomor 1 (masuk di google classroom) dengan skor 3,94. Sedangkan pada item mengirimkan tugas mendapat nilai terendah (3.19). Dari hasil wawancara ditemukan sering terjadi kegagalan dalam mengirimkan tugas dan tidak terupload

oleh googleclassroom. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa responden merasa masuk di google kelas mudah dilakukan di Google Kelas. Dari hasil kuisisioner dan wawancara, mayoritas responden setuju bahwa googleclassroom sangat mudah diakses. Hasil ini senada dengan Iftakhar (2016), bahwa di antara mahasiswa peserta penelitiannya, sepakat bahwa Google Classroom efektif dan mudah digunakan.

Kegunaan Google Classroom (*Google Classroom Perceived Usefulness*)

Tabel 2. Rata-rata nilai pada aspek *Perceived Usefulness*

Pernyataan	Nilai Rata-rata
Kualitas kegiatan pembelajaran sangat baik	2.80
Google kelas adalah media yang sangat baik untuk interaksi sosial	2.96
Google classroom membantu saya mengirimkan tugas tepat waktu	3.50
Google classroom membantu saya memeriksa masalah, mengevaluasi ide-ide baru, dan menerapkan apa yang telah saya pelajari	3.40
Umpan balik yang diberikan dosen bermanfaat	3.21
Sistem penilaian di kelas Google membantu memantau kinerja saya	3.06
Tujuan pembelajaran, penilaian, dan konten konsisten dengan bantuan Google Classroom	3.33

Tabel 2 di atas menjelaskan manfaat yang dirasakan dari Google Classroom. Rata-rata tertinggi didapat dari item pernyataan nomor 3 mengenai pengiriman tugas tepat waktu dengan skor 3,50. Dari kuisisioner dan wawancara, responden merasa bahwa penggunaan googleclassroom bermanfaat dan efisien dalam waktu karena dapat mengirimkan langsung dari rumah. Responden dapat mengupload file dalam satu waktu dan dapat bergabung dengan kelas dari mana saja dan kapan saja. Hasil ini senada dengan Wijaya (2016), bahwa mereka sudah merasakan manfaat yang diberikan oleh e-learning itu sendiri. Ini juga berarti bahwa siswa mendapatkan keuntungan saat

menggunakan Google Kelas. Namun kualitas proses pembelajaran menunjukkan bahwa responden tidak merasa lebih baik dengan nilai score (2.80), hal ini terkait dengan pemahaman mahasiswa dengan materi yang diberikan sulit dimengerti sendiri.

Komunikasi dan Interaksi dengan Google Classroom (*Communication and Interaction*)

Tabel 3. Rata-rata nilai pada aspek *Communication and Interaction*

Pernyataan	Nilai Rata-rata
Saya merasa nyaman berkomunikasi melalui googleclassroom.	3.02
Dosen membantu agar peserta didik tetap terlibat dan berpartisipasi dalam diskusi yang produktif selama pembelajaran	3.21
Saya merasa nyaman berinteraksi dengan peserta didik lain	3.25
Pendapat dan pandangan saya tentang sesuatu diakui oleh peserta didik lain.	3.19
Dosen antusias dalam mengajar dan menjelaskan melalui <i>Google Classroom</i>	3.34
Dosen ramah, mudah didekati dan mudah dihubungi.	3.26

Tabel 3 di atas menjelaskan tentang aspek komunikasi dan interaksi dalam penggunaan googleclassroom. Skor rata-rata tertinggi ada pada item nomor 5 mengenai antusiasme dosen dalam pembelajaran dengan skor 3,34. Namun dari skor item 1 mengenai kenyamanan berkomunikasi melalui googleclassroom dengan skor (3.02) terlihat bahwa responden merasa tidak nyaman selama proses pembelajaran di googleclassroom. Berdasarkan dari hasil wawancara hal ini berkaitan dengan rasa percaya diri mahasiswa terhadap kemampuannya dalam berkomunikasi dengan menggunakan Bahasa Inggris.

Kepuasan peserta didik (*Learners' Satisfaction*)

Tabel 4. Rata-rata nilai pada aspek Kepuasan peserta didik (*Learners' Satisfaction*)

Pernyataan	Nilai Rata-rata
Materi pembelajaran memenuhi tujuan pribadi saya dengan media <i>googleclassroom</i>	3.35
Saya akan merekomendasikan metode pembelajaran ini untuk diterapkan pada mata pelajaran lain yang sesuai	3.53
<i>Googleclassroom</i> adalah pilihan pertama saya dalam pembelajaran online dibandingkan dengan media lain	3.21
Saya menyukai <i>Googleclassroom</i> sebagai inisiatif belajar dan pendorong motivasi belajar	3.35

Pada tabel 4 di atas menjelaskan aspek kepuasan peserta didik menggunakan *Googleclassroom*. Nilai skor rata-rata tertinggi adalah dari item nomor 2 bahwa peserta didik akan merekomendasikan metode pembelajaran ini untuk diterapkan pada mata pelajaran lain yang sesuai dengan skor 3,53. Dari hasil wawancara, lebih dari 69 % peserta didik merasa puas dengan googleclassroom sebagai media pembelajaran. Hasil ini sejalan dengan Shahraneet al (2016) bahwa banyak siswa yang merasa puas dengan Google Classroom karena keefektifan dan efisiensinya.

PENUTUP

Kesimpulan

Kesimpulan dari penelitian ini menunjukkan bahwa pada aspek *Google Classroom Ease of Access* rata-rata tertinggi diperoleh dari item tentang masuk di google classroom dengan skor 3,94, pada aspek *Perceived Usefulness*, rata-rata tertinggi didapat dari item pernyataan nomor 3 mengenai pengiriman tugas tepat waktu dengan skor 3,50. Pada aspek *Communication and Interaction*, skor rata-rata tertinggi ada pada item mengenai antusiasme dosen dalam pembelajaran dengan



skor 3,34, dan pada aspek kepuasan peserta didik (*Learners' Satisfaction*), Nilai skor rata-rata tertinggi adalah dari item nomor 2 bahwa peserta didik akan merekomendasikan metode pembelajaran ini untuk diterapkan pada mata pelajaran lain yang sesuai dengan skor 3,53. Akan tetapi beberapa memiliki skor rata-rata yang rendah seperti pada item mengirimkan tugas mendapat nilai terendah (3.19) hal ini disebabkan karena terjadi kegagalan dalam mengirimkan tugas dan tidak terupload, kualitas proses pembelajaran menunjukkan bahwa responden tidak merasa lebih baik dengan nilai score (2.80), hal ini terkait dengan pemahaman mahasiswa dengan materi yang diberikan sulit dimengerti sendiri, pada aspek lainnya responden merasa tidak nyaman selama proses pembelajaran di googleclassroom. Berdasarkan dari hasil wawancara hal ini berkaitan dengan rasa percaya diri mahasiswa terhadap kemampuannya dalam berkomunikasi dengan menggunakan Bahasa Inggris

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Agarwal, H., & Pandey, G. N. (2012). Impact of E-Learning in Education. *International Journal of Science and Research (IJSR)*.
- [2] Arikunto, S. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- [3] Beal, V. (2017). *Google Classroom*. Retrieved Juni 2nd, 2020, from Webopedia: <http://www.webopedia.com/TERM/G/google-classroom.html>.
- [4] Creswell, J. W. (2009). *Research Design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches*. Los Angeles: SAGE Publications. Inc.
- [5] Guri-Rosenblit, S. (2005). 'Distance education' and 'e-learning': Not the same thing. Springer.
- [6] Iftakhar, S. (2016). Google Classroom: What Works and How? *Journal of Education and Social Sciences*, Vol. 3, 7.
- [7] Janzen, M. (2014). *Hot team: Google Classroom*. Retrieved Juni 2nd, 2020 from <http://tlt.psu.edu/2014/12/04/hot-team-google-classroom/>.
- [8] Nagele, N. (2017). *Udemy*. Retrieved Juni 2nd, 2020, from Udemy.com: <https://www.udemy.com/googleclassroom/>.
- [9] Pappas, C. (2015, August 20). *Google Classroom Review: Pros and Cons Of Using Google Classroom In eLearning*. Retrieved Juni 2nd, 2020 from elearningindustry: <https://elearningindustry.com/google-classroom-review-pros-and-cons-of-using-google-classroom-in-elearning>.
- [10] Perez, P. (2015, 9 28). *securedgenetworks*. Retrieved Juni 2nd, 2020 from <https://www.securedgenetworks.com/blog/how-google-classroom-is-making-interactive-learning-more-productive>.
- [11] Putra, I.N.T.D. (2019). *Analisis Attitude Mahasiswa Hospitality Sekolah Tinggi Pariwisata Mataram Terhadap Implementasi Computer-Assisted Language Learning*. Retrieved April 25, 2020 from <http://ejurnal.binawakya.or.id/index.php/MBI>.
- [12] Sangra, A., Vlachopoulos, D., & Cabrera, N. (2012). *Building an inclusive definition of e-learning: An approach to the conceptual framework*. Retrieved Mei 23rd, 2020 from <http://www.irrodl.org/index.php/irrodl/article/view/1161>.
- [13] Sari, S. D. P. (2016). Manfaat media pembelajaran berbasis ICT (information and communication technology) dalam pembelajaran bahasa Indonesia. In N. Suryani (Ed.), *Pengembangan ICT dalam Pembelajaran. Seminar Nasional Teknologi Pendidikan, Pascasarjana Program Studi Teknologi Pendidikan Universitas Sebelas Maret, Surakarta, 28 November 2015* (pp. 115-123). Surakarta: UNS.
- [14] Shahrane, I. N., Jamil, J. M., & Rod, S. S. (2016). Google Classroom As a Tool For Active Learning. *AIP Conference Proceedings*.
- [15] Stockley, D. (1996-2017). *E-learning Definition and Explanation* (Elearning,



Online Training, Online Learning).
Retrieved Juni 2nd, 2020 from
www.derekstockley.com.au:

<http://www.derekstockley.com.au/elearning-definition.html>.

- [16] Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- [17] Tileston. (2003). *The Importance of Media in the Classroom*. SAGE Publishing.
- [18] Wijaya, A. (2016). *Anlysis of Factors Affecting the Use of Google Classroom to Support Lecturers*. The 5th ICIBA 2016, *International Conference on Information Technology and Engineering Application*, (61-68). Palembang-Indonesia.

HALAMAN INI SENGAJA DIKOSONGKAN