

**PERSEPSI GURU DAN SISWA TERHADAP PENGGUNAAN
GOOGLE CLASSROOM PADA PEMBELAJARAN IPS
DI SMPN 10 BANJARBARU**

Katon Bagaskara Swasono, Susanti, Adrie Satrio
Program Studi Teknologi Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas Lambung Mangkurat
1710130310004@mhs.ulm.ac.id, adrie.satrio@ulm.ac.id, susanti.supyadi@ulm.ac.id

Abstract

Katon Bagaskara Swasono, 1710130310004. 2022. Teacher and Student Perceptions of the Use of Google Classroom in Social Studies Learning at SMPN 10 Banjarbaru. Guided by Arif Sholahuddin and Rafiudin.

The government has implemented restrictions on learning activities in schools during the pandemic through online learning. Learning solutions in these circumstances use Google Classroom. SMPN 10 Banjarbaru became a school utilizing GC as a learning medium. The purpose of the study was to analyze the perceptions of teachers and students towards the use of GC in social studies learning. The research uses a qualitative, descriptive type approach. Observational data collection techniques, documentation, and interviews. Flow model data analysis techniques by Miles and Huberman. Research results (1) Applying in accordance with the components of implementing learning objectives, materials, strategies, media and evaluation successfully achieved KKM. (2) Teacher perception, social studies material delivered briefly, lack of student discipline. The advantages of GC design are simple, integrated Gmail, students' lack of honesty in answering assignments. Supporting factors of laptops, smartphones, quotas, signals, power outage inhibition factors, technical obstacles, unstable connections. (3) Students' perception, interesting in contrast to learning in the classroom, actively motivated technology, new experiences. The advantages of GC flexible learning time, lack of face-to-face interaction with teachers, students complain of many tasks. Supporting factors for smartphones, kouta, signal inhibition factors, power outages, focus on being disturbed by studying at home because it is less conducive.

Keywords : Google Classroom, Social Studies, Learning Media

Abstrak

Pemerintah menerapkan pembatasan aktivitas pembelajaran di sekolah selama pandemi melalui pembelajaran daring. Solusi pembelajaran dalam keadaan ini menggunakan *Google Classroom*. SMPN 10 Banjarbaru menjadi sekolah memanfaatkan *GC* sebagai media pembelajaran. Tujuan penelitian untuk menganalisis persepsi guru dan siswa terhadap penggunaan *GC* pada pembelajaran IPS. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif, tipe deskriptif. Teknik pengumpulan data observasi, dokumentasi, dan wawancara. Teknik analisis data model alir oleh *Miles* dan *Huberman*. Hasil penelitian (1) Menerapkan sesuai dengan komponen pelaksanaan tujuan pembelajaran, materi, strategi, media dan evaluasi berhasil mencapai KKM. (2) Persepsi guru, materi IPS disampaikan secara singkat, kurangnya disiplin siswa. Kelebihan *GC* desain sederhana, terintegrasi *Gmail*, kekurangan siswa terhadap kejujuran menjawab tugas. Faktor pendukung laptop, *smartphone*, kuota, sinyal, faktor penghambat listrik padam, kendala teknis, koneksi tidak stabil. (3) Persepsi siswa, menarik berbeda dengan belajar di kelas, termotivasi aktif teknologi, pengalaman baru. Kelebihan *GC* waktu belajar fleksibel, kekurangan interaksi tatap muka dengan guru, siswa mengeluh banyak tugas. Faktor pendukung *smartphone*, kouta, faktor penghambat sinyal, mati listrik, fokus terganggu belajar di rumah karena kurang kondusif.

Kata Kunci : *Google Classroom*, IPS, Media Pembelajaran

PENDAHULUAN

Kondisi pandemi Covid-19 masih ada di Indonesia, saat itu *World Health Organization* sudah menetapkan pandemi Covid-19 sejak 11 Maret 2020 yang lalu. Pemerintah menerapkan pembatasan terhadap aktivitas masyarakat di luar rumah termasuk proses pembelajaran di sekolah. Pembelajaran yang sebelumnya dilaksanakan di sekolah terpaksa harus dialihkan di rumah atau lebih dikenal dengan pembelajaran daring. Situasi ini membuat para guru dihadapkan dengan pembelajaran yang berbeda. Perencanaan pembelajaran yang telah dibuat harus ditata ulang agar efektif untuk pembelajaran daring. Guru harus menyesuaikan dan mengubah penerapan pembelajaran dan beradaptasi terhadap berbagai perubahan yang terjadi, seperti perubahan proses penilaian, perubahan cara mengajar, perubahan cara absen, dan lain sebagainya.

Melati, Ardianti, & Fardani (2021, p. 3) menyatakan bahwa pembelajaran daring adalah terjemahan dari istilah *online* yang bermakna tersambung ke dalam jaringan komputer. Merupakan pembelajaran tatap muka secara langsung antara guru dan siswa, tetapi dilakukan melalui jaringan internet dari tempat yang berbeda-beda. Pembelajaran daring memerlukan dukungan perangkat *mobile* seperti *smartphone*, laptop, *computer* untuk mengakses informasi kapan saja dan di mana saja. Dalam penelitiannya Meirino & Trisnawati (2021, p. 12) hasil penelitian menunjukkan adanya pengaruh positif dari penggunaan media *e-learning* pada belajar siswa, berdampak pada peningkatan nilai yang diperoleh siswa. Dapat disimpulkan bahwasannya media pembelajaran berbasis *e-learning* yang diterapkan telah berhasil meningkatkan hasil belajar siswa hingga siswa pun memperoleh nilai lebih baik dibandingkan sebelumnya.

Tidak sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Handayani & Jumadi (2021, p. 9) hasil penelitian menunjukkan pandemi menimbulkan dampak bagi kegiatan belajar mengajar di SMP. Kegiatan pembelajaran secara tatap muka berganti menjadi pembelajaran daring menggunakan media *Google Meet*, *Google Classroom* dan *WhatsApp*. Faktor pendukung dan penghambat

kegiatan pembelajaran antara lain, sarana atau alat yang digunakan, jaringan internet, motivasi siswa, dan dukungan dari orang tua. Pembelajaran dirasa kurang efektif karena materi tidak tersampaikan secara keseluruhan kepada siswa. Kegiatan paling banyak dilakukan hanya sekedar memberikan materi dan tugas serta mengumpulkan tugas.

Sebagai fasilitator seorang guru yang profesional dituntut untuk mampu memilih ketepatan media pembelajaran dalam proses pembelajaran, karena setiap media pembelajaran memiliki karakteristik dan spesifikasi kegunaan yang berbeda-beda agar tujuan pendidikan dapat tercapai dengan optimal, yaitu efektif, efisien, dan bermakna Salim, Mansur, & Hadi (2020, p. 20). Banyak hambatan yang dialami guru karena kurang adanya persiapan untuk kegiatan pembelajaran daring. Solusi untuk mempermudah proses pembelajaran daring yaitu dengan menggunakan *Google Classroom*. Pembelajaran dengan bahan ajar digital berbasis *Classroom* dipilih guru karena menggunakan akun *Google* yang terintegrasi dengan akun *Google* lainnya. Memudahkan para guru untuk membuat ruang kelas *online* dan melakukan aktivitas belajar mengajar seperti menerima hasil pekerjaan siswa, memberikan tugas kepada siswa dan dapat dijadikan alternatif pembelajaran daring pada masa pandemi yang mengharuskan semua aktivitas dikerjakan di rumah.

SMPN 10 Banjarbaru merupakan salah satu sekolah yang memanfaatkan pembelajaran berbasis online dimasa pandemi. Penggunaan *GC* sebagai media pembelajaran yang diberikan oleh guru mampu memberikan pengalaman belajar yang berbeda pada aktivitas belajar siswa seperti mata pelajaran IPS. Aktivitas belajar seperti ini supaya siswa memiliki kemampuan memecahkan masalah dalam lingkungan belajar yang dibuat sebagaimana realitas kondisi yang sesungguhnya. Tujuan pembelajaran IPS tidak hanya menekankan pada aspek pengetahuan saja, melainkan juga pembinaan siswa untuk mengembangkan dan menerapkan nilai-nilai pengetahuan di tengah masyarakat. Nilai-nilai tersebut misalnya etika, sopan santun, tenggang rasa, kepedulian, tanggung jawab, disiplin, jujur, saling menghormati, ketaatan, adil, keteraturan, etos kerja, dan lain-lain.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti memandang perlu mengetahui persepsi guru dan siswa saat penggunaan penerapan *Google Classroom* dalam mendukung proses pembelajaran pada mata pelajaran IPS kelas 7 D. Diharapkan penggunaan *Google Classroom* dapat digunakan sebagai alat bantu belajar mengajar pada masa pandemi secara daring dengan kendali mandiri terhadap waktu, tempat, maupun kecepatan belajar. Namun demikian pula masih terdapat kelebihan dan kekurangan serta faktor pendukung dan penghambat pada penggunaan *Google Classroom*. Dari permasalahan inilah penelitian ini bertujuan berusaha untuk menganalisis persepsi guru dan siswa terhadap penggunaan *Google Classroom* pada pembelajaran IPS di SMPN 10 Banjarbaru saat menerapkan pembelajaran daring pada masa pandemi.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: (1) Bagaimana penerapan penggunaan *Google Classroom* pada masa pandemi saat pembelajaran IPS SMPN 10 Banjarbaru? (2) Bagaimana persepsi guru terhadap penggunaan *Google Classroom* pada masa pandemi saat pembelajaran IPS SMPN 10 Banjarbaru? (3) Bagaimana persepsi siswa berdasarkan penggunaan *Google Classroom* pada masa pandemi saat pembelajaran IPS SMPN 10 Banjarbaru? Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah: (1) Mengetahui penerapan penggunaan *Google Classroom* pada masa pandemi saat pembelajaran IPS SMPN 10 Banjarbaru. (2) Mengetahui persepsi guru terhadap penggunaan *Google Classroom* pada masa pandemi saat pembelajaran IPS SMPN 10 Banjarbaru. (3) Mengetahui persepsi siswa berdasarkan penggunaan *Google Classroom* pada masa pandemi saat pembelajaran IPS SMPN 10 Banjarbaru.

TINJAUAN PUSTAKA

Teknologi pendidikan dapat dirumuskan sebagai suatu bidang deskripsi yang unsur-unsurnya adalah sebagai suatu bidang yang berkepentingan dengan kegiatan belajar siswa. Teknologi pendidikan beroperasi dalam konteks masyarakat yang lebih luas, membantu profesi yang berkenaan dengan penggunaan penerapan teknologi. Teknologi pendidikan bergerak dalam keseluruhan bidang

pendidikan, mengusahakan terciptanya keseimbangan dan hubungan kerjasama yang selaras. Teknologi pendidikan mempunyai lima kawasan domain yang menjadi bidang garapannya berlandaskan definisi AECT yaitu desain, pengembangan, pemanfaatan, pengelolaan, dan penilaian tentang proses dan sumber untuk belajar. Proses pembelajaran atau pelaksanaan pembelajaran menurut Djamarah & Zain (2010, p. 1) adalah suatu kegiatan yang bernilai edukatif, nilai edukatif mewarnai interaksi yang terjadi antara guru dan murid yang terdiri dari kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir.

Komponen pelaksanaan pembelajaran terdiri dari, tujuan, materi/bahan, metode/strategi, media, dan evaluasi. *GC* merupakan media pembelajaran berbasis teknologi informasi yang terangkum dalam Sistem Manajemen Pembelajaran. *Classroom* memberikan pengalaman yang terbaik bagi guru dan siswa saat melakukan proses pembelajaran. Manfaat utama yang diberikan *Classroom* adalah kemudahan dalam melakukan pembelajaran. *Classroom* dari *Google* adalah alternatif baru, misalnya bagi institusi pendidikan untuk menghadirkan pembelajaran daring. Ilmu Pengetahuan Sosial atau IPS menurut Sapriya (2009, p. 1) merupakan salah satu mata pelajaran yang dimulai dari Sekolah Dasar sampai Perguruan Tinggi. Proses pembelajaran IPS di SMP tidak menekankan pada aspek teoritis keilmuannya, melainkan lebih menekankan pada segi praktis mempelajari, menelaah, serta mengkaji gejala dan masalah sosial.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, tipe metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif analisis. Tempat penelitian di Sekolah Menengah Pertama Negeri (SMPN) 10 Banjarbaru, Jalan Sejahtera No. 1 Km. 19.200, Landasan Ulin Barat, Kecamatan Liang Anggang, Kota Banjarbaru Provinsi Kalimantan Selatan. Subjek penelitian adalah guru IPS kelas 7 dan kelas 7 D berjumlah 33 siswa. Objek dalam penelitian ini adalah media pembelajaran *Google Classroom*. Teknik pengumpulan data yaitu observasi, wawancara, dokumentasi, dan angket. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis data model alir oleh

Miles dan *Huberman*. Reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan atau verifikasi menjadi gambaran keberhasilan secara berurutan sebagai rangkaian kegiatan analisis yang saling susul menyusul. Dari keseluruhan siswa kelas 7 berjumlah 135, peneliti memilih kelas 7 D secara acak yang memiliki 33 siswa. Kemudian secara lebih rinci teknik analisis data dalam penelitian ini juga akan dilakukan melalui prosedur reduksi data, penyajian data hingga kemudian ditarik kesimpulan atau verifikasinya. Uji validitas data dalam penelitian ini menggunakan triangulasi sumber. Triangulasi dilakukan untuk melakukan pengecekan terhadap pengguna metode pengumpulan data.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penerapan penggunaan *Google Classroom* pada masa pandemi saat pembelajaran IPS SMPN 10 Banjarbaru, berdasarkan penelitian yang berlangsung dari observasi kegiatan pembelajaran dan wawancara kepada guru mata pelajaran IPS maupun siswa kelas 7 D, maka hasil penelitian yang penulis dapatkan menjelaskan bahwa di SMPN 10 Banjarbaru tahun ajaran 2020/2021 telah melaksanakan kegiatan belajar mengajar secara daring sesuai aturan dari pemerintah untuk mengurangi semaksimal mungkin penyebaran Covid-19. Penerapan pembelajaran menggunakan *GC* mata pelajaran IPS dilaksanakan satu kali pertemuan dalam seminggu pada hari Rabu yaitu setiap pertemuan 2 jam pada siswa kelas 7 D. Dari hasil pengamatan yang telah penulis lakukan terhadap kesiapan guru, terlihat bahwa guru siap dan tepat waktu dalam memulai pembelajaran mengajar sistem daring.

Berdasarkan observasi, guru dan siswa saling berinteraksi ketika proses pembelajaran menggunakan *Classroom* tersebut dimulai. Penerapan tersebut meliputi kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan penutup. Kegiatan pendahuluan ini seperti mengisi absensi, menanyakan kabar siswa dan menyampaikan tujuan pembelajaran. Pada kegiatan inti, guru menyampaikan materi IPS dalam kondisi pembelajaran jarak jauh yang disampaikan guru dengan rinci dan di respon balik oleh siswa. Kemudian kegiatan penutup, guru menutup pembelajaran lalu menyampaikan kesimpulan materi IPS dan

memberikan tugas yang kemudian dibahas di pertemuan mendatang.



Gambar 1 Materi Pembelajaran IPS

Beberapa komponen pembelajaran antara lain, tujuan pembelajaran penggunaan *GC* pelajaran IPS ini diharapkan sesuai dengan keadaan pandemi. Tujuan pembelajaran IPS meliputi, siswa mampu belajar mandiri. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang penulis lakukan terhadap guru IPS kelas 7 D, bahwa tujuan pembelajaran sudah sesuai dengan indikator yang ada pada kurikulum. Materi atau bahan pembelajaran ialah isi kurikulum berupa mata pelajaran yang disampaikan oleh guru kepada siswa pada saat proses kegiatan belajar mengajar berlangsung. Berdasarkan hasil observasi, dalam penyampaian materi guru sudah menyampaikan pembelajaran dengan jelas dan pada kegiatan belajar mengajar berlangsung, seluruh materi sudah disampaikan dengan rinci kepada siswa. Guru memakai strategi yang menyajikan materi pelajaran kepada siswa dengan penjelasan singkat. Tujuannya agar siswa dapat lebih mudah memahami materi pembelajaran yang dijelaskan. Strategi mengajar oleh guru ke siswa dari hasil wawancara dengan guru menjelaskan bahwa strategi ini dilihat dari bagaimana respon siswa terhadap pembelajaran daring.

Sebagian siswa masih beradaptasi dengan hal baru seperti penggunaan *GC*, karena siswa masih kelas 7 jadi guru menyampaikan materi tidak terlalu banyak, simpel dan mengambil poinnya. Berdasarkan hasil observasi pada pembelajaran *GC*, media yang digunakan guru bersumber dari LKS modul IPS kelas 7 dan link *Youtube*. Berdasarkan hasil evaluasi yang dilakukan pada akhir materi pada siswa kelas 7 D maka diperoleh hasil pembelajaran menggunakan *GC* pelajaran IPS yaitu berhasil. Sebagian siswa dapat menelaah dan mengikuti materi dengan baik, akan tetapi masih ada beberapa siswa yang belum bisa mengimbangi pembelajaran. Dari 33 siswa

yang berhasil mencapai KKM ada 31 siswa dan yang belum mencapai ada 2 siswa. Dapat disimpulkan bahwa penerapan penggunaan *GC* sebagai alternatif pembelajaran daring pada pelajaran IPS sudah berhasil mencapai KKM secara klasikal.

Persepsi guru terhadap penggunaan *GC* pada masa pandemi saat pembelajaran IPS sebagaimana hasil wawancara dengan guru IPS kelas 7 D menjelaskan bahwa dalam pembelajaran daring ini sudah tepat membantu proses belajar mengajar versi online. Menyampaikan bahan materi IPS tidak terlalu banyak, hanya menyampaikan poin-poinnya misalkan dengan video yang bersumber dari *Youtube* dengan menyertakan linknya, kemudian media lain LKS (Lembar Kerja Siswa) modul IPS dan pemberian tugas oleh siswa untuk dikerjakan. Penggunaan *GC* harus membutuhkan sinyal yang kuat sebelum pembelajaran berlangsung, guru meminta siswa saling mengingatkan kepada teman-teman lainnya melalui pesan grup *Whatsapp* agar siswa lebih mempersiapkan diri sebelum pelajaran *online* dimulai. Siswa diingatkan untuk mengisi dulu absensi di *Google Form* Guru memberi kelonggaran waktu dalam hal pengerjaan tugas dan absensi, selama pembelajaran *online* berlangsung, guru mengajak siswa untuk aktif dan fokus dalam menyimak materi (01/W/DT/24/05/2021).

Kelebihan penggunaan *GC* yakni sangat terbantu dan juga dari segi tampilan memiliki desain sederhana. Jadi siswa yang baru pertama kali mengenal *GC* tidak akan kesulitan, masih ada beberapa siswa yang belum terbiasa dengan pembelajaran daring. Dibandingkan dengan penggunaan media lain, *GC* memiliki fitur otomatis tersampaikan ke halaman siswa dan guru yang sudah terintegrasi dengan akun *Gmail*. Guru tidak repot datang ke sekolah dikarenakan lebih efisien dan menghemat biaya. Kekurangan *GC* berbeda dengan pembelajaran tatap muka. Siswa yang kurang memahami atau kesulitan tidak akan sama seperti mendapatkan penjelasan guru secara langsung, artinya penjelasan melalui *GC* dengan mode terbatas menjadikan siswa kurang menangkap isi materi yang telah diberikan oleh guru. Siswa dapat *copy paste* jawaban dari sumber lain sehingga seringkali kejujuran diragukan dalam menjawab soal (01/W/DT/24/05/2021).

Faktor pendukung *GC* adalah komputer atau laptop, *smartphone* juga fasilitas yang disediakan oleh sekolah sangat penting seperti *Wi-Fi* dan kuota. Selain itu dukungan dari siswa juga berpengaruh dalam pembelajaran daring. Jika tidak ada siswa yang tertarik dengan *GC* maka tidak akan terjadi sebuah pembelajaran daring. Sedangkan faktor penghambatnya seperti kendala sinyal atau jaringan yang mana sambungan internet yang stabil sangat diperlukan untuk mengakomodasi tersedianya layanan *GC* dengan baik. Kemudian saat listrik padam membuat pembelajaran IPS yang sedang berlangsung jadi terputus dan memunculkan kendala teknis yang dialami baik guru maupun siswa (01/W/DT/24/05/2021).

Persepsi siswa terhadap penggunaan *Google Classroom* pada masa pandemi saat pembelajaran IPS versi daring interaksi antara siswa dan guru terjalin dengan baik, sistem belajar *modern* di era pandemi (02/W/ARD/02/06/2021). Mudah diakses, menarik karena tidak ada yang bisa melihat jawaban soal sendiri kecuali guru (03/W/AS/02/06/2021). Penggunaan *GC* sangat baik simpel dan mudah, menarik (04/W/HM/02/06/2021). *GC* sangat menarik karena suasananya sangat berbeda dengan belajar di kelas (05/W/MMAF/02/06/2021). *GC* sangat menarik, biarpun belajarnya dari rumah rasanya seperti belajar bersama-sama dengan teman sekelas dan guru (06/W/NAG/02/06/2021). *GC* tidak terlalu sulit dan sangat mudah (07/W/NA/02/06/2021). *GC* memudahkan guru untuk membuat mengelompokkan dan membagikan tugas ke siswa (08/W/R/02/06/2021).

Kelebihan *GC* dari tanggapan siswa yaitu lebih simpel belajar di gadget dan bisa berbicara dengan teman-teman secara virtual karena bagi siswa ini adalah pengalaman baru yang didapat selama sekolah. *Classroom* dapat diakses dengan mudah jika tidak ada kendala jaringan. Waktu belajar lebih fleksibel dan mendapatkan wawasan yang luas selama mengenal pembelajaran *online*. Beberapa siswa lebih senang menjawab soal langsung dengan mengetik di gadget, dikarenakan mereka tidak bersusah payah menulis dibuku. Kekurangan *GC* siswa tidak bisa bertukar pikiran secara langsung. Jaringan kurang stabil, keterbatasan akses internet, terkendala dengan kuota habis.

Kurangnya interaksi dengan guru secara langsung dan minimnya pengawasan dalam belajar, menjawab tugas dengan jujur. Siswa mengeluh banyaknya tugas yang diberikan oleh guru, siswa bosan dan tidak fokus dengan materi karena tampilan *GC* kurang menarik. Faktor pendukung *GC* ialah *smartphone* dan sarana kuota internet gratis yang sudah disediakan oleh sekolah, jaringan internet yang mendukung sesuai kondisi. Sistem dan proses belajar menjadi efisien, berkat pembelajaran daring jarak antar rumah dan sekolah bisa teratasi dimasa pandemi. Faktor penghambat yaitu siswa belum siap dalam pembelajaran digital sebab masih ada siswa tidak memiliki *handphone*, faktor lain sinyal internet, gangguan dan juga mati listrik mengganggu aktivitas belajar menjadi tidak maksimal. Banyak gangguan saat belajar di rumah, sulit belajar dan susah fokus karena sifatnya kurang kondusif.

Hal ini didukung oleh penelitian dari Meirino & Trisnawati (2021, p. 12) bahwa kendala yang berlangsung juga kerap kali terjadi. Siswa juga berpendapat bahwasannya kendala yang sering sekali dijumpai saat proses pembelajaran berlangsung yaitu jaringan yang tidak stabil dan kuota bantuan dari kemendikbud yang telah lama tidak di distribusikan kembali sehingga siswa harus membeli kuota sendiri yang sebagaimana mengeluarkan biaya. Pada dasarnya pembelajaran daring ini merupakan suatu hal yang baik bagi siswa sebab ini dapat melatih mereka berpikir mandiri dan kritis. Selain itu pembelajarannya lebih mengutamakan kepada kerja siswa sehingga dalam hal ini siswa dapat meningkatkan keaktifan berteknologi dan menciptakan kreativitas dalam proses belajarnya.

PENUTUP

Kesimpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian persepsi guru dan siswa terhadap penggunaan *Google Classroom* pada pembelajaran IPS di SMPN 10 Banjarbaru, maka penulis dapat simpulkan sebagai berikut: (1) Penerapan penggunaan *GC* pada masa pandemi pada pembelajaran IPS memiliki beberapa komponen pelaksanaan pembelajaran antara lain: Tujuan pembelajaran sudah sesuai dengan indikator yang ada pada kurikulum,

materi sudah disampaikan dengan jelas dan simpel, strategi sudah disesuaikan dengan materi yang disampaikan sesuai dengan situasi dan keadaan, media yang digunakan guru yaitu gambar LKS modul IPS kelas 7 dan *Youtube*, dan evaluasi rata-rata siswa mendapat nilai 78 dengan presentase siswa tuntas 85% dan presentasi siswa tidak tuntas 15%. Dapat disimpulkan penggunaan *GC* pembelajaran IPS sudah berhasil mencapai KKM secara klasikal.

(2) Persepsi guru terhadap penggunaan *GC* pada masa pandemi pada pelajaran IPS yaitu: Materi pembelajaran IPS disampaikan secara singkat. Media pembelajaran menyertakan *link* yang langsung terhubung ke *Youtube*, pengerjaan tugas di kerjakan langsung di LKS atau di forum *GC*. Pemahaman siswa terhadap materi masih kurang, sebagian menyusul mengerjakan soal susulan dikarenakan terkendala akses internet. Kelebihan *GC*, memiliki desain sederhana, sangat direkomendasikan oleh guru, sudah terintegrasi dengan *Gmail*. Guru tidak repot datang ke sekolah karena lebih efisien, menghemat biaya dan bisa diakses kapanpun dan dimanapun. Kekurangan *GC*, siswa sulit menangkap isi materi karena pemahaman siswa berbeda ketika tatap muka. Kejujuran menjawab tugas masih diragukan dan disiplin sangat kurang. Faktor pendukung komputer, laptop, *smartphone*, Wi-Fi atau kouta, sinyal. Faktor penghambat saat koneksi tidak stabil dan listrik padam memunculkan kendala teknis yang dialami guru maupun siswa.

(3) Persepsi siswa berdasarkan penggunaan *GC* masa pandemi pada pembelajaran IPS yaitu: Interaksi siswa terhadap guru berjalan dengan baik, menarik suasana berbeda dengan belajar di kelas. Siswa termotivasi dan aktif terhadap teknologi. Lebih luwes sistem belajar modern dan tidak ada yang bisa melihat jawaban tugas kecuali guru. Kelebihan *GC*, simpel belajar di gadget, bisa berbicara secara virtual dengan teman-teman karena pengalaman baru. Mudah di akses jika tidak terkendala jaringan, waktu belajar lebih fleksibel. Kekurangan *GC*, tidak bisa menanyakan secara langsung ke guru tentang materi yang kurang dipahami. Jaringan kurang stabil sangat mengganggu proses belajar. Kurangnya interaksi tatap muka terhadap guru menjadi minimnya pengawasan dalam menjawab tugas dengan jujur. Siswa mengeluh

banyak tugas yang diberikan, bosan tidak fokus karena tampilan kurang menarik. Faktor pendukung *smartphone*, kouta internet gratis. Efisien berkat pembelajaran daring, jarak antar rumah dan sekolah teratasi. Faktor penghambat siswa tidak memiliki *handphone* dan meminjam milik orang tuanya. Gangguan sinyal dan mati listrik, belajar dirumah tidak fokus karena sifatnya kurang kondusif.

Saran

(1) Bagi Guru SMPN 10 Banjarbaru. Penerapan penggunaan *GC* pada masa pandemi bagi guru hendaknya: Lebih ditekankan kreativitas guru dalam mengajar agar siswa tidak jenuh dalam penggunaan *GC*. Lebih ditingkatkan kemampuan dalam media pembelajaran agar dapat memotivasi siswa dan menjadi solusi untuk proses belajar mengajar bagi guru yang memiliki batasan dalam waktu belajar. Perlu adanya pelatihan lanjutan untuk membuat belajar mengajar yang menarik bagi guru SMPN 10 Banjarbaru, seperti menyajikan konten pembelajaran atau tugas berupa video, audio hingga game. Penggunaan produk maupun layanan digital diharapkan mampu membantu siswa agar tidak bosan terhadap materi yang di ajarkan oleh guru. Semoga SMPN 10 Banjarbaru lebih maju dan menghasilkan sesuatu yang baru dikedepannya nanti. (2) Bagi Siswa SMPN 10 Banjarbaru. Diharapkan dapat memberikan pengalaman yang berbeda dengan penggunaan *GC* untuk sarana pembelajaran daring. Diharapkan siswa menanamkan kedisiplinan, belajarlh dengan serius dan fokus selama pelajaran berlangsung. Persiapkan semua yang dibutuhkan sebelum pembelajaran daring dimulai. (3) Bagi Peneliti. Menambah pengetahuan, diharapkan hasil penelitian bisa digunakan sebagai bahan perbandingan dan referensi.

DAFTAR PUSTAKA

Atikah, R., Prihatin, R. T., Hernayati, H., & Misbah, J. (2021). Pemanfaatan *Google Classroom* Sebagai Media Pembelajaran Di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal PETIK* 7 (1), 7-18.

Djamarah, S. B., & Zain, A. (2010). *Strategi Belajar Mengajar*. Kuningan: Rineka Cipta.

Handayani, N. A., & Jumadi. (2021). Analisis Pembelajaran IPA Secara Darig Pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia. JPSI* 9 (2), 217-233.

Majid, A. (2014). *Strategi Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

Meirino, & Trisnawati, N. (2021). Analisis Media Pembelajaran Berbasis E-Learning Dalam Mendukung Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Adminstras Kepegawaian Kelas XI OTKP. *Paedagoria Jurnal Kajian Penelitian dan Pengembangan Kependidikan*. 12 (2), 173-181.

Melati, R. S., Ardianti, S. D., & Fardani, M. A. (2021). Analisis Karakter Disiplin dan Tangung Jawab Siswa Sekolah Dasar pada Masa Pembelajaran Daring. *Edukatif Jurnal Ilmu Pendidikan* 3 (5), 3062-3071.

Miles, M. B., & Huberman, A. M. (1992). *Analisis Data Kualitatif Buku Sumber Tentang Metode-Metode Baru*. Jakarta: Universitas Indonesia (UI Press).

Roziqin, M. K., Mansur, H., & Mastur. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Mobile Learning Berbasis Android Untuk Mata Pelajaran Seni Budaya Kelas VII di SMP. *Journal of Instructional Technology*, 2 (2) 46-52.

Salim, A., Mansur, H., & Hadi, A. U. (2020). Evaluasi Ketepatan Pemilihan Media Pembelajaran Jarak Jauh Di Masa Pandemi Covid-19. *Al-Falah: Jurnal Ilmiah Keislaman dan Kemasyarakatan* 20 (2), 102-116.

Sapriya. (2009). *Pendidikan IPS*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

Sudjana, N. (2010). *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.