

# PEMANFAATAN *GOOGLE CLASSROOM* SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DARING DIMASA PANDEMI COVID 19 DI PRODI INFORMATIKA UNIVERSITAS BATURAJA

Anggraeni Agustin Muris  
Dosen Fakultas Teknik dan Komputer Universitas Baturaja  
Jalan KI Ratu Penghulu Karang Sari Baturaja OKU  
Sur-el : miss.muris@gmail.com

---

**Abstract :** Currently, internet media has become a very important role to be developed in our daily lives, especially in the field of education. Therefore, the education sector needs to use information technology in the learning process on campus. Google Classroom, is one of the free accesses that makes it easier for lecturers in the distance learning process or e-learning. This platform offers a lot of advantages for its users. This platform is known as a tool that is easy to use by smartphone or laptop users. This research uses an interpretive paradigm, with a qualitative approach and a case study method to find the use of Google Classroom by Baturaja University lecturers, especially in the Informatics Study Program, Faculty of Engineering and Computers, The role of new media in education has resulted in a process that is so easy to do and makes it easier for lecturers to manage class assignments quickly and provide feedback to students effectively.

**Keywords:** Google Classroom, Learning Media, Internet Media

**Abstrak :** Saat ini, media internet menjadi peran yang sangat penting untuk dikembangkan dalam kehidupan kita sehari-hari terutama dibidang pendidikan. Oleh karena itu, bidang pendidikan perlu menggunakan teknologi informasi dalam proses pembelajaran di kampus. Google Classroom, adalah salah satu akses gratis yang memudahkan dosen dalam proses pembelajaran jarak jauh atau e-learning. Platform ini menawarkan banyak sekali keuntungan bagi penggunanya. Platform ini dikenal sebagai alat yang mudah digunakan oleh pengguna smartphone atau laptop. Penelitian ini menggunakan paradigma interpretif, dengan pendekatan kualitatif dan metode studi kasus untuk menemukan pemanfaatan Google Classroom oleh dosen Universitas Baturaja khususnya di Program Studi Informatika Fakultas Teknik dan Komputer, Peran media baru di bidang pendidikan ini menghasilkan proses yang begitu mudah untuk dilakukan dan membuat dosen dapat lebih mudah untuk mengelola tugas kelas dengan cepat dan memberikan umpan balik kepada mahasiswa secara efektif.

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

---

## 1. PENDAHULUAN

Keberhasilan kegiatan belajar mengajar di perguruan tinggi tidak hanya ditentukan oleh faktor pengajar/dosen, tetapi juga dipengaruhi oleh keaktifan mahasiswa. Mahasiswa dituntut tanggungjawab, lebih mandiri, dimana dosen sifatnya hanya memberikan rangsangan berupa dasar-dasar pengetahuan sesuai substansi ilmu [1]. Dosen

berperan sebagai fasilitator, dinamisator, dan motivator dalam proses pembelajaran. Mahasiswa harus mencari sendiri cara menyerap materi yang disampaikan oleh dosen guna untuk mendapatkan pemahaman yang komprehensif dan wawasan pengetahuan yang luas. Oleh karena itu, mahasiswa dituntut untuk mencari sumber belajar sebanyak-banyaknya. Sumber belajar dapat berasal dari buku, jurnal ilmiah, internet, majalah, koran, televisi, dan

sebagainya. Perkembangan teknologi jaringan Internet telah mengubah paradigma dalam mendapatkan informasi dan berkomunikasi, yang tidak lagi dibatasi oleh dimensi ruang dan waktu. Melalui keberadaan internet mereka bisa mendapatkan informasi yang dibutuhkan dimanapun dan kapanpun waktu yang diinginkan[2].

Perkembangan teknologi yang terjadi begitu cepat telah merubah hampir seluruh tatanan kehidupan sosial, mulai dari kegiatan ekonomi dengan penggunaan uang elektrik, pemanfaatan transportasi berbasis daring, sampai pada pemanfaatan teknologi dibidang pendidikan dengan dikenalkannya pembelajaran daring atau disebut juga dengan *blended learning*. Secara sederhana, *blended learning* diartikan sebagai penggabungan pembelajaran didalam kelas dengan *e-learning*. Di Indonesia, pemanfaatan pembelajaran berbasis daring sudah cukup dikenal, terlihat dengan penggunaan platform pembelajaran berbasis daring yang cukup diminati oleh guru seperti penggunaan *Edmodo*, *Schoology* dan *Google Classroom*. *Google* sebagai platform *web tool* yang sangat menarik dan memiliki banyak fungsi, memberikan kemudahan bagi para penggunanya untuk mendapatkan berbagai macam informasi yang dibutuhkan. Pada tahun 2014, *Google* memperkenalkan platform khusus yang digunakan sebagai alat untuk membantu pelaksanaan pembelajaran yaitu *Google Classroom*.

*Google Classroom* (GC) membantu dosen untuk membuat dan mengatur tugas kelas dengan cepat dan mudah, memberikan umpan balik kepada mahasiswa langsung secara

efisien, dan berkomunikasi bersama mahasiswa tanpa terbatas oleh ruang dan waktu. GC dianggap sebagai *platform* terbaik yang mampu meningkatkan kinerja dosen. GC menyediakan fasilitas yang sangat bermanfaat yang dapat dimanfaatkan oleh mahasiswa. GC membantu dosen untuk mengatur kelas, memanfaatkan waktu dan meningkatkan kualitas komunikasi dengan mahasiswa [3]. Namun melalui beberapa tinjauan pustaka, pemanfaatan GC belum terlalu banyak digunakan. Hal ini disebabkan oleh berbagai macam faktor baik faktor teknis, taktis, ekonomi, dan sosial. Padahal, penggunaan GC ini dapat membantu dosen untuk mengatasi dampak kuliah daring dimasa pandemi ini.

Keberadaan internet sebagai media dengan tingkat pengguna yang cukup tinggi menjadi faktor bahwa masyarakat Indonesia semakin gemar mengakses berbagai konten melalui media digital. Dalam bidang pendidikan, internet beberapa metode pembelajaran sudah mengutamakan dengan pembelajaran *online* atau *e-learning*. Penelitian ini fokus untuk menganalisa penggunaan media baru dalam metode belajar mengajar. Terutama menggunakan salah satu media ajar yang dibuat oleh *Google* yaitu *Google Classroom* untuk diterapkan dalam kegiatan belajar mengajar di Program Studi Informatika Fakultas Teknik dan Komputer pada mata kuliah Pengantar Ilmu Komputer.

## 2. METODOLOGI PENELITIAN

### 2.1. Landasan Teori

Beberapa teori yang mendukung penelitian ini dapat diuraikan sebagai berikut.

#### a. Media Pembelajaran

Tahun 2018 menjadi titik balik pengenalan industri 4.0, dimana seluruh aspek sosial, ekonomi, politik, bahkan pendidikan mengandalkan kehebatan yang dimiliki oleh teknologi khususnya penggunaan internet. Dalam dunia pendidikan ICT bukanlah hal baru, dimana penggunaan media informasi seperti *Schoology* atau *Edmodo* sebagai media pembelajaran termasuk kedalam aplikasi pembelajaran bahasa Inggris yang sudah banyak digunakan.

Secara umum ICT dalam pembelajaran dapat diartikan sebagai penggunaan media internet dalam proses pembelajaran. Dalam sudut pandang yang lebih sederhana, penggunaan komputer, proyektor, Televisi, radio dan alat elektronik lainnya dalam proses pembelajaran juga dianggap sebagai bentuk dari penggunaan ICT. Dalam perkembangan proses pembelajaran, kita tahu bahwa terdapat pro dan kontra terhadap penggunaan ICT. Namun demikian, ICT secara umum dapat mempermudah proses pembelajaran dimana guru dapat memiliki ruang kerja yang lebih luas. Penggunaan ICT dikelas memiliki banyak keuntungan yang dapat membantu proses pembelajaran. Dengan menggunakan teknologi dapat membuat siswa menjadi lebih aktif. Siswa juga akan lebih sadar terhadap informasi apa yang mereka butuhkan, mengapa

mereka membutuhkan informasi dan bagaimana cara mendapatkan informasi tersebut.

Google sebagai salah satu penyedia *web tool* terbesar didunia memperkenalkan *Google Apps for Education* yang disingkat dengan GAFE. Salah satu aplikasi yang terdapat dalam GAFE adalah *Google Classroom* yang pertama kali diperkenalkan pada tahun 2014. Aplikasi ini merupakan aplikasi yang dengan mudah dapat diakses oleh semua guru dan siswa. GC dapat digunakan baik di komputer rumah, laptop, bahkan gawai. Bagi pengguna gawai dengan sistem operasi Android dan IOS, GC dapat diakses dengan mudah di *google play store* dan *apple store*.

GC merupakan aplikasi tak berbayar, sehingga GC dianggap sangat cocok untuk digunakan dinegara-negara berkembang, atau secara khusus dapat digunakan oleh sekolah-sekolah yang memiliki keterbatasan biaya dalam pengembangan penggunaan ICT dalam proses pembelajarannya. GC juga dapat digunakan sebagai alat untuk mengatur sistem pembelajaran ditingkat sekolah sampai perguruan tinggi. Dengan GC guru dapat dengan efektif dan efisien dalam pengelolaan kelas [4].

Menurut *Association for Educational Communications and Technology* sumber pembelajaran adalah segala sesuatu atau daya yang dapat dimanfaatkan oleh guru, baik secara terpisah maupun dalam bentuk gabungan, untuk kepentingan belajar mengajar dengan tujuan meningkatkan efektivitas dan efisiensi tujuan pembelajaran. Sumber pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi dua bagian, yaitu:

1. Sumber pembelajaran yang sengaja direncanakan (*learning resources by*

*design*), yakni semua sumber yang secara khusus telah dikembangkan sebagai komponen sistem instruksional untuk memberikan fasilitas belajar yang terarah dan bersifat formal; dan

2. Sumber pembelajaran yang karena dimanfaatkan (*learning resources by utilization*), yakni sumber belajar yang tidak secara khusus didisain untuk keperluan pembelajaran namun dapat ditemukan, diaplikasikan, dan dimanfaatkan untuk keperluan belajar salah satunya adalah media massa.

Ketersediaan bahan ajar dan sarana belajar merupakan faktor penting dalam menunjang keberhasilan proses pembelajaran. Namun demikian sering kali bahan ajar yang ada di perpustakaan tidak mampu memenuhi kebutuhan belajar mahasiswa, sehingga perlu memanfaatkan sumber belajar yang lain. Salah satu sumber belajar yang dapat digunakan oleh mahasiswa secara mandiri adalah jaringan internet. Untuk itu, bekal keterampilan mahasiswa khususnya dalam memanfaatkan teknologi internet sangat diperlukan.

Melalui internet, mahasiswa dapat mengakses berbagai informasi dan ilmu pengetahuan sesuai kebutuhan yang relevan dengan subjek mata kuliah. Sehingga pemanfaatan jaringan internet sebagai sumber belajar, akan membantu mempermudah dan mempercepat penyelesaian tugas-tugas perkuliahan, termasuk penyelesaian tugas akhir. Oleh karena itu, dosen sebagai motivator dan dinamisator dalam pembelajaran hendaknya memberi dorongan serta menciptakan kondisi agar mahasiswa dapat secara aktif menemukan

ilmu pengetahuan baru melalui pemanfaatan teknologi internet.

#### b. *Google Classroom*

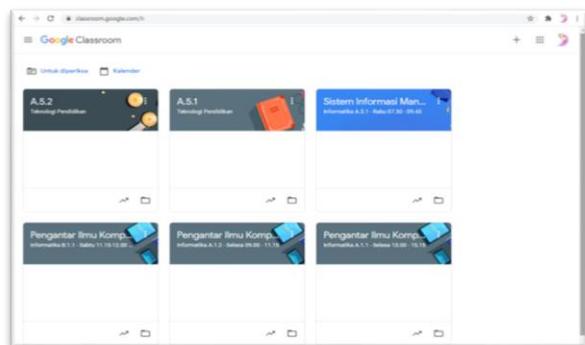
*Google Classroom* merupakan sebuah aplikasi yang memungkinkan terciptanya ruang kelas di dunia maya. Selain itu, *google classroom* bisa menjadi sarana distribusi tugas, submit tugas bahkan menilai tugas-tugas yang dikumpulkan. Dengan demikian, aplikasi ini dapat membantu memudahkan Dosen dan Mahasiswa dalam melaksanakan proses belajar dengan lebih mendalam. Hal ini disebabkan karena baik Mahasiswa maupun Dosen dapat mengumpulkan tugas, mendistribusikan tugas, menilai tugas di rumah atau dimanapun tanpa terikat batas waktu atau jam pelajaran.

*Google classroom* sesungguhnya dirancang untuk mempermudah interaksi Dosen dan Mahasiswa dalam dunia maya. Aplikasi ini memberikan kesempatan kepada para Dosen untuk mengeksplorasi gagasan keilmuan yang dimilikinya kepada Mahasiswa. Dosen memiliki keleluasaan waktu untuk membagikan kajian keilmuan dan memberikan tugas mandiri kepada Mahasiswa selain itu, Dosen juga dapat membuka ruang diskusi bagi para Mahasiswa secara online. Namun demikian, terdapat syarat mutlak dalam mengaplikasikan *google classroom* yaitu membutuhkan akses internet yang mumpuni.

Aplikasi *google classroom* dapat digunakan oleh siapa saja yang tergabung dengan kelas tersebut. Kelas tersebut adalah kelas yang didesain oleh Dosen yang sesuai dengan kelas sesungguhnya atau kelas nyata di

sekolah. Terkait dengan anggota kelas dalam *google classroom* dapat dijelaskan bahwa *google classroom* menggunakan kelas tersedia bagi siapa saja yang memiliki *Google Apps for Education*, serangkaian alat produktivitas gratis termasuk gmail, dokumen, dan drive.

Rancangan kelas yang mengaplikasikan *google classroom* sesungguhnya ramah lingkungan. Hal ini dikarenakan Mahasiswa tidak menggunakan kertas dalam mengumpulkan tuganya. *Google classroom* kelas dirancang untuk membantu Dosen membuat dan mengumpulkan tugas tanpa kertas, termasuk fitur yang menghemat waktu seperti kemampuan untuk membuat salinan *google* dokumen secara otomatis bagi setiap Mahasiswa. Kelas juga dapat membuat folder drive untuk setiap tugas dan setiap Gambar 1 menunjukkan tampilan awal *google classroom*.



**Gambar 1. Tampilan Awal Google Classroom**

*c. Media Internet*

Internet adalah suatu jaringan komputer yang sangat besar, terdiri dari jutaan perangkat komputer yang terhubung melalui suatu protocol tertentu untuk pertukaran informasi antar komputer tersebut. Semua komputer terhubung di internet melakukan pertukaran informasi melalui protocol yang sama yaitu dengan TCP/IP (*Transmission Control Protocol/Internet*

*Protocol*) [5]. Internet menyediakan akses untuk layanan telekomunikasi dari sumber daya informasi untuk jutaan pemakainya yang tersebar di seluruh dunia.

Internet memberi keuntungan dalam semua bidang bisnis, akademis (pendidikan), pemerintahan, organisasi dan lain sebagainya. Beberapa manfaat yang diperoleh dari internet antara lain: komunikasi interaktif, akses ke pakar, akses ke perpustakaan, membantu penelitian dan pengembangan ilmu pengetahuan, pertukaran data, dan kolaborasi [6].

Aktivitas yang dapat dilakukan dengan memanfaatkan jaringan internet, seperti *e-commerce*, *e-banking*, *e-government*, *e-learning* dan lainnya. salah satu aktivitas yang berkaitan dengan proses pembelajaran adalah *e-learning*. *E-learning* adalah wujud penerapan teknologi informasi di bidang pendidikan dalam bentuk sekolah maya. *E-learning* merupakan usaha untuk membuat sebuah transformasi proses belajar mengajar di sekolah dalam bentuk digital yang dijembatani oleh teknologi internet.

*d. Internet dalam Pembelajaran*

Sumber-sumber informasi tanpa batas dan aktual dengan sangat cepat dapat diakses melalui internet. Adanya internet memungkinkan seseorang di Indonesia untuk mengakses perpustakaan di Amerika Serikat dalam bentuk *digital library*. Internet akan membantu dalam penyelesaian penelitian dan tugas akhir mahasiswa. Tukar menukar informasi atau tanya jawab dengan pakar dapat juga dilakukan melalui internet. Tanpa teknologi internet, banyak tugas akhir dan thesis atau bahkan

desertasi yang mungkin membutuhkan waktu lebih banyak untuk menyelesaikannya

Internet sangat bermanfaat bagi akademisi karena melalui internet akan mempermudah dalam mencari referensi, jurnal, maupun hasil penelitian yang dipublikasikan dalam jumlah yang berlimpah. Para mahasiswa tidak lagi harus mencari buku di perpustakaan sebagai bahan untuk mengerjakan tugas-tugas kuliahnya. Mahasiswa dapat memanfaatkan *search engine* untuk mencari materi-materi yang dibutuhkan dengan cepat. Selain menghemat tenaga dan biaya dalam mencarinya, materi-materi yang dapat ditemui di internet cenderung lebih *up to date*.

Internet juga bermanfaat bagi para pengajar dalam mengembangkan profesinya, karena dengan internet dapat: (a)meningkatkan pengetahuan, (b)berbagi sumber diantara rekan sejawat, (c)bekerjasama dengan pengajar di luar negeri, (d)kesempatan mempublikasikan informasi secara langsung, (e)mengatur komunikasi secara teratur, dan (f) berpartisipasi dalam forum-forum lokal maupun internasional. Pengajar juga dapat memanfaatkan internet sebagai sumber bahan mengajar dengan mengakses rencana pembelajaran atau silabus online dengan metodologi baru, mengakses materi kuliah yang cocok untuk mahasiswanya, serta dapat menyampaikan ide-idenya.

Mahasiswa juga dapat menggunakan internet untuk belajar sendiri secara cepat, sehingga akan meningkatkan dan memperluas pengetahuan, belajar berinteraksi, dan mengembangkan kemampuan dalam bidang. Beberapa manfaat internet bagi pendidikan di

Indonesia, yaitu: akses ke perpustakaan, akses ke pakar, perkuliahan online, layanan informasi akademik, menyediakan fasilitas mesin pencari data, menyediakan fasilitas diskusi, dan fasilitas kerjasama.

Pemanfaatan jaringan internet sebagai sumber dan sarana pembelajaran, dapat diimplementasikan sebagai berikut [2]:

1. *Browsing*, merupakan istilah umum yang digunakan bila hendak menjelajahi dunia maya atau *web*.
2. *Resourcing* adalah menjadikan internet sebagai sumber pengajaran.
3. *Searching* merupakan proses pencarian sumber pembelajaran guna melengkapi materi yang akan disampaikan kepada peserta didik.
4. *Consulting* dan *communicating*

## 2.2. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan desain penelitian survey. Metode yang digunakan adalah metode deskriptif. Lokasi penelitian dilaksanakan di Program Studi Informatika Fakultas Teknik dan Komputer Universitas Baturaja tahun akademik 2019/2020. Populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa Program Studi Informatika Kelas A.1.1, A.1.2 dan B.1.1 pada Mata Kuliah Pengantar Ilmu Komputer yang berjumlah 48 mahasiswa. Untuk menentukan jumlah sampel minimal digunakan rumus Slovin sebagai berikut.

$$n = \frac{N}{(1Ne^2)} \quad (1)$$

Ket : n = sampel

N = populasi

e = eror (5%)

Dari Persamaan 1, diperoleh sampel sejumlah 24 mahasiswa. Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah *stratified random sampling* dimana masing-masing tingkat/semester diambil sampel dengan jumlah yang sama. Variabel yang dikaji dalam penelitian ini adalah mengenai pemanfaatan internet yang dilakukan oleh mahasiswa program studi Informatika. Pemanfaatan internet ini terdiri dari beberapa indikator antara lain: minat, relevansi/manfaat, pengetahuan, prestasi, kepuasan, biaya, *interactivity*, orang lain, kelengkapan, tak terbatas ruang dan waktu, menarik, organisasi/kampus, dan kemudahan.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuesioner untuk mengungkapkan tentang pemanfaatan internet sebagai sumber belajar. Kuesioner yang disebarkan terdiri dari angket terbuka dan angket tertutup. Angket tertutup digunakan untuk mengungkap data mengenai pemanfaatan internet dilihat dari: minat, relevansi/manfaat, pengetahuan, prestasi, kepuasan, biaya, *interactivity*, orang lain, kelengkapan, tak terbatas ruang dan waktu, menarik, organisasi/kampus, dan kemudahan. Sedangkan angket terbuka digunakan untuk mengungkapkan tentang pola pemanfaatan internet.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### 3.1. Hasil

Penelitian ini menggunakan responden mahasiswa program studi Informatika pada

masing-masing kelas. Penelitian ini dilakukan pada semester genap 2019/2020. Sehingga populasi mahasiswa kelas A.1.1, A.2 dan B.1.1. Sampel yang digunakan dengan cara *stratified random sampling* yang berjumlah 48 mahasiswa yang dibagi kedalam 3 (tiga) kelompok. Gambaran tentang pemanfaatan GC oleh mahasiswa Program Studi Informatika dapat dilihat dari analisis deskriptif yang ditunjukkan pada tabel 1.

**Tabel 1. Deskripsi Pemanfaatan Internet oleh Mahasiswa**

No	Indikator	Mean	Kriteria
1	Minat	8,62	Sangat Baik
2	Relevansi/ Manfaat	8,44	Sangat Baik
3	Pengetahuan	11,36	Baik
4	Prestasi	8,13	Baik
5	Kepuasan	12,84	Sangat Baik
6	Biaya	8,25	Baik
7	<i>Interactivity</i>	8,95	Sangat Baik
8	Orang Lain	7,34	Baik
9	Kelengkapan	8,50	Sangat Baik
10	Tak Terbatas ruang dan waktu	7,67	Baik
11	Menarik	12,55	Baik
12	Fasilitas	7,93	Baik
13	Kemudahan	12,42	Baik

Sumber: data diolah, 2020

Dari Tabel 1 di atas dapat dilihat bahwa berdasarkan mean jawaban responden menunjukkan minat, manfaat, kepuasan, *interactivity*, dan kelengkapan dalam kriteria sangat baik. Sedangkan indikator pengetahuan, prestasi, biaya, pengaruh orang lain, akses tak terbatas, menarik, fasilitas, dan kemudahan menunjukkan baik. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa mahasiswa program studi Informatika telah berupaya memanfaatkan GC sebagai sumber belajar.

Mahasiswa setiap kelas memanfaatkan GC sebagai sumber belajar, tetapi dorongan dalam pengaksesan internet berbeda. Hal tersebut dapat kita lihat melalui tabel berikut.

**Tabel 2. Deskripsi Pemanfaatan Internet oleh Mahasiswa Tiap Tingkat**

No	Indikator	Kelas					
		B.1.1		A.1.2		A.1.1	
		M	K	M	K	M	K
1	Minat	8,51	SB	8,49	SB	9,06	SB
2	Relevansi/ Manfaat	8,19	B	8,49	SB	8,92	SB
3	Pengetahuan	10,21	B	11,04	B	13,26	SB
4	Prestasi	8,00	B	8,36	B	8,64	SB
5	Kepuasan	13,13	SB	12,98	SB	13,06	SB
6	Biaya	7,83	B	8,60	SB	8,87	SB
7	Interactivity	8,91	SB	9,15	SB	8,72	SB
8	Orang Lain	6,45	C	7,49	B	8,36	B
9	Kelengkapan	8,42	SB	8,38	B	9,08	SB
10	Tak Terbatas ruang dan waktu	7,04	B	7,87	B	8,60	SB
11	Menarik	12,60	B	12,92	SB	12,45	B
12	Fasilitas	11,34	B	11,55	B	12,98	SB
13	Kemudahan	8,09	B	8,51	SB	8,47	SB

Sumber: data diolah, 2020

Berdasarkan Tabel 2 dapat diketahui bahwa mahasiswa masing-masing tingkat sangat berminat dalam mengakses internet. Mahasiswa merasa senang melihat informasi-informasi melalui internet. Minat mahasiswa kelas A.1.1 paling tinggi minat dalam pemanfaatan internet. Hal ini dapat dilihat dari nilai mean 9,06 dengan kriteria sangat tinggi. Mahasiswa A.1.1 lebih berminat untuk memanfaatkan internet dikarenakan mahasiswa pada semester tersebut mendapatkan mata kuliah yang relatif sulit dibandingkan semester lainnya. Selain itu, mahasiswa juga lebih senang mengakses informasi melalui teknologi informasi seperti internet karena lebih mudah dalam mengakseskan, sehingga lebih cepat dalam memperoleh informasi yang dibutuhkan.

Mahasiswa merasa terdapat relevansi antara informasi yang diperoleh dari internet dengan perkuliahan yang sedang ditempuhnya. Dilihat dari rata-ratanya dapat diketahui rata-rata paling tinggi pada A.1.1 sebesar 8,92. Mahasiswa A.1.2 lebih merasa memiliki relevansi dikarenakan mahasiswa pada semester tersebut lebih banyak membutuhkan informasi dari luar untuk menambah pengetahuannya. Meskipun dari rata-rata yang diperoleh menunjukkan kriteria baik dan sangat baik, tetapi masih terdapat 17% mahasiswa B.1.1 dalam kriteria cukup. Artinya, mahasiswa B.1.1 belum merasakan manfaat yang lebih banyak dari internet. Hal ini dikarenakan, mata kuliah yang ditempuh mahasiswa B.1.1 belum banyak membutuhkan informasi dari luar *textbook*.

Dilihat dari aspek pengetahuan dapat diketahui bahwa pengetahuan mahasiswa masing-masing tingkat dalam mengakses internet dalam kriteria tinggi. Mahasiswa merasa pengetahuan mereka akan lebih baik dengan memanfaatkan teknologi internet. Mahasiswa yakin akan mendapatkan informasi lebih yang berkaitan dengan Informatika dari internet. Mahasiswa A.1.1 lebih banyak memiliki pengetahuan yang lebih dari semester lainnya, hal ini ditunjukkan dari rata-rata yang mencapai 13,26. Mahasiswa A.1.1 sudah mulai terbiasa mengakses informasi yang diperlukan melalui internet, sehingga pengetahuannya tentang internet akan lebih baik. Meskipun dari rata-rata yang diperoleh menunjukkan kriteria baik dan sangat baik, tetapi dalam kenyataannya masih terdapat 41,5% mahasiswa B.1.1, 28,3% mahasiswa A.1.2. Artinya, mahasiswa B.1.1, A.1.2 belum memiliki

pengetahuan yang banyak dalam mengakses informasi melalui internet. Mahasiswa A.1.1 memang lebih berpengalaman, tetapi mungkin karena mahasiswa semester ini lebih banyak waktunya untuk menyusun dan bimbingan skripsi. Mereka lebih banyak mengakses internet pada saat mencari jurnal-jurnal yang biasanya dilakukan pada saat penyusunan proposal skripsi pada semester A.1.2 dan B.1.1.

Internet akan memberikan banyak informasi yang tentunya semakin tinggi informasi yang diperoleh maka akan memiliki dampak terhadap prestasi. Tabel 2 menunjukkan bahwa mahasiswa kelas A.1.2 memiliki harapan bahwa dengan informasi yang diperoleh dari internet akan meningkatkan prestasi yang diperoleh. Mahasiswa semester A.1.1 juga merasa bahwa prestasi yang mereka peroleh saat ini sangat dipengaruhi oleh informasi yang diperoleh dari internet. Hal ini ditunjukkan dengan rata-rata 8,64 dan dalam kriteria sangat tinggi. Mahasiswa kelas A.1.1 memang merasa bahwa prestasinya dipengaruhi oleh pemanfaatan internet. Tetapi dari analisis deskriptif menunjukkan bahwa 20,8% mahasiswa kelas A.1.1 masih dalam kriteria cukup.

Kepuasan dalam pemanfaatan internet sangat tergantung pada manfaat yang diperoleh dari internet itu sendiri. Tabel 2 menunjukkan bahwa tingkat kepuasan mahasiswa dalam pemanfaatan internet sangat tinggi, tetapi mahasiswa semester B.1.1 dalam kriteria tinggi. Dilihat dari rata-ratanya, kepuasan mahasiswa semester B.1.1 menunjukkan yang paling tinggi yaitu sebesar 13,13. Hal ini mungkin dikarenakan mahasiswa belum begitu banyak

membutuhkan informasi dari internet dalam mendukung belajarnya. Meskipun dari rata-rata menunjukkan bahwa kepuasan paling tinggi ditunjukkan oleh mahasiswa semester A.1.1, namun kenyataannya 11,3% mahasiswa masing merasa cukup dalam tingkat kepuasan ini. 13,2% mahasiswa semester B.1.1 juga dalam kriteria cukup dalam tingkat kepuasannya. Pada umumnya mahasiswa merasa puas dengan keberadaan internet dalam mendukung pembelajaran. Mahasiswa juga selalu menggunakan internet sebagai referensi dalam menyelesaikan tugas-tugas kuliah dan mahasiswa juga merasa senang karena pengalaman memanfaatkan internet semakin meningkat.

Mahasiswa dapat mengakses internet melalui warnet atau menggunakan wifi yang telah disediakan kampus. Mahasiswa dalam memperoleh informasi juga harus memikirkan biaya yang harus dikeluarkannya. Dilihat dari rata-ratanya (Tabel 2), mahasiswa merasa dengan mengakses internet untuk memperoleh informasi, biaya yang dikeluarkan lebih hemat. Biaya adalah hal yang penting untuk diperhatikan ketika mahasiswa akan menggunakan fasilitas internet sebagai sumber belajar. Biaya untuk mengakses internet juga lebih murah dibandingkan membeli koran, buku, majalah, jurnal, dan sebagainya. Namun demikian masih terdapat beberapa mahasiswa kelas A.1.1, A.1.2 dan B.1.1 yang merasa biaya yang harus dikeluarkan masih dalam kriteria cukup dan kurang baik. Hal ini dapat dikarenakan mahasiswa tersebut belum memiliki laptop, sehingga tidak bisa memanfaatkan *wifi* kampus dan harus ke warnet untuk mengakses

internet. Selain itu, jaringan signal *wifi* yang ada di kampus tidak semua dalam keadaan *good*. Dan karena fasilitas *wifi* banyak yang menggunakan, sehingga akses internet membutuhkan waktu agak lama. Mahasiswa pun biasanya juga akan membeli modem supaya dapat mengakses lebih cepat dan dapat mengakses di kos masing-masing.

*Interactivity* adalah kemampuan sistem komunikasi baru (biasanya menggunakan komputer sebagai komponennya) yang mana pengguna biasanya terdiri dari individu dan terlibat dalam sebuah percakapan. Dari tabel 2 dapat dilihat bahwa rata-rata *interactivity* yang dirasakan oleh mahasiswa dalam kondisi sangat baik. Dengan internet, mahasiswa dapat berkomunikasi dengan dosen, teman, keluarga, dan lainnya dengan lebih mudah. Komunikasi ini bisa melalui *e-mail*, *chatting*, *friendstar*, *skype*, *facebook*, dan sebagainya. *Interactivity* tertinggi dirasakan oleh mahasiswa kelas A.1.2 yaitu dengan rata-rata 9,15 (Tabel 2). Hal ini dapat terjadi karena mahasiswa kelas A.1.2 sudah mulai banyak bergaul dengan teman-temannya dibandingkan dengan mahasiswa kelas A.1.1. Dilihat dari tabel 2 juga dapat diketahui bahwa mulai menurun pada saat kelas A.1.2, yang mungkin disebabkan oleh kompleksnya tugas perkuliahan. Dan pada saat kelas B.1.1 sudah mulai naik lagi *interactivitynya*, hal ini dikarenakan mahasiswa semester B.1.1 perlu berkomunikasi dengan dosennya.

Pemanfaatan internet juga dipengaruhi oleh faktor lingkungan atau orang lain yang berada di sekitarnya. Dari tabel 2 terlihat bahwa pengaruh orang lain dalam pemanfaatan internet

dalam kategori baik, tetapi masih ada kriteria pada kategori cukup. Mahasiswa kelas A.1.2 sudah mulai latihan menyusun proposal, sehingga desakan dari tugas inilah yang memaksa mahasiswa untuk mengakses internet dalam memperoleh informasi. Dalam penyusunan proposal penelitian, tentunya memerlukan artikel-artikel ilmiah yang biasanya banyak terdapat di internet. Sedangkan mahasiswa semester lainnya masih ada yang dalam kategori cukup dan kurang karena belum banyak tuntutan dalam perkuliahan. Dosen pun juga masih jarang memberikan tugas yang menuntut mahasiswanya untuk *browsing*. Hal ini menunjukkan bahwa mahasiswa memanfaatkan internet bukan karena desakan dari orang lain, tetapi dengan kesadaran pribadi untuk memperoleh informasi.

Kelengkapan informasi yang diperoleh dari internet berada dalam kriteria sangat baik dan baik (Tabel 2). Rata-rata tertinggi persepsi mahasiswa mengenai kelengkapan informasi dirasakan oleh mahasiswa kelas A.1.2. Mahasiswa A.1.2 paling merasakan kelengkapan informasi yang diperoleh dari internet. Dalam penyusunan proposal penelitian, tentunya memerlukan artikel-artikel ilmiah yang biasanya banyak terdapat di internet, sehingga mahasiswa kelas A.1.2 merasa informasi yang diperoleh dari internet sangat lengkap karena sangat membantu dalam penyusunan tugas perkuliahannya. Artikel ilmiah yang terdapat di jurnal dapat diakses dengan mudah, cepat, dan murah oleh mahasiswa.

Pengaksesan internet tak terbatas ruang dan waktu. Artinya, hampir di setiap tempat dan setiap waktu, setiap individu dapat

mengaksesnya. Dari Tabel 2 menunjukkan bahwa mahasiswa kelas A.1.2 memiliki rata-rata yang paling tinggi yaitu 8,6. Berbeda dengan mahasiswa kelas A.1.1 yang masih ada 20,8% dalam kategori cukup, 5,7% kategori kurang, bahkan 1,9% dalam kategori sangat kurang baik. Hal ini terjadi karena mahasiswa semester tersebut, masih sering pulang ke rumahnya masing-masing dan masih dapat menikmati bersantai di rumah. Berbeda dengan semester lainnya terutama A.1.2 yang telah dituntut untuk mengerjakan tugas-tugasnya, sehingga meskipun pulang ke rumah masing-masing tetapi mereka tetap berusaha mencari internet dan bagi yang mampu biasanya membeli modem sendiri untuk dapat mengakses internet kapanpun dan dimanapun.

Internet bukan hanya merupakan media yang menarik untuk belajar, tetapi dari internet juga dapat mengakses berbagai macam hiburan. Dari tabel 2 dapat dilihat bahwa rata-rata ketertarikan mencapai kategori baik dan sangat baik. Meskipun dari rata-ratanya tertinggi ditunjukkan oleh mahasiswa kelas A.1.2. Hal ini hampir sama dengan *interactivity*, pada kelas A.1.2 mahasiswa baru mendapatkan teman sebanyak-banyaknya, dan komunikasi antar teman ini juga bisa dianggap hiburan bagi mereka. Berbeda dengan mahasiswa kelas A.1.1 yang masih ada 9,4% dalam kategori cukup, 7,5% mahasiswa kelas A.1.2 dalam kategori cukup, dan 5,7% mahasiswa kelas B.1.1 juga dalam kategori cukup. Hal ini terjadi karena mahasiswa semester tersebut masih banyak memiliki waktu untuk mengakses hiburan, sehingga mereka lebih tertarik mengakses internet. Mahasiswa juga lebih senang membaca

artikel-artikel secara langsung melalui internet daripada membaca artikel tercetak.

Fasilitas internet di kampus juga memiliki peran penting dalam pemanfaatan internet bagi mahasiswa. Mahasiswa kelas A.1.2 memiliki kriteria yang paling tinggi yaitu sebesar 12,45. Mahasiswa merasa kampus telah memberikan fasilitas yang baik dalam pemanfaatan internet.

Kemudahan mengakses internet dipengaruhi oleh mudahnya cara pengoperasian program tersebut. Dari tabel 2 tampak bahwa mahasiswa merasa mudah dalam pengoperasian internet. Dari kemudahan dalam mengoperasikan internet, maka akan semakin mendorong atau memotivasi mahasiswa untuk lebih sering menggunakan media internet untuk memperoleh informasi apapun. Sebagian besar kemudahan menggunakan internet dalam kriteria baik karena memang tidak semua informasi seperti artikel terpublikasi dengan bebas di internet. Untuk bisa mengakses artikel yang sesungguhnya harus terdaftar dulu di *web* yang menerbitkan jurnal tersebut.

### 3.2. Pembahasan

Cara/pola mahasiswa dalam mengakses internet diketahui dari angket terbuka yang disebarkan. Dari angket tersebut diperoleh bahwa 57% mahasiswa mengakses internet melalui fasilitas *hotspot/wifi*, 29,7% mahasiswa mengakses internet melalui warnet, dan sisanya 13,3% mahasiswa mengakses melalui internet melalui modem. Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa 50% lebih mahasiswa Informatika telah memiliki laptop untuk mengakses *wifi*. Mahasiswa yang mengakses

internet dari warnet, dimungkinkan karena belum memiliki laptop, sehingga harus mengaksesnya melalui warnet. Rata-rata mahasiswa mengakses internet selama 2 jam per hari, itupun biasanya disela-sela jadwal perkuliahan.

Internet dalam mendukung kegiatan perkuliahan dalam kategori baik. Hal ini terbukti dari dampak pemanfaatan internet terhadap prestasi yang didapatkan. Mereka merasa prestasi yang diperoleh selama ini karena adanya tambahan informasi yang diperoleh dari internet, karena mahasiswa dapat mengakses informasi yang lengkap dengan cepat, mudah, dan murah.

Hasil penelitian menunjukkan secara keseluruhan, pemanfaatan internet memiliki perbedaan. Hal tersebut ditunjukkan melalui uji ANOVA dimana F hitung dengan tingkat  $\text{sig} < 0,05$ , maka disimpulkan terdapat perbedaan pemanfaatan internet oleh mahasiswa dalam masing-masing tingkat. Dari analisis deskriptif, diketahui bahwa indikator minat, relevansi/manfaat, kepuasan, *interactivity*, kelengkapan dalam kategori sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa sebenarnya pemanfaatan internet dipengaruhi oleh minat untuk mengetahui internet itu sendiri. Minat untuk mengetahui internet ini, mendorong mahasiswa untuk bisa mengaksesnya.

Relevansi/manfaat yang diperoleh mahasiswa dari informasi yang berasal dari internet sangat tinggi karena informasi yang belum diperoleh selama proses belajar mengajar dan dari *textbook* dapat diperoleh dengan mudah melalui *searching* dan *browsing* dari internet. Kepuasan mahasiswa dalam kriteria sangat baik karena mahasiswa

merasa terbantu dalam menyelesaikan tugas-tugas kuliah dan merasa senang karena mendapatkan pengalaman memanfaatkan internet. *Interactivity* juga dalam kriteria tinggi karena mahasiswa sekarang ini banyak yang menggunakan internet sebagai media komunikasi dengan orang lain, seperti, *e-mail*, *facebook*, *tweeter*, *friendstar*, dan sebagainya. Mereka menganggap dengan komunikasi yang baik akan lebih mudah mendapatkan informasi karena bisa *sharing* informasi dengan teman lainnya tentang *web* yang dibutuhkan. Mahasiswa sudah merasa bahwa internet adalah gudangnya informasi terutama informasi yang *up to date*. Artikel ilmiah dari jurnal juga dapat diakses dengan mudah, cepat, dan partinya lebih murah.

Tetapi jika dilihat secara perbedaan individu, tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara mahasiswa kelas B.1.1 dan kelas A.1.1. Hal ini dikarenakan mahasiswa A.1.1 belum banyak membutuhkan informasi dari internet, mereka cenderung masih menggunakan *textbook* karena mata kuliah yang dipelajari masih banyak pada mata kuliah umum. Sedangkan mahasiswa A.1.1 banyak yang sudah tidak menempuh mata kuliah, meskipun ada beberapa mahasiswa yang menempuh mata kuliah tetapi dengan jumlah sks yang relatif kecil yaitu kurang dari 10 sks sehingga jarang memanfaatkan internet sebagai sumber belajar.

Jika dilihat dari rata-ratanya, maka urutan pemanfaatan *google classroom* oleh mahasiswa dimulai dari kelas A.1.1 yang memiliki paling banyak nilai tertinggi paling tinggi dari kelas lain yaitu minat paling tinggi pada penggunaan

GC, memanfaatkan GC, tingkat pengetahuan tentang aplikasi GC, meningkatnya prestasi, sedangkan kelas A.1.2 memiliki nilai paling tinggi di *interactivity*, dan kelas B.1.1 memiliki nilai tertinggi di kepuasan penggunaan layanan internet untuk GC.

Dari hasil penelitian diperoleh rata-rata tertinggi pada mahasiswa kelas A.1.1. yang lebih banyak memanfaatkan internet khususnya *google classroom* sebagai media belajar. Mahasiswa kelas A.1.2 sudah mulai banyak teman, tetapi perkuliahan yang ditempuh belum sekompleks kelas A.1.1. Sehingga mahasiswa kelas A.1.2 masih banyak menggunakan waktunya untuk *interactivity*. Selain itu, untuk mahasiswa kelas B.1.1 ini berharap dengan informasi yang diperoleh dari internet khususnya *google classroom*, maka akan meningkatkan pengetahuan mereka, sehingga akan meningkatkan prestasinya.

#### 4. SIMPULAN

Dari hasil penelitian, maka dapat disimpulkan beberapa hal yang berkaitan dengan pemanfaatan internet sebagai sumber belajar adalah; Mahasiswa memanfaatkan GC dengan cara menggunakan *wifi/hotspot* sebanyak 57%, melalui warnet 29,7, dan melalui modem 13,3%. Manfaat GC dalam mendukung perkuliahan dalam kategori baik, artinya mahasiswa yakin semakin banyak informasi yang didapatkan maka akan semakin meningkat pula prestasi yang akan diperoleh. Berdasarkan hasil penelitian diketahui terdapat perbedaan

pemanfaatan GC sebagai sumber belajar oleh mahasiswa A.1.1, A.1.2 dan B.1.1.

Dari hasil penelitian, maka peneliti menyarankan agar fasilitas dari pemerintah berupa pembagian kuota internet gratis kepada dosen dan mahasiswa terus diperpanjang selama masa pandemi covid 19 ini, selain itu hendaknya mahasiswa dapat terus memanfaatkan fasilitas yang ada pada *internet seperti GC, Youtube, Google*, dan lain-lain agar memperlancar proses perkuliahan daring. Beberapa faktor pendukung proses pembelajaran *Google Classroom* yang perlu ditingkatkan mulai dari kesiapan pengajar yang mampu memberikan instruksi pembelajaran *e-learning* dengan baik. Memfasilitasi konsultasi untuk menggunakan *Google Classroom* supaya maksimal serta memotivasi pembelajaran *Google Classroom* agar semakin aktif. Sebagai saran untuk penelitian selanjutnya, perlu diujicobakan secara kuantitatif upaya meningkatkan kemampuan literasi mahasiswa dengan menggunakan aplikasi *Google Classroom*. Rekomendasi untuk penelitian selanjutnya, bisa melengkapi penelitian yang dapat menganalisa peran metode pembelajaran *blended learning*, menggunakan media baru dan media konvensional.

## DAFTAR RUJUKAN

- [1] Sugiyanta, I Gede., "Kelengkapan Sumber Belajar Mahasiswa Program Studi Pendidikan geografi Jurusan Pendidikan Geografi Jurusan IPS FKIP UNILA Tahun 2008". *JPIPS* Vol. 9, No. 1, Juni 2008. hal 68 -72. 2008.
- [2] Adri, Muhammad., "Pemanfaatan Internet sebagai Sumber Pembelajaran". *Makalah dalam rangka Semiloka Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi FT Padang, 22-23 Agustus 2007*. [online] Available: <http://muhammadadri.wordpress.com> [accessed: 8 November 2009].
- [3] Latif, S ., Learning Engagement in Virtual Environment. *International Journal of Computer Application*, 148(11), 7–13. 2016. [online] Available: <https://www.ijcaonline.org/archives/volume148/number11/25799-2016911289>.
- [4] Azhar, K. A., & Iqbal, N., "Effectiveness of Google Classroom : Teachers Perceptions" *Prizren Social Science Journal*, 2(2), 1–16. 2018.
- [5] Shahab, Alwi., *Internet Bagi Profesi Kedokteran*. Jakarta: EGC. 2000.
- [6] Nasution, Laila Hadri., *Pemanfaatan Internet Guna Mendukung Kegiatan Perkuliahan Mahasiswa Program Pascasarjana UNIMED*. 2006. [online] Available: <http://library.usu.ac.id/downloads/fs/06005176.pdf>. [accessed 8 November 2009].