

**EFEKTIFITAS SISTEM PEMBELAJARAN CYBER
BERBASIS APLIKASI GOOGLE MEET UNTUK MAHASISWA PGMI**

¹⁾Irfai Alfian Mubaidilla, Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, IAINU Tuban

email : irfaimubaidilla@iainutuban.ac.id

²⁾Ziana Dhurrotul Ainiyah, Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, IAINU Tuban

Email : zianadhurrotul@iainutuban.ac.id

³⁾Alfinatul Hidayah, Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, IAINU Tuban

email : alfi87192@gmail.com

Abstract

In the current era, lecturers can provide information without having to meet students directly. The most modern situation is the growth of so-called "virtual teaching," or teaching methods carried out with the help of the Internet. Another term that is gaining popularity today is "e-learning," a learning model that utilizes the power of information and communication technology, especially the internet. The use of digital media in the learning process, apart from making it easier for students, can also chat comments with the menu that has been provided, so that students who lack confidence when in a crowd can be active with the menu. The most important aspect of the learning process, whether online or offline, is the learning process itself. This study used a qualitative research method, and the data were described descriptively. This research was conducted in 2022 during the midterm for 7th semester PGMI students at IAINU Tuban, with the aim of knowing the effectiveness of using online applications in the learning process. Data collection techniques are carried out by analyzing student learning motivation, student participation, and student activity during the lecture process using online applications. The learning process using the Google Meet application as an alternative learning medium has a positive impact on students. Where it shows the spirit of student motivation rising, student participation in attending lectures reaches 100%, and student activity also seems to reach 80%.

Keywords: Effectiveness, Cyber Learning, Google Meet

Abstrak

Era sekarang dosen dapat memberikan informasi tanpa harus bertemu langsung dengan mahasiswa. Situasi paling modern adalah tumbuhnya apa yang disebut "pengajaran virtual", metode pengajaran yang dilakukan dengan bantuan Internet. Istilah lain yang mulai populer saat ini adalah *e-learning*, suatu model pembelajaran yang memanfaatkan kekuatan teknologi informasi dan komunikasi, khususnya internet. Penggunaan media digital dalam proses pembelajaran selain memudahkan mahasiswa, juga bisa *chat comment* dengan menu yang telah disediakan, sehingga mahasiswa yang kurang percaya diri saat dalam keramaian mampu aktif dengan menu tersebut. Hal terpenting dalam proses pembelajaran adalah berlangsungnya proses pembelajaran, terlepas dari daring atau luring. Penelitian ini menggunakan metode penelitian

kualitatif dan data diuraikan dengan deskriptif. Penelitian ini dilakukan tahun 2022 selama tengah semester pada mahasiswa PGMI semester 7 IAINU Tuban, dengan tujuan mengetahui efektifitas penggunaan Aplikasi online dalam proses pembelajaran. Teknik pengambilan data dilakukan dengan menganalisis motivasi belajar mahasiswa, partisipasi dan keaktifan mahasiswa selama proses perkuliahan menggunakan aplikasi online. Proses pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *Google Meet* sebagai alternatif media pembelajaran memberikan dampak positif bagi mahasiswa. Dimana menunjukkan semangat motivasi mahasiswa naik, partisipasi mahasiswa dalam mengikuti perkuliahan mencapai 100%, dan keaktifan mahasiswa juga terlihat mencapai 80%.

Kata Kunci: *Efektifitas, Cyber Learning, Google Meet*

Pendahuluan

Era sekarang dosen dapat memberikan informasi tanpa harus bertemu langsung dengan mahasiswa.¹ Demikian pula, mahasiswa dapat memperoleh layanan yang kaya dan beragam dari berbagai sumber melalui ruang virtual atau dunia maya, menggunakan internet atau komputer.² Situasi paling modern adalah tumbuhnya apa yang disebut "pengajaran virtual", metode pengajaran yang dilakukan dengan bantuan Internet. Istilah lain yang mulai populer saat ini adalah *e-learning*, suatu model pembelajaran yang memanfaatkan kekuatan teknologi informasi dan komunikasi, khususnya internet.³ Salah satu langkah yang memungkinkan untuk melakukan pembelajaran secara online adalah dengan menggunakan Google Meet.

Media online adalah media yang dekat dengan mahasiswa sebagai generasi Z atau sering disebut gen Z. Setiap hari mereka tak lepas dengan kegiatan yang memerlukan HP/ gadget di tangan. Proses perkuliahan di kelas dan tatap muka sering kali membuat mahasiswa bosan dan lelah. Hal tersebut sering dijadikan alasan oleh dosen sebagai mahasiswa yang malas dan tidak mau belajar. Dalam proses pembelajaran dengan tujuan untuk memahami teori yang telah disusun per 1 semester, perlu penggunaan metode, media yang menarik, inovatif dan dekat

¹ Arizona, Abidin, and Rumansyah, "Pembelajaran Online Berbasis Proyek Salah Satu Solusi Kegiatan Belajar Mengajar Di Tengah Pandemi Covid-19."

² Riyana, *Media Pembelajaran*.

³ Sunita, "Media Pembelajaran Modul Elektronik (E-Modul) Sebagai Sarana Media Pembelajaran Modul Elektronik (E-Modul) Sebagai Sarana Pembelajaran Jarak Jauh."

dengan kehidupan mahasiswa.⁴ Penggunaan media adalah salah satu cara untuk meningkatkan motivasi belajar dan kualitas pembelajaran itu sendiri.⁵

Penggunaan media online dalam proses pembelajaran selain mempermudah dalam akses, juga dapat sebagai cara mengatasi kondisi lingkungan mahasiswa.⁶ Terdapat mahasiswa dengan jarak tempuh yang cukup jauh dengan kampus. Dengan adanya hal tersebut, terjadi keterlambatan mahasiswa dalam mengikuti proses perkuliahan.

Selain waktu perkuliahan yang mereka ikuti terbatas, materi yang didapat juga tidak utuh. Sehingga proses pembelajaran, kuantitas pembelajaran dan kualitas pembelajaran yang didapat mahasiswa belum maksimal. Di era digital mewajibkan dosen untuk menyusun metode dalam pembelajaran yang sesuai dengan dunia mahasiswa. Sebagai alternatif dan inovasi dalam sistem pembelajaran. Sebagai alternatif pembelajaran khususnya untuk mahasiswa calon guru SD/MI yaitu menggunakan sistem pembelajaran daring dengan memanfaatkan aplikasi google meet. Pemilihan dan penerapan pembelajaran daring adalah untuk efektifitas pembelajarannya. Dengan adanya penelitian mengenai penggunaan sistem daring, sebagai jalan lain agar proses pembelajaran efektif dan maksimal bagi semua mahasiswa, tanpa terkecuali.⁷

Penggunaan media digital dalam proses pembelajaran selain memudahkan mahasiswa, juga bisa *chat comment* dengan menu yang telah disediakan, sehingga mahasiswa yang kurang percaya diri saat dalam keramaian mampu aktif dengan menu tersebut. Hal terpenting dalam proses pembelajaran adalah berlangsungnya proses pembelajaran⁸, terlepas dari daring atau luring. Dengan demikian, penulis melakukan penelitian dengan tujuan mengetahui efektivitas pembelajaran berbasis online dengan menggunakan aplikasi *google meet*.

Metodologi

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dan data diuraikan dengan deskriptif. Menurut Sugiyono metode ini digunakan untuk meneliti keadaan yang alamiah

⁴ Halamon, "... Visualization, Intellectually (Savi) Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Matematika Pada Siswa Smp Muhammadiyah 57 Modern Tp"

⁵ Pakpahan and Fitriani, "Analisa Pemanfaatan Teknologi Informasi Dalam Pembelajaran Jarak Jauh Di Tengah Pandemi Virus Corona Covid-19."

⁶ Mudinillah, "The Development of Interactive Multimedia Using Lectora Inspire Application in Arabic Language Learning."

⁷ Syam, Nurjan, and Sumaryanti, "Analysis of Development of Gifted Students in Elementary School."

⁸ Riyana, *Media Pembelajaran*.

terjadi.⁹ Penelitian ini dilakukan tahun 2022 selama tengah semester pada mahasiswa PGMI semester 7 IAINU Tuban, dengan tujuan mengetahui efektifitas penggunaan Aplikasi online dalam proses pembelajaran. Teknik pengambilan data dilakukan dengan menganalisis motivasi belajar mahasiswa, partisipasi dan keaktifan mahasiswa selama proses perkuliahan menggunakan aplikasi online.

Berdasarkan sumbernya terdapat 2 jenis data dalam penelitian ini, yaitu data primer dan data sekunder. Data merupakan informasi maupun fakta yang digunakan sebagai bahasan dalam penyusunan penelitian sesuai dengan tujuan yang diinginkan¹⁰ Data primer dalam penelitian ini adalah absensi dan catatan keaktifan mahasiswa dalam proses pembelajaran. Sedangkan data sekunder adalah hasil analisis data primer dengan referensi buku maupun dokumen penelitian lain sebagai bahan acuan.

Prosedur pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan observasi dan dokumentasi dengan tahapan membandingkan rekap absensi, catatan keaktifan mahasiswa saat pembelajaran *offline* dengan data mahasiswa saat pembelajaran *online*. Setelah pengumpulan data cukup untuk menentukan grafik, ada 4 tahapan dalam melakukan analisis data, yaitu dengan cara reduksi data, penyajian data dengan grafik, verifikasi data dari referensi penelitian terdahulu, dan penarikan kesimpulan.¹¹

Hasil

Penelitian ini dilakukan dengan menganalisis motivasi belajar mahasiswa, partisipasi dan keaktifan mahasiswa selama proses perkuliahan sejumlah 30 mahasiswa. Selain ini, peneliti juga melihat data sebelumnya pada mahasiswa, saat menggunakan sistem pembelajaran tatap muka. Proses pembelajaran dilakukan dengan tahap yang sama dengan pembelajaran tatap muka, yaitu pembukaan, penyampaian materi, diskusi/ tanya jawab dan kesimpulan. Hal tersebut dilakukan untuk melihat efektifitas penggunaan metode yang berbeda dalam proses pembelajaran.

Proses pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan sistem daring berjalan dengan lancar, walau ada sedikit kendala seperti signal gangguan/ pemadaman listrik. Namun hal tersebut tidak mempengaruhi proses pembelajaran yang dilakukan. Proses pembelajaran *online* sistem sangat membantu dosen dan mahasiswa untuk kelancaran dan kesuksesan pembelajaran,

⁹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*.

¹⁰ Wahidmurni, *Pemaparan Metode Kuantitatif*.

¹¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*.

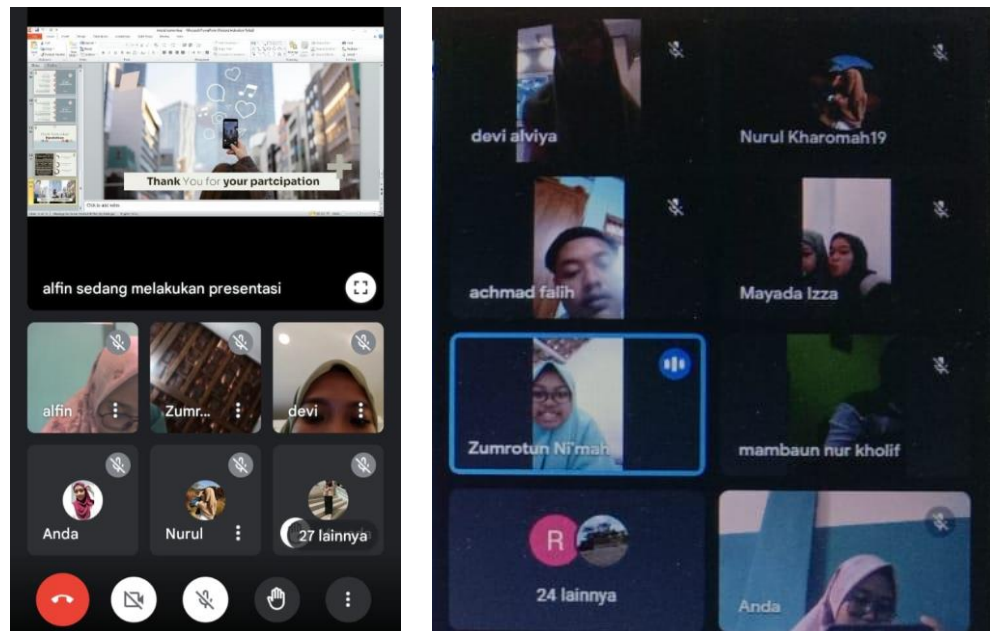


walaupun terdapat jarak dan kondisi, baik dosen dan mahasiswa masih bisa berkomunikasi secara visual.

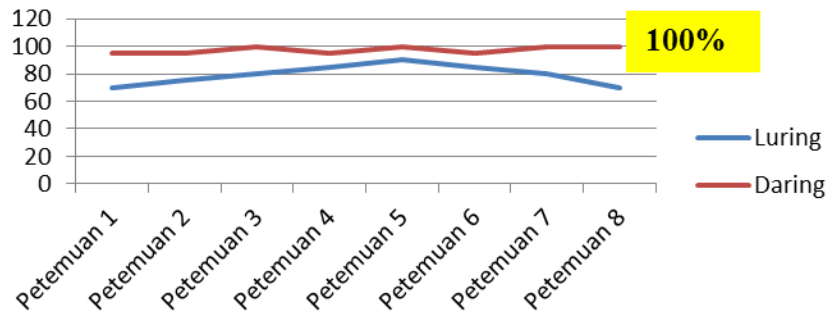
Dengan adanya pembelajaran online membantu mahasiswa untuk melek teknologi, dan *up to date* dengan media sekitar. Mahasiswa banyak tahu dan menggunakan media online, namun sebatas untuk hiburan dan kegiatan lain, belum pada proses pembelajaran. Selain proses pembelajaran, mahasiswa juga bisa merecord proses pembelajaran, sehingga saat waktu ada ketinggalan dapat dilihat kembali data yang telah *terecord*.

Dari analisis data yang telah dilakukan, dalam proses pembelajaran ada kenaikan partisipasi mahasiswa yang sebelum daring hanya 80% menjadi 100% rata2 mahasiswa mengikuti perkuliahan, untuk motivasi belajar/ semangat belajar mahasiswa juga mengalami kenaikan. Ditambah dengan penggunaan fitur filter yang bervariasi, semangat dan membuat mahasiswa semakin tertarik dengan penggunaan aplikasi online dalam proses pembelajaran. Data motivasi belajar/ semangat mahasiswa mencapai 84%. Keaktifan mahasiswa dalam proses pembelajaran juga meningkat. Mahasiswa yang kurang percaya diri dalam bertanya atau menanggapi langsung, dapat menulis dalam *chat comment* sehingga mahasiswa tidak merasa bertanya langsung, hal tersebut meningkatkan keaktifan mahasiswa sebesar 80%.

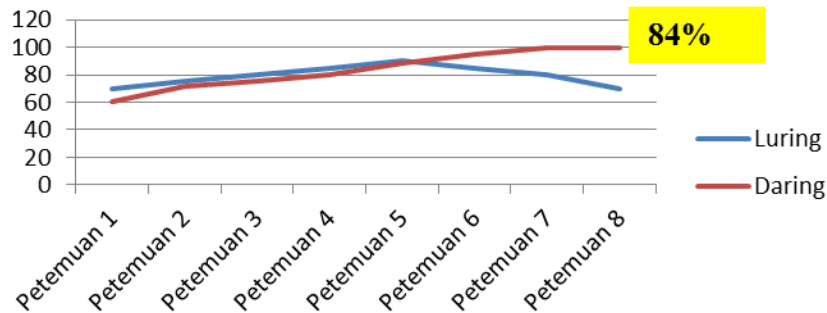
Gambar 1. Proses pembelajaran dengan Cyber sistem



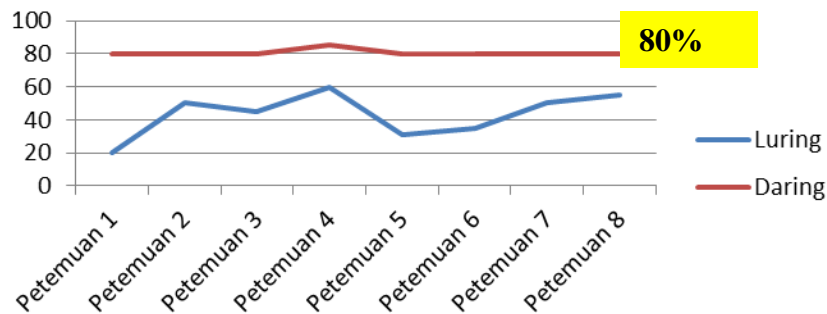
Grafik 1. *Partisipasi mahasiswa*



Grafik 2. *Motivasi/ semangat mahasiswa*



Grafik 3. *Keaktifan mahasiswa*



Berdasarkan perbandingan rekap absensi mahasiswa selama mengikuti perkuliahan daring dan luring, dari grafik di atas adalah *pertama* untuk tingkat partisipasi mahasiswa mengalami kenaikan 20% rata-rata menjadi 100% kehadiran. *Kedua* untuk motivasi/ semangat belajar mahasiswa mengalami kenaikan meskipun tidak begitu besar seperti prosentase kehadiran, yaitu sebesar 84%. Selanjutnya *ketiga* untuk keaktifan

dalam kelas, penggunaan media *online* cukup efektif dalam meningkatkan keaktifan mahasiswa, berdasarkan catatan/ rekap data keaktifan mahasiswa ada peningkatan keaktifan yaitu sebesar 80%. Setelah dikonfirmasi oleh keterangan dari beberapa mahasiswa, peningkatan motivasi belajar mahasiswa pada pembelajaran cyber berbasis *Google Meet* dipengaruhi oleh beberapa faktor diantaranya: (1) aplikasi *Google Meet* merupakan aplikasi dengan tampilan unik, ringan dan dapat disesuaikan dengan karakter mobile pengguna. Selain itu aplikasi *Google Meet* ringan digunakan untuk semua jenis mobile (*user friendly*)¹² (2) *google meet* menjadikan pembelajaran bersifat masif dan terbuka untuk dijangkau audiens, terbebas dari jarak dan waktu.¹³ (3) proses pembelajaran terjadi ketika ada informasi dari “mulut” guru dan sampai pada “telinga” murid, terbebas dari jarak dan waktu¹⁴ (4) Pembelajaran semakin efektif dan efisien.¹⁵

Hal tersebut sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Rochimah¹⁶, dampak positif pembelajaran dengan media daring sangat mungkin terjadi karena 3 faktor, yaitu: banyak waktu luang, tidak perlu ke kampus, dan dapat diakses darimana saja. Hal tersebut juga didukung oleh penelitian Roselina¹⁷ yang tertuang dalam buletin “Adalah” tahun 2022.

Selain dampak positif, proses pembelajaran daring juga mempunyai dampak negatif. Berdasarkan hasil observasi selama 8 kali perkuliahan daring via *google meet* dan dikaitkan dengan hasil penelitian sebelumnya, dampak negatif yang teridentifikasi meliputi:

1. Kendala jaringan, sehingga kemungkinan terdapat materi yang terlewatkan¹⁸
2. Komunikasi dengan sesama mahasiswa terbatas lewat visual¹⁹

¹² Muniroh, Rojanah, and Raharjo, “Efektivitas Pembelajaran Matematika Melalui Media *Google Meet* Ditinjau Dari Hasil Belajar Siswa Di Masa Pandemi Covid-19.”

¹³ Puji Asmaul Chusna and Ana Dwi Muji Utami, “Dampak Pandemi Covid-19 Terhadap Peran Orang Tua Dan Guru Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Daring Anak Usia Sekolah Dasar.”

¹⁴ Bilfaqih, *Esensi Pengembangan Pembelajaran Daring*.

¹⁵ Fridayanti, “Pengaruh Pembelajaran Daring Terhadap Capaian Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar.”

¹⁶ Fitria Amalia Rochimah, “Dampak Kuliah Daring Terhadap Kesehatan Mental Mahasiswa Ditinjau Dari Aspek Psikologi.”

¹⁷ Karmen et al., “Dampak Positif Negatif Pembelajaran Online Dalam Sistem Pendidikan Indonesia Pasca.”

¹⁸ Nurcita and Susantiningih, “DAMPAK PEMBELAJARAN JARAK JAUH DAN PHYSICAL DISTANCING PADA TINGKAT KECEMASAN MAHASISWA FAKULTAS KEDOKTERAN UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL ‘ VETERAN ’ JAKARTA Pendahuluan World Health Organization (WHO) Menetapkan Corona Virus Desease 2019 Atau Covid-.”

¹⁹ El Malaki and Kroum, “The Impact of Online Learning on Students’ Achievements.”

3. Banyaknya tugas yang diterima²⁰ Dengan target pencapaian tujuan pembelajaran yang sama, penugasan pada pembelajaran daring via *google meet* cenderung lebih banyak dibanding dengan pembelajaran luring.

Kesimpulan

Proses pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *Google Meet* sebagai alternatif media pembelajaran memberikan dampak positif bagi mahasiswa. Dimana menunjukkan semangat motivasi mahasiswa naik, partisipasi mahasiswa dalam mengikuti perkuliahan mencapai 100%, dan keaktifan mahasiswa juga terlihat mencapai 80%. Dengan hal tersebut, maka dapat disimpulkan jika penggunaan media online dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan semangat, partisipasi dan keaktifan mahasiswa dalam proses pembelajaran.

Daftar Referensi

- Arizona, Kurniawan, Zainal Abidin, and Rumansyah Rumansyah. "Pembelajaran Online Berbasis Proyek Salah Satu Solusi Kegiatan Belajar Mengajar Di Tengah Pandemi Covid-19." *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 5, no. 1 (2020): 64–70.
<https://doi.org/10.29303/jipp.v5i1.111>.
- Bilfaqih, Yusuf dan M Nur Qomarudin. *Esensi Pengembangan Pembelajaran Daring*. Yogyakarta: Deepublish, 2015.
- Fitria Amalia Rochimah. "Dampak Kuliah Daring Terhadap Kesehatan Mental Mahasiswa Ditinjau Dari Aspek Psikologi." *PsyArXiv Preprints*, 2020, 7. <https://psyarxiv.com/s5m9r/>.
- Fridayanti, Yeni Nora. "Pengaruh Pembelajaran Daring Terhadap Capaian Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar." *PREMIERE : Journal of Islamic Elementary Education* 3, no. 1 (2021): 94–102. <https://doi.org/10.51675/jp.v3i1.114>.
- Halamon, T. "... Visualization, Intellectually (Savi) Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Matematika Pada Siswa Smp Muhammadiyah 57 Modern Tp" *Jurnal Dimensi Matematika* 2, no. September (2019): 118–24.
<https://ejurnalunsam.id/index.php/JDM/article/view/1881>.
- Karmen, Roselina Febria, Farid Pribadi, Program Studi Sosiologi, and Fakultas Ilmu. "Dampak

²⁰ Pakpahan and Fitriani, "Analisa Pemafaatan Teknologi Informasi Dalam Pemebelajaran Jarak Jauh Di Tengah Pandemi Virus Corona Covid-19."

- Positif Negatif Pembelajaran Online Dalam Sistem Pendidikan Indonesia Pasca” 6 (2022): 62–75.
- Malaki, Fatima Zahra El, and Fatima Zohra Kroum. “The Impact of Online Learning on Students’ Achievements.” *The Journal of Quality in Education* 12, no. 19 (2022): 31–44. <https://doi.org/10.37870/joqie.v12i19.297>.
- Mudinillah, Adam. “The Development of Interactive Multimedia Using Lectora Inspire Application in Arabic Language Learning.” *Jurnal Iqra’ : Kajian Ilmu Pendidikan* 4, no. 2 (2019): 285–300. <https://doi.org/10.25217/ji.v4i2.570>.
- Muniroh, Siti Hilyatul, Siti Rojanah, and Sigit Raharjo. “Efektivitas Pembelajaran Matematika Melalui Media Google Meet Ditinjau Dari Hasil Belajar Siswa Di Masa Pandemi Covid-19.” *EDISI : Jurnal Edukasi Dan Sains* 2, no. 2 (2020): 410–19. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi>.
- Nurcita, Boenga, and Tiwuk Susantiningsih. “DAMPAK PEMBELAJARAN JARAK JAUH DAN PHYSICAL DISTANCING PADA TINGKAT KECEMASAN MAHASISWA FAKULTAS KEDOKTERAN UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL ‘ VETERAN ’ JAKARTA Pendahuluan World Health Organization (WHO) Menetapkan Corona Virus Desease 2019 Atau Covid-” 3, no. 1 (2020): 58–68.
- Pakpahan, Roida, and Yuni Fitriani. “Analisa Pemafaatan Teknologi Informasi Dalam Pemebelajaran Jarak Jauh Di Tengah Pandemi Virus Corona Covid-19.” *JISAMAR (Journal of Information System, Applied, Management, Accounting and Researh)* 4, no. 2 (2020): 30–36.
- Puji Asmaul Chusna, and Ana Dwi Muji Utami. “Dampak Pandemi Covid-19 Terhadap Peran Orang Tua Dan Guru Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Daring Anak Usia Sekolah Dasar.” *PREMIERE : Journal of Islamic Elementary Education* 2, no. 1 (2020): 11–30. <https://doi.org/10.51675/jp.v2i1.84>.
- Riyana, Cepi. *Media Pembelajaran*. 2012: Direktorat Pendidikan Tinggi Islam, 2012.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2011.
- Sunita. “Media Pembelajaran Modul Elektronik (E-Modul) Sebagai Sarana Media Pembelajaran Modul Elektronik (E-Modul) Sebagai Sarana Pembelajaran Jarak Jauh,” no. May (2020): 8–11.

Syam, Aldo Redho, Syarifan Nurjan, and Lilis Sumaryanti. "Analysis of Development of Gifted Students in Elementary School." *KONSELI: Jurnal Bimbingan Dan Konseling (E-Journal)* 8, no. 1 (2021): 91–98. <https://doi.org/10.24042/kons.v8i1.7554>.

Wahidmurni. *Pemaparan Metode Kuantitatif*. Malang: Repository UIN Malang, 2017.

