

# Efektivitas Pembelajaran Berbasis Online Dengan Google Classroom Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Pendidikan Agama Buddha dan Budi Pekerti

## *The Effectiveness of Online-Based Learning With Google Classroom on Student Learning Outcomes of Buddhist and Moral Education Subjects*

Candra

STAB Bodhi Dharma

Email : candrachen2605@gmail.com

### **Abstrak**

Sistem pendidikan di sekolah berubah dari sistem pembelajaran tatap muka menjadi sistem pembelajaran jarak jauh yang berbasis online atau daring untuk membantu pemerintah mengurangi penyebaran COVID-19. Sumber pembelajaran kini tidak lagi terpaku pada buku cetak saja, namun pendidik dan peserta didik juga dapat memanfaatkan teknologi e-learning sebagai sumber belajar. Aktivitas pembelajaran jarak jauh yang berbasis online menggunakan banyak metode atau fitur, antara lain dengan fitur Zoom Meeting, Google Classroom, Google Meet, Schology, Learning Management system(LMS) dan lain sebagainya. Efektivitas pembelajaran sebagai tolak ukur keberhasilan dari sebuah proses pembelajaran antara siswa dengan siswa, atau siswa dengan guru dalam mencapai tujuan pembelajaran dan perubahan sistem pembelajaran daring atau berbasis online ini akan membentuk pembelajaran yang menjadikan siswa mandiri dan tidak bergantung pada orang lain dan peserta didik mampu mengejar kompetensi dalam pembelajaran dengan menggunakan aplikasi Google Classroom. Penggunaan Google Classroom memberikan dampak positif pada hasil belajar mata pelajaran Pendidikan Agama Buddha dan Budi Pekerti, maka semua yang terlibat dapat meningkatkan sarana pembelajaran sehingga tercipta kondisi belajar yang nyaman dan efektif bagi guru dan siswa.

**Kata Kunci:** Pembelajaran berbasis online, Google Classroom, hasil belajar.

### **Abstract**

*School education has been changed from the classroom to online learning in order to assist the nation in reducing the spread of COVID-19 pandemic. Learning is then no longer dependent on textbooks for many, and now both educators and students know to utilize e-learning technology as a tool for study. Educational activities online use many different methods and features, a number of which involve programs like Zoom Meeting, Google Classroom, Google Meet, Schoology, Learning Management system (LMS) and more. This systemic transition in education during the pandemic, with the pertinent technology, is hoped to achieve maximization in academic competency. This change is also hoped to be able to spur motivation in students and yield better academic results among the Primary Level 5 students in the Buddhist and Moral Education class with the application of Google Classroom. The use of Google Classroom has a positive impact on learning outcomes for Buddhist and Moral Education subjects, so all those involved can improve learning facilities so as to create comfortable and comfortable learning conditions effective for teachers and students.*

**Keywords:** Coope online-based learning, Google Classroom, learning outcomes.

## PENDAHULUAN

Pada masa Pandemi COVID-19, pembelajaran di sekolah harus terus berjalan sebagaimana adanya meskipun setiap sekolah harus melakukan penyesuaian kondisi dengan mengubah sistem pendidikannya di sekolah masing-masing. Sistem pendidikan di sekolah berubah berdasarkan dengan sistem yang berlaku saat ini dimana terjadi perubahan dari tatap muka menjadi proses pembelajaran daring yang berbasis *online* atau daring. Sumber pembelajaran kini tidak lagi terpaku pada buku cetak saja, namun pendidik dan peserta didik juga dapat memanfaatkan teknologi *e-learning* sebagai sumber belajar. Teknologi *e-learning* adalah kegiatan pembelajaran yang memungkinkan tercapainya bahan ajar ke peserta didik dengan menggunakan media internet. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi pada media internet mampu membawa dampak perubahan pada semua bidang, tidak terkecuali dalam dunia pendidikan. Penggunaan teknologi *android* dan *e-learning* yang muncul dapat digunakan sebagai bukti eksistensi penggunaan teknologi dalam ranah pendidikan.

Pada awal perubahan sistem pembelajaran di sekolah tentu saja muncul berbagai kesulitan dalam pembelajaran, baik dari pihak peserta didik maupun dari pihak sekolah. Sistem pembelajaran berbasis *online* atau daring membutuhkan banyak penyesuaian, sebab untuk mengubah kebiasaan dan pemikiran tidaklah mudah dan membutuhkan proses. Setiap sekolah berusaha menyesuaikan diri dengan sistem pembelajaran baru yang harus diterapkan dengan berbagai pelatihan untuk guru sehingga proses pembelajaran secara *online* atau daring dapat berjalan secara maksimal dan bahan ajar dapat tersampaikan dengan maksimal. Sistem pembelajaran berbasis *online* dapat dilakukan dengan berbagai cara atau metode yang secara umum digunakan saat ini antara lain dengan menggunakan aplikasi *WhatsApp*, *Zoom Meeting*, *Google Classroom*, *Google Meet*, *Schoology*, *Website pribadi sekolah* dan lain sebagainya. Dalam menuju perubahan sistem pembelajaran, tentu saja ada kendala yang dihadapi, antara lain masalah kuota, *signal*, penggunaan sistem pembelajaran dan lain sebagainya. Namun seiring perjalanan waktu semua kendala yang dihadapi mampu diatasi dengan dukungan dari pemerintah.

Sebagaimana yang dikatakan oleh (Wijoyo, 2021) bahwa mengukur berhasil atau tidaknya sebuah pencapaian dari tujuan sebuah organisasi dilihat dari bagaimana organisasi tersebut dalam mencapai tujuan, sehingga dapat diketahui bahwa organisasi tersebut berjalan dengan efektif merupakan pengertian dari efektivitas. Juga dikatakan oleh Wijoyo, 2021 bahwa sebuah proses belajar yang memberikan manfaat dan juga tujuan untuk para peserta didik yang memberikan kesempatan kepada mereka dalam mempelajari keterampilan yang bersifat spesifik, memperoleh ilmu pengetahuan serta pembentukan sikap yang relatif mudah, serta tujuan dari pembelajaran bisa diselesaikan berdasarkan pada harapan merupakan efektivitas pembelajaran.

Proses pembelajaran yang dilaksanakan dengan berbasis online memakai sebuah aplikasi dalam pembelajaran tertentu ataupun menggunakan media sosial serta terlaksana tanpa adanya kegiatan tatap muka merupakan istilah dari pembelajaran daring. Proses pembelajaran yang terlaksana tanpa menggunakan dukungan dari internet maupun jaringan adalah pembelajaran daring atau biasa disebut online learning. Sebagaimana yang diungkapkan oleh (Fachrial, 2020) bahwa sebuah proses pembelajaran dengan menggunakan internet dalam pelaksanaanya adalah pembelajaran daring. Juga disampaikan oleh (Sutiningsih, 2021) dapat dikatakan bahwa pendidikan yang bersifat formal yang diterapkan oleh sebuah sekolah dimana pendidik dan peserta didik ada dalam sebuah lokasi yang berpisah dimana membutuhkan sebuah sistem komunikasi yang bersifat interaktif untuk menjadi media yang menghubungkan keduanya apabila terjadi sebuah bencana alam serta berbagai hal yang dibutuhkan merupakan pembelajaran daring. Pembelajaran jarak jauh atau lebih dikenal pembelajaran daring menjadi sebuah solusi jika terjadi sebuah bencana, hal ini diungkapkan oleh Rangkuti (2019). Pembelajaran berbasis *online* atau daring digunakan untuk mempermudah satu sama lain dan untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran dalam kehidupan nyata sehingga pembelajaran daring sangat bermanfaat dalam proses belajar mengajar untuk saat ini dan di kemudian hari.

Pada saat sekarang ini pembelajaran yang bersifat daring menjadi pengganti untuk pembelajaran dengan sistem tatap muka dengan berbagai bantuan aplikasi pendukung seperti Zoom, Google Meet, Google Classroom dan juga aplikasi Edmundo. Pembelajaran tersebut akan membentuk peserta didik menjadi lebih mandiri dan tidak menggantungkan diri pada orang lain, dikarenakan peserta didik menjadi terfokus pada handphone dalam menuntaskan tugas maupun diskusi yang mereka sedang ikuti. Segala proses diskusi yang terjadi dalam pembelajaran secara daring menjadi hal

yang penting dalam mencapai kompetensi yang ingin dituntuskan. Sehingga dengan harapan melalui pembelajaran daring ini peserta didik bisa mengkonstruksikan ilmu pengetahuan yang didapatkan (Rangkuti, 2019). Proses pembelajaran ini sebenarnya bersifat ramah lingkungan, dikarenakan dalam pembelajaran ini peserta didik tanpa memakai kertas dalam mengerjakan tugasnya. Sebagaimana yang disampaikan oleh (Haudi, 2020) bahwa dalam membantu guru dengan menggunakan aplikasi Google Classroom tanpa menyuruh peserta didik untuk mengumpulkan tugasnya dengan menggunakan kertas dan juga lebih menghemat waktu dengan kemampuan peserta didik yang hanya melakukan penyalinan Google Docs dengan otomatis. Pemanfaatan Drive dalam mengumpulkan tugas pada setiap peserta didik sehingga lebih teratur dalam penyimpanan oleh (Haudi, 2020).

Terdapat akibat yang ditimbulkan dari sebuah proses pembelajaran yang sedang berlangsung. Hal tersebut menjadi sebuah akibat yang sengaja di rangkai, yang menjadi dampak yang dibutuhkan maupun memberikan dampak secara nyata pada hasil yang ditimbulkan dari metode pembelajaran yang digunakan. Hal tersebut mengacu pada sebuah istilah yang dikenal dengan hasil belajar sebagai sebuah akibat. Hal tersebut juga disampaikan oleh Bloom dalam (Wijoyo, 2020) bahwa dalam perubahan sebuah perilaku terdapat 3 ranah yang terdiri dari ranah kognitif, ranah afektif, dan juga ranah psikomotorik sebagai sebuah hasil belajar. Tujuan dari pembelajaran yang mempunyai hubungan untuk menarik kembali pengetahuan serta pengembangan untuk kemampuan intelektual serta keterampilan merupakan ranah kognitif. Tujuan dari pembelajaran yang memberikan penjelasan pada adanya perbaikan sikap, minat, serta nilai dan juga peningkatan apresiasi dan penyesuaian merupakan ranah efektif. Perubahan pada perilaku dengan adanya penunjukan pada apa yang peserta didik telah pelajari dalam keterampilan memanipulasi fisik tertentu merupakan ranah psikomotorik.

Sebagaimana yang diungkapkan oleh Rusman dalam (Wijoyo, 2020) bahwa pendidik yang melakukan penilaian pada proses pembelajaran dalam melakukan pengukuran tingkat dari pencapaian dari kompetensi oleh peserta didik, dan juga dipergunakan untuk menyusun laporan dari peningkatan hasil belajar serta perbaikan pada proses pembelajaran sebagai bentuk penilaian yang dilaksanakan. Sehingga pendidik perlu melakukan yang namanya penilaian dalam proses pembelajaran dalam mengetahui peningkatan hasil belajar. Tujuan dari penilaian ini untuk mengetahui seberapa jauh pencapaian dari tujuan yang sudah ditetapkan dalam sebuah proses pembelajaran. Pada Buku Pendidikan Agama Buddha dan Budi Pekerti terdapat perpaduan konsep sebagai bentuk penawaran proses pembelajaran yang berbeda dalam mengantar peserta didik untuk menguasai kompetensi sikap, pengetahuan serta keterampilan. Dalam Dhamma yang berkesesuaian dengan pendekatan pembelajaran dimana proses belajar bukan hanya untuk mengetahui serta mengingat, tetapi juga lebih kepada penerapan (patipatti) untuk mencapai hasil sebagaimana yang terdapat dalam Dhammapada yaitu seseorang yang banyak dalam membaca kitab suci, tetapi tidak berbuat sesuai dengan ajaran , orang yang demikian sama seperti gembala yang menghitung sapi milik orang lain, ia tidak akan memperoleh manfaat kehidupan suci" (Wijoyo, 2020).

Namun pada kenyataan dan observasi lapangan ditemukan ternyata peserta didik yang mengikuti pembelajaran secara *online* ini menjadi malas untuk belajar. Kemalasan tersebut seperti malas untuk memperhatikan video pembelajaran yang di kirim oleh pendidik, malas untuk mengerjakan tugas yang diberikan pendidik dan menggunakan alasan *signal* yang tidak bagus atau kehabisan kuota sebagai tameng untuk melindungi diri dari pertanyaan guru. Hal tersebut menyebabkan hasil belajar menurun dan peserta didik menjadi kurang termotivasi untuk belajar karena kurangnya pergaulan dan persaingan di antara teman belajar atau teman sekelas. Kebosanan, ketidakpedulian peserta didik terhadap materi pembelajaran dan keterbatasan pendekatan pendidik secara emosional menjadi penghambat pembelajaran secara *online*. Walaupun teknologi pembelajaran *e-learning* mengalami perkembangan untuk memaksimalkan pembelajaran di dunia pendidikan namun keterbatasan waktu dalam penyampaian materi, kebosanan dalam belajar dan keterbatasan pendekatan emosional antara pendidik dan peserta didik masih belum terjamah oleh lembaga pendidikan manapun. Faktor lainnya adalah rendahnya inisiatif dan rendahnya motivasi siswa dalam mencari informasi dalam pembelajaran dapat menghambat capaian hasil belajar.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

walaupun dalam kondisi di mana pembelajaran menggunakan pembelajaran berbasis *online* atau daring, para siswa tetap berusaha belajar untuk mencapai prestasi dengan bersungguh-sungguh. Kesungguhan siswa untuk belajar menggunakan aplikasi *Google Classroom* yang berbasis *online* tersebut, dapat dimanfaatkan siswa dengan maksimal dan baik. Para siswa mampu membuka,

mengoperasikan dan menyimpan materi ataupun tugas yang dikirimkan oleh guru yang berupa *file*, foto maupun video melalui *Google Classroom*, siswa juga mampu mengirim kembali hasil penyelesaian tugas yang berupa *file*, foto, video melalui *Google Classroom* sebagai reaksi umpan balik yang diberikan oleh guru. Permasalahan yang muncul seperti masalah jaringan internet yang lambat atau lainnya dapat diatasi oleh siswa dengan berkonsultasi kepada guru maupun orangtua sehingga solusi atas permasalahan yang dihadapi oleh siswa mampu teratasi dengan baik. Dalam hal ini kerja sama antara guru, siswa dan orangtua siswa sangat diperlukan untuk menghadapi permasalahan yang muncul.

Peran guru dan orangtua siswa selain sebagai pembimbing dalam pembelajaran berbasis *online* ini juga sebagai pengawas kegiatan pembelajaran yang berlangsung secara daring. Guru mengirimkan materi pembelajaran, tugas dan bimbingan pembelajaran kepada siswa melalui *Google Classroom*, kemudian dengan pengawasan dari orangtua, siswa belajar dan mengerjakan tugas yang dikirimkan oleh guru melalui *Google Classroom*. Namun guru tetap melakukan pengawasan dan komunikasi jarak jauh melalui fitur yang tersedia dalam *Google Classroom*.

Keberhasilan penggunaan aplikasi *Google Classroom* sebagai pengganti kelas regular atau tatap muka yang berbasis *online* cukup efektif karena dipengaruhi faktor-faktor yang diklasifikasi dalam dua kategori, yaitu faktor dalam diri siswa dan faktor dari fitur yang ditawarkan oleh aplikasi tersebut. Faktor katerogi yang pertama berpusat pada diri siswa yang tetap semangat dan memiliki dorongan yang kuat untuk mengikuti pembelajaran. Kemampuan siswa dalam menerima pembelajaran yang berupa pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, penerimaan, pengorganisasian, penilaian dan ketrampilan motorik dan syaraf sangat mempengaruhi hasil belajar siswa. Faktor dari katerogi yang kedua terdiri dari fitur-fitur yang ditawarkan oleh aplikasi *Google Classroom* sebagai ruang kelas seperti penugasan yang dapat disimpan dan dinilai oleh guru berupa *file*, foto maupun video dengan berbagai skema penilaian yang berbeda, komunikasi dua arah antara guru dengan siswa dan orangtua siswa, fitur arsip atau penyimpanan yang memungkinkan siswa untuk menyimpan materi atau tugas yang dikirimkan oleh guru, dan aplikasi selular yang memungkinkan dan memudahkan guru dan siswa dalam pengambilan foto maupun video untuk keperluan pembelajaran. Herman (Haudi, 2020).

## KESIMPULAN

Berdasarkan serangkaian dari penelitian yang sudah dilaksanakan, peneliti dapat mengambil beberapa kesimpulan yaitu 1) Pemanfaatan *Google Classroom* dalam pembelajaran berbasis *online* mengantikan pembelajaran tatap muka termasuk efektif. Siswa mampu menggunakan sebagian besar fitur yang tersedia pada *Google Classroom* dalam mendukung proses pembelajaran berbasis online mengantikan kelas regular. Dengan memanfaatkan fitur-fitur yang disediakan oleh *Google Classroom* maka siswa dapat belajar dengan maksimal, meningkatkan hasil belajar dan memulai penggunaan sistem teknologi 4.0 sejak usia dini. 2) Pelaksanaan pembelajaran berbasis *online* dengan *Google Classroom* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Buddha dan Budi Pekerti mampu juga memberikan pelatihaan pada peserta didik agar tidak mempunyai rasa untuk bergantung terhadap pendidik, sehingga mereka bisa melakukan sendirri pencarian jawaban yang dilandasi rasa keingintahuan dari pihak lain seperti orang tua, sahabat maupun teman ataupun dari internt. Peningkatan rasa percaya pada diri peserta didik yang terbentuk dari pembelajaran berbasis online, hal tersebut terlihat dari kebiasaan peserta didik yang merasa malu dalam bercerita dihadapan teman-temannya dalam pembelajaran ini peserta didik mengirimkan videp pada pendidik untuk bercerita, tapi tetap ada kemungkinan peserta didik masih memiliki perasaan malu apabila berada didepan kamera atau tidak mampu mengoperasikan aplikasi ponsel. Selain daripada kelebihan yang telah disebutkan, pembelajaran online ini juga terdapat berbagai permasalahan pada saat proses pembelajaran berbasis *online* seperti tidak adanya pemerataan pada jaringan internet diseluruh wilayah dan akses internet yang masih cukup mahal. Mengingat letak rumah siswa yang berbeda wilayahnya, dan jaringan internet yang stabil sangat diperlukan dalam proses pelaksanaan pembelajaran berbasis online.

## DAFTAR PUSTAKA

- Fachrial, E. (2020). MANAJEMEN LULUSAN BERBASIS PEMBELAJARAN ONLINE (DARING). Pena Persada.
- Haudi, H. Y., & Wijoyo, H. (2020). Sumber Daya Manusia dan New Normal Pendidikan. Solok: Insan Cendekia Mandiri.
- Rangkuti, Rafiqa Ulfah. "Penggunaan Aplikasi *Google Classroom* Sebagai Media Pembelajaran Berbasis *Blended Learning* Pada Mahasiswa Teknologi Pendidikan Program Pascasarjana Universitas

**Jotika Journal in Education, Vol. 1, No. 2, Februari 2022**

- Negri Medan". Prosiding Seminar Nasional Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Medan Vol 3 Tahun 2019, hal 888 – 893.
- Sutiningsih. "Efektivitas *Google Classroom* Terhadap Hasil Belajar Tematik Siswa SD". JIRA, Vol 2 No. 8, 2021.
- Wijoyo, H. (2021). Manajemen Pembiayaan Pendidikan. Insan Cendekia Mandiri.
- Wijoyo, H. (2021). TOTAL QUALITY MANAGEMENT DALAM PENDIDIKAN. Available at SSRN 3937098.
- Wijoyo, H. (Ed.). (2021). Strategi pembelajaran. Insan Cendekia Mandiri.
- Wijoyo, H., & Indrawan, I. (2020). Model pembelajaran menyongsong new era normal pada lembaga paud di riau. JS (Jurnal Sekolah) Universitas Negeri Medan, 4 (3), 205–212.