

Potensi Google Classroom dalam Meningkatkan Keterampilan Abad 21 pada Pembelajaran Daring

Abdul Arif

Universitas Negeri Semarang, Indonesia
Corresponding Author: srabilor@gmail.com

Abstrak. Satuan pendidikan di semua jenjang memberlakukan pembelajaran dalam jaringan (daring) merespons situasi Covid-19. Penggunaan platform digital seperti *WhatsApp*, *Google Classroom*, dan *Zoom* menjadi tren dalam pelaksanaan pembelajaran daring. Dari ketiga platform tersebut, *Google Classroom* memiliki keunggulan dari berbagai aspek. Mulai dari fitur hingga integrasi dengan platform lain. Karenanya, *Google Classroom* banyak digunakan di satuan Pendidikan. Di sini lain, pembelajaran daring di saat pandemi menjadi tumpuan utama dalam menjawab tantangan pembelajaran abad 21. Makalah ini mencoba mengkaji lebih mendalam tentang potensi *Google Classroom* dalam meningkatkan keterampilan abad 21 pada pembelajaran daring. Hasil kajian ini diharapkan dapat memberikan gambaran untuk pelaksanaan pembelajaran daring menggunakan *Google Classroom* secara optimal. Metode yang digunakan adalah kajian literatur dari buku dan hasil penelitian yang relevan. Hasil kajian menunjukkan, *Google Classroom* sangat mendukung untuk meningkatkan keterampilan abad 21, meliputi berpikir kritis, komunikasi, kolaborasi dan kreativitas.

Kata kunci: google classroom, keterampilan abad 21, pembelajaran daring

Abstract. Education units at all levels apply online learning in response to the Covid-19 situation. The use of digital platforms such as *WhatsApp*, *Google Classroom*, and *Zoom* has become a trend in the implementation of online learning. Of the three platforms, *Google Classroom* has advantages in various aspects. From features to integration with other platforms. Therefore, *Google Classroom* is widely used in Education units. Here, on the other hand, online learning during a pandemic is the main focus in responding to the challenges of 21st century learning. This paper tries to examine more deeply the potential of *Google Classroom* in improving 21st century skills in online learning. The results of this study are expected to provide an overview for the optimal implementation of online learning using *Google Classroom*. The method used is a literature review from books and relevant research results. The results of the study show that *Google Classroom* is very supportive to improve 21st century skills, including critical thinking, communication, collaboration and creativity.

Key words: classroom, 21st century skills, online learning.

How to Cite: Arif, A. (2021). Potensi Google Classroom dalam Meningkatkan Keterampilan Abad 21 pada Pembelajaran Daring *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana*, 2021, 432-436.

PENDAHULUAN

Pandemi Covid-19 melanda Indonesia sejak awal 2020. Hal itu berdampak pada semua sektor kehidupan. Tak terkecuali sektor pendidikan. Interaksi di sekolah dibatasi demi mencegah penyebaran Covid-19 di sekolah. Pemerintah melalui Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) menerbitkan Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran Coronavirus Disease (Covid-19). Surat ini mengimbau satuan pendidikan untuk melaksanakan pembelajaran dari rumah atau dalam jaringan (daring) (Husna et al., 2021). Upaya tersebut dilakukan demi memastikan peserta didik dalam kegiatan konstruktif (Jamilah, 2020).

Meski di tengah situasi pandemi Covid-19, satuan pendidikan tetap dihadapkan pada tantangan untuk melahirkan peserta didik yang memiliki keterampilan abad 21. Tuntutan untuk menguasai keterampilan abad 21 ini berkait erat dengan isu tenaga kerja di Indonesia. Berdasarkan survei bisnis yang dilakukan ASEAN pada 2014, Indonesia masuk dalam negara tujuan utama investasi asing di ASEAN. Hal ini berbanding

terbalik dengan kondisi tenaga kerja di Indonesia dengan keterampilan yang masih rendah. Trilling & Fadel (2009) mengungkapkan, lulusan sekolah menengah, diploma dan pendidikan tinggi di Indonesia masih rendah dalam keterampilan komunikasi, berpikir kritis, dan kolaborasi. Untuk bisa bersaing dengan negara lain, angkatan kerja di Indonesia harus bisa menguasai keterampilan abad 21 tersebut.

Pembelajaran daring diharapkan mampu menjawab tantangan itu. Menurut Isman (2017), pembelajaran daring merupakan pembelajaran yang dilaksanakan memanfaatkan jaringan internet. Dengan demikian, pembelajaran daring bisa dilaksanakan di mana saja dan kapan saja dengan syarat ada jaringan internet. Meski pelaksanaannya sangat fleksibel, perlu kedisiplinan peserta didik untuk mengikuti pembelajaran (Sholihah, 2021). Pembelajaran daring adalah sebuah alternatif dengan segala kemudahan dan persoalan yang dimiliki (Utami, 2020).

Para guru di satuan pendidikan memanfaatkan sejumlah platform digital untuk mendukung pembelajaran mereka. Masing-masing satuan pendidikan memiliki pilihan dalam memanfaatkan platform tersebut. Pilihan tersebut berdasarkan sejumlah

pertimbangan, seperti biaya, kegunaan dan lain sebagainya.

Platform digital seperti *WhatsApp*, *Google Classroom* dan *Zoom* merupakan yang paling banyak digunakan dalam pelaksanaan pembelajaran daring (Surani et al., 2020). Ketiga platform tersebut memiliki karakteristik yang berbeda.

WhatsApp merupakan aplikasi pesan yang sudah familier. Para guru memanfaatkan grup *WhatsApp* sesuai kelas untuk berkomunikasi dan membagikan tugas kepada siswa. Menurut Assidiqi & Sumarni (2020) grup *WhatsApp* memungkinkan para guru untuk mengirimkan materi dalam bentuk gambar, audio dan video. Aplikasi ini juga memfasilitasi pembelajaran dua arah melalui layanan *video call*.

Aplikasi *Google Classroom* memiliki fitur untuk memfasilitasi kegiatan komunikasi, tugas hingga penilaian. Aplikasi yang dikembangkan Google ini juga terintegrasi dengan sejumlah platform digital lain milik Google. Guru bisa memanfaatkan platform-platform tersebut untuk mendukung pembelajaran. Misalnya membuat presentasi dengan *Google Slide*, membagikan video pembelajaran melalui *youtube* dan membuat evaluasi dengan *Google Form*.

Aplikasi *Zoom* memfasilitasi guru dan siswa dalam menyelenggarakan kelas daring. Melalui aplikasi ini, guru dan siswa bisa bertatap muka secara langsung melalui layar komputer maupun ponsel. Penggunaan aplikasi *Zoom* membutuhkan perangkat dan jaringan yang kuat, sehingga tak banyak yang menggunakan aplikasi ini (Assidiqi & Sumarni, 2020).

Di antara tiga platform digital tersebut, *Google Classroom* merupakan platform yang didesain khusus oleh Google untuk memfasilitasi pembelajaran. Aplikasi ini diluncurkan pada Agustus 2014 (Santos, 2021). Jika dibandingkan dengan *WhatsApp* dan *Zoom*, *Google Classroom* memiliki fitur yang lebih banyak. Aplikasi ini juga digunakan oleh banyak kalangan. Menurut data *Google Playstore* pada November 2021, *Google Classroom* telah diunduh oleh lebih dari 100.000.000 pengguna.

Aplikasi *Google Classroom* menunjukkan kinerja yang baik berdasarkan sejumlah hasil penelitian. Hasil penelitian (Wahyuniar et al., 2021) menunjukkan, penggunaan *Google Classroom* dalam pembelajaran daring sangat berpengaruh terhadap minat belajar peserta didik. Peserta didik cenderung memiliki minat besar ketika pembelajaran dilaksanakan menggunakan *Google Classroom*. Hasil penelitian Nainggolan & Manalu (2021) juga menunjukkan bahwa *Google Classroom* disukai peserta didik karena memberikan kemudahan dalam pemakaian. Penelitian Yuliani & Saputri, (2021) menunjukkan bahwa penggunaan *Google Classroom* lebih baik dan efektif daripada kelas yang menggunakan platform *WhatsApp Group*. Hasil penelitian Maulana (2021) menunjukkan bahwa persepsi mahasiswa terhadap pemanfaatan *Google Classroom* lebih baik daripada aplikasi *Zoom*.

Penggunaan platform digital dalam pelaksanaan pembelajaran daring perlu diimbangi dengan penelitian dan kajian yang relevan. Kajian ini mencoba untuk menggali lebih dalam tentang potensi yang dimiliki *Google Classroom* untuk meningkatkan keterampilan abad 21 pada pembelajaran daring. Sebagaimana penjelasan sebelumnya, *Google Classroom* termasuk aplikasi yang populer karena memiliki banyak pengguna. Juga terintegrasi dengan platform lain. Aplikasi ini telah digunakan oleh satuan pendidikan mulai dari sekolah dasar hingga perguruan tinggi (Haryanto & Putra, 2020). Untuk itu, kajian terhadap fungsionalitas dari masing-masing platform tersebut sangatlah penting. Hasil kajian ini diharapkan mampu memberikan gambaran yang cukup agar pelaksanaan pembelajaran daring menggunakan *Google Classroom* lebih optimal.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Google Classroom

Google Classroom merupakan bagian dari rangkaian *Google Workspace for Education Fundamentals* yang dirancang khusus untuk pendidikan. Aplikasi ini bisa membantu guru dalam mengatur proses belajar-mengajar agar lebih efisien. Guru bisa membentuk kelas, memberikan materi, memberikan tugas, dan menilai dalam satu tempat (Pertiwi & Utama, 2020). Alat ini didesain dalam bentuk aplikasi dan website. Pengguna bisa mengunduh dan mengakses *Google Classroom* secara gratis dengan modal akun gmail.

Untuk mendukung pembelajaran, *Google Classroom* memiliki 4 fitur utama, (1) forum, (2) tugas, (3) anggota dan (4) nilai. Platform ini terintegrasi dengan platform pendukung lainnya yang bisa diakses dalam satu akun. Platform yang terintegrasi dengan *Google Classroom*, yaitu (1) *Google Doc*, (2) *Google Spreadsheet*, (3) *Google Form*, (4) *Google Slide*, (5) *Google Drawing*, (6) *Gmail*, (7) *Google Calendar*, (8) *Google Meet*, (9) *Google Sites*, dan (10) *Google Group* (Google for Education, 2021).

Apa kegunaan dari masing-masing platform digital tersebut? Penulis mencoba mengulas berdasarkan pengalaman dan sumber-sumber relevan.

Google Doc merupakan aplikasi untuk menulis seperti *Microsoft Word*. Perbedaannya, untuk mengoperasikan aplikasi ini, pengguna harus terkoneksi dengan internet. Aplikasi ini memiliki keunggulan bisa diakses oleh banyak orang, sehingga memungkinkan kolaborasi dalam menulis dan mengedit naskah. Pengguna bisa menambahkan pengguna lainnya untuk mengakses dokumen dengan cara memberikan izin melalui akun *Google*. Selain itu, aplikasi ini juga memungkinkan pengguna untuk menambahkan gambar dan grafik ke dalam dokumen. Juga menyediakan banyak pilihan font.

Google Spreadsheet merupakan aplikasi untuk menyajikan data. Alat ini mirip dengan *Excel*. Pengguna bisa menggunakannya untuk menganalisis, memvisualisasikan dan membuat diagram data.

Google Form merupakan alat yang bisa digunakan untuk menyajikan pertanyaan untuk mengumpulkan data. Pengguna bisa membuat pertanyaan dalam berbagai bentuk, seperti pertanyaan pilihan ganda, esai atau pertanyaan dengan jawaban singkat. Yang menarik dari aplikasi ini, jawaban atau respons yang diperoleh langsung ditampilkan dalam bentuk *Google Spreadsheet* yang mudah dipahami.

Google Slide merupakan aplikasi yang berfungsi untuk mempresentasikan materi secara menarik dan kreatif. Guru dan siswa bisa menambahkan grafik ke dalam slide dengan cara menyisipkan gambar. Sebagaimana *Google Doc*, *Google Slide* memungkinkan siswa berkolaborasi mengedit sebuah slide bersama. Selain itu, *Google Slide* pengguna bisa menambahkan *hyperlink* berupa tautan ke situs eksternal atau ke slide lain dalam presentasi agar lebih interaktif.

Google Drawing merupakan alat untuk membuat grafik dan diagram alir berupa gambar bentuk, teks dan gambar.

Gmail memungkinkan guru dan siswa untuk saling berkomunikasi, mengirimkan tugas dan menyimpan kontak.

Google Calendar adalah kalender digital yang bisa digunakan guru dan siswa dalam penjadwalan kelas. Misalnya penjadwalan tugas, temu virtual, dan jadwal presentasi.

Google Meet memfasilitasi guru menyelenggarakan konferensi virtual secara live. Guru dan siswa bisa melakukan presentasi dan tanya jawab langsung maupun memberikan tanggapan melalui fitur pesan.

Google Sites merupakan aplikasi untuk membangun halaman web. Guru maupun siswa bisa memanfaatkan sejumlah template untuk membuat website mereka. *Google Sites* mendukung para siswa untuk membangun portofolio yang bisa diakses secara terbuka. *Google Sites* sangat sederhana, guru dan siswa cukup drag & drop elemen-elemen yang hendak dipakai dalam web. Guru dan siswa juga bisa memanfaatkan desain template yang tersedia.

Google Group merupakan forum web yang berfungsi sebagai sarana untuk berkomunikasi secara grup.

Selain itu, *Google* juga memiliki sejumlah produk di luar *Google Workspace for Education Fundamentals* yang bisa dimanfaatkan untuk pembelajaran. Produk-produk yang dimaksud yaitu (1) *Chrome*, (2) *YouTube*, (3) *Google Maps/Earth* dan (4) *Blogger*.

Chrome merupakan aplikasi untuk berselancar di internet. Guru dan siswa bisa mengakses informasi spesifik di internet menggunakan aplikasi ini.

YouTube merupakan aplikasi untuk berbagi video dengan kualitas yang tinggi. Guru bisa memanfaatkan aplikasi ini untuk mengunggah video pembelajaran. Guru bisa memanfaatkan fitur playlist untuk mengumpulkan video-video dengan topik yang sama. Tak hanya itu, guru dan siswa juga bisa mencari video-video relevan untuk mendukung pembelajaran.

Google Maps merupakan aplikasi peta yang bisa membantu pengguna untuk menemukan lokasi secara akurat. *Google Maps* bahkan dilengkapi dengan *Google Street View* untuk melihat secara detail lokasi yang sedang dicari.

Blogger merupakan situs blog untuk berbagi informasi secara gratis. Siapapun bisa membuat blog dengan tampilan yang diinginkan secara gratis.

Selain produk-produk *Google* yang disebutkan di atas, masih banyak lagi produk *Google* yang bisa dimanfaatkan untuk kepentingan pembelajaran, seperti *Google Search*, *Google Translate* dan sebagainya.

Keterampilan abad 21

Keterampilan abad 21 meliputi keterampilan berpikir kritis, komunikasi, kolaborasi dan kreativitas. Keterampilan berpikir kritis mencakup kemampuan mengakses, menganalisis, mensintesis informasi. Kemampuan komunikasi meliputi keterampilan dalam menuangkan gagasan melalui oral maupun tulisan (Zubaidah, 2016). Keterampilan kolaborasi menekankan pada kemampuan seseorang dalam bekerjasama. Sedangkan Keterampilan kreativitas menekankan pada cara kreatif seseorang dalam menjawab tantangan.

Keterampilan Berpikir Kritis

Untuk mengasah keterampilan berpikir kritis, pembelajaran daring menggunakan *Google Classroom* harus didesain dengan aktivitas yang interaktif. Aplikasi yang mendukung untuk kegiatan ini adalah *Google Meet*, *Google Form*, *Google Search* dan *Google Spreadsheet*.

Google Meet memfasilitasi guru dan siswa untuk menyelenggarakan pertemuan virtual secara langsung. Guru bisa menyampaikan presentasi dan siswa bisa memberikan tanggapan melalui bicara langsung maupun melalui kolom komentar yang disediakan. Aktivitas memberikan tanggapan menuntut siswa untuk berpikir kritis dalam menyampaikan argumennya terkait pendapat orang lain. *Google Search* bisa membantu memperkuat argumen siswa dengan sumber informasi yang kredibel.

Google Spreadsheet juga memungkinkan guru dan siswa untuk menganalisis data dan memvisualisasikannya.

Keterampilan Komunikasi

Untuk mengasah keterampilan berkomunikasi siswa, guru bisa memanfaatkan aplikasi *Google Meet*, *Google Slide*, fitur forum, *Google Group* dan *Google Translate*. Berbicara dan presentasi merupakan cara terbaik dalam mengasah keterampilan berkomunikasi. *Google Meet* memungkinkan guru dan siswa menyelenggarakan diskusi dan presentasi. Siswa juga bisa memanfaatkan kolom komentar untuk menyampaikan tanggapan mereka dalam bentuk tulisan. Guru dan siswa juga bisa memanfaatkan *Google Slide* untuk menyampaikan poin-poin gagasan mereka secara efektif dan kreatif.

Komunikasi juga bisa dibangun melalui fitur forum yang tersedia di *Google Classroom*. Guru dan siswa bisa saling menanggapi postingan dalam forum, baik berupa pengumuman maupun instruksi khusus. Siswa juga bisa aktif berdiskusi dalam *Google Group*. Dengan dukungan *Google Translate*, siswa bisa menerjemahkan sumber belajar dari latar belakang bahasa manapun.

Keterampilan Kolaborasi

Aplikasi yang memungkinkan untuk aktivitas kolaborasi dalam pembelajaran daring menggunakan *Google Classroom*, yaitu *Google Doc*, *Google Slide*, dan *Google Sites*. *Google Doc* dan *Google Slide* memungkinkan siswa menulis naskah dan mengedit secara bersama-sama dalam satu dokumen. Kerja kolaboratif ini sangat cocok untuk tugas-tugas berbasis proyek. Misalnya membuat review buku atau film dan menyusun portofolio. Kerja kolaboratif ini sangat efisien karena bisa dilakukan dari mana saja tanpa tatap muka.

Sementara itu, *Google Sites* juga memungkinkan kerja kolaborasi dalam membuat halaman web. Siswa bisa bekerjasama mengunggah tulisan, gambar maupun video dan mempublikasikannya dalam halaman web. Kerja kolaboratif ini sangat cocok untuk membangun portofolio siswa.

Keterampilan Kreativitas

Untuk mengasah keterampilan kreativitas siswa, guru bisa memanfaatkan aplikasi *Google Slide*, *Google Drawing* dan *YouTube*. *Google Slide* memungkinkan siswa dalam menyajikan gagasan mereka dalam bentuk presentasi yang menarik. Mereka bisa menambahkan grafik maupun gambar dari berbagai sumber yang relevan. Mereka bahkan bisa membuat gambar maupun grafik melalui *Google Drawing*. Aktivitas lainnya misalnya, siswa membuat video lalu diunggah ke kanal *YouTube*.

KESIMPULAN

Google Classroom memiliki sejumlah fitur yang memungkinkan siapapun untuk melaksanakan pembelajaran daring secara efektif dan efisien. Guru dan siswa tak memerlukan kertas untuk pekerjaan mereka karena semuanya dikerjakan secara digital. *Google Classroom* terintegrasi dengan sejumlah platform digital lain sehingga sangat mendukung untuk meningkatkan keterampilan abad 21, meliputi berpikir kritis, komunikasi, kolaborasi dan kreativitas.

REFERENSI

- Assidiqi, M. H., & Sumarni, W. (2020). Pemanfaatan Platform Digital di Masa Pandemi Covid-19. *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana*, 298–303. <https://proceeding.unnes.ac.id/index.php/snpsca/article/download/601/519>
- Endah Yuliani, & Romadhiyana Kisno Saputri. (2021). Perbandingan Penggunaan Platform Google Classroom dan Grup Whatsapp Dalam Pembelajaran Online Selama Pandemi Covid-19. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 7(1), 238–243. <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i1.934>
- Google for Education. (2021). *Mengenal Berbagai Alat Google untuk Kelas Digital*. <https://skillshop.exceedlms.com/student/path/111632/activity/261999#/page/6025cd8eeca7bb5dd8993237>
- Haryanto, H., & Putra, A. H. (2020). Pelatihan Pembelajaran Daring Berbasis Aplikasi Google Di Masa Pandemi Covid-19 Di Sman 8 Kota Bengkulu. *Prosiding Seminar Nasional Pengabdian ...*, 19(01), 167–176. <http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/snppm/article/view/19630>
- Husna, R., Roza, Y., & Maimunah, M. (2021). Identifikasi Kesulitan Guru Matematika Dalam Pelaksanaan Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian Dan Kajian Kepustakaan Di Bidang Pendidikan, Pengajaran Dan Pembelajaran*, 7(2), 428. <https://doi.org/10.33394/jk.v7i2.3333>
- Isman, M. (2017). Pembelajaran Moda dalam Jaringan (Moda Daring). *The Progressive and Fun Education Seminar*, 586–588.
- Jamilah, J. (2020). Guru Profesional di Era New Normal: Review Peluang dan Tantangan dalam Pembelajaran Daring. *Premiere Educandum : Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran*, 10(2), 238. <https://doi.org/10.25273/pe.v10i2.7494>
- Maulana, H. A. (2021). Persepsi Mahasiswa terhadap Pembelajaran Daring di Pendidikan Tinggi Vokasi: Studi Perbandingan antara Penggunaan Google Classroom dan Zoom Meeting. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(1), 188–195. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i1.259>
- Nainggolan, A. P., & Manalu, R. B. B. (2021). Pengaruh

- Penggunaan Google Classroom Terhadap Efektivitas Pembelajaran. *Journal Coaching Education Sports*, 2(1), 17–30.
<https://doi.org/10.31599/jces.v2i1.515>
- Pertiwi, R., & Utama, S. (2020). Membudayakan Kelas Digital Untuk Membimbing Siswa dalam Pembelajaran di Tengah Pandemi Covid-19. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 3(4), 350–365.
<https://doi.org/10.17977/um038v3i42020p350>
- Santos, J. M. (2021). Google Classroom: Beyond the Traditional Setting. *Problems of Education in the 21st Century*, 79(4), 626–639.
<https://doi.org/10.33225/pec/21.79.626>
- Sholihah, D. A. (2021). Analisis Kedisiplinan Belajar Mahasiswa di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 12(2), 167–175.
- Surani, D., Kusuma, J. W., & Kusumawati, N. (2020). Platform Online Dalam Perkuliahan Pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 5(9), 1338.
<https://doi.org/10.17977/jptpp.v5i9.14057>
- Trilling, B. and Fadel, C. (2009). *21st Century Skills: Learning for Life in Our Times*. Jossey-Bass/John Wiley & Sons, Inc.
- Utami, E. (2020). Kendala dan Peran Orangtua dalam Pembelajaran Daring Pada Masa Pandemi Covid-19. *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana*, 471–479.
<https://proceeding.unnes.ac.id/index.php/snpasca/article/download/637/555>
- Wahyuniar, L. S., Rochana, S., Mahdiyah, U., Shofia, N., & Widodo, S. (2021). Pengaruh Pembelajaran Daring dengan Google Classroom dan Google Meet terhadap Minat Belajar Matematika Diskrit. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 10(2), 1063–1073.
- Zubaidah, S. (2016). Keterampilan Abad ke-21: Keterampilan yang Diajarkan melalui Pembelajaran. *Seminar Nasional Pendidikan*, 2, 1–17.