



ANALISIS KUALITAS *LEARNING MANAGEMENT SYSTEM* GOOGLE CLASSROOM SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN *BLENDED LEARNING* PADA MATA PELAJARAN GEOGRAFI DI KELAS XI IIS SMAN 1 SUMBER KABUPATEN REMBANG

Ermina Putri .R, Edi Kurniawan, Sriyono, & Wahid Akhsin

Jurusan Geografi, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima: 28-3-2023

Disetujui: 31-03-2023

Dipublikasikan: 31-03-2023

Keywords:

Quality

Learning Management System,

Google Classroom

Learning Media

Abstrak

Maraknya penggunaan *Learning Management System* akhir-akhir ini dipicu dengan adanya perubahan kondisi yang terjadi di bidang pendidikan. Hal ini dipengaruhi oleh dampak pandemi COVID-19 serta era revolusi 5.0 yang menuntut peran pendidik dalam memanfaatkan teknologi sebagai pranata pembelajaran. Fenomena ini didukung data BPS Kabupaten Rembang tahun 2019 yang menunjukkan jumlah pengguna *handphone* dan komputer pada jenjang SMP keatas sebesar 89,99%. SMAN 1 Sumber memperbolehkan siswanya mengakses informasi menggunakan *smartphone*, tablet dan laptop dalam proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk (1) menganalisis kualitas *LMS Google Classroom* sebagai media pembelajaran *blended learning* pada mata pelajaran Geografi di Kelas XI IIS SMAN 1 Sumber Kab. Rembang, (2) mendeskripsikan kendala yang dihadapi siswa Kelas XI IIS SMAN 1 Sumber selama penggunaan *LMS Google Classroom* sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran Geografi. Penelitian ini menggunakan *purposive sampling*, sampel penelitian ini adalah siswa kelas XI IIS 3 dengan jumlah 30 siswa. Pengumpulan data menggunakan teknik observasi, angket, dokumentasi dan wawancara. Hasil penelitian menunjukkan kualitas *LMS Google Classroom* tergolong tinggi dengan skor presentase 70% berdasarkan 6 indikator uji kualitas. Kendala utama yang dihadapi siswa selama penggunaan *Google Classroom* yaitu faktor keamanan. Saran bagi guru untuk mengembangkan tugas keterampilan tidak hanya kognitif dalam penggunaan *Google Classroom*.

Abstract

The recent widespread use of Learning Management Systems has been triggered by changes in conditions in the education sector. This is influenced by the impact of the COVID-19 pandemic and the 5.0 revolution era which demands the role of educators in utilizing technology as a learning institution. This phenomenon is supported by BPS data for Rembang Regency in 2019 which shows the number of cellphone and computer users at the junior high school level and above is 89.99%. SMAN 1 Sumber allows its students to access information using smartphones, tablets and laptops in the learning process. This study aims to (1) analyze the quality of the Google Classroom LMS as a blended learning medium for Geography in Class XI IIS SMAN 1 Sumber Kab. Rembang, (2) described the obstacles faced by Class XI IIS SMAN 1 Sumber students during the use of LMS Google Classroom as a learning medium in Geography. This study used purposive sampling, the sample of this study were students of class XI IIS 3 with a total of 30 students. Data collection uses observation techniques, questionnaires, documentation and interviews. The results showed that the quality of the Google Classroom LMS was high with a percentage score of 70% based on 6 quality test indicators. The main obstacle faced by students while using Google Classroom is the safety factor. Suggestions for teachers to develop skills assignments not only cognitive in using Google Classroom.

PENDAHULUAN

Dunia saat ini tengah memasuki tahap transisi atau pergantian antara revolusi industri 4.0 menuju revolusi industri 5.0. (Sandy Ferdiana, 2021) Pemerintah negara Jepang pada tahun 2019 menggagaskan era baru yang disebut “*Super Smart Society*” atau disingkat *Society 5.0* (Dwi Nurani, 2021). Hal ini merupakan suatu upaya yang dilakukan pemerintah dalam rangka menghadapi gejolak disrupsi sebagai dampak revolusi industri 4.0, hal yang menimbulkan terjadinya ketidakpastian kompleks atau ambigu VUCA (Dwi Nurani, 2021). Revolusi industri 4.0 menitikberatkan pada revolusi digital atau disebut “*Cyber Physical*”, sedangkan revolusi 5.0 lebih menitikberatkan pada peranan manusia sebagai ujung peradaban yang memanfaatkan kemajuan teknologi digital menjadi alat pranata kehidupan dalam berbagai bidang. (Sandy Ferdiana, 2021).

Revolusi industri 4.0 menitikberatkan pada revolusi digital atau disebut “*Cyber Physical*”, sedangkan revolusi 5.0 lebih menitikberatkan pada peranan manusia sebagai ujung peradaban yang memanfaatkan kemajuan teknologi digital menjadi alat pranata kehidupan dalam berbagai bidang. (Sandy Ferdiana, 2021).

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara, ini dituangkan dalam UU RI No 20 Tahun 2003 pada Pasal 1 Ayat 1 (Pusdiklat, 2003). Pendidikan pada masa waktu *Society 5.0* bertindak sebagai faktor penting yang meningkatkan kualitas Sumber Daya Manusia (Aulia Muslim H, 2021). Tahun 2007, Hasibuan dalam bukunya

menyatakan, SDM merupakan suatu kecakapan atau *skill* terpadu yang dihasilkan oleh individu melalui daya pikir dan fisik (Rezky et al., 2019).

Driscoll tahun 2002 mengemukakan “*Blended Learning*” atau dalam bahasa Indonesia berarti pembelajaran campuran sebagai kombinasi atau gabungan berbagai macam teknologi berbasis *web*, yang bertujuan untuk pendidikan (Krisnan, 2021). Hal ini didukung oleh pernyataan Thorne tahun 2013 yang menyebutkan *blended learning* adalah campuran dari multimedia dan teknologi *e-learning*, misalnya kelas virtual/maya, *video stream*, animasi teks dalam jaringan (*online*) yang digabungkan dengan kegiatan latihan di kelas menggunakan bentuk konvensional (PPM Som, 2022). Sederhananya pembelajaran campuran merupakan kombinasi antara pembelajaran daring (*online*) dengan tatap muka (*face to face*).

Learning Management System atau disingkat LMS merupakan salah satu faktor penting yang berpengaruh pada efisiensi atau kinerja metode *e-learning*. Tahun 2009, Ellis mendefinisikan jika sebuah *software* (perangkat lunak) melakukan berbagai fungsi seperti aktivitas KBM (kegiatan belajar mengajar), dokumentasi, keperluan administratif, laporan dan aktivitas *online* lainnya. Singkatnya LMS adalah suatu rangkaian system yang diciptakan untuk mengelola dan mendistribusikan materi pembelajaran (Raharja dkk., 2011). Salah satu *platform* perangkat lunak *learning management system* yang digunakan dalam bidang pendidikan adalah *Google Classroom*.

Google Classroom merupakan layanan digital berbasis internet yang diluncurkan oleh Perusahaan *Google* berbentuk sistem *e-learning* (Hakim, 2016). Kemudian pada tahun 2019, Corbyn menjelaskan *Google Classroom* merupakan wadah atau *platform* untuk pembelajaran

campuran yang dikelola dan dikembangkan *Google* untuk berbagai sekolah dengan tujuan menyederhanakan proses pembuatan, pendistribusian dan pemberian tugas tanpa kertas. Iskandar tahun 2020 mendefinisikan, *Google Classroom* sebagai suatu bagian dalam pembelajaran yang bisa diperuntukkan bagi lingkup pendidikan dengan tujuan memudahkan mencari solusi atas kesukaran yang dialami dalam membuat penugasan *paperless* (tanpa pemakaian kertas).

Data BPS Kabupaten Rembang menunjukkan jumlah yang menggunakan telepon seluler (HP) atau Nirkabel, Komputer (PC, Desktop, Laptop, Notebook atau Tablet) menurut Pendidikan Tertinggi (persen), jumlah pengguna pada tahun 2019 dari SD ke bawah 48,11%, SMP ke atas 89,99% dan Kabupaten Rembang 65,04%. SMAN 1 Sumber merupakan salah satu sekolah yang memperbolehkan peserta didiknya untuk mengakses informasi dengan menggunakan *smartphone*, tablet dan laptop mereka dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara pada observasi awal penelitian dengan guru Geografi SMAN 1 Sumber, yaitu Ibu Dona Heri Satyani, S.Pd., dunia pendidikan mengalami perubahan besar dalam prosesnya dan diperkuat dengan adanya pandemi COVID-19. Guru dituntut untuk menguasai berbagai jenis *learning management system* untuk menunjang aktivitas pembelajaran. Beliau menjelaskan selama mengajar pernah menggunakan aplikasi penunjang seperti *schoolology*, *microsoft sway* dan *google classroom*. Namun, selama masa transisi pandemi yaitu *hybrid learning*, penggunaan *google classroom* dinilai paling efektif dibandingkan dengan media lainnya. *Google classroom* sangat membantu proses pembelajaran dan menarik bagi siswa. Aplikasi ini dapat menunjang

pembelajaran secara tatap muka dengan model pembelajaran *blended learning*. Pembelajaran menggunakan *Google Classroom* ini dilakukan dengan cara memberikan tugas kepada siswa, kemudian akan dibahas secara langsung saat pertemuan tatap muka. Tugas dapat diberikan secara individu maupun kelompok.

Penggunaan *Google Classroom* sebagai media pembelajaran *blended learning* selain memberikan banyak kemudahan, juga terdapat kendala seperti harus tersedianya akses internet, koneksi internet, kemampuan pengguna dalam mengakses fitur (SDM), dll. Sehingga guru selalu melakukan pembaharuan seiring dengan berkembangnya waktu. Hal ini menarik minat peneliti untuk menggali lebih dalam terkait kualitas media berbasis digital ini selama pembelajaran *blended learning*. Selain itu, peneliti juga berusaha untuk menganalisis apakah *Google Classroom* masih relevan untuk digunakan sampai saat ini mengingat banyaknya *platform learning management system* yang tersedia.

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian di salah satu sekolah yang memanfaatkan *learning management system google classroom* sebagai media pembelajaran yaitu SMAN 1 Sumber.

Tujuan penelitian ini adalah (1) Menganalisis kualitas *LMS Google Classroom* sebagai media pembelajaran *blended learning* pada mata pelajaran Geografi di Kelas XI IIS SMAN 1 Sumber Kab. Rembang. (2) Mendeskripsikan kendala yang dihadapi Siswa Kelas XI IIS SMAN 1 Sumber selama penggunaan *LMS Google Classroom* sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran Geografi.

METODE PENELITIAN

Jenis metode yang digunakan pada penelitian ini adalah deskriptif dengan pendekatan kuantitatif. Populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI IIS SMAN 1 Sumber yang berjumlah 4 kelas dengan rincian pada tabel berikut ini.

Tabel Jumlah Siswa SMAN 1 Sumber

Kelas	Pa	Pi	Jumlah
XI IIS 1	14	19	33
XI IIS 2	12	18	30
XI IIS 3	11	19	30
XI IIS 4	10	22	32
Total	47	79	125

Sumber: Data Penelitian, 2022

Suharsimi Arikunto tahun 2010 (hal 112) dalam (Kurnia, 2012), menjelaskan jika subjek terdiri kurang dari 100 orang maka baiknya digunakan seluruhnya. Namun apabila subjek bernilai besar yaitu lebih dari 100 orang, maka bisa digunakan 10 sampai 15% atau 20 sampai 25%, maupun lebih. Sampel yang diambil dalam penelitian ini adalah 24% dari populasi, yaitu 30 siswa dari kelas XI IIS 3 di SMAN 1 Sumber.

Teknik *sampling* dalam penelitian ini menggunakan *pusposive sampling*. *Purposive sampling* adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu (Sugiyono, 2018). Sampel yang terpilih adalah kelas XI IIS 3 dengan pertimbangan sebagai berikut:

- Siswa di kelas tersebut lebih aktif dan responsif dalam pemakaian *learning management system* terutama penggunaan *google classroom*,
- Hasil belajar pada mata pelajaran geografi tertinggi di jurusan IIS.

Hadari Nawawi dan H.,M Martini (1992: 45) dalam (Firmansyah, 2013), menjelaskan

variabel tunggal merupakan sebuah variabel yang hanya mengungkapkan untuk dideskripsikan atau digambarkan unsur ataupun faktor-faktor yang terkandung dalam setiap gejala termasuk variabel tersebut.

Penelitian ini menggunakan variabel tunggal yang memiliki poin utama yaitu “Analisis Kualitas *Learning Management System Google Classroom* Sebagai Media *Blended Learning* Pada Mata Pelajaran Geografi Di Kelas XI IIS SMAN 1 Sumber Kab. Rembang”. Hal ini di ukur dengan berbagai indikator yang telah dirumuskan sebelumnya. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik observasi, angket, dokumentasi dan wawancara. Sedangkan teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis deskriptif presentase.

HASIL DAN PEMBAHASAN

SMAN 1 Sumber terletak di Jalan Raya Rembang-Sumber Km. 02 Desa Sekarsari, Kecamatan Sumber, Kabupaten Rembang. SMAN 1 Sumber secara garis astronomis terletak pada 6° 46' 48.727" LS - 6° 46' 50.189" dan 111°15' 23.648" BT - 111°15'28.422" BT. SMAN 1 Sumber memiliki luas tanah 17.170 m² dengan berbagai sarana dan prasarana yang lengkap sebagai penunjang kegiatan belajar mengajar. Sarana dan prasarana meliputi ruang BK, 4 kamar mandi, kantin, koperasi, 5 laboratorium, lapangan, lapangan basket, mushola, pendopo, ruang guru, ruang kepala sekolah, ruang kesenian, ruang OSIS, ruang perpustakaan, ruang TU, ruang UKS, sanggar, 4 WC serta 20 ruang kelas.

Angket yang digunakan untuk mengetahui kualitas *LMS Google Classroom* mengacu pada beberapa indikator yaitu *functionality*, *reliability*, *usability*, *efficiency*, *maintainability*, serta *portability* (ISO 9126).

1. Analisis Kualitas *LMS Google Classroom*

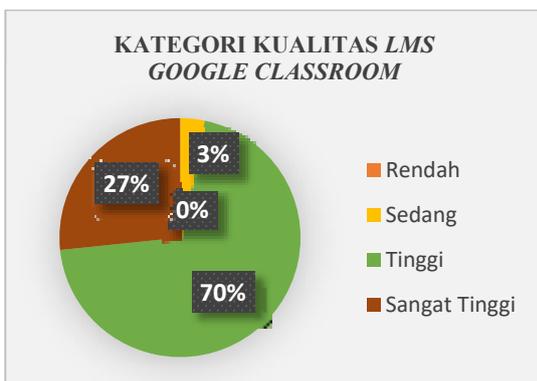
Data hasil pengamatan mengenai kualitas *LMS Google Classroom* sebagai media pembelajaran *blended learning* pada mata pelajaran Geografi di kelas XI IIS SMAN 1 Sumber, dapat dilihat berdasarkan kategori tingkat kualitasnya. Terdapat 4 kategori hasil penelitian yaitu rendah, sedang, tinggi dan sangat tinggi. Berdasarkan hasil pengambilan data kualitas *LMS Google Classroom* sebagai media pembelajaran diperoleh data seperti pada tabel berikut.

Tabel Distribusi Frekuensi Kualitas *LMS Google Classroom*

Kategori	Interval	Frekuensi	Persentase
Rendah	30 - 60	0	0%
Sedang	61 - 91	1	3,3%
Tinggi	92 - 122	21	70%
Sangat Tinggi	123 - 150	8	26,7%
TOTAL		30	100%

Sumber : Data Hasil Penelitian, 2022

Gambar Diagram Pie Kategori Kualitas *LMS Google Classroom*



Sumber: Data Hasil Penelitian, 2022

Diagram pie menunjukkan bahwa sebagian besar siswa kelas XI IIS 3 SMAN 1 Sumber menilai kualitas *LMS Google Classroom* sebagai media pembelajaran *blended learning* Geografi “tinggi” dengan presentase sebesar 70% dari seluruh responden. Kemudian disusul kategori “sangat tinggi” dengan skor 27% dan

kategori “sedang” sebesar 3%. Hal ini dapat dilihat melalui penjabaran dari deskripsi indikator kualitas *LMS Google Classroom* sebagai berikut.

a. Functionality

Indikator kualitas yang pertama adalah fungsionalitas (*functionality*) yang berkaitan dengan fungsi atau pekerjaan suatu perangkat lunak (*software*). Perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini adalah *learning management system google classroom*.

Data penelitian menunjukkan jika sebagian besar siswa kelas XI IIS 3 SMAN 1 Sumber menilai kualitas *LMS Google Classroom* sebagai media pembelajaran *blended learning* Geografi indikator fungsionalitas “tinggi” dengan presentase 70%, disusul kategori “sangat tinggi” presentase sebesar 30%. Sedangkan kategori “rendah” dan “sedang” memiliki presentase 0%.

Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa fitur notifikasi sangat membantu dalam pembelajaran maupun pemberian tugas. Notifikasi yang berisi tenggat waktu (*deadline*) pada tugas memudahkan siswa dalam manajemen waktu belajar. Hal ini menunjukkan bahwa siswa menilai kualitas *LMS Google Classroom* berdasarkan indikator *functionality* secara baik dilihat dari hasil perolehan presentase yang tersebut.

b. Reliability

Indikator kualitas yang kedua adalah kemampuan *software* (perangkat lunak) untuk mempertahankan level performanya dalam berbagai kondisi. Perangkat lunak dalam hal ini adalah penggunaan *learning management system Google Classroom* sebagai media pembelajaran *blended learning* mata pelajaran Geografi.

Data penelitian menunjukkan jika 50% siswa kelas XI IIS 3 SMAN 1 Sumber menilai kualitas *LMS Google Classroom* sebagai media pembelajaran *blended learning* Geografi indikator kehandalan (*reliability*) pada kriteria “sangat tinggi”, sedangkan sebanyak 50% siswa lainnya menilai pada kategori “tinggi”. Hasil menunjukkan pada kriteria “rendah” dan “sedang” memiliki presentase 0%.

Sedangkan hasil jawaban butir pertanyaan menunjukkan bahwa responden menyetujui adanya pemberitahuan *Google Classroom* terhadap *error* yang terjadi sehingga bermanfaat bagi pengguna (*user*). Hal ini menunjukkan bahwa siswa menilai kualitas *LMS Google Classroom* berdasarkan indikator *reliability* secara baik dilihat dari hasil perolehan data presentase.

c. Usability

Indikator kualitas yang ketiga adalah kebergunaan (*usability*) yang berkaitan dengan kemampuan *Google Classroom* untuk dipahami, dipelajari, digunakan, dan menarik bagi pengguna, ketika digunakan dalam kondisi tertentu.

Data penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar siswa kelas XI IIS 3 SMAN 1 Sumber menilai kualitas *LMS Google Classroom* sebagai media pembelajaran *blended learning* Geografi indikator kebergunaan “tinggi” dengan presentase 50%, disusul kategori “sangat tinggi” presentase sebesar 36,7% atau dibulatkan menjadi 37%. Sedangkan pada kategori “sedang” mendapatkan skor 13,33% dan kategori “rendah” memiliki presentase 0%.

Dilihat dari data tersebut maka diketahui bahwa masih ada kendala atau hambatan pada nilai 13,33% kategori sedang. Hasil penelitian memperlihatkan sebagian besar kendala yang dihadapi siswa indikator kebergunaan adalah

memori *handphone* yang dimiliki hanya sebanyak 2 GB, yang menghambat kinerja *Google Classroom* selama pembelajaran.

d. Efficiency

Indikator kualitas yang keempat adalah kemampuan *Google Classroom* untuk memanfaatkan sumber daya yang ada secara maksimal pada keadaan tertentu. Keadaan tertentu ini dapat diartikan sebagai kecepatan mengakses, *lag* (hambatan), kemampuan media alternatif dan lain sebagainya.

Data penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar siswa kelas XI IIS 3 SMAN 1 Sumber menilai kualitas *LMS Google Classroom* sebagai media pembelajaran *blended learning* Geografi indikator efisiensi “tinggi” dengan presentase 60%, disusul kategori “sangat tinggi” presentase sebesar 26,7%. Sedangkan pada kategori “sedang” mendapat skor 13,33% dan kategori “rendah” memiliki presentase 0%.

Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa guru Geografi yang menjadi narasumber, menjelaskan telah menggunakan aplikasi *sway* dan *schoolology* sebagai media pembelajaran sehingga siswa memiliki perbandingan dalam belajar. Sehingga selama periode waktu tersebut siswa dapat belajar dan menilai berbagai fitur, dimana hasilnya penggunaan *google classroom* sebagai media pembelajaran *blended learning* menunjukkan hasil positif pada aspek keaktifan, minat dan keterlibatan dalam diskusi.

e. Maintainability

Indikator kualitas yang kelima adalah keterpeliharaan (*maintainability*) yang berkaitan dengan kemampuan *Google Classroom* untuk diperbaiki atau dimodifikasi jika terdapat koreksi terhadap perubahan spesifikasi tertentu.

Data penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar siswa kelas XI IIS 3 SMAN 1 Sumber menilai kualitas *LMS Google Classroom* sebagai media pembelajaran *blended learning* Geografi indikator keterpeliharaan “tinggi” dengan presentase 70%, disusul kategori “sangat tinggi” dengan presentase sebesar 20%. Sedangkan pada kategori “sedang” mendapatkan skor 10% dan kategori “rendah” memiliki presentase 0%.

Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa jarang nya pembaharuan yang terjadi pada *Google Classroom* selama pembelajaran berlangsung. Selain itu siswa menilai pemberitahuan (notifikasi) yang diberikan *Google Classroom* terhadap kesalahan yang terjadi sudah baik, sehingga tidak menimbulkan hambatan yang signifikan terhadap aktivitas pembelajaran.

f. Portability

Indikator yang keenam adalah kemampuan *Google Classroom* beradaptasi dari lingkungan satu ke lingkungan lain dalam upaya mengaksesnya.

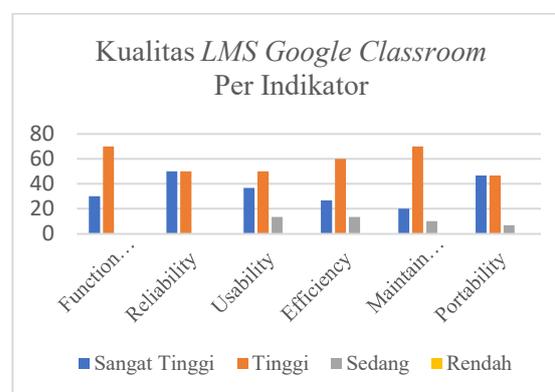
Data penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar siswa kelas XI IIS 3 SMAN 1 Sumber menilai kualitas *LMS Google Classroom* sebagai media pembelajaran *blended learning* Geografi indikator akses pada kategori “sangat tinggi” dan “tinggi” dengan presentase masing-masing 46,66%. Kemudian diikuti kategori “sedang” yang mendapatkan skor 6,66% dan “rendah” yang memiliki presentase 0%.

Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa salah satu keunggulan *google classroom* yaitu bisa dibuka dimanapun dan kapanpun. Karena kebanyakan siswa memiliki kebiasaan sering memegang atau mengoperasikan *handphone* dimana saja. Hal ini ditunjang dengan adanya fitur notifikasi pada gawai sehingga pemberitahuan tugas ataupun materi pada *google*

classroom cepat tersampaikan. Hasil ini menunjukkan bahwa siswa menilai kualitas *LMS Google Classroom* berdasarkan indikator portabilitas secara baik ditinjau dari perolehan presentase data tersebut.

Menurut penjabaran atau deskripsi data penelitian menurut kriteria kualitas masing-masing indikator, dapat dilihat secara menyeluruh menggunakan diagram kolom sebagai berikut.

Gambar Diagram Column Kategori Kualitas *LMS Google Classroom*



Sumber: Data Hasil Penelitian, 2022

2. Kendala yang dihadapi siswa selama Penggunaan *LMS Google Classroom*

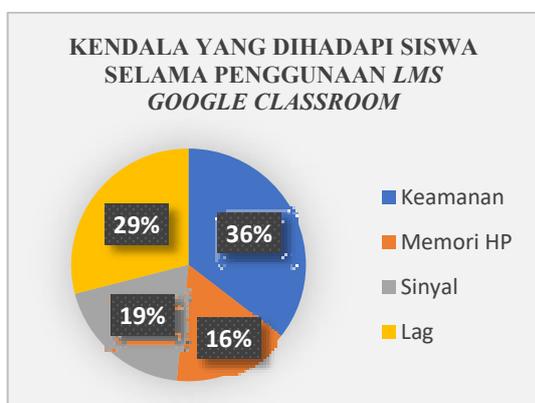
Menurut KBBI Kendala merupakan suatu halangan, rintangan, faktor atau keadaan yang membatasi, menghalangi, atau mencegah pencapaian sasaran. Sedangkan kendala dalam pembelajaran yaitu beberapa hambatan yang menghambat jalannya pembelajaran yang dilihat dari faktor manusiawi seperti guru dan peserta didik, faktor institusional seperti ruang kelas dan instruksional seperti kurangnya alat peraga (Oemar Hamalik, 2002:16).

Berdasarkan hasil uji kualitas *LMS Google Classroom*, diketahui sebanyak 17,5% siswa menilai kualitas *LMS Google Classroom* kurang. Hal ini dikarenakan beberapa faktor penghambat, yaitu keamanan akun untuk mengantisipasi *hack* (akses tidak sah), memori (RAM *handphone*),

koneksi internet (sinyal) dan *lag* (hambatan). Selain itu penggunaan data seluler yang boros kuota saat mengunduh materi berupa video pembelajaran juga menjadi kendala.

Pengambilan data mengenai kendala yang dihadapi siswa kelas XI IIS SMAN 1 Sumber selama penggunaan *LMS Google Classroom* sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran Geografi diperoleh berdasarkan data jawaban kuesioner dan diperkuat dengan hasil wawancara.

Gambar Diagram Pie Kendala selama Penggunaan *Google Classroom*



Sumber : Data Hasil Penelitian, 2022

Kendala yang paling sering dihadapi adalah keamanan dengan presentase sebesar 36% dari keempat faktor. Kemudian disusul dengan presentase faktor memori hp sebesar 29%, sinyal hp sebesar 19% dan *lag*/hambatan sebesar 16% dari seluruh faktor.

Faktor keamanan terjadi saat siswa sedang mengerjakan quiz dalam bentuk *google form* yang terintegrasi dengan *google classroom*, siswa bisa saja mencontek atau membuka *search engine* untuk mencari jawaban yang benar. Selain itu, salah satu siswa mengatakan bahwa dirinya pernah berbagi akun atau saling *log in* akun saat mengerjakan tugas. Hal ini menunjukkan bahwa

keamanan *google classroom* kurang sehingga mempengaruhi kinerja siswa.

Faktor memori hp terjadi pada beberapa siswa mengeluhkan memori/RAM *handphone* yang hanya 2 GB (*gigabytes*). Hal ini menjadi kendala bagi siswa yang harus pintar-pintar membagi penyimpanan data agar bisa membuka materi pada *google classroom*. Materi berupa video yang terintegrasi pada *google classroom* sangat memberatkan bagi ruang penyimpanan.

Faktor sinyal berarti harus adanya sinyal yang stabil saat menggunakan *google classroom*. Hal ini menyulitkan siswa yang rumahnya agak terpencil dengan operator tertentu. Terdapat siswa yang menggunakan atau meminjam *handphone* orang tua untuk mengakses *google classroom* saat dirumah. Ada juga siswa yang harus datang ke balai desa untuk mencari sinyal atau menumpang ke *WiFi* tetangga.

Faktor *lag* atau hambatan ini berkaitan dengan stabil atau tidaknya koneksi internet. Penggunaan data internet yang besar pada *google classroom* mempengaruhi kecepatan akses pada saat pengolahan data seperti *log in*, *upload* atau *download* saat proses pembelajaran. Selain ini memori *handphone* yang kecil juga mempengaruhi kecepatan akses.

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang dilakukan maka diperoleh simpulan sebagai berikut:

1. Kualitas *learning management system google classroom* sebagai media pembelajaran *blended learning* pada mata pelajaran Geografi di kelas XI IIS SMAN 1 Sumber Kab. Rembang tergolong kategori tinggi. Hasil statistik menunjukkan nilai presentase sebesar 70% (tinggi), 27% (sangat tinggi), dan 3% (sedang)

dari seluruh responden. Berdasarkan hasil analisis diketahui bahwa siswa mengalami kemudahan saat mengoperasikan fitur yang disediakan. Siswa dapat melakukan berbagai kegiatan pembelajaran seperti mengunduh materi, mengecek tugas dan nilai, notifikasi jadwal, diskusi kelas, serta fungsi integrasi dengan perangkat lain misalnya melihat materi video *YouTube*.

2. Berdasarkan hasil penelitian, kendala yang dihadapi siswa kelas XI IIS SMAN 1 Sumber selama penggunaan LMS *Google Classroom* menunjukkan hasil statistik presentase tertinggi pada faktor keamanan presentase 36%, memori/RAM 29%, sinyal *handphone* 19% dan *lag* (hambatan) 16%. Berdasarkan hasil analisis empat faktor tersebut sangat besar nilainya dibandingkan dengan faktor lainnya. Hal ini didukung dengan kondisi lingkungan sosial siswa yang tinggal di pedesaan, menyebabkan kendala seperti kecepatan akses jaringan berpengaruh terhadap penggunaan *learning management system*.

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Qutaish, R. E. (2010, Januari). *ISO 9126 quality model for external and internal quality*. Researchgate.
https://www.researchgate.net/figure/ISO-9126-quality-model-for-external-and-internal-quality-characteristics-and_fig1_224099508
- Asarina, R. (2014). *STUDI EKSPLORASI KENDALA-KENDALA GURU DALAM PEMBELAJARAN IPS DI SMP WILAYAH KECAMATAN MOYUDAN* [Universitas Negeri Yogyakarta].
<https://eprints.uny.ac.id/23882/9/Ringkasan.pdf>
- Aulia Muslim H. (2021, Mei 16). *Definisi Society 5.0 dan Unsur Apa saja yang Diperlukan*. Worklife & Beyond.
- Azhar, A. (2020). Media Pembelajaran. Dalam A. Azhar (Ed.), *Media Pembelajaran* (hlm. 1–13).
https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=&cad=rja&uact=8&ved=2ahUKEwjIjKalgtX8AhXD93MBHcuOB8UQFnoECCgQAQ&url=http%3A%2F%2Frepository.iainpare.ac.id%2F1173%2F7%2F1%2520Buku%2520Ashar_opt.pdf&usg=AOvVaw2sEJu_46LjgD5bEUs_E50x
- BPS. (2021). *Menggunakan Telepon Seluler (HP)/ Nirkabel atau Komputer (PC/ Desktop, Laptop/ Notebook, Tablet) menurut Pendidikan Tertinggi (Persen), 2019-2021*. BPS Kabupaten Rembang.
- Brazaville, K. (2021). *PENGARUH INTENSITAS BERMAIN GAME ONLINE TERHADAP KEMAMPUAN KOMUNIKASI INTERPERSONAL DALAM KELUARGA (Studi Kuantitatif Intensitas Bermain Game Online Free Fire Terhadap Kemampuan Komunikasi Interpersonal Dalam Keluarga Pada Komunitas Sunda Girls Regional Jawa Barat)* [Universitas Subang].
<https://repository.unsub.ac.id/xmlui/handle/123456789/281>
- Dharma, R. (2022, Januari 12). *Google Classroom Adalah: Ini Pengertian, Fitur dan Keunggulannya*. PT Piranti Sejahtera.
<https://accurate.id/teknologi/google-classroom-adalah/>
- Dwi Nurani. (2021, Mei 16). *Menyiapkan Pendidik Profesional Di Era Society 5.0*. Direktorat Sekolah Dasar.
- Febria S.H. (2015). Perancangan Alat Ukur Kualitas Perangkat Lunak Menggunakan Komponen ISO/IEC 912. *JURNAL SISTEM INFORMASI DAN TEKNOLOGI INFORMASI*, 4, 103–115.
- Firmansyah, E. (2013). *PENGELOLAAN HUTAN BERBASIS MASYARAKAT (PHBM) DI KAWASAN HUTAN LINDUNG DESA MANDALAMEKAR KECAMATAN JATIWARAS KABUPATEN TASEMALAYA* [Universitas Pendidikan Indonesia].
http://repository.upi.edu/448/6/S_GEO_0807020_CHAPTER3.pdf
- Harnita, C., & Pratiwi. (2015). *Analisa Pengaruh Desain Komunikasi Visual Terhadap Brand Awareness Dan Dampaknya Pada Minat Beli Produk Djarum Black Mild (Studi Pada Konsumen Rokok di Kota Semarang)*

- [Universitas Diponegoro].
<https://onsearch.id/Record/IOS2852.48747/Details>
- I Gede Sedana Suci, Irjus Indrawan, Hadion Wijoyo, & Ferry Kurniawan. (2020). *Transformasi Digital dan Gaya Belajar* (I. G. S. Suci, Ed.; Cetakan pertama). Pena Persada.
- ISO. (2001, Juni). *ISO/IEC 9126-1:2001 Software engineering*. ISO.
<https://www.iso.org/standard/22749.html>
- KBBI. (2021a). *Kendala*. Digital Ocean.
<https://kbbi.web.id/kendala>
- KBBI. (2021b). *Kualitas*. Digital Ocean.
<https://kbbi.web.id/kualitas>
- KBBI. (2021c). *Media*. Digital Ocean.
<https://kbbi.web.id/media>
- Krisnan. (2021, Juni 20). *5 Pengertian Blended Learning Menurut Pendapat Para Ahli*. Meenta.
- Kurnia, A. (2012). *EVALUASI PELAKSANAAN MUATAN LOKAL KETERAMPILAN DI SMP NEGERI 15 YOGYAKARTA* [Universitas Negeri Yogyakarta].
<https://eprints.uny.ac.id/9783/>
- Laili, M. (t.t.). *PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE STAD UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR TEMA KELUARGAKU PADA PESERTA DIDIK KELAS I SDN 129 GREGES SURABAYA* [Universitas Muhammadiyah Gresik]. Diambil 22 Januari 2023, dari
<http://eprints.umg.ac.id/3059/3/BAB%20II.pdf>
- Mysch. (2021, Juli 17). *Apa Itu Learning Management System Serta Manfaat Dan Penerapannya*. PT. Bumi Tekno Indonesia.
<https://www.mysch.id/blog/detail/79/apa-itu-learning-management-system#>
- Nugroho, D. H. (2016). *Strategi Pembelajaran Geografi*. Penerbit Ombak.
- PPM Som. (2022, Agustus 22). *Blended Learning: Pengertian, Konsep, dan Manfaatnya*. PPM School.
- Pratiwi, N. (2017). *Tabel r*. Ruffiismada.
https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=&cad=rja&uact=8&ved=2ahUKEwif3MCU8Nr8AhVBj-YKHYYECmYQFnoECB8QAQ&url=https%3A%2F%2Fruifiismada.files.wordpress.com%2F2012%2F10%2Ftabel-r.pdf&usg=AOvVaw1IbNkl_Gq1Q7UCjZpBth3Z
- Pusdiklat. (2003). *UNDANG-UNDANG SISTEM PENDIDIKAN NASIONAL 1. UNDANG-UNDANG REPUBLIK INDONESIA NOMOR 20 TAHUN 2003 TENTANG SISTEM PENDIDIKAN NASIONAL DENGAN RAHMAT TUHAN YANG MAHA ESA PRESIDEN REPUBLIK INDONESIA*.
<https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=&cad=rja&uact=8&ved=2ahUKEwif43KoN38AhUD6jgGHbzrBGAQFnoECA0QAQ&url=https%3A%2F%2Fpusdiklat.perpusnas.go.id%2Fregulasi%2Fdownload%2F6&usg=AOvVaw2xING8bBXg3XKLajlQo0YC>
- Raharja, S., Diat Prasojo, L., Ariyawan, D., & Nugroho, A. (2011). *LEARNING MODEL BASED LEARNING MANAGEMENT SYSTEM WITH SOFTWARE DEVELOPMENT BASED MOODLE AT SEIOR HIGH SCHOOL*. www.its.ac.id/E-learning
- Ramadhan, M. G. (2013). *Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah Untuk Mengetahui Profil Keterampilan Proses Sains Dan Meningkatkan Kemampuan Kognitif Siswa* [Universitas Pendidikan Indonesia].
http://repository.upi.edu/2146/6/S_FIS_0605740_chapter%203.pdf
- Reisa Aulia. (2022, Mei 21). *Pengaruh Era Society 5.0 terhadap Pendidikan Konten ini telah tayang di Kompasiana.com dengan judul "Pengaruh Era Society 5.0 terhadap Pendidikan", Klik untuk baca:*
<https://www.kompasiana.com/reisaaulia3730/628861a6c01a4c16c792ab3/pengaruh-era-society-5-0-terhadap-pendidikan> Kreator: Reisa Aulia Kompasiana adalah platform blog. Konten ini menjadi tanggung jawab blogger dan tidak mewakili pandangan redaksi Kompas. Tulis opini Anda seputar isu terkini di Kompasiana.com. Kompasiana.
- Rezky, M. P., Sutarto, J., Prihatin, T., Yulianto, A., Haidar, I., & Surel, A. (2019). *To cite this article: Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana UNNES*.
- Riadi, M. (2021, Oktober 23). *Google Classroom - Pengertian, Fungsi, Karakteristik, dan Cara Penggunaan*. Kajian Pustaka.

<https://www.kajianpustaka.com/2021/10/google-classroom.html>

Safrizal. (2016). PENINGKATAN HASIL BELAJAR MELALUI MEDIA MAKET RUMAH SEDERHANA PADA MATA PELAJARAN MEMBUAT GAMBAR RENCANA KELAS X TGB SMK NEGERI KUDU JOMBANG. *Jurnal Kajian Pendidikan Teknik Bangunan*, 2, 39–47.
<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-kajian-ptb/article/view/14550/13203>

Sandy Ferdiana. (2021, Mei 17). *Pentingnya Bangsa Ini Mulai Adaptif Dengan Industri 5.0*. Republika.Co.Id.

Sri, E. (2020, Desember 13). *Definisi Blended Learning*. Katalis App.
<https://www.katalis.app/definisiblendedlearning/?lang=id>

Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Pendidikan* (Sugiyono, Ed.). Alfabeta CV.

Susilana, R. (2015). *Populasi dan Sampel*.
http://file.upi.edu/Direktori/DUAL-MODES/PENELITIAN_PENDIDIKAN/BBM_6.pdf

Thabroni, G. (2021, Februari 11). *Metode Penelitian Deskriptif: Pengertian, Langkah & Macam*. Serupa Id. <https://serupa.id/metode-penelitian-deskriptif/>

Warsitoputri, S. (2018). *PENGGUNAAN ELECTRONIC TOLL: SUATU PAKSAAN ATAU KEINGINAN. STUDI EMPIRIS BERBASIS TECHNOLOGY ACCEPTANCE MODEL (TAM)* [Unika Soegijapranata Semarang].
<http://repository.unika.ac.id/16559/5/14.G1.0043%20Selina%20Warsitoputri%20%20%289.9%25%29.BAB%20IV.pdf>

Wicaksono, A. (2014). Skripsi Adhi Wicaksono UNY. *Skripsi*.

Wicaksono, H. (2016). Audit Kualitas Software ERP Axapta Menggunakan Standard ISO 9126. *BINA INSANI ICT JOURNAL*, 3(1), 107–121.

Wijoyo, H. (t.t.). *Hadion Wijoyo stmik dharmapala riau*.
<https://www.researchgate.net/publication/344172800>

Yuniastari, N. L. A. K., & Wiyati, R. K. (2015). Pengukuran Tingkat Efektivitas Dan

Efisiensi Sistem Eresearch STIKOM Bali. *Konferensi Nasional Sistem & Informatika 2015*.

<https://media.neliti.com/media/publications/170797-ID-pengukuran-tingkat-efektivitas-dan-efisi.pdf>