

**IMPLEMENTASI *E-LEARNING* MELALUI APLIKASI
GOOGLE CLASSROOM PADA MASA PANDEMI
DI SDIT PERMATA – KOTA MOJOKERTO
TAHUN AJARAN 2020 / 2021.**

SKRIPSI

Diajukan kepada Institut Agama Islam Negeri Jember
Untuk memenuhi salah satu persyaratan
memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



Oleh :

NUR ILMI FARIDHA
NIM. T20174058

Dosen Pembimbing:

Dr. Rif'an Humaidi, M. Pd.I
NIP: 19790531 200604 1 016

**INTITUT AGAMA ISLAM NEGERI JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
APRIL 2021**

**IMPLEMENTASI *E-LEARNING* MELALUI APLIKASI
GOOGLE CLASSROOM PADA MASA PANDEMI
DI SDIT PERMATA – KOTA MOJOKERTO
TAHUN AJARAN 2020 / 2021.**

SKRIPSI

Diajukan kepada Institut Agama Islam Negeri Jember
Untuk memenuhi salah satu persyaratan
memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Oleh :

NUR ILMI FARIDHA
NIM. T20174058

Dosen Pembimbing:



Dr. Rif'an Humaidi, M. Pd.I
NIP. 19790531 200604 1 016

**IMPLEMENTASI E-LEARNING MELALUI APLIKASI
GOOGLE CLASSROOM PADA MASA PANDEMI
DI SDIT PERMATA – KOTA MOJOKERTO
TAHUN AJARAN 2020 / 2021.**


SKRIPSI

telah diuji dan diterima untuk memenuhi salah satu
persyaratan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah


Hari : Jum'at
Tanggal: 23 April 2021

Tim Penguji

Ketua Sidang


Dr. Hj. Mukni'ah, M. Pd. I
NIP. 19640511 199903 2 001

Sekretaris Sidang


Muhammad Junaidi, M. Pd. I
NUP. 20160391

Anggota :

- 1) Dr. H. Mundir, M. Pd
- 2) Dr. Rif'an Humaidi, M. Pd




Menyetujui,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



Dr. Hj. Mukni'ah, M. Pd. I
NIP. 19640511 199903 2 001

MOTTO

فَإِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا ﴿٥٠﴾

*“Maka sesungguhnya beserta kesulitan ada kemudahan”.**

“خير الناس أنفعهم للناس”

*“Sebaik-baik manusia adalah orang yang paling bermanfaat bagi manusia.”.**



* Departemen Agama RI, *Al-Quran dan terjemah*, QS. Al- Insyirah: 5 (Bandung : CV Penerbit Diponegoro, 2014).

* HR. Thabrani dan Daruquthni.

PERSEMBAHAN

Segala puji bagi Allah Swt dengan segala kemudahan dan waktu yang tepat atas kehendak-Nya untuk menyelesaikan skripsi ini. dengan perasaan rendah hati Ku Persembahkan karya sederhana ini untuk:

1. Kedua orang tua ku, Bapak Ali Purwanto dan Ibu Supini. Kuucapkan banyak terimakasih karna selalu menjagaku dalam do-a bapak dan Ibu. Apa yang ku dapatkan hari ini belum mampu membayar semua kebaikan, keringat, dan juga air mata kalian selama ini. Tapi ku berjanji tidak akan membiarkan itu semua sia-sia. Saya akan tumbuh menjadi yang terbaik, untuk itu mohon restui langkah ini dengan do'a mu.
2. Kakak perempuanku yang luar biasa Siti Nur Aisyah. Terimakasih atas dukungan dan do'a terbaik untukku.

IAIN JEMBER

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Alhamdulillahirobbil'alamin, segala puji syukur bagi Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, menghantarkan penulis pada tahap akhir studi Program Strata Satu Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Jember. Hanya berkat Ridho-Nya, penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini dengan lancar. Sholawat teriring salam semoga tetap tercurahlimpahkan kepada baginda Rasulullah SAW. Semoga kita mendapat syafaa'atnya kelak di hari kiamat. Amin.

Penulis menyadari mengenai penulisan karya ini tidak bisa terselesaikan tanpa adanya pihak-pihak yang mendukung secara moril dan juga materil. Maka, penulis menyampaikan banyak-banyak terimakasih kepada pihak-pihak yang senantiasa membantu penulis dalam penyusunan skripsi ini terutama kepada:

1. Prof. Dr. H. Babun Suharto, S.E., MM., selaku Rektor IAIN Jember yang telah memberikan segala fasilitas yang membantu kelancaran atas terselesainya skripsi ini,
2. Dr. Hj. Mukni'ah, M.Pd.I., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Jember yang telah memberikan izin dan kesempatan untuk mengadakan penelitian.
3. Dr. H. Mashudi, M.Pd., selaku Wakil Dekan Bidang Akademik Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Jember yang telah memberikan izin atas judul skripsi ini serta segala fasilitas atas terselesainya skripsi ini.

4. Dr. Rif'an Humaidi, M.Pd.I., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah dan sekaligus Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, motivasi, saran dan kritik selama mengerjakan skripsi ini.
5. Nur Aisyiah, S. Pd., selaku Kepala Sekolah Islam Terpadu Permata Kota Mojokerto telah memberikan izin kepada peneliti dan sekaligus membantu kelancaran penelitian yang dilaksanakan.
6. Andika Setyobudi, S. Si., selaku Waka Kurikulum dan sekaligus Koordinator Tim Daring Sekolah Islam Terpadu Permata Kota Mojokerto yang telah banyak meluangkan waktu guna membantu kelancaran penelitian yang terlaksanakan.
7. Segenap dewan guru dan tenaga kependidikan Sekolah Islam Terpadu Permata Kota Mojokerto yang telah turut memberi masukan serta motivasi, meluangkan waktu untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan dalam proses pelaksanaan penelitian.
8. Segenap Dosen Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Jember, semoga ilmu yang telah ditularkan kepada saya dapat menjadi ilmu yang barokah dan manfaat untuk bekal hidup kedepan.
9. Semua pihak yang telah membantu penulis baik secara langsung maupun tidak langsung dalam menyelesaikan skripsi ini.

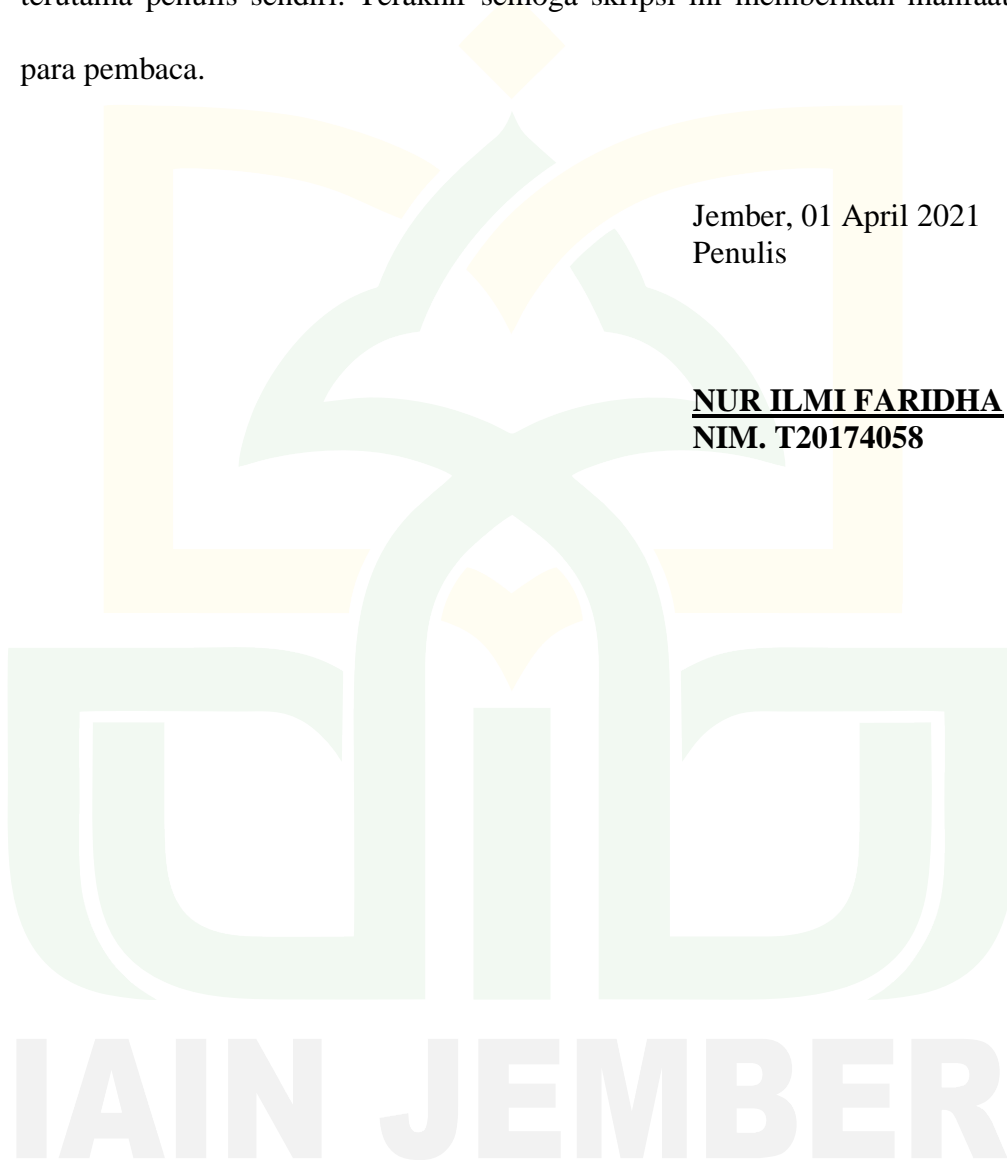
Tiada kata yang dapat terucap selain do'a dan ucapan terimakasih yang sebesar-besarnya. Semoga Allah SWT memberikan balasan kebaikan atas semua jasa yang telah diberikan. Peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari

sempurna, oleh karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun agar dapat menyempurnakan skripsi ini.

Semoga skripsi ini, bermanfaat bagi semua pihak yang membutuhkan terutama penulis sendiri. Terakhir semoga skripsi ini memberikan manfaat bagi para pembaca.

Jember, 01 April 2021
Penulis

NUR ILMI FARIDHA
NIM. T20174058



ABSTRAK

Nur Ilmi Faridha, 2021: *Implementasi E-Learning Melalui Aplikasi Google Classroom pada Masa Pandemi di Sekolah Dasar Islam Terpadu Permata Kota Mojokerto Tahun Pelajaran 2020/ 2021.*

Implementasi *E-Learning* merupakan kegiatan pembelajaran online, dimana kegiatan tersebut memiliki serangkaian aktivitas meliputi persiapan awal, persiapan materi, mendesain paket program, dan memvalidasi paket program. SDIT Permata Kota Mojokerto telah melaksanakan *E-Learning* dengan memanfaatkan aplikasi *Google Classroom*.

Fokus yang dikaji dalam penelitian ini ada 4 yaitu, 1) Bagaimana perencanaan awal implementasi *e-learning* melalui *Google Classroom* pada masa pandemi di SDIT Permata Kota Mojokerto? 2) Bagaimana mendesain program *e-learning* melalui *Google Classroom* pada masa pandemi di SDIT Permata Kota Mojokerto? 3) Bagaimana memvalidasi program *e-learning* melalui *aplikasi google classroom* pada masa pandemi di SDIT Permata?

Tujuan penelitian adalah untuk Mendeskripsikan perencanaan awal ,, desain program, serta validasi program implementasi pembelajaran *e-learning* melalui *Google Classroom* dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di SDIT Permata Kota Mojokerto Tahun Pelajaran 2020/ 2021.

Pendekatan yang digunakan adalah pendekatan kualitatif dan jenis penelitiannya menggunakan fenomenologi. Penentuan subyek penelitian ini menggunakan teknik Purposive, yaitu teknik pemilihan informan yang dipandang dapat bisa memberikan informasi yang dibutuhkan sesuai dengan tujuan dalam penelitian, informan pada penelitian ini adalah Kepala Sekolah, Waka Kurikulum / Koordinator Tim Daring, dan Guru Kelas SDIT Permata Mojokerto. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Analisis data menggunakan kondensasi, reduksi data, penyajian data dan kesimpulan. Keabsahan menggunakan triangulasi Sumber, dan triangulasi teknik.

Hasil yang diperoleh dari penelitian ini adalah 1) Perencanaan awal. Yaitu *Pertama*, persiapan aplikasi *Google Classroom*. *Kedua*, persiapan guru. *Ketiga*, penyusunan materi, *Keempat*, persiapan wali murid. 2) Mendesain Paket Program. Yaitu *pertama*, membuat ruang kelas. *kedua*, mengelompokkan topik. *Ketiga*, pemanfaatan Fitur Aplikasi *Google Classroom*. 3) Validasi Paket program. Yaitu *pertama*, simulasi penggunaan *Google Classroom*. *Kedua*, penggunaan *Google Classroom* di Tingkat Kelas 4, 5, dan 6. *Ketiga*, penggunaan *Google Classroom* di seluruh tingkatan kelas.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
PENGESAHAN TIM PENGUJI	iii
MOTTO	iv
PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Fokus Penelitian	11
C. Tujuan Penelitian.....	12
D. Manfaat Penelitian.....	12
E. Definisi Istilah	14
F. Sistematika Pembahasan.....	17
BAB II KAJIAN KEPUSTAKAAN	19
A. Penelitian Terdahulu.....	19
B. Kajian Teori.....	23
1. Implementasi	23

2. <i>E-Learning</i>	24
3. Aplikasi <i>Google Classroom</i>	34
BAB III METODE PENELITIAN	41
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian	41
B. Lokasi Penelitian	42
C. Subjek Penelitian	43
D. Teknik Pengumpulan Data	45
E. Analisis Data.....	51
F. Keabsahan Data	54
G. Tahap-tahap Penelitian	55
BAB IV PENYAJIAN DATA DAN ANALISIS	58
A. Gambaran Objek Penelitian	58
1. Sejarah SDIT Permata Kota Mojokerto	58
2. Kondisi Obyektif SDIT Permata Kota Mojokerto	59
3. Data Guru SDIT Permata Kota Mojokerto	60
4. Visi, Misi, dan Tujuan SDIT Permata Kota Mojokerto	74
B. Penyajian Data dan Analisis	65
1. Perencanaan awal <i>E-Learning</i> melalui Aplikasi <i>Google Classroom</i> pada Masa Pandemi Covid-19 di SDIT Permata Kota Mojokerto	65
2. Desain Paket Program <i>E-Learning</i> melalui Aplikasi <i>Google Classroom</i> pada Masa Pandemi Covid-19 di SDIT Permata Kota Mojokerto	84

3. Validasi Paket Program <i>E-Learning</i> melalui Aplikasi <i>Google Classroom</i> pada Masa Pandemi Covid-19 di SDIT Permata Kota Mojokerto	92
C. Pembahasan Temuan	103
1. Perencanaan awal <i>E-Learning</i> melalui Aplikasi <i>Google Classroom</i> pada Masa Pandemi Covid-19 di SDIT Permata Kota Mojokerto	104
2. Desain Paket Program <i>E-Learning</i> melalui Aplikasi <i>Google Classroom</i> pada Masa pada Pandemi Covid-19 di SDIT Permata Kota Mojokerto	111
3. Validasi Paket Program <i>E-Learning</i> melalui Aplikasi <i>Google Classroom</i> pada Masa Pandemi Covid-19 di SDIT Permata Kota Mojokerto	117
BAB V PENUTUP	123
A. Kesimpulan	123
B. Saran-saran	126
DAFTAR PUSTAKA	128
LAMPIRAN-LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

No Uraian	Hal.
Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu	21
Tabel 3.1 Data Observasi	46
Tabel 3.2 Data Wawancara	48
Tabel 3.3 Data Dokumentasi.....	50
Tabel 4.1 Data guru SDT Permata Kota Mojokerto	60
Tabel 4.2 Temuan Penelitian.....	103



DAFTAR GAMBAR

No Uraian	Hal.
Gambar 4.1 Dokumentasi Sosialisasi Bersama Dewan Guru SDIT Permata Kota Mojokerto Mengenai Penyeleksian Program Aplikasi <i>E-Learning</i>	69
Gambar 4.2 Dokumentasi Tampilan <i>Whatsaap Group</i> “Tim Satgas Daring” SDIT Permata Kota Mojokerto.....	71
Gambar 4.3 Dokumentasi Sosialisasi Tim Satgas Daring SDIT Permata Kota Mojokerto yang Dilakukan Setiap Hari Rabu.....	72
Gambar 4.4 Dokumentasi Chanel Youtube “Andika Setyobudi” yang Berisi Beberapa Tutorial Vidio Mengenai Pembelajaran Daring	73
Gambar 4.5 Dokumentasi jadwal kegiatan belajar per pekan SDIT Permata Kota Mojokerto.....	78
Gambar 4.6 Dokumentasi Rincian Jadwal Kegiatan Belajar Selama Satu Pekan SDIT Permata Kota Mojokerto	78
Gambar 4.7 Dokumentasi Bentuk atau Format Digital Materi Pembelajaran SDIT Permata Kota Mojokerto berupa Gambar dan <i>Document (Word, Power Point, Pdf)</i>	81
Gambar 4.8 Dokumentasi Chanel Youtube “SDIT Permata Mojokerto” Memuat Materi Pelajaran berupa Vidio Pembelajaran Di SDIT Permata Kota Mojokerto.....	81
Gambar 4.9 Dokumentasi Persiapan Pelaksanaan <i>Zoom Meeting</i> Sosialisasi Program yang Diikuti Oleh Wali Murid SDIT Permata Kota Mojokerto.....	83
Gambar 4.10 Dokumentasi Kegiatan Edukasi atau Bimbingan Langsung Wali Murid SDIT Permata Kota Mojokerto	83
Gambar 4.11 Dokumentasi Tampilan Ruang Kelas <i>Google Classroom</i> SDIT Permata Kota Mojokerto.....	86
Gambar 4.12 Dokumentasi Pengelompokkan Topik Berdasarkan Mata Pelajaran Di Kelas 4 Dan 1 SDIT Permata Kota Mojokerto ..	88

Gambar 4.13 Dokumentasi Pengelompokkan Topik Berdasarkan Per Pekan Di Kelas 3 SDIT Permata Kota Mojokerto	89
Gambar 4.14 Dokumentasi Tampilan <i>Privat Comment</i> untuk Memberi Umpan Balik pada Tugas Siswa	91
Gambar 4.15 Dokumentasi Kelas “Uji Coba” untuk Kegiatan Simulasi Pergunakan <i>Google Classroom</i> Di SDIT Permata Kota Mojokerto	94
Gambar 4.16 Dokumentasi Bukti Pembelian Storage 2 <i>Terra</i> Oleh Koordinator Tim Daring SDIT Permata Kota Mojokerto	97
Gambar 4.17 Dokumentasi Kegiatan <i>Zoom Meeting</i> Perayaan Puncak Tema SDIT Permata Kota Mojokerto	101



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan globalisasi membawa pengaruh serta perubahan yang beragam dalam kehidupan manusia. Pengaruhnya tersebut sangat kompleks pada berbagai bidang, termasuk juga pada bidang pendidikan. Pendidikan memiliki kedudukan penting yang keberadaannya kini telah menjadi sistem kehidupan masyarakat, sehingga pendidikan tidak dapat dilepaskan dari adanya perkembangan serta perubahan yang terdapat dalam masyarakat. Seperti halnya pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi di era globalisasi berdampak pada perubahan struktur dan dunia kerja, sehingga mau tidak mau lembaga pendidikan dituntut untuk bersaing menghasilkan lulusan yang berkualitas dan memiliki daya saing kuat.

Pada dasarnya pendidikan merupakan usaha yang dilakukan secara sadar dan terencana sebagai manusia untuk mempersiapkan peserta didik dalam kehidupannya kelak. Kehidupan yang saat ini berada di era globalisasi membutuhkan pengetahuan dan keterampilan yang cepat berubah dan berkembang. Perubahan tersebut tidak lain merupakan dampak dari adanya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, terutama teknologi informasi dan komunikasi.

Keterkaitan teknologi dalam pendidikan tercantum dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 65 tahun 2013 tentang pemanfaatan

teknologi informasi untuk meningkatkan efisien dan kreatifitas pembelajaran.¹ Kemajuan teknologi dan komunikasi dapat di manfaatkan pendidik untuk melakukan proses kegiatan belajar mengajar tidak bertatap muka secara langsung atau konvensional, akan tetapi proses belajar mengajar dapat dilakukan melalui teknologi dan dapat lebih menarik, aktif, kreatif, dan dapat memberikan pengalaman khusus bagi peserta didik. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi juga menuntut pendidik untuk lebih inovatif dan kreatif dalam proses kegiatan belajar mengajar. pendidik memiliki kesempatan dan peluang untuk meningkatkan dan mengembangkan kompetensinya terutama pada kompetensi pedagogik dan profesional. Dengan demikian, pembelajaran menggunakan teknologi informasi disini dapat membantu pendidik dalam upaya meningkatkan mutu dan kualitas pembelajaran.

Menurut Sundar Pichai selaku CEO (*Chief Executive Officer*) google, “Teknologi saja tidak akan cukup untuk mendongkrak mutu pendidikan, tetap menjadi bagian terpenting untuk mewujudkannya”. Menurut beliau teknologi informasi dan komunikasi merupakan salah satu alat yang dapat digunakan untuk mewujudkan adanya peningkatan suatu mutu pendidikan, yang tentunya hal tersebut sangat dibutuhkan di era globalisasi saat ini. Berbagai bentuk perkembangan dari teknologi informasi dan komunikasi memberikan arah perkembangan pula dalam dunia pendidikan.

Pendidikan menjadi salah satu aspek penting yang harus ditempuh oleh setiap individu, karena pendidikan memiliki tujuan untuk meningkatkan nilai

¹ Permendikbud No.65 Tahun 2013, *tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah*.

sosial, budaya, moral, dan agama, serta mempersiapkan peserta didik menghadapi tantangan dan pengalaman dalam kehidupan nyata. Sebagaimana tercantum dalam Undang-undang RI Nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional disebutkan:

“Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban yang martabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia berilmu cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga yang demokratis serta bertanggung jawab”.²

Pendidikan di Indonesia saat ini tengah mengalami tantangan baru dengan adanya wabah penyakit *Corona Virus Diseases* (Covid 19). Badan Kesehatan Dunia (WHO) pada tanggal 12 Maret 2020 menetapkan status Covid 19 menjadi pandemi. Penetapan status pandemi tersebut tentu menimbulkan dampak di kehidupan masyarakat, terutama di bidang pendidikan. Kebijakan pemerintah dalam menghadapi pandemi Covid 19 ini dengan menghimbau seluruh masyarakat menerapkan *Social Distancing* dan *Psycal Distancing*.³

Pemerintah menghimbau proses pembelajaran dilakukan di rumah melalui daring (dalam jaringan) atau PJJ (pembelajaran jarak jauh). Hal ini didasarkan menurut SE No. 4 tahun 2020. Surat edaran ini berisi tentang

² Undang-undang Republik Indonesia No.20 Tahun 2003 *tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 3, 5.*

³ Jamaludin dkk, *Belajar dari Covid 19: Prespektif Sosiologi, Budaya, Hukum, Kebijakan, dan Pendidikan* (Medan: Yayasan Kita Menulis, 2020), 95.

bagaimana memprioritaskan kesehatan para siswa, guru, dan seluruh warga sekolah.⁴

Pembelajaran *E- learning* atau *Virtual learning* sudah tidak asing lagi di dunia pendidikan. Pembelajaran E-learning sering disebut pembelajaran online atau *online course*. Pembelajaran online dalam pelaksanaannya memanfaatkan dukungan teknologi, khususnya teknologi informasi dan komunikasi.⁵ Sebelum adanya Covid 19 daring sudah banyak diterapkan di dunia pendidikan. Dimulai dengan diberlakukannya *Computer Based Test* (CBT) atau sering disebut Ujian Nasional (UN) berbasis komputer atau online merupakan bukti nyata kepedulian pemerintah dalam dunia pendidikan dengan mengkolaborasikan dunia pendidikan dengan teknologi. Hal ini dikarenakan adanya kemajuan di bidang ilmu pengetahuan dan teknologi informasi dan komunikasi di dunia sangatlah pesat.⁶ Dengan adanya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi ini, dirasa dapat dimanfaatkan dengan baik di masa pandemi Covid 19 saat ini. Sebagaimana telah dijelaskan dalam surah Al-Jatsyiah ayat 13:

وَسَخَّرَ لَكُم مَّا فِي السَّمٰوٰتِ وَمَا فِي الْاَرْضِ جَمِيعًا مِّنْهُۥٓ اِنَّ فِيْ ذٰلِكَ لَاٰيٰتٍ
لِّقَوْمٍ يَّتَفَكَّرُوْنَ ﴿١٣﴾

⁴ Surat Edaran Menteri Pendidikan dan Budaya No.4 tahun 2020 tentang *Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran Covid 19*.

⁵ Munir, *Pembelajaran Jarak Jauh berbasis teknologi i Informasi dan Komunkasi* (Bandung: CV. Alfabeta, 2009), 210.

⁶ Ernawati, Ervinna Anggraini, “*Pengaruh Pembelajaran Blended Learning Menggunakan Aplikasi Google Classroom Terhadap Pemahaman Konsep Matematis Pada Peserta Didik Kelas VIII SMPN 9 Bandar Lampung*” (Skripsi: Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2018), 6.

Artinya: “Dia telah menundukkan untukmu apa yang di langit dan apa yang demikian itu benar-benar terdapat tanda-tanda (kekuasaan Allah) bagi kaum yang berpikir. (QS. Al-Jatsiyah: 13).⁷

Dari ayat tersebut dapat diketahui bahwa perkembangan teknologi informasi dan komunikasi merupakan kekuasaan Allah Swt yang nyatanya memiliki manfaat yang banyak. Dan manusia (kaum berpikir) diharapkan dapat memanfaatkan perkembangan teknologi secara optimal serta mengimplementasikan pada dunia pendidikan, sehingga dapat menjadi bekal dalam menuju masyarakat modern di era globalisasi.⁸

Google mengeluarkan inovasi yang sangat menarik untuk dunia pendidikan, yaitu *google suite for education*. Seperti yang dituliskan di situs resminya, produk-produk dari *google for education* ini diciptakan untuk membantu mengembangkan proses belajar mengajar bagi semua orang (pendidik dan peserta didik). *Google for education* memiliki rangkaian aplikasi yang sangat membantu dalam proses belajar mengajar di sekolah, seperti *google classroom*, *google mail*, *google meet*, *google drive*, *google calender*, dan *google docs*. Aplikasi tersebut sudah banyak dipaka dalam dunia pendidikan di Indonesia.⁹

Aplikasi *google classroom* dirancang untuk membantu menciptakan ruang kelas dalam dunia maya yang mendukung adanya interaksi pendidik dan peserta didik di dalamnya. Meskipun pembelajaran dilakukan dengan jarak

⁷ Departemen Agama, *Al-Qur'an dan Terjemahnya*, Bandung: Penerbitan Diponegoro.

⁸ Ervinna Anggraini, *Pengaruh Pembelajaran Blended Learning Menggunakan Aplikasi Google Classroom Terhadap Pemahaman Konsep Matematis Pada Peserta Didik Kelas VIII SMPN 9 Bandar Lampung*, (Skripsi, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2018), 1.

⁹ Ernawati, *Pengaruh Penggunaan Aplikasi Google Classroom Terhadap Kualitas Pembelajaran dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI di Man 1 Kota Tangerang Selatan*, 5.

jauh, pembelajaran tetap dapat berlangsung secara maksimal. Pendidik dapat mengeksplorasi gagasan keilmuan dan ketrampilan yang dimilikinya untuk peserta didik. Rangkaian layanan dalam *google suite for education* bertujuan membantu pendidik untuk menciptakan pembelajaran yang lebih produktif, bermakna, dan kolaboratif. Aplikasi *google classrrom* umumnya dipakai untuk tingkat sekolah menengah sampai tingkat atas dan mash jarang digunakan di tingkat sekolah dasar. Dikarenakan masih banyak guru sekolah dasar yang masih belum paham tentang aplikasi ini.¹⁰

Berdasarkan studi awal melalui wawancara dengan salah satu guru kelas 5 di SD Islam Terpadu Permata Kota Mojokerto, bahwa pada masa pandemi saat ini SD Islam Terpadu Permata Kota Mojokerto memanfaatkan aplikasi Google Classroom pada proses pembelajarannya.¹¹ Hal tersebut dikarenakan masa pandemi Covid 19 kegiatan pembelajaran tatap muka tidak lagi diberlakukan di SDIT Permata Kota Mojokerto. Pihak sekolah sudah mengeluarkan kebijakan tentang larangan adanya pembelajaran tatap muka, dikarenakan semakin meningkatnya korban Covid 19 di Kabupaten Mojokerto. Disamping itu, kegiatan belajar mengajar harus tetap berjalan dan kualitas pembelajaran juga harus bertahan ataupun ditingkatkan.

Skenario implementasi belajar mengajar dengan *e-learning* perlu dipersiapkan secara matang dalam kurikulum pembelajaran yang memang dirancang berbasis internet. Mengimplementasikan pembelajaran

¹⁰ Becti Mulakasih, *Penerapan Aplikasi Google Classroom dan Quizz dalam Pembelajaran Kimia di Masa Pandemi Covid 19*, Jurnal Vol 5 No. 1 Edisi Khusus KBM Pandemi Covid 19 (Studi Kasus SMA Negeri 1 Banguntapan, Juni 2020, 18-19.

¹¹ Ninik Ikawanti, diwawancarai, Mojokerto, 15 Juli 2020.

pembelajaran *e-learning* bukan berarti hanya sekedar melaksanakan pembelajaran online saja, namun perlu adanya persiapan yang matang. Sebagaimana pendapat *leitch* (2008), bahwa pengajaran secara online tidak hanya ditandai dengan bagaimana pengajaran itu diselenggarakan, tetapi lebih mendasar tentang bagaimana falsafah dalam mendesain pendidikan yang interaktif, responsif dan adanya peluang mendistribusikan informasi valid kepada peserta didik dalam waktu, tempat dan bentuk tampilan yang sesuai.¹²

Pendidikan di masa pandemi ini mau tidak mau harus tetap berjalan, karena pendidikan merupakan hal yang sangat penting bagi siswa. Kualitas pendidikan harus tetap nomor satu, begitupun dengan kualitas belajar mengajar. Kualitas serta mutu pendidikan tentu selalu dituntut untuk menjadi lebih baik karena adanya perubahan zaman yang terjadi baik secara nasional maupun global.

Seorang pendidik memiliki peran penting dalam pencapaian tujuan pembelajaran. Hal ini dikarenakan seorang pendidik mempunyai peranan yang sangat penting dalam kegiatan pembelajaran guna menentukan dan mengarahkan segala kegiatan pembelajaran. Kegiatan pembelajaran tersebut diarahkan serta diupayakan dapat mencapai tujuan pembelajaran yang telah direncanakan, dengan begitu kualitas pembelajaranpun juga dapat dikatakan berhasil.

Untuk mensinergikan proses modernisasi dan pencapaian tujuan pembelajaran maka pendidik dituntut untuk mampu menguasai dan

¹² Nurdyasyah dan Fahyuni, *Inovasi Model Pembelajaran* (Sidoarjo: Nizamia Learning Center, 2016), 120.

mengoperasikan teknologi informasi dan komunikasi serta mengaplikasikannya dalam proses pembelajaran. Hal tersebut dikarenakan esensi mutu pendidikan bukan terletak pada kecanggihan teknologinya, akan tetapi terletak pada kecanggihan pendidik dalam melaksanakan proses pendidikan. Kreativitas yang dilakukan pendidik dalam pembelajaran akan menentukan tercapainya kualitas pembelajaran, serta konten yang disajikan pendidik mudah dipahami oleh peserta didik.¹³ Dengan demikian pelatihan-pelatihan tentang pemanfaatan teknologi dan komunikasi dalam pembelajaran ini sesegera mungkin diberikan kepada pendidik yang merupakan praktisi pendidikan. Sehingga pendidik mampu menyampaikan informasi tersebut dengan keterampilan inovasi yang baik.

Berbagai permasalahan terkait pembelajaran muncul pada masa pandemi saat ini, seperti halnya yang telah dijelaskan oleh Bu Aisyiah selaku Kepala Sekolah SDIT Permata Kota Mojokerto:

“Pertama pembelajaran daring dulu kita hanya melalui Whatsaap saja, materi dan tugas dikirim melalui WA. Tapi semakin lama anak-anak jadi bosan, pemahaman tentang materi juga berkurang, dan juga banyak HP guru yang heng karena banyaknya tugas yang diberikan. Akhirnya kita mencoba mencoba alternatif lain untuk pembelajaran daring ini, kita juga konsultasi dengan yayasan.”¹⁴

Pernyataan di atas menjelaskan bahwasanya pada masa pandemi covid 19, kegiatan pembelajaran di SDIT Permata Kota Mojokerto terganggu karena berkurangnya aktivitas belajar peserta didik. Pada awal pembelajaran daring, unit SDIT Permata Kota Mojokerto memanfaatkan aplikasi *whatsapp* untuk

¹³ Rusman, *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*, (Bandung: Alfabeta, 2018), 48.

¹⁴ Nur Aisyiah, Wawancara, 6 November 2020.

berkomunikasi dengan peserta didik juga mendistribusikan *file* materi beserta tugasnya, namun penggunaan *whatsapp* tidak lagi efektif. Hal itu dikarenakan info tugas tertumpuk dengan chat yang masuk, menghabiskan *memory* penyimpanan *handphone*, sehingga mengharuskan pendidik membersihkan chat secara berkala agar *handphone* tidak lemot, yang otomatis materi-materi juga ikut terhapus. Pada saat ulangan dilakukan peserta didik kesulitan mencari *file-file* materi yang telah dikirim sebelumnya, dikarenakan *file* materi telah tertumpuk dengan chat-chat yang masuk.

Diperlukan solusi yang tepat untuk mengatasi permasalahan tersebut, dikhawatirkan akan menimbulkan masalah baru yang menyebabkan tidak tercapainya tujuan pembelajaran yang sudah ditetapkan. Berdasarkan uraian tentang permasalahan di atas, masalah tersebut dapat diatasi dengan diadakannya inovasi pembelajaran baru, yaitu model pembelajaran jarak jauh dengan memanfaatkan internet. Model pembelajaran *E-learning* dengan aplikasi *google classroom* dirasa sangat cocok digunakan pada masa pandemi di SDIT Permata Kota Mojokerto. Penetapan *google classroom* sebagai media daring juga telah berdasarkan sosialisasi penyeleksian aplikasi *e-learning* yang diselenggarakan oleh pihak sekolah sebelumnya.¹⁵

Pemanfaatan aplikasi *google classroom* di SDIT Permata menjadi salah satu faktor ketertarikan peneliti. Karena pada umumnya aplikasi *google classroom* diterapkan pada tingkat sekolah menengah atas, dan sangat jarang diterapkan di tingkatan sekolah dasar. Dari pihak SDIT Permata telah

¹⁵ Nur Aisyiah, Wawancara, 6 November 2020.

melakukan berbagai persiapan terkait pembelajaran daring ini. Seperti rapat koordinasi yang diikuti oleh seluruh tenaga pendidik SDIT. Menurut narasumber (salah satu tenaga pendidik) dalam rapat koordinasi tersebut juga mengadakan pelatihan yang dilakukan oleh staff IT yang berkompeten dalam bidangnya. Pelatihan tersebut membahas tentang pemanfaatan aplikasi *google classroom* beserta fitur-fitur didalamnya, bagaimana penyusunan materi melalui aplikasi *Google Classroom*, juga tentang cara membuat media pembelajaran audio visual yang nantinya dijadikan bahan ajar dalam pembelajaran daring.

Pemanfaatan aplikasi *google classroom* ini didukung dengan semangat orang tua dalam kegiatan pendidikan buah hatinya. Orang tua bersemangat untuk ikut belajar tentang aplikasi *Google Classroom* serta bagaimana cara mengoperasikannya nanti, sehingga dalam pelaksanaannya nanti peserta didik dapat didampingi orang tua yang memang sudah memiliki bekal pengetahuan tentang aplikasi tersebut. Tidak hanya semangat belajarnya, wali murid juga tidak segan memfasilitasi pembelajaran daring peserta didik, terutama pada penggunaan internet pada pembelajaran daring ini. Faktor pendukung dari orang tua tersebut tentu memberikan kemudahan untuk pencapaian kualitas pembelajaran, atau kurang lebih dapat ditingkatkan¹⁶

Pemanfaatan aplikasi *google classroom* ini diharapkan dapat menciptakan proses pembelajaran lebih harmonis dan dinamis, sehingga kualitas pembelajaran dapat tercapai meskipun di masa pandemi Covid 19 saat

¹⁶ Ninik Ikawanti, Wawancara, Mojokerto, 15 Juli 2020.

ini. Optimalisasi penggunaan aplikasi *google classroom* tidak lepas dari adanya peran pendidik yang menjadi pemeran utama dalam pelaksanaan pembelajaran daring *google classroom*. Hal inilah yang menjadikan alasan penulis untuk melakukan penelitian dengan judul “ Implementasi *E-Learning* Melalui Aplikasi *Google classroom* dalam meningkatkan kualitas pembelajaran pada masa pandemi di SDIT Permata – Mojokerto tahun ajaran 2020/2021”. Dimana dalam pembahasan nanti peneliti akan membahas lebih mendalam dan rinci tentang perencanaan awal, penyiapan materi, mendesain program pembelajaran, dan juga memvalidasi program pembelajaran *E-Learning* melalui Aplikasi *Google Classroom*.

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang diatas, salah satu persoalan untuk mencapai kualitas pembelajaran masa Pandemi Covid 19 dimulai dengan sebuah inovasi pembelajaran, yaitu mengkolaborasikan teknologi dalam kegiatan belajar mengajar. Kegiatan pendidikan masa pandemi mau tidak mau memang tetap harus berjalan tentu dengan didukung semangat dari semua pihak, pendidik, peserta didik, maupun dari orang tua sendiri. Dengan begitu sebuah tujuan pembelajaran ataupun kualitas pembelajaran dapat tercapai secara maksimal. Oleh karena itu fokus penelitian yang akan menjadi kajian penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana perencanaan awal implementasi *e-learning* melalui *Google Classroom* masa pandemi di SDIT Permata Kota Mojokerto pada masa pandemi Covid-19 tahun pelajaran 2020/2021?

2. Bagaimana mendesain program *e-learning* melalui *Google Classroom* pada masa pandemi Covid-19 di SDIT Permata Kota Mojokert tahun pelajaran 2020/2021?
3. Bagaimana memvalidasi program *e-learning* melalui aplikasi *google classroom* pada masa pandemi Covid-19 di SDIT Permata Kota Mojokerto tahun pelajaran 2020/2021?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan fokus penelitian diatas, tujuan penelitian ini sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan perencanaan awal implementasi *e-learning* melalui *Google Classroom* masa pandemi di SDIT Permata Kota Mojokerto pada masa pandemi Covid-19 tahun pelajaran 2020/2021
2. Mendeskripsikan desain program *e-learning* melalui *Google Classroom* pada masa pandemi Covid-19 di SDIT Permata Kota Mojokerto tahun pelajaran 2020/2021.
3. Mendeskripsikan validasi program *e-learning* melalui aplikasi *Google Classroom* pada masa pandemi Covid-19 di SDIT Permata Kota Mojokerto tahun pelajaran 2020/2021

D. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitan adalah kontribusi yang akan dberikan setelah penelitian selesai dilaksanakan.¹⁷ Dalam penelitian ini disamping tujuan yang ingin dicapai, juga diharapkan nantinya bisa memberikan kontribusi yang

¹⁷ Tim Penyusun. Pedoman Penelitian Karya Tulis Ilmiah, (Jember: IAIN Jember Press, 2017). 45.

positif dan beberapa manfaat yang ingin diperoleh sebagai bentuk penerapan dari hasil penelitian yang akan dilakukannya. Adapun manfaat yang ingin diperoleh dijelaskan sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat yang signifikan bagi semua pihak, khususnya bagi semua pihak yang berkompeten dengan permasalahan yang diangkat, serta dapat menambah wawasan keilmuan mengenai pemanfaatan *E-Learning* melalui Aplikasi *Google Classroom* dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Masa Pandemi Covid 19.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

1) Suatu kebanggaan atas kesempatan yang diberikan oleh kepala Sekolah beserta para pendidik di Sekolah Dasar Islam Terpadu Permata Kota Mojokerto, juga atas ilmu-ilmu yang telah diperoleh dari kampus IAIN Jember. Dengan adanya penelitian ini, diharapkan dapat menambah wawasan dan pandangan peneliti tentang pemanfaatan aplikasi *Google Classroom* dan juga sebagai pengalaman kedepan untuk mempersiapkan diri sebagai calon pendidik.

2) Dapat memberikan pengetahuan serta pengalaman peneliti mengenai penulisan karya tulis ilmiah sebagai bekal untuk mengadakan penelitian yang akan datang.

b. Bagi Lembaga Yang Di Teliti

Dalam Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan khususnya tentang Pemanfaatan *E-Learning* melalui Aplikasi *Google Classroom* dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Masa Pandemi Covid 19 di SDIT Permata Kota Mojokerto, sehingga dapat menjadi bahan evaluasi sekolah untuk kemajuan dan keberhasilan memanfaatkan *E-Learning* melalui Aplikasi *Google Classroom* dalam kegiatan pembelajaran.

c. Bagi IAIN Jember

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat untuk mahasiswa lainnya. Selain itu dapat dijadikan deskripsi informasi perihal Implementasi *E-Learning* melalui Aplikasi *Google Classroom*.

E. Definisi Istilah

Dalam rangka menghindari adanya kesalah pahaman terhadap makna judul “Implementasi *E-learning* melalui Aplikasi *Google Classroom* pada Masa Pandemi Covid-19 di SD Islah Terpadu Permata Kota Mojokerto Tahun Pelajaran 2020/2021”, peneliti menyertakan definisi peristilahan serta memberikan penekanan atau penjelasan makna dari judul tersebut. Definisi istilah meliputi:

1. Implementasi *E-learning*

Implementasi pada dasarnya adalah proses penerapan atau pelaksanaan. Proses penerapan tersebut terdapat serangkaian aktivitas dan tindakan guna mencapai tujuan tertentu yang ingin dicapai. *E-Learning*

disebut pembelajaran online atau dalam jaringan (daring), dimana pada proses pembelajaran e-learning penyampaian materi, diskusi, ujian dan lain-lain yang berkaitan dengan kegiatan pembelajaran difasilitasi dan didukung pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi (jaringan internet).

Berdasarkan uraian tersebut dapat diketahui implementasi *e-learning* adalah kegiatan penerapan atau pelaksanaan pembelajaran online yang didalamnya terdapat serangkaian aktivitas dan tindakan dalam rangka untuk mencapai tujuan pembelajaran, dimana rangkaian aktivitas dan tindakan tersebut meliputi penyiapan awal, penyiapan materi, mendesain paket program, dan memvalidasi paket program.

Maksud dari implementasi *e-learning* disini ialah sebuah penerapan atau pelaksanaan pembelajaran *e-learning* yang meliputi rangkaian kegiatan di atas dengan memanfaatkan platform aplikasi *Google Classroom* dalam meningkatkan kualitas pembelajaran masa pandemi Covid 19 di SDIT Permata Kota Mojokerto.

2. Aplikasi *Google Classroom*

Aplikasi *Google Classroom* merupakan salah satu layanan *Learning Management System (LMS)* yang dikembangkan oleh *Google*. Aplikasi tersebut diciptakan untuk membantu pendidik dan peserta didik berinteraksi (belajar mengajar) melalui dunia maya atau online. Terdapat dua cara memulai *Google Classroom*, yaitu melalui browser atau dengan meng-install aplikasi *Google Classroom* melalui *Playstore* atau *Appstore*.

3. Masa Pandemi

Masa pandemi adalah tersebarnya suatu wabah penyakit global. Pandemi yang peneliti maksud dalam judul tersebut adalah Pandemi Covid 19. Wabah covid 19 menyerang pada saluran pernafasan pada manusia yang tengah melanda di belahan dunia. Dampak pandemi Covid 19 melumpuhkan berbagai kegiatan di Indonesia, seperti kegiatan ekonomi, politik, budaya, pendidikan, dan lain-lain.

Penelitian ini memfokuskan dampak Covid-19 pada kegiatan belajar mengajar di SDIT Permata Kota Mojokerto. Berdasarkan definisi-definisi istilah tersebut, yang dimaksud judul penelitian Implementasi pembelajaran *e-learning* melalui aplikasi *google classroom* di SDIT Permata Kota Mojokerto tahun pelajaran 2020/2021 adalah suatu penerapan atau implementasi terhadap *e-learning* melalui aplikasi *google classroom* di SDIT Permata Kota Mojokerto, dimana pada pelaksanaannya terdapat beberapa rangkaian yaitu penyiapan awal, penyusunan materi, mendesain, serta memvalidasi paket program *e-learning*. Kegiatan implementasi *e-learning* ini memanfaatkan aplikasi *google classroom* yaitu sebuah inovasi yang dikeluarkan oleh *google*. Aplikasi tersebut diciptakan untuk membantu pendidik dan peserta didik berinteraksi (belajar mengajar) melalui dunia maya atau online.

F. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan berisi rangkuman dari isi skripsi yang sudah ada dalam bentuk deskriptif. Terdapat lima bab secara garis besar, diantaranya adalah:

Bab I Pendahuluan

Pada bab ini di bahas mengenai latar belakang masalah dan fokus penelitian, diuraikan pula tentang tujuan penelitian, manfaat penelitian secara teoritis dan praktis, dan definisi istilah serta sistematika pembahasan.

Bab II Kajian Kpustakaan

Kajian kepustakaan menguraikan penelitian terdahulu yang memiliki relevansi dengan penelitian yang akan dilakukan serta kajian teori yang berisi tentang teori yang terkait sehingga berguna sebagai perspektif dalam penelitian.

Bab III Metode Penelitian

Metode penelitian dalam bab ini menguraikan tentang pendekatan dan jenis penelitian, lokasi penelitian, subjek penelitian, teknik pengumpulan data, analisis data, dan keabsahan data, dan tahap-tahap penelitian.

Bab IV Penyajian Data dan Pembahasan

Pada bab ini akan dijelaskan tentang gambaran objek penelitian berupa Implementasi *e-learning* melalui aplikasi *Google Classroom* dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Masa Pandemi di SDIT Permata Kota Mojokerto, kegiatan yang dilakukan. Terdapat juga penyajian data dan analisis serta mengenai pembahasan temuan yang diperoleh dilapangan.

Bab V Penutup

Bab ini menjelaskan kesimpulan dari beberapa pembahasan tentang hasil analisis data penelitian yang diteliti, serta saran-saran yang berkaitan dengan pokok bahasan dari objek penelitian.

Bagian akhir, berisi daftar pustaka, penyajian keaslian tulisan dan lampiran-lampiran.



BAB II

KAJIAN KEPUSTAKAAN

A. Penelitian Terdahulu

Dalam studi literatur yang dilakukan, peneliti mencantumkan beberapa hasil penelitian yang telah dilakukan oleh pihak lain. Adapun beberapa hasil penelitian terdahulu yang memiliki relevansi dengan penelitian yang hendak dilakukan antara lain:

1. Skripsi, Imam Fitri Rahmadi, 2018, mahasiswa Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta, dengan judul “*Penerapan E-learning dalam Sistem Pendidikan Jarak Jauh Pada Mata Kuliah Pendidikan Agama Islam (Studi Kasus Tutorial Online di Universitas Terbuka)*”.¹⁸

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian deskriptif yang bersifat kualitatif. Jenis penelitian deskriptif yang digunakan adalah studi kasus (case study)”, dimana peneliti melakukan penelitian langsung di Universitas Terbuka Ciputat Tangerang. Hasil penelitian ini adalah dalam penerapan *E-Learning* dalam sistem PJJ di Universitas Terbuka Tangerang terdapat 3 langkah dalam penerapannya yaitu, perencanaan tutorial *online*, pelaksanaan tutorial *online*, dan evaluasi tutorial *online*. Dalam penerapannya terdapat beberapa kendala, diantaranya adalah keterbatasan akses mahasiswa kurang aktif, tutor

¹⁸ Imam Fitri Rahmadi, “*Penerapan E-learning dalam Sistem Pendidikan Jarak Jauh Pada Mata Kuliah Pendidikan Agama Islam (Studi Kasus Tutorial Online di Universitas Terbuka)*”, 2018.

kurang aktif, kelas yang terlalu banyak, dan keamanan jaringan. Untuk mengatasi masalah tersebut UT terus berupaya memperbaiki manajemen dan sistem untuk secara perlahan mengatasinya.

2. Skripsi, Zedha Hammi, 2017, mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Negeri Semarang, dengan judul “*Implementasi Google Classroom pada kelas XI IPA MAN 2 Kudus*”.¹⁹

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif deskriptif. Adapun hasil penelitian yang diperoleh yaitu 1) Proses perencanaan dilaksanakan dengan baik dengan ditunjukkan bahwa telah diadakan pelatihan khusus yang diselenggarakan oleh pihak sekolah. 2) Proses penerapan Google Classroom menurut siswa dinilai masih kurang efektif disebabkan Google Classroom tidak mempunyai fasilitas penulisan rumus, membutuhkan akses internet, serta masih banyak siswa yang terlambat mengirim tugas. 3) Masih kurang efektif digunakan pada mata pelajaran IPA, karena guru masih membutuhkan tatap muka untuk menjelaskan materi secara langsung.

3. Jurnal, Wahyu Nuning Budiarti, 2019, mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Nahdlatul Ulama Al-Ghazali Cilacap, dengan judul “*Meningkatkan Motivasi Belajar Bahasa Indonesia Sekolah Dasar Menggunakan Google Classroom*”.²⁰

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan obyek penelitian di SD Negeri 4 Martasinga Cilacap.

¹⁹ Zedha Hammi, “*Implementasi Google Classroom pada Kelas XI IPA MAN 2 Kudus*”, 2017.

²⁰ Wahyu Nuning Budiarti, “*Meningkatkan Motivasi Belajar Bahasa Indonesia SD Menggunakan Google Classroom*”, 2019.

Penelitian tetap dilakukan di ruang kelas yang selanjutnya penggunaan *google classroom* digunakan di rumah. Guru, peserta didik, dan orang tua saling berhubungan untuk bersama-sama melakukan pekerjaan rumah peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan penggunaan *Google Classroom* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa SD Negeri 4 Martasinga. Pembelajaran menggunakan media *google classroom* menjadi lebih menarik dan dibantu oleh orang tua di rumah.

Tabel 2.1
Penelitian Terdahulu

No	Nama Peneliti, Judul Peneliti, Bentuk, Penerbit, Tahun Terbit	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas Penelitian
1.	Imam Fitri Ramhadi Penerapan <i>E-Learning</i> dalam Sistem Pendidikan Jarak Jauh Pada Mata Kuliah Pendidikan Agama Islam (Studi Kasus Tutorial Online di Universitas Terbuka), Skripsi, Universitas Islam Negeri Syarif, Hidayatullah Jakarta, 2018.	<ul style="list-style-type: none"> • Penerapan model <i>e-learning</i> • Metode penelitian kualitatif deskriptif 	<ul style="list-style-type: none"> • Fokus penelitian • Lokasi penelitian • Objek Penelitian • Platform <i>e-learning</i> yang digunakan tutorial online, sedangkan penelitian ini menggunakan <i>Google classroom</i>. 	Meneliti tentang tahapan penerapan e-learning dalam sistem PJJ di Universitas terbuka Tangerang. Juga mendeskripsikan adanya berbagai kendala dalam proses pelaksanaannya.
2.	Zedha Hammi, Implementasi <i>Google Classroom</i> pada kelas XI IPA MAN 2 Kudus, Skripsi, Universitas Negeri Semarang, 2017.	<ul style="list-style-type: none"> • Platform yang sama yaitu <i>Google Classroom</i> • Metode penelitian kualitatif deskriptif 	<ul style="list-style-type: none"> • Fokus penelitian • lokasi penelitian • Objek Penelitian • Rumusan Masalah 	Meneliti tentang proses pengimplementasian <i>Google Classroom</i> pada proses pembelajaran, juga meneliti tentang bagaimana persepsi peserta didik dan guru tentang penggunaan <i>Google</i>

No	Nama Peneliti, Judul Peneliti, Bentuk, Penerbit, Tahun Terbit	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas Penelitian
				<i>Classroom.</i>
3.	Wahyu Nuning Budiarti Meningkatkan Motivasi Belajar Bahasa Indonesia SD Menggunakan Google Classroom (Studi Kasus SD Martasinga), Jurnal, Universitas Nahdlatul Ulama Al-Ghazali Cilacap, 2019.	<ul style="list-style-type: none"> Platform yang sama yaitu Aplikasi <i>Google Classroom</i> Objek penelitian di tingkat Sekolah Dasar 	<ul style="list-style-type: none"> Metode penelitian yaitu PTK Lebih mengarah pada upaya meningkatkan Motivasi belajar peserta didik 	Meneliti tentang upaya peningkatan motivasi belajar siswa di SD 4 Martasinga dengan penggunaan aplikasi <i>Google Classroom</i> . Penggunaan aplikasi tersebut secara khusus masih belum dikenal masyarakat luas, sehingga perlu dikenalkan kepada orang tua dan peserta didik.

Berdasarkan tabel 2.1 di atas dapat diketahui bahwa posisi penelitian implementasi *e-learning* melalui aplikasi *google classroom* dalam meningkatkan kualitas pembelajaran masa pandemi di SDIT Permata Kota Mojokerto tahun pelajaran 2020/2021 merupakan penelitian lanjutan, yang secara garis besar membahas mengenai pemanfaatan aplikasi *google classroom* dalam kegiatan pembelajaran di tingkat Sekolah dasar maupun sekolah lanjutan, dimana penerapan *e-learning* melalui aplikasi *google classroom* tidak hanya sebatas menerapkannya saja, tetapi juga membahas tentang tahap-tahap yang dilakukan dalam penerapan *e-learning* dengan memanfaatkan aplikasi *google classroom*. Salah satu penelitian juga membahas tentang keterhubungan antara pemanfaatan aplikasi *google classroom* dengan peningkatan kualitas pembelajaran.

B. Kajian Teori

1. Implementasi

Kata implementasi berasal dari bahasa Inggris yaitu *to implement* yang berarti mengimplementasikan. Implementasi pada dasarnya dapat diartikan sebagai pelaksanaan atau penerapan yang menimbulkan dampak terhadap sesuatu. Sebagaimana terdapat dalam kamus besar bahasa Indonesia, implementasi berarti penerapan. *Browne* dan *Wildavsky* mengemukakan pendapatnya tentang implementasi merupakan perluasan aktivitas yang saling menyesuaikan. Sedangkan *Schubert* mengemukakan berpendapat bahwa implementasi merupakan sistem rekayasa.²¹

Penerapan menurut *Wahab* adalah sebuah kegiatan yang memiliki tiga unsur penting dan mutlak dalam menjalankannya. Adapun unsur-unsur penerapan yaitu:

- a. Adanya program yang dilaksanakan
- b. Adanya kelompok target, yaitu masyarakat yang menjadi sasaran dan diharapkan akan menerima manfaat dari program tersebut
- c. Adanya pelaksanaan, baik organisasi atau perorangan yang bertanggung jawab dalam pengelolaan, pelaksanaan maupun pengawasan dari proses penerapan tersebut.²²

²¹ Arindi Fitrianti, *Implikasi Manajemen Berbasis Sekolah dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Mengajar* (Yogyakarta: CV. Gre Publishing, 2018), 19.

²² Halimatul Lailly Syafitri, “*Implementasi Penilaian Akhir Semester Berbasis Komputer atau Online di MI Al-Hikmah 1 Sukonatar Srono Banyuwangi Tahun Pelajaran 2019/2020, Skripsi: Institut Agama Islam Negeri Jember*” (2020), 22-32.

2. *E-Learning*

a. Pengertian *E-Learning*

E-learning memiliki arti yang sangat luas. *E-learning* terdiri dari huruf *e* yang berarti *electronic* dan kata *learning* yang berarti pembelajaran. Jadi *e-learning* adalah kegiatan belajar mengajar dengan memanfaatkan media elektronik khususnya internet sebagai instrumen pembelajaran.²³

Hal tersebut didukung oleh beberapa pendapat para ahli yang mengungkapkan pendapatnya tentang e-learning

Beberapa pendapat para ahli tentang e-learning diantaranya adalah:

- 1) Jaya Kumar (2002), menurutnya e-learning sebagai sembarang pengajaran dan pembelajaran yang menggunakan rangkaian elektronik (LAN, WAN, atau internet) untuk menyampaikan isi pembelajaran, interaksi, atau bimbingan.
- 2) Rosenberg (2001), menekankan bahwa e-learning merujuk pada penggunaan teknologi internet untuk mengirimkan serangkaian solusi yang dapat meningkatkan pengetahuan dan keterampilan.
- 3) Darin E. Hartley (2001), berpendapat bahwa e-learning merupakan suatu jenis belajar mengajar yang memungkinkan tersampakannya bahan ajar ke siswa dengan menggunakan media internet, intranet atau media jaringan komputer lain.²⁴

²³ Munir, Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (Bandung: Alfabeta, 2009), 210.

²⁴ Abdul Haris Indrakusuma dan Asti Riani Putri, *E-Learning 1 (teori dan desain)* (Modul Mata Kuliah Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi STKIP PGRI Tulungagung 2016), 2.

Merujuk pada beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan *e-learning* adalah kegiatan pembelajaran yang memanfaatkan adanya internet atau jaringan komputer lainnya.

b. Kelebihan dan kekurangan *e-learning*

1) Kelebihan *E-Learning*

Menurut pendapat *Bates dan Wulf* (1996), kelebihan *e-learning* yaitu:

a) Meningkatkan interaksi pembelajaran (*enchance interactivity*)

Adanya pembelajaran terpisah dengan pendidik akan menjadikan peserta didik lainnya lebih leluasa dan percaya diri dalam menyampaikan pendapat ataupun pertanyaannya. Hal ini memberi peluang kepada peserta didik yang malu ataupun lamban tidak lagi merasa khawatir dikritik oleh peserta didik lainnya.

b) Mempermudah interaksi pembelajaran dari mana dan kapan saja (*time and place flexibility*).

Peserta didik dapat melakukan interaksi dengan sumber belajarnya kapan saja sesuai dengan ketersediaan waktunya dan dimanapun dia berada. Hal ini dikarenakan sumber belajar yang telah dikemas secara elektronik dan tersedia untuk diakses oleh peserta didik melalui online learning.

c) Memiliki jangkauan yang lebih luas (*potential to reach a global audience*)

Melalui *e-learning* ruang, tempat, dan waktu tidak lagi menjadi hambatan dalam pembelajaran. Pembelajaran online yang fleksibel ini menjadikan jumlah peserta didik yang dapat menjangkau pembelajaran semakin banyak. Siapa saja, di mana saja, dan kapan saja, seseorang dapat memanfaatkan internet untuk mengikuti pembelajaran online.

- d) Mempermudah penyempurnaan dan penyimpanan materi pembelajaran (*easy updating of content as well as archivable capabilities*)

E-learning memiliki berbagai fasilitas yang dapat membantu mempermudah pengembangan materi pembelajaran elektronik. Demikian juga penyempurnaan atau pemutakhiran materi pembelajaran yang telah dikemas dapat dilakukan secara periodik dengan cara yang lebih mudah sesuai dengan tuntutan perkembangan keilmuan. Begitu juga pemutakhiran penyajian materi oleh pendidik, didasarkan umpan balik dari peserta didik maupun hasil penilaian pengajar. Dalam hal ini pengajar harus berkomitmen untuk teratur memantau perkembangan kegiatan belajar dan selalu memotivasi peserta didik.²⁵

²⁵ Munir, *Pembelajaran Jarak jauh Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi* (Bandung: Alfabeta, 2009), 217-219.

2) Kekurangan *E-Learning*

Walaupun demikian, pemanfaatan internet untuk pembelajaran elektronik (*e-learning*) juga tidak terlepas dari berbagai kekurangan. Menurut Rusman (2018):

- a) Kurangnya interaksi langsung antara pendidik dan peserta didik, maupun antara peserta didik lainnya.
- b) Keberhasilan pembelajaran berbasis web bergantung pada kemandirian dan motivasi pembelajar.
- c) Akses untuk mengikuti pembelajaran dengan menggunakan web seringkali menjadi masalah bagi peserta didik.
- d) Peserta didik dapat cepat merasa bosan dan jenuh jika mereka tidak dapat mengakses informasi, dikarenakan tidak terdapat peralatan yang memadai dan bandwidth yang cukup.
- e) Dibutuhkannya panduan bagi peserta didik untuk mencari informasi yang relevan, karena informasi yang terdapat di dalam web sangat beragam.
- f) Dengan menggunakan pembelajaran berbasis web, peserta didik terkadang merasa terisolasi, terutama jika terdapat keterbatasan dalam fasilitas komunikasi.²⁶

Berdasarkan kelebihan dan kekurangan *e-learning* di atas, pemanfaatan *e-learning* tentu memiliki kelayakan tersendiri dalam proses belajar mengajarnya. Selama kelebihan *e-learning* dapat

²⁶ Rusman, Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer, (Bandung: Alfabeta, 2018), 304.

dimanfaatkan dengan baik, dan kekurangan e-learning dapat diminimalisir, maka penggunaan e-learning dimungkinkan akan sangat membantu dalam proses belajar mengajar.²⁷

c. Implementasi Program *E-learning*

E-Learning hadir sebagai upaya meningkatkan aktivitas belajar peserta didik yang menyenangkan dan juga menarik. Pembelajaran tersebut menjadi salah satu strategi baru yang digunakan sistem pembelajaran pada masa modern saat ini. penggunaannya semakin banyak dikenal oleh masyarakat khususnya para pembelajar jarak jauh, sebagai upaya untuk mewujudkan pembelajaran yang efektif dan juga efisien.

Situasi pandemi Covid 19 saat ini, mau tidak mau memaksa hampir semua lembaga pendidikan untuk menerapkan sistem pembelajaran jarak jauh dengan memanfaatkan teknologi guna meminimalisir resiko penularan Covid 19. Pada Akhirnya program *e-learning* merupakan upaya yang dilakukan pendidik untuk mencapai tujuan kegiatan bimbingan belajar jarak jauh serta secara mandiri.

Menurut Meda Yuliana dan kawan-kawan dalam bukunya yang berjudul Pembelajaran Daring Untuk Pendidikan: Teori Dan Penerapan terdapat beberapa rangkaian aktivitas yang dilakukan dalam kegiatan penerapan *E-Learning*. diantaranya adalah:

²⁷ Beni Mulyadi, “*Pengembangan E-learning pada Standar Kompetensi Mengoperasikan Aplikasi Perangkat Lunak di SMK Negeri 7 Yogyakarta*” (Skripsi, Universitas Negeri Yogyakarta, 2017), 56.

- 1) Perencanaan awal
- 2) Penyiapan materi
- 3) Mendesain paket program
- 4) Memvalidasi paket program

Aktivitas tersebut tentu bertujuan untuk mengoptimalkan penerapan *E-Learning* itu sendiri. Berikut diuraikan urutan rangkaian dari aktivitas atau tindakan dalam pelaksanaan program *e-learning*.²⁸

- 1) Perencanaan Awal

Sesuai dengan namanya, perencanaan awal merupakan tahap awal dari suatu pelaksanaan kegiatan yang menjadi pedoman dalam melaksanakan suatu kegiatan. Dalam hal ini perencanaan awal pembelajaran merupakan kegiatan integral yang dilakukan oleh pendidik sebelum pelaksanaan pembelajaran baik konvensional maupun online. Perencanaan menjadi fondasi awal yang sangat penting dan memudahkan pendidik dalam proses pembelajaran.²⁹

Kegiatan perencanaan awal berisi tentang beberapa hal yang semuanya harus dilakukan terlebih dahulu sebelum pelaksanaan implementasi *e-learning*, seperti halnya mengidentifikasi tujuan, kebutuhan dan masalah yang muncul, analisis karakteristik peserta didik, dan lain sebagainya.

²⁸ Meda Yuliana, dkk, *Pembelajaran Daring Untuk Pendidikan: Teori Dan Penerapan*, (Yayasan Kita Menulis, 2020), 9-10.

²⁹ Mukni'ah, *Perencanaan Pembelajaran*, (Jember: IAIN Jember Press, 2016), 6.

2) Menyiapkan Materi

Penyiapan materi juga dibutuhkan dalam pelaksanaan Implementasi *e-learning*. Dikarenakan seperti yang telah kita ketahui materi antara pembelajaran konvensional dan pembelajaran *e-learning* itu berbeda dalam segi pengemasannya, dan untuk isi materi kurang lebih sama. Adapun beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam penyiapan materi adalah penguasaan materi dan metodologi pengajaran, prosedur pengembangan media, menguasai teknik komputer beserta dengan keterbatasan komputer.³⁰

Penyiapan materi yaitu kegiatan mempersiapkan sumber belajar peserta didik. Hal ini dilakukan sebagai salah satu upaya mengorganisir kegiatan pembelajaran yang akan berlangsung.

Seorang pendidik hendaknya mampu memiliki kemampuan penguasaan materi pembelajaran secara luas dan mendalam. Dengan kompetensi tersebut diharapkan pendidik dapat mengintegrasikan konten pembelajarannya dengan pembelajaran *e-learning* serta dapat membimbing peserta didik memenuhi standar kompetensi yang ditetapkan dalam Standar Nasional Pendidikan (SNP Pasal 28 ayat 3 butir c). Adapun cara yang dapat dilakukan pendidik untuk menguasai materi secara luas dan mendalam

³⁰ Meda Yuliana, dkk, *Pembelajaran Daring Untuk Pendidikan: Teori Dan Penerapan*, 9.

tersebut adalah dengan mempersiapkan materi secara matang terlebih dahulu.³¹

3) Mendesain Paket Program Pembelajaran

Salah satu rangkaian aktivitas implementasi *e-learning* yaitu membuat desain pembelajaran *e-learning*. Desain tidak dapat diciptakan secara instan, perlu adanya pengkajian dan penelaahan yang komprehensif. Untuk itulah diperlukan adanya desain pembelajaran yang dibangun melalui beberapa prinsip yang berperan dalam menentukan keberhasilan proses pembelajaran pada tahap implementasi ini.³²

Menurut Rusman (2018), pembelajaran *e-learning* mencakup upaya peserta didik dengan prinsip interaksi, ketergunaan, relevansi.

- a) Prinsip interaksi, dalam lingkungan belajar, interaksi berarti kapasitas berbicara baik antar peserta didik, maupun antara pendidik. Hal ini menunjukkan bahwa pada pembelajaran *e-learning* peserta didik tidak berkomunikasi dengan mesin, melainkan dengan orang lain (pendidik atau peserta didik lain) yang dimungkinkan tidak berada pada lokasi ataupun waktu yang sama.

³¹ Rusman, *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer* (Bandung: Alfabeta, 2018), 41.

³² Munir, *Pembelajaran Digital*, (Bandung: Alfabeta, 2017), 12.

Interaksi juga menyediakan keterhubungan isi, dimana setiap orang dapat membantu antara satu dengan yang lainnya untuk memahami isi materi dengan berkomunikasi.

b) Prinsip ketergunaan, dimaksudkan bagaimana peserta didik dapat dengan mudah menggunakan *e-learning* (web). Terdapat dua elemen penting dalam prinsip ketergunaan, yaitu konsisten dan kesederhanaan. Pada hakikatnya prinsip ketergunaan ini memungkinkan diciptakannya lingkungan belajar yang konsisten dan sederhana, sehingga peserta didik tidak mengalami kesulitan baik dalam proses pembelajaran maupun navigasi konten (materi dan aktivitas belajar lain).

c) Prinsip relevansi, diwujudkan pada program pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Relevansi diperoleh melalui ketepatan dan kemudahan. Setiap informasi atau materi pelajaran dibuat secara spesifik untuk meningkatkan pemahaman peserta didik juga menempatkan konten yang relevan dalam konteks yang tepat.³³

4) Memvalidasi paket program pembelajaran

Memvalidasi paket program pembelajaran *e-learning* adalah membuktikan validitasnya secara empiris lewat uji lapangan

³³ Rusman, Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer, 307-308.

pada paket program yang akan dikembangkan. Paket program diuji cobakan dengan memilih sampel yang representatif.³⁴

Dalam mengimplementasikan *e-learning* bukan berarti hanya memindahkan sebuah pembelajaran pada media elektronik atau internet saja, melainkan proses pembelajaran yang dituangkan melalui teknologi internet. Sehingga diperlukan persiapan secara matang guna mendapatkan hasil yang maksimal. Perlu diketahui bahwasanya faktor teknologi dalam pendidikan bukanlah satu-satunya jalan untuk meningkatkan mutu pendidikan, melainkan adanya esensi kecanggihan pendidik serta peserta didik dalam melaksanakan proses pembelajaran.

E-Learning tidak dapat meningkatkan mutu atau kualitas pendidikan, melainkan *e-learning* dapat membantu meningkatkan mutu pendidikan. Maka adanya diharapkan dengan adanya *e-learning* sebagai salah satu media pembelajaran jarak jauh akan menjadi sebuah solusi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Khususnya di sekolah dasar, diharapkan *e-learning* tersebut berdampak positif pada proses pembelajaran. Peserta didik dapat lebih mudah memahami materi pelajaran, serta meningkatkan keaktifan belajarnya. Sehingga tujuan pembelajaran ataupun

³⁴ MedaYuliana Dkk, *Pembelajaran Daring Untuk Pendidikan: Teori Dan Penerapan*, 10.

kualitas pembelajaran dapat dicapai dengan pembelajaran *e-learning* tersebut.³⁵

3. Aplikasi Google Classroom

a. Pengertian aplikasi Google Classroom

Google classroom adalah layanan berbasis internet yang disediakan oleh *google* sebagai sebuah sistem *e-learning*. Service ini didesain untuk membantu pendidik membuat dan membagikan tugas kepada peserta didik secara *paperless* (tanpa kertas).³⁶ Melalui aplikasi *google classroom*, pendidik dapat mengorganisasi kelas serta berkomunikasi dengan peserta didik tanpa terikat waktu dan tempat. Selain itu, melalui aplikasi *google classroom* pendidik dan peserta didik dapat berinteraksi sekaligus berkomunikasi seputar materi pelajaran. Peserta didik dapat bertanya ketika mengalami kesulitan memahami materi, disamping itu peran pendidik dapat memberikan ulasan ataupun penguatan kepada peserta didik tersebut.

Google classroom atau ruang kelas *google* merupakan Perangkat lunak yang telah diperkenalkan sebagai keistimewaan dari *Google for education* yang dirilis pada tanggal 12 Agustus 2014. Aplikasi *google classroom* merupakan alat produktivitas gratis yang memberikan layanan sangat baik. *Google Classroom* memanjakan pengguna karena telah terintegrasi dengan akun Gmail, *Google Drive*, *Google Doc*, *Google Form*, *Google Spreadsheet*, *Google Slide*, dan

³⁵ Ibid.,

³⁶ Abdul Barir Hakim, "Efektivitas Penggunaan E-learning Moodle, Google Classroom, dan Edmodo" Jurnal Vol 2 No. 1 (2016), 2.

seterusnya, yang tentunya hal tersebut membantu pengguna atau pendidik dan peserta didik dalam mengerjakan tugas maupun mengumpulkannya.³⁷

Keefektivan pemanfaatan aplikasi google classroom dapat melalui multiplatform, yakni melalui komputer ataupun melalui telepon genggam atau smartphone. Guru dan siswa dapat mengunjungi situs <https://classroom.google.com> atau menginstal aplikasi melalui layanan playstore di android dengan kata kunci google classroom. Penggunaan learning management sistem tersebut memanfaatkan jaringan internet tanpa dipungut biaya, sehingga pemanfaatannya dapat dilakukan sesuai kebutuhannya.³⁸

Menu yang terdapat pada akun Google Classroom beragam. Untuk akun pendidik, terdapat empat menu utama yaitu, forum (*stream*) yang digunakan untuk memberikan pengumuman tentang pembelajaran serta diskusi pendidik dan peserta didik. Tugas kelas (*Class Work*) yang digunakan untuk memberikan , mengumpulkan, dan mengoreksi tugas, kuis, atau ujian. Anggota (*People*) yang digunakan untuk memantau atau menambah peserta didik lain dan

³⁷ Dimas Bagas Panca Pradana dan Rina Harimurti, “Pengaruh Penerapan Tools Google Classroom pada Model Pembelajaran Project Based Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa” Jurnal: IT-Edu Vol. 02 No. 01 (2017), 62.

³⁸ Vicky Dwi Wicaksono dan Putri Rachmadyanti, “Pembelajaran Blanded Learning melalui Google Classroom di Sekolah Dasar”, Jurbal seminar Nasional Pnendidkan PGSD UMS & HDPGSDI Wilayah Jawa, Universitas Negeri Surabaya, 515.

pendidik lain. Nilai (*Score*) yang digunakan untuk menilai dan melihat nilai masing-masing tugas peserta didik.³⁹

b. Fungsi *Google Classroom*

Dalam situs resmi *google classroom* menerangkan bahwa fungsi dari *google classroom* adalah:

1) Membantu menghemat waktu

Pendidik terbantu dalam hal membuat ataupun mengatur tugas dengan cepat, memberikan masukan secara efisien, dan juga memudahkan berkomunikasi dengan peserta didik lainnya. Disamping itu juga, *google classroom* juga membantu peserta didik untuk membuat, serta pengumpulan tugasnya dengan cepat melalui *google drive*, *google docs*, ataupun *google mail*.

2) Menjaga kelas tetap teratur

Dengan *google classroom* pendidik terbantu untuk mengatur kelasnya. Pendidik dapat membuat pengumuman tentang batas pengumpulan tugas dan dengan cepat melihat siapa saja yang sudah atau belum menyelesaikan tugasnya, dan memberi masukan kepada peserta didik.

3) Meningkatkan komunikasi dengan siswa.

Pendidik dapat membuat forum diskusi melalui *google classroom*. Terlebih dahulu pendidik memulai forum diskusi dengan mempersilahkan peserta didik mengajukan pertanyaan,

³⁹ Meda Yuliana Dkk, *Pembelajaran Daring Untuk Pendidikan: Teori Dan Penerapan*, 78.

yang kemudian dapat dikomentari pendidik maupun peserta didik lainnya. *Google classroom* dapat dimanfaatkan oleh peserta didik yang masih kurang percaya diri dalam menyampaikan pendapatnya. Hal ini dikarenakan peserta didik menyampaikan pendapatnya tidak secara langsung berhadapan dengan peserta didik lainnya, melainkan dibantu perantara oleh *google classroom*.⁴⁰

c. Langkah-langkah membuat google classroom

- 1) Langkah pertama yang harus dilakukan untuk membuat google classroom adalah menginstal aplikasi google classroom, dengan cara mengunjungi situs <https://classroom.google.com> atau menginstal aplikasi melalui playstore android dengan kata kunci google classroom. Terlebih dahulu pastikan e-mail pengguna aktif, lalu klik *sign in* (masuk) untuk membuka ruang kelas pada google classroom.
- 2) Klik lanjutkan untuk memulai membuat kelas baru dengan google classroom.
- 3) Kemudian, untuk memulai membuat kelas google pilih tanda (+) yang ada di tab atas, selanjutnya tulislah nama kelas, dan kemudian klik (buat) untuk memulai kelas baru.
- 4) Selanjutnya tampilkan kode kelas untuk mengundang peserta didik.

⁴⁰ Ernawati, "Pengaruh Penggunaan Aplikasi Google Classroom Terhadap Kualitas Pembelajaran dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI di Man 1 Kota Tangerang Selatan" (Skripsi: Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2018), 15-16.

d. Kelebihan google classroom

Menurut *Janzen M dan Mary* yang dikutip dalam Shampa Iftakhar, mengatakan bahwa kelebihan penggunaan google classroom yaitu:

- 1) Mudah digunakan, Desain ruang kelas google sengaja disederhanakan guna mempermudah proses pembelajaran. *Google classroom* memuat beberapa fitur untuk memudahkan proses pengiriman materi ataupun tugas peserta didik dan juga memudahkan komunikasi antara pendidik dan peserta didik melalui pemberitahuan (notifikasi) email.
- 2) Menghemat waktu, Pemanfaatan *google classroom* diintegrasikan dengan berbagai layanan yang dapat mempermudah proses penggunaannya, seperti layanan *google docs, google drive, spreadsheet*, dan lain-lain. Sehingga penggunaan *google classroom* dapat menghemat waktu proses pembelajaran.
- 3) Berbasis *cloud*, *Google classroom* menghadirkan teknologi yang lebih profesional dan otentik untuk digunakan dalam lingkungan belajar karena aplikasi *google* mewakili sebagian besar alat komunikasi perusahaan berbasis *cloud* yang digunakan si seluruh angkatan kerja profesional.
- 4) Fleksibel, Aplikasi *google classroom* mudah diakses dan dapat digunakan oleh pendidik dan peserta didik dalam

lingkungan belajar konvensional ataupun online. Para pendidik dapat terbantu mengatur kelas, mendistribusikan materi dan tugas, pengumpulan tugas peserta didik, serta komunikasi antara pendidik dan peserta didik lainnya.

5) Gratis, penggunaan aplikasi *google classroom* sudah dapat digunakan oleh siapapun hanya dengan syarat terkoneksi internet dan memiliki akun *google* aktif dan bersifat gratis. Disamping itu, cukup dengan memiliki akun *google*, pengguna sudah dapat mengakses layanan aplikasi lainnya seperti *google drive*, *google docs*, *spreadsheets*, *slides*, dan lain-lain.

6) Ramah seluler, aplikasi *google classroom* dirancang agar responsif, mudah digunakan pada perangkat *mobile* manapun. Pemanfaatan *mobile* yang mudah dan menarik sangat penting dalam lingkungan belajar berbasis web saat ini.⁴¹

e. Kekurangan *Google Classroom*

Disamping adanya kelebihan, aplikasi *Google Classroom* juga memiliki kekurangan, yaitu:

1) Aplikasi *Google Classroom* yang berbasis web mengharuskan pendidik dan peserta didik terkoneksi dengan internet, sehingga membutuhkan internet yang stabil.

⁴¹ Shampa Iftakhar, "Google Classroom: What works and How?" *Jurnal of Education and Social Sciences*, Vol. 3 (2016), 13.

- 2) Pembelajaran yang bersifat individual, mengurangi pembelajaran sosial peserta didik.
- 3) Membutuhkan kreativitas berpikir peserta didik. Apabila peserta didik tidak kritis dan terjadi kesalahan materi akan berdampak pada pengetahuannya.⁴²



⁴² Zuhro Nilakandi, *Pengertian Google Classroom beserta Manfaat Kelebihan dan Kekurangan*, NESABAMEDIA, 29 September 2020.

BAB III

METODE PENELITIAN

Metode penelitian adalah suatu kegiatan ilmiah yang dilakukan secara bertahap untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Kegiatan ilmiah berarti kegiatan penelitian tersebut didasarkan pada ciri-ciri keilmuan yaitu rasional, empiris, dan sistematis..⁴³ Dapat disimpulkan bahwa metode penelitian merupakan suatu cara yang digunakan oleh peneliti dalam melakukan penelitian untuk mencapai tujuan tertentu serta pemecahan masalah melalui pengumpulan data secara sistematis.

Adapun metode atau prosedur penelitian yang digunakan penelitian ini adalah sebagai berikut:

A. Pendekatan dan jenis penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini merupakan pendekatan penelitian kualitatif deskriptif. Yang mana pada pendekatan kualitatif ini lebih memberikan penekanan pada makna, penalaran, definisi suatu situasi tertentu secara mendalam (*indepth analysis*). Penelitian ini disajikan dalam bentuk deskriptif dengan kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode ilmiah.⁴⁴

⁴³ Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif dan R & D*, (Bandung: Alfabeta, 2018), 2.

⁴⁴ Lexy. 6

Sandu Siyoto, M. Ali Sodik, *Dasar Metodologi Penelitian*, (Yogyakarta: Literasi Media Publishing, 2015), 27-28.

Jadi, pendekatan penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif yang menghasilkan data deskriptif. Alasan penulis menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif adalah karena data yang diperoleh dalam bentuk kata, bukan dalam bentuk angka. Penulis mencoba mendeskripsikan data yang diperoleh berupa hasil pengamatan, hasil wawancara, hasil dokumentasi, catatan lapangan.

Sedangkan untuk jenis penelitian yang digunakan yaitu fenomenologi. Fenomenologi adalah penelitian yang menekankan kepada arti konsep dari suatu fenomena yang menjadi pengalaman hidup manusia.⁴⁵ Adapun Fenomena tersebut mengenai Implementasi *E-Learning* melalui Aplikasi *Google Classroom* dalam Meningkatkan Inovasi Pembelajaran Masa Pandemi di SDIT Permata Kota Mojokerto.

B. Lokasi penelitian

Lokasi penelitian merupakan tempat yang akan dijadikan sebagai objek penelitian, biasanya berisi tentang lokasi yang akan diteliti. Adapun lokasi yang dipilih peneliti ini akan dilakukan di SD Islam Terpadu Permata Mojokerto, yang beralamatkan Jalan Raya Meri No. 4 Lingkungan Kuwung RT 02 RW 03 Desa Meri, Kecamatan Kranggan, Kota Mojokerto.

Alasan peneliti memilih lokasi SDIT Permata Kota Mojokerto adalah karena sekolah tersebut merupakan salah satu sekolah dasar di Kota Mojokerto yang menerapkan pembelajaran *e-learning* melalui aplikasi *Google Classroom* pada masa Pandemi Covid 19. Penerapan pembelajaran *e-*

⁴⁵ Lexy. J Moleong, Metodologi Penelitian Kualitatif, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2019), 15.

learning melalui aplikasi *Google Classrrom* jarang digunakan di sekolah-sekolah umum atau madrasah-madrasah lainnya pada tingkat sekolah dasar dan di SDIT Permata Kota Mojokerto ini dirasa sudah berhasil menerapkan pembelajaran *e-learning* dengan memanfaatkan aplikasi *Google Classroom*.. Masa Pandemi Covid 19 telah banyak memberi dampak pada kegiatan belajar mengajar di sekolah pada umumnya, mulai dari berkurangnya aktivitas belajar siswa sampai nilai yang diperoleh siswa tidak maksimal. Namun di SDIT Permata Kota Mojokerto telah berhasil mengatasi dampak tersebut dengan menerapkan pembelajaran *e-learning* melalui aplikasi *Google Classroom*. Keberhasilan tersebut dapat terlihat dari meningkatnya kualitas pembelajaran di SDIT Permata Kota Mojokerto.

SDIT Permata merupakan sekolah dasar favorit di Kota Mojokerto. sekolah tersebut berdiri dibawah naungan Yayasan Permata Mojokerto yang juga termasuk dalam Jaringan Sekolah Islam Terpadu (JSIT) Mojokerto.

C. Subjek Penelitian

Subjek penelitian merupakan sumber data, yaitu yang mempunyai data mengenai variabel-variabel yang diteliti atau orang yang diminta untuk memberikan keterangan tentang suatu pendapat bersifat kontekstual yang dibutuhkan dalam penelitian.

Penentuan subjek penelitian yang digunakan adalah *purposive*. Teknik *purposive* merupakan teknik penentuan informan yang dipilih dengan pertimbangan dan tujuan tertentu atau seleksi khusus.⁴⁶ Sehingga dalam

⁴⁶ Sugiyono, *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R&D* (Bandung: Alfabeta, 2016), 218.

penelitian ini hanya dipilih informan yang di pandang mengetahui betul tentang aspek yang akan dikaji dalam penelitian ini.

Dengan demikian, sesuai dengan konteks penelitian ini, Peneliti melibatkan komponen-komponen sekolah SDIT Permata Kota Mojokerto yang dianggap kompeten di bidang yang akan diteliti. Subjek yang dijadikan informan yang terlibat dan mengetahui permasalahan diantaranya:

1. Kepala sekolah SDIT Permata Kota Mojokerto dalam hal ini adalah ibu Nur Aisyiah S. Pd sebagai informan yang memiliki peranan penting sekaligus sebagai penanggung jawab lembaga, sehingga peneliti mendapatkan data penelitian yang akurat
2. Koordinator Tim Satgas Daring SDIT Permata Kota Mojokerto dalam hal ini adalah bapak Andika Setyobudi S. Si sebagai informan yang memiliki peranan penting sekaligus sebagai penanggung jawab pelaksanaan pembelajaran *e-learning* melalui aplikasi *google classroom* masa pandemi di SDIT Permata Kota Mojokerto.
3. Guru kelas SDIT Permata Kota Mojokerto dalam hal ini adalah:
 - a. Wali kelas I : Ridyantika Dharma Kurniati S.Pd
 - b. Wali kelas II : Alynia Purwaning, S. Pd
 - c. Wali kelas III : Siska Oktavia S.Pd
 - d. Koordinator Jenjang kelas IV : Viky Nurhidayati, S.Pd., Gr.
 - e. Koordinator Jenjang kelas V : Umi Khusnul Fatimah, S.Pd
 - f. Wali kelas Kelas VI : Dewi Mashithoh Fatmawati, S. Pd

Beliau yang memiliki peranan penting dan keterlibatan langsung pada proses pembelajaran pembelajaran *e-learning* melalui aplikasi *google classroom* masa pandemi di SDIT Permata Kota Mojokerto.

D. Teknik pengumpulan data

Teknik pengumpulan data adalah langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Tanpa mengetahui teknik pengumpulan data, maka peneliti tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standard data yang ditetapkan.⁴⁷

Beberapa tahap yang dilakukan untuk memperoleh data yang diperlukan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Observasi

Observasi adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui suatu pengamatan, dengan disertai pencatatan-pencatatan terhadap keadaan atau perilaku obyek sasaran menggunakan format atau blangko sebagai instrumennya. Format yang disusun berisi item-item tentang kejadian atau tingkah laku yang terjadi.⁴⁸

Metode observasi ini merupakan metode pendukung dalam penelitian ini, karena dengan metode observasi penulis bisa mendapatkan informasi secara langsung dan juga memperoleh data secara lebih rinci dan jelas dari beberapa narasumber di SDIT Permata Kota Mojokerto.

Observasi yang digunakan oleh penulis dalam penelitian ini adalah observasi nonpartisipan, yaitu bentuk observasi atau pengamatan

⁴⁷ Sugiyono, *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R&D*, 246.

⁴⁸ Sugiyono, *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R&D*, 66.

dimana peneliti tidak terlibat langsung atau berperan secara langsung kedalam kegiatan yang diteliti. Metode tersebut digunakan oleh penulis untuk melihat bagaimana Implementasi *E-Learning* melalui aplikasi Google Classroom masa pandemi di SDIT Permata Kota Mojokerto.

Adapun data yang diperoleh dalam metode observasi di SDIT Permata Kota Mojokerto adalah sebagai berikut:

Tabel 3.1
Data observasi di SDIT Permata Kota Mojokerto

No	Fokus Penelitian	Data yang diperoleh
1.	Bagaimana penyiapan awal Implementasi pembelajaran <i>e-learning</i> melalui aplikasi <i>google classroom</i> pada masa pandemi Covid-19 di SDIT Permata Kota Mojokerto?	<ul style="list-style-type: none"> a. Tim Satgas Daring. b. Vidio tutorial pembelajaran daring c. Tenaga pendidik dan kependidikan SDIT Permata Kota Mojokerto mayoritas masih muda dan memiliki semangat belajar yang tinggi. d. Jadwal pelajaran mingguan e. Materi pembelajaran dikemas dalam bentuk file seperti vidio pembelajaran, <i>power point</i>, <i>document</i>, gambar, animasi, dan lain sebagainya. f. Vidio pembelajaran di Chanel YouTube “SDIT Permata Mojokerto” g. Sosialisasi program melalui <i>Zoom Meeting</i>.
2.	Bagaimana Desain paket program pembelajaran <i>e-learning</i> melalui aplikasi <i>google classroom</i> pada masa pandemi Covid-19 di SDIT Permata Kota Mojokerto?	<ul style="list-style-type: none"> a. Ruang kelas pada Aplikasi <i>Google Classroom</i>. b. Memanfaatkan fitur pada Aplikasi <i>Google Classroom</i>, seperti , <i>steam</i>, <i>classwork</i>, <i>topic</i>, <i>privat comment</i>, dan sebagainya. c. Penilaian dapat dilakukan secara langsung oleh pendidik melalui <i>google classroom</i>.
4.	Bagaimana validasi paket program pembelajaran <i>e-</i>	<ul style="list-style-type: none"> a. Uji coba (simulasi) yang melibatkan beberapa guru yang

No	Fokus Penelitian	Data yang diperoleh
	<i>learning</i> melalui aplikasi <i>google classroom</i> pada masa pandemi Covid-19 di SDIT Permata Kota Mojokerto?	tergabung pada Tim Daring. b. Pembelajaran <i>e-learning</i> melalui aplikasi <i>google classroom</i> pada tingkat kelas atas (4-5-6) dilaksanakan mulai pertengahan semester genap. c. Pembelajaran <i>e-learning</i> melalui aplikasi <i>google classroom</i> secara keseluruhan kelas SDIT Permata Kota Mojokerto dilaksanakan mulai awal semester ganjil tahun ajaran 2020/2021.

2. Wawancara atau Interview

Wawancara adalah percakapan dengan maksud tertentu. Percakapan dilakukan oleh dua pihak, yaitu pewawancara dan narasumber yang memberikan jawaban atas pertanyaan itu.⁴⁹ Teknik wawancara ini dilakukan untuk memperoleh data dari informasi dan mencatat serta merekam jawaban dari pernyataan-pernyataan yang diberikan informan.

Penelitian ini menggunakan wawancara tidak terstruktur. Wawancara tidak terstruktur wawancara bebas dimana peneliti tidak menggunakan pedoman wawancara yang telah tersusun secara sistematis dan lengkap untuk pengumpulan datanya. Pedoman wawancara yang digunakan hanya berupa garis-garis besar permasalahan yang akan ditanyakan.⁵⁰

⁴⁹ Lexi J. Meleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung, PT Remaja Rosdakaya, 2017), 186.

⁵⁰ Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung, Alfabeta, 2012), 194-197.

Penulis menggunakan cara ini karena untuk mendapatkan data yang relevan dan juga lebih mendalam. Dalam pelaksanaannya penulis akan mewawancarai kepala sekolah, koordnator tim IT, serta guru kelas untuk mendapatkan data garis besar tentang Implementasi *E-Learning* melalui aplikasi *Google Classroom* masa pandemi di SDIT Permata Kota Mojokerto.

Data garis besar yang diperoleh dengan menggunakan teknik wawancara tidak terstruktur antara lain:

Tabel 3.2
Data wawancara di SDIT Permata Kota Mojokerto

No.	Fokus Penelitian	Informan	Data yang Diperoleh
1.	Bagaimana penyiapan awal Implementasi pembelajaran <i>e-learning</i> melalui aplikasi <i>google classroom</i> masa pandemi di SDIT Permata Kota Mojokerto?	a. Kepala Sekolah SDIT Permata Kota Mojokerto. b. Koordinator Tim Daring SDIT Permata Kota Mojokerto. c. Wali kelas SDIT Permata Kota Mojokerto.	a. Penyiapan aplikasi Aplikasi <i>Google Classroom</i> yang digunakan dalam pembelajaran <i>e-learning</i> di SDIT Permata Kota Mojokerto. b. Anggota Tim satgas daring dipilih satu perwakilan dari masing-masing jenjang yang dianggap lebih mengerti tentang teknologi. c. Penyiapan materi dilakukan dengan penyederhanaan KI/KD, Pembuatan Jadwal Perpekan, dan penyusunan materi dengan format digital d. Penyiapan wali murid melalui sosialisasi program, pembuatan vidio tutorial penggunaan Aplikasi <i>Google Classroom</i> , dan juga bimbingan secara

No.	Fokus Penelitian	Informan	Data yang Diperoleh
			langsung di sekolah.
2.	Bagaimana Desain paket program pembelajaran <i>e-learning</i> melalui aplikasi <i>google classroom</i> masa pandemi di SDIT Permata Kota Mojokerto?	a. Kepala Sekolah SDIT Permata Kota Mojokerto. b. Koordinator Tim Daring SDIT Permata Kota Mojokerto. c. Wali kelas SDIT Permata Kota Mojokerto.	a. Ruang kelas pada Aplikasi <i>Google Classroom</i> dikelompokkan berdasarkan masing-masing jenjang. b. Mengelompokkan topik berdasarkan mata pelajaran menggunakan fitur <i>topic</i> pada <i>Google Classroom</i> . c. ada perbedaan pengelompokkan topik di kelas 3 berdasarkan pekan belajar.
3.	Bagaimana validasi paket program pembelajaran <i>e-learning</i> melalui aplikasi <i>google classroom</i> masa pandemi di SDIT Permata Kota Mojokerto?	a. Kepala Sekolah SDIT Permata Kota Mojokerto. b. Koordinator Tim Daring SDIT Permata Kota Mojokerto. c. Wali kelas SDIT Permata Kota Mojokerto.	a. Pelaksanaan Implementasi <i>e-learning</i> aplikasi <i>Google classroom</i> di tingkat kelas atas (4-5-6) ditemukan kendala berupa <i>storage</i> cepat habis. b. Pelaksanaan Implementasi <i>e-learning</i> aplikasi <i>Google classroom</i> di seluruh kelas juga memanfaatkan aplikasi <i>whatsapp</i> , <i>zoom</i> untuk memaksimalkan pembelajaran.

3. Dokumentasi

Metode Dokumentasi, yaitu mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen rapat, lengger, agenda dan sebagainya.⁵¹

⁵¹ Sandu Siyoto, M. Ali Sodik, *Dasar Metodologi Penelitian*, (Yogyakarta: Literasi Media Publishing, 2015), 66.

Metode dokumentasi digunakan penulis gunakan untuk mendukung dan melengkapi data hasil observasi dan wawancara. Adapun dokumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah data tertulis tentang Implementasi *E-Learning* melalui aplikasi *Google Classroom* masa pandemi di SDIT Permata Kota Mojokerto.

Dengan menggunakan teknik dokumentasi, data yang diperoleh antara lain:

Tabel 3.3
Data dokumentasi di SDIT Permata Kota Mojokerto

No	Fokus Penelitian	Data yang diperoleh
1.	Bagaimana penyiapan awal Implementasi pembelajaran <i>e-learning</i> melalui aplikasi <i>google classroom</i> masa pandemi di SDIT Permata Kota Mojokerto?	<ul style="list-style-type: none"> a. Foto sosialisasi bersama dewan guru SDIT Permata Kota Mojokerto mengenai penyeleksian program aplikasi <i>e-learning</i> b. Foto tampilan <i>Whatsaap Group</i> “Tim Satgas Daring” SDIT Permata Kota Mojokerto. c. Foto Sosialisasi Tim Satgas Daring SDIT Permata Kota Mojokerto. d. Foto Chanel YouTube “Andika Setyobudi” yang berisi beberapa tutorial vidio mengenai pembelajaran daring. e. Foto jadwal kegiatan belajar per pekan SDIT Permata Kota Mojokerto. f. Foto rincian jadwal kegiatan belajar selama satu pekan SDIT Permata Kota Mojokerto. g. Foto bentuk atau format digital materi pembelajaran SDIT Permata Kota Mojokerto berupa gambar dan <i>document (word, power point, pdf)</i>. h. Foto Chanel YouTube “SDIT Permata Mojokerto” memuat

No	Fokus Penelitian	Data yang diperoleh
		<p>materi pelajaran berupa video pembelajaran di SDIT Permata Kota Mojokerto.</p> <p>i. Foto persiapan pelaksanaan Zoom Meeting Sosialisasi Program yang diikuti oleh wali murid SDIT Permata Kota Mojokerto.</p> <p>j. Foto kegiatan edukasi atau bimbingan langsung wali murid SDIT Permata Kota Mojokerto.</p>
2.	Bagaimana Desain paket program pembelajaran <i>e-learning</i> melalui aplikasi <i>google classroom</i> masa pandemi di SDIT Permata Kota Mojokerto?	<p>a. Foto tampilan ruang kelas <i>Google Classroom</i> SDIT Permata Kota Mojokerto.</p> <p>b. Foto pengelompokan topik berdasarkan mata pelajaran di kelas 4 dan 1 SDIT Permata Kota Mojokerto.</p> <p>c. Foto pengelompokan topik berdasarkan per pekan di kelas 3 SDIT Permata Kota Mojokerto.</p> <p>d. Foto tampilan <i>Privat comment</i> untuk memberi umpan balik pada tugas siswa.</p>
3.	Bagaimana validasi paket program pembelajaran <i>e-learning</i> melalui aplikasi <i>google classroom</i> masa pandemi di SDIT Permata Kota Mojokerto?	<p>a. Foto kelas “Uji Coba” untuk kegiatan simulasi menggunakan <i>google classroom</i> di SDIT Permata Kota Mojokerto.</p> <p>b. Foto bukti pembelian storage 2 <i>terra</i> oleh koordinator Tim Daring SDIT Permata Kota Mojokerto.</p> <p>c. Foto kegiatan <i>zoom meeting</i> perayaan puncak tema SDIT Permata Kota Mojokerto.</p>

E. Analisis data

Kegiatan analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil observasi, wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi dengan cara mengorganisasikan data ke dalam kategori, menjabarkan ke dalam unit-unit, menyusun ke dalam pola, memilih

mana yang penting dan mana yang harus dipelajari dan membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri dan orang lain.

Penelitian ini menggunakan teknis analisis data yang mengacu konsep dari Hubberman dan Milles yang menyatakan bahwa aktivitas dalam analisis data mengharuskan peneliti untuk melakukan tiga hal kegiatan analisis data secara serempak setelah melakukan Kondensasi data yaitu, Reduksi Data (*Data Reduction*), Penyajian Data (*Data Display*), Kesimpulan (*Verifikasi*).⁵²

1. Kondensasi Data (*Data Condensation*)

Kondensasi data adalah proses memilih, memfokuskan, menyederhanakan, membuat abstraksi data aksi dari catatan lapangan, interview, transkrip, berbagai dokumen dan catatan lapangan. Dengan menggunakan data kondensasi data lebih menjadi kuat.

2. Reduksi Data (*Data Reduction*)

Mereduksi data berarti merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, dicari tema dan polanya dan membuang yang tidak perlu. Tujuan dari reduksi data ini adalah untuk menyederhanakan data yang diperoleh selama penggalian data di lapangan.⁵³

Data yang diperoleh dalam penggalian data dilapangan pasti merupakan data yang sangat rumit dan juga sering dijumpai data yang tidak ada kaitannya dengan tema penelitian. Data tersebut bercampur baur dengan data yang ada kaitannya dengan penelitian. Melihat kondisi

⁵² Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2019), 321.

⁵³ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, kualitatif, dan R&D*, 323.

tersebut, maka peneliti perlu melakukan penyederhanaan data dan membuang data yang tidak ada kaitannya dengan tema penelitian. Sehingga tujuan penelitian tidak hanya untuk menyederhanakan data tetapi juga untuk memastikan data yang diolah itu merupakan data yang tercakup dalam scope penelitian.

3. Penyajian Data (*Data Display*)

Menurut Miles dan Huberman, Penyajian data adalah sekumpulan informasi tersusun yang memberi kemungkinan adanya penarikan kesimpulan. Hal ini dilakukan dengan alasan data-data yang diperoleh selama proses penelitian kualitatif biasanya berbentuk naratif, sehingga memerlukan penyederhanaan tanpa mengurangi isinya.⁵⁴

Penyajian data dilakukan untuk memudahkan memahami apa yang terjadi, merencanakan kerja selanjutnya berdasarkan apa yang telah dipahami. Pada tahap ini peneliti berupaya mengklasifikasikan dan menyajikan data sesuai dengan pokok permasalahan yang diawali dengan pengkodean pada setiap subpokok permasalahan.

4. Kesimpulan (*Verifikasi*)

Kesimpulan atau verifikasi adalah tahap akhir dalam proses analisa data. Pada bagian ini peneliti mengutarakan kesimpulan dari data-data yang telah diperoleh. Kegiatan ini dimaksudkan untuk mencari makna data yang dikumpulkan dengan mencari hubungan, persamaan, atau perbedaan. Penarikan kesimpulan bisa dilakukan dengan jalan

⁵⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, kualitatif, dan R&D*, 325.

membandingkan kesesuaian pernyataan dari subyek penelitian dengan makna yang terkandung dengan konsep-konsep dasar dalam penelitian tersebut.⁵⁵

F. Keabsahan Data

Pengujian keabsahan data adalah tahapan untuk menguji validitas data yang terkumpul dan diperoleh dari objek data di lapangan. Setelah data terkumpul dan sebelum peneliti menulis laporan hasil penelitian, peneliti mengecek kembali data-data yang telah diperoleh dengan *mengkroscek* data yang telah didapat dari hasil interview dan mengamati serta melihat dokumen yang ada, dengan data yang didapat dari peneliti dapat diuji keabsahaannya dan dapat dipertanggungjawabkan.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Dimana pengertian triangulasi sumber adalah cara membandingkan dan mengecek data yang telah diperoleh melalui beberapa sumber dengan metode yang sama.⁵⁶

Sumber-sumber informasi disini adalah koordinator Tim Daring, dan guru kelas SDIT Permata Kota Mojokerto sebagai sumber informasi utama, serta kepala sekolah sebagai sumber informasi pendukung. Kemudian data dianalisis menggunakan triangulasi teknik untuk mengecek data kepada sumber yang sama dengan menggunakan beberapa teknik yang berbeda. Adapun teknik penelitian disini antara lain teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi.

⁵⁵ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2019), 329-330.

⁵⁶ Sugiyono, M. Ali Sodik, *Dasar Metodologi Penelitia*, 274.

G. Tahap-tahap Penelitian

Bagian ini peneliti akan menguraikan rencana pelaksanaan penelitian yang dilakukan oleh peneliti. Tahap-tahap yang dilakukan oleh peneliti adalah:

1. Tahap pra penelitian lapangan.

Pada tahap ini kegiatan yang dilakukan antara lain:

a. Memilih lembaga penelitian

Memilih lembaga penelitian dengan pertimbangan bahwa di SDT Permata Kota Mojokerto telah berhasil menerapkan pembelajaran *e-learning* melalui aplikasi *google classrrom*. Keberhasilan tersebut dapat terlihat dari meningkatnya kualitas pembelajaran pada masa Pandemi Covid 19.

b. Menyusun rancangan penelitian

Menetapkan beberapa hal seperti halnya judul penelitian, manfaat penelitian, dan metode pengumpulan data yang akan digunakan.

c. Mengururs surat perizinan.

Mengurus perizinan dilakukan secara formal kepada pihak-pihak yang terkait, baik itu pihak IAIN Jember maupun kepada informan. Hal ini dimaksudkan agar penelitian yang peneliti lakukan dapat diakui dan juga memang hal ini sudah merupakan prosedur penelitian lembaga IAIN Jember.

d. Menjajaki dan menilai lapangan

Pada tahap ini juga dapat disebut sebagai observasi awal. Peneliti berusaha untuk mengenal segala unsur lingkungan sosial, fisik dan sebagainya.

e. Memilih informan.

Adapun upaya yang dilakukan oleh peneliti dalam memilih informan yaitu dengan cara menentukan orang-orang yang dianggap bisa memberikan informasi atau data yang peneliti butuhkan melalui keterangan orang-orang yang berwenang, seperti:

- 1) Kepala Sekolah SDIT Permata Kota Mojokerto
- 2) Koordinator Tim IT SDIT Permata Kota Mojokerto
- 3) Guru kelas SDIT Permata Kota Mojokerto.

f. Menyiapkan perlengkapan penelitian.

Perlengkapan penelitian yang dimaksud adalah instrumen penelitian.

2. Tahap pelaksanaan penelitian lapangan, meliputi:

- a. Melakukan observasi langsung ke SDIT Permata Kota Mojokerto dengan cara mencatat segala peristiwa, kejadian, fakta dan cerita seperti aslinya.
- b. Melakukan wawancara dengan pihak yang telah ditentukan sebelumnya untuk memperoleh data yang berkaitan dengan Implementasi Pembelajaran *E-Learning* Melalui Aplikasi *Google*

Classroom dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Masa Pandemi di SDIT Permata Kota Mojokerto Tahun Ajaran 2020/2021.

- c. Pengambilan gambar dan data-data yang dibutuhkan untuk memperjelas
- d. data yang diambil melalui teknik observasi dan wawancara.

3. Tahap Menganalisa Data

Pada tahap ini terdapat kegiatan reduksi data. Peneliti memilih data-data yang telah diperoleh dari lapangan, setelah itu disesuaikan dengan kebutuhan dalam penelitian, kemudian penyajian data- data yang telah dipilih atau disesuaikan dengan kebutuhan dalam penelitian sehingga mudah untuk dipahami, dan yang terakhir kesimpulan, dimana peneliti memberikan kesimpulan atas hasil analisis terhadap data-data yang ada.

4. Tahap Penulisan Laporan

Langkah terakhir pada penelitian ini adalah membuat laporan penelitian. Peneliti melaporkan seluruh hasil penelitian yang telah dilakukan dalam bentuk karya ilmiah dengan mengacu pada peraturan penulisan karya tulis ilmiah yang berlaku di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Jember.

IAIN JEMBER

BAB IV

PENYAJIAN DATA DAN ANALISIS

A. Gambaran Objek Penelitian

1. Sejarah SDIT Permata Kota Mojokerto

Pada tahun 2000 dengan visi membentuk insan kamil didirikan Taman Kanak Kanak Islam Terpadu Permata dibawah naungan Yayasan Pengembangan Infaq (YPI) Bina Madani meminjam gedung TPQ yang di kawasan Empunala Gang Wiryo. Dari sebuah gang sempit inilah cikal bakal berdirinya SIT Permata di Kota Mojokerto dimulai.

Sdit permata secara resmi berdiri pada tahun 2002. Hal yang melatar belakangi didirikannya SDIT adalah adanya kebutuhan bahwa lulusan TKIT Permata harus bisa melanjutkan kemampuan yang sudah didapat maka dengan semangat Pendidikan Berkelanjutan didirikanlah SD Islam Terpadu Permata. Berawal dari sebidang tanah waqof dari seorang dermawan bernama Bapak H. Sadeni di Jl. Tropodo 847A yang bersebelahan dengan Masjid Al-Barokah ditambah 2 lokal kelas yang dulunya dipakai Madrasah Ibtidaiyah (MI) dan sudah tidak dipakai lagi dimulailah pendirian SDIT Permata dengan menambah 2 ruang kelas baru lagi.

Tahun 2004 Dengan menerapkan kurikulum yang memadukan antara pendidikan umum dan muatan Agama Islam, SDIT Permata dengan cepat mendapat sambutan positif dari masyarakat sehingga 2 tahun

kemudian tepatnya tahun ajaran 2004/2005 karena besarnya animo masyarakat untuk mendaftarkan putra ke SDIT Permata maka dibuka 2 kelas rombongan belajar (rombel). Pada tahun 2007 antusiasme masyarakat untuk mendaftar ke SDIT Permata semakin tak terbendung. Tidak ingin mengecewakan terlalu banyak calon wali murid mulai tahun tersebut SDIT Permata membuka 3 rombel sampai sekarang.

Sebagai sekolah baru SDIT Permata mendapatkan tempat tersendiri di hati masyarakat dan Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kota Mojokerto. Berkali-kali SDIT menorehkan prestasi dalam lomba yang diselenggarakan baik tingkat kota maupun tingkat propinsi.⁵⁷

2. Kondisi Obyektif SDIT Permata Kota Mojokerto

a. Identitas Sekolah

- | | |
|------------------------------|--------------------------------------|
| 1) Nama Sekolah | : SD Islam Terpadu Permata Mojokerto |
| 2) Nama Yayasan | : Yayasan Permata Mojokerto |
| 3) NSS | : 1010564020 |
| 4) NPSN | : 20534793 |
| 5) Status Akreditasi Sekolah | : Terakreditasi A |
| 6) Status Sekolah | : Swasta |
| 7) Tanggal Pendirian | : 1 Desember 2003 |
| 8) Tahun Beroperasi | : 2003 |
| 9) Ijin Operasional | : 422.91/4257/417.301/2017 |

⁵⁷ Dokumentasi, Sejarah SDIT Permata Kota Mojokerto, 22 Maret 2021.

- 10) Alamat Sekolah : Lingkungan Kuwung,
RT02, RW 03
- 11) Kelurahan / Kecamatan : Meri/Kranggan
- 12) Kota : Mojokerto
- 13) Propinsi : Jawa Timur
- 14) Kode Pos : 61315
- 15) Telephone / Fax : 0321 – 5885631`

3. Data guru SDIT Permata Kota Mojokerto⁵⁸

Tabel 4.1
Data guru SDT Permata Kota Mojokerto

NO	NAMA	JENIS GURU	TUGAS MENG AJAR	JUMLAH JAM	JABATAN GURU	TUGAS TEMBAHAN
1	2	5	6	7	8	9
1	Nur Aisyiyah, S.Pd	Kepala Sekolah	0	0	-	-
2	Siti Nurlutfiah, S.Sos.I	Guru Kelas	I – A	22	Wali kelas+mapel PAI	-
3	Eka Sariyani, S.Pd	Guru Kelas	I – B	22	Wali kelas+mapel PAI	Korjen Kelas 1, Tim Kesiswaan, Guru Ekstra Gerak dan Lagu
4	Duwik Rahayu, S.Pd	Guru Kelas	I – C	22	Wali kelas+mapel PAI	-
5	Eka Rahayu Titi Sulistiya, S.Pd	Guru Kelas	I – D	22	Wali kelas+mapel PAI	Guru Ekstra Pramuka
6	Analita Suharto, S.Pd	Guru Kelas	II-A	22	Wali kelas+mapel PAI	-

⁵⁸ Dokumentasi, Profil Sekolah dan Data Guru SDIT Permata Kota Mojokerto, 08 November 2020.

NO	NAMA	JENIS GURU	TUGAS MENG AJAR	JUMLAH JAM	JABATAN GURU	TUGAS TEMBAHAN
7	Wiwid Sofiyanti Budiono, S.Si	Guru Kelas	II-B	22	Wali kelas+mapel PAI	Korjen Kelas 2 dan Tim Kesiswaan
8	Dewi Prialisya, S.Pd.I	Guru Kelas	II-C	22	Wali kelas+mapel PAI	-
9	Alynia Purwaning, S.Pd	Guru Kelas	II-D	22	Wali kelas+mapel PAI	Guru Ekstra Renang dan Koordinator Ta'lim Orangtua
10	Yuliana, S.Pd	Guru Kelas	III - A	25	Wali Kelas+B. Jawa kelas 3A+N. Inggris 3A dan 3B	-
11	Siska Oktavia S.Pd	Guru Kelas	III – B	21	Wali Kelas+B. Jawa kelas 3B	-
12	SPuryani, S.Pd	Guru Kelas	III – C	25	Wali Kelas+B. Jawa kelas 3C+B. Inggris 3C dan 3D	Korjen Kelas 3
13	Rini Irmayani, S.T	Guru Kelas	III – D	21	Wali Kelas+B. Jawa kelas 3D	-
14	Viky Nurhidayati, S.Pd., Gr.	Guru Kelas	IV – A	24	Wali Kelas+Matematika kelas 4	Korjen Kelas 4, Tim Kurikulum, Guru Ekstra Renang
15	Gori Laksana Lusfida, S.Pt., S.Pd.	Guru Kelas	IV – B	24	Wali Kelas+B. Indonesia kelas 4	Guru Ekstra Renang
16	Ninik Ikawanti, S.Pd	Guru Kelas	IV – C	24	Wali Kelas+IPS kelas 4+PKn kelas 4	Tim Sarana Prasarana, Guru Ekstra BPI siswa
17	Zanuar Efendi, S.Pd	Guru Kelas	IV – D	24	Wali Kelas+PJOK kelas 1, 2, dan 4	Guru Ekstra Futsal
18	Apriyanti Kartika Dewi, S.Pi	Guru Kelas	V – A	24	Wali Kelas+IPA kelas 5	-
19	Siti Musyairoh, S.Pd	Guru Kelas	V – B	24	Wali Kelas+Matematika kelas 5	-

NO	NAMA	JENIS GURU	TUGAS MENGAJAR	JUMLAH JAM	JABATAN GURU	TUGAS TEMBAHAN
20	Ziauddin Bahtiar, S.Pd.I	Guru Kelas	V – C	24	Wali Kelas+IPS kelas 5+SB/KTK kelas 5	Guru Ekstra Futsal, BPI siswa
21	Umi Khusnul Fatimah, S.Pd	Guru Kelas	V – D	24	Wali Kelas+B. Indonesia kelas 5+Tim Kurikulum	Korjen Kelas 5, Tim Kurikulum, dan Guru Ekstra BPI siswa
22	Mastoni Muhajirin, S.Pd	Guru Kelas	VI - A	28	Wali Kelas+B. Indonesia kelas 6+Tim Kurikulum	Korjen Kelas 6, dan Guru Ekstra BPI siswa
23	Nikmatul Musyarofah, S.Pd	Guru Kelas	VI - B	28	Wali Kelas+IPA kelas 6	-
24	Dewi Mashithoh Fatmawati, S.Pd	Guru Kelas	VI - C	24	Wali Kelas+IPS kelas 6+PKn kelas 6	Tim Sarana Prasarana
25		Guru Kelas	VI - D	28	Wali Kelas+Matematika kelas 6+Tim Kurikulum	Tim Kurikulum, Guru Ekstra BPI siswa
26	Saidah, S.Si	Guru Mapel	III	16	Mapel PAI	Waka Kesiswaan
27	M. Januar Arifin, S.Pd.I	Guru Mapel	IV	16	Waka Sarpras+Mapel PAI	Waka Sarana Prasarana dan Guru Ekstra BPI siswa
28	Andika Setyobudi, S.Si	Guru Mapel	V	16	Mapel PAI	Waka Kurikulum dan Guru Ekstra BPI siswa
29	Wahyuningsih, S.Pd.I	Guru Mapel	VI	16	Mapel PAI	-
30	Muhammad Hullah	Guru Mapel	III, V, dan VI	24	Mapel PJOK	Humas, Guru Ekstra BPI siswa
31	Ike Desi Wulansari, S.Pd	Guru Mapel	IC dan ID	4	B. Jawa	-
			II dan IV	16		-
32	Ita Dwi Mas'Rukah, S.Pd.I	Guru Mapel	V dan VI	16	B. Jawa	-

NO	NAMA	JENIS GURU	TUGAS MENG AJAR	JUMLAH JAM	JABATAN GURU	TUGAS TEMBAHAN
33	Sukartini, S.S	Guru Mapel	II	21	Tematik	-
34	M. Hafidz Sulistyawan, M.Pd.I	Guru Mapel	I	8	B. Arab	-
			I dan III		Alquran	-
35	Aidhil Fitriansyah, S.Pd.I	Guru Mapel	II dan III	16	B. Arab	Tim Sarana Prasarana, Guru Ekstra Futsal, BPI siswa
			II		Alquran+Tim Sarpras	
36	Nurul Rahmawati, S.Pd	Guru Mapel	IV - VI	24	Bahasa Arab	Penanggungjawab UKS
37	Emystria Hardiana, S.Pd., Gr.	Guru Mapel	IV	8	SB/KTK	Guru Ekstra English Fun
			IV dan V	16	B. Inggris	
38	Ninik Kuswahyuni, S.Pd	Guru Mapel	I dan VI	16	B. Inggris	Bendahara
39	Khusnul Khotimah, S.S	Guru Mapel	II	8	B. Inggris	-
40	Novita Mauris, S.Si	Guru Mapel	V	8	PKn	-
41	Akhada Iramawati, S.Si., Gr.	Guru Mapel	VI	8	SB/KTK	-
42	Akhmat Anwar Sadat, S.Si	Guru Mapel	IV	24	IPA	PJ Lab. Komputer
43	Ridyantika Dharma Kurniati, S.Si	Guru Mapel	I	21	Tematik	-
44	Ririn Rahmawati, S.Pd.I	Guru Mapel	I-III	30	Alquran	-
45	Nurul Hidayah	Guru Mapel	I-III	30	Alquran	-
46	Siti Rukoiyah Ulfah, S.Pd.I	Guru Mapel	I-III	30	Alquran	-
47	Sulis Setiyorina, S.Pd.I	Guru Mapel	I-III	30	Alquran	Tim UKS
48	Yeni Kartika Sari	Guru Mapel	I-III	30	Alquran	-
49	Ismi Khudayfah, S.Pd.I	Guru Mapel	I-III	30	Alquran	Guru Ekstra Renang
50	M. Sirojul Munir	Guru Mapel	I-III	30	Alquran	-
51	Definaila Putri Aida	Guru Mapel	I-III	30	Alquran	-

NO	NAMA	JENIS GURU	TUGAS MENG AJAR	JUMLAH JAM	JABATAN GURU	TUGAS TEMBAHAN
52	Tety Wahyuni, S.Pd.I	Guru Mapel	IV-V	30	Alquran	Koordinator Alquran
53	Ulil Fadilah, S.Pd	Guru Mapel	IV-V	30	Alquran	-
54	Hasan Munadi, S.Pd.I	Guru Mapel	IV-V	30	Alquran	Tim Kesiswaan, Takmir Masjid
55	Andi Yudha Raharjo	Guru Mapel	IV-V	30	Alquran	-
56	Wasilah Nuri Utami, S.Pd	Guru Mapel	IV-V	30	Alquran	-
57	Zemi Maghfiroh	Guru Mapel	IV-V	30	Alquran	-
58	Nofi Elmi Mufidah	Guru Mapel	IV-V	30	Alquran	-
59	Ismatillah	Guru Mapel	IV-V	30	Alquran	-
60	Yuni Ikhsaniah, A.Md	Guru Mapel	VI	30	Alquran	-
61	Krisdianto, S.Pd.I	Guru Mapel	VI	30	Alquran	Tim Sarpras
62	Fita Asfiyanti, S.Pd	Guru Mapel	VI	30	Alquran	-
63	Yuni Eko Setyowati, S.E	Guru Mapel	IV-V	30	Alquran	-
64	Susmiyati	Guru Mapel	VI	30	Alquran	-

4. Visi, Misi, dan Tujuan SDIT Permata Kota Mojokerto

a. Visi

Visi SDIT Permata Kota Mojokerto

“ Membentuk Generasi Cinta Al – Qur’an, Cerdas dan Berjiwa Pemimpin ”

b. Misi

Misi SDIT Permata Kota Mojokerto

1) Membiasakan hidup bersama Al Qur’an

- 2) Menyeimbangkan potensi kecerdasan kognitif, emosi dan spiritual
- 3) Mengoptimalkan kemampuan berkomunikasi, menyelesaikan masalah, menguasai teknologi serta berfikir kritis dan kreatif.⁵⁹

B. Penyajian Data dan Analisis Data

Setelah peneliti melalui segala proses penelitian di lapangan, diperoleh berbagai data di lapangan dengan menggunakan berbagai teknik pengumpulan data yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi. Selanjutnya data-data tersebut dianalisis secara detail sehingga nantinya akan menghasilkan beberapa temuan. Diantara beberapa temuan tersebut secara garis besar meliputi empat hal, yaitu perencanaan awal *e-learning* melalui Aplikasi *Google Classroom*, penyiapan materi *e-learning* melalui Aplikasi *Google Classroom*, desain program *e-learning* melalui Aplikasi *Google Classroom*, dan validasi *e-learning* melalui Aplikasi *Google Classroom*.

1. Perencanaan awal *E-Learning* melalui Aplikasi *Google Classroom* pada Masa Pandemi Covid-19 di SDIT Permata Kota Mojokerto Tahun Pelajaran 2020/2021.

Seperti yang telah diketahui, sebuah perencanaan merupakan bagian integral yang mendukung kelancaran dari sebuah kegiatan pembelajaran, termasuk juga pada kegiatan pembelajaran *e-learning* melalui aplikasi *google classroom* ini. kegiatan yang dilakukan dalam tahap perencanaan merupakan kegiatan-kegiatan yang dilakukan oleh

⁵⁹ Dokumentasi, Visi, Misi SDIT Permata Kota Mojokerto, 8 November 2020.

pendidik sebelum pelaksanaan Implementasi pembelajaran *e-learning* melalui aplikasi *google classroom* dilakukan.

Berdasarkan data observasi yang telah diperoleh, kegiatan perencanaan pembelajaran *e-learning* dengan menggunakan aplikasi *google classroom* di SDIT Permata Kota Mojokerto dilakukan secara matang dan penuh persiapan. Hal ini dikarenakan perencanaan tersebut sangatlah penting demi kelancaran dan kesuksesan suatu pembelajaran. Adanya perencanaan juga berguna untuk meminimalisir kendala yang mungkin akan muncul nantinya.⁶⁰

Sebagaimana dari hasil wawancara kepada kepala sekolah mengatakan:

“Pada awal-awal pandemi dulu itu sekitar tanggal 16 April kalau nggak salah, jujur kita mengalami kebingungan tentang pembelajaran anak-anak ini. Kita para guru tidak menyangka belajar daring diperpanjang terus dan akhirnya sampai saat ini. Jadi pertama pembelajaran daring dulu kita hanya melalui Whatsaap saja, materi dan tugas dikirim melalui WA. Tapi semakin lama anak-anak jadi bosan, pemahaman tentang materi juga berkurang, dan juga banyak HP guru yang hengkang karena banyaknya tugas yang diberikan. Akhirnya kita mencoba mencari alternatif lain untuk pembelajaran daring ini, kita juga konsultasi dengan yayasan. Kemudian dikoordinir oleh yayasan dibentuklah Tim daring. Dikumpulkan semua dan dievaluasi sebagaimana mestinya. Dari unit SD sendiri ada TIM daring yang terdiri dari tim melek IT nya, dikumpulkan semuanya kemudian kita edukasi bersama-sama, tidak ahnya guru-gurunya, wal murid juga kita edukasi, melalui apa? Melalui sosialisasi program via zoom.”⁶¹

Dari pernyataan di atas, dapat dipahami bahwa perencanaan memang dibutuhkan dan sangat penting dalam setiap proses pembelajaran,

⁶⁰ Peneliti, Observasi, 6 November 2020.

⁶¹ Nur Aisyiah, Wawancara, 6 November 2020.

apalagi pada *e-learning* ini. pernyataan diatas juga menyatakan bahwa ada beberapa perencanaan awal yang telah dilakukan oleh segenap guru SDIT Permata Kota Mojokerto. adapun perencanaan sebagai berikut:

a. *Penyiapan Aplikasi Google Classroom*

Diberlakukannya pembelajaran dari rumah atau daring ini sejak dikeluarkannya SE atau surat edaran Nomor 4 tahun 2020 oleh Menteri Pendidikan Indonesia. Surat Edaran tersebut berisi tentang bagaimana memprioritaskan kesehatan para siswa, guru, dan seluruh warga sekolah. Dalam surat edaran tersebut pembelajaran daring dilakukan selama satu pekan, akan tetapi semakin bertambahnya korban positif Covid 19 di Indonesia pembelajaran daring diperpanjang lagi satu pekan, dan begitupun seterusnya hingga saat ini. selama dua pekan awal pembelajaran daring, kegiatan pembelajaran SDIT Permata Kota Mojokerto memanfaatkan aplikasi *whatsapp*. Hingga pada akhirnya pembelajaran menggunakan *whatsapp* dirasa kurang efektif. Hal ini tentu berdampak pada proses pembelajaran dan juga kualitas pembelajaran yang dihasilkan. Pihak SDIT Permata Kota Mojokerto tentu telah mencari alternatif untuk meminimalisir dampak tersebut.⁶²

Sebagaimana dari hasil wawancara dengan Bapak Andika Setyobudi selaku Koordinator Tim Satgas Daring yang juga menjabat sebagai Waka Kurikulum di SDIT Permata Kota Mojokerto menyatakan bahwa:

⁶² Peneliti, observasi, 5 November 2020.

“Jadi di SDIT Permata pertama itu kita memang sempat tarik ulur antara kita berlangganan aplikasi LMS atau memakai LMS biasa. Kita sempat mengundang provider pengembang aplikasi, 3 aplikasi *google classroom*, *Mondele* dan *edmodo*. Setelah proses sosialisasi bersama kita mengamati, sistem-sistemnya hampir sama. Kemudian dari penjabaran segala kelebihan dan kekurangan masing-masing aplikasi akhirnya pilihan kita jatuh pada aplikasi *google classroom*, karena dirasa lebih mudah untuk kita para guru dan juga wali murid nantinya. *Google classroom* sendiri ada yang for education dan ada yang versi free. Kita pakai yang versi free. Karna kemarin kita sempat mau daftar yang for education malah jatuhnya lebih mahal untuk anak-anak, ditambah ribet pendaftarannya. Jadi versi free kita manfaatkan”⁶³

Pernyataan di atas juga dibenarkan adanya oleh bu Aisyiah selaku kepala sekolah SDIT Permata Kota Mojokerto:

“Kemarin awal pandemi kita masih memakai whatsapp ya mbak. Kemudian pandemi ini kok masih berlanjut, kita tidak mungkin selamanya memakai whatsapp. Akhirnya setelah berkoordinasi dengan yayasan, kita mengambil langkah untuk mengganti whatsapp dengan alternatif lain dengan mengundang beberapa pengembang aplikasi. Pengembang aplikasi presentasi di depan semua guru tentang aplikasi-aplikasi yang bisa dipaka dalam pembelajaran daring ada *moondle*, *edmodo*, *google classroom*. Setelah itu sekolah memilih untuk memakai aplikasi *google classroom* saja, dengan alasan lebih sederhana dan agar nanatinya wali murid tidak kesusahan.”⁶⁴

Dari pernyataan di atas dapat diketahui bahwa pada proses penyeleksian aplikasi *e-learning* ini, pihak SDIT Permata Kota Mojokerto mengadakan sosialisasi bersama dengan mengundang provider pengembang aplikasi media pembelajaran. Kegiatan ini dilakukan untuk mengetahui fungsi, kelebihan serta kekurangan dari beberapa aplikasi *e-learning*. Pelaksanaan sosialisasi penyiapan aplikasi

⁶³ Peneliti, Observasi, 5 November 2020.

⁶⁴ Andika Setyobudi, Wawancara, 5 November 2020.

dilakukan dengan diikuti oleh semua dewan guru SDIT Permata Kota Mojokerto.

Hal tersebut didukung dengan adanya hasil dokumentasi berikut:



Gambar 4.1 : Dokumentasi sosialisasi bersama dewan guru SDIT Permata Kota Mojokerto mengenai penyeleksian program aplikasi *e-learning*.⁶⁵

Berdasarkan data observasi, wawancara, dan dokumentasi dalam sosialisasi penyiapan aplikasi yang diikuti seluruh dewan guru SDIT Permata Kota Mojokerto, dewan guru memilih aplikasi *google classroom* versi free sebagai aplikasi e-learning daring di SDIT Permata Kota Mojokerto. Pilihan ini didasarkan sekolah masih kesulitan pada proses pendaftaran. Ditambah dengan mempertimbangkan kelebihan dan kekurangan *google classroom for education* dan versi *free*. Aplikasi *google classroom* dirasa memiliki fitur yang sederhana. Kesederhanaan ini tentu akan memberi

⁶⁵ Dokumentasi, Sosialisasi Bersama Dewan Guru SDIT Permata Kota Mojokerto Mengenai Penyeleksian Program Aplikasi *E-Learning*, 7 April 2020.

kemudahan wali murid ataupun peserta didik nantinya. Adapun kesederhanaan fitur juga tidak mengurangi hasil belajar siswa nantinya.⁶⁶

b. Penyiapan guru

Berdasarkan pra observasi lapangan yang telah peneliti lakukan pada tanggal 15 Juli 2020, diketahui unit SDIT Permata Kota Mojokerto telah membentuk Tim Satgas Daring sebagai bentuk penyiapan guru. Adapun anggota dari Tim Satgas Daring diambil satu perwakilan dari masing-masing kelas Pembentukan Tim Satgas dengan di ketuai oleh Bapak Andika Setyobudi yang juga sebagai Waka Kurikulum SDIT Permata Kota Mojokerto.⁶⁷

Hal tersebut juga telah dibenarkan oleh kepala SDIT Permata Kota Mojokerti Ibu Nur Aisyiah S. Pd.

“Pihak yayasan mengkoordinir untuk membentuk Tim daring. Anggota tim daring kita pilih satu perwakilan dari masing-masing jenjang. Satu minggu sekali (Hari Rabu), tim daring mengadakan sosialisasi bersama. Sosialisasi tersebut membahas tentang pembuatan materi daring, mengoperasikan aplikasi, serta membahas berbagai problematika terkait pembelajaran menggunakan aplikasi google classroom. Proses penyiapan guru dalam menghadapi pembelajaran daring ini menggunakan metode jigsaw. Anggota tim daring menyalurkan pengetahuan yang telah didapat melalui kegiatan sosialisasi kepada guru-guru lainnya di masing-masing jenjang. Hal tersebut dirasa lebih efektif dan efisien digunakan pada masa pandemi seperti saat ini guna menghindari kerumunan.”⁶⁸

⁶⁶ Peneliti, Observasi, 6 November 2020.

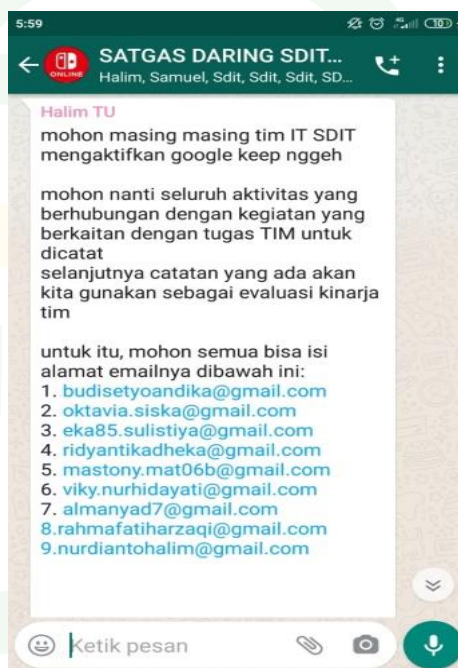
⁶⁷ Peneliti, Observasi, 15 Juli 2020.

⁶⁸ Nur Aisyiah, Wawancara, 6 November 2020.

Pernyataan tersebut diperkuat hasil wawancara peneliti dengan salah satu anggota tim daring SDIT Permata Kota Mojokerto menyatakan bahwa:

“Awalnya itu gini, di SDIT itu dibagi perjenjang itu ada tim IT nya. Tim IT setiap hari Rabu ada semacam pertemuan, dengan membahas tentang menggunakan aplikasi GC (google classroom), pembuatan vidio dari kamtasia, kinemaster, animasi. Kemudian tim IT masing-masing jenjang itu semacam mentransfer ilmunya ke temen-temen satu kelas itu.”⁶⁹

Penyataan tersebut didukung hasil dokumentasi sebagai berikut:



Gambar 4.2 : Dokumentasi tampilan *Whatsaap Group* “Tim Satgas Daring” SDIT Permata Kota Mojokerto yang beranggotakan anggota Tim Satgas Daring dari masing-masing jenjang.⁷⁰

⁶⁹ Viki Nur Hidayati, Wawancara, 6 November 2020.

⁷⁰ Dokumentasi, *Whatsaap Group* “Tim Satgas Daring” SDIT Permata Kota Mojokert, 12 November 2020.



Gambar 4.3 : Dokumentasi Sosialisasi Tim Satgas Daring SDIT Permata Kota Mojokerto yang dilakukan setiap hari Rabu.⁷¹

Tenaga pendidik maupun kependidikan di SDIT Permata Kota Mojokerto mayoritas masih cukup muda serta memiliki semangat belajar yang tinggi. Semuanya sama-sama berusaha untuk memberikan pembelajaran yang baik untuk peserta didik mereka. Dalam rangka memaksimalkan hasil sosialisasi tim daring, koordinator tim IT membuat video tutorial seputar pembelajaran daring seperti cara mengupload video, mengupload materi dan tugas di aplikasi google classroom, mengunduh nilai, cara menggunakan *background* Filmora dan masih banyak lagi yang kemudian video-video tersebut diupload di channel YouTube “Andika Setyobudi”, yang kemudian link dibagikan kepada guru-guru yang lain.⁷²

Selaras dengan hasil wawancara peneliti dengan koordinator tim IT SDIT Permata Kota Mojokerto:

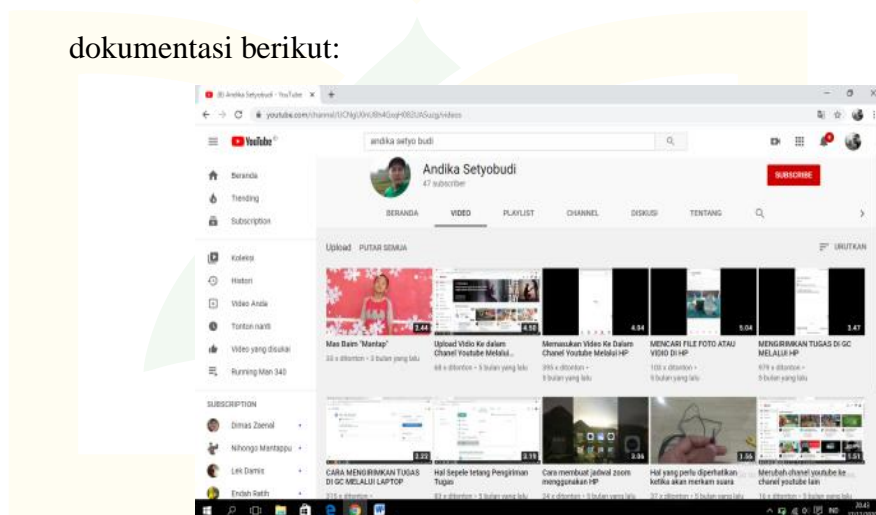
⁷¹ Dokumentasi, Sosialisasi Tim Satgas Daring SDIT Permata Kota Mojokerto, 22 April 2020.

⁷² Peneliti, Observasi, 5 November 2020.

“Karna kita juga ingin meminimalisir pertemuan, selain satu minggu sekali edukasi dengan guru-guru, saya membuat semacam vidio tutorial. Waktu dulu-dulu belum ada YouTube resmi jadi saya upload di akun YouTube saya. Seperti tutorial cara upload vidio ke Youtube, tugas di GC, mengirim tugas di GC, mengedit tugas di GC, menggunakan baground filmora dan lain-lain.”⁷³

Pernyataan tersebut didukung dengan adanya hasil

dokumentasi berikut:



Gambar 4.4: Dokumentasi Chanel YouTube “Andika Setyobudi” yang berisi beberapa tutorial vidio mengenai pembelajaran daring.⁷⁴

Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi tersebut dapat diketahui anggota Tim Satgas Daring SDIT Permata Kota Mojokerto dipilih satu perwakilan dari masing-masing jenjang yang dianggap lebih memahami teknologi. Setiap hari minggu Tim Satgas Daring mengadakan pertemuan membahas mengenai penggunaan Aplikasi *google classroom*, pembuatan vidio pembelajaran dengan menggunakan aplikasi edit vidio seperti *kamtasia* dan *kinemaster*, pembuatan animasi dan lain-lain. Proses edukasi

⁷³ Andika Setyobudi, Wawancara, 5 November 2020.

⁷⁴ Dokumentasi, Chanel YouTube “Andika Setyobudi” Berisi Beberapa Tutorial Vidio Pembelajaran Daring, 5 Januari 2021.

pendidik SDIT Permata Kota Mojokerto dilakukan dengan sistem jigsaw, dimana setelah pertemuan Anggota Tim Daring dari masing-masing jenjang tersebut bertugas mengedukasi atau mentransfer ilmu yang telah diperoleh kepada guru-guru yang lain. Hal tersebut dilakukan untuk menghindari kerumunan.

c. Penyusunan Materi Pembelajaran

Berdasarkan hasil observasi diketahui bahwa, kegiatan yang dilakukan pada proses penyiapan materi adalah beberapa kegiatan yang dilakukan pendidik di SDIT Permata Kota Mojokerto untuk mempersiapkan materi dan menyusunnya. Sebagai seorang pendidik yang profesional tentunya sudah paham betul tentang penyiapan materi, hal ini dikarenakan penyiapan materi sangat berpengaruh pada penguasaan materi oleh pendidik. Penyiapan materi juga diperlukan guna meminimalisir kemungkinan adanya kelemahan media yang akan muncul.

“Dalam penyiapan materi sendiri, untuk kurikulum kita sudah sederhanakan, begitu juga tentang materi-materi, tugas, dan penilaiannya juga kita sederhanakan. Kita juga *upload shedule* mingguan di GCR. Kemudian mau tidak mau kita harus membuat video pembelajaran, *power point* untuk materi dan rangkuman, gambar, animasi, dan lain-lain. Terus seminggu sekali kita buat *schedule*, berisi jadwal kegiatan dalam seminggu itu.”⁷⁵

Dari pernyataan di atas dapat dipahami bahwa ada beberapa kegiatan penyusunan materi daring masa pandemi yang dilakukan

⁷⁵ Andika Setyobudi, Wawancara, 5 November 2020.

pendidik di SDIT Permata Kota Mojokerto. Adapun penjelasan penyusunan materi daring sebagai berikut:

1) Penyederhanaan Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar

Penyederhanaan Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar (KI KD) disini adalah merangkum sebuah kurikulum. Penyederhanaan tersebut tentu juga berdampak pada materi dan tugas yang diberikan kepada peserta didik.

Selaras dengan pernyataan dari Bapak Andika Setyobudi selaku Waka Kurikulum beserta Koordinator Tim IT SDIT Permata Kota Mojokerto:

“Untuk kurikulum kita sederhanakan, tidak semua KI Kd kita gunakan. Kita mengambil kalau bahasa kita itu materi esensi. KD itu materi esensinya apa, kemudian meminta guru kelas memecahnya. Jadi tidak semua materi itu disampaikan. KI 4 kita bikin proyek-proyek, yang kemudian sebisanya proyek-proyek tersebut diintegrasikan dengan materi lain.”⁷⁶

Pernyataan tentang pengintegrasian tugas berupa proyek didukung oleh bu Alynia Purwaning selaku guru kelas II SDIT Permata Kota Mojokerto. Menurut beliau, pengintegrasian materi selalu diupayakan. Apalagi pada tugas proyek peserta didik di kelas 2, beliau sudah beberapa kali memberi tugas proyek kepada peserta didiknya.⁷⁷

⁷⁶ Andika Setyobudi, Wawancara, 5 November 2020.

⁷⁷ Alynia Purwaning, Wawancara tidak langsung, 25 April 2021 Pukul 18:40.

Pernyataan di atas juga diperkuat Ibu Umi Khusnul Fatimah selaku Koordinator jenjang kelas 5 SDIT Permata Kota Mojokerto menyatakan:

“Pandemi begini sudah pasti kegiatan pembelajaran kurang maksimal ya mbak. Istilahnya kegiatan tatap muka sudah tidak ada. Jadi banyak materi yang ditinggal. Kemarin saat sosialisasi itu ada arahan untuk mengambil materi-,materi inti saja, dan sekiranya semua materi tersampaikan, kegiatan belajar siswa tidak ketinggalan.”⁷⁸

Berdasarkan pernyataan di atas dapat dipahami bahwa salah satu kegiatan penyusunan materi adalah penyederhanaan KI KD yang juga berdampak pada suatu indikator pembelajaran. Waka Kurikulum SDIT Permata menghimbau setiap guru untuk mengambil materi esensi, sehingga tidak semua materi disampaikan pada pembelajaran daring ini. Akan tetapi setiap guru tetap berusaha mengintegrasikan setiap materi dengan materi lain dalam kegiatan pembelajaran berbasis proyek. Dengan begitu materi akan tersampaikan semuanya sesuai dengan target atau tujuan.

2) Penyusunan Jadwal pelajaran per pekan.

Kegiatan penyusunan jadwal meliputi penyusunan jadwal pelajaran dan kegiatan yang akan dilakukan selama satu pekan.

Adapun jadwal pelajaran tersebut dibuat oleh masing-masing wali kelas yang kemudian *dishare* di *google Classroom*. Kegiatan

⁷⁸ Umi Khusnul Fatimah, Wawancara, 6 November 2020.

tersebut bertujuan agar jadwal pelajaran dan kegiatan peserta didik terorganisir setiap minggunya.⁷⁹

“Salah satu kegiatan penyiapan materi yaitu dengan penyusunan jadwal pelajaran mingguan. Setiap satu minggu sekali kita buat *schedule* untuk mempermudah gambaran kegiatan satu minggu kedepan, mau belajar apa. Setiap jenjang ada jadwalnya zoom satu minggu sekali. Zoom dilakukan untuk merefleksi pelajaran satu minggu, dan juga untuk ajang temu kangen sama wali kelasnya.”⁸⁰

Pernyataan di atas juga diperjelas Ibu Viki selaku koordinator jenjang kelas 4 SDIT Permata Kota Mojokerto:

”Kita menyiapkan rancangan pelajaran seminggu sebelum pelaksanaan mbak. Di aplikasi *google classroom* itu kita share jadwal pelajaran per pekan, sudah ada jadwal kegiatannya juga lengkap dengan keterangan tanggalnya. Kemudian kita juga melampirkan dokumen jadwal rincinya. Jadwal ini setiap minggu ada mbak, juga memudahkan kita menyiapkan materi, RPP, dan tugas setiap minggunya. Istilahnya terorganisir lah. Setiap minggu kan juga ada kegiatan entah itu membuat proyek, pelaksanaan *zoom meeting*, perayaan tema dan lain sebagainya. Selain itu juga memudahkan anak-anak dan orang tua murid tau pelajaran minggu ini dan kegiatan apa yang akan dilakukan, seperti membuat proyek dan lain-lain. Sehingga bisa belajar mengajar kita itu terarah.”⁸¹

Berdasarkan pernyataan di atas dapat diketahui jadwal pelajaran SDIT Permata Kota Mojokerto dibuat oleh pendidik setiap satu minggu sekali, yang kemudian jadwal tersebut dishare di aplikasi Google Classroom. Adapaun jadwal pelajaran tersebut memudahkan pendidik menyiapkan materi, RPP, dan tugas secara

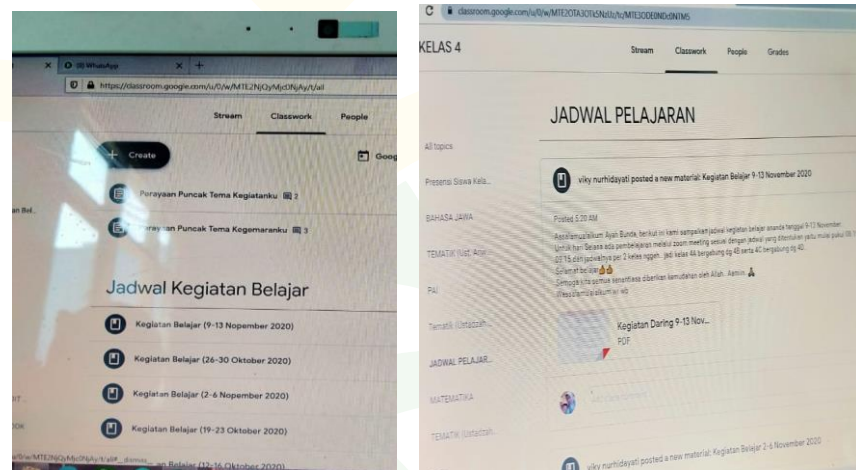
⁷⁹ Peneliti, Observasi, 9 November 2020.

⁸⁰ Andika Setyobudi, Wawancara, 5 November 2020.

⁸¹ Viki Nur Hidayati, Wawancara, 9 November 2020.

matang, juga memudahkan wali murid dan peserta didik untuk mengetahui pelajaran dan kegiatan selama satu minggu ke depan.

Wawancara di atas didukung dengan adanya beberapa hasil dokumentasi yang diperoleh oleh peneliti sebagai berikut:



Gambar 4.5 : Dokumentasi jadwal kegiatan belajar per pekan SDIT Permata Kota Mojokerto.⁸²

RENCANA KEGIATAN PEMBELAJARAN JARAK JAUH SEKOLAH DASAR ISLAM TERPADU PERMATA TAHUN PELAJARAN 2020-2021	
KELAS / SEMESTER : 5 / 1 TEMA 2 : UDARA BERSIH BAGI KESEHATAN	
HARI / TANGGAL	URAIAN KEGIATAN
Senin, 14 September 2020	Kegiatan -1 - Mengamati video presentasi tentang pembagian pecahan biasa dengan desimal serta pecahan desimal dengan desimal serta latihan soal Kegiatan -2 - Menyimak beberapa video lagu wajib di Google Classroom - Menyanyikan salah satu lagu wajib sesuai contoh yang ada di video, dengan iringan musik
Selasa, 15 September 2020	Kegiatan -1 - Membuat model sederhana organ pernapasan manusia Kegiatan -2 - Sifat terpuji (PA)
Rabu, 16 September 2020	Kegiatan -1 - Mengamati video presentasi menganalisis informasi pada iklan (bagian 2) dan latihan soal persiapan PTS Kegiatan -2 - Latihan soal materi bentuk benda dan warna dalam bahasa Arab
Kamis, 17 September 2020	Kegiatan -1 - Penilaian Harian organ pernapasan hewan dan manusia di Google Formulir Kegiatan -2 - Latihan soal persiapan PTS (bahasa Jawa)
Jumat, 18 September 2020	Kegiatan -1 - Latihan soal pembagian pecahan di Google Formulir - Mengamati video tentang tugas proyek Matematika Kegiatan -2 - Review "Members of Family" - Simulasi PTS (Materi I wear uniform dan I go to school at six o'clock)
CATATAN: 1. Kegiatan pembelajaran Al Quran dilakukan setiap hari sesuai kelompok masing - masing dengan waktu yang telah ditetapkan 2. Pengumpulan tugas maksimal pukul 21.00	

Gambar 4.6: Dokumentasi rincian jadwal kegiatan belajar selama satu pekan SDIT Permata Kota Mojokerto.⁸³

⁸² Dokuemntasi, Jadwal Kegiatan Belajar Per Pekan SDIT Permata Kota Mojokerto, 6 November 2020.

Berdasarkan hasil observasi, wawancara dan dokumentasi, penyusunan jadwal mingguan bertujuan untuk mengorganisasikan jadwal pelajaran dan kegiatan selama satu minggu. Jadwal tersebut kemudian di *share* di aplikasi *google classrom* pada topik jadwal mingguan, sehingga orang tua dan peserta didik bisa mengetahui jadwal pelajaran dan kegiatan peserta didik. Kegiatan yang dimaksud dalam hal ini adalah seperti jadwal *zoom meeting* dan proyek yang diberikan guru sebagai bagian dari tugas. Kegiatan *zoom meeting* dilakukan untuk merefleksi pelajaran juga sebagai acara melepas rindu antara pendidikan dan peserta didik yang lain.⁸⁴

3) Penyusunan materi pembelajaran dengan format digital

Materi yang disajikan pada pembelajaran daring tentu berbeda dengan pembelajaran konvensional. Diperlukan adanya persiapan materi pembelajaran, yang dikemas dalam format digital atau dalam bentuk file.

Menurut hasil observasi, tenaga pendidik di SDIT Permata Kota Mojokerto menyusun materi pembelajaran daring masa pandemi saat ini dalam format digital atau file. Materi bisa berupa video, gambar, dokumen (*word, power point, pdf*), *e-book*, dan lain sebagainya. File-file tersebut dikelompokkan menjadi satu folder sehingga mudah ditemukan untuk proses upload materi di *google*

⁸³ Dokumentasi, Rincian Jadwal Kegiatan Belajar Selama Satu Pekan SDIT Permata Kota Mojokerto, 6 November 2020.

⁸⁴ Peneliti, Observasi, 6 November 2020.

classroom nantinya. Khusus untuk materi berupa video pembelajaran, tim daring bertugas upload di akun Youtube SDIT Permata. Penyusun materi harus dibuat pendidik setiap harinya, karena proses upload materi dilakukan setiap hari dan biasanya dilakukan pukul 08.00 ke atas.⁸⁵

Pernyataan di atas selaras dengan data wawancara yang telah dilakukan oleh peneliti:

“Untuk materi, karna kalau memakai GC kan di *upload* gitu ya mbak jadi materi amu tidak mau ya membuat video, kemudian power point, dokumen rangkuman materi. Untuk KI 4 biasa pakai video memang. Karna kita istilahnya kan mencontohkan tugasnya nanti.”⁸⁶

Pernyataan diatas juga diperkuat Ibu Viki selaku koordinator jenjang kelas 4 SDIT Permata Kota Mojokerto menyatakan:

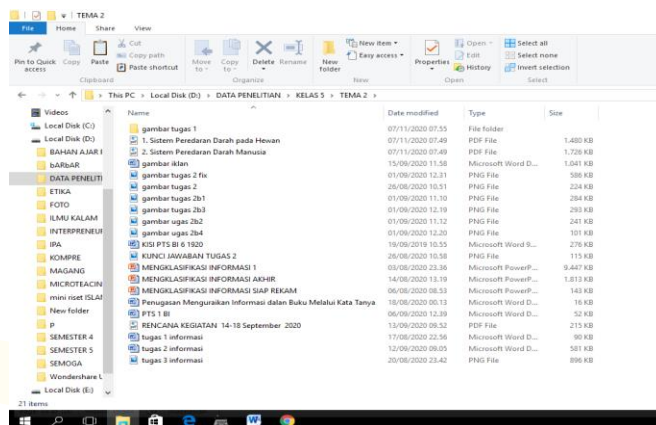
“Sebelum di *share* di GC itu kita menyiapkan video yang kemudian di upload di Youtube yang kita share di GC itu link nya saja, kemudian power point juga, gambar, animasi, e-book buku pelajaran barang kali dibutuhkan. Untuk membuat video pembelajaran temen-temen memakai aplikasi beragam, ada yang pakai *kinemaster*, *filmora*, *bandicam*, *o-metic*, macem-macem sih.”⁸⁷

Wawancara diatas didukung dengan adanya beberapa hasil dokumentasi yang diperoleh oleh peneliti sebagai berikut:

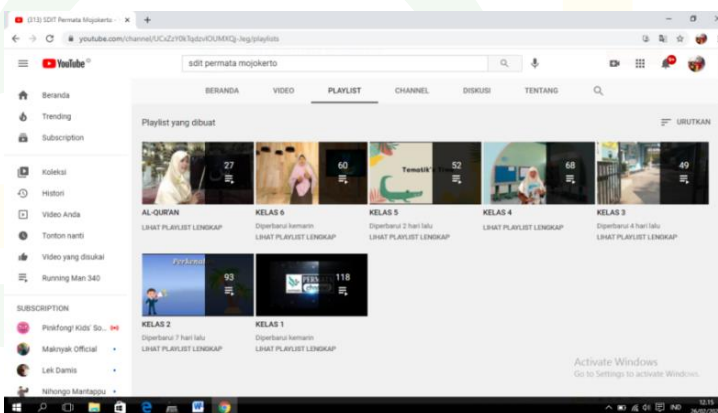
⁸⁵ Peneliti, Observasi, 6 November 2020.

⁸⁶ Andika Setyobudi, Wawancara, 5 November 2020.

⁸⁷ Viki Nur Hidayati, Wawancara, 9 November 2020.



Gambar 4.7 : Dokumentasi bentuk atau format digital materi pembelajaran SDIT Permata Kota Mojokerto berupa gambar dan *document (word, power point, pdf)*.⁸⁸



Gambar 4.8 : Dokumentasi Chanel YouTube “SDIT Permata Mojokerto” memuat materi pelajaran berupa vidio pembelajaran di SDIT Permata Kota Mojokerto.

Berdasarkan data observasi, wawancara, dan dokumentasi

diketahui seluruh pendidik di SDIT Permata Kota Mojokerto telah sama-sama berupaya memberikan yang terbaik guna tercapainya suatu kualitas pembelajaran masa pandemi Covid 19. Salah satunya adalah upaya penyiapan materi yang berupa penyederhanaan kurikulum, jadwal mingguan yang tentu segalanya telah

⁸⁸ Dokumentasi, Format Digital Materi Pembelajaran SDIT Permata Kota Mojokerto, 6 November 2020.

dipersiapkan secara matang, dan penyusunan materi digital yang berupa video pembelajaran, gambar, animasi, document (*word, ppt, pdf*, dan lain sebagainya).

d. Penyiapan Wali Murid

Berdasarkan pra observasi lapangan yang telah dilakukan pada tanggal 15 Juli 2020, Penyiapan wali murid dilakukan melalui sosialisasi program yang diselenggarakan sekolah pada awal ditetapkannya Aplikasi Google Classroom dan awal semester ganjil. Sosialisasi tersebut dilaksanakan melalui *Zoom Meeting* dengan diikuti semua wali murid SDIT Permata. Sosialisasi program membahas tentang tata cara penggunaan aplikasi *Google Classroom*, hal tersebut bertujuan untuk memudahkan wali murid mendampingi peserta didik dalam proses pembelajaran daring.⁸⁹

Hal tersebut juga di perjelas pernyataan dari Ibu Nur Aisyiah S. Pd. selaku Kepala SDIT Permata Kota Mojokerto.

“Jadi tidak hanya guru-guru yang kita edukasi, tetapi juga wali murid melalui sosialisasi program lewat *Zoom*, ada juga video-video yang khusus dibuat pak andika,. Kadang-kadang wali murid tidak semuanya langsung bisa belajar, ya sampai ada yang kesini juga minta diajarain. Kita ya memberi pelayanan ndak papa. Yang bertanggung jawab ya wali kelasnya sampai sebisanya. Kalau misal ada orang tua yang sudah tua ngga bisa hp an sampek diajak ke rumah wali kelasnya atau datang kesini juga ngga papa”.⁹⁰

Pernyataan di atas juga diperkuat dengan hasil wawancara koordinator tim daring. Beliau menyatakan:

⁸⁹ Penulis, Observasi, 15 Juli 2020.

⁹⁰ Nur Aisyiah, Wawancara, 6 November 2020.

“Tentang orang tua ini ada sosialisasi program yang dilaksanakan pada awal tahun pelajaran, kemudian berkali-kali kita sempat bikin tutorial menggunakan YouTube yang berkaitan dengan GCR. Kemudian link kita bagi di semua grub. Orang tua seng sek bingung-bingung baru kita minta wali kelas untuk datang ke sekolah yang nantinya bisa dibantu oleh wal kelasnya masing-masing.”⁹¹

Beberapa pernyataan di atas juga didukung hasil dokumentasi

sebagai berikut:



Gambar 4.9: Dokumentasi persiapan pelaksanaan Zoom Meeting Sosialisasi Program yang diikuti oleh wali murid SDIT Permata Kota Mojokerto.⁹²



Gambar 4.10: Dokumentasi kegiatan edukasi atau bimbingan langsung wali murid SDIT Permata Kota Mojokerto.⁹³

⁹¹ Andika Setyobudi, Wawancara, 5 November 2020

⁹² Dokumentasi, Persiapan Pelaksanaan Zoom Meeting Sosialisasi Program Wali Murid, 13 April 2020.

⁹³ Dokumentasi, Kegiatan Edukasi Atau Bimbingan Langsung Wali Murid SDIT Permata Kota Mojokerto, 27 April 2020.

Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi dapat dipahami bahwa persiapan wali murid dalam pelaksanaan pembelajaran daring dilakukan melalui tutorial Youtube, sosialisasi program melalui Zoom Meeting. Walaupun kegiatan sosialisasi program sudah terlaksana, masih ada beberapa wali murid yang mengalami kesulitan dalam penggunaan *Google Classroom*. Menyikapi hal tersebut pihak sekolah memperbolehkan wali murid datang ke sekolah guna belajar langsung kepada tim daring ataupun wali kelas masing-masing.

2. Desain Program *E-Learning* Melalui Aplikasi *Google Classroom* pada Masa Pandemi Covid-19 di SDIT Permata Kota Mojokerto Tahun Pelajaran 2020/2021.

Berdasarkan hasil observasi diketahui bahwa, kegiatan mendesain program *e-learning* meliputi mengelola sebuah situs atau platform *e-learning* yang mana dalam hal ini platform tersebut adalah aplikasi *google classroom*. Pada kegiatan ini akan dijelaskan tahapan-tahapan yang dilakukan tim IT dan pendidik di SDIT Permata Kota Mojokerto dalam mengelola aplikasi *google classroom*, sehingga kelas online lebih efektif, efisien dan juga menarik.⁹⁴ Adapun tahapan-tahapan yang dilakukan adalah sebagai berikut:

⁹⁴ Peneliti, Observasi, 5 November 2020.

a. Membuat Ruang Kelas

Pembuatan ruang kelas online dilakukan setelah masuk pada halaman awal aplikasi *google classroom*. Tahap ini merupakan tahapan awal mendesain *google classroom*. Adapun yang bertanggung jawab membuat kelas online kelas 1 sampai kelas 6 SDIT Permata Kota Mojokerto adalah Pak Andika setyobudi selaku koordinator tim daring dan waka kurikulum SDIT Permata Kota Mojokerto.⁹⁵

“Saya mengelompokkan ruang kelas berdasarkan jenjang dari kelas satu sampai kelas 6, tidak masing-masing kelas. masing-masing jenjang kan ada 4 kelas misal kelas 1A, 1B, sampai 1D. Dirampingkan saja, kalau kita buat masing-masing kelas malah kebanyakan. Apalagi guru kelas A sampai D saat ini bekerjasama dalam pemberian materi. Untuk tingkat kelas 4, 5, 6 dibagi-bagi, ada yang memegang mapel matematika, ipa, bahasa Indonesia, mulok karna tematiknya dipecah-pecah. Kelas 1, 2, 3, ada guru tim tematik, agama, mulok, dan seterusnya. Jadi untuk mempermudah mengajarnya saya membuat ruang kelas berdasarkan jenjang. Kan ada kode kelas untuk join masuk ke kelas ya mbak, itu saya share di group kemudian di teruskan oleh temen-temen ke group wali murid.”⁹⁶

Pernyataan di atas juga diperkuat Bu Viki selaku koordinator jenjang kelas 4 SDIT Permata Kota Mojokerto menyatakan:

“Saya dan temen-temen guru kelas 4 lainnya hanya masuk pada ruang kelas 4 saja. Kalau pak Andika memang yang membuat ruang kelas 1 sampai 6. Jadi akun beliau masuk ruang kelas 1 sampai 6. Kami hanya fokus di ruang kelas 4 saja, begitupun dengan guru-guru jenjang lainnya.”⁹⁷

Berdasarkan beberapa pernyataan diatas diketahui bahwa tahap awal sekolah untuk mendesai aplikasi *google classroom* adalah dengan membuat ruang kelas yang dilakukan oleh koordinator tim daring.

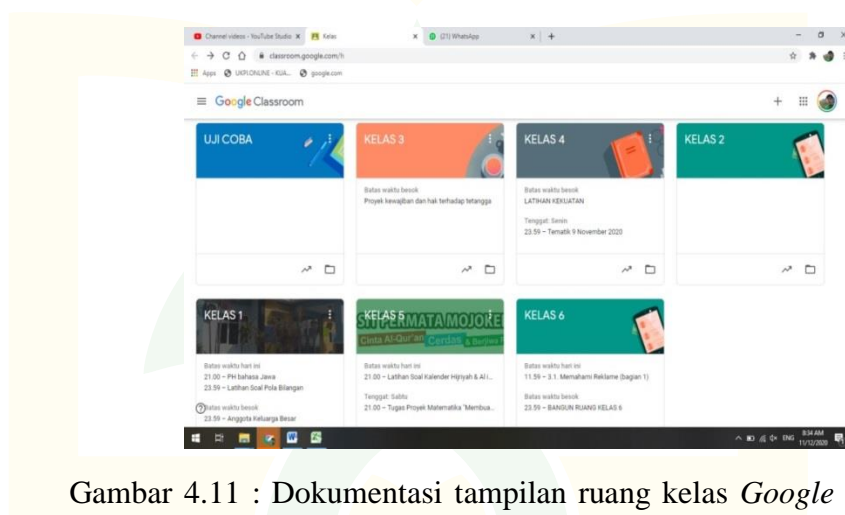
⁹⁵ Peneliti, observasi, 5 November 2020.

⁹⁶ Andika Setyobudi, Wawancara, 5 November 2020.

⁹⁷ Viki Nur Hidayati, Wawancara, 9 November 2020.

Ruang kelas tersebut dikelompokkan berdasarkan masing-masing jenjang. Adapun pendidik hanya masuk pada ruang kelasnya masing-masing.

Wawancara di atas didukung dengan adanya beberapa hasil dokumentasi yang diperoleh oleh peneliti sebagai berikut:



Gambar 4.11 : Dokumentasi tampilan ruang kelas *Google Classroom* SDIT Permata Kota Mojokerto.⁹⁸

Berdasarkan data observasi, wawancara, dan dokumentasi yang telah diperoleh peneliti, menunjukkan bahwa ruang kelas pada aplikasi *google classroom* dibuat oleh pak Andika selaku koordinator tim daring SDIT Permata Kota Mojokerto. Ruang kelas dikelompokkan berdasarkan jenjang dari kelas 1 sampai 6, hal ini bertujuan untuk mempermudah proses pembelajaran guru dari masing-masing jenjang. Disamping itu diketahui bahwa guru masing-masing jenjang hanya masuk pada pada ruang kelas jenjangnya masing-masing, sehingga guru akan fokus untuk mengelola dan mengoptimalkan pembelajaran.

⁹⁸ Dokumentasi, Tampilan Ruang Kelas *Google Classroom* SDIT Permata Kota Mojokerto, 12 November 2020.

Setelah ruang kelas sudah dibuat, kode kelas di share di whatsapp group tim IT, yang kemudian nantinya wali kelas meneruskannya di whatsapp group wali murid. Dengan begitu wali murid atau siswa dapat masuk pada ruang kelasnya masing-masing.

b. Mengelompokkan Topik

Mengelompokkan topik menjadi bagian tugas guru masing-masing jenjang. Setelah koordinator membuat ruang kelas, selanjutnya tanggung jawab diberikan sepenuhnya kepada guru kelas. Salah satu fitur yang terdapat di aplikasi *Google Classroom* adalah dapat membuat topik. Fitur ini berfungsi untuk mengelompokkan berbagai aktivitas yang akan ditampilkan di tugas kelas.⁹⁹

Berikut hasil wawancara dengan beberapa wali kelas di SDIT

Permata Kota Mojokerto:

“Classwork nya sudah kita bagi pertopiknya. Topik di kelas 4 ada presensi, per mata pelajaran semua, jadwal pelajaran per pekan. Jadi topik disesuaikan dengan guru pengampunya masing-masing, biar memudahkan kita juga untuk mengoreksi.”¹⁰⁰

Selaras dengan pernyataan dari salah satu wali murid kelas 1 yang juga sebagai salah satu anggota Tim daring dari jenjang kelas 1 SDIT Permata Kota Mojokerto.

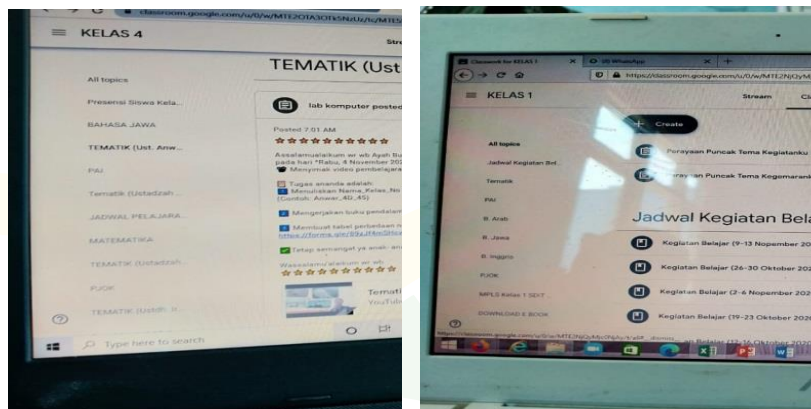
“Waktu awal itu ada yang pakai topik, ada yang tidak. Kemudian disamakan pakai topik. Kemudian awal-awal juga topiknya beda-beda, ada yang permateri, kalau permaterikan jadinya banyak malah bingung. Akhirnya kita samakan topiknya per mapel, sama kelas satu juga begitu. Dikelas satu

⁹⁹ Peneliti, Observasi, 9 November 2020.

¹⁰⁰ Viki Nur Hidayati, Wawancara, 9 November 2020.

kita buat topik ada jadwal kegiatan, tematik, PAI, B.Arab, pokok per mapel. Ini juga ada mpls dan download *e-book*.”¹⁰¹

Pernyataan di atas didukung dengan data dokumentasi berikut:



Gambar 4.12 : Dokumentasi pengelompokkan topik berdasarkan mata pelajaran di kelas 4 dan 1 SDIT Permata Kota Mojokerto.¹⁰²

Adapun pernyataan lain tentang pengelompokkan topik datang dari Ibu Siska Oktavia S. Pd salah satu anggota tim daring dari jenjang kelas 3 SDIT Permata Kota Mojokerto:

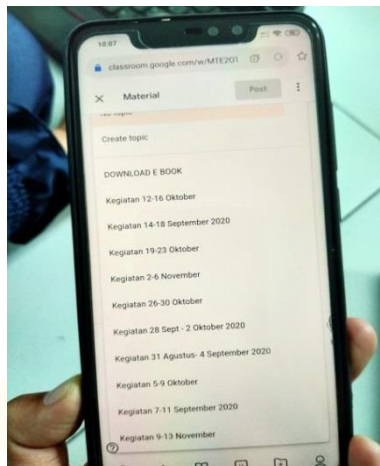
“Kalau di kelas 3 topiknya kebetulan beda mbak, kita buat perpekan. Jadi tanggal segni-sampai segini. Dulu kita sempat topiknya per mapel, tapi kalau permapel, misal bahasa Inggris materinya dibawah sendiri, kita harus scroll-scroll bawah sendiri. Jadi kita sepakati topiknya per pekan seperti ini.”¹⁰³

Wawancara di atas didukung dengan adanya beberapa hasil dokumentasi yang diperoleh oleh peneliti sebagai berikut:

¹⁰¹ Ridyantika Dharma Kurniati, Wawancara, 11 November 2020.

¹⁰² Dokumentasi, Pengelompokan Topik Berdasarkan Mata Pelajaran Di Kelas 4 Dan 1 SDIT Permata Kota Mojokerto, 9 November 2020.

¹⁰³ Siska Oktavia, Wawancara, 11 November 2020.



Gambar 4.13 : Dokumentasi pengelompokan topik berdasarkan pekan di kelas 3 SDIT Permata Kota Mojokerto.

Berdasarkan data observasi, wawancara, dan dokumentasi yang diperoleh diketahui bahwa setelah koordinator tim IT membuat ruang kelas, tanggung jawab mengelola kelas online diserahkan kepada wali kelas masing-masing. Karena hal itulah ada perbedaan wali kelas dalam mengelompokkan topik. Kelas 3 mengelompokkan topik berdasarkan pekan, sedangkan kelas lainnya mengelompokkan topik berdasarkan mata pelajaran. Masing-masing wali kelas memiliki alasan sendiri untuk mengelompokkan topik per mata pelajaran atau per pekan. Adapun manfaat yang diperoleh mengelompokkan topik adalah memudahkan guru mengoreksi berdasarkan mata pelajaran yang diampu, dan juga materi yang diberikan tertata rapi.

c. Pemanfaatan Fitur Aplikasi *Google Classroom*

Kegiatan belajar mengajar di unit SDIT Permata Kota Mojokerto memakai aplikasi *Google Classroom*, oleh karena itu penggunaan fitur aplikasi mayoritas sama dari kelas satu sampai enam.

Aplikasi *Google Classroom* memiliki banyak fitur yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran.¹⁰⁴

Pemanfaatan fitur *google classroom* juga dijelaskan oleh wali kelas 1 sebagai berikut:

”Selama ini yang sering kita manfaatkan di *Google Classroom* itu materi, tugas, kuis, sama nilai. Kemudian kolom komentar juga dimanfaatkan peserta didik untuk menyatakan sudah selesai mengerjakan tugas, atau mungkin menanyakan sesuatu tentang tugas. Istilahnya sebagai komunikasi kita. Kalau pakai *Google Classroom* lebih mudah untuk proses penilaian juga. Kita manfaatkan menu nilai ini.”¹⁰⁵

Pernyataan di atas juga di perkuat Bu Viki selaku koordinator jenjang kelas 4 SDIT Permata Kota Mojokerto menyatakan:

“Untuk *Google Classroom* kelas 4, tugasnya biasa kita berikan di menu *class work* lengkap dengan intruksi dan lampiran tugas. Ada juga soal yang kita masukkan di *google form*. Untuk hasil pekerjaan siswa di menu *student work*, yang bisa kita koreksi dan nilainya langsung kita munculkan di *Google Classroom*. Siswa langsung bisa melihat skornya, kalau misal dibawah kkm berarti siswa itu remidi. Tugas proyek yang berupa membuat video ataupun foto siswa bisa mengirim tugas manual. Untuk pengumpulan tugas kita batasi. Biasanya kalau soal-soal kuis, *google form*, soal, kita batasi sampai jam 9 dan untuk yang proyek kita batasi dua sampai tiga hari.”¹⁰⁶

Adapun tugas yang di berikan pendidik biasanya berbentuk *google form*, kuis, ataupun file soal biasa lengkap dengan intruksi pengerjaan tugas. Hasil pekerjaan peserta didik bisa di unggah peserta didik di menu *student work*. Proses penilaian di SDIT Permata Kota Mojokerto dapat dilakukan secara langsung dengan memanfaatkan *import grade* pada menu *student work*, sehingga pesera didik dapat

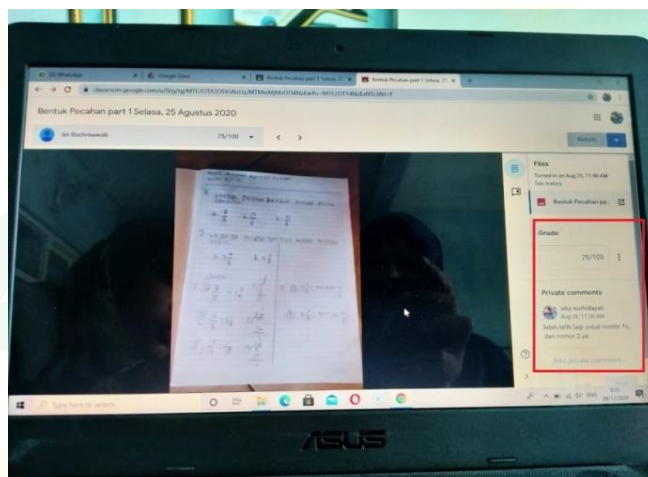
¹⁰⁴ Peneliti, Observasi, 11 November 2020.

¹⁰⁵ Ridyantika Dharma Kurniati, Wawancara, 11 Noveber 2020.

¹⁰⁶ Viki Nur Hidayati, Wawancara, 9 November 2020.

melihat nilai mereka. pendidik juga bisa mengunduh nilai melalui google spreadsheet. Pendidik bisa memanfaatkan fitur privat comment untuk memberi umpan balik ataupun motivasi pada tugas peserta didik.¹⁰⁷

Pernyataan tersebut dapat dilihat oleh gambar berikut:



Gambar 4.14 : Dokumentasi tampilan *Privat comment* untuk memberi umpan balik pada tugas siswa.¹⁰⁸

Dari hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi, hampir semua fitur di Aplikasi *Google Classroom* dimanfaatkan dalam proses pembelajaran. Fitur utama yang sering digunakan oleh pendidik dalam menggunakan *Google Classroom* adalah forum (*stream*), tugas kelas, anggota (*people*), dan *grades*. Pada fitur utama tersebut terdapat fitur-fitur pendukung lainnya, seperti kuis, dan *google form* untuk memberikan tugas berupa kuis kepada peserta didik. Pendidik juga dapat menilai tugas siswa secara langsung melalui *google classroom*

¹⁰⁷ Peneliti, Observasi, 6 November 2020.

¹⁰⁸ Dokumentasi, Tampilan *Privat Comment* Untuk Memberi Umpan Balik Pada Tugas Siswa, 9 November 2020.

sehingga peserta didik dapat melihat nilai mereka. Kolom privat juga dapat dimanfaatkan untuk media komunikasi peserta didik dan pendidik, biasa digunakan untuk menanyakan tugas yang kurang dimengerti atau umpan balik pendidik atas tugas peserta didik.

3. Validasi Program *E-Learning* Melalui Aplikasi *Google Classroom* pada Masa Pandemi Covid-19 di SDIT Permata Kota Mojokerto Tahun Pelajaran 2020/2021.

Berdasarkan hasil observasi diketahui bahwa, setelah tahap mendesain paket program *google classroom*, selanjutnya adalah pelaksanaan validasi paket program *google classroom*. validasi paket program merupakan tahap dimana aplikasi *google classroom* mulai digunakan pada pembelajaran daring di unit SDIT Permata Kota Mojokerto. Kegiatan tersebut bertujuan guna mengetahui perubahan yang dihasilkan setelah pemakaian aplikasi *google classroom*. Tentu saja pada tahap validasi ini memunculkan beberapa hambatan, karena bagaimana pun aplikasi *google classroom* juga memiliki kekurangan. Akan tetapi Unit SDIT Permata tetap berupaya untuk mengatasi hambatan tersebut.

Dari hasil wawancara dengan koordinator IT SDIT Permata Kota Mojokerto, beliau menyatakan terdapat tiga kegiatan validasi yaitu:

a. Simulasi penggunaan *Google Classroom*

Pelaksanaan simulasi ini dilakukan sebagai tahap awal pendidik untuk belajar secara langsung tentang penggunaan fitur-fitur *Google Classroom*, juga untuk melihat kesiapan aplikasi *Google Classroom*

yang akan dipakai dalam kegiatan pembelajaran daring di SDIT Permata Kota Mojokerto. Simulasi penerapan *google classroom* dilakukan sebanyak satu kali seminggu sebelum penerapan *google classroom* di SDIT Permata Kota Mojokerto. Simulasi dilakukan hanya antar beberapa guru saja.¹⁰⁹

Hal tersebut sesuai dengan pernyataan Pak Andikan selaku Koordinator tim IT SDIT Permata Kota Mojokerto.

”Awal sebelum penerapan GCR ini saya sudah melakukan percobaan simulasi dengan membuat ruang kelas yang anggotanya saya sebagai guru dan beberapa guru lainnya sebagai murid. Kita utuk-utek semua menu yang ada di GCR, mulai dari mengirim materi, tugas, sampai proses penilaian. Kita kan pakai GCR yang free ya mbak, jadi fitur untuk penilannya itu tidak bisa kita akses, yang kemudian kita mencoba penilaian manual, satu-satu mbak. Simulasi ini dimaksudkan agar kita tau kesiapan dari aplikasi GCR.”¹¹⁰

Pernyataan di atas mengenai pelaksanaan simulasi aplikasi *Google Classroom* juga diperkuat oleh Bu Ais Selaku Kepala Sekolah SDIT Permata Kota Mojokerto.

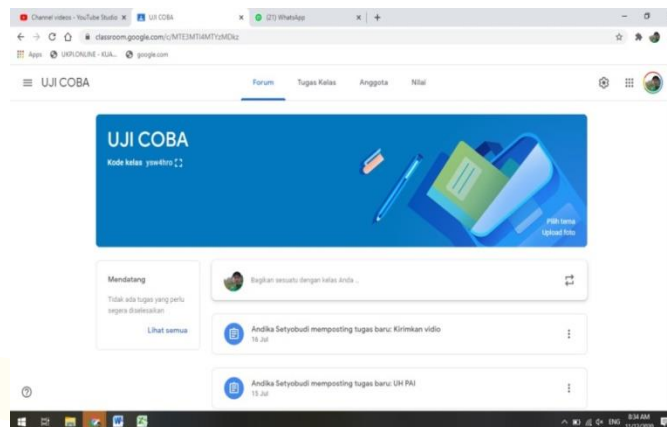
“Kemarin kita sudah menunjuk Pak Andika sebagai koordinator Tim daring, kebetulan beliau juga sebagai waka kurikulum. Iya Pak Andika itu yang selalu semangat, istilahnya mau mencoba segala hal seperti penetapan Aplikasi daring kita, kemudian saya juga membantu dalam pelaksanaan simulasi penggunaan GCR. Dalam simulasi ini kita mau mencoba lebih jelas penerapan GCR, setelah sebelumnya kita sudah belajar hanya melalui sosialisasi, tutorial sama baca-baca artikel.”¹¹¹

Wawancara di atas didukung dengan adanya hasil dokumentasi yang diperoleh oleh peneliti sebagai berikut

¹⁰⁹ Peneliti, Observasi, 12 November 2020.

¹¹⁰ Andika Setyobudi, Wawancara, 5 November 2020.

¹¹¹ Nur Aisyiah, Wawancara, 6 November 2020.



Gambar 4.15 : Dokumentasi kelas “Uji Coba” untuk kegiatan simulasi menggunakan *google classroom* di SDIT Permata Kota Mojokerto.¹¹²

Berdasarkan data observasi, wawancara, dan dokumentasi diketahui bahwa simulasi ini dilaksanakan oleh Pak Andika selaku koordinator Tim IT dengan beberapa tim daring lainnya. Pada pelaksanaan simulasi, tim daring membedah fitur-fitur yang terdapat pada *google classroom*, mulai dari mengirim materi, mengirim tugas, dan juga proses penilaian yang dilakukan secara manual. Terdapat beberapa pendidik yang masuk ruang kelas sebagai siswa, dan pak Andika sendiri yang masuk ruang kelas sebagai guru. Simulasi dilakukan seminggu sebelum diterapkannya pembelajaran menggunakan Aplikasi GCR.

b. Penerapan Aplikasi *Google Classroom* di Tingkat Kelas 4, 5, dan 6.

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan oleh peneliti Penerapan Aplikasi *Google Classroom* pada pembelajaran daring di SDIT Permata Kota Mojokerto pertama diterapkan di tingkat kelas 4,

¹¹² Dokumentasi, Tampilan Kelas “Uji Coba” Untuk Kegiatan Simulasi Penggunaan *Google Classroom* Di SDIT Permata Kota Mojokerto, 12 November 2020.

5, dan 6. Lebih tepatnya penerapan pertama Aplikasi *Google Classroom* dilaksanakan pada pertengahan semester genap bulan April sampai bulan Juni. Adapun alasan diterapkannya Aplikasi *Google Classroom* di kelas 4, 5, dan 6 terlebih dahulu adalah dikarenakan pada tingkat kelas tersebut termasuk pada tingkatan kelas atas serta peserta didik pada tingkat ini sudah banyak mengerti tentang penggunaan *Smartphone* atau *Handphone*.¹¹³

Hal tersebut juga telah dibenarkan oleh Bu Ais Selaku Kepala Sekolah SDIT Permata Kota Mojokerto.

“Jadi tim IT Pak Andika itu menyampaikan pada seluruh guru ketika presentasi program awal daring, bahwa kita pastikan memakai Aplikasi *Google Classroom*. Awalnya itu kita terapkan di kelas 4, 5, dan 6, berikutnya tahun ajaran baru sudah keseluruhan.”¹¹⁴

Pernyataan di atas juga lebih dijelaskan oleh Pak Andika selaku Koordinator Tim daring SDIT Permata Kota Mojokerto

”Awal *daring* itu sekitar bulan April ya mbak, 2 minggu daring kita masih menggunakan whatsapp. Setelah tu kita mengeluarkan kebijakan baru tentang GCR. Akhirnya kita terapkan GCR ini di kelas 4, 5, dan 6. Untuk kelas 1, 2, 3 masih menggunakan whatsapp. Awal penerapan kita juga sambil belajar-belajar, vidio yang kita buat istilahnya masih kasaran lah. Kemarin juga guru sempat ada kesulitan untuk mnegirim materi dan tugas, terus tak lihat ternyata storagennya sudah habis. Semua dile kiriman guru ataupun siswa berupa apapun terutama vidio, ukurannya kan besar, itu yang membuat storage cepat habis. Akhirnya kita beli storage 1. Saya beli yang 2 tera, harganya sekitar seratus tiga puluh empat ribuan. Itu sudah bisa mengatasi masalah ini. Hal ini dikarenakan kita tidak memakai *google suite for education*. Kalau memakai *google suite for education* sudah disiapkan oleh google per masing-masing orang

¹¹³ Peneliti, Observasi 6 November 2020.

¹¹⁴ Nur Aisyiah, Wawancara, 6 November 2020.

2 tera, sehingga kalau pakai itu ngga khawatir kehabisan storage”¹¹⁵

Pendapat lain tentang pemanfaatan Google Classroom datang dari Ibu Dewi Masyithoh selaku guru mata pelajaran IPA kelas VI, menyatakan bahwa:

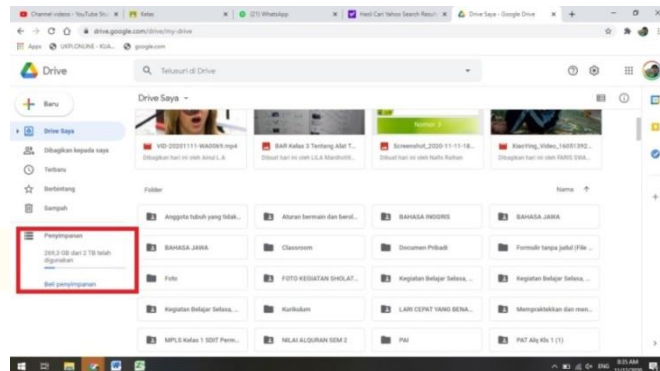
“Untuk kendala bagi saya paling faktor mata si mbak. Mata saya kan minus, jadi kalau di depan laptop lama-lama itu sering ngga kuat. Jadi saya kalau bikin materi-materi itu ngga bisa kebut semalam, harus nyicil setiap hari.”¹¹⁶

Beberapa pernyataan di atas maksudnya adalah terdapat pendidik mengaku bahwa mengalami kendala internal berupa kemampuan penglihatan yang minus, sehingga menjadikan pendidik tidak bisa berlama-lama di depan komputer. Pendidik juga turut belajar pada penerapan pembelajaran daring melalui Aplikasi *Google Classroom* di kelas 4, 5, dan 6. Hal ini terlihat pada pembuatan video yang masih sederhana. Penerapan awal Aplikasi *Google Classroom* tersebut juga memunculkan hambatan berupa pendidik dan peserta didik kesulitan untuk mengirim materi maupun video. Hal tersebut dikarenakan storage yang sudah habis. Adapun penyebab storage cepat habis adalah unit SDIT Permata Kota Mojokerto masih menggunakan Aplikasi *Google Classroom* versi free, bukan menggunakan Aplikasi *Google Classroom for education* berbayar. Menyikapi hal tersebut koordinator IT membeli storage sebanyak 2 tera.

¹¹⁵ Andika Setyobudi, Wawancara, 12 November 2020.

¹¹⁶ Dewi Mashithoh Fatmawati, Wawancara, 6 November 2020.

Pernyataan di atas didukung dengan data dokumentasi yang telah diperoleh sebagai berikut:



Gambar 4.16 : Dokumentasi bukti pembelian storage 2 terra oleh koordinator Tim Daring SDIT Permata Kota Mojokerto.¹¹⁷

“Setelah pembelian storage tadi, akun GCR murni dari akun e-mail saya, jadi saya masuk pada semua ruang kelas karna saya yang membuat ruang kelas ya. Walas dan guru hanya tak masukkan pada ruang kelas masing-masing. Jadi mereka ya dibebankan pada kelasnya saja. Pengiriman materi bahkan tugas juga kita ganti jadi link. Sebelumnya vidio kita up di youtube, kemudian link kita share di gcr. Begitu juga dengan tugas kiriman siswa, kita pandu seperti itu juga.”¹¹⁸

Berdasarkan data observasi, wawancara dan dokumentasi diketahui awal penggunaan aplikasi google classroom diterapkan pada semester genap di jenjang kelas 4, 5, dan 6. Adapun alasannya peserta didik di kelas 4, 5, dan 6 dinilai sebagai tingkat kelas atas yang peserta didiknya sudah banyak mampu menggunakan *smartphone*. Pelaksanaan implementasi *google classroom* tersebut ditemui kendala berupa storage cepat habis yang mengakibatkan materi pelajaran tidak dapat diunggah di *google classroom*. Untuk mengatasi hal tersebut koordinator Tim daring membeli *storage* 2 terra. Dalam rangka

¹¹⁷ Dokumentasi, Tampilan Bukti Pembelian Storage 2 Terra Oleh Koordinator Tim Daring SDIT Permata Kota Mojokerto, 12 November 2020.

¹¹⁸ Andika Setyobudi, Wawancara, 12 November 2020.

meminimalisir kemungkinan habisnya storage, akun *Google Classroom* SDIT Permata Kota Mojokerto terpusat pada e-mail satu orang yaitu koordinator tim IT. Wali kelas dan pendidik lain hanya masuk pada ruang kelas masing-masing. Selain itu pendidik dan peserta didik dihibau untuk mengirim materi ataupun tugas berupa video diganti hanya menggunakan link *Youtube*.

c. Penerapan Aplikasi *Google Classroom* di seluruh tingkatan kelas

Pembelajaran melalui Aplikasi *Google Classroom* seluruh tingkatan kelas di SDIT Permata Kota Mojokerto dimulai pada awal semester ganjil, yaitu bulan juli. Diketahui dalam rangka meningkatkan kualitas pembelajaran daring unit SDIT telah menerapkan penggunaan *google classroom* di keseluruhan kelas. Hal tersebut dilakukan setelah melihat perkembangan belajar peserta didik kelas 4, 5, dan 6 di semester sebelumnya.¹¹⁹

Hal tersebut telah dibenarkan oleh Bu Aisyiah Selaku Kepala Sekolah SDIT Permata Kota Mojokerto.

“Awal semester ganjil itu kita sudah mulai pakai GCR keseluruhan. Kita sudah belajar tentang kendala-kendala yang muncul dari pengalaman penerapan GCR di kelas sebelumnya, dan sudah kita perbaiki juga. Dengan melihat perkembangan belajar kelas 4 sampai 6, perkembangannya cukup baik mbak mulai dari kemudahan pendidik mengajar, respon orang tua juga baik, peserta didiknya juga sangat antusias. Hal tersebut mendorong kita untuk menerapkan GCR ini pada kelas lainnya, ya supaya penerapan GCR ini tidak setengah-setengah.”¹²⁰

¹¹⁹ Peneliti, Observasi, 12 November 2020.

¹²⁰ Nur Aisyiah, Wawancara, 6 November 2020.

Pernyataan tentang hasil pemanfaatan *google classroom* diatas juga didukung oleh bu Umi selaku koordinator jenjang kelas 5 SDIT

Permata kota Mojokerto yang menyatakan bahwa:

“Penggunaan GCR ini bisa dibilang memudahkan pembelajaran mbak, ya memang awal-awal dulu kita agak kesulitan. Setelah belajar-belajar ya sudah mulai terbiasa. Anak-anak jadi tidak bosan dengan pembelajaran, nilai anak-anak juga bagus.”¹²¹

Peneliti juga melakukan wawancara dengan guru kelas terkait penerapan GCR di semester ganjil, salah satunya dengan bu Viki selaku Koordinator jenjang kelas 4 menyatakan bahwa:

“Saat kenaikan kelas dulu, awal-awal kita sempat bingung dengan pengumpulan tugas anak-anak. jumlah siswa di kelas 5 kan 118, otomatis anggota yang masuk di GCR harusnya 118 juga dengan ditambah guru-guru lainnya. Berjalannya waktu ternyata tidak hanya wali muedid saja bergabung di GCR, ayahnya masuk, ibunya masuk, kakanya masuk, ditambah anaknya sendiri juga masuk, sehingga di GCR terbaca tiga ratus berapa gitu yang masuk pesertanya. Kita kan juga masih belum hafal nama siswa dan wali murid awal-awal semester dulu, kalau mengirim tugas pakai akun orang tuanya itu yang kita kerepotan mencocokkan nama orang tua dan anak. seiring berjalannya waktu anak-anak makin mandiri, ketika mengirim tugassudah pakai e-mailnya sendiri.”¹²²

Diketahui beberapa pendidik mengaku kesulitan perihal penilaian. Hal ini disebabkan akun *google classroom* atau nama e-mail yang digunakan adalah nama wali murid ataupun anggota keluarga peserta didik lainnya. Pendidik mengaku masih belum hafal nama wali murid beserta peserta didik. Kendala tersebut bukanlah kendala yang berarti dan masih lumrah terjadi, mengingat semester ganjil adalah

¹²¹ Umi Khusnul Fatimah, Wawancara, 5 November 2020.

¹²² Viki Nur Hidayati, Wawancara, 9 November 2020.

semester kenaikan kelas. Jadi pendidik masih belum terbiasa dan hafal nama wali murid dari peserta didik. Seiring berjalannya waktu pendidik mulai terbiasa dan hafal nama wali murid dari peserta didik.

Pernyataan lain juga datang dari salah satu wali kelas 1 di SDIT Permata Kota Mojokerto terkait penerapan aplikasi Google Classroom di keseluruhan kelas.

“Selain memakai GCR, kita juga memanfaatkan WA mbak. Seperti ketika setelah saya memberi komenan di tugas anak-anak. saya memberi info di WA seperti: *ayah bunda, tugas ananda sudah dikoreksi. Bisa langsung melihat di GC.* Karna wali murid kan setiap saat membuka WA, informasi bisa langsung dibaca oleh wali murid. Kemudian untuk mapel Qur'an itu biasa pakai vidio call. Jadi anak-anak di vidio call satu-satu untuk membaca al-qur'an”¹²³

Pernyataan tersebut diperjelas oleh pak Andika selaku koordinator tim daring SDIT Permata Kota Mojokerto:

“Sampai saat ini kita masih menggunakan WA untuk memberi info kepada wali murid, juga melakukan vidio call pada murid-murid. Kita juga ada kegiatan *zoom meeting*. *Zoom* kita lakukan seminggu sekali, setelah sebelumnya kita mempertimbangkan melakukan *zoom* setiap hari. Karna *zoom* menyedot kuota lumayan banyak, jadi kita adakan seminggu sekali saja. Awal-awal dulu kita masih memakai versi *free*, kalau sekarang sudah menggunakan *zoom for education*, kita berlangganan sama orang bisa lebh murah seratus ribu bisa dipakai kurang lebih tga bulan. *Zoom* kita lakukan untuk penanaman konsep materi yang belum dipahami siswa, juga mengobati kangen anak-anak. untuk kelas dasar seperti kelas satu dan dua kita sering menggunakan *vidio call*. Kita sebagai pengajar kan tidak hanya mengajar, juga mendidik. Mendidik ini yang sulit ketika pandemi. Kalau mengajarnya kan gampang tinggal materi dan tugas. Kalau tidak ada pandemi kita memantau siswa untuk belajar budaya mengantri, berwudhu, sopan santun. Kalau dirumah seperti ini kita tidak bisa mengawasi, ya orang tua

¹²³ Ridyantika Dharma Kurniati, Wawancara, 11 November 2020.

yang memegang. Kita juga selalu berkomunikasi dengan wali murid tentang perkembangan siswa.”¹²⁴

Pernyataan di atas juga diperkuat dengan data dokumentasi yang diperoleh peneliti sebagai berikut:



Gambar 4.17 : Dokumentasi kegiatan *zoom meeting* perayaan puncak tema SDIT Permata Kota Mojokerto.¹²⁵

Berdasarkan data observasi, wawancara, dan dokumentasi diketahui bahwa implementasi e-learning melalui google classroom secara keseluruhan kelas di SDIT Permata Kota Mojokerto dilakukan mulai semester ganjil awal bulan juli. Penerapan tersebut ditemukan beberapa kendala berupa pendidik yang kesulitan mengoreksi tugas peserta didik. Dikarenakan e-mail yang masuk pada google classroom mayoritas menggunakan nama wali murid atau anggota keluarga lainnya. Pendidik mengaku kesulitan menghafal dan mencocokkan nama wali murid dan peserta didik. Peserta didik berinisiatif membuat

¹²⁴ Andika Setyobudi, Wawancara, 12 November 2020.

¹²⁵ Dokumentasi, Kegiatan *Zoom Meeting* Perayaan Puncak Tema SDIT Permata Kota Mojokerto, 26 Februari 2020.

tulisan dikertas nama e-mail dan nama peserta didik yang kemudian dijadikan patokan dalam mengoreksi tugas selanjutnya.

Dalam rangka menunjang sebuah kualitas pembelajaran di unit SDIT, penerapan google classroom juga disandingkan dengan beberapa aplikasi lainnya, seperti *whatsapp* dan *zoom meeting*. Aplikasi WA biasa digunakan untuk memberi informasi kepada wali murid terkait tugas di *google classroom*, serta digunakan untuk video call pada mata pelajaran Qur'an. kegiatan *video call* tersebut dilakukan secara bergilir yang kemudian peserta didik di minta untuk membaca al-qur'an. sedangkan *zoom meeting* dilakukan seminggu satu kali pada masing-masing kelas. Kegiatan *zoom meeting* diisi mulai dari kegiatan merefleksi materi, melepas rindu, sampai penanaman konsep. Peserta didik dapat bertanya kepada pendidik terkait materi yang sulit pada pembelajaran seminggu sebelumnya. *Zoom meeting* juga dimanfaatkan dalam kegiatan puncak perayaan tema pada setiap kelas. puncak perayaan tema adalah sebuah kegiatan yang dilaksanakan pada akhir tema dengan mengambil salah satu KD dalam tema. Dalam kegiatan tersebut peserta didik dapat belajar dan bersenang-senang dengan melihat demonstrasi yang dilakukan oleh pendidik.

Berdasarkan data observasi dan wawancara yang peneliti lakukan bahwa di kegiatan pelaksanaan atau penerapan *e-learning* membutuhkan perencanaan awal, penyiapan materi, mendesain paket program, dan juga memvalidasi paket program. Uraian di atas terdapat

pemaparan yang telah diberikan oleh beberapa informan terkait perencanaan awal, penyiapan materi, mendesain paket program, dan juga memvalidasi paket program *e-learning* melalui aplikasi *google classroom* dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.

Tabel 4.2
Temuan Penelitian

No	Fokus	Temuan
1.	Perencanaan awal Implementasi pembelajaran <i>e-learning</i> melalui aplikasi <i>google classroom</i> masa pandemi di SDIT Permata Kota Mojokerto	<ol style="list-style-type: none"> 1. Penyiapan aplikasi yang akan digunakan, yaitu aplikasi <i>google classroom</i>. 2. Penyiapan guru dengan membentuk Tim Satgas Daring. 3. Penyiapan dan penyusunan materi Pelajaran dilakukan melalui penyederhanaan KI/KD, penyusunan jadwal perpekan, serta materi pembelajaran dengan format digital 4. Penyiapan wali murid.
2.	Desain paket program pembelajaran <i>e-learning</i> melalui aplikasi <i>google classroom</i> masa pandemi di SDIT Permata Kota Mojokerto	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membuat ruang kelas. 2. Mengelompokkan Topik. 3. Pemanfaatan Fitur Aplikasi <i>Google Classroom</i>.
3.	Validasi paket program pembelajaran <i>e-learning</i> melalui aplikasi <i>google classroom</i> masa pandemi di SDIT Permata Kota Mojokerto	<ol style="list-style-type: none"> 1. Simulasi penggunaan <i>Google Classroom</i> 2. Penerapan Aplikasi <i>Google Classroom</i> di Tingkat Kelas 4, 5, dan 6. 3. Penerapan Aplikasi <i>Google Classroom</i> di seluruh tingkatan kelas.

C. Pembahasan Temuan

Berdasarkan penyajian data yang telah dilakukan peneliti melalui teknik observasi, wawancara, dokumentasi, serta analisis yang telah dilakukan berdasarkan fokus yang telah dirumuskan, maka disini peneliti akan

mengemukakan berbagai temuan di lapangan yang nantinya akan dikomunikasikan dengan teori-teori yang dijadikan landasan oleh peneliti dalam melakukan penelitian.

Implementasi *e-learning* itu sendiri merupakan sebuah program pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi atau juga disebut dengan pembelajaran online. Dimana dalam hal ini pelaksanaannya dengan memanfaatkan aplikasi *Google Classroom*. Terdapat serangkaian kegiatan yang menunjang keberhasilan dari penerapan *e-learning* itu sendiri. Adapun rangkaian kegiatan meliputi perencanaan awal, penyiapan materi, mendesain paket program, dan memvalidasinya.

Tahap-tahap diatas juga sesuai dengan pendapat Meda Yuliana dan kawan-kawan, yang menyebutkan bahwa ada empat tahap dalam pengimplementasian *e-learning* yaitu perencanaan awal, penyiapan materi, mendesain paket program, serta memvalidasi paket program.¹²⁶

1. Perencanaan awal *E-Learning* melalui Aplikasi *Google Classroom* pada Masa Pandemi Covid-19 di SDIT Permata Kota Mojokerto Tahun Pelajaran 2020/2021.

Berdasarkan data lapangan di SDIT Permata Kota Mojokerto, bahwa perencanaan merupakan tahap awal yang harus dilakukan oleh guru dan sangatlah penting demi kelancaran dan kesuksesan pembelajaran daring. Adanya perencanaan juga berguna untuk meminimalisir kendala yang mungkin akan muncul nantinya.

¹²⁶ Meda Yuliann, dkk, *Pembelajaran Daring untuk Pendidikan: Teori dan Penerapan*, (Medan: Yayasan Kita Menulis, 2020), 9-10.

Pengertian perencanaan diatas juga sesuai dengan pendapat Mukni'ah yang mengungkapkan bahwa perencanaan merupakan awal dari suatu pelaksanaan kegiatan yang menjadi pedoman dalam melaksanakan suatu kegiatan. Dalam hal ini perencanaan awal pembelajaran merupakan kegiatan integral yang dilakukan oleh pendidik sebelum pelaksanaan pembelajaran baik konvensional maupun online. Perencanaan menjadi fondasi awal yang sangat penting dan memudahkan pendidik dalam proses pembelajaran.¹²⁷

Perencanaan awal pembelajaran *e-learning* melalui aplikasi *google classroom* yaitu penyiapan aplikasi yang akan digunakan, penyiapan guru, dan juga penyiapan wali murid.

Pengertian tersebut juga sesuai dengan pendapat Meda Yuliada dan kawan-kawan, bahwa proses perencanaan awal terdiri dari beberapa aspek utama. Terutama perencana/pendidik melakukan penelitian dan perencanaan diseluruh tahap ini. Perencanaan termasuk identifikasi tujuan, kebutuhan, masalah yang muncul dalam pembelajaran, menentukan bagaimana tujuan, kebutuhan, serta masalah dapat terpenuhi dan diatasi, menganalisis karakteristik peserta didik yang akan melaksanakan pembelajaran daring.¹²⁸

Berikut Tahap perencanaan awal yang dilakukan oleh guru dalam pelaksanaan pembelajaran e-learning melalui aplikasi google classroom

¹²⁷ Mukni'ah, *Perencanaan Pembelajaran*, (Jember: IAIN Jember Press, 2016), 6.

¹²⁸ Meda Yuliana, 9.

dalam meningkatkan kualitas pembelajaran masa pandemi di SDIT Permata Kota Mojokert, yaitu:

a. Penyiapan Aplikasi *Google Classroom*

Diberlakukannya pembelajaran dari rumah atau daring ini sejak dikeluarkannya SE atau surat edaran Nomor 4 tahun 2020 oleh Menteri Pendidikan Indonesia. Dalam surat edaran tersebut pembelajaran daring dilakukan selama satu pekan, akan tetapi semakin bertambahnya korban positif Covid 19 di Indonesia pembelajaran daring diperpanjang lagi satu pekan, dan begitupun seterusnya hingga saat ini. selama dua pekan awal pembelajaran daring, kegiatan pembelajaran SDIT Permata Kota Mojokerto memanfaatkan aplikasi *whatsaap*. Hingga pada akhirnya pembelajaran menggunakan *whatsaap* dirasa kurang efektif. Hal ini tentu berdampak pada proses pembelajaran dan juga kualitas pembelajaran yang dihasilkan. Pihak SDIT Permata Kota Mojokerto tentu telah mencari alternatif untuk meminimalisir dampak tersebut.

Unit SDIT Permata bersama Yayasan melakukan penyeleksian aplikasi *e-learning* dengan mengundang provider pengembang aplikasi media pembelajaran. Kegiatan ini dilakukan untuk mengetahui fungsi, kelebihan serta kekurangan dari beberapa aplikasi *e-learning*. Pelaksanaan sosialisasi penyiapan aplikasi dilakukan dengan diikuti oleh semua dewan guru SDIT Permata Kota Mojokerto.

Sosialisasi penyiapan aplikasi diikuti seluruh dewan guru SDIT Permata Kota Mojokerto dengan keputusan dalam rangka menunjang kualitas pembelajaran masa pandemi, dewan guru memilih aplikasi *google classroom* versi *free* sebagai media *e-learnig* di SDIT Permata Kota Mojokerto. Pilihan ini didasarkan sekolah masih kesulitan pada proses pendaftaran. Ditambah dengan mempertimbangkan kelebihan dan kekurangan *google classroom for education* dan versi *free*. Aplikasi *google classroom* dirasa memiliki fitur yang sederhana. Kesederhanaan ini tentu akan memberi kemudahan wali murid ataupun peserta didik nantinya. Kesederhanaan fitur juga tidak mengurangi hasil belajar siswa nantinya.

b. Penyiapan Guru.

Penyiapan guru dalam hal ini unit SDIT Permata Kota Mojokerto telah membentuk Tim Satgas Daring. Diketahui juga anggota Tim Satgas Daring SDIT Permata Kota Mojokerto dipilih satu perwakilan dari masing-masing jenjang yang dianggap lebih memahami teknologi. Setiap hari minggu Tim Satgas Daring mengadakan pertemuan membahas mengenai penggunaan Aplikasi *google classroom*, pembuatan video pembelajaran dengan menggunakan aplikasi edit video seperti *kamtasia* dan *kinemaster*, pembuatan animasi dan lain-lain. Proses edukasi pendidik SDIT Permata Kota Mojokerto dilakukan dengan sistem *jigsaw*, dimana

setelah pertemuan Anggota Tim Daring dari masing jenjang tersebut bertugas mengedukasi atau mentransfer ilmu yang telah diperoleh kepada guru-guru yang lain. Hal tersebut dilakukan untuk menghindari kerumunan.

Tenaga pendidik maupun kependidikan di SDIT Permata Kota Mojokerto mayoritas masih cukup muda serta memiliki semangat belajar yang tinggi. Semuanya sama-sama berusaha untuk memberikan pembelajaran yang baik untuk peserta didik mereka. Dalam rangka memaksimalkan hasil sosialisasi tim daring, koordinator tim IT membuat video tutorial seputar pembelajaran daring seperti cara mengupload video, mengupload materi dan tugas di aplikasi google classroom, mengunduh nilai, cara menggunakan *background* Filmora dan masih banyak lagi yang kemudian video-video tersebut diupload di chanel YouTube “Andika Setyobudi”, yang kemudian link dibagikan kepada guru-guru yang lain.

c. Penyusunan Materi Pembelajaran

Kegiatan yang dilakukan pendidik SDIT Permata Kota Mojokerto pada tahap menyiapkan materi pembelajaran e-learning melalui google classroom, yaitu:

1) Penyederhanaan Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar.

Waka Kurikulum SDIT Permata menghimbau setiap guru untuk mengambil materi esensi, sehingga tidak semua materi disampaikan pada pembelajaran daring ini. Akan tetapi setiap

guru tetap berusaha mengintegrasikan setiap materi dengan materi lain dalam kegiatan pembelajaran berbasis proyek. Dengan begitu materi akan tersampaikan semuanya sesuai dengan target atau tujuan pembelajaran.

2) Penyusunan jadwal pelajaran per pekan

Kegiatan penyusunan jadwal meliputi penyusunan jadwal pelajaran dan kegiatan yang akan dilakukan selama satu pekan. Adapun jadwal pelajaran tersebut dibuat oleh masing-masing wali kelas SDIT Permata Kota Mojokerto. Kegiatan tersebut bertujuan agar jadwal pelajaran dan kegiatan peserta didik terorganisir setiap minggunya.

Jadwal pelajaran SDIT Permata Kota Mojokerto dibuat oleh wali kelas setiap satu minggu sekali. Adapaun jadwal pelajaran tersebut memudahkan pendidik menyiapkan materi, RPP, dan tugas secara matang. Dengan begitu pendidik akan menguasai materi yang akan disampaikan pada kegiatan pembelajaran. Penyusunan jadwal mingguan juga bertujuan untuk mengorganisasikan jadwal pelajaran dan kegiatan selama satu minggu.

3) Penyusunan materi pembelajaran dengan format digital.

Materi yang disajikan pada pembelajaran daring tentu berbeda dengan pembelajaran konvensional. Diperlukan adanya persiapan materi pembelajaran, yang dikemas dalam format digital

atau dalam bentuk file. Materi bisa berupa video, gambar, dokumen (*word, power point, pdf*), *e-book*, dan lain sebagainya. File-file tersebut dikelompokkan menjadi satu folder sehingga mudah ditemukan untuk proses upload materi di *google classroom* nantinya. Khusus untuk materi berupa video pembelajaran, tim daring bertugas upload di akun Youtube SDIT Permata. Penyusun materi harus dibuat pendidik setiap harinya, karena proses upload materi dilakukan setiap hari dan biasanya dilakukan pukul 08.00 ke atas.

d. Penyiapan Wali Murid.

Penyiapan wali murid dilakukan melalui tutorial YouTube yang sebelumnya telah dibuat oleh koordinator tim daring. Kemudian sekolah juga mengadakan sosialisasi program yang pada awal ditetapkannya Aplikasi *Google Classroom* dan awal semester ganjil. Sosialisasi tersebut dilaksanakan melalui *Zoom Meeting* dengan diikuti semua wali murid SDIT Permata. Sosialisasi program membahas tentang tata cara penggunaan aplikasi *Google Classroom*, hal tersebut bertujuan untuk memudahkan wali murid mendampingi peserta didik dalam proses pembelajaran daring.

Walaupun kegiatan sosialisasi program sudah terlaksana, masih ada beberapa wali murid yang mengalami kesulitan dalam penggunaan *Google classroom*. Menyikapi hal tersebut pihak sekolah

memperbolehkan wali murid datang ke sekolah guna belajar langsung kepada tim daring ataupun wali kelas masing-masing.

2. Desain Paket Program *E-Learning* melalui Aplikasi *Google Classroom* pada Masa Pandemi Covid-19 di SDIT Permata Kota Mojokerto Tahun Pelajaran 2020/2021.

Berdasarkan data lapangan, bahwa kegiatan mendesain program *e-learning* SDIT Permata Kota Mojokerto meliputi pengelolaan sebuah situs atau platform *e-learning* yang mana dalam hal ini platform yang digunakan adalah aplikasi *google classroom*. Tim daring telah berupaya mendesain atau mengelola aplikasi sedemikian rupa, sehingga aplikasi siap digunakan dalam proses pembelajaran. Upaya mendesain aplikasi *google classroom* ini juga terlihat pada kegiatan sosialisasi satu minggu sekali yang dilakukan oleh seluruh anggota Tim Daring.

Pada kegiatan ini tim daring di SDIT Permata Kota Mojokerto melakukan beberapa tahapan dalam mengelola aplikasi *google classroom*, sehingga proses pembelajaran di kelas online lebih efektif, efisien dan juga menarik.

Pernyataan di atas juga sesuai dengan pendapat Rusman yang mengungkapkan bahwa kegiatan mendesain program *e-learning* atau pembelajaran berbasis web tidak dapat diciptakan secara instan, perlu adanya pengkajian dan penelaahan yang komprehensif. Untuk itulah diperlukan adanya desain pembelajaran yang dibangun melalui beberapa prinsip yang berperan dalam menentukan keberhasilan proses

pembelajaran pada tahap implementasi *e-learning*. beberapa prinsip yang berperan dalam menentukan keberhasilan proses pembelajaran online yaitu, interaksi, ketergunaan, dan relevansi.¹²⁹

Berikut beberapa tahap mendesain paket program e-learning aplikasi Google Classroom yang telah dilakukan oleh Tim daring dalam pelaksanaan pembelajaran online di SDIT Permata Kota Mojokerto, yaitu:

a. Membuat Ruang Kelas

Pembuatan ruang kelas online dilakukan setelah masuk pada halaman awal aplikasi *google classroom*. Tahap ini merupakan tahapan awal mendesain *google classroom*. Adapun yang bertanggung jawab membuat kelas online kelas 1 sampai kelas 6 SDIT Permata Kota Mojokerto adalah Pak Andika setyobudi selalaku koordinator tim daring dan waka kurikulum SDIT Permata Kota Mojokerto.

Diketahui ruang kelas dikelompokkan berdasarkan jenjang dari kelas 1 sampai 6, hal ini bertujuan untuk mempermudah proses pembelajaran guru dari masing-masing jenjang. Disamping itu diketahui bahwa guru masing-masing jenjang hanya masuk pada ruang kelas jenjangnya masing-masing, sehingga guru akan fokus untuk mengelola dan mengoptimalkan pembelajaran. Setelah ruang kelas sudah dibuat, kode kelas di share di whatsapp group tim IT, yang kemudian nantinya wali kelas meneruskannya di whatsapp

¹²⁹ Rusman, belajar dan Pembelajaran berbasis Komputer, 307-308.

group wali murid. Dengan begitu wali murid atau siswa dapat masuk pada ruang kelasnya masing-masing.

b. Mengelompokkan Topik

Mengelompokkan topik menjadi bagian tugas koordinator Tim daring masing-masing jenjang. Salah satu fitur yang terdapat di aplikasi *Google Classroom* adalah dapat membuat topik. Fitur ini berfungsi untuk mengelompokkan berbagai aktivitas yang akan ditampilkan di tugas kelas.

Setelah koordinator tim IT membuat ruang kelas, tanggung jawab mengelola kelas online diserahkan kepada kelas masing-masing. Karna hal itulah ada perbedaan kelas dalam mengelompokkan topik. Kelas 3 mengelompokkan topik berdasarkan pekan, sedangkan kelas lainnya mengelompokkan topik berdasarkan mata pelajaran. Masing-masing wali kelas memiliki alasan sendiri untuk mengelompokkan topik per mata pelajaran atau per pekan. Adapun manfaat yang diperoleh mngelompokkan topik adalah memudahkan guru mengoreksi berdasarkan mata pelajaran yang diampu, dan juga materi yang diberikan tertata rapi.

c. Pemanfaatan Fitur Aplikasi *Google Classroom*

Kegiatan belajar mengajar di unit SDIT Permata Kota Mojokerto memakai aplikasi *Google Classroom*, oleh karena itu penggunaan fitur aplikasi mayoritas sama dari kelas satu sampai

enam. Aplikasi *Google Classroom* memiliki banyak fitur yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

hampir semua fitur di Aplikasi *Google Classroom* dimanfaatkan dalam proses pembelajaran. Fitur utama yang sering digunakan oleh pendidik dalam menggunakan *Google Classroom* adalah forum (*stream*), tugas kelas, anggota (*people*), dan *grades*. Pada fitur utama tersebut terdapat fitur-fitur pendukung lainnya, seperti kuis untuk memberikan tugas berupa kuis kepada peserta didik. Kolom privat komentar untuk media komunikasi peserta didik dan pendidik, biasa digunakan untuk menanyakan tugas yang kurang dimengerti atau umpan balik pendidik atas tugas peserta didik.

Tugas yang diberikan pendidik biasanya berbentuk *google form*, kuis, ataupun file soal biasa lengkap dengan intruksi pengerjaan tugas. Hasil pekerjaan peserta didik bisa di unggah peserta didik di menu *student work*. Proses penilaian di SDIT Permata Kota Mojokerto dapat dilakukan secara langsung dengan memanfaatkan *import grade* pada menu *student work*, sehingga pesera didik dapat melihat nilai mereka. pendidik juga bisa mengunduh nilai melalui *google spreadsheet*. Pendidik bisa memanfaatkan fitur *privat comment* untuk memberi umpan balik ataupun motivasi pada tugas peserta didik.

Adapun beberapa tahapan mendesain di atas dirasa telah sesuai dengan prinsip pengelolaan pembelajaran online yang

dikemukakan oleh Rusman yaitu, interaksi, ketergunaan, dan relevansi.

Pertama, interaksi berarti kapasitas komunikasi pendidik dan peserta didik. Pada pembelajaran *e-learning* peserta didik tidak berkomunikasi dengan mesin, melainkan dengan orang lain (pendidik dan peserta didik lain) yang dimungkinkan tidak berada pada lokasi ataupun waktu yang sama. Diketahui pada pembelajaran online melalui aplikasi *google classroom* ini, pendidik di SDIT Permata Mojokerto selalu berupaya menjaga komunikasi dengan peserta didik. Hal tersebut terlihat pada pendidik SDIT Permata selalu menyapa peserta didik di kolom *instructions* bersamaan dengan materi pelajaran. Terdapat juga fitur *class comment* dan *privat comment* yang dimanfaatkan untuk berkomunikasi antara pendidik dan peserta didik. *Class comment* bersifat terbuka, fitur tersebut dapat digunakan antara pendidik, peserta didik, dan peserta didik lain untuk berkomunikasi menanyakan materi atau tugas yang belum dimengerti ataupun berdiskusi. Adapun *privat comment* bersifat tertutup, karena fitur ini hanya dapat digunakan berkomunikasi antara pendidik dan satu orang pendidik guna memberi umpan balik ataupun motivasi pada tugas peserta didik tersebut.

Kedua, ketergunaan yang dimaksudkan peserta didik dapat dengan mudah menggunakan aplikasi e-learning. terdapat elemen penting dalam prinsip ini yaitu, konsisten dan kesederhanaan.

Diketahui SDIT Permata Kota Mojokerto telah berhasil menciptakan lingkungan belajar online yang konsisten dan juga sederhana melalui aplikasi *google classroom*. Hal tersebut terlihat pada kesederhanaan aplikasi yang digunakan sekolah yaitu *google classroom* beserta upaya sekolah mendesain aplikasinya seperti, pengelompokan ruang kelas dan pengelompokan topik. Hal tersebut berdampak pada peserta didik SDIT Permata Kota Mojokerto tidak mengalami kesulitan dalam proses pembelajaran online melalui *google classroom*.

Ketiga, relevansi yang dimaksudkan program pembelajaran sesuai dengan kebutuhan peserta didik yang diperoleh melalui ketepatan dan kemudahan. Setiap informasi atau materi pelajaran yang dibuat secara spesifik dan relevan. Prinsip tersebut diwujudkan dengan pendidik SDIT Permata Kota Mojokerto mendesain aplikasi dengan memanfaatkan hampir semua fitur di Aplikasi *Google Classroom* yang dibutuhkan peserta didik, sehingga dapat memberikan kemudahan peserta didik pada kegiatan pembelajaran. Kemudahan tersebut tentu juga berdampak pada peningkatan pemahaman peserta didik. Sehingga selalu memberikan, sehingga dapat meningkatkan pemahaman peserta didik.

3. Validasi Program *E-Learning* melalui Aplikasi *Google Classroom* pada Masa Pandemi Covid-19 di SDIT Permata Kota Mojokerto Tahun Pelajaran 2020/2021.

Berdasarkan data lapangan di SDIT Permata Kota Mojokerto bahwa, setelah tahap mendesain paket program *google classroom*, selanjutnya adalah pelaksanaan validasi paket program *google classroom*. Validasi paket program merupakan tahap dimana aplikasi *google classroom* mulai digunakan pada pembelajaran daring di unit SDIT Permata Kota Mojokerto. Kegiatan tersebut bertujuan guna mengetahui perubahan yang dihasilkan setelah pemakaian aplikasi *google classroom*. Tentu saja pada tahap validasi ini memunculkan beberapa hambatan, karena bagaimana pun aplikasi *google classroom* juga memiliki kekurangan. Akan tetapi Unit SDIT Permata tetap berupaya untuk mengatasi hambatan tersebut.

Pernyataan tentang validasi paket program di atas juga sesuai dengan pendapat Meda Yuliana dan kawan-kawan bahwa Memvalidasi paket program pembelajaran *e-learning* adalah membuktikan validitasnya secara empiris lewat uji lapangan pada paket program yang akan dikembangkan. Paket program diuji cobakan dengan memilih sampel yang representatif.¹³⁰

Diketahui kegiatan validasi paket program *e-learning* di SDIT Permata Kota Mojokerto yaitu simulasi penggunaan *google classroom*,

¹³⁰ Meda Yuliana, 10.

penggunaan *Google Classroom* di Tingkat Kelas 4, 5, dan 6, serta penggunaan *Google Classroom* di seluruh tingkatan kelas.

Berikut penjelasan dari beberapa tahapan tersebut:

a. Simulasi penggunaan *Google Classroom*

Simulasi penerapan *google classroom* dilakukan sebanyak satu kali seminggu sebelum penerapan *google classroom* di SDIT Permata Kota Mojokerto. simulasi ini dilaksanakan oleh Pak Andika selaku koordinator Tim daring dengan beberapa anggota tim daring lainnya. Pada pelaksanaan simulasi, tim daring membedah fitur-fitur yang terdapat pada *google classroom*, mulai dari mengirim materi, mengirim tugas, dan juga proses penilaian yang dilakukan secara manual. Terdapat beberapa pendidik yang masuk ruang kelas sebagai siswa, dan pak Andika sendiri yang masuk ruang kelas sebagai guru. Simulasi dilakukan seminggu sebelum diterapkannya pembelajaran menggunakan Aplikasi GCR.

Pelaksanaan simulasi ini dilakukan sebagai tahap awal pendidik untuk belajar secara langsung tentang penggunaan fitur-fitur *Google Classroom*, juga untuk melihat kesiapan aplikasi *Google Classroom* yang akan dipakai dalam kegiatan pembelajaran daring di SDIT Permata Kota Mojokerto

b. Penggunaan *Google Classroom* di Tingkat Kelas 4, 5, dan 6.

Penerapan Aplikasi *Google Classroom* pada pembelajaran daring di SDIT Permata Kota Mojokerto pertama diterapkan di tingkat kelas 4,

5, dan 6. Lebih tepatnya penerapan pertama Aplikasi *Google Classroom* dilaksanakan pada akhir semester genap bulan April sampai bulan Juni. Adapun alasan diterapkannya Aplikasi *Google Classroom* di kelas 4, 5, dan 6 terlebih dahulu adalah dikarenakan pada tingkat kelas tersebut termasuk pada tingkatan kelas atas serta peserta didik pada tingkat ini sudah banyak mengerti tentang penggunaan *Smartphone* atau *Handphone*.

Pendidik turut belajar pada penerapan pembelajaran daring melalui Aplikasi *Google Classroom* di kelas 4, 5, dan 6. Hal ini terlihat pada pembuatan video yang masih sederhana. Penerapan awal Aplikasi *Google Classroom* tersebut juga memunculkan hambatan berupa pendidik dan peserta didik kesulitan untuk mengirim materi maupun video. Hal tersebut dikarenakan storage yang sudah habis. Adapun penyebab storage cepat habis adalah unit SDIT Permata Kota Mojokerto masih menggunakan Aplikasi *Google Classroom* versi free, bukan menggunakan Aplikasi *Google Classroom for education* berbayar. Menyikapi hal tersebut koordinator IT membeli storage sebanyak 2 tera.

Dalam rangka meminimalisir kemungkinan habisnya storage, akun *Google Classroom* SDIT Permata Kota Mojokerto terpusat pada e-mail satu orang yaitu koordinator tim IT. Wali kelas dan pendidik lain hanya masuk pada ruang kelas masing-masing. Selain itu pendidik dan

peserta didik dihimbau untuk mengirim materi ataupun tugas berupa video diganti hanya menggunakan link *Youtube*.

c. Penggunaan *Google Classroom* di seluruh tingkatan kelas.

Pembelajaran melalui Aplikasi *Google Classroom* seluruh tingkatan kelas di SDIT Permata Kota Mojokerto dimulai pada awal semester ganjil, yaitu bulan Juli. Dalam rangka meningkatkan kualitas pembelajaran daring unit SDIT telah menerapkan penggunaan *google classroom* di keseluruhan kelas. Hal tersebut dilakukan setelah melihat perkembangan belajar peserta didik kelas 4, 5, dan 6 di semester sebelumnya. Diketahui beberapa pendidik mengaku kesulitan perihal penilaian. Hal ini disebabkan akun *google classroom* atau nama e-mail yang digunakan adalah nama wali murid ataupun anggota keluarga peserta didik lainnya. Pendidik mengaku masih belum hafal nama wali murid beserta peserta didik. Kendala tersebut bukanlah kendala yang berarti dan masih lumrah terjadi, mengingat semester ganjil adalah semester kenaikan kelas. Jadi pendidik masih belum terbiasa dan hafal nama wali murid dari peserta didik. Seiring berjalannya waktu pendidik mulai terbiasa dan hafal nama wali murid dari peserta didik.

Penggunaan *google classroom* juga disandingkan dengan beberapa aplikasi lainnya, seperti *whatsapp* dan *zoom meeting*, hal ini dilakukan untuk menunjang kualitas pembelajaran di unit SDIT Permata Kota Mojokerto. Aplikasi *whatsapp* biasa digunakan untuk memberi informasi kepada wali murid terkait tugas di *google*

classroom, serta digunakan untuk video call pada mata pelajaran Qur'an. kegiatan *video call* tersebut dilakukan secara bergilir yang kemudian peserta didik di minta untuk membaca al-qur'an. sedangkan zoom meeting dilakukan seminggu satu kali pada masing-masing kelas. Kegiatan *zoom meeting* diisi mulai dari kegiatan merefleksi materi, melepas rindu, sampai penanaman konsep. Peserta didik dapat bertanya kepada pendidik terkait materi yang sulit pada pembelajaran seminggu sebelumnya. *Zoom meeting* juga dimanfaatkan dalam kegiatan puncak perayaan tema pada setiap kelas. puncak perayaan tema adalah sebuah kegiatan yang dilaksanakan pada akhir tema dengan mengambil salah satu KD dalam tema. Dalam kegiatan tersebut peserta didik dapat belajar dan bersenang-senang dengan melihat demonstrasi yang dilakukan oleh pendidik.

Berdasarkan uraian diatas diketahui dalam proses validasi paket program *google classroom* di SDIT Permata Kota Mojokerto melalui beberapa tahapan yaitu, simulasi, penerapan *google classroom* di tingkat kelas atas serta penerapan *google classroom* di keseluruhan kelas. Adapun alasan sekolah menerapkan pemanfaatan *google classroom* di keseluruhan kelas adalah dengan diketahuinya perkembangan hasil belajar siswa sangat baik pada penerapan sebelumnya. Hal ini ditunjukkan dengan data wawancara dan dokumentasi bahwa pendidik SDIT Permata yang menyatakan kegiatan

belajar peserta didik dirasa cukup efektif dan efisien, dan nilai peserta didik yang mayoritas baik dan di atas nilai KKM.

Proses validasi juga memunculkan beberapa kendala berupa pendidik dan peserta didik kesulitan mengirim materi maupun tugas dikarenakan storage habis. Kendala tersebut dapat diatasi dengan pembelian storage 2 terra oleh sekolah. Kemudian untuk meunjang kualitas pembelajaran atau keefektifitasan pembelajaran, sekolah juga menyandingkan aplikasi tambahan tersebut untuk lebih meningkatkan interaksi dan aktifitas peserta didik dan pendidik SDIT Permata Kota Mojokerto.



BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

1. Perencanaan awal Implementasi pembelajaran *e-learning* melalui aplikasi *google classroom* pada masa pandemi Covid-19 di SDIT Permata Kota Mojokerto tahun pelajaran 2020/2021.

a. Penyiapan aplikasi *Google Classroom*.

Unit SDIT Permata bersama Yayasan melakukan sosialisasi penyeleksian aplikasi *e-learning* dengan mengundang provider pengembang aplikasi media pembelajaran dengan keputusan bahwa, dalam rangka menunjang kualitas pembelajaran masa pandemi dewan guru memilih aplikasi *google classroom* versi *free* sebagai media *e-learnig* di SDIT Permata Kota Mojokerto.

b. Penyiapan guru.

Unit SDIT Permata Kota Mojokerto telah membentuk Tim Satgas Daring. Diketahui juga anggota Tim Satgas Daring SDIT Permata Kota Mojokerto dipilih satu perwakilan dari masing-masing jenjang yang dianggap lebih memahami teknologi.

c. Penyiapan materi Pembelajaran

Pada kegiatan penyiapan materi, Pendidik SDIT Permata Mojokerto melakukan beberapa kegiatan, diantaranya adalah penyederhanaan KI/KD, penyusunan jadwal Per-pekan, serta penyusunan materi berbentuk file atau digital.

d. Penyiapan wali murid.

Penyiapan wali murid dilakukan melalui tutorial YouTube, sosialisasi program melalui *Zoom Meeting*, juga edukasi langsung bagi wali murid yang masih kurang mengerti.

2. Desain paket program pembelajaran *e-learning* melalui aplikasi *google classroom* pada masa pandemi Covid-19 di SDIT Permata Kota Mojokerto tahun pelajaran 2020/2021

a. Membuat ruang kelas

Ruang kelas dikelompokkan berdasarkan jenjang dari kelas 1 sampai 6, hal ini bertujuan untuk mempermudah proses pembelajaran guru dari masing-masing jenjang.

b. Mengelompokkan topik

Tanggung jawab mengelola kelas online diserahkan kepada kelas masing-masing begitu juga pada mengelompokkan topik. Karena hal itulah ada perbedaan kelas dalam mengelompokkan topik. Kelas 3 mengelompokkan topik berdasarkan pekan, sedangkan kelas lainnya mengelompokkan topik berdasarkan mata pelajaran.

c. Pemanfaatan Fitur Aplikasi *Google Classroom*

Kegiatan belajar mengajar di unit SDIT Permata Kota Mojokerto memakai aplikasi *Google Classroom*, oleh karena itu penggunaan fitur aplikasi mayoritas sama dari kelas satu sampai enam. Aplikasi *Google Classroom* memiliki banyak fitur yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran diantaranya adalah forum

(*stream*), tugas kelas, anggota (*people*), dan *grades*. Pada fitur utama tersebut terdapat fitur-fitur pendukung lainnya, seperti kuis, kolom privat komentar.

3. Validasi paket program pembelajaran *e-learning* melalui aplikasi *google classroom* pada masa pandemi Covid-19 di SDIT Permata Kota Mojokerto tahun pelajaran 2020/2021.

- a. Simulasi penggunaan *Google Classroom*

Simulasi penerapan *google classroom* dilakukan sebanyak satu kali seminggu sebelum penerapan *google classroom* di SDIT Permata Kota Mojokerto. simulasi ini dilaksanakan oleh Pak Andika selaku koordinator Tim daring dengan beberapa anggota tim daring lainnya.

- b. Penggunaan *Google Classroom* di Tingkat Kelas 4, 5, dan 6.

Penerapan pertama Aplikasi *Google Classroom* dilaksanakan pada pertengahan semester genap bulan April sampai bulan Juni pada tingkat kelas 4, 5, dan 6. Penerapan awal Aplikasi *Google Classroom* tersebut juga memunculkan hambatan berupa pendidik dan peserta didik kesulitan untuk mengirim materi maupun video. Untuk mengatasi hal tersebut koordinator IT membeli storage sebanyak 2 tera.

- c. Penggunaan *Google Classroom* di seluruh tingkatan kelas.

Pembelajaran melalui Aplikasi *Google Classroom* seluruh tingkatan kelas di SDIT Permata Kota Mojokerto dimulai pada awal semester ganjil, yaitu bulan juli. Hal tersebut dilakukan setelah melihat perkembangan belajar peserta didik kelas 4, 5, dan 6 di semester

sebelumnya. Beberapa pendidik mengaku kesulitan perihal penilaian. Penggunaan *google classroom* juga disandingkan dengan beberapa aplikasi lainnya, seperti *whatsapp* dan *zoom meeting*. Hal ini dilakukan untuk menunjang kualitas pembelajaran di unit SDIT Permata Kota Mojokerto, dengan harapan pendidik dan peserta didik lainnya memiliki waktu lebih banyak untuk berinteraksi.

B. Saran

1. Lembaga SDIT Permata Kota Mojokerto

Saran yang dapat disampaikan kepada pihak sekolah untuk tetap mempertahankan, atau meningkatkan semangat serta kekompakan antar pendidik dan tenaga kependidikan lainnya. Adanya semangat dan kekompakan tersebut harus dimanfaatkan sebaik-baiknya terutama oleh segenap pendidik dan tenaga kependidikan, karna hal tersebut tentu berdampak positif pada kinerja sekolah kedepannya.

Pengadaan evaluasi terkait penerapan pembelajaran daring melalui aplikasi *google classroom* di SDIT Permata Kota Mojokerto juga perlu dilakukan. Evaluasi tersebut tentu harus melibatkan orang tua atau wali murid, dimana wali muridlah yang mendampingi peserta didik selama pembelajaran dirumah. Melalui kegiatan evaluasi ini pihak sekolah nantinya akan menghubungkan sekolah dan wali murid, serta dapat mengetahui segala keluhan ataupun pendapat dari wali murid, yang tentunya hal tersebut sangat bermanfaat untuk meningkatkan kualitas pembelajaran online. Evaluasi dapat dilakukan secara rutin satu kali setiap

semester, dan dapat melalui pengisian kuesioner atau pengisian angket yang tentunya secara online juga.

2. Wali murid SDIT Permata Kota Mojokerto

Saran yang dapat disampaikan kepada wali murid untuk senantiasa mendampingi anak dalam proses pembelajaran dari rumah. Mendampingi dalam hal ini bukan berarti wali murid harus mengambil alih mengerjakan tugas sekolah, melainkan mendampingi serta membantu anak jika ada kesulitan tentang pengumpulan tugas, ataupun pengoperasian teknologi.



DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini, Ervinna. “*Pengaruh Pembelajaran Blended Learning Menggunakan Aplikasi Google Classroom Terhadap Pemahaman Konsep Matematis Pada Peserta Didik Kelas VIII SMPN 9 Bandar Lampung*”. Skripsi: Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2018.
- Departemen Agama. 2014. *Al-Qur’an dan Terjemahnya*. Bandung: CV Penerbitan Diponegoro.
- Ernawati. “*Pengaruh Penggunaan Aplikasi Google Classroom Terhadap Kualitas Pembelajaran dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI di Man 1 Kota Tangerang Selatan*”.
- Firdianti., Arinda. 2018. *Implementasi Manajemen Berbasis Sekolah dalam Meningkatkan Prestasi Belajar*. Yogyakarta: CV. Gre Publishing.
- Hakim Abdul Barir. 2016. “*Efektivitas Penggunaan E-learning Moodle, Google Classroom, dan Edmodo*” Jurnal Vol 2 No. 1 (2016).
- HR. Thabrani dan Daruquthni.
- Iftakhar, Shampa. 2016. “*Google Classroom: What works and How?*”. Jurnal of Education and Social Sciences. Vol. 3 (2016).
- Indrakusuma, Abdul Haris dan Asti Riani Putri. 2016. *E-Learning 1 (teori dan desain)*. Modul Mata Kuliah Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi STKIP PGRI Tulungagung.
- Jamaludin dkk. 2020. *Belajar dari Covid 19: Prespektif Sosiologi, Budaya, Hukum, Kebijakan, dan Pendidikan*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Mahmud, Hilal. 2015. *Administrasi Pendidikan*. Makasar: Aksara Timur.
- Moleong, Lexi J. 2019. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakaya.
- Mulakasih, Bekti. “*Penerapan Aplikasi Google Classroom dan Quizzz dalam Pembelajaran Kimia di Masa Pandemi Covid 19 (Studi Kasus SMA Negeri 1 Banguntapan)*”. Jurnal Vol 5 No. 1 Edisi Khusus KBM Pandemi Covid. Juni 2020.

- Mulyadi, Beni. *“Pengembangan E-learning pada Standar Kompetensi Mengoperasikan Aplikasi Perangkat Lunak di SMK Negeri 7 Yogyakarta”*. Skripsi Universitas Negeri Yogyakarta, 2017.
- Munir. 2009. *Pembelajaran Jarak Jauh berbasis teknologi i Informasi dan Komunkasi*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Munir. 2017. *Pembelajaran Digital*. Bandung: Alfabeta.
- Nilakandi, Zuhro. *Pengertian Google Classroom beserta Manfaat Kelebihan dan Kekurangan*, NESABAMEDIA. 29 September 2020.
- Nurdyasyah dan Fahyuni. 2016. *Inovasi Model Pembelajaran*. Sidoarjo: Nizamia Learning Center, 2016.
- Permendikbud No.65 Tahun 2013, *tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah*.
- Pradana, Dimas Bagas Panca dan Rina Harimurti, *“Pengaruh Penerapan Tools Google Classroom pada Model Pembelajaran Project Based Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa”* Jurnal: IT-Edu Vol. 02 No. 01 (2017).
- Pribadi, Beni Agus dan Ario Suroso Sutarto. 2014. *Komputer dalam Kegiatan Pengembangan AUD in: Pembelajaran Komputer Bagi Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Rusman. 2018. *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*. Bandung: Alfabeta.
- Setyosari, Punaji. 2020. *Desain Pembelajaran*. Jakarta Timur: PT Bumi Aksara.
- Siyoto, Sandu, M Ali Sodik. 2015. *Dasar Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Literasi Media Publishing.
- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Surat Edaran Menteri Pendidikan dan Budaya No.4 tahun 2020 tentang *Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran Covid 19*.
- Syafitri, Halimatul Lailly. *Implementasi Penilaian Akhir Semester Berbasis Komputer atau Online di MI Al-Hikmah 1 Sukonatar Srono Banyuwangi Tahun Pelajaran 2019/2020, Skripsi: Institut Agama Islam Negeri Jember* (2020).

- Syafril dan Zen, Zelhendri. 2017. *Dasar-dasar Ilmu Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Tim Penyusun. 2017. *Pedoman Penelitian Karya Tulis Ilmiah*. Jember: IAIN Jember Press.
- Triadi, Yuniar dan Agung Rimba Kurniawan. “*Implementasi E-learning di SD Islam Terpadu Aulia Muaro Bulian*”. *Jurnal Pendidikan* (2019).
- Undang-undang Republik Indonesia No.20 Tahun 2003 *tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 3, 5*.
- Waryanto, Nur Hadi. ”*On-line Learning Sebagai Salah Satu Inovasi Pembelajaran*”. *Jurnal Phytagoras* Vol. 2. No. 1. Desember 2006)
- Wicaksono, Vicky Dwi dan Putri Rachmadyanti. “*Pembelajaran Blanded Learning melalu Google Classroom di Sekolah Dasar*”. *Jurnal seminar Nasional Pnendidkan PGSD UMS & HDPGSDI Wilayah Jawa, Universitas Negeri Surabaya*.
- Yuliana, Meda, dkk. 2020. *Pembelajaran Daring Untuk Pendidikan: Teori Dan Penerapan*. Jakarta: Yayasan Kita Menulis.



LAMPIRAN-LAMPIRAN

1. Pernyataan Keaslian Tulisan
2. Matrik Penelitian
3. Pedoman Wawancara
4. Surat Izin Penelitian
5. Jurnal Kegiatan Penelitian
6. Surat Selesai Penelitian
7. Dokumentasi Foto Penelitian
8. Biodata Penulis



PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nur Ilmi Faridha
NIM : T20174058
Prodi / Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtida'iyah / Pendidikan Islam
Institut : IAIN Jember

Dengan ini menyatakan bahwa isi skripsi ini adalah hasil penelitian atau karya saya sendiri yang berjudul: "Implementasi *E-Learning* Melalui Aplikasi *Google Classroom* pada Masa Pandemi di SDIT Permata - Kota Mojokerto Tahun Pelajaran 2020/2021" adalah hasil penelitian atau karya diri sendiri, kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk sumbernya sebagai bahan refrensi.

Jember, 09 April 2021
Saya yang menyatakan



NUR ILMI FARIDHA
NIM. T20174058

Matrik Penelitian

JUDUL	VARIABEL	SUB VARIABEL	INDIKATOR	SUMBER DATA	METODE PENELITIAN	FOKUS PENELITIAN
Implementasi <i>E-Learning</i> melalui Aplikasi <i>Google Classroom</i> pada Masa Pandemi Covid-19 di SDIT Permata – Mojokerto Tahun Pelajaran 2020/2021	1. Implementasi <i>E-Learning</i> (Variabel bebas)	<p>a. Perencanaan awal <i>e-learning</i></p> <p>b. Mendesain program <i>e-learning</i></p> <p>c. Memvalidasi program <i>e-learning</i></p>	<p>1) Penyiapan awal <i>e-learning</i> melalui Aplikasi <i>Google Classroom</i></p> <p>1) Pemanfaatan fitur Aplikasi <i>Google Classroom</i>.</p> <p>1) Simulasi <i>e-learning</i> melalui aplikasi <i>Google Classroom</i>.</p> <p>2) Penerapan <i>e-learning</i> melalui aplikasi <i>Google Classroom</i> di tingkat kelas atas.</p> <p>3) Penerapan <i>e-learning</i> melalui aplikasi <i>Google Classroom</i> di keseluruhan kelas.</p>	<p>1. Informan</p> <p>a. Kepala Sekolah Dasar Islam Terpadu Permata Kota Mojokerto.</p> <p>b. Waka Kurikulum/koordinator Tim IT Sekolah Dasar Islam Terpadu Permata Kota Mojokerto.</p> <p>c. Guru kelas Sekolah Dasar Islam Terpadu Permata Kota Mojokerto.</p>	<p>1) Pendekatan Penelitian:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kualitatif deskriptif. <p>2) Jenis penelitian:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Fenomenologi <p>3) Lokasi Penelitian:</p> <ul style="list-style-type: none"> • SD Islam Terpadu Permata. Alamat Jl. Raya Meri No. 4 Lingkungan Kuwung RT 02 RW 03 Desa Meri, Kecamatan Kranggan, Kota Mojokerto. <p>4) Subjek Penelitian:</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Kepala Sekolah b. Waka Kurikulum/Koordinator Tim IT 	<p>1. Bagaimana perencanaan awal <i>E-Learning</i> melalui aplikasi <i>Google Classroom</i> pada masa pandemi Covid-19 di SDIT Permata Kota Mojokerto?</p> <p>2. Bagaimana mendesain program <i>e-learning</i> melalui aplikasi <i>Google Classroom</i> pada masa pandemi Covid-19 di SDIT Permata Kota Mojokerto?</p> <p>3. Bagaimana memvalidasi program <i>e-learning</i> melalui aplikasi <i>Google</i></p>

					<p>c. Guru kelas</p> <p>5) Teknik Pengumpulan Data</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Observasi b. Wawancara c. Dokumentasi <p>6) Analisis data</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kondensasi data • Reduksi data • Penyajian data • Kesimpulan <p>7) Keabsahan data:</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Triangulasi sumber b. Triangulasi Teknik. 	<p><i>Classroom</i> pada masa pandemi Covid-19 di SDIT Permata Kota Mojokerto?</p>
--	--	--	--	--	---	--

IAIN JEMBER

PEDOMAN WAWANCARA

1. Pedoman wawancara untuk Kepala Sekolah Islam Terpadu Permata

Kota Mojokerto

a. Profil Informan

- 1) Nama
- 2) Alamat
- 3) Mengampu Mata Pelajaran

b. Apa saja perencanaan yang telah dilakukan oleh sekolah terkait pelaksanaan pembelajaran *e-learning* melalui *google classroom* masa pandemi di SDIT Permata Kota Mojokerto?

c. Apa saja tahap yang telah dilakukan oleh sekolah terkait penyiapan materi pembelajaran *e-learning* melalui *google classroom* masa pandemi di SDIT Permata Kota Mojokerto?

d. Bagaimana proses mendesain paket program *e-learning* melalui *google classroom* masa pandemi di SDIT Permata Kota Mojokerto?

e. Bagaimana proses validasi paket program *e-learning* melalui *google classroom* masa pandemi di SDIT Permata Kota Mojokerto?

f. Apa saja kendala yang muncul pada saat proses validasi paket program *e-learning* melalui *google classroom* masa pandemi di SDIT Permata Kota Mojokerto?

2. Pedoman wawancara untuk Waka Kurikulum sekaligus Koordinator

Tim Daring Sekolah Islam Terpadu Permata Kota Mojokerto

- a. Profil Informan
 - 1) Nama
 - 2) Alamat
 - 3) Mengampu Mata Pelajaran
- b. Apa saja perencanaan yang telah dilakukan oleh sekolah terkait pelaksanaan pembelajaran *e-learning* melalui *google classroom* masa pandemi di SDIT Permata Kota Mojokerto?
- c. Apa saja tahap yang telah dilakukan oleh sekolah terkait penyiapan materi pembelajaran *e-learning* melalui *google classroom* masa pandemi di SDIT Permata Kota Mojokerto?
- d. Bagaimana proses mendesain paket program *e-learning* melalui *google classroom* masa pandemi di SDIT Permata Kota Mojokerto?
- e. Bagaimana proses validasi paket program *e-learning* melalui *google classroom* masa pandemi di SDIT Permata Kota Mojokerto?
- f. Apa saja kendala yang muncul pada saat proses validasi paket program *e-learning* melalui *google classroom* masa pandemi di SDIT Permata Kota Mojokerto?

3. Pedoman wawancara untuk Koordinator jenjang dan Wali kelas

Sekolah Islam Terpadu Permata Kota Mojokerto

- a. Profil Informan
 - 1) Nama
 - 2) Alamat
 - 3) Mengampu Mata Pelajaran
- b. Apa saja perencanaan yang telah dilakukan oleh sekolah terkait pelaksanaan pembelajaran *e-learning* melalui *google classroom* masa pandemi di SDIT Permata Kota Mojokerto?
- c. Apa saja tahap yang telah dilakukan oleh sekolah terkait penyiapan materi pembelajaran *e-learning* melalui *google classroom* masa pandemi di SDIT Permata Kota Mojokerto?
- d. Bagaimana proses mendesain paket program *e-learning* melalui *google classroom* masa pandemi di SDIT Permata Kota Mojokerto?
- e. Bagaimana proses validasi paket program *e-learning* melalui *google classroom* masa pandemi di SDIT Permata Kota Mojokerto?
- f. Apa saja kendala yang muncul pada saat proses validasi paket program *e-learning* melalui *google classroom* masa pandemi di SDIT Permata Kota Mojokerto?

