

Problematika Pemanfaatan Google Classroom Sebagai Media Pembelajaran Tematik Kelas Rendah Saat Masa Pandemi Covid-19

Aulia Fajar Khasanah, St.Y. Slamet, Rukayah

Universitas Sebelas Maret, Master of Primary School Teacher
Education Study Program, Surakarta, Indonesia
auliafajar07@student.uns.ac.id

Abstract. The purpose of this study was to analyze the problems in the use of Google Classroom as a low-grade thematic learning medium during the COVID-19 pandemic and solving solutions. The type of research used is using qualitative descriptive method and Case Study approach. Data collection techniques using observation methods, interviews and documentation. Utilizing Google Classroom as an interactive low-grade thematic Learning media based on e-learning can facilitate teachers and students in the teaching and learning process from home and support learning based on information and Communication Technology. But there is no doubt that there are obstacles in the use of Google Classroom as a low-grade thematic learning medium. The results of this study showed that the use of Google Classroom as a medium of low-grade thematic learning there are problems faced by teachers, students, and parents. The problem of students and parents is the delay of students in collecting tasks due to the busy work of parents, students feel difficulty understanding the material, enthusiastic to play games higher than online learning. The barriers of teachers are the length of making teaching materials that can be uploaded in Google Classroom to attract students so as not to get bored, cannot control the entire online learning using Google Classroom, difficulty in implementing strategies in accordance with the conditions of the level of understanding of students. In general, the solution of problems that occur by means of collaboration and establish verbal exchanges between teachers, students and parents of students in understanding and delivering feedback on learning delivered by teachers.

Keywords: E-learning, Google Classroom, COVID-19

1 Pendahuluan

Pendidikan merupakan bagian integral dalam pembangunan, karena pendidikan merupakan wahana untuk meningkatkan dan mengembangkan sumber daya manusia yang sangat diperlukan dalam proses pembangunan. Pembangunan diarahkan dan bertujuan untuk mengembangkan sumber daya manusia yang berkualitas dan pembangunan ekonomi, yang satu dengan yang lain saling berkaitan dan berlangsung bersamaan. Dalam rangka meningkatkan kualitas sumberdaya manusia diperlukan pendidikan yang bermutu dan dikelola secara profesional. Pendidikan nasional adalah usaha secara sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara efektif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki potensi spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kebiasaan, kecerdasan dan ketrampilan yang diperlukan bagi dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (UU nomor 20 tahun 2003).

Perkembangan teknologi informasi yang semakin pesat di era globalisasi tidak bisa dihindari pengaruhnya terhadap dunia pendidikan. Perkembangan teknologi informasi khususnya teknologi internet membuat para pendidik mempunyai banyak pilihan dalam memanfaatkan teknologi untuk pembelajaran. Proses pembelajaran yang inovatif tidak terlepas dari pemanfaatan TIK dalam dunia pendidikan. Pembelajaran berbasis web adalah kegiatan pembelajaran yang memanfaatkan media situs

(website) yang bisa diakses melalui jaringan internet. E-learning atau elektronik learning merupakan salah satu model pembelajaran berbasis teknologi dan berpengaruh terhadap terjadinya proses transformasi pendidikan konvensional ke dalam bentuk digital. Dengan e-learning para pendidik dapat mengunggah materi pelajaran, memberi tugas dan kuis untuk evaluasi, serta memonitor dan menjalin komunikasi dengan siswa melalui web. Dengan demikian aktivitas pembelajaran dapat dilakukan kapan saja dan di mana saja (Surjono, H. D., 2013).

Media pendidikan adalah sarana yang digunakan sebagai perantara dalam proses belajar mengajar sehingga dapat meningkatkan efektivitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan pendidikan (Wahid, 2018). Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dapat menghilangkan batasan ruang dan waktu yang selama ini membatasi dunia pendidikan. Pengembangan media e-learning sebagai solusi pembelajaran yang inovatif untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Saat ini dunia dikejutkan dengan mewabahnya suatu penyakit yang disebabkan oleh virus yang bernama corona tau dikenal dengan COVID-19. Virus yang disinyalir mulai mewabah 31 Desember 2019 di Kota Wuhan Provinsi Hubei Tiongkok, saat ini menyebar hampir ke seluruh dunia dengan sangat cepat, sehingga WHO tanggal 11 Maret 2020 menetapkan wabah ini sebagai pandemi global.

Sosial distance menjadi pilihan berat bagi setiap negara dalam menerapkan kebijakan untuk pencegahan penyebaran virus ini, karena kebijakan ini berdampak negatif terhadap segala aspek kehidupan. Pembatasan interaksi sosial masyarakat dapat menghambat laju pertumbuhan dan kemajuan dalam berbagai bidang kehidupan namun tidak ada pilihan lain karena cara inilah yang paling efektif.

Pemerintah memutuskan bahwa aktivitas belajar mengajar tatap muka dialihkan sebagai kegiatan belajar mengajar daring atau online. Bagi sebagian guru yang terbiasa melaksanakan pembelajaran secara tatap muka di kelas, situasi ini memunculkan ketidaksiapan dalam proses pembelajaran dimana perubahan akibat penyebaran virus Covid-19 terjadi secara cepat dan membuat perubahan pada semuanya, baik orang tua, guru, dan siswa dipaksa untuk memanfaatkan teknologi internet serta melaksanakan pembelajaran daring. Melalui pembelajaran daring guru dan siswa tetap dapat melakukan interaksi secara tidak langsung melalui teknologi internet (Rigianti, 2020) atau dapat dikatakan bahwa teknologi inilah yang menjadi solusi dalam menghubungkan guru dan siswa dalam melaksanakan pembelajaran secara daring (Hadisi & Muna, 2015).

Akibat dari penyebaran virus Covid-19, Guru dituntut memiliki kemampuan serta ketrampilan untuk lebih kreatif serta inovatif pada kegiatan pembelajaran selama proses belajar mengajar daring berlangsung. Saat ini teknologi semakin canggih dan maju, sehingga hal tersebut dapat dimanfaatkan pada aktivitas pembelajaran. Teknologi yang dapat dimanfaatkan pada saat ini yaitu *e-learning* dengan menggunakan media pembelajaran berupa Google Classroom.

Google Classroom adalah layanan web gratis, yang dikembangkan oleh Google, yang bertujuan untuk menyederhanakan, menghasilkan, mendistribusikan, dan menilai tugas tanpa harus bertatap muka (Atikah et al., 2021). Tujuan utama Google Classroom yaitu mempermudah proses penyampaian file berisi materi antara guru dan siswa. Google Classroom adalah suatu perangkat aplikasi yang disediakan oleh Google For Education untuk membentuk ruang kelas dalam dunia maya. Perangkat lunak ini dapat memudahkan guru dan siswa dalam melaksanakan proses belajar dengan lebih mendalam.

Namun terdapat permasalahan yang dihadapi guru diantaranya terdapat siswa yang tidak tepat waktu mengumpulkan tugas-tugas yang telah ditentukan jadwal pengumpulannya. Guru juga kesulitan mengontrol siswa serta kurangnya siswa yang aktif dalam proses pembelajaran. Adanya pandemi Covid-19 ini, membuat guru dan siswa tidak siap menghadapi pembelajaran yang dilakukan secara daring. Hal ini juga menjadi masalah, dimana perpindahan pembelajaran yang dilakukan secara tatap muka menjadi pembelajaran jarak jauh. Hal ini terjadi secara cepat akibat terjadinya pandemi Covid-19 dan akhirnya sebagian guru tidak bisa mengikuti perubahan yang menggunakan pembelajaran berbasis teknologi dan informasi. Padahal dengan adanya ini, guru dapat memanfaatkan teknologi untuk mendukung pembelajaran daring pada masa pandemi Covid-19 ini. Siap tidak siap, semua proses pembelajaran harus tetap berlangsung (Asmuni, 2020).

Beberapa permasalahan yang dihadapi siswa dalam pembelajaran daring yaitu kurangnya fasilitas yang dapat mendukung pembelajaran daring, yang dimana siswa tidak memiliki smartphone yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Permasalahan lain yang dihadapi siswa yaitu terbatasnya jaringan internet yang ada di rumah, sehingga setiap mengikuti pembelajaran akan tersing terputus sambungannya, sehingga membuat sebagian siswa tidak bisa mengikuti pembelajaran daring (Ramadani & Zahrawati, 2021). Selain permasalahan tersebut, siswa mengalami kesulitan dalam

memahami materi yang telah diberikan oleh guru, tidak ada interaksi secara tatap muka dengan guru dan teman sebayanya. Pembelajaran daring ini dapat dikatakan tidak efektif dalam proses pembelajaran (Haryadi & Selviani, 2021).

2 Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dan pendekatan studi kasus untuk mengetahui gambaran pemanfaatan Google Classroom sebagai media pembelajaran daring dalam pembelajaran tematik. Riset studi kasus mencakup studi tentang suatu kasus dalam kehidupan nyata, dalam konteks atau setting kontemporer (Creswell, 2015, pp. 135–137). Deskriptif kualitatif yakni suatu penelitian yang terfokus pada perspektif subjeknya yakni untuk mengenali perilaku subjeknya yang diperoleh dari cara berperilaku dan berpikir (Shidiq & Choiri, 2019).

Subjek penelitian ini terfokus siswa kelas III, orang tua siswa dan pengajar dengan objek penelitian tentang problematika pemanfaatan Google Classroom sebagai media pembelajaran pada masa pandemi COVID-19. Sumber data dalam penelitian ini dari siswa, pengajar, orang tua serta dokumen-dokumen yang telah ada sebagai pedoman bagi pengajar dalam menyusun kegiatan pembelajaran. Pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, dokumentasi.

3 Hasil dan Kesimpulan

Pandemik COVID-19 mengakibatkan aktivitas yang melibatkan kumpulan orang-orang kini mulai dibatasi seperti bersekolah, bekerja, beribadah dan lain sebagainya. Pemerintah sudah mengimbau untuk bekerja, belajar, dan beribadah dari rumah untuk menekan angka pasien yang terpapar COVID-19. Menteri Nadiem Anwar Makarim menerbitkan Surat Edaran Nomor 3 Tahun 2020 pada Satuan Pendidikan dan Nomor 36962/MPK.A/HK/2020 tentang Pelaksanaan Pendidikan dalam Masa Darurat *Corona virus Disease* (COVID-19) maka kegiatan belajar dilakukan secara daring (online) dalam rangka pencegahan penyebaran *corona virus disease* (COVID-19). (Menteri Pendidikan, 2020). Model pembelajaran e-learning adalah salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan pada saat belajar di rumah melalui daring.

E-learning adalah pembelajaran jarak jauh (*distance learning*) yang memanfaatkan teknologi komputer, jaringan komputer dan/atau Internet. Hal senada juga diungkapkan Som Naidu (2006) yang mendefinisikan e-learning sebagai penggunaan secara sengaja jaringan teknologi informasi dan komunikasi dalam proses belajar dan mengajar. Istilah lain yang mengacu pada hal yang sama, yaitu online learning atau web-based learning. Dengan e-learning memungkinkan pembelajar untuk belajar melalui komputer di tempat mereka masing-masing tanpa harus secara fisik pergi mengikuti pelajaran di kelas dan memacu untuk melakukan kegiatan metode *synchronous* dan *asynchronous* pada e-learning. Menurut Sindu (2013) suasana pembelajaran e-learning dapat mengakomodasi peserta didik memainkan peran yang lebih aktif dalam pembelajaran, peserta didik membuat perancangan dan mencari materi dengan usaha sendiri.

3.1 Kendala dalam Pemanfaatan Google Classroom sebagai Media Pembelajaran Tematik Terpadu pada Masa Pandemi

Problematika pembelajaran ialah kendala yang dialami oleh pengajar dalam pendidikan untuk tercapainya tujuan pendidikan (Fatmawati, 2021). Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan penulis kepada pengajar, siswa, dan orang tua siswa di SD Cengklik Surakarta terkait pemanfaatan Google Classroom sebagai media pembelajaran tematik kelas rendah ternyata masih terdapat hambatan atau permasalahan yang terjadi. Adapun permasalahan yang ada pada proses pembelajaran dengan memanfaatkan media Google Classroom sebagai media pembelajaran tematik kelas rendah di SD Cengklik Surakarta yaitu:

Kesulitan bagi guru dalam menerapkan strategi pembelajaran yang tepat untuk peserta didik melalui Google Classroom yang sesuai dengan pembelajaran tematik terpadu. Sejauh ini yaitu menerapkan strategi untuk mengondisikan peserta didik agar dapat mengikuti pembelajaran, siswa kurang mengikuti aturan yang ada dalam mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru dengan sebaik-baiknya. Guru pada saat pembelajaran juga belum memperhatikan kondisi masing-masing siswa, apakah mereka dapat mengikuti pola strategi pembelajaran yang diterapkan. Selain itu, pembelajaran

jarak jauh juga membutuhkan koneksi internet, sedangkan bagi beberapa peserta didik dan wali murid hal ini sangat memberatkan karena mereka mengeluarkan biaya tambahan untuk membeli kuota internet. Dukungan orang tua terhadap anaknya untuk memenuhi beberapa fasilitas untuk pembelajaran daring ini sangat dibutuhkan, mengingat peserta didik membutuhkan sarana prasarana seperti laptop, smartphone, dan kuota internet. Sedangkan tidak semua wali murid dapat memenuhi sarana tersebut.

Selain itu, kemandirian siswa selama pembelajaran jarak jauh tidak dapat benar-benar terlaksana dengan baik. Pembelajaran daring dilakukan dengan tidak adanya tatap muka dengan guru dan siswa, sehingga menyebabkan siswa dituntut menjadi mandiri dalam memahami materi dan menyelesaikan tugas yang telah diberikan oleh guru. Selain untuk mengetahui materi, dan menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru termasuk mengisi absensi yang telah disiapkan oleh guru dalam aplikasi Google Classroom. Permasalahan yang mungkin terjadi, siswa tidak dapat memahami materi yang telah diberikan oleh guru di dalam aplikasi Google Classroom karena kurangnya kemampuan siswa dalam memahami materi terlebih lagi materi yang membutuhkan penjelasan yang detail (Yolanda, 2020). Tidak hanya itu, permasalahan yang dihadapi guru adalah tidak dapat mengontrol seluruh pembelajaran online, itu karena tidak adanya interaksi secara langsung kepada siswa. Beberapa siswa selama selama mengikuti proses pembelajaran hanya mengisi daftar hadir saja, bahkan tidak mempelajari materi yang telah guru berikan didalam aplikasi Google Classroom. Hal ini sebagai tantangan bagi pengajar yang harus dilalui dalam proses pembelajaran.

Kendala selanjutnya yang dialami oleh siswa dan orang tua siswa yaitu terdapat pada keterlambatan siswa dalam mengumpulkan tugas, yang disebabkan oleh kesibukan orang tua yang bekerja hingga siswa lupa belum dikerjakan. Para orang tua siswa di SD Cengklik kebanyakan sibuk bekerja, sehingga dalam mendampingi anaknya dalam mengikuti proses pembelajaran kurang maksimal. Tidak jarang orang tua membiarkan anaknya mengikuti proses pembelajaran dan mengerjakan tugas tanpa dampingan dari orang tua. Bahkan sesudah dilakukan wawancara masih terdapat orang tua yang masih kurang telaten mendampingi putra-putrinya belajar dari rumah pada saat pandemi. Sehingga proses belajar yang dilakukan dari rumah menjadi tidak terkontrol, yang mengakibatkan anak lebih tergoda untuk bermain dengan teman-temannya daripada belajar.

Permasalahan yang selanjutnya yaitu siswa merasa kesulitan memahami materi yang diberikan oleh guru pada aplikasi Google Classroom. Dalam hal ini, tingkat pemahaman siswa tergantung pada karakteristik setiap siswa. Karena siswa yang masih berada di tingkat Sekolah Dasar terutama kelas rendah pasti merasa kesulitan memahami materi yang bersifat abstrak. Khususnya dalam pembelajaran online saat ini. Guru umumnya langsung memberikan tugas tanpa penjelasan materi sebelumnya, setiap siswa memiliki tingkat kecerdasan yang berbeda-beda, proses pembelajaran online dengan memanfaatkan Google Classroom sebagai media pembelajaran tematik kelas rendah membuat pemahaman siswa di SD Cengklik Surakarta berkurang baik, baik yang daya pemahamannya tinggi maupun daya pemahaman yang rendah. Pemahaman yaitu potensi untuk menyerap isi dari materi atau bahan yang dipelajari, keahlian ini yaitu seberapa besar siswa mampu menyerap, dan memahami pelajaran yang diberikan guru kepada siswa, atau sejauh mana siswa dapat menangkap isi dari materi yang telah dibaca, dan yang dilihat (Susanto, 2017, p. 6). Hal ini menjadi tantangan bagi guru yang harus dilewati dalam proses pembelajaran.

Antusiasme bermain game lebih digemari daripada belajar secara online. Kejadian ini sangat miris, sebab banyak siswa mulai dari Kelas I hingga kelas III akrab dengan bermain game seperti *Free Fire* dan *Mobile Legend*. Kata *mabar* (bermain bersama) sering kali diucapkan siswa dan mereka lebih sering berbincang-bincang terkait permainan game yang mereka mainkan dari pada materi pembelajaran. Hal ini dapat menjadi bahan pertimbangan guru dalam membuat media pembelajaran agar siswa semangat dan tidak bosan dalam mengikuti pembelajaran daring dengan memanfaatkan Google Classroom.

Masih banyak yang perlu dibenahi oleh pihak sekolah dan guru agar dapat benar-benar memahami konsep pembelajaran daring pada masa pandemi seperti ini. Diharapkan kegiatan belajar-mengajar tersebut tidak berakhir sia-sia tanpa perencanaan yang matang. Pihak sekolah harus memperhatikan setiap proses pembelajaran daring yang sedang berlangsung, hal ini mengingat pembelajaran tersebut harus dijalankan sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai. Guru memiliki kompetensi berupa pengetahuan mengenai materi pedagogis, efikasi diri, dan semangat mengajar yang menghasilkan hubungan positif terhadap peserta didik yaitu prestasi dan minat belajar (Fauth et al., 2019). Dengan memperhatikan kendala yang dialami oleh guru dan peserta didik tersebut serta mencari

solusi atas kendala-kendala tersebut diharapkan pembelajaran tematik terpadu berbasis daring pada masa pandemi dapat berjalan lebih baik lagi, sehingga menghasilkan kualitas pembelajaran yang mencetak peserta didik unggul sesuai visi misi yang ditetapkan oleh pihak sekolah.

3.2 Solusi untuk mengatasi Kendala dalam Pemanfaatan Google Classroom sebagai Media Pembelajaran Tematik Terpadu pada Masa Pandemi

Pembelajaran daring memiliki banyak permasalahan namun pada saat krisis pandemi seperti saat ini tetap menjadi solusi atas permasalahan tersebut. Menurut Okam (2013), menemukan bahwa pengetahuan tentang berbagai strategi intruksional dan fleksibilitas yang dapat mengubah kondisi saat pembelajaran merupakan aset yang harus dimiliki oleh guru. Pembelajaran daring juga dituntut untuk dibuat dinamis, menarik dan interaktif yang bertujuan agar peserta didik tetap fokus pada pembelajaran tersebut (Dhawan, 2020). Beberapa langkah dilakukan sekolah dan guru untuk mengatasi masalah siswa yang kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran yang dilaksanakan secara daring dengan selalu memantau siswa dan orang tua melalui via telepon secara pribadi. Jika kondisi tidak memungkinkan kunjungan, guru mencari tahu kendala apa yang dirasakan oleh siswa melalui orang tua. Namun apabila memang kendala anak tersebut malas, guru melakukan koordinasi terhadap orang tua agar mendampingi atau menemani saat berlangsungnya proses pembelajaran (Asmuni, 2020).

Peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran daring menggunakan Google Classroom masih bergantung oleh orang tua dan guru. Hal tersebut akan menyebabkan permasalahan dikemudian hari apabila tidak dilakukan strategi untuk menangani hal tersebut. Peserta didik akan terus membutuhkan bantuan orang tua untuk dapat mengupload tugas dan melakukan aktivitas pembelajaran pada aplikasi tersebut, sedangkan tidak semua orang tua dapat mendampingi anaknya sekolah daring. Hal ini tentu menghambat proses penerimaan informasi dari guru kepada peserta didik, yang akhirnya berdampak pada terlewatnya informasi yang disampaikan oleh guru. Guru juga berperan untuk mengatasi permasalahan yang dialami oleh peserta didik dalam mengikuti pembelajaran daring. Guru harus memiliki strategi khusus untuk mengatasi kurangnya kecakapan yang dimiliki oleh peserta didik dalam mengoperasikan Google Classroom.

Keterampilan teknologi dibutuhkan oleh guru dalam merancang dan melaksanakan kegiatan pembelajaran yang nantinya digunakan untuk mendukung proses belajar peserta didik melalui teknologi digital (Sailer et al., 2021). Pentingnya keterampilan tersebut digunakan untuk memaksimalkan potensi dan pemanfaatan teknologi yang terus berkembang pada saat ini. Program pembelajaran daring harus dirancang sedemikian rupa bahwa mereka kreatif, interaktif, relevan, berpusat pada siswa, dan berbasis kelompok (Partlow & Gibbs, 2003). Era industri 4.0 pada saat ini sudah selayaknya guru terampil dalam mengatasi permasalahan yang timbul disaat proses pembelajaran daring.

Untuk orang tua yang memiliki sedikit waktu dalam mendampingi anaknya belajar sehingga terjadinya keterlambatan dalam mengumpulkan tugas terhadap guru, maka dapat dilakukan dengan memberi motivasi dan sosialisasi kepada orang tua. Orang tua tetap mendampingi anak-anaknya dalam mengikuti pembelajaran tematik terpadu dengan menggunakan Google Classroom, sebab pengawasan dan pendampingan orang tua sangat penting saat pembelajaran online. Orang tua dalam situasi ini adalah orang yang berperan dan bertanggung jawab dalam keluarga sendiri atau rumah tangga, umumnya dalam kehidupan normal disebut ibu-ayah (Anggianita et al., 2020).

Adapun siswa yang antusiasnya lebih tinggi untuk bermain game dapat dikendalikan melalui orang tua, agar dapat membatasi penggunaan ponsel setelah mendapatkan pembelajaran online. Selanjutnya untuk siswa yang merasa kesulitan dalam memahami materi, guru dan kepala sekolah mencari solusi. Cara guru tetap memperhatikan perbedaan yang ada pada setiap siswa dan memotivasi agar tetap bersemangat untuk belajar dalam kondisi apapun. Guru melakukan pendampingan dengan cara home visit 1-2 minggu sekali kepada siswa secara berkelompok, guru juga memberikan waktu sebanyak-banyaknya kepada siswa yang ingin bertanya melalui via telfon secara pribadi.

Pembelajaran daring akibat pandemi COVID-19 masih sangat baru diterapkan oleh SD Negeri Cengklik. Pandemi tersebut memaksa pihak sekolah dan para guru untuk cepat menyesuaikan diri, beralih dari tatap muka langsung di sekolah menjadi tatap muka daring yang memiliki jarak antara guru dengan peserta didik di lokasi masing-masing. Hal ini tentu berpengaruh dengan situasi pembelajaran yang dialami oleh peserta didik. Penjelasan langsung di depan kelas oleh guru berubah begitu saja menjadi penjelasan materi yang hanya disampaikan melalui media dalam satu layar perangkat elektronik. Terkadang konten yang ditampilkan pada pembelajaran online bersifat teoritis dan tidak

memberikan kesempatan peserta didik untuk berlatih dan belajar secara efektif (Dhawan, 2020). Sehingga guru memerlukan strategi baru untuk menyesuaikan materi yang disampaikan melalui pembelajaran daring. Kualitas penyampaian materi melalui pembelajaran daring mempengaruhi minat peserta didik dalam mengikuti pembelajaran (Rodriguez et al., 2008). Pengakuan beberapa peserta didik yang bosan dengan pembelajaran daring merupakan indikasi bahwa guru perlu mengetahui langkah baru yang diterapkan sebagai bentuk penyesuaian model dan strategi atas penyampaian materi pelajaran melalui media virtual. Sehingga untuk mengatasi masalah tersebut guru menjadwalkan home visit setiap minggunya dan memberikan waktu di luar jam pelajaran jika siswa ingin bertanya via telepon secara pribadi. Hal ini dilakukan agar peserta didik dapat lebih mudah memahami penjelasan guru dan yang terpenting tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Lingkungan kelas merupakan salah satu faktor penting yang dapat mempengaruhi situasi pembelajaran peserta didik. Ruang kelas belajar yang ideal adalah kondisi peserta didik merasa aman dan terjamin. Seperti yang diketahui pada saat ini, belajar melibatkan lebih dari sekedar informasi atau melihat konten pembelajaran. Perhatian secara pribadi merupakan suatu masalah yang dihadapi oleh peserta didik saat pembelajaran online dan mereka menginginkan interaksi dua arah yang sulit dilakukan saat pembelajaran online (Dhawan, 2020). Peserta didik memerlukan kenyamanan dalam mengamati lingkungan sekitar, dalam hal ini adalah hubungan dengan guru dan peserta didik yang lain. Pemberian waktu diskusi merupakan salah satu bentuk memberikan kondisi yang aman dan terjamin bagi peserta didik. Menurut Dhawan (2020), proses pembelajaran tidak akan tercapai sampai peserta didik mempraktikkan apa yang mereka pelajari. Instruksi pembelajaran daring yang efektif adalah memfasilitasi umpan balik dari peserta didik, membuat peserta didik mengajukan pertanyaan, dan memperluas horizon mereka melalui pembelajaran daring (Keeton, 2004). Pemberian waktu diskusi merupakan salah satu praktik yang dapat diterapkan oleh peserta didik untuk mengeksplorasi sejauh mana pemahaman materi yang mereka terima.

4 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dapat ditarik kesimpulan bahwa problematika pemanfaatan Google Classroom sebagai media pembelajaran tematik terpadu pada siswa kelas rendah masih kurang efektif untuk digunakan. Dari hasil penelitian yang dilakukan di SDN Cengklik terdapat permasalahan-permasalahan, seperti keterlambatan siswa dalam mengumpulkan tugas, siswa merasa kesulitan dalam memahami materi yang telah diberikan guru dalam Google Classroom, antusiasme bermain game lebih tinggi. Adapun kendala yang berasal dari guru adalah lamanya membuat bahan ajar yang dapat di masukan ke dalam Google Classroom, tidak dapat mengontrol seluruh pembelajaran online selama menggunakan Google Classroom, kesulitan dalam menerapkan strategi sesuai dengan kondisi tingkat pemahaman siswa. Secara umum solusi dari permasalahan tersebut bisa dilakukan dengan cara kerja sama serta jalin komunikasi antara pengajar, siswa, serta orang tua siswa dalam memahami dan memberikan umpan balik terhadap pembelajaran yang telah diberikan guru didalam Google Classroom. Selain itu guru juga dituntut untuk selalu meningkatkan kompetensi dan kemampuannya agar dapat menghadapi banyak sekali model pembelajaran sesuai perubahan zaman. Penelitian ini perlu disempurnakan agar penelitian selanjutnya terkait problematika pembelajaran daring dapat lebih mendalam.

5 Daftar Pustaka

- Anggianita, S., Yusnira, Y., & Rizal, M. S. (2020). Persepsi Guru terhadap Pembelajaran Daring di Sekolah Dasar Negeri 013 Kumantan. *Journal of Education Research*, 1(2), 177–182. <https://doi.org/10.37985/joe.v1i2.18>
- Asmuni. (2020). Problematika Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid-19 dan Solusi Pemecahannya. *Jurnal Paedagogy*, 7(4), 281. <https://doi.org/10.33394/jp.v7i4.2941>
- Atikah, R.-, Prihatin, R. T., Hernayati, H., & Misbah, J. (2021). Pemanfaatan Google Classroom sebagai Media Pembelajaran di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Petik*, 7(1), 7–18.

<https://doi.org/10.31980/jpetik.v7i1.988>

Creswell, J. W. (2015). *Penelitian Kualitatif & Desain Riset*. Pustaka Pelajar.

Dhawan, S. (2020). Online Learning: A Panacea in the Time of COVID-19 Crisis. *Journal of Educational Technology Systems*, 0, 1–18. <https://doi.org/10.1177/0047239520934018>

Fatmawati, Y. (2021). Problematika Pembelajaran Daring Anak Sekolah Dasar di SDIU Fadlun Nafis Bangsri. *Jurnal Pendidikan Dasar : Jurnal Tunas Nusantara*, 3(1), 312–323.

Fauth, B., Decristan, J., Decker, A.-T., Büttner, G., Hardy, I., Klieme, E., & Kunter, M. (2019). The effects of teacher competence on student outcomes in elementary science education: The mediating role of teaching quality. *Teaching and Teacher Education*, 86, 102882. <https://doi.org/10.1016/j.tate.2019.102882>

Hadisi, L., & Muna, W. (2015). Pengelolaan Teknologi Informasi dalam Menciptakan Model Inovasi Pembelajaran (E-learning). *Al-Ta'dib*, 8(1), 117–140.

Haryadi, R., & Selviani, F. (2021). Problematika Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid-19. *Academy of Education Journal*, 12(2), 254–261. <https://doi.org/10.47200/aoej.v12i2.447>

Keeton, M. (2004). Best online instructional practices: Report of phase I of an ongoing study. *Journal of Asynchronous Learning Network*, 8, 75–100. <https://doi.org/10.24059/olj.v8i2.1829>

Naidu, S. (2006). *E-learning A Guide of Principles, Procedures and Practices*. CEMCA.

Okam, C. C. (2013). Approaches to the teaching of social studies. In Joof, G. W. & Amadi (eds) *Social Studies in School*. Artikel Publishers.

Partlow, K. M., & Gibbs, W. J. (2003). Indicators of constructivist principles in internet-based courses. *Journal of Computing in Higher Education*, 14(2), 68. <https://doi.org/10.1007/BF02940939>

Rigianti, H. A. (2020). Kendala Pembelajaran Daring Pendidik Sekolah Dasar di Kabupaten Banjarnegara. *Elementary School: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Ke-SD-An*, 7(2). <https://doi.org/10.31316/esjurnal.v7i2.768>

Rodriguez, M. C., Ooms, A., & Montañez, M. (2008). Students' Perceptions of Online-Learning Quality Given Comfort, Motivation, Satisfaction, and Experience. *Journal of Interactive Online Learning*, 7, 105–125.

Sailer, M., Stadler, M., Schultz-Pernice, F., Franke, U., Schöffmann, C., Paniotova, V., Husagic, L., & Fischer, F. (2021). Technology-related teaching skills and attitudes: Validation of a scenario-based self-assessment instrument for teachers. *Computers in Human Behavior*, 115, 106625. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2020.106625>

Shidiq, U., & Choiri, M. M. (2019). *Metode penelitian kualitatif di bidang pendidikan*. CV Nata Karya.

Susanto, A. (2017). *Teori Belajar & Pembelajaran*. Prenada Media Grup.

Wahid, A. (2018). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Prestasi Belajar. *Istiqlah*, 5(2), 1–11.

Yolanda, S. (2020). *Problematika Guru dalam Pelaksanaan Kelas Daring (Online) selama Masa Pandemi Covid-19 pada Pembelajaran Tematik Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 22/IV Kota Jambi*.