

## PEMANFAATAN *ZOOM MEETING* DAN *GOOGLE CLASSROOM* DALAM MATA KULIAH INOVASI PEMBELAJARAN BERBASIS *LESSON STUDY*

Sary Sukawati

IKIP Siliwangi, Cimahi  
sarysukawati@ikipsiliwangi.ac.id

Received: December 27, 2020; Accepted: January 24, 2021

### Abstract

Before the pandemic, learning innovation lectures had used the offline *lesson study* method. The problem occurs when lectures suddenly have to be conducted online. It takes appropriate and effective learning media to carry out learning. The zoom meeting application and google classroom were chosen to be the main media. The question that arises is whether these two applications are effective in learning innovation courses? How are the students' designs and responses to the use of the zoom meeting application and GCR in Innovation MK through lesson study? The research was conducted online with a sample of the 5th semester of IKIP Siliwangi students. The research used questionnaire and observation techniques to collect data. The results show 1) The design of the zoom meeting application and google classroom utilization has been implemented in a good category. Learning activities include Plan, Do, and see activities. 2) The results of the questionnaire show that the effectiveness of the zoom meeting and GCR is in the fairly good category. 71% of students stated that zoom meetings and google classrooms are useful in lectures. However, it cannot be ignored that there are still several obstacles such as signals, networks, and quotas experienced by students during learning.

**Keywords:** Zoom Meeting, Google Classroom, Learning Innovation, Lesson Study

### Abstrak

Sebelum pandemi perkuliahan inovasi pembelajaran telah menggunakan metode *lesson study* secara luring. Permasalahan terjadi saat perkuliahan tiba-tiba harus dilaksanakan secara daring. Dibutuhkan media pembelajaran yang tepat dan efektif untuk melaksanakan pembelajaran. Aplikasi zoom meeting dan google classroom terpilih menjadi media utama. Pertanyaan yang timbul apakah kedua aplikasi ini efektif dalam mata kuliah inovasi pembelajaran? Bagaimana rancangan dan respons mahasiswa terhadap pemanfaatan aplikasi zoom meeting dan GCR dalam MK Inovasi melalui lesson study? Penelitian dilaksanakan secara daring dengan sampel mahasiswa IKIP Siliwangi semester 5. Penelitian menggunakan teknik angket dan observasi untuk mengumpulkan data. Hasil penelitian menunjukkan 1) Rancangan pemanfaatan aplikasi zoom meeting dan google classroom telah dilaksanakan dengan kategori baik. Kegiatan pembelajaran meliputi kegiatan plan, do, dan see. 2) Hasil angket menunjukkan efektivitas zoom meeting dan GCR berada di kategori cukup baik. 71% mahasiswa menyatakan zoom meeting dan google classroom bermanfaat dalam perkuliahan. Namun, tidak dapat diabaikan masih terdapat beberapa kendala seperti sinyal, jaringan, dan kuota yang dialami oleh mahasiswa selama pembelajaran

**Kata Kunci:** Zoom Meeting, Google Classroom, Inovasi Pembelajaran, Lesson Study

**How to Cite:** Sukawati, S. (2021). Pemanfaatan *zoom meeting* dan *google classroom* dalam mata kuliah inovasi pembelajaran berbasis *lesson study*. *Semantik*, 10(1), 45-54.

---

## PENDAHULUAN

Salah satu capaian mata kuliah Inovasi pembelajaran adalah mahasiswa mampu menguasai konsep dan prinsip didaktik-pedagogis bahasa Indonesia serta keilmuan bahasa Indonesia untuk melaksanakan pembelajaran berbasis IPTEK. Dengan demikian pembelajaran harus inovatif, media harus lebih interaktif, dan terutama pola pikir harus terus maju dan berkembang mengikuti perubahan zaman. Pembelajaran kreatif dan inovatif sudah seharusnya dilakukan oleh guru dalam upaya menghasilkan peserta didik yang kreatif. Tingkat keberhasilan guru dalam mengajar dilihat dari keberhasilan peserta didiknya. Pembelajaran yang bermutu dan menghasilkan peserta didik yang kreatif akan membantu membangun generasi yang mampu menghadapi kehidupan pada masa mendatang dalam era persaingan bebas (Sani, 2013). Meskipun masalah lain pernah disampaikan oleh Handitya (2018) bahwa ancaman yang mungkin kurang disadari oleh generasi saat ini berkaitan dengan munculnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi adalah degradasi moral bangsa. Dalam hal ini pendidikan harus mengambil peran yang sangat penting dalam mengatasi polemik tersebut. Mata kuliah inovasi pembelajaran harus mampu menciptakan generasi yang bermartabat baik secara akal maupun budi. Inovasi yang dilaksanakan dalam perkuliahan harus yang bermanfaat dengan tidak menghilangkan jati diri bangsa.

Pada perkuliahan ini, pemanfaatan aplikasi daring sudah menjadi hal yang biasa dilaksanakan, di antaranya adalah *whatsapp* grup, *email*, gambar video, *voice note*, dll.. Salah satu metode pembelajaran yang diterapkan, yaitu *Lesson study* (LS). Pada pembelajaran sebelumnya *lesson study* sebagai salah satu bahan kajian yang dipelajari dalam Mata Kuliah (MK) Inovasi, tetapi dalam penelitian ini LS menjadi metode pelaksanaan perkuliahan. Dengan demikian langkah-langkah pembelajaran yang dilakukan meliputi tiga langkah, yaitu *plan*, *do*, dan *see*. Menurut Pathoni dan Susanti (2017) "*Lesson study* dapat melatih guru untuk menerima dan memberikan suatu masukan terkait pembelajaran yang lebih baik". Langkah-langkah pembelajaran berbasis *lesson study* ini meliputi tiga langkah, yaitu *plan* (perencanaan), *do* (pelaksanaan), dan *see* (refleksi). Langkah-langkah dalam *lesson study* telah memberikan kemudahan bagi guru maupun calon guru untuk menciptakan pembelajaran yang lebih kreatif. Senada dengan pernyataan di atas berdasarkan hasil temuan Ismayani, Latifah, & Ahmadi (2019) menyebutkan dosen model mendapatkan pengetahuan tentang perencanaan pembelajaran yang lebih tertib dan terorganisasi dengan baik. Selain itu, melalui *Lesson study* dosen langsung mendapat informasi-informasi penting dari para pengamat untuk meningkatkan mutu pembelajaran. Dosen pengamat *lesson study* memberikan gambaran yang kompleks bahwasannya dalam situasi pembelajaran itu memiliki kemajemukan situasi dan kondisi mahasiswa.

Pada saat *plan* guru dibantu tim perumus untuk merencanakan pembelajaran sebaik mungkin. Perencanaan dirumuskan berdasarkan hasil observasi dan diskusi. Observasi yang dimaksud berkaitan dengan permasalahan yang pada umumnya dihadapi oleh siswa, sedangkan diskusi berkaitan dengan model, metode, atau media yang cocok digunakan dalam pembelajaran untuk mengatasi hal tersebut. Dalam hal ini yang dimaksud perumus selain guru, bisa kepala sekolah, kurikulum, dan guru-guru lain yang mengajar mata pelajaran sama. Pada saat *do* guru model melaksanakan pembelajaran sesuai dengan yang dirumuskan saat *plan*. Dalam pelaksanaan *do* terdapat beberapa *observer* yang siap mengamati jalannya pembelajaran. Selanjutnya di kegiatan *see*, hasil pengamatan *observer* dan pengalaman guru model akan dibahas dan didiskusikan secara detail.

Penelitian serupa pernah dilaksanakan oleh Yani, Ahmadi, & San Fauziya (2020) berjudul Penerapan Metode Jigsaw berbasis ICT pada Pembelajaran Bicara Debat melalui Lesson Study. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan membuat siswa lebih aktif dan inovatif dalam belajar khususnya dalam materi debat. Peningkatan hasil belajar terlihat dari rekap persentase siklus 1 sebanyak 80%, siklus 2 sebanyak 93% dan siklus 3 mencapai 95% siswa yang mampu berbicara dengan baik.

Permasalahan dalam penelitian ini adalah pembelajaran MK Inovasi melalui metode *lesson study* biasa dilakukan dalam pertemuan langsung atau secara luring (luar jaringan). Pertanyaan yang muncul bagaimanakah rancangan pembelajaran MK Inovasi jika dilaksanakan secara daring? Bagaimana pula respons mahasiswa terhadap efektivitas *platform* yang digunakan saat perkuliahan MK Inovasi pembelajaran berbasis LS? Bagaimana pun juga pembelajaran tetap harus dilaksanakan sesuai dengan tujuan yang sudah direncanakan. Seperti yang dikemukakan oleh Wenger dalam (Huda, 2015) “Pembelajaran bisa di mana saja dan pada level yang berbeda-beda, secara individual, kolektif, ataupun sosial”. Oleh karena itu, penelitian ini berupaya menguraikan lebih detail bagaimana proses perkuliahan inovasi berbasis *lesson study* yang dilaksanakan secara daring menggunakan *platform google classroom* (GCR) dan *zoom meeting*.

Penggunaan aplikasi GCR ini diyakini dapat memberikan akses yang leluasa bagi mahasiswa untuk melakukan pembelajaran secara daring. Wicaksono & Rachmadyanti (2017) menyebut guru dapat memberikan pembelajaran meskipun tidak di dalam kelas. Pemanfaatan *google classroom* dapat melalui multiplatform yakni melalui komputer dan telepon genggam. Guru dan siswa dapat mengunjungi situs <https://classroom.google.com> atau mengunduh aplikasi melalui *playstore*. Betterbuys (Nurhayati, Az-Zahra, & Herlambang 2019) mengemukakan fitur-fitur yang ditawarkan dari *google classroom* adalah menyediakan ruang kelas tanpa adanya kertas. Akses ke produk *google* lainnya seperti *Gmail*, *Google Drive*, *Google Form*, serta kolaborasi antara guru dan siswa di luar kelas, mudah untuk diatur, menghemat biaya, dan bagi guru dapat melacak kemajuan siswa dengan lebih baik (Nurhayati, Az-Zahra, & Herlambang, 2019).

Sejalan dengan pernyataan di atas, penelitian sebelumnya pernah dilakukan oleh Rosdiana, Sukawati, dan Firmansyah (2020) dengan judul “Meningkatkan Kedisiplinan melalui Google Classroom dalam Mata Kuliah Bahasa Indonesia.” Hasil penelitian menunjukkan bahwa respons mahasiswa terhadap *google classroom* sangat positif. Mereka merasa termotivasi dalam mengumpulkan tugas. Tugas yang dikumpulkan pun harus cepat dan tepat. Aplikasi *google classrom* ini menciptakan *folder drive* untuk setiap tugas siswa secara terorganisasi. Pemakaian aplikasi *zoom* diharap dapat melengkapi kekurangan yang dirasakan pada pembelajaran melalui GCR. Seperti yang kita ketahui bahwa di dalam aplikasi GCR semuanya bersifat verbal. Tidak ada fitur tatap muka langsung antara pengajar dengan pembelajar. Dosen dan mahasiswa dapat berkomunikasi hanya secara tulis melalui laman *stream* atau *classwork* yang tersedia. Untuk memenuhi kebutuhan tersebut, digunakanlah aplikasi tatap muka daring *zoom meeting*. Sebenarnya masih banyak aplikasi lain yang dapat dipakai untuk bertatap muka, seperti *skype*, *video call whatsapp*, *google meet*, dll. setiap aplikasi tersebut memiliki kelebihan dan kekurangan.

Kelebihan *zoom meeting*, di antaranya: *lay out* peserta terlihat lebih jelas dan jumlah pengguna bisa sampai 1000 partisipan untuk yang pro dengan waktu tidak terbatas. Sementara untuk yang tidak berbayar, Nuryana (2020) menyebut bahwa *zoom* adalah aplikasi

*free* yang mampu menghadirkan sampai 100 user. Kelebihan lainnya, yaitu menggunakan tatap *user*, *chating*, dan *record*. Lebih lanjut disampaikan langkah-langkah aplikasi *zoom cloud meeting* meliputi: 1. registrasi, 2. membuat kelas, 3. *invite* mahasiswa, dan 4. *end meeting*. Adapun fitur *zoom* untuk kuliah di antaranya: *share* materi, *upload* materi, komunikasi 2 arah atau tanya jawab, dan *record*. Dengan fitur yang lengkap seperti itu diharapkan dapat melengkapi GCR agar perkuliahan inovasi pembelajaran dapat terlaksana lebih kreatif dan inovatif.

## METODE

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Sugiyono (2012) mengemukakan bahwa “Metode penelitian pada dasarnya merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu”. Penelitian dilaksanakan secara daring dengan sampel mahasiswa IKIP Siliwangi semester 5. Penelitian menggunakan teknik angket dan observasi untuk mengumpulkan data. Instrumen penelitian berupa lembar observasi dan angket melalui *google form*. Data diolah serta diuraikan pada bagian hasil dan pembahasan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Praktik pelaksanaan *lesson study* dalam kegiatan perkuliahan Inovasi Pembelajaran dilaksanakan dalam tiga tahap, yaitu 1) kegiatan *plan*, 2) kegiatan *do*, dan 3) kegiatan *see*. Ketiganya dilaksanakan secara berurutan menggunakan aplikasi *google classroom* (GCR) dan *zoom meeting*. Berikut akan diuraikan hasil rancangan pembelajaran yang telah dilaksanakan.

### 1) Rancangan Pembelajaran

#### Kegiatan *Plan*

Kegiatan *plan* terdiri dari beberapa langkah, sebagai berikut:

1. Dosen membagi mahasiswa menjadi empat kelompok besar di laman GCR.
2. Dosen mengelompokkan siswa secara acak dan membagikan bahan kajian di laman *stream GCR*

Tabel 1. Pembagian Bahan Kajian Per Kelompok

| Nama Kelompok | Bahan Kajian                            |
|---------------|---|
| Kelompok 1    | Inovasi dalam model/metode pembelajaran |
| Kelompok 2    | Inovasi dalam bahan ajar pembelajaran   |
| Kelompok 3    | Inovasi dalam media pembelajaran        |
| kelompok 4    | Inovasi dalam evaluasi pembelajaran     |

3. Dosen dan mahasiswa bertanya jawab mengenai kebutuhan dan permasalahan yang biasa dialami peserta didik berkaitan dengan materi di ruang *zoom* secara bergantian. Ada empat *zoom* yang dibuka, setiap kelompok berdiskusi di laman *zoom* masing-masing secara mandiri. Dosen masuk ke setiap *room zoom* secara bergantian dan berurutan.
4. Mahasiswa menyiapkan perencanaan berupa skenario pembelajaran yang akan dilaksanakan pada kegiatan *do*.

5. Mahasiswa menyusun lembar observasi yang akan digunakan saat pembelajaran berlangsung.
6. Setiap kelompok mengunggah hasil *plan* pada laman *classwork* di *GCR*.

### Kegiatan *Do*

Setiap kelompok bergantian menampilkan kegiatan *do* atau pelaksanaan. Kegiatan *do* dilaksanakan sesuai skenario pembelajaran yang sudah dibuat oleh masing-masing kelompok. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kegiatan ini dilaksanakan oleh setiap kelompok dengan menggunakan *platform google classroom* dan *zoom meeting* dibantu media lainnya seperti: *youtube*, *kahoot*, dan *quizizz*. Pada kegiatan *do* dosen ikut mengamati setiap langkah-langkah kegiatan dalam pelaksanaan pembelajaran dan turut serta menjadi observer yang mengisi lembar observasi. Adapun format lembar observasi yang digunakan dapat dilihat pada tabel berikut ini.

**Tabel 2. Aspek yang Diobservasi pada Kegiatan *Do***

| No. | Aspek yang Diobservasi   |
|-----|--|
| 1   | <p><b>Kemampuan Berkolaborasi</b><br/>Mahasiswa menunjukkan kemampuan bekerja sama dalam kelompok dan sikap partisipatif dalam kegiatan pembelajaran.</p>  |
| 2   | <p><b>Kemampuan Berkomunikasi</b><br/>Mahasiswa menunjukkan kemampuan berkomunikasi secara aktif seperti: memberikan pertanyaan, jawaban, saran/pendapat dan solusi, serta aktif saat berdiskusi dalam kegiatan pembelajaran.</p>            |
| 3   | <p><b>Kemampuan Berpikir Kritis</b><br/>Mahasiswa menunjukkan kemampuan mengajukan pertanyaan, jawaban, pendapat, atau saran secara kritis dalam pembelajaran.</p>   |
| 4   | <p><b>Kemampuan Berpikir Kreatif</b><br/>Mahasiswa menunjukkan kemampuan memberikan solusi, menyelesaikan masalah, atau menemukan jawaban lain yang berbeda dengan teman lainnya, serta berinisiatif tinggi dalam kegiatan pembelajaran.</p> |

Hasil observasi dari empat kelompok yang tampil telah diolah dan dapat diketahui bahwa kemampuan kolaborasi dan komunikasi sudah terpenuhi dengan baik. Kelemahan setiap kelompok rata-rata ada pada aspek kemampuan berpikir kritis dan kreatif. Terdapat beberapa mahasiswa yang mengajukan pertanyaan, jawaban, pendapat, atau saran selama pembelajaran, tetapi observer memberikan penilaian bahwa hal tersebut masih kurang kritis dan kreatif.

### Kegiatan See

Kegiatan ini dilaksanakan di dua *platform* secara bergantian. Di *GCR* dosen membuka kelas dan menginformasikan bahan kajian yang akan dibahas lebih detail. Selanjutnya masuk *zoom meeting* untuk melaksanakan diskusi dan tanya jawab lebih mendalam. Pada kegiatan *see* dosen mempersilakan guru model untuk menyampaikan pendapat, kesan, keluhan, atau hambatan yang dialami selama mengajar di kelas secara daring. Guru model juga berkesempatan untuk menyampaikan saran, apresiasi, dan penilaian terhadap diri sendiri. Setelah guru model menyampaikan semuanya, barulah dilanjutkan oleh *observer* untuk menyampaikan hasil pengamatannya selama pembelajaran berlangsung. Kegiatan *see* ditutup dengan kegiatan pengambilan solusi dan simpulan.

### 2) Hasil Angket

Setelah seluruh rangkaian pembelajaran selesai dilaksanakan peneliti membagikan angket respons kepada sampel penelitian. Angket berisi pertanyaan-pertanyaan untuk menjangkau respons mahasiswa terhadap pemanfaatan aplikasi *google classroom* dan *zoom meeting* dalam perkuliahan Inovasi Pembelajaran berbasis *lesson study*. Ada dua poin penting yang dipertanyakan, yaitu kebermanfaatan aplikasi dan kendala yang dihadapi. Berikut tabel rekapitulasi hasil angket yang sudah diolah dengan bantuan *microsoft excel*.

**Tabel 3. Rekapitulasi Hasil Angket**

| No. | Pertanyaan  | SS       | S        | RG       | TS       | STS      |
|-----|---|----------|----------|----------|----------|----------|
|     | <b>A. Kebermanfaatan</b>  | <b>5</b> | <b>4</b> | <b>3</b> | <b>2</b> | <b>1</b> |
| 1   | Aplikasi <i>google classroom</i> efektif dalam memfasilitasi kemampuan berkolaborasi mahasiswa    | 20%      | 65%      | 15%      |          |          |
| 2   | Aplikasi <i>google classroom</i> efektif dalam memfasilitasi kemampuan berkomunikasi mahasiswa    | 25%      | 55%      | 15%      | 5%       |          |
| 3   | Aplikasi <i>google classroom</i> efektif dalam memfasilitasi kemampuan berpikir kritis mahasiswa  | 20%      | 55%      | 20%      | 5%       |          |
| 4   | Aplikasi <i>google classroom</i> efektif dalam memfasilitasi kemampuan berpikir kreatif mahasiswa | 15%      | 60%      | 25%      |          |          |
| 5   | Aplikasi <i>google classroom</i> efektif untuk kegiatan <i>plan, do, dan see</i> dalam MK Inovasi | 5%       | 60%      | 25%      | 10%      |          |
| 6   | Aplikasi <i>zoom meeting</i> efektif dalam memfasilitasi kemampuan berkolaborasi mahasiswa        | 10%      | 55%      | 25%      | 10%      |          |
| 7   | Aplikasi <i>zoom meeting</i> efektif dalam memfasilitasi kemampuan berkomunikasi mahasiswa        | 15%      | 50%      | 25%      | 10%      |          |
| 8   | Aplikasi <i>zoom meeting</i> efektif dalam memfasilitasi kemampuan berpikir kritis mahasiswa      | 10%      | 50%      | 40%      |          |          |
| 9   | Aplikasi <i>zoom meeting</i> efektif dalam memfasilitasi kemampuan berpikir kreatif mahasiswa     | 10%      | 50%      | 40%      |          |          |
| 10  | Aplikasi <i>zoom meeting</i> efektif untuk kegiatan <i>plan, do, dan see</i> dalam MK Inovasi     | 5%       | 75%      | 20%      |          |          |
|     | <b>B. Kendala</b>   | <b>1</b> | <b>2</b> | <b>3</b> | <b>4</b> | <b>5</b> |

|    |  |     |     |     |
|----|--|-----|-----|-----|
| 11 | Aplikasi <i>google classroom</i> membutuhkan kuota besar   | 25% | 25% | 50% |
| 12 | Aplikasi <i>google classroom</i> tidak memenuhi kebutuhan tatap muka dalam kegiatan pembelajaran | 60% | 40% |     |
| 13 | Fitur <i>GCR</i> sulit dipahami oleh mahasiswa   | 5%  |     | 95% |
| 14 | Sinyal menjadi kendala saat belajar di <i>GCR</i>  | 45% | 20% | 35% |
| 15 | Mahasiswa kesulitan memahami materi melalui <i>GCR</i>   | 45% |     | 55% |
| 16 | Aplikasi <i>zoom meeting</i> membutuhkan kuota besar   | 75% | 25% |     |
| 17 | Mahasiswa mengalami kendala fitur suara di aplikasi <i>zoom meeting</i>                          | 55% | 45% |     |
| 18 | Mahasiswa mengalami kendala kamera di aplikasi <i>zoom meeting</i>                               | 25% | 50% | 25% |
| 19 | Sinyal menjadi salah satu kendala saat belajar melalui <i>zoom meeting</i>                       | 85% | 15% |     |
| 20 | Mahasiswa kesulitan memahami materi melalui <i>zoom meeting</i>                                  | 20% |     | 80% |

Dari 20 pertanyaan angket di atas dapat diketahui bahwa efektivitas pemanfaatan aplikasi *GCR* dan *zoom meeting* tidak ada yang mencapai 100%. Masih ada yang memilih jawaban ragu-ragu atas kebermanfaatan aplikasi *GCR* dan *zoom meet*. Jika dirata-ratakan untuk nilai kebermanfaatan, jumlah yang 'sangat setuju' sebesar 13,5%, jumlah yang 'setuju' sebesar 57,5%, merasa 'ragu-ragu' sebesar 25%, dan 'tidak setuju' sebesar 4%. Sementara untuk kendala mencapai 44% yang menjawab 'setuju'. Mahasiswa setuju bahwa sinyal, kuota, dan beberapa fitur menjadi kendala selama perkuliahan MK Inovasi.

### Pembahasan

Berdasarkan rancangan yang sudah dibuat, setiap kelompok telah melaksanakan kegiatan pembelajaran sesuai dengan urutan *lesson study*, yaitu *plan*, *do*, dan *see* menggunakan aplikasi *GCR* dan *zoom meet*. Misalnya kelompok 1 menyepakati bahwa pemanfaatan kedua aplikasi ini dipakai untuk mengembangkan inovasi pada metode pembelajaran dalam pembelajaran teks anekdot. Metode yang dipilih oleh kelompok 1 adalah metode *discovery learning* berbasis aplikasi daring. Pada tahap *stimulation*, kelompok 1 menggunakan video dari youtube melalui *GCR* sebagai rangsangan. Masih dalam *GCR*, pada tahap *problem statement*, *data collection*, dan *data processing* siswa menyampaikan masalah yang dihadapi dan mengidentifikasi permasalahan seputar teks anekdot. Barulah pada tahap *verification* dan *generalization* siswa bertatap muka secara daring melalui *zoom* dan berdiskusi untuk membuktikan, memverifikasi, serta menyimpulkan materi pembelajaran.

Pada kegiatan *do*, setiap kelompok tampil secara bergantian memanfaatkan aplikasi *GCR* dan *zoom meet*. Kelompok 2 menggunakan laman *GCR* untuk membuka kelas, selanjutnya menggunakan laman *zoom* untuk membagikan materi melalui fitur *share screen*. Selanjutnya tanya jawab kembali dilaksanakan di laman *GCR*. Kelompok 3 dan 4 membagikan materi di laman *GCR* dan melakukan sesi tanya jawab di aplikasi *zoom meet*. Pada intinya, kedua aplikasi tersebut saling melengkapi dalam pelaksanaan perkuliahan Inovasi pembelajaran berbasis *lesson study*. Pada simulasi pembelajaran mahasiswa yang bukan kelompok penampil berperan sebagai siswa. Anggota kelompok berjumlah sekitar 8-10 orang. Setiap anggota kelompok memiliki tugas pokok dan fungsi masing-masing. Satu orang sebagai

moderator yang membuka dan menginformasikan skenario pembelajaran yang akan dilaksanakan. Satu orang menjadi guru model. Satu orang menjadi operator yang bertugas mengatur dan memastikan semua aplikasi atau materi bisa terbuka dengan baik. Operator adalah mahasiswa yang memiliki kecakapan literasi digital melebihi yang lainnya. Satu orang notulen dan sisanya menjadi *observer*.

Aspek yang diobservasi pada kegiatan *do* meliputi empat aspek, yaitu: 1) kemampuan kolaborasi, 2) kemampuan berkomunikasi, 3) kemampuan berpikir kritis, dan 4) kemampuan berpikir kreatif. Hasil observasi dari keseluruhan kelompok dapat diketahui bahwa kemampuan berkolaborasi mahasiswa pada umumnya sudah baik. Mahasiswa sudah mampu menunjukkan kemampuan bekerja sama dalam kelompok dan sikap partisipatif dalam kegiatan pembelajaran secara baik. Begitu pula dengan kemampuan berkomunikasi, dapat diketahui bahwa mahasiswa sudah mampu menunjukkan kemampuan berkomunikasi secara aktif seperti: memberikan pertanyaan, jawaban, saran/pendapat, dan solusi, serta aktif saat berdiskusi dalam kegiatan pembelajaran. Sementara untuk kemampuan berpikir kritis dan kreatif masih kurang. Hasil observasi menunjukkan bahwa mahasiswa masih kurang mengajukan pertanyaan, jawaban, pendapat, atau saran secara kritis dan kreatif dalam pembelajaran. Hal tersebut terjadi karena pembelajaran daring dirasakan berbeda dengan luring. Mahasiswa agak kesulitan untuk berkreasi dalam pembelajaran daring.

Pada kegiatan *see* dosen dan mahasiswa merefleksi semua yang terjadi selama pembelajaran. Pada umumnya guru model menyampaikan bahwa kendala yang dihadapi selama pembelajaran terkait dengan sinyal dan hal-hal teknis lainnya. Para observer menyampaikan bahwa kemampuan kolaborasi dengan komunikasi sudah baik. Sementara untuk kemampuan berpikir kritis dan kreatif masih kurang. Beberapa masukan disampaikan oleh *observer* kepada guru model agar pembelajaran daring berikutnya lebih baik.

Adapun hasil angket yang dibagikan kepada mahasiswa melalui *google form* telah menunjukkan bahwa kebermanfaatan dan kendala sama-sama dirasakan oleh mahasiswa. Setelah dihitung dengan bantuan excel diketahui bahwa mahasiswa yang menyatakan setuju lebih banyak dibandingkan opsi lainnya. Sebanyak 57,5% setuju ditambah 13,5% sangat setuju atau sebesar 71% menyatakan bahwa aplikasi *GCR* dan *zoom meeting* dapat memfasilitasi mahasiswa dalam kemampuan kolaborasi, komunikasi, berpikir kritis, dan kreatif. Yang paling tinggi, yaitu pada kemampuan berkolaborasi dan komunikasi. Data angket juga menunjukkan 60% mahasiswa setuju *GCR* dan 75% mahasiswa setuju *zoom meeting* mampu memfasilitasi kegiatan *plan*, *do*, dan *see*. Hal tersebut dapat diartikan bahwa kedua aplikasi ini cukup efektif dalam pembelajaran MK Inovasi berbasis LS.

Meskipun demikian, tidak bisa dimungkiri bahwa terdapat berbagai kendala selama pembelajaran daring ini. Jika diurutkan maka kendala tertinggi pada *GCR*, yaitu tidak dapat memenuhi kebutuhan tatap muka sebesar 60%. Artinya, ini menjadi kekurangan yang dirasakan pada aplikasi *GCR* dalam pembelajaran. Hal ini juga bisa berimbas pada kendala lainnya, yaitu pemahaman materi menjadi kurang. Sementara untuk *zoom meeting*, kendala paling tinggi dirasakan oleh 75% mahasiswa, yaitu pada kebutuhan kuota yang besar. Oleh karena itu, tidak heran jika jumlah partisipan pada *zoom* tidak stabil. Selebihnya kurang dari 50% setuju bahwa kendala teknis seperti sinyal, jaringan, dan fitur suara, kamera, dll. dirasakan oleh mahasiswa selama pembelajaran MK Inovasi berbasis *Lesson Study*.

## SIMPULAN

Kebaruan dalam pembelajaran dapat menjadi sebuah inovasi yang penting untuk dilaksanakan agar pembelajaran lebih kreatif dan inovatif. Hasil penelitian menunjukkan



bahwa upaya dari mata kuliah Inovasi Pembelajaran untuk merancang pembelajaran ke arah tersebut sudah terealisasi dengan baik. Kegiatan *plan, do, dan see* sudah terlaksana sesuai dengan rancangan yang disusun. Hasil angket mencapai 71% mahasiswa menyatakan setuju dan sangat setuju bahwa kedua aplikasi ini bermanfaat dalam memfasilitasi kemampuan kolaborasi, komunikasi, berpikir kritis, dan kreatif. Dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan aplikasi *google classroom (GCR)* dan *zoom meeting* terbukti cukup efektif dalam memfasilitasi kegiatan pembelajaran MK Inovasi berbasis *lesson study* sekalipun masih terdapat beberapa kendala seperti sinyal dan kuota.

## DAFTAR PUSTAKA

- Handitya, B. (2018). Peran Pendidikan Dalam Membangun Moral Bangsa Di Era Disrupsi. In *Seminar Nasional PKn UNNES* (Vol. 2, pp. 41–52).
- Huda, M. (2015). *Model-model pengajaran dan pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Ismayani, R. M., Latifah, L., & Ahmadi, Y. (2019). Peningkatan Mutu Pembelajaran Sintaksis melalui *Lesson study for Learning Community (LSLC)*. *Indonesian Language Education and Literature*, 4(2), 158–170.
- Nurhayati, D., Az-Zahra, H. M., & Herlambang, A. D. (2019). Evaluasi user experience pada edmodo dan google classroom menggunakan technique for user experience evaluation in e-learning (TUXEL)(Studi Pada SMKN 5 Malang). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer E-ISSN*, 2548, 964X.
- Nuryana, Z. (2020). *Panduan penggunaan ZOOM. US untuk pembelajaran online*. Universitas Ahmad Dahlan Yogyakarta.
- Pathoni, H., & Susanti, N. (2017). Pembelajaran kolaboratif berbasis *lesson study* menggunakan model guided inquiry di MTS Laboratorium Kota Jambi. *Jurnal Pendidikan Fisika dan Teknologi*, 2(4), 142-146.
- Rosdiana, L. A., Sukawati, S., & Firmansyah, D. (2020). Meningkatkan kedisiplinan melalui google clasroom dalam mata kuliah bahasa Indonesia. *Semantik*, 9(1), 35–40
- Sani, R. A. (2013). *Inovasi pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sugiyono. (2012). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Wicaksono, V. D., & Rachmadyanti, P. (2017). Pembelajaran blended learning melalui google classroom di sekolah dasar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Universitas Muhammadiyah Malang*.
- Yani, A. S., Ahmadi, Y., & Fauziya, D. S. (2020). Penerapan metode jigsaw berbasis ict pada pembelajaran berbicara debat melalui lesson study. *Jurnal Ilmiah P2M STKIP Siliwangi*, 7(2), 201–206.

