

Penerapan Aplikasi Google Classroom Dalam Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif Mahasiswa Universitas Muslim Maros

Nurhidayah^{1*}, Rizki Amalia Nur², Rika Riyanti³, Moh. Mulyadi Prasetyo⁴

¹⁻³ Universitas Muslim Maros, Indonesia

⁴ STKIP Pembangunan Indonesia, Indonesia

* nurhidayahnu2@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang bertujuan untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif mahasiswa Jurusan Pendidikan Biologi Universitas Muslim Maros. Hipotesis penelitian ini adalah jika menerapkan aplikasi Google Classroom dalam pembelajaran maka dapat meningkatkan keterampilan berpikir kreatif pada mahasiswa universitas muslim maros. Subjek dalam penelitian ini berjumlah 18 orang dengan mahasiswa laki-laki 8 dan 10 orang mahasiswa perempuan. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan instrumen : (1) tes hasil belajar pada tiap siklus dan (2) hasil observasi berpikir kreatif. Data yang diperoleh dianalisis dengan menggunakan analisis deskriptif kuantitatif untuk data dari tes hasil belajar dan analisis kualitatif untuk data hasil observasi berpikir kreatif. Hasil analisis deskriptif kuantitatif menunjukan bahwa pada siklus 1 diperoleh nilai rata-rata 67,5 dan persentase ketuntasan klasikal sebanyak 41,67%. Hal ini belum memenuhi kriteria ketuntasan sehingga dilanjutkan ke siklus ke 2 dan diperoleh nilai rata-rata 86,67 dan persentase ketuntasan klasikal sebanyak 83,33% jika dilihat dari kriteria ketuntasan klasikal maka dapat disimpulkan bahwa pada siklus II telah berhasil sehingga pembelajaran dengan menerapkan aplikasi *google classroom* telah terjadi peningkatan.

Kata Kunci: *aplikasi google classroom, keterampilan berpikir kreatif, hasil belajar*

Pendahuluan

Pendidikan merupakan salah satu alat untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Pendidikan sebagai suatu proses dan gejala, bukan ada dengan sendirinya. Pendidikan bersinggungan dengan manusia sebagai subjek pelaku dan penerima, sebagai yang mempengaruhi dan dipengaruhi. Oleh karena itu, memahami pendidikan tidak dapat dikatakan “tidak”, karena menuntut pemahaman yang lebih tentang manusia dengan berbagai ciri genetik, khas dan keunikannya (Widana, 2017; Prasetyo, 2021; Setiawan et al., 2018).

Salah satu masalah yang dihadapi dalam pendidikan kita adalah lemahnya proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran yang efektif dibutuhkan penyelenggara pendidikan yang berkepribadian dalam pendidikan yaitu, manusia yang beriman, cerdas, jujur, dan berkepribadian sosial. Proses pembelajaran juga harus didukung oleh tenaga pendidik yang memiliki kompetensi pedagogik, sehingga seorang pendidik dapat melakukan tugasnya

dengan baik dan sesuai dengan perkembangan pendidikan. Karena masalah pendidikan muncul bersama dengan keberadaan manusia, dan manusia dituntut untuk menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi.

Teknologi yang sedang berkembang sekarang ini sangat banyak faedahnya. Dengan bekal yang mendalam menuju masyarakat yang modern, teknologi banyak dimanfaatkan secara optimal salah satunya yaitu berkembangnya pendidikan. Teknologi telah menjadi jalan raya untuk mentransfer pengetahuan di sebagian besar Negara dan integrasi teknologi yang saat ini telah mengalami inovasi dan mampu mengubah masyarakat sehingga teknologi dapat mengubah cara berfikir, bekerja dan gaya hidup seseorang (Pujiriyanto, 2021).

Pembelajaran saat ini, lebih diarahkan pada aktivitas modernisasi dengan bantuan teknologi modern dan dipercaya dapat membantu siswa dalam mencerna pembelajaran secara interaktif, produktif, efektif, inspiratif, konstruktif, dan menyenangkan. Selain itu, siswa juga diharapkan memiliki life skill dari aplikasi teknologi tersebut (Nasir & Nirfayanti, 2020; Nirfayanti & Syamsuriyawati, 2019)

Aplikasi teknologi modern saat ini salah satunya yaitu aplikasi Google Classroom yang diasumsikan bahwa tujuan pembelajaran akan lebih mudah terealisasi. Oleh dikarena itu, Google Classroom ini dapat dimanfaat dengan memudahkan dosen dalam menjalankan pembelajaran dan menyampaikan informasi secara tepat dan akurat kepada mahasiswa. Melalui pembelajaran e-learning, maka peserta didik merasa nyaman dan aktif dalam mengkonstruksi pengetahuannya. Guru dapat memanfaatkan berbagai fitur yang terdapat pada Google Classroom seperti assignments (tugas), grading (penilaian), communication (komunikasi), time-cost (waktu/biaya), archive course (kurusus arsip), mobile application (aplikasi), dan privacy (pribadi). Penelitian ini juga diharapkan memberi solusi terhadap metode yang selama ini diterapkan di kelas yaitu dengan metode konvensional lebih mendominasi aktifitas pembelajaran baik dengan metode ceramah ataupun metode pemberian tugas. Implementasi pembelajaran dengan Google Classroom lebih memudahkan dalam mengevaluasi keterlaksanaan proses belajar mengajar baik di kelas maupun diluar kelas. Pembelajaran dapat dikombinasikan antara metode konvensional dengan e-learning (Ali & Zaini, 2020; Rasjid et al., 2020).

Pembelajaran menggunakan aplikasi google classroom ini juga dapat dijadikan pembelajaran yang kreatif. Mengingat kondisi pandemi yang terjadi sekarang ini mengharuskan semua orang tetap berada di rumah. Oleh karena itu dipergunakanlah aplikasi pembelajaran dengan membutuhkan kreatifitas siswa. Pembelajaran kreatif adalah pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan perilaku kreatif, menggerakkan potensi kreativitas siswa seperti berpikir kreatif. Pembelajaran ini dimaksudkan untuk mengembangkan daya berpikir siswa dalam belajar (Perdiawan & Tini, 2021). Meningkatnya daya kemampuan berpikir membuat siswa dapat secara aktif mempelajari bahan ajar yang diberikan. Apabila seorang pengajar berhasil menciptakan suasana menarik dalam kelas daring (dalam jaringan), maka akan memungkinkan terjadinya perubahan yang baik pada hasil belajar.

Berdasarkan kondisi tersebut, peneliti akan mengetahui sejauh mana penggunaan aplikasi google classroom pada pembelajaran kelas daring (dalam jaringan) dan diharapkan dengan penelitian ini dapat dijadikan bahan evaluasi terhadap pengembangan e-learning yang ada di

sekolah maupun kampus. Penelitian ini berjudul “Penerapan Aplikasi Google Classroom dalam meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif Mahasiswa Universitas Muslim Maros” dengan tujuan penelitian yaitu untuk mengetahui Penerapan Aplikasi Google Classroom dalam meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif Mahasiswa Universitas Muslim Maros.

Aplikasi Google Classroom

Pengertian aplikasi menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, “Aplikasi adalah penerapan dari rancang sistem untuk mengolah data yang menggunakan aturan atau ketentuan bahasa pemrograman tertentu” (Andi, 2015). Perkembangan teknologi informasi dan internet dewasa ini sangat pesat sehingga, bukan hanya mempengaruhi produk elektronik saja, melainkan juga dalam dunia pendidikan terutama dalam metode pembelajaran. Salah satu metode pembelajaran online yang saat ini sedang berkembang dan mulai digunakan adalah google classroom. Google classroom adalah aplikasi yang dikhususkan untuk media pembelajaran online atau istilahnya adalah kelas online sehingga dapat memudahkan guru dalam membuat, membagikan serta mengelompokkan setiap tugas tanpa menggunakan kertas lagi. Kegiatan ini membuat pembelajaran menjadi lebih efektif terlebih lagi guru dan siswa bisa setiap saat bertatap muka melalui kelas online google classroom. Dan juga siswa nantinya dapat belajar, menyimak, membaca, mengirim tugas, dari jarak jauh (Arizona et al., 2020).

Melalui aplikasi Google Classroom diasumsikan bahwa tujuan pembelajaran akan lebih mudah direalisasikan dan sarat kebermaknaan. Oleh karena itu, penggunaan Google Classroom ini sesungguhnya mempermudah guru dalam mengelola pembelajaran dan menyampaikan informasi secara tepat dan akurat kepada peserta didik. Guru dapat memanfaatkan berbagai fitur yang terdapat pada Google Classroom seperti assignments, grading, communication, time-cost, archive course, mobile application, and privacy. Google classroom adalah aplikasi yang dibuat oleh google yang bertujuan untuk membantu guru dan peserta didik apabila kedua hal tersebut berhalangan, mengorganisasi kelas serta berkomunikasi dengan peserta didik tanpa harus terikat dengan jadwal kuliah di kelas. Disamping itu guru dapat memberikan tugas dan langsung memberikan nilai kepada peserta didik. (Astuti & Indriani, 2020; Nurdin et al., 2021).

Kelebihan dari Google Classroom adalah dapat melakukan materi pembelajaran bersama anggota kelas yang ada, dengan memberikan materi pembelajaran guru berupa power point, video, instruksi di google classroom. Siswa juga dapat menyerahkan tugas dengan deadline waktu yang telah disepakati. Siswa dapat bertanya kepada guru, baik secara personal atau secara berdiskusi di dalam forum kelas. Guru dapat meletakkan tes atau latihan soal di google classroom. Guru dapat menilai tugas dan siswa dapat melihat nilai yang diberikan oleh guru. Kekurangan dari google classroom adalah ketika mengakses materi dan tugas yang ada diperlukan internet, sehingga yang diperlukan oleh sekolah adalah melengkapi sarana dan prasarana wifi, sedangkan ketika siswa berada di rumah, perlu memiliki paket internet (Susanti & Kristin, 2021; Susanti & Yany, 2021; Susanti et al., 2021).

Berpikir kreatif sebagai suatu proses kreatif, yaitu merasakan adanya kesulitan, masalah kesenjangan informasi, adanya unsur yang hilang dan ketidakharmonisan, mendefinisikan masalah secara jelas, membuat dugaan-dugaan tersebut dan kemungkinan perbaikannya, pengujian kembali atau bahkan mendefinisikan ulang masalah dan akhirnya

mengkomunikasikan hasilnya. Menurut Liliyati, keterampilan berpikir kreatif adalah keterampilan mengembangkan atau menemukan ide atau gagasan asli, estetis, dan konstruktif, yang berhubungan dengan pandangan dan konsep serta menekankan pada aspek berpikir intuitif dan rasional (Abidinsyah et al., 2019; Lailly & Wisudawati, 2015; Prasetyo & Nurhidayah, 2021).

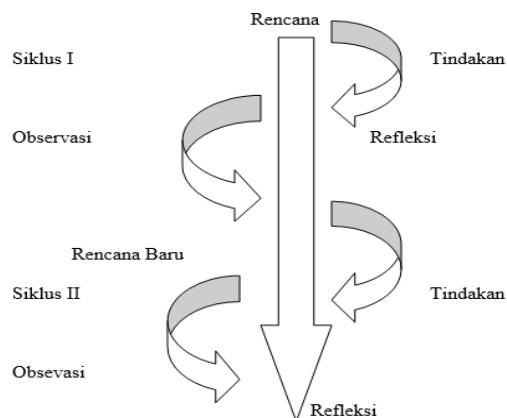
Sesungguhnya kemampuan berpikir kreatif pada dasarnya dimiliki semua orang. Berpikir kreatif adalah kemampuan untuk menciptakan gagasan-gagasan baru dan orisinal. Bahkan pada orang yang merasa tidak mampu menciptakan ide baru pun sebenarnya bisa berpikir secara kreatif, asalkan dilatih. Untuk itu, perlu diketahui terlebih dahulu mengenai cara berpikir dan cara berpikir kreatif. Seseorang dikatakan kreatif tentu ada ciri-ciri yang lebih berkaitan dengan keterampilan, sikap atau perasaan.

Metode

Desain Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus dilaksanakan sebanyak tiga kali pertemuan dengan tahap pelaksanaan meliputi perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan dan refleksi.

Desain yang digunakan dalam penelitian ini digambarkan melalui bagan siklus Penelitian Tindakan Kelas (PTK) sebagai berikut:



Apabila permasalahan belum terselesaikan dilanjutkan ke siklus N

Gambar 1. PTK Model Kemmis & Mc Taggart (Aliyyah et al., 2021).

Berdasarkan penelitian tindakan kelas di atas, maka penelitian ini dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Perencanaan

Kegiatan yang dilaksanakan dalam tahap perencanaan ini yaitu menelaah Kurikulum tingkat universitas yang terdiri dari persiapan rencana pembelajaran, pengalokasian waktu dengan menyesuaikan waktu yang tersedia dalam kurikulum dengan waktu penelitian.

- a. Membuat rencana pembelajaran dengan menggunakan pendekatan kontekstual dengan model pembelajaran langsung.
- b. Membuat format observasi untuk mengamati kondisi pembelajaran di kelas ketika pelaksanaan tindakan sedang berlangsung.

2. Pelaksanaan tindakan

Kegiatan yang dilaksanakan pada tahap ini adalah melaksanakan rencana pembelajaran.

3. Observasi dan evaluasi

Pada tahap ini dilaksanakan proses observasi pelaksanaan tindakan dengan menggunakan lembar observasi yang telah dibuat untuk melakukan evaluasi.

4. Refleksi

Hasil analisis dalam tahap ini akan dipergunakan sebagai acuan untuk menentukan tindakan kelas pada siklus berikutnya.

Prosedur Penelitian

Pelaksanaan penelitian ini direncanakan dua siklus yakni siklus I dan siklus II. Siklus I akan dilaksanakan tiga kali pertemuan (6×30 menit) dan siklus II direncanakan tiga kali pertemuan (6×30 menit). Setiap siklus dilaksanakan sesuai dengan kompetensi yang ingin dicapai. Untuk dapat mengetahui keterampilan berpikir kreatif mahasiswa universitas muslim maros, maka digunakan nilai individu lembar kreatifitas peserta didik.

Berdasarkan rencana pembelajaran, maka prosedur penelitian tindakan kelas untuk setiap siklus meliputi: 1) perencanaan, 2) pelaksanaan tindakan, 3) observasi dan evaluasi, 4) refleksi dalam setiap siklus. Adapun rincian kegiatan yang dilakukan pada setiap siklus dijabarkan sebagai berikut:

Siklus I

Siklus I berlangsung selama dua minggu dengan tiga kali pertemuan sebanyak 6 jam pelajaran (6×30 menit), empat jam pelajaran (4×30 menit) untuk proses belajar mengajar dan dua jam pelajaran untuk tes akhir siklus 1 (2×30 menit) yang pelaksanaannya meliputi:

- a. Tahap perencanaan
 - 1) Melakukan observasi pada tempat penelitian
 - 2) Mengidentifikasi permasalahan yang terjadi di Kelas tersebut.
 - 3) Memilih media google classroom sebagai solusi dalam menyikapi permasalahan yang terjadi
 - 4) Membuat lembar observasi keterampilan berpikir kreatif
 - 5) Membuat instrumen penelitian berupa tes keterampilan berpikir kreatif untuk melakukan evaluasi pada siklus I.

b. Tahap pelaksanaan

Memberitahukan prosedur pelaksanaan pengajaran, dan menginformasikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.

- 1) memotivasi dan mengarahkan siswa untuk lebih tertarik mempelajari materi.
- 2) melakukan apersepsi.
- 3) menyampaikan tujuan pembelajaran.
- 4) menyampaikan materi pada peserta didik secara singkat, kemudian memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk membaca dan mempelajari materi kembali dan menjelaskan seputar media pembelajaran yang nantinya akan diterapkan.
- 5) Setelah semuanya terlaksana dengan baik, guru kemudian memberikan bimbingan kepada peserta didik untuk membuat kesimpulan tentang materi yang dipelajari.
- 6) Mengamati semua kegiatan peserta didik melalui lembar observasi dan pengamatan hal ini baiknya dilakukan saat kegiatan pembelajaran berlangsung.

c. Tahap observasi dan evaluasi

Tahap observasi dilakukan selama penelitian berlangsung, dalam arti kegiatan ini berlangsung bersamaan dengan tahap pelaksanaan tindakan. Yang dilakukan pada tahap ini memberikan tes keterampilan berpikir kreatif. Data hasil observasi dan data hasil belajar dikumpulkan.

d. Tahap refleksi

Hasil yang didapatkan dalam tahap observasi dan evaluasi dikumpulkan kemudian dianalisis. Refleksi yang dimaksudkan adalah ada beberapa peserta didik yang tidak aktif dalam pembelajaran, peserta didik masih tidak disiplin dalam belajar. Hal ini dapat dilihat dari sebagian yang tidak menyelesaikan tugasnya secara tuntas. Dari hasil refleksi pada siklus I dapat disusun rencana tindakan untuk pelaksanaan siklus II. Adapun tindakan yang dilakukan antara lain: memberikan pengarahan dan pengenalan kembali tentang cara penggunaan google classroom

Hasil refleksi siklus I inilah yang dijadikan acuan penulis untuk merencanakan siklus II, sehingga hasil yang dicapai pada siklus berikutnya sesuai yang diharapkan dan hendaknya lebih baik dari siklus sebelumnya.

Siklus II

Siklus II merupakan kelanjutan dari siklus I. Langkah-langkah yang dilakukan relatif sama dengan perencanaan dan pelaksanaan siklus I dengan mengadakan beberapa perbaikan atau penambahan sesuai dengan kenyataan yang ditemukan pada saat proses pembelajaran berdasarkan dari refleksi yang dilakukan pada siklus I. Pelaksanaan tindakan sendiri dilakukan dengan melanjutkan materi pelajaran sebelumnya. Tahap observasi dan evaluasi pada siklus II dilakukan setelah pertemuan II dan IV selesai. Setelah itu kembali dilakukan refleksi untuk melihat sejauh mana perubahan yang terjadi dari siklus I ke siklus II. Adapun implementasi evaluasi di Kelas dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Tes hasil belajar yang diberikan pada setiap akhir siklus.

Untuk tes hasil belajar, pelaksanaannya dilakukan sebanyak dua kali yaitu pada setiap akhir siklus (I dan II). Adapun soal yang diujikan sebanyak 10 nomor dengan bentuk soal essay. Format penilaiannya adalah jika item dijawab dengan benar, maka peserta didik akan memperoleh skor 10, dan jika peserta didik menjawab salah atau sama sekali tidak menjawab, maka skor yang didapatkan adalah nol. Untuk melihat berapa skor total yang diperoleh peserta didik maka perhitungan yang digunakan adalah:

$$\text{Skor perolehan} = \frac{\text{banyaknya item yang dijawab dengan benar}}{\text{skor maksimal}} \times 100 \quad (\text{Arikunto, 2012})$$

b. Lembar observasi berpikir kreatif peserta didik selama pembelajaran berlangsung

Lembar observasi yang dimaksudkan disini adalah jumlah peserta didik yang melakukan setiap komponen aktivitas yang menjadi bahan pengamatan peneliti dan observer pada saat penerapan google classroom dari siklus I ke siklus II.

Dari hasil observasi yang diisi oleh observer pada setiap proses pembelajaran berlangsung akan dikumpulkan untuk menjadi bahan pengumpulan data sebagai dasar pengambilan tindakan selanjutnya.

Teknik Pengumpulan Data

Untuk memperoleh data penelitian diperlukan teknik pengumpulan data. Data yang diperoleh terdiri atas tes keterampilan berpikir kreatif. Teknik pengumpulan data yang akan dilakukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Tes

Tes merupakan alat yang digunakan untuk mengetahui keterampilan berpikir kreatif. Tes pada penelitian digunakan untuk mengumpulkan data tentang hasil belajar biologi. Tes dilaksanakan pada setiap akhir siklus I dan II. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah tes essay yang diberikan untuk mengetahui hasil belajar peserta didik. Tes dikembangkan sendiri oleh penulis yang diambil dari materi. Jumlah pertanyaan dalam tes ini berjumlah 10 nomor. Nilai untuk setiap jawaban benar adalah 10 sedangkan jawaban yang salah tidak mendapatkan nilai.

b. Dokumentasi

Dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data yang bersifat dokumen yang ada hubungannya dengan penelitian.

Teknik Analisis Data

Analisis yang digunakan dalam penelitian tindakan kelas ini adalah:

a. Analisis hasil keterampilan berpikir kreatif

Data yang terkumpul selanjutnya dianalisis. Untuk teknik analisis kuantitatif digunakan teknik analisis statistik deskriptif, dengan rumus sebagai berikut:

$$P = F / N \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase

F = Frekuensi

N = Jumlah sampel penelitian

Analisis data ini dilakukan untuk mendeskripsikan hasil keterampilan berpikir kreatif yang diperoleh mahasiswa setelah penerapan google classroom. Sedangkan untuk teknik analisis kualitatif yang akan digunakan untuk menentukan kategori skor penguasaan pelajaran biologi adalah skala menujur (Sudjana, 2016) bahwa, skor standar yang umum digunakan adalah skala lima yaitu pembagian tindakan yang terbagi atas lima kategori.

Tabel 1. Kategori keterampilan berpikir kreatif

Interval Nilai	Kategori
90-100	Sangat Tinggi
75-89	Tinggi
55-74	Sedang
40-54	Rendah
0-39	Sangat rendah

Ketuntasan belajar peserta didik ditentukan berdasarkan Kategori Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan oleh universitas muslim maros Kabupaten Maros untuk mata kuliah biologi sel, dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2. Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) Mata Pelajaran Biologi

No.	Nilai Ketuntasan	Kriteria
1.	≥ 85	Tuntas
2.	≤ 85	Tidak Tuntas

Sumber: Universitas Muslim Maros

Indikator Keberhasilan

Indikator yang menunjukkan keberhasilan pelaksanaan penelitian adalah apabila terjadi peningkatan hasil belajar mata kuliah biologi sel pada mahasiswa universitas muslim maros Kabupaten Maros melalui penerapan google classroom dari siklus I ke siklus II yang ditandai dengan peningkatan skor yang diperoleh pada tes akhir dengan standar ketuntasan peserta didik individual 85,00.

Hasil

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan di Universitas Muslim Maros. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus dengan tiga kali pertemuan setiap siklusnya. Pelaksanaan pembelajaran ini dilaksanakan dengan cara daring dengan menerapkan aplikasi *google classroom* tujuannya yaitu untuk mengetahui peningkatan keterampilan berpikir kreatif mahasiswa Universitas Muslim Maros. Pertemuan pertama

diawali dengan salam selanjutnya dosen melakukan apersepsi kepada mahasiswa dan menyampaikan tujuan pembelajaran.

Selanjutnya proses pembelajaran di mulai dengan menggunakan aplikasi *google classroom* disini mahasiswa dituntut untuk memanfaatkan berbagai fitur yang ada pada aplikasi *google classroom* sehingga dapat diketahui keterampilan berpikir kreatif pada mahasiswa. Pembelajaran ini dilaksanakan sebanyak 3 kali pertemuan dengan prosedur pelaksanaan dimulai dari tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, tahap evaluasi dan tahap refleksi.

Tabel 3. Hasil Tes akhir Siklus I

Deskripsi	Hasil Analisis
Jumlah Peserta Didik	12
Jumlah Peserta Didik Tuntas	5
Jumlah Peserta Didik Belum Tuntas	7
Rata-rata Kelas	67,5
Presentase Ketuntasan Klasikal	41,67%
Kesimpulan	Belum Berhasil

Penggunaan *google classroom* dalam pembelajaran belum berhasil diterapkan pada siklus 1, ini dilihat dari nilai jumlah mahasiswa yang belum tuntas dalam menyelesaikan tes akhir dari pembelajaran, mahasiswa yang mendapat nilai ≥ 85 hanya 5 orang dan nilai ≤ 85 ada 7 orang. Pada siklus 1 diperoleh nilai rata-rata 67,5 dan persentase ketuntasan klasikal sebanyak 41,67%. Ini diketahui karena kurangnya pemahaman mahasiswa dalam memanfaatkan fitur-fitur dalam aplikasi classroom, takut mencari dan masih kaku dalam penggunaan aplikasi *google classroom*.

Pada siklus I ternyata nilai ketuntasan mahasiswa belum berhasil maka pembelajaran dengan penerapan aplikasi *google classroom* akan dilakukan kembali pada Siklus II. Adapun tindakan yang dilakukan antara lain, memberikan pengarahan dan pengenalan kembali tentang cara penggunaan *google classroom*.

Pada tahap awal Siklus II, langkah-langkah yang dilakukan relatif sama dengan perencanaan dan pelaksanaan Siklus I. Adapun nilai Hasil tes akhir Pelaksanaan Siklus II dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 4. Hasil Tes akhir Siklus II

Deskripsi	Hasil Analisis
Jumlah Peserta Didik	12
Jumlah Peserta Didik Tuntas	10
Jumlah Peserta Didik Belum Tuntas	2
Rata-rata Kelas	86,67
Presentase Ketuntasan Klasikal	83,33%
Kesimpulan	Berhasil

Tabel 4 menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan *google classroom* dalam pembelajaran pada Siklus II telah berhasil, ini dilihat dari nilai jumlah mahasiswa yang tuntas sebanyak 10 orang dan yang belum tuntas sebanyak 2 orang. Pada siklus 2 diperoleh nilai rata-rata 86,67 dan persentase ketuntasan klasikal sebanyak 83,33% jika dilihat dari kriteria ketuntasan klasikal maka disimpulkan bahwa pada siklus II telah berhasil sehingga pembelajaran dengan menerapkan aplikasi *google classroom* dapat dihentikan.

Pembahasan

Penelitian ini menerapkan aplikasi *google classroom* untuk mengetahui kemampuan berpikir kreatif mahasiswa. Dalam pelaksanaannya dilakukan sesuai tahap Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dimulai dengan tahap observasi sampai pada tahap refleksi pada masing-masing siklusnya. Berdasarkan dari nilai deskriptif rata-rata hasil belajar pada siklus I yakni 67,5 mengalami peningkatan pada Siklus II yakni 86,67 ini membuktikan bahwa pada siklus II mahasiswa sudah mampu mengaplikasikan *google classroom* dengan baik dalam proses pembelajaran. Pemanfaatan fitur-fitur yang ada pada aplikasi *google classroom* menjadikan mahasiswa lebih aktif dalam pembelajaran karena pada siklus II mereka sudah mulai tertarik dengan aplikasi pembelajaran yang digunakan. Materi-materi yang dibagikan oleh guru pada aplikasi Google Classroom lebih mudah mereka akses dan pelajari, tugas-tugas juga yang diberikan oleh Dosen akan mudah diketahui deadline pengumpulannya, Nilai yang diberikan Dosen juga bisa mereka cek langsung pada aplikasi *Google Classroom*. Penelitian ini sejalan dengan penelitian (Haka & Rosida, 2020) bahwa kemampuan berpikir kreatif dengan berbantuan *google classroom* sangat baik dan efektif digunakan pada mahasiswa apalagi pada masa *new normal* agar pembelajaran dapat berlangsung dengan baik. Dan begitu pun pada penelitian (Siregar et al., 2020) bahwa model pembelajaran berbasis masalah dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematika.

Kesimpulan

Berdasarkan nilai yang diperoleh pada siklus I dan Siklus II yang mengalami peningkatan baik pada nilai mahasiswa yang tuntas dan tidak tuntas, rata-rata nilai mahasiswa serta ketuntasan persentase klasikal maka dapat disimpulkan bahwa penerapan aplikasi *google classroom* dapat meningkatkan keterampilan berpikir kreatif mahasiswa Universitas Muslim Maros. Sebaiknya dalam proses pembelajaran daring para pengajar dapat menggunakan aplikasi Google Classroom karena dari hasil penelitian ini diperoleh hasil yang mampu meningkatkan keterampilan berpikir kreatif dan hasil belajar siswa.

Referensi

- Abidinsyah, A., Ramdiah, S., & Royani, M. (2019). The implementation of local wisdom-based learning and HOTS-based assessment: Teacher survey in Banjarmasin. *JPBI (Jurnal Pendidikan Biologi Indonesia)*, 5(3). <https://doi.org/10.22219/jpbi.v5i3.9910>
- Ali, L. U., & Zaini, M. (2020). Pemanfaatan Program Aplikasi Google Classroom Sebagai Upaya Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Mahasiswa Pada Perkuliahan Dasar-Dasar Kependidikan. *SOCIETY*, 11(1). <https://doi.org/10.20414/society.v11i1.2297>
- Aliyyah, R. R., Saraswati, S., Ulfah, S. W., & Ikhwan, S. (2021). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPA Pada Materi Sifat-Sifat Cahaya Menggunakan Media Video Pembelajaran.

- Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal, 7(2).
<https://doi.org/10.37905/aksara.7.2.317-326.2021>
- Andi, J. (2015). Pembangunan Aplikasi Child Tracker Berbasis Assisted – Global Positioning System (A-GPS) Dengan Platform Android. *Jurnal Ilmiah Komputer Dan Informatika (KOMPUTA)*, 1(1).
- Arizona, K., Abidin, Z., & Rumansyah, R. (2020). Pembelajaran Online Berbasis Proyek Salah Satu Solusi Kegiatan Belajar Mengajar Di Tengah Pandemi Covid-19. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 5(1). <https://doi.org/10.29303/jipp.v5i1.111>
- Astuti, T., & Indriani, L. (2020). The Efl Students' Perceptions In Using Google Classroom For English Learning During Pandemic. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 3(2). <https://doi.org/10.31004/jrpp.v3i2.1333>
- Haka, N. B., & Rosida, L. (2020). Analisis Kemampuan Berpikir Kritis Kelas IV B Tema Kayanya Negeriku Melalui Strategi Pembelajaran Jeopardy Review. *EDUCARE: Journal of Primary Education*, 1(3). <https://doi.org/10.35719/educare.v1i3.28>
- I Wayan Widana. (2017). Modul Penyusunan Higher Order Thingking Skill (HOTS). In *Direktorat Pembinaan Sma Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar Dan Menengah Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan 2017*.
- Lailly, N. R., & Wisudawati, A. W. (2015). Analisis Soal Tipe Higher Order Thinking Skills (HOTS) dalam Soal UN Kimia SMA Rayon B Tahun 2012/2013. *Kaunia: Integration and Interconnection Islam and Science*, 11(1).
- Nasir, A. M., & Nirfayanti, N. (2020). Effectiveness Of Mathematic Learning Media Based On Mobile Learning In Improving Student Learning Motivation. *Daya Matematis: Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika*, 7(3). <https://doi.org/10.26858/jds.v7i3.11867>
- Nirfayanti, N., & Syamsuriyawati, S. (2019). Keefektifan Penerapan Media Pembelajaran Prezi terhadap Hasil Belajar Mahasiswa pada Mata Kuliah Geometri Analitik Ruang. *Al-Khwarizmi: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam*, 7(2). <https://doi.org/10.24256/jpmipa.v7i2.748>
- Nurdin, M., Tellu, A. T., & Zainal, S. (2021). Pelatihan dan Pendampingan Calon Mahasiswa Praktik Lapangan Persekolahan (PLP) tentang Aplikasi Google Classroom dalam Pembelajaran Era Pandemi Covid-19. *Jurnal Abdidas*, 2(4). <https://doi.org/10.31004/abdidas.v2i4.392>
- Perdiawan, Z., & Tini, K. (2021). Efektivitas Model Pembelajaran Environmental Learning Terhadap Hasil Belajar Biologi Siswa. *Binomial*, 4(2). <https://doi.org/10.46918/bn.v4i2.1063>
- Prasetyo, M. M., & Nurhidayah, N. (2021a). Analisis Soal Ujian Biologi Tipe Higher Order Thinking Skill Berbasis Daring Selama Masa Pandemi Covid 19 Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Eksakta Pendidikan (Jep)*, 5(2), 128–134. <https://doi.org/10.24036/jep/vol5-iss2/614>
- Prasetyo, M. M., & Nurhidayah, N. (2021b). The Effect of Internet Use on Improving Student Learning Outcomes. *Journal of Education Technology*, 5(4), 511. <https://doi.org/10.23887/jet.v5i4.40748>
- Pujiriyanto, P. (2021). Pembelajaran menyenangkan sebagai upaya menanggulangi pandemi Covid-19. *Epistema*, 2(1). <https://doi.org/10.21831/ep.v2i1.40129>
- Rasjid, Y., Nurfalaq, M., Prasetyo, M. M., & Kamriana. (2020). Improved teacher understanding of classroom action research at SMP Negeri 1 Bungoro, Pangkep Regency. *Mattawang: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(2). <https://doi.org/10.35877/454ri.mattawang308>

- Setiawan, A., Suhandi, A., Kaniawati, I., No, J. S., Keguruan, F., & Bengkulu, U. (2018). Model Higher Order Thinking Virtual Laboratory : Model Praktikum Fisika Berbasis Keterampilan Berpikir Kritis Dan Pemecahan Masalah. *Jep*, 3(5).
- Siregar, R. N., Mujib, A., Siregar, H., & Karnasih, I. (2020). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Melalui Pendekatan Matematika Realistik. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 4(1). <https://doi.org/10.33487/edumaspul.v4i1.338>
- Sudjana, N. (2011). Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar (Edisi ke-16). In *Sinarbaru*.
- Susanti, A., & Kristin, F. (2021). Efektivitas Penggunaan Google classroom dan Zoom Cloud Meeting Terhadap Minat Belajar IPS. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 9(3).
<https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v9i3.39658>
- Susanti, D., & Yany, N. F. (2021). Understanding the use Of Google Classroom for Teachers During the Pandemic Covid-19 COVID-19. *JCES. JCES (Journal of Character Education Society)*, 4(2),
- Susanti, L., Junining, E., & Hamamah, H. (2021). Investigating the Implementation of Google Classroom to Improve Reading Comprehension: Advantage and Disadvantage . *Journal of Languages and Language Teaching*, 9(2). <https://doi.org/10.33394/jollt.v9i2.3491>