

PEMANFAATAN APLIKASI *GOOGLE CLASSROOM* DALAM PEMBELAJARAN ONLINE SENI MUSIK DI SMA NEGERI 2 OKU

Aji Pradana¹, Ramanata Disurya²

^{1),2)} Program Studi Pendidikan Seni Pertunjukan Universitas PGRI Palembang
Jl. Ahmad Yani Lorong Gotong Royong No. 9/10, Sumatera Selatan. Kode Pos 30116

Email: Ajipradana80@gmail.com, ramanataadisurya@univpgri-palembang.ac.id

ABSTRACT

The use of Google Classroom will make learning the art of music more effective and allow teachers and students to communicate face-to-face at any time through Google Classroom's online classes. The question posed in this research is "How is the use of the Google Classroom application in online music learning at SMA Negeri 2 OKU?". The purpose of this study was to identify and describe "the use of the Google Classroom application in online music and art learning at SMA Negeri 2 OKU. The method used is qualitative. Data collection techniques using observation, interviews and recordings. learning outcomes are evaluated in terms of learning. In the form of learning images, it can be seen during the learning process that using the Google Classroom application to learn guitar playing material is very interesting for students because it creates a new learning atmosphere that makes it easier for students to learn.

Keywords : *Online Learning, Google Classroom, Music Arts*

ABSTRAK

Penggunaan Google Classroom akan membuat pembelajaran seni musik lebih efektif dan memungkinkan guru dan siswa untuk berkomunikasi secara tatap muka setiap saat melalui kelas online Google Classroom. Pertanyaan yang diajukan dalam penelitian ini adalah "Bagaimana penggunaan aplikasi Google Classroom dalam pembelajaran seni musik online di SMA Negeri 2 OKU?". Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui dan mendeskripsikan "penggunaan aplikasi Google Classroom dalam pembelajaran musik dan seni online di SMA Negeri 2 OKU. Metode yang digunakan adalah kualitatif. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara dan rekaman. hasil belajar dievaluasi dari segi pembelajaran. Dalam bentuk gambar pembelajaran, dapat dilihat selama proses pembelajaran bahwa menggunakan aplikasi Google Classroom untuk belajar materi bermain gitar sangat menarik bagi siswa karena menciptakan suasana belajar baru yang memudahkan siswa dalam belajar.

Kata Kunci : *Pembelajaran Online, Google Classroom, Seni Musik*

1. Pendahuluan

Pandemi Covid-19 telah memaksa kebijakan *social distancing*, atau di Indonesia dikenal dengan *physical distancing* (jarak fisik) untuk meminimalisir penyebaran Covid-19. Kebijakan tersebut dirancang untuk memperlambat penyebaran virus corona di masyarakat. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemdikbud) menerapkan kebijakan pembelajaran di rumah melalui pembelajaran online.

Menyikapi respon kebijakan pembelajaran di rumah, SMA Negeri 2 OKU merekomendasikan penggunaan media pembelajaran online seperti mata kuliah E-learning, Google Classroom dan jenis media online lainnya yang dapat mempermudah keberlangsungan

proses pembelajaran. Google Classroom adalah media atau alat yang dapat digunakan guru dan siswa untuk membuat kursus online di mana guru dapat memberikan tugas dan memposting pengumuman secara langsung.

Pembelajaran seni budaya memiliki jenis kajian dan karakteristik yang unik dan spesifik yang membedakannya dengan disiplin ilmu lainnya. Guru seni harus memiliki kemampuan yang sesuai dengan kurikulumnya, terutama kemampuan seni. Mata pelajaran Seni Budaya merupakan mata pelajaran yang termasuk dalam kurikulum 2013. Program seni di Tingkat Sekolah Menengah Atas (SMA) meliputi seni musik, tari, dan seni rupa. Program Seni Budaya merupakan mata kuliah yang diharapkan dapat mendorong mahasiswa untuk berkreasi dan mampu mengekspresikan diri sesuai dengan

perkembangannya. Tujuannya adalah untuk mengaktifkan semua kemampuan dan potensi dasar yang dimiliki seorang anak. Seni musik, sebagai salah satu kurikulum sekolah menengah atas, adalah disiplin ilmu yang berkaitan dengan penanaman sikap apresiasi dan ekspresi terhadap komposisi musik, dan sebagai rasa seni.

Bahwa pembelajaran musik kembali ke tujuan pembelajaran yang tercantum dalam kurikulum. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah meningkatkan pembelajaran seni musik berbasis teknologi informasi. Dalam proses pembelajaran seni musik, pemanfaatan teknologi informasi berfokus pada peningkatan kualitas pembelajaran dan dengan demikian kualitas pendidikan (Riyanto, 2011: 123).

Penggunaan TIK dalam mata pelajaran musik dinilai sangat penting selama masa COVID-19. Penggunaan Google Classroom akan membuat pembelajaran seni musik menjadi lebih efektif dan memungkinkan guru dan siswa untuk berkomunikasi secara tatap muka setiap saat melalui kelas online Google Classroom. Siswa juga akan dapat belajar dari jarak jauh, mendengarkan, membaca, mengirim tugas (Soni dkk 2018:18).

Berdasarkan fakta yang diperoleh peneliti di lapangan (yaitu SMA Negeri 2 OKU), keterbatasan media pembelajaran seni musik pada masa pandemi membuat perlunya penggunaan aplikasi Google Classroom pada mata pelajaran musik agar dapat menumbuhkan minat dan kreativitas guru dan siswa. Hal tersebut mengarahkan peneliti untuk berfikir dalam penelitian SMA Negeri 2 OKU yang berjudul "Aplikasi Google Classroom Apps Dalam Pembelajaran Seni Musik Online"

Berdasarkan latar belakang di atas, maka pertanyaan yang diajukan dalam penelitian ini adalah "Bagaimana aplikasi Google Classroom digunakan dalam pembelajaran musik dan seni online di SMA Negeri 2 OKU.

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan di SMA Negeri 2 OKU di Lubuk Raja. Penelitian dimulai pada tanggal 3 Januari 2022 dan berakhir pada tanggal 17 Januari 2022. Penelitian ini berjudul "Pemanfaatan Aplikasi Google Classroom Dalam Pembelajaran Online Musik dan Seni Rupa di SMA Negeri 2 OKU Lubuk Raja Ogan Kecamatan Komerang Ulu". Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dan metode penelitian deskriptif untuk mendeskripsikan hasil penelitian. Informan penelitian adalah orang yang akrab dengan masalah yang diteliti, dan ditanya oleh peneliti apa yang menurut mereka akan berguna dalam situasi tertentu. Dalam penelitian ini, data dikumpulkan melalui wawancara mendalam dan studi penelitian dokumentasi yang ada.

Informan utama adalah mereka yang seharusnya mengetahui masalah yang diselidiki. Informan utama dalam penyelidikan ini adalah guru musik SMA Negeri 2 OKU, yang menggunakan aplikasi Google Classroom selama pandemi ini. Sugiyono (2019: 9) menemukan bahwa uji validitas dalam penelitian kualitatif meliputi uji reliabilitas data (validitas internal), transferabilitas

(validitas eksternal), proteksi (reliabilitas), dan konfirmabilitas (objektivitas). Dalam penelitian ini, menggunakan model Miles & Huberman untuk (1) mereduksi data, (2) menampilkan/menyajikan data, (3) menarik kesimpulan, dan kemudian memeriksa, tergantung pada sifat penelitian kualitatif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Perencanaan dalam Pemanfaatan Aplikasi Google Classroom dalam Pembelajaran gitar siswa kelas X di SMA Negeri 2 OKU Kecamatan Lubuk Raja Ogan Komerang Ulu

a. Tujuan Pembelajaran

Tujuan pembelajaran merupakan komponen utama pelaksanaan pembelajaran. Tujuan pembelajaran memegang peranan penting karena dapat menentukan jalannya kegiatan pembelajaran. Tujuan pembelajaran gitar ini adalah agar siswa mampu mengenal alat musik dan unsur-unsur musik dalam pertunjukan langsung atau melalui media audiovisual, Mendeskripsikan hasil analisis pertunjukan, mengidentifikasi instrumen dan unsur musik dalam pertunjukan solo instrumental, secara langsung atau melalui media audiovisual, Mendeskripsikan hasil analisis pertunjukan solo instrumental, mengidentifikasi instrumen dan unsur musik dalam pertunjukan band tiup, baik secara langsung maupun melalui media audiovisual.

b. Bahan ajar

Topik adalah isi mata kuliah yang diajarkan guru kepada siswa selama proses pembelajaran, sebelum mengajar guru telah menyiapkan materi yang akan diajarkan kepada siswa. Karena pembelajaran diajarkan melalui Google Classroom, guru memberikan materi yang lebih detail, yang dapat membantu siswa memahami materi bermain gitar dengan lebih mudah,

c. Media Pembelajaran

Media yang digunakan guru berupa video dan gambar, hal ini dilakukan guru berdasarkan pengamatan terhadap setiap indikator materi bermain gitar agar siswa lebih mudah memahami materi bermain gitar. perhatian siswa karena mereka menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran. Metode Pembelajaran.

d. Strategi mengajar

Strategi guru dalam mengajarkan materi kepada siswa adalah materi yang diajarkan tidak terlalu banyak makna, yaitu materi tidak langsung diberikan kepada siswa secara keseluruhan, tetapi dari materi dasar sampai materi yang kompleks, guru memberikan waktu siswa untuk membaca dan memahami. Isi materi kemudian media materi dilengkapi dengan media berupa video dan gambar, hal ini menunjukkan terciptanya pembelajaran. Dalam pelaksanaan pembelajaran Google Classroom, guru menyampaikan poin-poin penting melalui penyajian gambar dan media lain yang mendukung materi, dan memvisualisasikan materi bermain gitar, yang menjadikan pembelajaran lebih bermakna karena siswa mendapatkan gambaran langsung.

e. Evaluasi

Hasil belajar dinilai untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa dan mengukur kemampuan siswa dalam memahami materi. Dalam penggunaan Google Classroom terlihat 6 dari 20 siswa mencapai KKM (Standar Integritas Minimum) dengan nilai 74, sedangkan 14 tidak. Tahun ajaran 2021/2022 X SMA Negeri 2 kategori OKU memiliki mata pelajaran Budaya dan Seni 74 berdasarkan Standar Integritas Minimum (KKM). Indikator keberhasilan klasik yang dikembangkan adalah hasil belajar siswa dikatakan berhasil jika mencapai 85% dari standar integritas minimal (KKM) yang ditetapkan sekolah dan KKM untuk mata pelajaran yang bersangkutan (IAIN Salatiga, 2017: 34). Jika minimal 85% dari total 20 siswa mencapai KKM, maka standar pembelajaran dinyatakan berhasil klasik.

B. Pelaksanaan Pemanfaatan Aplikasi *Google Classroom* dalam Pembelajaran gitar siswa kelas X di SMA Negeri 2 OKU Kecamatan Lubuk Raja Ogan Komering Ulu

- a. Persepsi Peserta Didik dalam Pelaksanaan Pemanfaatan Aplikasi *Google Classroom* dalam Pembelajaran gitar siswa kelas X di SMA Negeri 2 OKU Kecamatan Lubuk Raja Ogan Komering Ulu

a) Bahan ajar

Bahan ajar bermain gitar adalah perlengkapan fantasi dari sudut pandang para sarjana, dan pada saat yang sama mudah untuk belajar tatap muka di struktur akademi, yang membuat suasana literasi berbeda dari biasanya.

b) Media Pembelajaran

Media yang digunakan guru dapat membangkitkan minat siswa dalam mempelajari materi bermain gitar dan memberikan pemahaman kepada siswa. Hal ini sesuai dengan teori Tjokro oleh Simanuhuruk dkk. (2019: 20) e-learning menggunakan multimedia seperti gambar, teks, animasi, suara dan tape recording untuk membantu siswa memahami materi pelajaran lebih cepat.

c) Faktor Pendukung

Dalam kegiatan belajar mengajar terdapat faktor pendukung yang mendukung terselenggaranya kegiatan pembelajaran, dan juga terdapat faktor penghambat, dan harus dicari cara untuk mengatasi faktor penghambat tersebut untuk mengurangi kegagalan pencapaian tujuan pembelajaran. Faktor pendukung pelaksanaan pembelajaran menggunakan *Google Classroom* antara lain: Materi pendukung seperti materi guru yang dilengkapi media dan strategi mengajar guru serta motivasi siswa, keinginan siswa untuk menggali ilmu dan bimbingan orang tua juga menjadi salah satu faktor dan yang paling penting untuk menerapkan faktor pendukung pembelajaran. Di bawah bimbingan langsung orang tua, siswa dapat mengikuti proses pembelajaran dengan baik.

d) Faktor Penghambat

Selain faktor pendukung, belajar juga harus memiliki faktor penghambat. Jika hambatan ini dapat mencegah Anda mencapai hasil atau tujuan belajar Anda, Anda perlu mengidentifikasinya dan menemukan solusi untuk keberhasilan belajar Anda. Persepsi siswa tentang hambatan dalam mempelajari materi bermain gitar di

kelas *Google*: kurangnya manajemen waktu, gangguan lingkungan, dan akses internet yang terbatas. Menurut mahasiswa, hal ini dapat diatasi dengan mengoptimalkan waktu selama belajar dengan menyelenggarakan studi yang terstruktur dan terorganisir serta jadwal yang disiplin. Dalam melakukan pembelajaran, siswa mungkin tidak dapat berkonsentrasi karena gangguan dari faktor eksternal seperti ketidaknyamanan di rumah. Hal ini dapat diatasi dengan siswa mencari tempat untuk lebih mendorong. Pembatasan akses internet juga menjadi salah satu penghambat praktik pembelajaran, dan 10 siswa sekarang karena 10 siswa dibatasi oleh akses internet.

e) Kelebihan

Kelebihan atau kekuatan adalah nilai lebih dalam sesuatu, dan kelemahan membuatnya tidak lengkap. Kekuatan dan kelemahan tersebut akan ditinjau dari segi materi, strategi, dan manajemen. Ketiga komponen pendidikan tersebut adalah: tujuan/materi materi, alat/media/sumber belajar, metode, evaluasi, lingkungan, konteks, pengelolaan, dll (Muhaimin, 2011: 4). Keunggulan disini adalah nilai tambah dari pembelajaran *Google Classroom*. Di masa pandemi COVID-19, pelaksanaan pembelajaran menggunakan *Google Classroom* sangat efektif, siswa dapat mengamalkannya dengan baik, siswa dapat menyelesaikan tugas melalui *Google Classroom*, siswa dapat belajar. Jarak jauh dan dengan biaya rendah kapan saja, di mana saja. Pembelajaran *Google Classroom* untuk materi bermain gitar sangat menarik bagi siswa karena menciptakan lingkungan belajar baru yang memudahkan siswa untuk belajar secara mandiri. Saat belajar menggunakan e-learning, Anda bisa belajar sesuai teori Simanuhuruk (2019: 19). Mudah bagi siswa untuk belajar secara mandiri. Siswa memiliki akses untuk belajar dari mana saja. Selain itu, pembelajaran di *Google Classroom* hemat biaya dan dapat dilakukan kapan saja, di mana saja, sehingga siswa tidak perlu datang ke gedung belajar. Selain itu, karena tidak memerlukan prosedur pembelajaran, biaya reproduksi rendah dan efisien. , Karena materi dapat dipelajari secara langsung, maka materi dapat dipelajari sesuai dengan kondisi siswa seperti antusiasme dan penerimaan siswa, serta dapat dipantau dan diuji dengan E-test (Simanuhuruk, 2019: 21).

f) Kekurangan

Kekurangannya disini adalah hasil belajar yang tidak lengkap berdasarkan data yang diperoleh peneliti, namun kekurangannya adalah materi bermain gitar tidak dapat dipraktekkan secara langsung dan siswa tidak dapat memahami sebagian dari materi tersebut.

- b. Persepsi Guru dalam Pelaksanaan Pemanfaatan Aplikasi *Google Classroom* dalam Pembelajaran gitar siswa kelas X di SMA Negeri 2 OKU Kecamatan Lubuk Raja Ogan Komering Ulu

a) Bahan Ajar

Menurut pendapat guru dalam memberikan bahan ajar, bahan ajar yang disajikan tidak boleh terlalu besar. Artinya, untuk menyampaikan poin, Anda hanya diberi kesempatan untuk menyampaikan materi kemudian

memberi kesempatan kepada siswa untuk membaca materi dan melanjutkan ke materi berikutnya, dan dilengkapi dengan video atau video yang menarik beserta gambar yang mendukung materi

b) Media Pembelajaran

Berdasarkan pengamatan selama pelaksanaan Pembelajaran Google Classroom, video adalah media yang paling efektif digunakan dalam materi bermain gitar, dan guru memainkan gitar hanya menggunakan contoh gambar. Kami telah menyediakan contoh video yang terkait dengan materi. Hal ini sesuai dengan hasil wawancara. Guru memberi siswa tautan video ke materi melalui grup WhatsApp.

c) Penilaian

Kesadaran guru terhadap hasil evaluasi materi bermain gitar masih rendah, dan guru menganggap siswa belum terbiasa bertanya secara online. Selain itu, beberapa siswa mengikuti selama pembelajaran. Tinjau Pertanyaan Mereka tidak mengikuti karena masalah akses internet.

d) Metode pembelajaran

Pendapat guru tentang metode pembelajaran yang digunakan dalam bermain gitar yaitu metode tanya jawab, masih sedikit siswa yang aktif hanya 50% dari kelas X. Berdasarkan observasi, siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran.

e) Strategi

Tidak seperti Google Classroom yang membutuhkan jaringan yang kuat, WhatsApp menggunakan lebih sedikit data, sehingga guru mengirimkan informasi pembelajaran kepada siswa melalui grup WhatsApp sebelum mereka mulai menerapkan pembelajaran. Kedua, jika beberapa siswa tidak mengikuti pembelajaran Google Classroom, guru meminta mereka untuk saling mengingatkan. Guru juga akan mengingatkan melalui chat whatsapp atau grup whatsapp agar siswa dapat mengikuti pelajaran.

f) Faktor Penghambat

Menurut pendapat guru secara keseluruhan belum siap dalam pembelajaran digital seperti kurangnya ketersediaan jaringan seperti siswa yang berada pada daerah/ wilayah-wilayah pedesaan yang sulit akan ketersediaan jaringan yang memadai. Guru memberikan solusi dengan memberi saran kepada siswa untuk ganti operator jika memungkinkan, kalau memang tidak memungkinkan guru juga memaklumi dengan keadaan tersebut. Sedangkan jika ditinjau dari faktor internal adalah dari siswa sendiri yang kadang siswa ada yang tidak suka dengan materinya atau dengan pembelajarannya, hal itu dapat diatasi dengan cara guru selalu memotivasi siswa, membuat pembelajaran semenarik mungkin, seperti memberikan variasi antara pelaksanaan pembelajaran, penugasan, dan evaluasi, untuk pelaksanaan pembelajaran guru melalui *google classroom* sedangkan untuk evaluasi dan penugasan melalui *google form*.

g) Faktor pendukung

Menurut pendapat guru faktor pendukung salah satunya siswa tertarik dengan pembelajaran, siswa tertarik untuk mengikuti pembelajaran *google classroom* karena

menjadi hal yang baru bagi siswa, rasa keingin tahaun yang membuat siswa aktif di *google classroom*, selain itu adanya interaksi langsung antara siswa dan guru sehingga ketika siswa mengalami kesulitan atau saat diskusi siswa bisa langsung berkomentar mengajukan pertanyaan. Sedangkan faktor pendukung dari faktor internal di antara wali kelas, guru mata pelajaran, wali murid saling berhubungan ada komunikasi. Jadi hal itu dapat meminimalisir miss komunikasi, sehingga hal itu dapat memudahkan guru mata pelajaran untuk memantau siswa..

h) Kelebihan

Di sisi lain, kelebihan Google Classroom adalah memiliki fitur yang hebat dan terintegrasi dengan email aktif, sehingga dapat digunakan oleh siswa untuk berpartisipasi dan memberikan materi, penilaian, dan tes dalam kerangka aplikasi. Menurut teori Yaniawati Simanihuruk (2019:18), pembelajaran dengan e-learning memiliki manfaat memberikan informasi terkait pelajaran, memfasilitasi kebutuhan pengembangan diri siswa, dan memfasilitasi interaksi guru-siswa. Interaksi siswa dengan siswa lainnya. Siswa akan memiliki akses mudah ke materi pembelajaran dan akan dapat menyelesaikan tugas mereka. Siswa juga dapat dengan mudah mengakses soal ujian dan menyelesaikannya dalam jangka waktu yang ditentukan.

i) Kekurangan

Menurut guru, pemahaman siswa terhadap bahan ajar berbeda ketika menghadapi gedung sekolah. Hal inilah yang menjadi salah satu kelemahan penerapan pembelajaran menggunakan Google Classroom. Hal ini dikarenakan beberapa siswa membutuhkan penjelasan dari gurunya tentang materi yang mungkin sulit untuk dipahami. Kekurangannya adalah anak yang bergelut dengan materi tidak dapat langsung dipahami secara real time untuk kontak langsung dan masih kurang disiplinnya siswa untuk mengikuti pembelajaran.

2. Persepsi Guru dalam Pelaksanaan Pemanfaatan Aplikasi Google Classroom dalam Pembelajaran gitar siswa kelas X di SMA Negeri 2 OKU Kecamatan Lubuk Raja Ogan Komering Ulu

- a. Materi Pembelajaran Menurut pendapat guru pada saat menyampaikan materi, materi yang disampaikan jangan terlalu banyak. artinya menyampaikan poin-poinnya saja diberi waktu antara memberi materi dan memberikan kesempatan siswa untuk membaca materi kemudian baru melanjutkan materi berikutnya, serta dilengkapi dengan video yang menarik ataupun video dan gambar yang mendukung untuk materi itu.
- b. Media Pembelajaran Menurut pendapat guru media yang paling efektif digunakan dalam materi permainan gitar adalah video, berdasarkan hasil observasi saat 82 pelaksanaan pembelajaran google classroom guru sudah memberikan contoh video terkait materi permainan gitar, hanya menggunakan contoh gambar. Hal ini sudah sesuai dengan hasil

- wawancara guru sudah memberikan link video terkait materi pembelajaran kepada siswa melalui grup whatsapp
- c. Penilaian Persepsi guru tentang hasil evaluasi pada materi permainan gitar masih rendah, guru beranggapan bahwa siswa tidak terbiasa mengerjakan soal online, disamping itu juga terdapat beberapa siswa yang mengerjakan soal evaluasi susulan karena pada saat pembelajaran tidak mengikuti disebabkan terkendala dengan akses internet.
 - d. Metode Pembelajaran Persepsi guru tentang metode pembelajaran yang sudah digunakan pada materi permainan gitar yaitu metode tanya jawab, masih sedikit siswa yang aktif, dari kelas X hanya 50%. Berdasarkan hasil observasi siswa memang tidak terlalu aktif pada saat proses pembelajaran berlangsung.
 - e. Strategi Sebelum memulai pelaksanaan pembelajaran, guru mengirim informasi kepada siswa melalui grup whatsapp terkait pembelajaran, karena whatsapp pemakaian datanya rendah berbeda dengan google classroom yang membutuhkan jaringan yang kuat. Kemudian jika terdapat siswa yang tidak mengikuti pembelajaran google classroom guru meminta siswa untuk saling 83 mengingatkan, juga guru mengingatkan sendiri lewat chatt whatsapp maupun lewat grup whatsapp agar siswa mengikuti pembelajaran.
 - f. Faktor Penghambat Menurut pendapat guru secara keseluruhan belum siap dalam pembelajaran digital seperti kurangnya ketersediaan jaringan seperti siswa yang berada pada daerah/ wilayah-wilayah pedesaan yang sulit akan ketersediaan jaringan yang memadai. Guru memberikan solusi dengan memberi saran kepada siswa untuk ganti operator jika memungkinkan, kalau memang tidak memungkinkan guru juga memaklumi dengan keadaan tersebut. Sedangkan jika ditinjau dari faktor internal adalah dari siswa sendiri yang kadang siswa ada yang tidak suka dengan materinya atau dengan pembelajarannya, hal itu dapat diatasi dengan cara guru selalu memotivasi siswa, membuat pembelajaran semenarik mungkin, seperti memberikan variasi antara pelaksanaan pembelajaran, penugasan, dan evaluasi, untuk pelaksanaan pembelajaran guru melalui google classroom sedangkan untuk evaluasi dan penugasan melalui google form.
 - g. Faktor pendukung Menurut pendapat guru faktor pendukung salah satunya siswa tertarik dengan pembelajaran, siswa tertarik untuk mengikuti pembelajaran google classroom karena menjadi hal yang baru bagi siswa, rasa keingin tahuan yang membuat siswa aktif di google classroom, selain itu adanya interaksi langsung antara siswa dan guru sehingga ketika siswa mengalami kesulitan atau saat diskusi siswa bisa langsung berkomentar

mengajukan 84 pertanyaan. Sedangkan faktor pendukung dari faktor internal di antara wali kelas, guru mata pelajaran, wali murid saling berhubungan ada komunikasi. Jadi hal itu dapat meminimalisir miss komunikasi, sehingga hal itu dapat memudahkan guru mata pelajaran untuk memantau siswa. h. Kelebihan Sedangkan kelebihan google classroom memiliki fitur yang bagus dan terintegrasi dengan email aktif sehingga memungkinkan siswa untuk berpartisipasi bisa digunakan untuk menyampaikan materi, evaluasi, dan tes dalam satu bingkai aplikasi. Sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Yaniawati dalam Simanihuruk, (2019:18) pembelajaran dengan e-Learning memberikan manfaat seperti mempermudah pemberian informasi yang berhubungan dengan pelajaran dan juga kebutuhan pengembangan diri peserta didik, mempermudah interaksi pengajar dengan peserta didik, maupun interaksi peserta didik yang satu dengan peserta didik yang lain.

Peserta didik dapat mempermudah mengakses materi ajar, dan mengerjakan tugas-tugas yang diberikan, selain itu materi akan berbeda ketika tatap muka secara langsung sebagaimana di gedung sekolah, hal itu menjadi salah satu kekurangan dari pelaksanaan pembelajaran dengan memanfaatkan google classroom karena beberapa siswa masih 85 perlu penjelasan dari guru terkait materi yang dirasa sulit untuk dipahami. Kekurangannya secara real time seperti anak yang kesulitan terhadap materi tidak mendapatkan pemahaman secara langsung sebagaimana ketika tatap muka, dan kedisiplinan siswa masih kurang dalam mengikuti pembelajaran.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian penggunaan Aplikasi Google Classroom dalam Pembelajaran. Daring Musik di SMA Negeri 2 OKU, disimpulkan bahwa penggunaan Operasi Google Classroom dalam pembelajaran gitar untuk siswa kelas X di SMA Negeri 2 OKU, Lubuk Raja Ogan Komering Ulu Kabupaten mencakup beberapa faktor literasi, antara lain Tujuan pembelajaran materi bermain gitar ini adalah agar para sarjana cocok untuk mengidentifikasi alat musik, dan dasar-dasar musik dalam pertunjukan langsung atau melalui media audiovisual, mendeskripsikan hasil analisis kinerja, mengidentifikasi alat musik, dan dasar-dasar musik dalam pertunjukan alat musik tunggal secara langsung atau melalui media audiovisual, mendeskripsikan hasil analisis pertunjukan alat musik tunggal, keterkaitan alat musik, dan dasar-dasar musik dalam pertunjukan band tiup secara langsung maupun melalui media audiovisual. Perlengkapan Tugas Guru sekolah memberikan materi yang lebih detail sehingga dapat membantu memudahkan para sarjana dalam memahami materi bermain gitar.

Media yang digunakan oleh guru sekolah adalah video dan film pendek, hal ini dilakukan oleh guru sekolah sebagai penyelesai masalah untuk membantu memudahkan siswa dalam memahami materi bermain

gitar. Gaya Belajar Dalam pelaksanaan pembelajaran guru sekolah menggunakan sistem tanya jawab. Selama proses literasi dengan sistem tanya jawab ini, ulama tidak benar-benar aktif, hanya sekitar 50 ulama yang aktif, sedangkan 50 ulama hanya mengindahkan materi yang disampaikan oleh guru sekolah. strategi tutoring Strategi guru sekolah dalam menyampaikan materi kepada ulama adalah menyampaikan materi yang tidak terlalu penting, menyampaikan poin-poin penting dilengkapi dengan media berupa filmland. Penilaian Petunjuk keberhasilan klasikal dinyatakan berhasil secara klasikal jika minimal 85 mencapai KKM, sarjana yang mencapai KKM hanya 30. Sehingga dapat disimpulkan bahwa literasi google classroom belum berhasil mencapai KKM.

Perencanaan dalam Pemanfaatan Aplikasi Google Classroom dalam Pembelajaran gitar siswa kelas X di SMA Negeri 2 OKU Kecamatan Lubuk Raja Ogan Komerling Ulu Dalam melaksanakan penelitian, peneliti melakukan kegiatan observasi kegiatan pembelajaran melalui google classroom dan wawancara dengan wali kelas, guru mata pelajaran Seni Musik, dan siswa. Dari hasil observasi dan wawancara diketahui bahwa hasil pelaksanaan pembelajaran google classroom pada kompetensi dasar memainkan alat musik barat materi permainan gitar. Pelaksanaan pembelajaran google classroom materi permainan gitar ini dilaksanakan 2 kali pertemuan dalam 1 minggu, yaitu setiap pertemuan 2 jam (2x 45 menit) pada siswa kelas X SMA Negeri 2 OKU. 59.

Berdasarkan hasil observasi kondisi pelaksanaan pembelajaran materi permainan gitar terletak pada kesiapan guru dan kesiapan siswa, hasil pengamatan yang telah peneliti lakukan terhadap kesiapan guru maka terlihat bahwa guru tepat waktu dalam memulai pembelajaran hal ini menunjukkan bahwa guru telah mempersiapkan diri untuk mengajar, guru juga memiliki kemampuan untuk mengkondisikan siswa, guru juga telah mempersiapkan materi yang akan disampaikan siswa. Akan tetapi sebagian siswa masih terlambat dalam mengikuti pembelajaran hal itu menunjukkan bahwa kesiapan siswa masih kurang, meskipun sebelumnya sudah diingatkan guru di grup whatsapp kelas sebelum memulai pelajaran. Kondisi pelaksanaan pembelajaran ini tidak jauh berbeda dengan pembelajaran sebagaimana ketika tatap muka di gedung sekolah. Berdasarkan observasi siswa dan guru saling berinteraksi ketika proses pembelajaran pada materi permainan alat musik gitar, pelaksanaan tersebut meliputi kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Dimana dalam kegiatan pendahuluan ini seperti biasa guru menanyakan kabar siswa, melakukan absensi, dan menyampaikan tujuan pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

[1] Moleong, L.2015. *Metode Penelitian Kualitatif*. PT Remaja Rosdakarya, Bandung.

- [2] Muhaimin. 2011. *Manajemen Pendidikan (Aplikasinya dalam Penyusunan Rencana Pengembangan Sekolah/Madrasah*. Jakarta: Kencana.
- [3] Riyanto, 2011. *Paradigma Baru Pembelajaran*. Jakarta : Kencana Prenada Media Grup.
- [4] Rukajat, A 2018. *Pendekatan Penelitian Kualitatif (Qualitative Research Approach)*. Sleman: Deepublish.
- [5] Simanihuruk,dkk. 2019. *E-Learning (Implementasi, Strategi dan Inovasinya)*. <https://books.google.co.id/books?id=hhDGDwAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=e+learning+implementasi++dan+strategi&hl=en&sa=X&ved=0ahUKEwjB7aCGg6LpAhUIT30KHevBDeAQ6AEIJAA#v=onepage&q=e%20learning%20implementasi%20dan%20strategi&f=false> (Diakses pada tanggal 17 Januari 2022, pukul 10.00 WIB).
- [6] Soni, dkk. 2011. Optimalisasi Pemanfaatan Google Classroom Sebagai Media Pembelajaran di SMK Negeri 1 Bangkinang. *Jurnal Pengabdian Untuk Mu NegeRI*, Vol.2 No.1 Hal 17-20.
- [7] Sudjana, N dan Rivai. 2012. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung.