

PEMBELAJARAN KEBUDAYAAN PRANCIS MELALUI GOOGLE CLASSROOM

Lina Syawalina, Siti Umaya, Dian Agustina Pratama, & Citra Kandiawan

linasyawalina@stba.ac.id

Program Studi Bahasa Prancis STBA YAPARI-ABA Bandung

Abstrak

Penelitian yang berjudul "Pembelajaran Kebudayaan Prancis melalui Google Classroom" ini merupakan penelitian deskriptif yang bertujuan untuk memberikan gambaran mengenai proses belajar mengajar dengan menggunakan Google Classroom dalam mata kuliah *Civilisation Française* sebagai media pembelajaran alternatif dalam mempelajari kebudayaan Prancis. Selain itu, penelitian ini juga ditujukan memberikan gambaran dan informasi mengenai profil tingkat penguasaan pengetahuan budaya mahasiswa selama mengikuti proses pembelajaran dalam mata kuliah tersebut. Untuk memperoleh data yang diperlukan dalam penelitian ini, peneliti menggunakan beberapa teknik penelitian yaitu observasi langsung, wawancara, angket, studi pustaka, dan dokumentasi terkait populasi dan sampel yaitu seluruh karakteristik proses belajar mengajar dengan menggunakan Google Classroom serta seluruh mahasiswa semester II yang terdaftar mengikuti mata kuliah *Civilisation Française*. Tim peneliti berharap bahwa hasil dari penelitian ini dapat memberikan kontribusi terhadap perbaikan kualitas pengajaran khususnya pengajaran kebudayaan dalam mata kuliah *Civilisation Française* di Jurusan Bahasa Prancis STBA Yapari-ABA Bandung dan peningkatan kompetensi berbahasa Prancis serta penguasaan pengetahuan budaya mahasiswa.

Kata kunci: Google Classroom, Model Pembelajaran Daring, Media Pembelajaran, Kebudayaan.

Abstract

The research titled "Learning French Culture through Google Classroom" is a descriptive study that aims to provide an overview of the learning process using Google Classroom in the *Civilisation Française* course as an alternative learning media in learning French culture. In addition, this study provides an overview and information about the profile level of the mastery of the students' cultural knowledge during the learning process in the course. To obtain the data, the researchers use several research techniques, namely direct observation, interview, questionnaire, literature review, and documentation of the population and samples, that is all characteristics of the teaching and learning process using Google Classroom and all registered semester II students who take the course. The research team hopes that the results of this study can contribute to improving the quality of teaching, especially cultural teaching in the *Civilisation Française* course at the French Language Department of STBA Yapari-ABA Bandung and improving the French language competence and the mastery of students' cultural knowledge.

Keywords: Google Classroom, Online Learning Model, Learning Media, Culture.

1. Pendahuluan

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) yang begitu pesat telah mempengaruhi seluruh aspek kehidupan termasuk dunia pendidikan. Pemanfaatan teknologi dalam dunia pendidikan dilakukan dalam rangka meningkatkan efisiensi dan efektifitas proses pembelajaran termasuk pembelajaran dengan sistem daring (*online*). Dengan demikian, teknologi informasi dan komunikasi menjadi faktor penting dalam dunia pendidikan karena teknologi dapat mempercepat pencapaian tujuan pendidikan terutama pada aspek *learning process*.

Model pembelajaran abad 21 menuntut integrasi TIK khususnya *e-learning* sebagai perangkat yang dapat menjadi daya ungkit terhadap peningkatan mutu pembelajaran. Penyelenggaraan pendidikan formal maupun non-formal telah mengalami perluasan secara metodologis dari yang dominan tatap muka mengarah pada pembelajaran bermedia yang tetap menjaga intensitas pembelajaran meskipun kadar interaktifitas tatap muka langsung (*direct learning*) dapat dikurangi. *E-Learning* menjadi salah satu alternatif pembelajaran yang semakin populer, bukan hanya karena bersifat kekinian (*newsness*) akan tetapi memiliki banyak keunggulan seperti: membelajarkan (*self learning*), konten pembelajaran menjadi lebih kaya (*enrichment*), meningkatkan akses ke sumber belajar berbasis elektronik, akses ke para pakar (*expert*) di seluruh dunia, membangun kolaborasi dan relevan untuk sistem *open distance learning* (ODL). Semua itu membuat pembelajaran menjadi lebih bermakna (*meaningful learning*).

Tantangan bagi pendidikan di abad ke-21 adalah menciptakan pendekatan yang fleksibel, mudah beradaptasi, dan selaras dengan kehidupan masyarakat di luar kelas dan di dunia kerja masa depan mereka. Berdasarkan "*21st Century Partnership Learning Framework*" (Abdulhak & Riyana, 2017) salah satu kompetensi dan / keahlian yang harus dimiliki oleh sumber daya manusia abad ke-21 adalah literasi teknologi informasi dan komunikasi (*Information and Communications Technology Literacy*), yaitu kemampuan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk meningkatkan kinerja dan aktivitas sehari-hari. Lebih lanjut lagi, Abdulhak dan Riyana menjelaskan dalam bukunya yang berjudul "*E-Learning Konsep dan Implementasi*" bahwa pembelajaran abad ke-21 memfasilitasi pemelajar untuk belajar dengan beragam media. Perangkat teknologi yang ada di masyarakat pada umumnya sudah menggunakan sistem multimedia. Hal ini penting terutama untuk mengakomodir keberagaman belajar pemelajar dari sisi modalitas belajarnya. Terjadi perubahan dari *isolated work* menuju *collaborative work*. Artinya, bahwa

pembelajaran konvensional pada umumnya dilakukan di dalam kelas (*classroom setting*). Pemelajar lebih sering belajar individual, diarahkan dan diberikan penugasan oleh pengajar, pengetahuan diperoleh atas usaha pemelajar dalam mempelajari materi yang terbatas, sehingga pengalaman belajar tidak berkembang. Di sini diperlukan kolaborasi antarpemelajar dalam belajar. Hal ini menjadi ciri khas pembelajaran saat ini yang menekankan kerjasama, kolaborasi, *brainstorming* dan pembelajaran berbasis proyek (Abdulhak & Riyana, 2017)

Berkenaan dengan pengajaran bahasa asing, khususnya bahasa Prancis, tujuan pengajaran tidak hanya dititikberatkan pada penguasaan empat keterampilan berbahasa yaitu keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, keterampilan membaca, dan keterampilan menulis, tetapi juga pada pemahaman tentang kebudayaan Prancis. Materi tentang kebudayaan tersebut diajarkan pada mata kuliah *Civilisation Française* yang diberikan di semester II. Mata kuliah ini berisi pengenalan tentang kehidupan orang dan sejarah negara Prancis, dimulai dari mengenal geografinya hingga budaya Prancis yang bersinambungan dengan budaya asing dalam hubungan internasional. Hal itu adalah sebagaimana tercantum dalam Rencana Pembelajaran Semester (RPS) Mata Kuliah *Civilisation Française* Kurikulum Tahun 2015 Program Studi Bahasa Prancis STBA Yapari-ABA Bandung (Tim Penyusun Kurikulum, 2015).

Setelah mengikuti mata kuliah ini, mahasiswa diharapkan dapat memiliki pengetahuan mengenai karakteristik masyarakat Prancis beserta sejarah dan perkembangan negerinya serta memiliki kemampuan dalam menganalisis dan mengembangkan komunikasi antarbudaya. Adapun materi yang diajarkan dalam mata kuliah ini meliputi geografi Prancis (*repères géographiques*), sejarah singkat terbentuknya Prancis (*repères historiques*), kehidupan kenegaraan dan organisasi politik di Prancis (*repères politique*), kehidupan perekonomian dan kemajuan industri di Prancis (*repères économique*), kehidupan sosial, pendidikan dan profesi di Prancis (*repères sociaux*), perkembangan aliran-aliran dalam kesusastraan Prancis (*repères culturelles*), karakteristik masyarakat Prancis dari kehidupan kesehariannya (*repères quotidiens*), karakteristik Prancis dari agama / keyakinan yang dianut oleh masyarakatnya (Carlo & Causa, 2003).

Kebudayaan (*Civilisation*) adalah kumpulan aspek-aspek budaya dan hubungan sosial pada suatu kelompok masyarakat. Selain itu *civilisation* juga merupakan kumpulan dari beberapa karakteristik masyarakat yang dianggap lebih maju. Dengan demikian istilah *civilisation* sering diartikan dengan budaya.

Menurut Baylon (1996:47) dalam Elmia (2013) kebudayaan dan unsur-unsur kebudayaan sebagai keseluruhan kebiasaan dan tingkah laku sosial adalah seperti yang dijelaskan berikut ini:

On peut donc définir la culture comme l'ensemble des pratiques et des comportements sociaux qui sont inventés et transmis dans la groupe: la langue, les rites et les cultes, la tradition mythologique mais aussi les vêtements, l'habitat, et l'artisanat en constituent les elements essentiels. (Baylon 1996: 47, dalam Elmia, 2013)

Kutipan di atas mengandung makna bahwa kebudayaan dapat didefinisikan sebagai keseluruhan kebiasaan dan tingkah laku sosial yang ditemukan dan diwariskan dalam sebuah kelompok: bahasa, adat kebiasaan dan pemujaan, tradisi yang bersifat mitologi tapi juga busana, pemukiman dan kerajinan, menjadi unsur-unsur utama. Jadi, *Civilisation Française* dapat dikatakan sebagai budaya orang-orang Prancis yang di dalamnya terdapat seni, adat istiadat, kebiasaan, kepercayaan, nilai, bahan perilaku dan kebiasaan dalam tradisi yang merupakan sebuah cara hidup masyarakat Prancis.

Mempertimbangkan luasnya cakupan materi perkuliahan dalam mata kuliah *Civilisation Française* ini maka pemilihan media pembelajaran yang dapat membantu mahasiswa untuk bisa memahami materi dengan lebih mudah dan membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik sangatlah penting untuk diperhatikan. Menyikapi juga perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin maju maka pemilihan media pembelajaran dalam mata kuliah *Civilisation Française* di Jurusan Bahasa Prancis STBA Yapari-ABA Bandung didasarkan pada upaya pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar. Hal ini sesuai dengan pendapat Hamalik (dalam Arsyad, 2014) bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap pemelajar. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu. Selain membangkitkan motivasi dan minat pemelajar, media pembelajaran juga dapat membantu pemelajar meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, dan memadatkan informasi.

Adapun media yang digunakan dalam mata kuliah *Civilisation Française* di Jurusan Bahasa Prancis masih terbatas. Media yang digunakan biasanya berupa peta, gambar, film, dan sejenisnya. Oleh karena itu, tim peneliti merasa perlu untuk melengkapi media

pembelajaran yang ada dan biasa digunakan dalam mata kuliah *Civilisation Française* tersebut dengan media-media pembelajaran lainnya yang berbasis teknologi dan dapat membantu tercapainya tujuan pengajaran dengan lebih maksimal serta menciptakan suasana proses belajar mengajar yang lebih menarik.

Untuk mewujudkan tujuan di atas, salah satu media pembelajaran yang digunakan khususnya dalam pengajaran kebudayaan Prancis di Jurusan Bahasa Prancis STBA Yapari-ABA Bandung adalah Google Classroom. Menurut (Abdulhak & Riyana, 2017), Google Classroom adalah sebuah *platform* edukasi untuk pengajar dan murid berupa sebuah kelas yang dirancang untuk membantu pengajar dalam membuat dan mengumpulkan tugas dengan sistem *online* tanpa harus tatap muka di kelas. Pemilihan Google Classroom sebagai media alternatif dalam mata kuliah *Civilisation Française* ini didasarkan pula pada beberapa pertimbangan berikut ini: (1) penyiapan yang mudah, (2) hemat waktu, (3) meningkatkan keteraturan, (4) meningkatkan komunikasi, (5) terjangkau dan aman.

Berkenaan dengan latar belakang di atas, permasalahan dalam penelitian ini dirumuskan dalam bentuk pertanyaan berikut: (1) Apa tujuan penggunaan media pembelajaran Google Classroom dalam mata kuliah *Civilisation Française* ?; (2) Bagaimanakah penerapan media pembelajaran Google Classroom dalam mata kuliah *Civilisation Française* ? (3) Bagaimanakah pendapat mahasiswa tentang penggunaan media pembelajaran Google Classroom dalam mata kuliah *Civilisation Française* ? (4) Bagaimanakah pengalaman dan perasaan mahasiswa selama mengikuti proses pembelajaran kebudayaan Prancis melalui Google Classroom mata kuliah *Civilisation Française* ?

Mengacu pada rumusan masalah di atas, penelitian ini memiliki tujuan sebagai berikut: (1) Memberikan gambaran mengenai tujuan penggunaan media pembelajaran Google Classroom dalam mata kuliah *Civilisation Française*; (2) Memperoleh gambaran dan informasi mengenai penerapan proses media pembelajaran kebudayaan dalam mata kuliah *Civilisation Française* dengan menggunakan media pembelajaran *Google Classroom*; (3) Memperoleh gambaran dan informasi mengenai pendapat mahasiswa tentang penggunaan media pembelajaran Google Classroom dalam mata kuliah *Civilisation Française*; (4) Memperoleh gambaran dan informasi mengenai pengalaman dan perasaan mahasiswa selama mengikuti proses pembelajaran melalui Google Classroom mata kuliah *Civilisation Française*.

Manfaat praktis dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi untuk memperbaiki kualitas proses belajar mengajar dalam mata kuliah *Civilisation Française* khususnya dalam hal penggunaan media pembelajaran dalam upaya pencapaian tujuan

pengajaran secara lebih optimal. Secara teoretis, hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memperkaya referensi mengenai media alternatif dalam pembelajaran kebudayaan Prancis baik kepada mahasiswa maupun lembaga yang menyelenggarakan pengajaran bahasa Prancis.

Teori lainnya yang mendukung penelitian ini adalah teori tentang media pembelajaran. Kata media berasal dari bahasa Latin *mediua* yang secara harfiah berarti 'tengah', 'perantara' atau 'pengantar'. Heinich dan kawan-kawan (dalam Arsyad, 2014) mengemukakan istilah medium sebagai perantara yang mengantar informasi antara sumber dan penerima. Jadi, televisi, film, foto, radio, rekaman audio dan gambar yang diproyeksikan. Apabila media itu membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran maka media itu disebut media pembelajaran. Sementara itu, Gagne dan Briggs (1975) (dalam Arsyad, 2014) secara implisit mengatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri dari antara lain buku, *tape recorder*, kaset, *video camera*, *video recorder*, film, *slide* (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer.

Menurut Sudjana dan Rivai (1997) (dalam Rasyid & Rohani, 2018) dalam metodologi pengajaran ada dua aspek yang menonjol yakni metode mengajar dan media pengajaran sebagai alat bantu mengajar. Sejalan dengan itu Sudjana (1998) (dalam Rasyid & Rohani, 2018) mengatakan bahwa setiap kegiatan mengajar ditandai dengan adanya beberapa unsur, antara lain tujuan, bahan, metode dan alat (media), serta evaluasi. Unsur metode dan alat (media) merupakan unsur yang tidak dapat dipisahkan dari unsur-unsur lainnya yang berfungsi sebagai cara atau teknik untuk mengantarkan bahan pelajaran agar sampai kepada tujuan. Dalam pencapaian tujuan tersebut, peranan media sebagai alat bantu memegang peranan penting, meskipun masih ada aspek lain yang harus diperhatikan dalam memilih media, antara lain tujuan pembelajaran, jenis tugas dan respon yang diharapkan pemelajar kuasai setelah pembelajaran berlangsung, dan konteks pembelajaran termasuk karakteristik pemelajar. Meskipun demikian dapat dikatakan bahwa salah satu fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh pengajar.

Berbagai manfaat media pembelajaran telah dibahas oleh banyak ahli. Menurut Kemp & Dayton (1985: 3-4) dalam Arsyad (2014) hasil penelitian menunjukkan dampak positif dari penggunaan media sebagai bagian integral pembelajaran di kelas atau sebagai cara utama pembelajaran langsung sebagai berikut: (1) Penyampaian pelajaran menjadi lebih baku; (2) Lebih menarik; (3) Lebih interaktif; (4) Lama waktu pembelajaran yang diperlukan dapat dipersingkat; (5) Kualitas hasil belajar dapat ditingkatkan; (6) Pembelajaran dapat

dilaksanakan di mana pun dan kapan pun serta meningkatkan sikap positif pemelajar; (7) Mengurangi beban pengajar untuk memberi penjelasan berulang-ulang.

Google Classroom adalah sebuah *platform* edukasi untuk pengajar dan pemelajar berupa sebuah kelas yang dirancang untuk membantu pengajar dalam membuat dan mengumpulkan tugas dengan sistem *online*. Hal ini memungkinkan penghematan waktu. Selain itu, suatu kelas dapat membuat folder *Drive* untuk setiap mata pelajaran dan tugas pada proses pembelajarannya sehingga memungkinkan pemelajar untuk memeriksa setiap tugas yang sudah atau belum dikerjakan dengan adanya batas waktu pengumpulan.

Google Classroom dipublikasikan pada tanggal 12 Agustus 2014 bertujuan untuk menggantikan penggunaan kertas menjadi elektronik. Pengajar mempunyai pilihan untuk melampirkan *file* sehingga pemelajar dapat melihat, mengedit, atau mendapatkan salinan individu. Komunikasi antara pengajar dan pemelajar tentang tugas memungkinkan pengajar untuk memeriksa jika ada koreksi dan mengembalikan kembali atau sekedar hanya dengan komentar jika tugas kurang lengkap atau jelas (Abdulhak & Riyana, 2017).

Selanjutnya Abdulhak dan Riyana mengemukakan fasilitas yang terdapat di *Google Classroom* meliputi antara lain :

- a. Kelas. Menambahkan pemelajar, mendesain kelas, mengarsipkan kelas (tugas, materi dan komentar), menambah pemelajar tambahan dan memiliki kalender kelas.
- b. Tugas. Pengajar mampu mengelola tugas, menandai pemelajar yang selesai mengerjakan tugas, melakukan posting berupa teks, gambar, pdf, video atau situs web, melihat halaman sumber referensi dengan mudah, dan mengembalikan tugas yang telah diberi nilai pada pemelajar jika terdapat kesalahan atau perlu direvisi kembali.
- c. Nilai. Pengajar dengan mudah mampu mengolah tugas ke buku nilai, dan mampu menilai kemampuan setiap pemelajar melalui partisipasi aktif serta mampu mengukur kedalaman berpikir pemelajar melalui diskusi yang dilakukannya melalui suatu forum.
- d. Komunikasi. Mampu menyebutkan nama murid dalam pos atau komentar, dan mengatur post untuk diberi komentar atau tidak. Ketika melakukan suatu diskusi di forum *online*, pendidik juga dapat menambahkan suatu link misalnya video di *Youtube*, materi di website, dan sebagainya untuk menunjang sumber belajar bagi pemelajar.
- e. Akses. Google Classroom tersedia di aplikasi Android dan iOS untuk memudahkan sistem notifikasi. Dengan aplikasi *mobile*, fitur yang memudahkan lainnya, yaitu: (a) foto: pemelajar dapat men-*snap* foto dan melampirkan tugas mereka. (b). *Offline caching*: memungkinkan pemelajar dan pengajar untuk mendapatkan informasi tentang tugas-tugas

ketika akses internet tidak tersedia. *Stream* kelas dan informasi penugasan secara otomatis ter-*update* saat aplikasi terhubung dengan koneksi internet.

Abdulhak & Riyana (2017) mengemukakan pertimbangan pemilihan Google Classroom didasarkan pada beberapa hal yaitu:

- a. Penyiapan mudah. Pengajar dapat menambahkan pemelajar secara langsung ke dalam kelas atau berbagi kode kelasnya untuk bergabung.
- b. Hemat waktu. Alur kerja tugas yang mudah dan tanpa kertas memungkinkan pengajar membuat, memeriksa, dan menilai tugas dengan cepat di satu tempat.
- c. Meningkatkan keteraturan. Pemelajar dapat melihat semua tugasnya di halaman tugas dan materi kelas yang disimpan secara otomatis ke dalam folder di *Google Drive* atau melalui *Gmail*.
- d. Meningkatkan komunikasi. Pengajar dapat mengirim pengumuman dan memulai diskusi langsung sehingga pemelajar dapat saling berbagi sumber belajar atau menjawab pertanyaan.
- e. Terjangkau dan aman. Seperti layanan *Google Apps for Education* lainnya, kelas tidak mengandung iklan, tidak pernah menggunakan akun pengajar atau pemelajar untuk tujuan komersial.

Google Classroom adalah salah satu aplikasi pendidikan *online* yang memanfaatkan teknologi sebagai kelas pengganti konvensional dan bertujuan untuk meminimalisir penggunaan kertas. Serta sebuah inovasi dalam dunia pendidikan. Pengajar dan pemelajar dapat menciptakan suasana kelas yang dinamis untuk berbagi tugas melalui *Google Drive*, *Google Docs*, dan *Gmail*. Melalui *tools* tersebut, pemelajar dapat melihat, memeriksa, dan mengoreksi setiap tugas yang dikirimkan ke pengajar. Melalui pola interaktif ini, diharapkan pemelajar mampu mengembangkan kompetensi dan pemahamannya sehingga tujuan pembelajarannya tercapai. Selain itu, memungkinkan pemelajar untuk menyampaikan setiap pertanyaan, keluhan, dan kesulitan belajar dengan pengajar agar terjadi komunikasi yang aktif antara pengajar dan pemelajar pada pembelajaran *online* (Abdulhak & Riyana, 2017).

2. Metodologi

Untuk menjawab permasalahan dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode penelitian kualitatif. Metode penelitian kualitatif dinamakan sebagai metode baru, karena popularitasnya belum lama, dinamakan juga metode postpositivistik karena berlandaskan pada filsafat postpositivisme. Metode ini disebut juga sebagai metode artistik karena proses penelitian lebih bersifat seni (kurang terpolat) dan disebut sebagai metode interpretive karena

data hasil penelitian lebih berkenaan dengan interpretasi terhadap data yang ditemukan di lapangan (Sugiyono, 2019).

Lebih lanjut Sugiyono mengatakan bahwa metode penelitian kualitatif sering disebut metode penelitian naturalistik karena penelitiannya dilakukan pada kondisi yang alamiah (*natural setting*); disebut juga sebagai metode etnografi, karena pada awalnya metode ini lebih banyak digunakan untuk penelitian bidang antropologi budaya; disebut sebagai metode kualitatif karena data yang terkumpul dan analisisnya lebih bersifat kualitatif.

Metode penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat postpositivisme, digunakan untuk meneliti pada kondisi objek yang alamiah, (sebagai lawannya adalah eksperimen) dimana peneliti adalah sebagai instrumen kunci, teknik penelitian data dilakukan secara triangulasi (gabungan), analisis data bersifat induktif / kualitatif (Sugiyono, 2019).

Senada dengan Sugiyono Strauss dan Corbin (1997) (dalam Sujarweni, 2019), yang dimaksud dengan penelitian kualitatif adalah jenis penelitian yang menghasilkan penemuan-penemuan yang tidak dapat dicapai (diperoleh) dengan menggunakan prosedur-prosedur statistik atau cara-cara lain dari kuantifikasi (pengukuran). Penelitian kualitatif secara umum dapat digunakan untuk penelitian tentang kehidupan masyarakat, sejarah, tingkah laku, fungsionalisasi organisasi, aktivitas sosial, dan lain-lain. Selanjutnya menurut Bogdan dan Taylor (1992) (dalam Sujarweni, 2019) menjelaskan bahwa penelitian kualitatif adalah salah satu prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa ucapan atau tulisan dan perilaku orang-orang yang diamati. Pendekatan kualitatif diharapkan mampu menghasilkan uraian yang mendalam tentang ucapan, tulisan, dan atau perilaku yang dapat diamati dari suatu individu, kelompok, masyarakat, dan atau organisasi tertentu dalam suatu keadaan konteks tertentu yang dikaji dari sudut pandang yang utuh, komprehensif dan holistik.

Adapun teori lain yang terkait metode penelitian kualitatif diutarakan oleh beberapa ahli sebagai berikut (Sujana dan Ibrahim, 2001; Suharsimi Artikunto, 2002; Moleong, 2005; Johnson, 2005, dan Kasiram, 2008) (dalam Sujarweni, 2019) bahwa karakteristik penelitian kualitatif menggunakan pola berpikir induktif (empiris – rasional atau *bottom-up*). Selain itu, perspektif partisipan sangat diutamakan dan dihargai tinggi karena minat peneliti banyak tercurah pada bagaimana persepsi dan makna menurut sudut pandang partisipan yang diteliti, sehingga bisa menemukan apa yang disebut sebagai fakta fenomenologis. Penelitian kualitatif bertujuan untuk memahami, mencari makna di balik data, untuk menemukan kebenaran, baik kebenaran empiris sensual dan empiris logis. Sehingga subjek data yang diteliti, data yang dikumpulkan, sumber data yang dibutuhkan, dan alat pengumpul data juga bisa berubah-ubah

sesuai dengan kebutuhan. Oleh karena itu, analisis data dapat dilakukan selama penelitian sedang dan telah berlangsung sehingga hasil penelitian dapat berupa deskripsi dan interpretasi dalam konteks waktu serta situasi tertentu.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan populasi dan sampel total yaitu seluruh proses pembelajaran Kebudayaan Prancis melalui Google Classroom dalam mata kuliah *Civilisation Française* serta seluruh mahasiswa semester II Tahun Akademik 2017/2018 yang terdaftar mengikuti Mata Kuliah tersebut.

2.1 Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini tim peneliti menggunakan populasi dan sampel total yaitu seluruh proses pembelajaran kebudayaan Prancis melalui Google Classroom dalam mata kuliah *Civilisation Française* serta seluruh mahasiswa semester II yang terdaftar mengikuti mata kuliah tersebut.

Untuk memperoleh data yang valid tim peneliti menggunakan instrumen pengumpul data mencakup pedoman observasi, pedoman wawancara, angket, studi pustaka dan dokumentasi.

2.2 Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh dianalisis dan diinterpretasikan sesuai dengan pendekatan yang digunakan, baik berupa data kuantitatif maupun kualitatif. Data kualitatif yang diperoleh melalui wawancara dan observasi dianalisis secara logis. Untuk sampai pada simpulan akhir, data dikonfirmasi kepada pakar (akademis) dan praktisi, serta dianalisis yang berdasar pada *grand theory*. Ini dimaksudkan untuk mereduksi subjektivitas, dengan cara ini diharapkan diperoleh simpulan akhir penelitian. Untuk menganalisis data yang diperoleh dari angket, peneliti menggunakan perhitungan persentase dengan rumus perhitungan Supardi (1986) (dalam Syawalina, 2014) sebagai berikut :

$$\% = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Indikator:

F = Jumlah responden

N = Jumlah sampel

% = Persentasi setiap responden

Untuk menginterpretasikan hasil angket, perhitungan menggunakan kategori berikut:

0 %	= Tidak ada yang menjawab
1-25 %	= Sebagian kecil
26-45 %	= Kurang dari 50%
50 %	= 50% dari sresponden
51-78 %	= Lebih dari 50%
79-99 %	= Sebagian besar
100 %	= Mayoritas absolut

3. Hasil dan Pembahasan

Mata kuliah *Civilisation Française* merupakan mata kuliah yang ditujukan untuk semester II Jurusan Bahasa Prancis STBA Yapari-ABA Bandung. Mata kuliah ini berisi pengenalan tentang kehidupan orang Prancis serta negeri dan sejarah negaranya dimulai dari mengenal geografinya, dibicarakan pula budaya Prancis yang bersinambungan dengan budaya asing dalam hubungan internasional. Dalam dunia informasi dikemukakan media massa seperti pertelevisian dan pers. Dari informasi yang terdapat dalam sejumlah media, dapat diketahui tokoh-tokoh terkemuka Prancis. Tujuan mata kuliah antara lain sebagai berikut: (1) Mahasiswa memperoleh pengetahuan mengenai mengenai karakteristik masyarakat Prancis beserta sejarah dan perkembangannya negerinya; (2) Mahasiswa memperoleh pengetahuan mengenai media massa seperti pertelevisian dan pers; (3) Mahasiswa memperoleh pengetahuan mengenai tokoh-tokoh terkemuka Prancis; (4) Mahasiswa memperoleh pengetahuan dan kemampuan dalam menganalisis dan mengembangkan komunikasi antarbudaya;

Dalam upaya mendukung tercapainya tujuan pembelajaran secara optimal maka digunakan salah satu media pembelajaran yaitu Google Classroom. Adapun tujuan khusus digunakannya Google Classroom dalam mata kuliah *Civilisation Française* adalah sebagai berikut : (1) Sebagai sebuah inovasi dalam pengajaran kebudayaan Prancis; (2) Menunjang proses pembelajaran. Dengan Google Classroom, dosen dapat mengirimkan silabus yang berisi rencana kegiatan pembelajaran untuk satu semester ke depan, dapat mengirimkan materi yang akan diterima oleh semua mahasiswa, dapat memberikan tugas kepada mahasiswa dengan batas waktu tertentu, mendistribusikan tugas yang sudah dikoreksi, mengadakan kuis, memberikan pengumuman yang mendadak dan lain sebagainya; (3) Membantu dosen dalam memonitor aktivitas mahasiswa selama proses pembelajaran di Google Classroom. Dalam hal ini dosen dapat melihat seluruh aktivitas mahasiswa selama pembelajaran di Google Classroom dan interaksi antara dosen dengan mahasiswa juga dapat

terekam dengan baik; (4) Memberikan alternatif mekanisme penilaian dan memantau kemajuan setiap mahasiswa melalui tugas yang diberikan oleh dosen kepada mahasiswa di Google Classroom. Dalam hal ini dosen dan mahasiswa memiliki kesempatan untuk mendistribusikan, melihat, mengumpulkan, mengedit, mengirimkan kembali tugas yang telah direvisi oleh dosen secara *paperless* melalui komentar-komentar yang diberikan baik oleh mahasiswa maupun dosen serta menilai tugas tanpa terikat oleh batas waktu pelajaran; (5) Membangun model komunikasi dua arah antara dosen dan mahasiswa. Dalam hal ini dosen dapat memberikan silabus yang berisi rencana kegiatan pembelajaran untuk satu semester ke depan, mengirimkan materi pelajaran dan pengumuman yang dapat diterima secara langsung (*real time*) oleh mahasiswa dan dapat langsung dikomentari oleh mahasiswa sehingga terjadi sebuah interaksi yang baik antara dosen dan mahasiswa ; (6) Menciptakan komunikasi yang aktif dan memberikan metode alternatif untuk menyampaikan setiap pertanyaan, keluhan, dan kesulitan-kesulitan yang dihadapi selama proses pembelajaran secara *online*.

Dalam implementasi penggunaan media pembelajaran Google Classroom dalam mata kuliah *Civilisation Française*, tim peneliti melakukan observasi secara langsung baik di dalam kelas maupun di Google Classroom untuk memperoleh data mengenai proses pembelajaran *Civilisation Française* dengan menggunakan Google Classroom. Berdasarkan data-data yang diperoleh selama observasi, tim peneliti dapat menginformasikan proses pembelajaran di dalam kelas *Civilisation Française* sebagai berikut:

- a. Mata kuliah *Civilisation Française* yang diberikan di semester II ini diampu oleh seorang dosen dan diikuti oleh 14 orang mahasiswa sebagai populasi total.
- b. Metode pengajaran yang digunakan adalah pendekatan komunikatif dengan beragam metode/teknik pengajaran yang digunakan yaitu ceramah, *remue-méninges*, diskusi dan presentasi (*exposé orale*) yang sangat berkaitan dengan materi kebudayaan Prancis yang membutuhkan kemampuan pemelajar untuk mempresentasikan setiap aspek yang terkait dengan kebudayaan Prancis.
- c. Sebelum melaksanakan proses pembelajaran, dosen menyiapkan silabus atau rencana pembelajaran mata kuliah *Civilisation Française* (terlampir) yang akan dijelaskan kepada mahasiswa di awal perkuliahan.
- d. Aktivitas dosen di dalam kelas adalah sebagai berikut :
 - (1) Pada awal pembelajaran, dosen menjelaskan tentang rencana pembelajaran semester yang meliputi tujuan dan deskripsi mata kuliah, metode/teknik pengajaran, sistem penilaian serta media pengajaran yang digunakan, salah satunya adalah Google Classroom. Pada sesi ini, dosen juga mempersilahkan mahasiswa untuk mengajukan

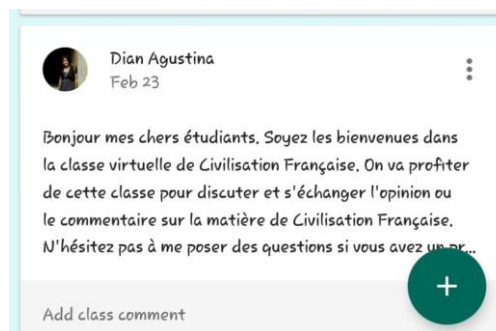
pertanyaan terkait proses pembelajaran yang akan mereka ikuti dan membuat kontrak pengajaran.

- (2) Dosen membuat Google Classroom mata kuliah *Civilisation Française* terlebih dahulu kemudian menjelaskan semua fitur yang ada pada Google Classroom. Setelah itu dosen mengundang mahasiswa semester II melalui surel dari masing-masing mahasiswa atau melalui kode akses kelas.
 - (3) Dosen meminta mahasiswa untuk memilih satu topik yang sesuai dengan materi kuliah *Civilisation Française* dan meminta mereka untuk menyiapkan bahan tayang dan mempresentasikannya per kelompok secara bergiliran serta mengunggah rangkuman hasil presentasi dan soal kuis ke dalam Google Classroom.
 - (4) Selama proses pembelajaran, dosen mengamati presentasi (*exposé oral*) mahasiswa dan melakukan diskusi untuk memastikan bahwa mahasiswa telah memahami materi yang dipaparkan, memberikan komentar mengenai jalannya presentasi serta membantu mengatasi kesulitan mahasiswa selama proses pembelajaran.
 - (5) Dosen melakukan penilaian selama proses pembelajaran yang meliputi penilaian presentasi (*exposé oral*), tugas, maupun hasil ujian tengah dan akhir semester.
- e. Adapun aktivitas mahasiswa meliputi :
- (1) Pada awal pembelajaran, mahasiswa mendengarkan penjelasan dosen mengenai rencana pembelajaran semester yang akan diikuti meliputi tujuan dan deskripsi mata kuliah, metode/teknik pengajaran, sistem penilaian serta media pengajaran yang digunakan, salah satunya adalah Google Classroom. Pada sesi ini mahasiswa juga dapat mengajukan pertanyaan terkait dengan proses pembelajaran yang akan mereka ikuti dan membuat kesepakatan pengajaran.
 - (2) Mahasiswa mendengarkan penjelasan dosen mengenai Google Classroom dan mulai melakukan instalasi Google Classroom pada perangkat hp masing-masing dan bergabung pada Google Classroom mata kuliah *Civilisation Française*.
 - (3) Mahasiswa memilih satu topik sesuai materi kuliah *Civilisation Française* dan menyiapkan bahan tayang.
 - (4) Mahasiswa melakukan presentasi (*exposé oral*) per kelompok dan melakukan diskusi dengan dosen maupun teman sekelasnya mengenai tema yang sedang dibahas. Pada sesi ini mahasiswa juga dapat mengajukan pertanyaan kepada dosen bila ada hal-hal yang belum mereka pahami.

- (5) Mahasiswa membuat rangkuman hasil presentasi dan membuat soal kuis berdasarkan hasil presentasi dan penjelasan dosen serta menggugahnya ke dalam Google Classroom untuk meminta komentar dan jawaban dari teman sekelasnya.

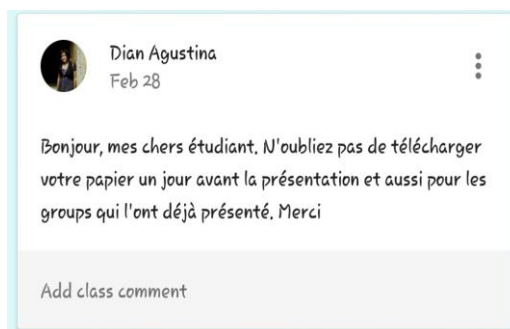
Adapun kesimpulan yang dapat tim peneliti sampaikan terkait dengan proses pembelajaran *Civilisation Française* melalui Google Classroom adalah sebagai berikut :

- a. Google Classroom *Civilisation Française* diikuti oleh 14 orang mahasiswa yang mengikuti mata kuliah *Civilisation Française*.
- b. Aktivitas dosen dan mahasiswa selama proses pembelajaran meliputi :
 - (1) Sebelum memulai proses pembelajaran *Civilisation Française* melalui Google Classroom, dosen menjelaskan skenario pembelajaran yang akan dilakukan dan semua fitur yang terdapat dalam Google Classroom;
 - (2) Setelah Google Classroom mata kuliah *Civilisation Française* dibuat dan semua mahasiswa sudah mengunduh aplikasinya, dosen memberikan ucapan selamat datang di kelas virtual *Civilisation Française* kepada mahasiswa seperti yang dapat dilihat pada gambar di bawah ini:



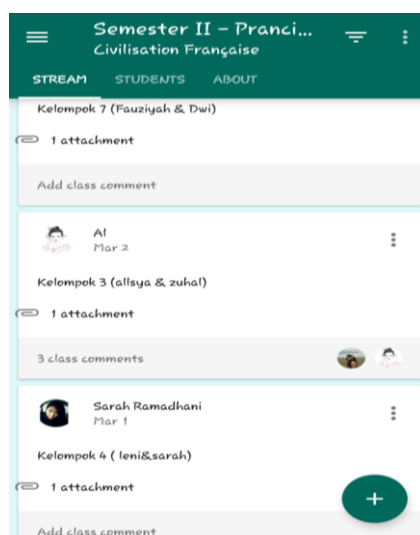
Gambar 1. Ucapan Selamat Datang di Google Classroom

- (3) Berdasarkan gambar 1 di atas diperoleh informasi bahwa penggunaan Google Classroom ini belum berjalan sesuai dengan yang diharapkan. Hal ini terlihat dari kosongnya kolom komentar dari status ucapan selamat datang yang telah disampaikan oleh dosen.
- (4) Selanjutnya, dosen mulai masuk kepada aktivitas pembelajaran yaitu dengan memberikan pengumuman kepada mahasiswa untuk mengunggah bahan tayang presentasi satu hari sebelum presentasi (*exposé oral*). Tidak seperti pada pengumuman sebelumnya, pada sesi ini sudah terlihat adanya reaksi dari mahasiswa atas pengumuman yang diberikan oleh dosen.



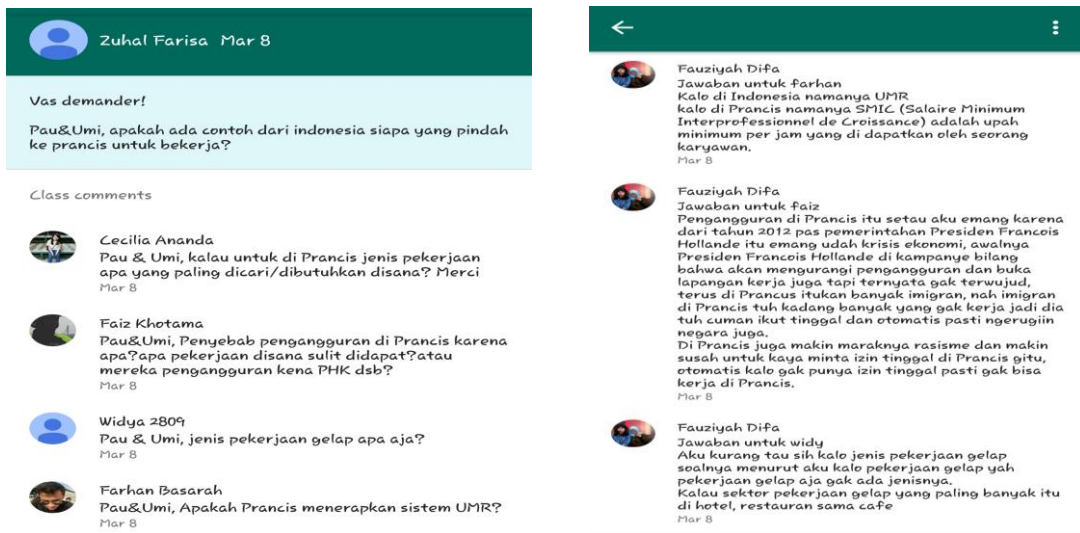
Gambar 2. Pengumuman Pertama Terkait Tugas Presentasi

Walaupun pada kolom komentar (gambar 2) masih terlihat kosong tapi mahasiswa sudah mulai melakukan aktivitas yang diminta oleh dosen (gambar 3), yaitu mengunggah bahan tayang dan rangkuman hasil presentasi. Bahan tayang tersebut terdiri dari topik-topik berikut ini: *Civilisation Française*, Sejarah Prancis, Politik Prancis, Ekonomi Prancis, Sistem Pendidikan di Prancis, *Les Emplois en France*.

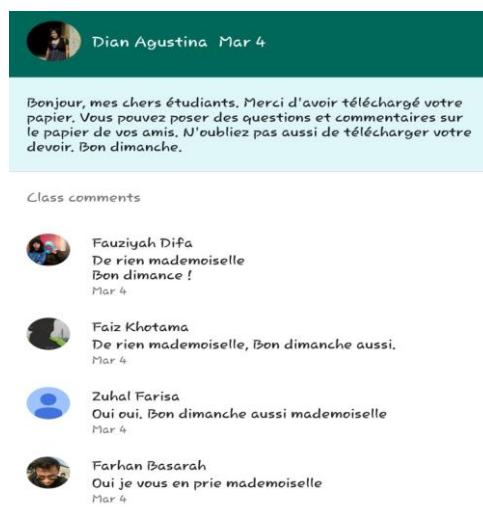


Gambar 3. Pengumpulan Tugas Bahan Tayang

Setelah semua mahasiswa mengunggah bahan tayang, dosen memberikan komentar untuk mengapresiasi tugas mahasiswa dan memberikan kesempatan kepada mereka untuk mengajukan pertanyaan dan menyampaikan komentar terkait bahan tayang yang telah diunggah serta memberikan pengumuman lainnya untuk mengumpulkan tugas (gambar 4). Tugas yang diberikan oleh dosen langsung ditanggapi oleh mahasiswa dalam bentuk pertanyaan-pertanyaan yang diajukan kepada rekan sekelasnya terkait dengan bahan tayang maupun rangkuman presentasi yang telah diunggah di Google Classroom (gambar 5). Pada sesi ini terjadi sebuah interaksi antara dosen dengan mahasiswa maupun mahasiswa dengan mahasiswa lainnya sehingga tercipta komunikasi dua arah. Aktivitas-aktivitas tersebut dapat dilihat pada gambar berikut ini:



Gambar 4. Proses interaksi antara mahasiswa dalam bentuk pengajuan pertanyaan



Gambar 5. Apresiasi dari Dosen atas Tugas Mahasiswa

- (5) Dalam rangka pengembangan materi, dosen memberikan materi dalam bentuk video yang diunggah ke dalam Google Classroom. Video tersebut membahas tentang kehidupan mahasiswa di Prancis (*La vie d'étudiant en France*), kuliner Prancis (*Le repas gastronomique des Français*). Aktivitas itu dapat dilihat pada gambar berikut :



Gambar 6. Pengembangan Materi dari Sumber Lainnya: Youtube

Selain video, pengembangan materi lainnya dalam bentuk dokumen yang diambil dari situs situs pembelajaran bahasa Prancis yang memuat konten yang sesuai dengan materi kuliah *Civilisation Française*, seperti yang dapat kita lihat pada gambar berikut ini:

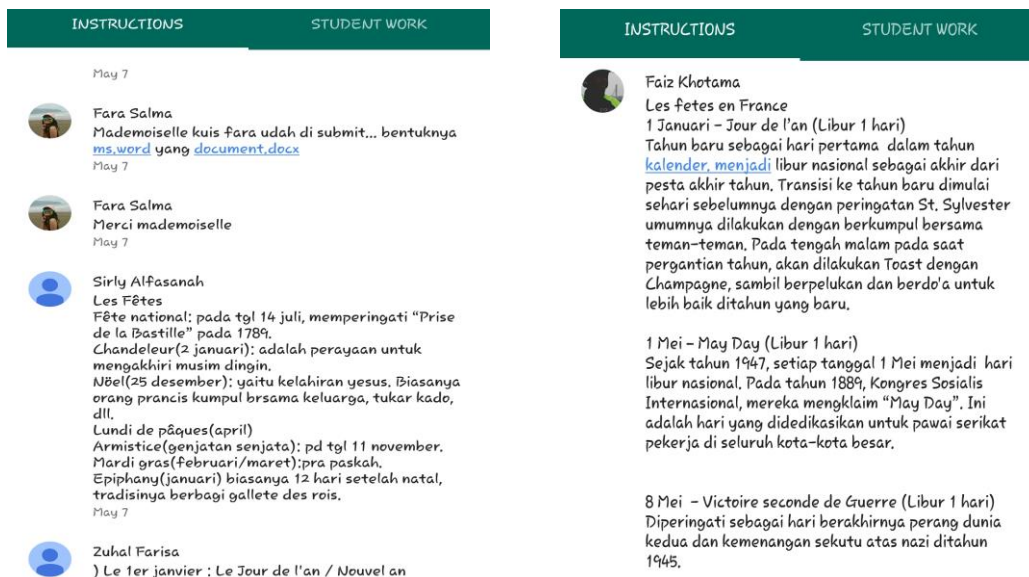


Gambar 7. Pengembangan Materi dari Sumber Lainnya: Situs Pembelajaran Bahasa Prancis



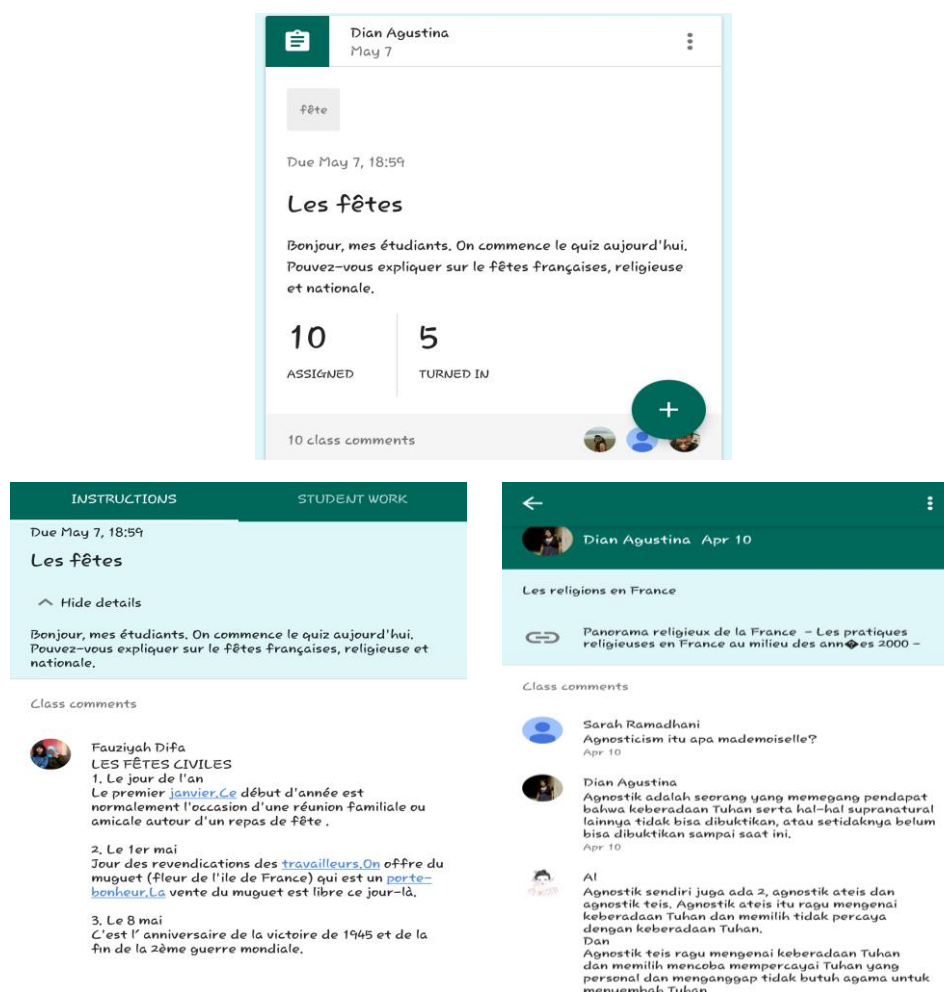
Gambar 8. Pengembangan Materi dari Sumber Lainnya: Situs Pembelajaran Bahasa Prancis

Pada sesi ini terlihat juga adanya interaksi antara dosen dan mahasiswa berupa tanya jawab yang terkait dengan materi yang telah diunggah oleh dosen. Aktivitas tersebut dapat dilihat pada gambar berikut ini :



Gambar 9. Interaksi dosen dan mahasiswa terkait materi yang dit unggah

- (6) Untuk mengetahui tingkat pemahaman mahasiswa mengenai materi yang telah dibahas baik pada sesi pembelajaran di kelas maupun di dalam Google Classroom, dosen memberikan kuis di Google Classroom. Aktivitas tersebut dapat dilihat pada gambar berikut ini :



Gambar 10. Kuis Google Classroom

- c. Untuk memberikan apresiasi terhadap usaha yang dilakukan oleh mahasiswa selama proses pembelajaran di Google Classroom maka dosen juga menetapkan skema penilaian dengan indikator sebagai berikut : keaktifan mahasiswa baik dalam memenuhi tugas yang diberikan oleh dosen maupun dalam memberikan atau menjawab pertanyaan dari dosen dan rekan mahasiswa lainnya, ketepatan jawaban saat sesi kuis, ketepatan waktu dalam menjawab soal kuis dan ketepatan waktu mengumpulkan tugas.

Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil observasi di atas maka dapat disimpulkan bahwa implementasi media Google Classroom dapat berjalan sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan di awal yaitu menunjang proses pembelajaran, membantu dosen untuk memonitor aktivitas dan kemajuan mahasiswa selama mengikuti proses pembelajaran baik di dalam kelas maupun di dalam Google Classroom, memberikan alternatif metode untuk memancing keaktifan mahasiswa dalam bertanya atau pun mengerjakan tugas yang diberikan oleh dosen serta membangun komunikasi dua arah antara dosen dan mahasiswa.

Pada akhir proses pembelajaran, tim peneliti menyebarkan kuesioner kepada seluruh mahasiswa semester II yang mengikuti mata kuliah *Civilisation Française* untuk mengetahui pendapat mereka tentang penggunaan media pembelajaran Google Classroom dalam mata kuliah *Civilisation Française*. Berikut ini adalah hasil pengolahan dan analisis data kuesioner yang telah diisi oleh responden:

Tabel 1. Materi Pembelajaran *Civilisation Française*

No	Materi Pembelajaran	Persepsi Mahasiswa							
		4	%	3	%	2	%	1	%
1	Kesesuaian Materi dengan Tujuan Pembelajaran	2	14,29	12	85,71	0	0	0	0
2	Penyampaian Materi yang Baik dan Logis	2	14,29	12	85,71	0	0	0	0
3	Pemahaman Materi melalui Google Classroom	0	0	11	78,57	3	21,43	0	0
4	Motivasi untuk mencari sumber materi lain	2	14,29	11	78,57	1	7,14	0	0

Berdasarkan Tabel 1 di atas dapat diperoleh informasi sebagai berikut. Pertama, persepsi mahasiswa terhadap kesesuaian materi yang disampaikan melalui Google Classroom

dengan tujuan pembelajaran menunjukkan bahwa sebanyak 12 orang mahasiswa atau sekitar (85,71%) menyatakan setuju, 2 orang mahasiswa (14,29%) menyatakan sangat setuju. Dengan menghitung persepsi mahasiswa yang sangat setuju dan setuju dapat disimpulkan bahwa menurut seluruh mahasiswa terdapat kesesuaian antara materi yang disampaikan dengan tujuan pembelajaran *Civilisation Française*. Kedua, sebagian besar mahasiswa (85,71%) menyatakan bahwa materi disampaikan dengan baik dan logis. Sedangkan 2 orang mahasiswa (14,29%) menyatakan sangat setuju. Ketiga, untuk aspek pemahaman materi melalui Google Classroom dapat disimpulkan bahwa sebagian besar mahasiswa yakni sebanyak 11 orang mahasiswa (78,57%) menyatakan setuju bahwa mereka memahami materi yang disampaikan melalui Google Classroom. Adapun sisanya sebanyak 3 orang mahasiswa (21,43%) menyatakan tidak setuju. Keempat, sebagian besar mahasiswa yaitu 11 orang mahasiswa (78,57%) menyatakan bahwa materi yang disampaikan melalui Google Classroom memotivasi mereka untuk mencari materi atau hal lainnya dari berbagai sumber. Hal ini terlihat dari data persepsi mahasiswa yang menunjukkan bahwa 2 orang mahasiswa (14,29%) menyatakan sangat setuju. Kemudian sisanya 1 orang mahasiswa (7,14%) menyatakan tidak setuju.

Tabel 2. Tampilan Google Classroom

No	Tampilan Google Classroom	Persepsi Mahasiswa							
		4	%	3	%	2	%	1	%
1	Google Classroom mudah dipelajari dan digunakan	3	21,43	11	78,57	0	0	0	0
2	Tampilan GC sangat jelas dan mudah dipahami	3	21,43	11	78,57	0	0	0	0

Berdasarkan tabel 2 di atas diperoleh informasi mengenai persepsi mahasiswa terhadap tampilan Google Classroom. Pertama, sebagian besar mahasiswa (78,57%) menyatakan bahwa Google Classroom mudah dipelajari dan digunakan. Hal ini terlihat dari data kuesioner yang menunjukkan bahwa 11 orang mahasiswa (78,57%) menyatakan setuju dan 3 orang mahasiswa (21,43%) menyatakan sangat setuju. Kedua, data persepsi mahasiswa untuk aspek tampilan ini menunjukkan pula bahwa 11 orang mahasiswa (78,57%) menyatakan setuju dan 3 orang mahasiswa (21,43%) menyatakan sangat setuju. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa menurut sebagian besar mahasiswa (78,57%) tampilan Google Classroom sangat jelas dan mudah dipahami.

Tabel 3. Proses Pembelajaran

No	Proses Pembelajaran	Persepsi Mahasiswa							
		4	%	3	%	2	%	1	%
1	Mahasiswa dapat belajar secara mandiri	1	7,14	12	85,71	1	7,14	0	0
2	Mahasiswa dapat menyelesaikan tugas lebih cepat	0	0	14	100	0	0	0	0
3	Mahasiswa dapat menyelesaikan tugas dengan lebih mudah	0	0	14	100	0	0	0	0
4	Mahasiswa dapat memperoleh pengumuman, materi maupun mengumpulkan tugas secara lebih fleksibel.	2	14,29	12	85,71	0	0	0	0
5	Mahasiswa dapat memperoleh pengumuman dengan mudah dan cepat (<i>real time</i>).	4	28,57	9	64,29	1	7,14	0	0
6	Mahasiswa dapat menyimpan dokumen (materi maupun tugas) yang penting dengan lebih mudah.	4	28,57	10	71,43	0	0	0	0
7	Mahasiswa dapat memberikan komentar untuk perbaikan proses pembelajaran.	4	28,57	10	71,43	0	0	0	0
8	Mahasiswa dapat memperoleh masukan langsung dari dosen dan teman sekelas mengenai kualitas tugas yang dikerjakan.	6	42,86	8	57,14	0	0	0	0
9	Mahasiswa merasa terbantu dalam memahami materi pembelajaran.	1	7,14	13	92,86	0	0	0	0

Berdasarkan tabel 3 di atas dapat diperoleh informasi mengenai proses pembelajaran yang dilalui dengan menggunakan Google Classroom. Pertama, sebagian besar mahasiswa (85,71%) menyatakan bahwa dengan Google Classroom, mereka dapat belajar secara mandiri. Hal ini terlihat dari data persepsi mahasiswa yang menunjukkan bahwa 12 orang mahasiswa (85,71%) menyatakan setuju, 1 orang mahasiswa (7,14%) menyatakan sangat setuju, dan 1 orang mahasiswa lainnya (7,14%) menyatakan tidak setuju. Kedua, seluruh mahasiswa (100%) menyatakan bahwa mereka dapat menyelesaikan tugas dengan lebih cepat. Ketiga, seluruh mahasiswa (100%) juga menyatakan bahwa mereka dapat menyelesaikan tugas dengan lebih mudah. Keempat, sebanyak 12 orang mahasiswa (85,71%) menyatakan setuju bahwa mereka dapat memperoleh pengumuman, materi maupun mengumpulkan tugas secara lebih fleksibel, begitu juga dengan 2 orang mahasiswa lainnya (14,29%) menyatakan sangat setuju. Kelima, lebih dari 50% mahasiswa (64,29%) menyatakan bahwa mereka dapat memperoleh pengumuman dengan lebih mudah dan cepat (*real time*). Hal ini terlihat dari data persepsi mahasiswa yang menunjukkan bahwa 9 orang

mahasiswa (64,29%) menyatakan setuju, 4 orang mahasiswa (28,57%) menyatakan sangat setuju, dan 1 orang mahasiswa (7,14%) menyatakan tidak setuju. Keenam, lebih dari 50% mahasiswa (71,43%) menyatakan bahwa mereka dapat menyimpan dokumen (materi maupun tugas) yang penting dengan lebih mudah. Hal ini terlihat dari data persepsi mahasiswa yang menunjukkan bahwa 10 orang mahasiswa (71,43%) menyatakan setuju dan 4 orang mahasiswa (28,75%) menyatakan sangat setuju. Ketujuh, sebanyak 10 orang mahasiswa (71,43%) menyatakan setuju dan 4 orang mahasiswa (28,75%) menyatakan sangat setuju bahwa mereka dapat memberikan komentar untuk perbaikan proses pembelajaran. Kedelapan, sebanyak 8 orang mahasiswa (57,14%) menyatakan setuju dan 6 orang mahasiswa (42,86%) menyatakan sangat setuju bahwa mereka dapat memperoleh masukan langsung dari dosen dan teman sekelas mengenai kualitas tugas yang dikerjakan. Kesembilan, sebanyak 13 orang mahasiswa (92,86%) menyatakan setuju dan 1 orang mahasiswa (7,14%) menyatakan sangat setuju bahwa mereka merasa terbantu dalam memahami materi pembelajaran.

Tabel 4. Tingkat Kebermanfaatan Google Classroom

No	Tingkat Kebermanfaatan	Persepsi Mahasiswa							
		4	%	3	%	2	%	1	%
1	Meningkatkan performa pembelajaran	0	0	13	92,86	1	7,14	0	0
2	Meningkatkan produktivitas	0	0	13	92,86	1	7,14	0	0
3	Proses pembelajaran menjadi lebih efisien	0	0	12	85,71	2	14,29	0	0
4	Proses pembelajaran menjadi lebih menarik	1	7,14	11	78,57	2	14,29	0	0
5	Sangat bermanfaat dalam proses pembelajaran Kebudayaan Prancis	2	14,29	10	71,43	2	14,29	0	0

Berdasarkan tabel 4 di atas dapat diperoleh informasi mengenai tingkat kebermanfaatan Google Classroom sebagai media pembelajaran dalam mata kuliah *Civilisation Française*. Pertama, sebagian besar mahasiswa (92,86%) menyatakan setuju bahwa Google Classroom dapat meningkatkan performa pembelajaran dan sisanya, seorang mahasiswa (7,14%) menyatakan tidak setuju. Kedua, sebagian besar mahasiswa (92,86%) juga menyatakan setuju bahwa Google Classroom dapat meningkatkan produktivitas dan seorang mahasiswa (7,14%) menyatakan tidak setuju. Ketiga, sebagian besar mahasiswa (85,71%) menyatakan setuju bahwa proses pembelajaran dengan Google Classroom menjadi lebih efisien, dan 2 orang

mahasiswa (14,29%) menyatakan tidak setuju. Keempat, lebih dari 50% mahasiswa (78,57%) menyatakan setuju, sedangkan satu orang mahasiswa (7,14%) menyatakan sangat setuju dan 2 orang mahasiswa lainnya (14,29%) menyatakan tidak setuju bahwa proses pembelajaran dengan Google Classroom menjadi lebih menarik. Kelima, lebih dari 50% mahasiswa (71,43%) menyatakan setuju dan 2 orang mahasiswa (14,29%) menyatakan sangat setuju bahwa Google Classroom sangat bermanfaat dalam proses pembelajaran kebudayaan Prancis. Sedangkan 2 orang mahasiswa lainnya (14,29%) menyatakan tidak setuju.

Selain kuesioner dalam bentuk pertanyaan tertutup di atas, tim peneliti juga mengajukan pertanyaan terbuka untuk menggali lebih jauh pengalaman dan perasaan mahasiswa selama mengikuti proses pembelajaran kebudayaan Prancis melalui Google Classroom. Hasil yang diperoleh adalah sebagai berikut: 1) Lebih mudah membaca dan mempelajari materi-materi yang akan maupun sudah di pelajari di kelas; 2) Saya sangat senang dengan adanya Google Classroom karena Google Classroom memudahkan saya untuk berinteraksi dan berdiskusi tentang pelajaran Prancis dengan teman sekelas dan dosen; 3) Menarik; 4) Pengalaman saya yang pasti kalau ada pengumuman penting dari dosen bisa langsung *tau*, kalau mau bikin tugas juga jadi lebih *cepat*; 5) Bisa lebih mengetahui bagaimana kebudayaan Perancis itu lebih detil, dan apa yang aku *ga tau* jadi *tau*; 6) Sangat terbantu dengan difasilitasi oleh Google Classroom ini, materi yang diperlukan juga dapat disimpan di data Google Classroom; 7) Google Classroom sangat bermanfaat karena saya dapat mendapat informasi materi dari dosen dengan cepat. Google Classroom juga sangat membantu mendapatkan informasi yang saya lupa; 8) Mempelajari kebudayaan Prancis melalui Google Classroom menjadi lebih mudah dipahami, lebih praktis dan lebih efisien.

4. Simpulan

Berdasarkan teori, data yang diperoleh melalui berbagai teknik pengumpulan data, dan analisis data yang dilakukan dalam penelitian ini, tim peneliti dapat membuat kesimpulan penelitian. Hasil observasi di lapangan menunjukkan bahwa Google Classroom digunakan sebagai salah satu media dalam mata kuliah *Civilisation Française* sebagai sebuah inovasi dalam pengajaran. Selain itu penggunaan media ini juga bertujuan untuk menunjang proses pembelajaran, membantu dosen dalam memonitor aktivitas mahasiswa selama proses pembelajaran kebudayaan Prancis, memberikan alternatif mekanisme penilaian untuk memantau kemajuan mahasiswa, membangun model komunikasi dua arah antara dosen dan mahasiswa begitu pula antara mahasiswa dengan rekan mahasiswa lainnya, menciptakan pola komunikasi yang aktif, serta memberikan alternatif metode untuk menyampaikan semua

permasalahan yang dihadapi selama proses pembelajaran di kelas maupun di Google Classroom.

Kemudian, dari hasil observasi dapat diperoleh informasi mengenai proses pembelajaran kebudayaan Prancis dengan menggunakan Google Classroom. Hasil analisis data menunjukkan bahwa implementasi media Google Classroom dalam mata kuliah *Civilisation Française* berjalan sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan di awal pembelajaran. Dalam hal ini baik dosen maupun mahasiswa sudah mampu menggunakan semua fitur yang terdapat di Google Classroom untuk melakukan proses pembelajaran kebudayaan Prancis. Di antaranya adalah menyampaikan pengumuman, mendistribusikan materi perkuliahan, membuat soal kuis yang harus dijawab oleh mahasiswa, menginformasikan tugas yang harus dikerjakan oleh mahasiswa, mengunggah dokumen bahan tayang, maupun tugas yang harus dikumpulkan.

Selain observasi, tim peneliti menyebarkan kuesioner kepada seluruh mahasiswa semester II yang mengikuti mata kuliah *Civilisation Française* untuk mengetahui pendapat mereka tentang penggunaan media Google Classroom dan pengalaman serta perasaan mereka selama mengikuti proses pembelajaran kebudayaan Prancis dalam Google Classroom. Hasil analisis data menunjukkan bahwa pertama, untuk aspek materi, menurut sebagian besar mahasiswa (85,71% menyatakan setuju, 14,29% sangat setuju) bahwa terdapat kesesuaian antara materi yang disampaikan dengan tujuan pembelajaran dan penyampaian materi dapat diterima dengan baik dan logis. Sekaitan dengan aspek pemahaman materi, lebih dari 50% mahasiswa (78,57% setuju dan 21,43% tidak setuju) menyatakan bahwa mereka memahami materi yang disampaikan melalui Google Classroom. Sementara itu, lebih dari 50% mahasiswa (78,57% menyatakan setuju, 14,29% sangat setuju dan 7,14% tidak setuju) bahwa materi yang disampaikan tersebut dapat memotivasi mereka untuk mencari materi atau hal lainnya dari berbagai sumber. Kedua, untuk aspek tampilan Google Classroom, lebih dari 50% mahasiswa (78,57% setuju dan 21,43% sangat setuju) menyatakan bahwa Google Classroom mudah dipelajari dan digunakan serta tampilan Google Classroom sangat jelas dan juga mudah dipahami. Ketiga, untuk aspek proses pembelajaran, sebagian besar mahasiswa (85,71% setuju, 7,14% sangat setuju dan 7,14% lainnya tidak setuju) bahwa dengan Google Classroom mereka dapat belajar secara mandiri. Kemudian, seluruh mahasiswa (100% setuju) bahwa mereka dapat menyelesaikan tugas dengan lebih cepat dan lebih mudah. Selanjutnya, sebagian besar mahasiswa menyatakan mereka dapat memperoleh pengumuman, materi maupun mengumpulkan tugas secara lebih fleksibel (85,71% setuju dan 14,29% sangat setuju). Sehubungan dengan proses pembelajaran, lebih dari 50% mahasiswa (64,29% setuju,

28,57% sangat setuju dan 7,14% tidak setuju) menyatakan bahwa pengumuman tersebut dapat mereka peroleh dengan lebih mudah dan cepat (*real time*). Dengan menggunakan Google Classroom, lebih dari 50% mahasiswa juga menyatakan bahwa mereka dapat menyimpan dokumen (materi maupun tugas) yang penting dengan lebih mudah dan dapat memberikan komentar untuk perbaikan proses pembelajaran (71,43% menyatakan setuju dan 28,57% sangat setuju). Selanjutnya, lebih dari 50% mahasiswa (57,14% setuju dan 42,86% sangat setuju) menyatakan bahwa mereka dapat memperoleh masukan langsung dari dosen dan teman sekelas mengenai kualitas tugas yang dikerjakan. Sedangkan sebagian besar mahasiswa (92,86% setuju dan 7,14% sangat setuju) menyatakan bahwa mereka merasa terbantu dalam memahami materi pembelajaran. Keempat, untuk aspek tingkat kebermanfaatan, sebagian besar mahasiswa (92,86% setuju dan 7,14% tidak setuju) bahwa Google Classroom dapat meningkatkan performa pembelajaran dan meningkatkan produktivitas. Kemudian, sebagian besar mahasiswa (85,71% setuju sementara 14,29% tidak setuju) bahwa proses pembelajaran dengan Google Classroom menjadi lebih efisien. Sedangkan lebih dari 50% mahasiswa (78,57% menyatakan setuju, 7,14% sangat setuju dan 14,29% tidak setuju) bahwa proses pembelajaran menjadi lebih menarik. Sementara itu, lebih dari 50% mahasiswa (71,43% setuju, 14,29% sangat setuju dan 14,29% tidak setuju) bahwa Google Classroom sangat bermanfaat dalam proses pembelajaran kebudayaan Prancis.

Adapun terkait dengan pengalaman dan perasaan mahasiswa selama mengikuti proses pembelajaran kebudayaan Prancis dalam Google Classroom, sebagian besar mahasiswa memberikan reaksi positif, di antaranya: a) Lebih mudah membaca dan mempelajari materi-materi yang akan maupun sudah dipelajari di kelas; b) Sangat senang dengan adanya Google Classroom karena Google Classroom memudahkan mahasiswa untuk berinteraksi dan berdiskusi tentang pelajaran Prancis dengan teman sekelas dan dosen; c) Menarik; d) Memudahkan untuk mengetahui pengumuman penting dari dosen dan membuat tugas menjadi lebih cepat; e) Mengetahui kebudayaan Prancis secara lebih detail; f) Sangat terbantu dengan difasilitasi oleh Google Classroom ini, materi yang diperlukan juga dapat disimpan di data Google Classroom; g) Sangat bermanfaat karena dapat memperoleh informasi materi dari dosen dengan cepat; h) Mempelajari kebudayaan Prancis melalui Google Classroom menjadi lebih mudah dipahami, praktis dan lebih efisien.

5. Daftar Pustaka

- Abdulhak, I., & Riyana, C. (2017). *E-Learning Konsep dan Implementasi*. UPI Press.
- Arsyad, A. (2014). *Media Pembelajaran*. Depok : PT. Raja Grafindo Persada.

- Carlo, C., & Causa, M. (2003). *Civilisation Progressive Du Français Niveau Débutant*. Paris : CLE International.
- Elmia, H. (2013). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif pada Mata Kuliah Civilisation Français*. Diakses melalui <https://lib.unnes.ac.id/17224/1/2301408032.pdf>
- Rasyid, I., & Rohani. (2018). Manfaat Media dalam Pembelajaran. *AXIOM*, VII, No. I. Diakses melalui <https://bit.ly/34S1PIg>
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung : Penerbit Alfa Beta.
- Sujarweni, W. (2019). *Metodologi Penelitian Lengkap, Praktis, dan Mudah Dipahami*. Yogyakarta : Pustaka Baru Press.
- Syawalina, L. (2014). *Model Pengajaran Bahasa Prancis Spesialisasi Bidang Kepariwisata Melalui Penerapan Pendekatan Notional Fungsional*, 88. Prosiding Seminar Nasional 2014 Optimalisasi Peran Bahasa Asing dalam Meningkatkan Promosi Wisata dan Produk Budaya. Sekolah Tinggi Bahasa Asing Yapari-ABA Bandung.
- Tim Penyusun Kurikulum. (2015). *RPS Mata Kuliah Civilisation Français*. Sekolah Tinggi Bahasa Asing Yapari-ABA Bandung.