**PEMANFAATAN *ZOOM MEETING* DAN *GOOGLE CLASSROOM***

**DALAM MATA KULIAH INOVASI PEMBELAJARAN**

**BERBASIS *LESSON STUDY***

**Sary Sukawati**

IKIP Siliwangi, Cimahi

[sarysukawati@ikipsiliwangi.ac.id](mailto:email-penulis-1@ymail.com)

**Abstrak**

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

**kata kunci:** *zoom meeting*, *google classroom*, inovasi pembelajaran, *lesson study*

**PENDAHULUAN**

Salah satu capaian mata kuliah Inovasi pembelajaran adalah mahasiswa mampu mnguasai konsep dan prinsip didaktik-pedagogis bahasa Indonesia serta keilmuan bahasa Indonesia untuk melaksanakan pembelajaran berbasis IPTEK. Dengan demikian pembelajaran harus inovatif, media harus lebih interaktif, dan terutama pola pikir harus terus maju dan berkembang mengikuti perubahan zaman. Pembelajaran kreatif dan inovatif sudah seharusnya dilakukan oleh guru dalam upaya menghasilkan peserta didik yang kreatif. Tingkat keberhasilan guru dalam mengajar dilihat dari keberhasilan peserta didiknya. Pembelajaran yang bermutu dan menghasilkan peserta didik yang kreatif akan membantu membangun generasi yang mampu menghadapi kehidupan pada masa mendatang dalam era persaingan bebas (Sani, 2013).

Meskipun masalah lain pernah disampaikan oleh Handitya (2018) bahwa ancaman yang mungkin kurang disadari oleh generasi saat ini berkaitan dengan munculnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi adalah degradasi moral bangsa. Dalam hal ini pendidikan harus mengambil peran yang sangat penting dalam mengatasi polemik tersebut. Mata Kuliah Inovasi pembelajaran harus mampu menciptakan generasi yang bermartabat baik secara akal maupun budi. Inovasi yang dilaksanakan dalam perkuliahan harus yang bermanfaat dengan tidak menghilangkan jati diri bangsa.

Pada perkuliahan ini, pemanfaatan aplikasi daring sudah menjadi hal yang biasa dilaksanakan, di antaranya adalah *whatsapp grup*, *email*, gambar video, *voice note*, dll. Salah satu metode pembelajaran yang diterapkan yaitu *lesson study (LS)*. Pada pembelajaran sebelumnya *lesson study* sebagai salah satu bahan kajian yang dipelajari dalam MK Inovasi, tetapi dalam penelitian ini *LS* menjadi metode pelaksanaan perkuliahan. Dengan demikian langkah-langkah pembelajaran yang dilakukan meliputi tiga langkah, yaitu *plan, do,* dan *see*.

Menurut Pathoni dan Susanti (2017) “*Lesson Study* dapat melatih guru untuk menerima dan memberikan suatu masukan terkait pembelajaran yang lebih baik”. Langkah-langkah pembelajaran berbasis *lesson study* ini meliputi tiga langkah, yatu *plan* (perencanaan), *do* (pelaksanaan), dan *see* (refleksi). Langkah-langkah dalam *Lesson Study* telah memberikan kemudahan bagi guru maupun calon guru untuk menciptakan pembelajaran yang lebih kreatif.

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

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

Penggunaan aplikasi *GCR* ini diyakini dapat memberikan akses yang leluasa bagi mahasiswa untuk melakukan pembelajaran secara daring. Wicaksono & Rachmadyanti (2017) menyebut guru dapat memberikan pembelajaran meskipun tidak di dalam kelas. Pemanfaatan *google classroom* dapat melalui *multiplatform* yakni melalui komputer dan telepon genggam. Guru dan siswa dapat mengunjungi situs *https://classroom.google.com* atau mengunduh aplikasi melalui *playstore*.

Betterbuys (2017) mengemukakan fitur-fitur yang ditawarkan dari *google classroom* adalah menyediakan ruang kelas tanpa adanya kertas. Akses ke produk *google* lainnya seperti *Gmail, Google Drive, Google Form*, serta kolaborasi antara guru dan siswa di luar kelas, mudah untuk diatur, menghemat biaya, dan bagi guru dapat melacak kemajuan siswa dengan lebih baik (Nurhayati, Az-Zahra, & Herlambang, 2019).

Sejalan dengan pernyataan di atas, penelitian sebelumnya pernah dilakukan oleh Rosdiana, Sukawati, dan Firmansyah (2020) dengan judul “Meningkatkan Kedisiplinan melalui *Google Classroom* dalam Mata Kuliah Bahasa Indonesia.” Hasil penelitian menunjukkan bahwa respons mahasiswa terhadap *google classroom* sangat postitif. Mereka merasa termotivasi dalam mengumpulkan tugas. Tugas yang dikumpulkan pun harus cepat dan tepat. Aplikasi *google classrom* ini menciptakan folder *drive* untuk setiap tugas siswa secara terorganisasi.

Pemakaian aplikasi *zoom* diharap dapat melengkapi kekurangan yang dirasakan pada pembelajaran melalui GCR. Seperti yang kita ketahui bahwa di dalam aplikasi GCR semuanya bersifat verbal. Tidak ada fitur tatap muka langsung antara pengajar dengan pembelajar. Dosen dan mahasiswa dapat berkomunikasi hanya secara tulis melalui laman *stream* atau *classwork* yang tersedia. Untuk memenuhi kebutuhan tersebut, digunakanlah aplikasi tatap muka daring *zoom meeting*. Sebenarnya masih banyak aplikasi lain yang bisa dipakai untuk bertatap muka, seperti *skype, video call whatsapp, google meet,* dll. setiap aplikasi tersebut memiliki kelebihan dan kekurangan.

Kelebihan *zoom meeting*, di antaranya: *lay out* peserta terlihat lebih jelas dan jumlah pengguna bisa sampai 1000 partisipan untuk yang pro dengan waktu tidak terbatas. Sementara untuk yang tidak berbayar, Nuryana (2020) menyebut bahwa *zoom* adalah aplikasi *free* yang mampu menghadirkan sampai 100 *user*. Kelebihan lainnya yaitu menggunakan tatap *user, chating*, dan *record*. Lebih lanjut disampaikan langkah-langkah aplikasi *zoom cloud meeting* meliputi: 1. registrasi, 2. membuat kelas, 3. *invite* mahasiswa, dan 4. *end meeting***.** Adapun fitur zoom untuk Kuliah di antaranya: *share materi*, *upload* materi, komunikasi 2 arah atau tanya jawab, dan *record*. Dengan fitur yang lengkap seperti itu diharapkan dapat melengkapi GCR agar perkuliahan inovasi pembelajaran dapat terlaksana lebih kreatif dan inovatif.

**METODE**

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

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

**A. Hasil**

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

**1) Rancangan Pembelajaran**

**Kegiatan Plan**

Kegiatan Plan terdiri dari beberapa langkah, sebagai berikut:

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

Tabel 1. Pembagian Bahan Kajian Per Kelompok

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

1. Dosen dan mahasiswa bertanya jawab mengenai kebutuhan dan permasalahan yang biasa dialami peserta didik berkaitan dengan materi di ruang *zoom* secara bergantian. Ada empat *zoom* yang dibuka, setiap kelompok berdiskusi di laman *zoom* masing-masing secara mandiri. Dosen masuk ke setiap *room zoom* secara bergantian dan berurutan.
2. Mahasiswa menyiapkan perencanaan berupa skenario pembelajaran yang akan dilaksanakan pada kegiatan *Do*.
3. Mahasiswa menyusun lembar observasi yang akan digunakan saat pembelajaran berlangsung.
4. Setiap kelompok mengunggah hasil *plan* pada laman *classwork* di GCR.

**Kegiatan Do**

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

**Tabel 2. Lembar Obsevasi pada Kegiatan *Do***

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **NO** | **ASPEK YANG DIOBSERVASI** | **URAIAN TEMUAN HASIL PENGAMATAN** |
| 1 | **Kemampuan Berkolaborasi**  Mahasiswa menunjukkan kemampuan bekerja sama dalam kelompok dan sikap partisipatif dalam kegiatan pembelajaran. |  |
| 2 | **Kemampuan Berkomunikasi**  Mahasiswa menunjukkan kemampuan berkomunikasi secara aktif seperti: memberikan pertanyaan, jawaban, saran/pendapat dan solusi, serta aktif saat berdiskusi dalam kegiatan pembelajaran. |  |
| 3 | **Kemampuan Berpikir Kritis**  Mahasiswa menunjukkan kemampuan mengajukan pertanyaan, jawaban, pendapat, atau saran secara kritis dalam pembelajaran. |  |
| 4 | **Kemampuan Berpikir Kreatif**  Mahasiswa menunjukkan kemampuan memberikan solusi, menyelesaikan masalah, atau menemukan jawaban lain yang berbeda dengan teman lainnya, serta berinisiatif tinggi dalam kegiatan pembelajaran. |  |

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

**Kegiatan See**

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

**2) Hasil Angket**

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

**Tabel 3. Rekapitulasi Hasil Angket**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **NO.** | **PERTANYAAN** | **SS** | **S** | **RG** | **TS** | **STS** |
| **A. Kebermanfaatan** | **5** | **4** | **3** | **2** | **1** |
| 1 | Aplikasi *google classroom* efektif dalam memfasilitasi kemampuan berkolaborasi mahasiswa | 20% | 65% | 15% |  |  |
| 2 | Aplikasi *google classroom* efektif dalam memfasilitasi kemampuan berkomunikasi mahasiswa | 25% | 55% | 15% | 5% |  |
| 3 | Aplikasi *google classroom* efektif dalam memfasilitasi kemampuan berpikir kritis mahasiswa | 20% | 55% | 20% | 5% |  |
| 4 | Aplikasi *google classroom* efektif dalam memfasilitasi kemampuan berpikir kreatif mahasiswa | 15% | 60% | 25% |  |  |
| 5 | Aplikasi *google classroom* efektif untuk kegiatan *plan, do*, dan *see* dalam MK Inovasi | 5% | 60% | 25% | 10% |  |
| 6 | Aplikasi *zoom meeting* efektif dalam memfasilitasi kemampuan berkolaborasi mahasiswa | 10% | 55% | 25% | 10% |  |
| 7 | Aplikasi *zoom meeting* efektif dalam memfasilitasi kemampuan berkomunikasi mahasiswa | 15% | 50% | 25% | 10% |  |
| 8 | Aplikasi *zoom meeting* efektif dalam memfasilitasi kemampuan berpikir kritis mahasiswa | 10% | 50% | 40% |  |  |
| 9 | Aplikasi *zoom meeting* efektif dalam memfasilitasi kemampuan berpikir kreatif mahasiswa | 10% | 50% | 40% |  |  |
| 10 | Aplikasi *zoom meeting* efektif untuk kegiatan *plan*, *do*, dan *see* dalam MK Inovasi | 5% | 75% | 20% |  |  |
|  | **B. Kendala** | **1** | **2** | **3** | **4** | **5** |
| 11 | Aplikasi *google classroom* membutuhkan kuota besar |  | 25% | 25% | 50% |  |
| 12 | Aplikasi *google classroom* tidak memenuhi kebutuhan tatap muka dalam kegiatan pembelajaran |  | 60% | 40% |  |  |
| 13 | Fitur *GCR* sulit dipahami oleh mahasiswa |  | 5% |  | 95% |  |
| 14 | Sinyal menjadi kendala saat belajar di *GCR* |  | 45% | 20% | 35% |  |
| 15 | Mahasiswa kesulitan memahami materi melalui *GCR* |  | 45% |  | 55% |  |
| 16 | Aplikasi *zoom meeting* membutuhkan kuota besar |  | 75% | 25% |  |  |
| 17 | Mahasiswa mengalami kendala fitur suara di aplikasi *zoom meeting* |  | 55% | 45% |  |  |
| 18 | Mahasiswa mengalami kendala kamera di aplikasi *zoom meeting* |  | 25% | 50% | 25% |  |
| 19 | Sinyal menjadi salah satu kendala saat belajar melalui *zoom meeting* |  | 85% | 15% |  |  |
| 20 | Mahasiswa kesulitan memahami materi melalui *zoom meeting* |  | 20% |  | 80% |  |

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

**Pembahasan**

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

Pada kegiatan *Do*, setiap kelompok tampil secara bergantian memanfaatkan aplikasi *GCR* dan *zoom meet*. Kelompok 2 mengunakan laman GCR untuk membuka kelas, selanjutnya mengunakan laman *zoom* untuk membagikan materi melalui fiture *share screen*. Selanjutnya tanya jawab kembali dilaksanakan di laman GCR. Kelompok 3 dan 4 membagikan materi di laman GCR dan melakukan sesi tanya jawab di aplikasi *zoom meet*. Pada Intinya, kedua aplikasi tersebut saling melengkapi dalam pelaksanaan perkuliahan Inovasi pembelajaran berbasis *lesson study*.

Pada simulasi pembelajaran mahasiswa yang bukan kelompok penampil berperan sebagai siswa. Anggota kelompok berjumlah sekitar 8-10 orang. Setiap anggota kelompok memiliki tugas pokok dan fungsi masing-masing. Satu orang sebagai moderator yang membuka dan menginformasikan skenario pembelajaran yang akan dilaksanakan. Satu orang menjadi guru model. Satu orang menjadi operator yang bertugas mengatur dan memastikan semua aplikasi atau materi bisa terbuka dengan baik. Operator adalah mahasiswa yang memiliki kecakapan literasi digital melebih yang lainnya. Satu orang notulen dan sisanya menjadi observer.

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

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

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

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

**SIMPULAN**

Kebaruan dalam pembelajaran dapat menjadi sebuah inovasi yang penting untuk dilaksanakan agar pembelajaran lebih kreatif dan inovatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa upaya dari mata kuliah Inovasi Pembelajaran untuk merancang pembelajaran ke arah tersebut sudah terealisasi dengan baik. Kegiatan *plan, do*, dan *see* sudah terlaksana sesuai dengan rancangan yang disusun. Hasil angket mencapai 71% mahasiswa menyatakan setuju dan sangat setuju bahwa kedua aplikasi ini bermanfaat dalam memfasilitasi kemampuan kolaborasi, komunikasi, berpikir kritis, dan kreatif. Dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan aplikasi *google classroom* dan *zoom meet* terbukti cukup efektif dalam memfasilitasi kegiatan pembelajaran MK Inovasi berbasis *lessosn study* sekalipun masih terdapat beberapa kendala seperti sinyal dan kuota.

**DAFTAR PUSTAKA**

Handitya, B. (2018). Peran Pendidikan dalam Membangun Moral Bangsa Di Era Disrupsi. In *Seminar Nasional PKn UNNES* (Vol. 2, pp. 41–52).

Huda, M. (2015). *Model-model pengajaran dan pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Nurhayati, D., Az-Zahra, H. M., & Herlambang, A. D. (2019). Evaluasi User Experience Pada Edmodo Dan Google Classroom Menggunakan Technique for User Experience Evaluation in E-Learning (TUXEL)(Studi Pada SMKN 5 Malang). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer E-ISSN*, *2548*, 964X.

Nuryana, Z. (2020). *Panduan penggunaan ZOOM. US untuk pembelajaran online*.

Pathoni, H., & Susanti, N. (2017). Pembelajaran kolaboratif berbasis *lesson study* menggunakan model *guided inquiry* di MTS Laboratorium Kota Jambi. *Jurnal Pendidikan Fisika dan Teknologi*, *2*(4), 142-146.

Rosdiana, L. A., Sukawati, S., & Firmansyah, D. (2020). Meningkatkan kedisiplinan melalui google clasroom dalam mata kuliah bahasa Indonesia. *Semantik*, *9*(1), 35–40.

Sani, R. A. (2013). *Inovasi pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.

Sugiyono. (2012). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Wicaksono, V. D., & Rachmadyanti, P. (2017). Pembelajaran *blended learning* melalui *google classroom* di sekolah dasar.