



KALANGWAN

JURNAL PENDIDIKAN AGAMA, BAHASA DAN SASTRA

Vol. XIV No. 1 Bulan Maret Tahun 2024

p-ISSN : [1979-634X](#)

e-ISSN : 2686-0252

<http://ojs.uhnsgriwa.ac.id/index.php/kalangwan/index>

**OPTIMALISASI PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN
DENGAN GOOGLE WORKSPACE FOR EDUCATION, WHATSAPP
DAN KUIS INTERAKTIF PADA MATA PELAJARAN BAHASA BALI
DI SMA NEGERI 3 AMLAPURA**

Oleh

I Wayan Adi Upadana¹

SMA Negeri 3 Amlapura¹

Email: adiupadana4@gmail.com¹

Diterima: 20 Maret 2024 ; Direvisi: 20 Maret 2024 ; Diterbitkan: 01 April 2024

Abstrack

Digital era learning requires teachers to provide interesting, innovative and creative teaching and learning materials that are easy to access, so that students are not bored and can absorb the material provided well. Learning media that is quite easy to use and access is the google workspace for education application which is an application produced by the Ministry of Education, Culture and Research in collaboration with Google to help realize education in the digital era. The Whatsapp application can also be used to provide learning content, as well as interactive quizzes to help generate student motivation. Overall, the results of the application of optimizing the use of learning media with google workspace for education, whatsapp and interactive quizzes in Balinese language subjects at Senior High School 3 Amlapura get a good average and easy to access material.

Keywords: *google workspace for education, whatsapp, interactive quizzes.*

BAB I Pendahuluan

Pembelajaran merupakan jantungnya aktivitas pendidikan, sehingga proses pembelajaran memiliki peranan yang sangat penting untuk menciptakan pendidikan yang berkualitas. Di dalam kegiatan pembelajaran inilah terjadi proses transmisi dan transformasi pengalaman belajar kepada murid sesuai dengan kurikulum yang diterapkan pada satuan pendidikan, sehingga perlu adanya peningkatan kualitas pembelajaran yang disesuaikan dengan tuntutan perkembangan abad 21 yang serba digital. Pembelajaran di era digital memiliki banyak sumber belajar dan media menarik terus muncul menghiasi dunia pendidikan.

Pembelajaran era digital menuntut guru untuk memberikan pengajaran yang menarik, inovatif dan kreatif serta materi pelajaran yang mudah untuk diakses, sehingga murid tidak jenuh dan dapat menyerap materi yang diberikan dengan baik. Dengan gaya pengajaran guru yang sesuai

diharapkan, murid akan betah dan nyaman berinteraksi serta mencintai proses pembelajaran tersebut, sehingga bukannya tidak mungkin, tujuan pembelajaran jadi lebih mudah tercapai. Supaya pembelajaran efektif di era digital, guru dapat menerapkan yang disebut metode *blended learning* atau metode campuran.

Pembelajaran campuran atau yang biasa disebut *blended learning* merupakan metode belajar di mana proses pembelajaran tatap muka berpadu dengan proses *e-learning* secara harmonis. Seperti yang telah diketahui bahwa belajar dalam kelas dan *e-learning* masing-masing memiliki kelebihan dan kekurangan, hal itulah yang menjadi latar belakang terbentuknya metode *Blended Learning*. Sebagai contoh, kekurangan belajar dalam kelas cenderung terbatas dengan tempat dan waktu, tetapi kelebihannya dengan bertemu guru, peserta didik bisa langsung mendapat *feedback* dari guru tersebut atas pencapaian yang sudah dilakukan. Begitupun sebaliknya, belajar menggunakan internet memang tidak terbatas tempat dan waktu, tetapi tidak adanya guru yang mendampingi, peserta tidak langsung mendapat *feedback* dan cendrung mengalami salah pengertian. Maka dengan dipadukannya kedua metode tersebut, *Blended learning* dapat menjadi jawaban untuk metode belajar yang menjadi trend di masa depan.

Saat ini proses pelaksanaan pendidikan terus mengalami perkembangan sesuai dengan tuntutan dari zamannya. Dalam melaksanakan proses pendidikan, dewasa ini mengacu kepada perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang ada. Kebutuhan yang beragam dari murid khususnya dalam gaya belajarnya, pada era ini untuk mengakomodasinya diterapkanlah pembelajaran berdiferensiasi. Pembelajaran berdiferensiasi merupakan teknik instruksional atau pembelajaran di mana guru menggunakan berbagai metode pengajaran untuk memenuhi kebutuhan individual setiap siswa sesuai dengan kebutuhan mereka. Kebutuhan tersebut dapat berupa pengetahuan yang ada, gaya belajar, minat, dan pemahaman terhadap mata pelajaran.

Pemetaan kebutuhan murid berdasarkan tiga aspek yaitu : Kesiapan belajar, minat belajar, dan profil belajar murid. Ketiga aspek ini menjadi dasar dalam pelaksanaan pembelajaran berdiferensiasi. Selanjutnya ada Strategi Pembelajaran berdiferensiasi yaitu: diferensiasi konten, diferensiasi proses, dan diferensiasi produk. Diferensiasi Konten merupakan apa yang diajarkan pada murid dengan mempertimbangkan pemetaan kebutuhan belajar murid baik itu dalam aspek kesiapan belajar, minat, dan profil belajar murid. Dalam konten, jenis informasi yang disiapkan harus sesuai dengan kesiapan belajar murid. Bahan ajar yang sesuai dapat membantu murid untuk mengembangkan pemahaman dan memperluas ide-ide dengan memberikan pertanyaan pemandu atau tantangan. Saat belajar penting untuk siswa mempunyai pengetahuan awal tentang hal yang akan dipelajari sebelum melihat keterhubungan antar materi.

Pembelajaran berdiferensiasi berbasis konten ini dapat didukung dengan menggunakan media pembelajaran dan media sosial dalam menyediakan kontennya. Proses pendidikan yang bermutu harus ditunjang oleh media pembelajaran yang disajikan guru kepada peserta didik. Media pembelajaran yang bermutu adalah media yang mampu meningkatkan motivasi pembelajaran, praktis, mudah digunakan, menarik perhatian siswa, dan memiliki kemampuan dalam memberikan tanggapan serta umpan balik termasuk mendorong siswa melakukan praktik pembelajaran dengan benar. Media pembelajaran dapat mewakili apa yang kurang mampu guru ucapkan melalui kata-kata. Media pembelajaran merupakan sesuatu yang bersifat menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada dirinya.

Penggunaan media secara kreatif akan memungkinkan siswa untuk belajar lebih baik dan dapat meningkatkan performa mereka sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai (Basyiruddin, 2002). Media pembelajaran yang cukup mudah digunakan dan diakses adalah aplikasi *google workspace for education* yang merupakan aplikasi keluaran kemendikbud ristek yang bekerja sama dengan *google* untuk membantu mewujudkan pendidikan di era digital. Aplikasi *Whatsapp* juga dapat digunakan

dalam menyediakan konten-konten pembelajaran, serta kuis interaktif untuk membantu membangkitkan motivasi belajar murid.

BAB II METODE

Metode penelitian merupakan uraian mengenai prosedur yang ditempuh dalam penyelenggaraan penelitian. Prosedur ini mengacu pada langkah-langkah pokok yang ditempuh oleh peneliti dalam rangka menjawab permasalahan yang telah dikemukakan (Wendra, 2008: 31). Metode berfungsi untuk menyederhanakan masalah sehingga mudah untuk dipecahkan dan dipahami. Penelitian ini merupakan penelitian & pengembangan (*Research & Development*). Penelitian pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2012: 407).

Penelitian kualitatif adalah penelitian untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian, misalnya persepsi, motivasi, tindakan, dan lain-lain dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah (Mardalis, 2008:06). Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif karena hasil pembahasannya berupa deskripsi kata-kata dan berupa bahasa.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik observasi dan teknik pengukuran. Pengamatan (observasi) adalah teknik pengumpulan data di mana peneliti atau kolaboratornya mencatat informasi sebagaimana yang mereka saksikan selama penelitian (Gulo, 2004: 116). Ridwan (2006: 76) menjelaskan bahwa teknik observasi adalah melakukan pengamatan secara langsung keobjek penelitian untuk melihat dari dekat kegiatan yang dilakukan. Teknik pengukuran adalah cara untuk mengumpulkan data penelitian yang bersifat kuantitatif atau menghasilkan angkaangka. Alat pengukuran yang digunakan berupa tes, baik tes lisan maupun tes tertulis, dengan berbagai macam bentuk dan skala pengukurannya (Sudjimat, 2004: 69).

Kajian teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah teori belajar kognitivisme. Teori belajar kognitivisme menyatakan bahwa belajar adalah perubahan persepsi atau pemahaman. Teori belajar ini lebih mementingkan proses belajar ketimbang hasilnya. Model belajar kognitif menyatakan bahwa tingkah laku seseorang ditentukan oleh persepsi serta pemahamannya tentang situasi yang berhubungan dengan tujuan belajarnya. Menurut buku Psikologi Pendidikan karya Zulqarnain dkk, kelebihan dari teori belajar kognitivisme adalah aktivitas belajar akan lebih mandiri dan inovatif (Elmy Tasya Khairally, 2023)

BAB III PEMBAHASAN

Google Workspace for Education

Google Workspace for Education adalah serangkaian alat dan layanan *Google* yang disesuaikan bagi sekolah dan homeschool untuk berkolaborasi, menyederhanakan instruksi, dan menjaga pembelajaran tetap aman. *Google Workspace for Education* menawarkan berbagai opsi untuk memenuhi kebutuhan. *Google Workspace for Education Fundamentals*, menyediakan alat-alat untuk membantu proses belajar mengajar, seperti *Classroom*, *Google Meet*, *Google Docs*, *Google Forms*, *Google Slides*, dan semua layanan inti *Google*. Edisi ini gratis untuk sekolah dan universitas yang memenuhi syarat, salah satu syarat yang berlaku di Indonesia adalah institusi pendidikan tersebut harus terdaftar di Data Pokok Pendidikan (DAPODIK) Kemendikbudristek.

Layanan *Google Workspace for Education* oleh penulis menggunakan beberapa tools aplikasinya antara lain *Google Drive*. Dengan *Google Drive*, pengguna dapat memiliki tempat penyimpanan data untuk seluruh kebutuhan pendidikan Anda. Maka, laptop dan komputer Anda tidak akan kehabisan memori karena banyaknya data yang harus dimuat. Dengan *Google Drive*, semua data Anda akan disimpan pada penyimpanan milik *Google*. Dan keamanannya pun terjaga dan terjamin oleh *Google*. Selain *Google Drive* digunakan *google formulir* yang disetting berbentuk kuis untuk proses penilaian. *Google Forms* berarti layanan yang memungkinkan pengguna dengan

mudah membuat survei, formulir berbasis online dengan pertanyaan, atau survei yang dapat disesuaikan oleh pembuatnya. Layanan tersebut memberikan kemudahan untuk mendapatkan tanggapan dan data dari masyarakat atau audiens secara langsung mengisi survei dan melaksanakan proses asessmen.

Whatsapp

Media sosial yaitu media di internet yang memungkinkan peggunanya untuk merepresentasikan dirinya sehingga dirinya mampu berinteraksi, bekerja sama, berbagi, berkomunikasi dengan pengguna lain, dan membentuk ikatan sosial secara virtual (Nasrullah dan Rulli, 2017:07). Saat ini hampir semua kalangan masyarakat menggunakan *smart phone* yang berbasis android. Rata-rata dari masyarakat memilih menggunakan aplikasi *Whatsapp* untuk menjalin komunikasi dengan orang lain. Pemilihan *Whatsapp* sebagai sarana berkomunikasi didasarkan pada murahnya biaya quota yang dikeluarkan dengan fasilitas dan kemudahan yang diberikan pada layangan tersebut. Pada aplikasi *Whatsapp* tersedia layanan pembuatan grup yang dapat diisi lebih dari 100 orang anggota dalam satu grup. Dengan demikian kita bisa memanfaatkan membuat grup kelas melalui *Whatsapp* yang berisi sejumlah siswa sesuai yang kita kehendaki.

WhatsApp memiliki berbagai fungsi, diantaranya adalah bisa mengirim pesan, *chat grup*, berbagi foto, video, dan dokumen. Teknik pembelajaran dengan menggunakan media sosial *Whatsapp* ini paling sederhana. Saat ini *smart phone* bukan barang sekunder lagi, melainkan primer. Sehingga hampir semua siswa menggunakan smart phone berbasis android. Daya dukung inilah yang bisa kita manfaatkan untuk pembelajaran berbasis daring. Kemudahan yang didapatkan dalam menggunakan aplikasi *Whatsapp* dalam pembelajaran yaitu siswa dan guru tidak perlu mengikuti pelatihan terlebih dahulu. Rata-rata dari siswa dan guru sudah menguasai penggunaan *Whatsapp*.

Kuis Interaktif

Dalam pembelajaran, ada berbagai macam cara yang dilakukan oleh Guru untuk melihat tolok ukur kemampuan peserta didik dalam pembelajaran. Pengadaan kuis atas materi ajar tertentu merupakan upaya untuk mengukur sejauh mana peserta didik menguasai poin-poin tertentu dalam materi ajar. Selain itu, kuis juga dapat menjadi bahan refleksi bagi peserta didik agar mendapatkan ilmu secara menyeluruh dan komprehensif.

Aplikasi pembuat kuis edukasi di internet yang penulis gunakan adalah aplikasi *kahoot* dan *quizizz*. *Kahoot* merupakan sebuah platform pembelajaran berbasis permainan yang dapat digunakan dalam pendidikan. Platform ini bersifat interaktif karena menekankan gaya belajar yang melibatkan hubungan aktif partisipasi peserta didik terhadap pembelajaran yang sedang dipelajarinya. *Quizizz* merupakan platform pembelajaran interaktif yang memungkinkan guru dan murid berkomunikasi satu sama lain. Ada banyak fitur pertanyaan yang dapat dipilih seperti pilihan ganda, kotak centang, mengisi bagian rumpah, poling, dan pertanyaan terbuka fitur yang disediakan oleh *quizizz*.

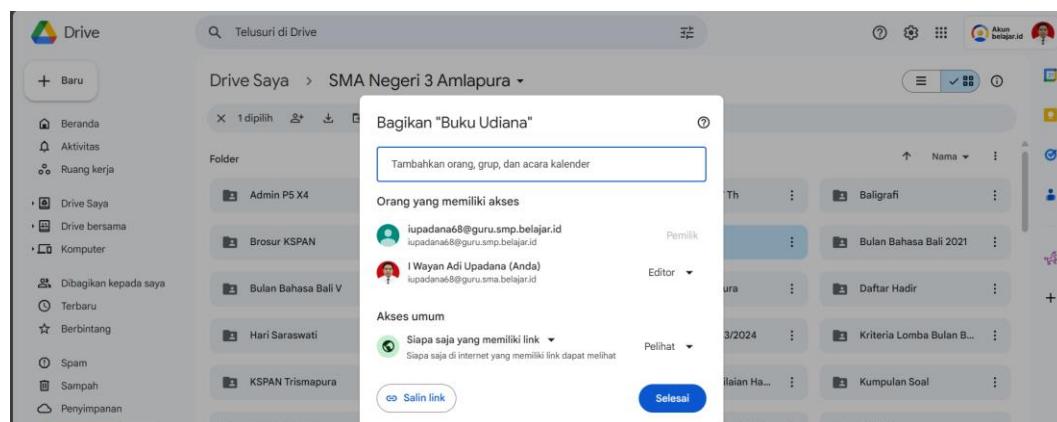
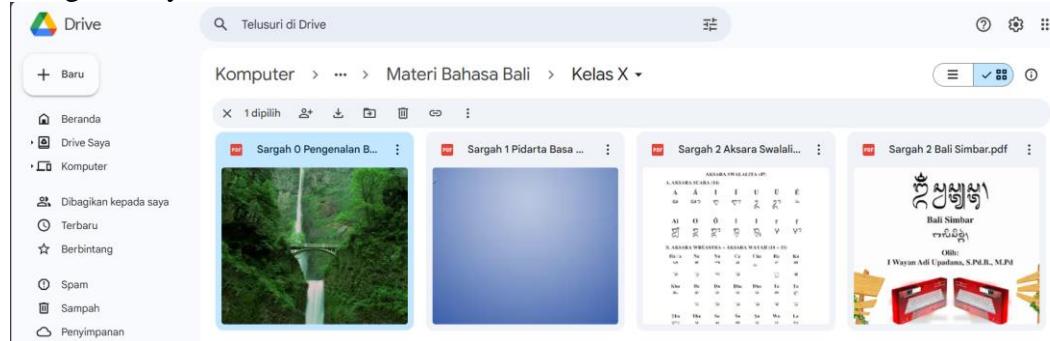
Perencanaan Pembelajaran

Proses pembelajaran yang penulis lakukan dalam melaksanakan pembelajaran berdiferensiasi berbasis konten dengan menggunakan aplikasi *google workspace for education*, *wahatsapp* dan penggunaan kuis interaktif dengan menggunakan aplikasi *quizizz* dan *kahoot*, terlebih dahulu yang dibuat adalah konten materi pembelajarannya. Untuk menyediakan konten tersebut penulis buat dengan bentuk dokumen berupa file pdf dan powert point berbantuan aplikasi canva. Template desain yang disediakan oleh canva sangat beragam dan tampilannya menarik.



Tampilan diatas merupakan contoh konten materi yang dibuat melalui aplikasi canva. Aplikasinya cukup mudah digunakan dan dapat langsung dipresentasikan dengan mudah tanpa harus mengubahnya dalam bentuk power point.

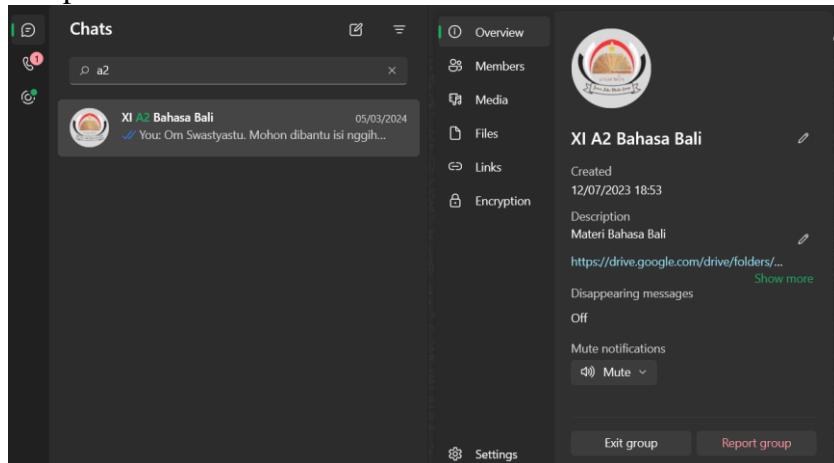
Setelah pembuatan konten materi pembelajaran, dilanjutkan membuat *google drive*. *Google drive* ini merupakan salah satu bagian dari aplikasi *google workspace for education*. Pemanfaatan aplikasi ini digunakan untuk mempermudah murid mengakses ketika melaksanakan pembelajaran. Segala konten materi pembelajaran yang sudah dibuat seluruhnya diunggah kedalam *google drive* ini. Setelah itu buka akses *google drive* dengan ijin semuanya yang memiliki link dapat mengaksesnya.



Tampilan diatas merupakan bentuk folder pada aplikasi *google drive* yang sudah dapat diakses oleh seluruh yang memiliki link *google drive* tersebut.

Langkah selanjutnya yang dilakukan adalah membuat grup kelas menggunakan aplikasi *whatsapp*. Setelah grup dibuat masukkan nomor HP seluruh murid kedalam grup *whatsapp*. Pada tampilan deskripsi grup *whatsapp* tersebut muat link materi dari *google drive* tersebut. Hal ini

dilakukan supaya materi pembelajaran siswa tersebut lebih mudah diakses. Kalau tidak dimuat dalam deskripsi grup, dan dikirim melalui *chat grup* akan mempersulit mengaksesnya apabila chat dihapus.



Setelah konten pembelajaran sudah dilengkapi selanjutnya membuat kuis interaktif menggunakan aplikasi *quizizz* dan *kahoot*. Kuis interaktif ini nantinya digunakan untuk membuat asessmen awal pembelajaran dan untuk menguji pemahaman murid terhadap materi yang diajarkan. Dalam membuat kuis pada aplikasi *quizizz* dapat mengaksesnya pada <https://quizizz.com> kemudian login menggunakan akun google dan gunakan akunnya sebagai guru. Disinilah guru membuat beberapa pertanyaan yang dibuat berupa pilihan ganda, melengkapi kotak dan lain sebagainya disesuaikan sesuai keperluan. Tampilan *quizizz*nya seperti berikut:

A screenshot of the Quizizz platform interface. On the left, there's a sidebar with options like 'Dapatkan Super Gratis', 'Ajak guru lain pakai Quizizz', 'Buat', 'Cari', 'Perpustakaanku', 'Hasil', 'Kelas', and 'Pengaturan'. The main area shows a list of quizzes under 'Dipublikasikan (81)'. The first few quizzes listed are: 'Satua Bali Kelas XI' (11 Pertanyaan, 11th Grade, Education), 'Satua Bali Kelas X' (15 Pertanyaan, 10th Grade, Education), 'Paribasa Bali' (8 Pertanyaan, University, Religious Studies), and 'Wacana Basa Bali X' (9 Pertanyaan, University, Other). Each quiz card includes the title, number of questions, grade level, subject, and the user who created it ('Adi Upadana'). There are also 'Sebarkan' and 'Mainkan' buttons for each quiz.

Selain menggunakan aplikasi *quizizz* dapat juga menggunakan aplikasi *kahoot*. Cara pembuatannya hampir sama. Masing-masing aplikasi memiliki kelebihannya. Pembuatan kuis interaktif menggunakan *kahoot* dapat mengakses pada link www.kahoot.com. Untuk aplikasi *kahoot* dalam menggunakan kuis secara langsung memerlukan bantuan LCD Proyektor. Kedua aplikasi ini penulis sering gunakan untuk menyediakan pembelajaran yang menarik bagi murid. Tampilan aplikasi *kahoot* sebagai berikut:

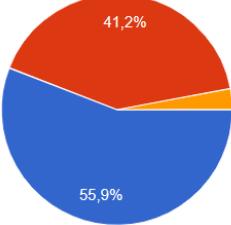
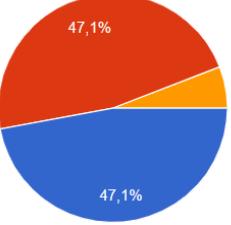
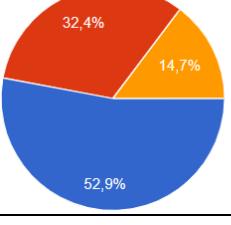
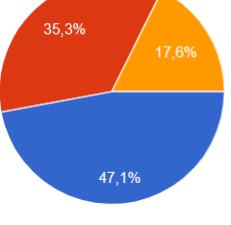
Untuk penilaian sumatif penulis menggunakan aplikasi *google formulir*. Aplikasi ini merupakan bagian dari aplikasi *google workspace for education*. Kelebihan aplikasi ini adalah nilai yang diperoleh murid dapat langsung muncul tanpa harus mengoreksinya. Selain hal tersebut untuk menyusun analisis hasilnya juga cukup mudah. Langkah penggunaannya adalah membuka *google drive* dengan menggunakan akun belajar.id yang diberikan oleh kemendikbud ristek kemudian membuat *google formulirnya* yang berisikan soal penilaian berbentuk pilihan ganda.

Proses Pembelajaran

Pada tahapan pembelajaran, pertama yang penulis lakukan adalah menyapa murid, melakukan absensi, menanyakan kabar, serta melakukan apersepsi awal. Selanjutnya untuk mengetahui pengetahuan awal dari murid dilaksanakan asessmen awal pembelajaran dengan memberikan link soal yang sudah disusun pada aplikasi *quizizz* maupun *kahoot*. Selanjutnya murid menyimak penjelasan dari guru. Pada tahapan kegiatan inti guru dapat melakukan metode langsung, diskusi maupun yang lainnya dengan memanfaatkan konten materi yang sudah dibuat. Melalui materi tersebut murid melakukan literasi dengan membaca dan memahami materi yang akan dipelajari. Tahap ini guru dapat membentuk beberapa kelompok untuk murid dapat berdiskusi. Selanjutnya arahkan murid untuk mempersentasikan hasil yang diperoleh. Dari hasil diskusi guru memberikan beberapa penguatan. Sampai akhirnya murid dapat memberikan kesimpulan. Untuk menguji pemahaman murid guru kembali memberikan link kuis interaktif yang sudah dibuat kepada murid. Untuk penilaian sumatif guru memberikan link berupa *google formulir* yang sudah dibuat dan dapat dikerjakan oleh murid. Setelah dikerjakan guru sudah dapat memberikan analisis dari materi yang didapatkan.

Refleksi Pembelajaran

UMPAN BALIK PEMBELAJARAN

No	Pertanyaan	Hasil Kuisioner										
1	Pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru dengan menggunakan media digital yang dimuat dalam deskripsi <i>grup whatsapp</i> kelas.	 <table border="1"> <thead> <tr> <th>Kategori</th> <th>Persentase</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Sangat Baik</td> <td>55,9%</td> </tr> <tr> <td>Baik</td> <td>41,2%</td> </tr> <tr> <td>Cukup Baik</td> <td>2,9%</td> </tr> <tr> <td>Kurang Baik</td> <td>0%</td> </tr> </tbody> </table>	Kategori	Persentase	Sangat Baik	55,9%	Baik	41,2%	Cukup Baik	2,9%	Kurang Baik	0%
Kategori	Persentase											
Sangat Baik	55,9%											
Baik	41,2%											
Cukup Baik	2,9%											
Kurang Baik	0%											
2	Penggunaan <i>Grup Whatsapp</i> sebagai kelas maya untuk berkomunikasi tentang pembelajaran.	 <table border="1"> <thead> <tr> <th>Kategori</th> <th>Persentase</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Sangat Baik</td> <td>47,1%</td> </tr> <tr> <td>Baik</td> <td>47,1%</td> </tr> <tr> <td>Cukup Baik</td> <td>5,8%</td> </tr> <tr> <td>Kurang Baik</td> <td>0%</td> </tr> </tbody> </table>	Kategori	Persentase	Sangat Baik	47,1%	Baik	47,1%	Cukup Baik	5,8%	Kurang Baik	0%
Kategori	Persentase											
Sangat Baik	47,1%											
Baik	47,1%											
Cukup Baik	5,8%											
Kurang Baik	0%											
3	Kuis teraktif dengan Aplikasi <i>Quizizz</i> dan <i>Kahoot</i> untuk pembelajaran	 <table border="1"> <thead> <tr> <th>Kategori</th> <th>Persentase</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Sangat Baik</td> <td>52,9%</td> </tr> <tr> <td>Baik</td> <td>32,4%</td> </tr> <tr> <td>Cukup Baik</td> <td>14,7%</td> </tr> <tr> <td>Kurang Baik</td> <td>0%</td> </tr> </tbody> </table>	Kategori	Persentase	Sangat Baik	52,9%	Baik	32,4%	Cukup Baik	14,7%	Kurang Baik	0%
Kategori	Persentase											
Sangat Baik	52,9%											
Baik	32,4%											
Cukup Baik	14,7%											
Kurang Baik	0%											
4	Secara keseluruhan guru dalam mengajar di kelas	 <table border="1"> <thead> <tr> <th>Kategori</th> <th>Persentase</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Sangat Memuaskan</td> <td>47,1%</td> </tr> <tr> <td>Memuaskan</td> <td>35,3%</td> </tr> <tr> <td>Cukup Memuaskan</td> <td>17,6%</td> </tr> <tr> <td>Kurang Memuaskan</td> <td>0%</td> </tr> </tbody> </table>	Kategori	Persentase	Sangat Memuaskan	47,1%	Memuaskan	35,3%	Cukup Memuaskan	17,6%	Kurang Memuaskan	0%
Kategori	Persentase											
Sangat Memuaskan	47,1%											
Memuaskan	35,3%											
Cukup Memuaskan	17,6%											
Kurang Memuaskan	0%											

Hasil umpan balik dari penerapan pembelajaran yang mengoptimalkan penggunaan media pembelajaran berupa konten digital respon muridnya 55,9% memberikan Sangat Baik, 41,2% memberikan Baik, 2,9 memberikan cukup baik. Kemudian penggunaan whatsapp sebagai kelas maya dari umpan balik murid memeberikan Sangat Baik 47,1%, Baik 47,1% dan Cukup Baik 5,8%. Penerapan kuis interaktif dalam pembelajaran dari umpan balik murid yaitu Sangat Baik 52,9%, Baik 32,4%, dan Cukup Baik 14,7%. Dari penggunaan media tersebut umpan balik mengenai proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru adalah 47% Sangat Baik, 35,3% Baik dan 17,6% Cukup Baik. Kuisioner ini diisi oleh 34 orang responden. Secara keseluruhan hasil penerapan optimalisasi penggunaan media pembelajaran dengan google workspace for education, whatsapp dan kuis interaktif pada mata pelajaran bahasa bali di sma negeri 3 amlapura mendapatkan rata-rata baik dan mudah untuk mengakses materi.

SIMPULAN

Pembelajaran era digital menuntut guru untuk memberikan pengajaran yang menarik, inovatif dan kreatif serta materi pelajaran yang mudah untuk diakses, sehingga murid tidak jemu dan dapat menyerap materi yang diberikan dengan baik. Media pembelajaran yang cukup mudah digunakan dan diakses adalah aplikasi *google workspace for education* yang merupakan aplikasi

keluaran kemendikbudristek yang bekerja sama dengan *google* untuk membantu mewujudkan pendidikan di era digital. Aplikasi *Whatsapp* juga dapat digunakan dalam menyediakan konten-konten pembelajaran, serta kuis interaktif untuk membantu membangkitkan motivasi belajar murid.

Hasil umpan balik dari penerapan pembelajaran yang mengoptimalkan penggunaan media pembelajaran berupa konten digital respon muridnya. Secara keseluruhan hasil penerapan optimalisasi penggunaan media pembelajaran dengan *google workspace for education*, *whatsapp* dan kuis interaktif pada Mata Pelajaran Bahasa Bali di SMA Negeri 3 Amlapura mendapatkan rata-rata baik dan mudah untuk mengakses materi.

DAFTAR PUSTAKA

- Basyiruddin Usman. 2002. Media Pendidikan. Jakarta: Ciputat Press.
- Gulo, W. 2004. Metode Penelitian. Jakarta: Gramedia.
- Nasrullah dan Rulli. 2017. Media Sosial (Prespektif Komunikasi, Budaya, dan Sosioteknologi). Bandung: Simbiosa Rekatama Media.
- Riduwan. 2006. Belajar Mudah Penelitian Untuk Guru, Karyawan, dan Penelitian Pemula. Badung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2012. Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta
- Wendra, I Wayan. 2008. Buku Ajar Penulisan Karya Ilmiah. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha
- Sudjimat, Dwi Agus. 2004. Metodologi Penelitian. Surabaya: Universitas PGRI Adibuan Surabaya
- Elmy Tasya Khairally. 2023. Artikel Diakses Tanggal 16 Maret 2024
[https://www.detik.com/bali/berita/d-6514058/4-teori-belajar-yang-wajib-dipahami-beserta-penerapannya#:~:text=Teori%20belajar%20adalah%20suatu%20teori,di%20kelas%20maupun%20luar%20kelas. \)](https://www.detik.com/bali/berita/d-6514058/4-teori-belajar-yang-wajib-dipahami-beserta-penerapannya#:~:text=Teori%20belajar%20adalah%20suatu%20teori,di%20kelas%20maupun%20luar%20kelas.)