

PENGEMBANGAN MEDIA E- LEARNING BERBASIS GOOGLE CLASSROOM UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN EKONOMI KELAS XI DI SMA UNGGUL SAKTI JAMBI

by Yantoro Yantoro

Submission date: 07-Aug-2021 12:05PM (UTC+0700)

Submission ID: 1628663693

File name: 264-Article_Text-543-1-10-20200601.pdf (759.1K)

Word count: 5151

Character count: 33089



+62 813 8765 4578
+62 813 8765 4578
<https://dinastirev.org/JMPIS>
dinasti-info@gmail.com

PENGEMBANGAN MEDIA E-LEARNING BERBASIS GOOGLE CLASSROOM UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN EKONOMI KELAS XI DI SMA UNGGUL SAKTI JAMBI

Deviyanti¹, Ekawarna², Yantoro³

¹) Alumni Program Studi Magister Pendidikan Universitas Jambi, Jambi, Indonesia

²) Dosen Universitas Jambi, Jambi, Indonesia

³) Dosen Universitas Jambi, Jambi, Indonesia

ARTICLE INFORMATION

Received: 27 Mei 2020

Revised: 31 Mei 2020

Issued: 1 Juni 2020

Corresponding author: first author

E-mail:

deviant050985@gmail.com

eka.warna@unja.ac.id



DOI:10.38035/JMPIS

Abstrak: Perkembangan dunia Teknologi Informasi saat ini sudah berlari sedemikian cepatnya. Banyak alternatif-alternatif baru tercipta di era disruptive ini, dimana siapapun yang tidak bergerak dengan cepat terhadap perubahan teknologi maka dia akan tertinggal. Begitu juga dalam hal teknologi pembelajaran di sekolah-sekolah saat ini, teknik yang digunakan semakin beragam dan tekno oriented yang dikenal dengan istilah E-Learning. Beberapa teknologi pembelajaran yang terkait e-learning juga mulai dikembangkan untuk memaksimalkan pembelajaran yang mengalami keterbatasan waktu dalam penyampaian materi, dan kebosanan dalam belajar di berbagai lembaga pendidikan yang belum terjamah. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development or Production, Implementation, and Evaluation). Penelitian ini melibatkan siswa kelas XI SMA Unggul Sakti Jambi. Ketepatan dalam memilih model pengembangan akan menghasilkan produk yang tepat yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Hasil penelitian ini menunjukkan peningkatan hasil belajar kognitif yang signifikan dengan penggunaan media e-learning berbasis Google Classroom dapat menghasilkan pembelajaran yang lebih efektif. Hasil uji coba lapangan memperoleh hasil sebesar 93,33% siswa mencapai nilai ketuntasan belajar minimal (KBM). Terdapat perbedaan hasil belajar pada kelompok besar dengan rata-rata meningkat sebesar 29,84% dari kelas yang tidak menggunakan media pembelajaran Google Classroom (kelas konvensional) sebesar 63 dan kelas yang menggunakan media pembelajaran Google Classroom 81,8 menggunakan skala nilai 100. Media Pembelajaran ini juga dapat melaksanakan kegiatan belajar mengajar secara virtual (di luar jam efektif sekolah). Tidak hanya dapat digunakan untuk memberikan bahan ajar kepada siswa, media e-learning berbasis Google Classroom juga dapat dimanfaatkan untuk kegiatan diskusi kelas dan penilaian belajar siswa dengan waktu yang lebih efisien.

Kata Kunci: media, e-learning, google classroom, ekonomi

PENDAHULUAN

Pada abad 21, revolusi ilmu pengetahuan dan teknologi, perubahan masyarakat, pemahaman cara belajar siswa, serta kemajuan media komunikasi dan informasi memberikan arti tersendiri bagi kegiatan pendidikan. Hal ini tampak pada penyebaran informasi dan komunikasi yang sangat cepat melalui perangkat elektronik di dunia maya. Seiring dengan kondisi tersebut, dunia pendidikan menjadi satu sektor yang memperlihatkan dampak yang cukup signifikan baik itu berdampak positif maupun negatif yang tertuang dalam kegiatan pembelajaran.

Kegiatan pembelajaran memiliki peran penting dalam upaya peningkatan kualitas Pendidikan. Kegiatan pembelajaran yang baik harus mampu untuk mengakomodir setiap kebutuhan peserta didik. Pada dasarnya, kegiatan belajar harus bisa dilaksanakan kapanpun dan dimanapun tanpa terikat oleh ruang dan waktu. Sehingga, keterbatasan waktu belajar yang seharusnya tidak lagi menjadi suatu permasalahan.

Setyosari dan Sihkabuden dalam Sewang (2017:35) menegaskan bahwa pengajar hendaknya terus berupaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran melalui bermacam-macam aktifitas antara lain: (1) meningkatkan komitmen terhadap perbaikan kualitas pembelajaran; (2) merancang kegiatan pembelajaran secara sistematis; dan (3) memberdayakan teknologi dan media pembelajaran dalam kelas.

Berdasarkan pernyataan di atas, memperbaiki kualitas pembelajaran dengan cara mendesain sebuah aktivitas pembelajaran secara sistematis dengan memberdayakan kemajuan media dan teknologi menjadi salah satu solusi dalam memecahkan masalah keterbatasan waktu dan menarik minat dan ketertarikan siswa terhadap pembelajaran.

Hal senada juga diungkapkan Naidu Som (2005) yang menyatakan bahwa *E-learning is intentionally use the network of information technology and communication in the process of learning and teaching other terms that refer to the same thing with online learning or web based learning*. *E-learning* menggunakan jaringan teknologi informasi dan komunikasi dalam proses belajar dan mengajar. Istilah lain yang merujuk pada hal yang sama dengan pembelajaran online atau pembelajaran berbasis web.

Google Classroom berperan sebagai media atau alat yang dapat digunakan oleh pengajar dan siswa untuk menciptakan kelas online atau kelas secara virtual, dimana guru dapat memberikan pengumuman maupun tugas ke peserta didik yang diterima secara langsung (*real time*) oleh peserta didik tersebut.

Berdasarkan observasi awal peneliti di SMA Unggul Sakti Jambi yang dilaksanakan pada tanggal 13 - 27 Juni 2019 dengan instrument angket yang diberikan kepada guru ekonomi yang mengajar di SMA Unggul Sakti Jambi mengenai sarana ICT dan penggunaan media berbasis *e-learning* dalam pembelajaran ekonomi di SMA Unggul Sakti dapat dikemukakan bahwa secara umum proses pembelajaran di sekolah tersebut telah dilaksanakan dengan baik dan sarana perangkat ICT di sekolah juga dikategorikan memadai, adaptasi pembelajaran dengan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi telah diterapkan dalam proses belajar mengajar hampir semua mata pelajaran. Meskipun intensitasnya keseluruhan tetapi dalam proses pembelajaran selama ini relatif kecil bersentuhan dengan TIK. Metode konvensional masih mendominasi sehingga pembelajaran hanya terpusat pada salah satu sumber belajar yaitu buku, akibatnya penyampaian materi menjadi cenderung monoton yang akan menyebabkan siswa menjadi kurang antusias, pendeknya durasi ruang

diskusi siswa, malas dalam belajar yang membuat siswa menjadi tergantung pada penjelasan dan bantuan guru sehingga hasil belajar yang diperoleh rendah dan tidak terjadinya ketercapaian tujuan dalam sebuah proses pembelajaran.

Berdasarkan data yang diperoleh peneliti, hasil belajar siswa kelas XI IPS 1 SMA Unggul Sakti Jambi pada mata pelajaran ekonomi dapat dikatakan masih rendah. Dari hasil ujian semester ganjil mata pelajaran ekonomi yang peneliti peroleh dari guru ekonomi, nilai siswa kelas XI IPS 1 pada pelajaran ekonomi dibawah rata-rata KBM (Ketuntasan Belajar Minimal) yaitu 75. Dari 30 orang siswa hanya 10 orang siswa (33,3%) yang sudah tuntas mendapat diatas nilai rata-rata 75 sedangkan 20 orang siswa (66,6%) masih belum tuntas karena nilai yang dicapai masih dibawah rata-rata KBM.

Media *e-learning* berbasis *Google Classroom* merupakan solusi atas beberapa permasalahan pembelajaran di atas yang perlu diterapkan di SMA Unggul Sakti Jambi. Keberadaan sistem pembelajaran ini memang menarik dan efektif membantu guru atau siswa dapat berbagi ide, gagasan, dan menjadi agenda interkasi bagi siswa dan guru, tanpa harus bertatap muka. Pembelajaran akan menjadi lebih interkatif dan pembelajaran tidak hanya dapat berlangsung didalam kelas, tetapi siswa juga tetap dapat belajar ketika mereka berada di luar sekolah serta memberikan pengalaman berbeda dari biasanya.

Berdasarkan latar belakang dan observasi awal di atas maka diperlukan pengembangan lebih lanjut media *e-learning* berbasis *Google Classroom*. Dalam hal ini, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan dengan judul “*Pengembangan Media E-Learning Berbasis Google Classroom Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI di SMA Unggul Sakti Jambi*”.

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan sebelumnya, adapun tujuan-tujuan yang akan di capai dalam penelitian ini yaitu: 1) Untuk menghasilkan produk media *e-learning* berbasis *Google Classroom* pada mata pelajaran ekonomi kelas XI di SMA Unggul Sakti Jambi. 2) Untuk mengetahui produk berupa media *e-learning* berbasis *Google Classroom* yang telah dikembangkan dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi kelas XI di SMA Unggul Sakti Jambi.

KAJIAN PUSTAKA

Media Pembelajaran

A medium (plural, media) is a channel of communication. Derived from the Latin word meaning between, the term refers to anything that carries information between a source and receiver. Examples include film, television, diagrams, printed materials, computers, and instructors. They are considered instructional media when they carry message with an instructional purpose. The purpose of media is to facilitate communication (Smaldino, 1996:8)

Dari kutipan tersebut dijelaskan bahwa media adalah suatu saluran informasi. Berasal dari bahasa Latin yang mengandung arti perantara. Istilah ini mengacu pada apapun yang membawa informasi antara sumber dan penerima. Contohnya antara lain film, televisi, diagram, bahan cetakan, komputer, dan instruktur. Hal ini dianggap media pembelajaran ketika sesuatu itu membawa pesan dengan tujuan pembelajaran. Tujuan media itu sendiri adalah untuk memfasilitasi komunikasi.

Lebih lanjut Asyhar (2011:5) menjelaskan bahwa media pembelajaran dapat dipahami sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari suatu sumber secara terencana, sehingga terjadi lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif. Sedangkan menurut Rusman (2013:60), media pembelajaran adalah alat atau bentuk stimulus yang berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran.

Kedua pendapat tersebut bermuara pada pengertian yang sama bahwa media pembelajaran digunakan untuk menampilkan atau menyampaikan informasi maupun materi pembelajaran dalam merangsang perhatian dan minat untuk meningkatkan efektivitas dalam mencapai tujuan pembelajaran. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah sarana atau alat dalam pembelajaran untuk menciptakan kondisi belajar dan mempermudah dalam interaksi antara pemberi pesan (guru) dan penerima pesan (siswa).

Peran media pembelajaran sebagai teknologi pembawa informasi, dapat dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran untuk menyampaikan isi atau materi pembelajaran sehingga membuat pembelajaran lebih efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar.

E-Learning

Istilah *e-learning* memiliki definisi yang sangat luas. *E-learning* terdiri dari huruf *e* yang merupakan singkatan dari *electronic* dan kata *learning* yang artinya pembelajaran. *E-learning is the use of Internet technologies to enhance knowledge and performance. E-learning technologies offer learners control over content, learning sequence, pace of learning, time, and often media, allowing them to tailor their experiences to meet their personal learning objectives* (Jethro:Vol 2, No.1). *E-learning* adalah penggunaan teknologi Internet untuk meningkatkan pengetahuan dan kinerja. Teknologi *e-learning* menawarkan kontrol peserta didik atas konten, urutan pembelajaran, kecepatan belajar, waktu, dan seringkali media, memungkinkan mereka untuk menyesuaikan pengalaman mereka untuk memenuhi pembelajaran pribadi mereka tujuan.

Penggunaan *e-learning* dalam proses pembelajaran berkaitan erat dengan penggunaan komputer. Dengan komputer proses belajar bisa menjadi lebih dinamis karena komputer memiliki beragam fitur. Dengan demikian proses belajar menjadi menyenangkan. Perkembangan *e-learning* memang tidak dapat dipisahkan dari teknologi internet yang mengalami perkembangan pesat. Walaupun demikian internet merupakan media yang sangat penting dalam *e-learning*. Dengan internet, pembelajaran *online* dapat dilangsungkan.

Aditya (2018:2) menambahkan juga bahwa *e-learning* metode pembelajaran baru yang memanfaatkan teknologi internet yang dapat diakses kapanpun dan dimanapun sehingga pembelajaran tidak hanya dilakukan di dalam ruang kelas dan pada saat jam pelajaran, namun pembelajaran bisa dilakukan dimana saja dan kapan saja jika dibutuhkan.

Inovasi pembelajaran *e-learning* merupakan model pembelajaran baru dalam pendidikan dimana memberikan peran dan fungsi yang besar bagi dunia pendidikan. Hal ini untuk menjawab kekurangan dan kelemahan pendidikan konvensional (pendidikan pada umumnya) diantaranya adalah keterbatasan ruang dan waktu dalam proses pendidikan konvensional. (Nadzirroh, faridatun 2017 : 2).

Google Classroom

Layanan *Google Classroom* ini diperkenalkan sebagai fitur *G-Suite for Education* pada tanggal 6 Mei 2014, diikuti dirilis publiknya pada tanggal 12 Agustus 2014. Pada bulan Juni 2015, *Google* mengumumkan API kelas dan tombol berbagi untuk situs *web*, yang memungkinkan administrator sekolah dan pengembang selanjutnya terlibat dengan *Google Classroom*. Pada bulan Maret 2017, *Google* membuka kelas untuk mengizinkan pengguna *Google* pribadi masuk kelas tanpa persyaratan memiliki akun *G Suite for Education*, dan pada bulan April, memungkinkan bagi pengguna *Google* pribadi untuk membuat dan mengajar kelas (Imaduddin, 2018 : 4).

Iftakhar (2016:12) mendefinisikan *Google Classroom* sebagai berikut: *Google Classroom is considered as one of the best platforms out there for enhancing teachers' workflow. "It provides a set of powerful features that make it an ideal tool to use with students. 'Classroom helps teachers save time, keep classes organized, and improve communication with students. It is available to anyone with Google Apps for Education, a free suite of productivity tools including Gmail, Drive and Docs. Google kelas dianggap sebagai salah satu platform terbaik di luar sana untuk meningkatkan alur kerja guru. Google Classroom ini menyediakan satu set fitur canggih yang membuat alat yang ideal untuk digunakan dengan siswa. Kelas membantu guru menghemat waktu, menjaga kelas tetap teratur, dan meningkatkan komunikasi dengan siswa. Hal ini tersedia bagi siapa saja dengan Google Apps for Education, suite gratis alat produktivitas termasuk Gmail, Drive dan Documents.*

Selangkan menurut Numertayasa (2017:137) mendefinisikan *Google Classroom* sebagai suatu serambi pembelajaran campuran untuk setiap ruang lingkup pendidikan sehingga dapat memudahkan seorang guru dalam membuat, membagikan, dan menggolongkan setiap penugasan tanpa kertas.

Berdasarkan uraian di atas, dapat dikemukakan bahwa *Google Classroom* merupakan media pembelajaran berbasis jejaring sosial dalam mendukung proses pembelajaran terutama pada kelas virtual, dimana *Google Classroom* menyediakan fasilitas untuk berbagi materi, berkomunikasi dan berdiskusi dengan teman maupun guru serta mengerjakan tugas secara online yang dapat digunakan kapan saja dan dimana saja.

Hasil Belajar

Menurut Djamarah dan Zain dalam Ananda (2019:340) "*learning outcomes are students' mastery of the material / subject matter that has been given when the teaching process takes place*". Hasil belajar adalah penguasaan siswa terhadap materi / subjek materi yang telah diberikan saat proses pengajaran berlangsung. Menurut Tella dalam Triarisanti dan Purnawarman (2019:130) "*Learning outcomes are the most important factor in learning, because they can describe the state of learners in understanding the material delivered by lecturers*". Hasil belajar adalah faktor terpenting dalam belajar, karena mereka dapat menggambarkan keadaan peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan oleh pengajar.

Menurut Dimiyati dan Mudjiono (2009:47) hasil belajar merupakan indikator dari perubahan yang terjadi pada individu setelah mengalami proses belajar mengajar, dimana untuk mengungkapkannya menggunakan suatu alat penilaian yang disusun oleh guru, seperti tes evaluasi.

Hal ini dimaksudkan untuk mengetahui sejauh mana siswa tersebut memahami dan mengerti pelajaran yang diberikan. Hasil belajar juga merupakan prestasi yang dicapai oleh siswa dalam bidang studi tertentu untuk memperolehnya menggunakan standar sebagai pengukuran keberhasilan seseorang. Berdasarkan teori Taksonomi Bloom (Nana Sudjana, 2009:23-29) hasil belajar dalam rangka studi dicapai melalui tiga kategori ranah antara lain, kognitif, afektif, dan psikomotor.

Dari pendapat tersebut dapat dikemukakan bahwa suatu hasil yang menggambarkan kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar yang nampak pada diri individu berupa perubahan tingkah laku secara kuantitatif. Hasil inilah yang akan menjadi ukuran tingkat keberhasilan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan.

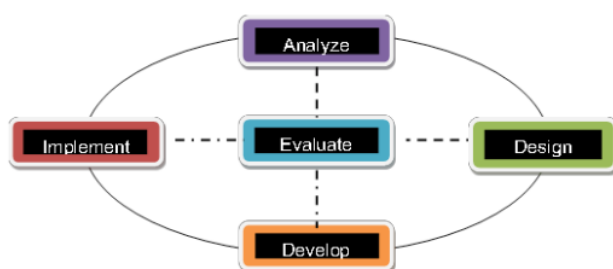
METODE PENELITIAN

Model penelitian yang digunakan dalam media pembelajaran *e-learning* berbasis *Google Classroom* pada mata pelajaran ekonomi kelas XI di SMA Unggul Sakti Jambi ini adalah penelitian pengembangan. Salah satu ciri ketepatan produk hasil pengembangan yaitu produk tersebut dapat diaplikasikan dengan baik dan memberi manfaat bagi para penggunanya. Hasil produk pengembangan yang baik dan tepat akan meningkatkan motivasi dan keinginan siswa untuk memperoleh pengetahuan lebih dalam terhadap materi yang disajikan.

Model penelitian pengembangan yang digunakan dalam pengembangan media *e-learning* berbasis *Google Classroom* ini adalah model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Beberapa alasan pemilihan metode ADDIE ini antara lain: 1) Model ADDIE adalah model yang memberikan kesempatan untuk melakukan evaluasi dan revisi secara terus-menerus dalam setiap fase yang dilalui. Sehingga produk yang dihasilkan menjadi produk yang valid dan reliabel. 2) Model ADDIE sangat sederhana tapi implementasinya sistematis.

Branch (2009:1) menyatakan : “*ADDIE is an acronym for Analyze, Design, Develop, Implement, and Evaluate*”. ADDIE adalah akronim dari: (1) Analisis, (2) Desain, (3) Pengembangan, (4) Implementasi atau eksekusi, dan (5) Evaluasi/ umpan balik.

Kelima tahap prosedur pengembangan tersebut dapat dilihat dalam tahap-tahap pengembangan pada Gambar berikut ini:



Sumber : Robert Maribe Branch (2009)

Gambar 1. *The ADDIE concept*

Uji coba media *e-learning* berbasis *Google Classroom* dilakukan dengan beberapa tahapan, yaitu : 1) desain uji coba (validasi ahli) yang dilakukan oleh 1 orang ahli bidang materi dan 1

orang ahli media, 2) uji coba perorangan (*one-to-one trial*), 3) uji coba kelompok kecil dan 4) uji coba kelompok besar.

Data penelitian pengembangan ini, jenis data yang diambil yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Data kuantitatif diperoleh dari isian angket berupa saran dalam perbaikan media *e-learning* berbasis *Google Classroom*. Data kualitatif diperoleh dari tim validasi yang terdiri dari ahli materi dan ahli media. Data tersebut berupa pernyataan, saran dan komentar terhadap produk, baik pada tahap uji validasi ahli atau tahap uji coba lapangan. Sedangkan data kuantitatif diperoleh dari data hasil angket siswa mengenai tanggapan siswa tentang media *e-learning* berbasis *Google Classroom* yang telah dibuat serta hasil *pre-test* dan *post-test* siswa.

Untuk menghimpun data selama proses pengembangan media pembelajaran berbasis *e-learning* pelajaran ekonomi kelas XI IPS di SMA Unggul Sakti Jambi menggunakan *test*, observasi, angket dan validasi. Soal-soal *pre-test* dan *post-test* terlebih dahulu diujicobakan di luar kelas sampel yang telah mempelajarinya. Dari uji coba tersebut dianalisis validitas, daya beda, tingkat kesukaran dan reliabilitasnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Pengembangan

Prosedur Pengembangan Produk

a) Tahap analisis. Pada tahap analisis ini yang dilakukan adalah memvalidasi analisis kurikulum, kesenjangan kerja, menetapkan tujuan pengajaran, analisis pembelajar, memeriksa sumber daya yang tersedia, serta menyusun rencana kerja. Hasil analisis yang telah dilakukan digunakan sebagai pedoman dan pertimbangan dalam menyusun media pembelajaran serta mengidentifikasi kemungkinan penyebab dari masalah yang muncul.

b) Prosedur selanjutnya setelah penyusunan rencana kerja dalam tahap analisis selesai dilakukan adalah membuat desain/kerangka/tampilan media pembelajaran *e-learning* berbasis *Google Classroom* dengan berpedoman dari tahap analisis dimana peneliti mendapatkan informasi yang dibutuhkan dalam pengembangan produk. Di samping membuat konsep tampilan media pembelajaran, juga dilakukan penyiapan bahan/materi yang akan dimuat ke dalam media *e-learning* tersebut.

c) Pengembangan. Pada tahap ini, dilakukan validasi media *e-learning* yang telah dibuat melalui pertimbangan ahli untuk mendapatkan data tentang hasil produk media *e-learning* berbasis *Google Classroom*. Yang menjadi tim ahli atau validator merupakan dua orang dosen Universitas Jambi yang berpengalaman sebagai tim ahli atau validator yaitu Bapak Dr. Hary Soedarto Harjono, M.Pd. dan Bapak Dr. Suratno, M.Pd. Validasi ini dilakukan dengan mendatangi langsung ahli untuk menilai dan memvalidasi produk yang dibuat dengan memperlihatkan rancangan desain, para pakar diminta untuk menilainya sehingga selanjutnya dapat diketahui kelemahan dan kekuatannya.

Setelah ahli materi melihat dan menyimak media *e-learning*, berdasarkan tabel hasil validasi materi, media pembelajaran *e-learning* yang dikembangkan mendapatkan jumlah skor 92% yang termasuk dalam kategori sangat layak untuk digunakan, dan disetujui untuk diujicobakan.

Tabel 1. Validasi Ahli Materi

No	Pernyataan	Skor	Persentase	Kategori
A	Kualitas Isi	31	96%	Sangat Layak
B	Keterpaduan Tujuan Pembelajaran	18	90%	Sangat Layak
C	Timbal Balik dan Adaptasi	6	75%	Layak
D	Motivasi	8	100%	Sangat Layak
Jumlah Skor		63	92%	Sangat Layak

Pada ahli media, media pembelajaran berbasis *e-learning* yang dikembangkan, pada tahap pertama ini memperoleh skor 47 dengan persentase 90% yang termasuk kategori sangat layak untuk digunakan.

Tabel 2. Validasi Ahli Media

No	Pernyataan	Skor	Persentase	Kategori
A	Kualitas Isi	4	100%	Sangat Layak
B	Timbal Balik dan adaptasi	4	100%	Sangat Layak
C	Motivasi	7	87%	Layak
D	Rancangan Tampilan Media Pembelajaran	18	90%	Sangat Layak
E	Kemudahan Interaksi	6	75%	Layak
F	Aksesibilitas	8	100%	Sangat Layak
Jumlah Skor		47	90%	Sangat Layak

Namun media yang dikembangkan ini masih harus direvisi sesuai saran ahli media pembelajaran. Berdasarkan hasil validasi dari tim ahli, penyebaran angket dan hasil pengamatan, maka dilakukan beberapa revisi sebagai berikut:

Tabel 3. Saran Ahli Media

No	Pernyataan	Skor
1	Akan Lebih baik media dilengkapi dengan narasi dan penjelasan	Menambahkan narasi dan penjelasan singkat di awal video berupa tujuan pembelajaran



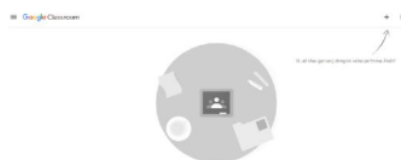
Gambar 2. Tampilan Awal (Frame 1 dan 2) Video Sebelum Revisi



Gambar 3. Tampilan Awal (Frame 1 dan 2) Video Setelah Revisi

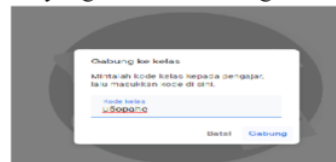
d) Tahap Implementasi. Pada tahap ini kegiatan yang dilakukan oleh peneliti adalah menerapkan dan mengujicobakan produk terhadap penggunaan media e-learning. Tujuan diadakan uji coba adalah untuk mengumpulkan data tentang kualitas produk yang dihasilkan dan peran produk dalam peningkatan kualitas hasil belajar siswa. Penilaian terhadap tersebut melalui angket yang dinyatakan melalui 12 item pertanyaan yang diperoleh dari hasil tes validitas dan reabilitas pada uji coba instrumen yang diujicobakan kepada 30 peserta didik. Uji coba yang dilaksanakan terdiri dari tiga tahap yaitu uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar.

- Panduan uji coba:
- Sign Up Google Classroom Bagi Peserta Didik dengan mengetikkan <http://www.googleclassroom.com>.



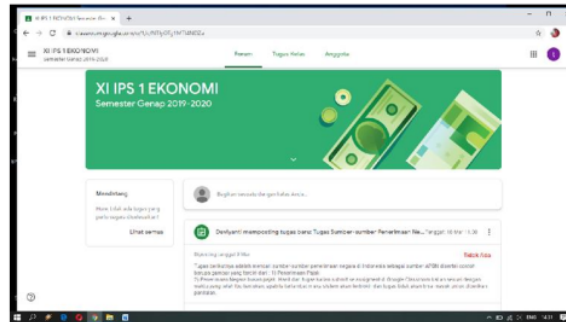
Gambar 4. Halaman Muka Google Classroom

- Pembuatan akun Google Classroom untuk pengguna baru dilakukan dengan memilih tanda + dan mengklik “Gabung ke Kelas” dengan memasukkan kode kelas atau *group* yang diperoleh dari guru berupa kode yang terdiri dari 7 digit lalu mengklik “Gabung”.



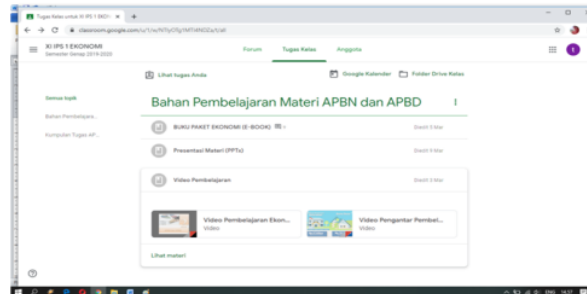
Gambar 5. Form Gabung Kelas bagi Siswa

- Siswa dapat berdiskusi, *share* artikel, video, jurnal untuk didiskusikan pada forum *Google Classroom*



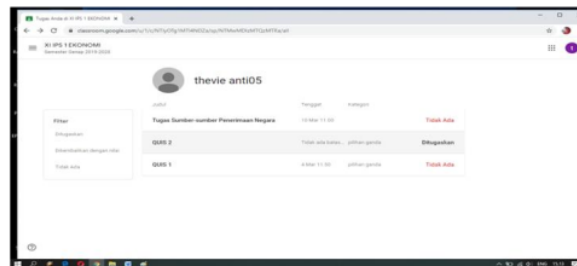
Gambar 6. Tampilan Menu Google Classroom

- Siswa dapat mengakses atau menggunakan fitur yang ada di *google classroom* seperti: Mengakses video pembelajaran, presentasi dan media digital lainnya yang tersedia pada *google kelas*.



Gambar 7. Tampilan Menu Pilihan Materi Unguk Siswa

- Mengakses latihan soal quis ataupun tugas lainnya yang diberikan oleh guru dan akan secara otomatis diberikan nilai.



Gambar 8. Tampilan Fitur Tugas Kelas

- Data Uji Coba
- Pada uji coba perorangan. Analisis data hasil penilaian siswa pada uji coba perorangan dengan media *e-learning* berbasis *Google Classroom* dikembangkan dengan 12 item pernyataan terkait kelayakan media *e-learning* berbasis *Google Classroom* yang dilakukan kepada 5 orang siswa. Dari beberapa indikator didapat skor rata-rata 42,2 dari total skor rata-rata keseluruhan 48, dimana skor tertinggi dari

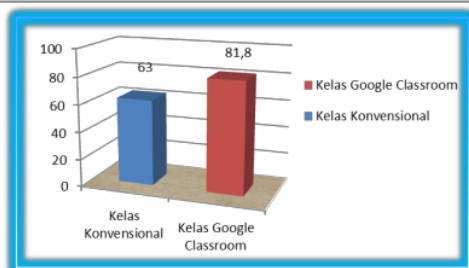
setiap butir adalah 5. Sebesar 87,9%. Angka 87,9% yang diperoleh dari hasil uji coba perorangan dapat disimpulkan bahwa media *e-learning* berbasis *Google Classroom* yang dikembangkan memperoleh kategori sangat layak/sangat baik.

- Hasil uji coba kelompok kecil. Analisis data hasil penilaian siswa pada uji coba kelompok kecil dengan media *e-learning* berbasis *Google Classroom* dikembangkan dengan 12 item pernyataan terkait kelayakan media *e-learning* berbasis *Google Classroom* yang dilakukan kepada 10 orang siswa. Dari beberapa indikator didapat skor rata-rata 40,6 dari total skor rata-rata keseluruhan 48, dimana skor tertinggi dari setiap butir adalah 4. Maka kelayakan yang diperoleh dari uji coba kelompok kecil yaitu sebesar 85% dapat disimpulkan bahwa media *e-learning* berbasis *Google Classroom* yang dikembangkan memperoleh kategori sangat layak/sangat baik. Selain melihat respon siswa terhadap penggunaan media *e-learning* berbasis *Google Classroom*, peneliti juga melihat hasil belajar siswa setelah menggunakan media *e-learning*. Untuk menentukan kemampuan siswa dan melihat hasil belajar siswa dilaksanakanlah *pre-test* dan *post-test* dan nilai rata-ratanya menunjukkan peningkatan hasil belajar.
- Hasil uji coba kelompok besar. Analisis data hasil penilaian siswa pada uji coba kelompok besar dengan media *e-learning* berbasis *Google Classroom* dikembangkan dengan 12 item pernyataan terkait kelayakan media *e-learning* berbasis *Google Classroom* yang dilakukan kepada 30 orang siswa. Dari beberapa indikator didapat skor rata-rata 39,9 dari total skor rata-rata keseluruhan 48, dimana skor tertinggi dari setiap butir adalah 4. Maka kelayakan yang diperoleh dari uji coba kelompok besar yaitu sebesar 83% dapat disimpulkan bahwa media *e-learning* berbasis *Google Classroom* yang dikembangkan memperoleh kategori layak/baik. Melalui tes hasil belajar (perbandingan *pre-test* dan *post test*) yang telah dilakukan kepada 30 orang siswa, terlihat adanya peningkatan hasil tes. Pada saat *pre-test* dilakukan nilai rata-rata diperoleh 62,5 dan pada saat dilaksanakan *post-test* menggunakan *e-learning* berbasis *Google Classroom* diperoleh nilai rata-rata 81,8.

d) Tahap Evaluasi. 1) Dalam memulai kegiatan belajar mengajar pertama kali yang memanfaatkan media pembelajaran *e-learning* berbasis *Google Classroom*, harus dilaksanakan pembekalan kepada para siswa berupa pemaparan tata cara ataupun panduan dalam menggunakan *Google Classroom*. 2) Diperlukan konsistensi dan kontinuitas dalam menyajikan konten/materi pembelajaran yang *up to date* agar media *e-learning* berbasis *Google Classroom* menjadi kebutuhan bagi siswa dalam meng-upgrade pengetahuannya.

Peningkatan Hasil Belajar Siswa

Perbandingan hasil belajar siswa antara nilai rata-rata *post-test* pada kelas kelompok besar atau uji lapangan setelah diberikan perlakuan menggunakan media pembelajaran *Google Classroom* dengan hasil belajar siswa pada kelas yang berbeda (XI IPS 2) dengan materi yang sama tanpa menggunakan media pembelajaran *Google Classroom* (konvensional) dapat dilihat pada grafik berikut:



Gambar 9. Grafik Perbandingan Hasil Belajar Siswa

Terdapat peningkatan hasil belajar pada kelompok besar dengan rata-rata meningkat sebesar 29,84% dari kelas yang tidak menggunakan media pembelajaran Google Classroom (kelas konvensional) sebesar 63 dan kelas yang menggunakan media pembelajaran Google Classroom (kelas Google Classroom) 81,8 menggunakan skala nilai 100. Hasil ini membuktikan bahwa hasil belajar siswa meningkat ketika pada materi APBN dan APBD setelah diterapkannya media pembelajaran *e-learning* berbasis Google Classroom pada proses kegiatan belajar mengajar.

Pembahasan

Pengembangan media pembelajaran ini mengikuti model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). Tahap demi tahap telah dilaksanakan sesuai kebutuhan pengembangan. Adapun tujuan dari semua tahapan pengembangan ini adalah untuk menghasilkan media pembelajaran yang valid, praktis, dan efektif. Berdasarkan hasil pada tahap analisis, dihasilkan kondisi awal peserta didik dan media pembelajaran yang akan dikembangkan. Menurut Kurnia (Vol.1:2019) Tahap analisis bertujuan untuk mengidentifikasi masalah yang terjadi pada siswa pada saat proses pembelajaran.

Analisis yang dilakukan yaitu analisis kurikulum, analisis kesenjangan kerja, analisis untuk menetapkan tujuan pengajaran, analisis pembelajar, analisis sumber daya yang tersedia, serta menyusun rencana kerja.

Setelah melakukan analisis, dilanjutkan dengan merancang desain. Hasil rancangan desain divalidasi oleh tim ahli. Menurut Squires dalam Nurtanto (2016:45) Pengembangan instrumen yang dikembangkan berdasarkan penilaian media pembelajaran yang meliputi kriteria pendidikan, tampilan program yang digunakan dan kualitas secara teknis. Dari masing-masing kriteria multimedia pembelajaran tersebut, memiliki sasaran yang berbeda, dalam hal ini diperlukan tim ahli untuk memvalidasi media yaitu ahli media memvalidasi tampilan program dan kualitas secara teknis dan ahli materi menilai semua kriteria media pembelajaran. Dari masing-masing kriteria akan dikembangkan menjadi beberapa indikator untuk melihat kelayakan media yang telah dibuat. *E-learning* berbasis Google Classroom yang peneliti rancang telah divalidasi oleh ahli materi, ahli desain pembelajaran, dan ahli desain media yang menyatakan bahwa produk layak digunakan dengan beberapa revisi sesuai komentar dan saran dari tim validator. Setelah selesai tahap validasi, dilanjutkan tahap pengembangan. Tahap ini dilakukan dengan mengadakan evaluasi formatif. Menurut Branch (2009:123) terdapat 3 tahap khusus pada evaluasi formatif, yaitu uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba lapangan atau kelompok besar.

Tahap selanjutnya yaitu implementasi yang dilakukan di kelas XI IPS 1 SMA Unggul Sakti Jambi dengan jumlah siswa 30 orang. Pembelajaran dilaksanakan dengan mengikuti semua kegiatan-kegiatan yang ada pada fitur-fitur media *Google Classroom* dan berpedoman dengan RPP yang telah dibuat. Sebelum dilaksanakan pembelajaran dengan menggunakan *Google Classroom*, peneliti memberikan *pre-test* kepada 30 orang peserta didik. Sedangkan *post-test* dilakukan setelah semua kegiatan pembelajaran dengan *Google Classroom* dilaksanakan. Hasil *pre-test* dan *post-test* telah dianalisis dan menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa dengan nilai rata-rata 81,8 dari sebelum menggunakan *Google Classroom* dengan nilai rata-rata hasil belajar 62,5. Peningkatan hasil belajar siswa ini menunjukkan bahwa peserta didik tertarik untuk belajar menggunakan *Google Classroom*.

Hasil belajar yang diperoleh dari pemanfaatan *e-learning* ini hanya menyajikan hasil belajar kognitif. Berdasarkan hasil uji coba kelompok besar terhadap para siswa kelas XI IPS 1 di SMA Unggul Sakti Jambi, dapat dilihat hasil perbandingannya. Terdapat perbedaan hasil belajar pada kelompok besar dengan rata-rata meningkat sebesar 29,84% dari sebelum menggunakan media (kelas konvensional) sebesar 63 dan setelah menggunakan media (kelas *Google Classroom*) 81,8. Hasil ini secara tersirat menunjukkan bahwa penggunaan media *e-learning* berbasis *Google Classroom* sejalan dengan teori belajar konstruktivisme dimana kegiatan pembelajaran terpusat kepada para siswa. Siswalah yang berinteraksi dengan materi/konten pembelajaran sehingga bisa memperoleh pemahaman yang hasil penilaiannya tergantung seberapa intens siswa tersebut mengikuti proses pembelajaran *e-learning*. Hasil penelitian pengembangan ini, didukung dengan hasil penelitian terdahulu yaitu Diemas dan Rina (2017: Vol 02, No 01) yang menyimpulkan bahwa penerapan media *e-learning Tools Google Classroom* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa yang signifikan di SMK Mahardika Surabaya.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan: 1) Pengembangan media pembelajaran *e-learning* berbasis *Google Classroom* pada mata pelajaran ekonomi di SMA Unggul Sakti Jambi, dari hasil validasi ahli materi dan ahli multimedia pembelajaran diketahui bahwa media *e-learning* berbasis *Google Classroom* yang dikembangkan dikategorikan layak dipakai dalam pembelajaran mata pelajaran ekonomi serta memenuhi kriteria sebagai media pembelajaran yang informatif, komunikatif, dan fleksibel. 2) Ditinjau dari sisi capaian siswa, penggunaan media *e-learning* berbasis *Google Classroom* ini terbukti memiliki peran penting dalam meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran ekonomi. Hal itu dibuktikan dengan peningkatan skor rata-rata tes pelajaran ekonomi di kelas uji coba. Terdapat perbedaan hasil belajar pada kelompok besar dengan rata-rata meningkat sebesar 29,84% dari sebelum menggunakan media (kelas konvensional) sebesar 63 dan setelah menggunakan media (kelas *Google Classroom*) 81,8. terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran *Google Classroom*. Capaian yang diperoleh berdasarkan tes terakhir ini jauh lebih tinggi dari tes sebelumnya yang dilakukan secara konvensional dan terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Saran: 1) Materi yang dimuat dan ditautkan pada media *e-learning* ini tidak hanya materi-materi yang telah diberikan di kelas uji coba, tetapi bisa juga memuat bahasan-bahasan lainnya dengan memperhatikan kebutuhan dan karakteristik siswa dan guru. 2) Pengembangan produk lebih lanjut tidak hanya terbatas pada media *e-learning* dalam pelajaran ekonomi, namun juga dapat diimplementasikan pada mata pelajaran, jurusan dan jenjang pendidikan lainnya.

DAFTAR RUJUKAN

- Aditya, Yusuf, Maulana. 2018. Penerapan Google Classroom Pada Pembelajaran Bahasa Inggris di Lembaga Kursus Bahasa Inggris (*e-Home dan Fun Learning*). Vol. IV, No. 4.
- Ananda, Rusyadi. 2019. The Effect of Learning Strategies and Learning Independence on Learning Outcomes in Learning Evaluation Subject. *International Journal on Language Research and Education Studies*. Vol 3, No.3.
- Asyhar, Rayandra. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta : Referensi.
- Branch, Robert Maribe, 2009. *Instructional Design: The ADDIE Approach*. New York : Springer.
- Diemas dan Rina. 2017. Pengaruh Penerapan Tools Google Classroom Pada Model Pembelajaran Project Based Learning Terhadap Hasil Belajar di SMK Mahardika Surabaya. Vol.02, No.01.
- Dimyanti dan Mudjiono. 2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung : Rineka Cipta.
- Iftakhar, Shampa. 2016. Google Classroom What Works and How. *International Journal of Education Sciences*. Vol. III, No. 1.
- Imaduddin, Muhammad. 2018. *Membuat Kelas Online Berbasis Android dengan Google Classroom*. Yogyakarta : Garudhawaca.
- Jetro, Grace, Thomas. 2012. E-Learning and its Effect on Teaching and Learning in a Global Age. *International Journal of Academic Research in Business and Social Sciences*. Vol. 2, No.1.
- Kurnia, Dwitia. 2019. Model ADDIE Untuk Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kemampuan Pemecahan Masalah Berbatuan 3D Pageflip. Vol.1, No.01.
- Nadziroh, Faridatun. 2017. Analisa Efektifitas Sistem Pembelajaran Berbasis *E-Learning*. Vol. II, No. 1.
- Naidu, Som. 2005. *Learning & Teaching With Technology*. Taylor & Francis e- Library.
- Nana, Sudjana. 2009. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung : PT Remaja Rosda Karya.
- Nurmetayasa, Wayan I. 2017. *Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas XI SMK dengan Memanfaatkan Google Classroom* (Prosiding, Seminar Nasional V).Bali : STKIP Suar Bangli.
- Nurtanto, Muhammad. 2016. Pengembangan Multimedia Pembelajaran Servis Sepeda Motor Ditinjau dari Kriteria Pendidikan, Tampilan Program dan Kualitas Teknis. Vol.1, No.1.
- Rusman, dkk. 2013. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta : Rajawali Pers.
- Sewang, Anwar, 2017. Keberterimaan Google Classroom Sebagai Alternatif Peningkatan Mutu di IAI DDI Polewali Mandar. Vol. II, No. 1.
- Smaldino, Sharon E., et al, 1996. *Instructional Technology and Media for Learning 5th Edition*. Singapore : Pearson Merrill prentice hall.

PENGEMBANGAN MEDIA E-LEARNING BERBASIS GOOGLE CLASSROOM UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN EKONOMI KELAS XI DI SMA UNGGUL SAKTI JAMBI

ORIGINALITY REPORT

19%

SIMILARITY INDEX

14%

INTERNET SOURCES

7%

PUBLICATIONS

1%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

- | | | |
|---|---|----|
| 1 | repository.uhn.ac.id
Internet Source | 2% |
| 2 | Zakiah Zakiah, Yuniarti Yuniarti. "FAKTOR YANG BERHUBUNGAN DENGAN PEMILIHAN PENOLONG PERSALINAN DI KECAMATAN SUNGAI TABUK TAHUN 2017", Jurnal Skala Kesehatan, 2020
Publication | 2% |
| 3 | www.e-campus.fkip.unja.ac.id
Internet Source | 2% |
| 4 | www.kuliahkomputer.com
Internet Source | 2% |
| 5 | Marini Amalia Ocvianti, Dwi Sulisworo. "PEMBELAJARAN BERBASIS LABORATORIUM VIRTUAL MELALUI GOOGLE CLASSROOM PADA MATERI HUKUM OHM UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS", Jurnal Kumbaran Fisika, 2021 | 1% |

6	jesoc.com Internet Source	1 %
7	www.irjet.net Internet Source	1 %
8	eprints.ulm.ac.id Internet Source	1 %
9	repository.unikama.ac.id Internet Source	1 %
10	ojs.fkip.ummetro.ac.id Internet Source	1 %
11	pbxpo.com Internet Source	1 %
12	jim.bbg.ac.id Internet Source	1 %
13	Meina Oza Setia. "Pengembangan Media Pembelajaran Dengan Menggunakan Adobe Flash CS 6 Pada Materi Hukum Newton Tentang Gerak dan Penerapannya", EduFisika, 2018 Publication	1 %
14	eproceedings.umpwr.ac.id Internet Source	1 %
15	Hari Nur Wahyono. "Pengembangan Media Pembelajaran Ekonomi Interaktif Berbasis	1 %

Android Sebagai Upaya Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa", Gulawentah:Jurnal Studi Sosial, 2019

Publication

16

wayantarne.blogspot.com

Internet Source

<1 %

17

Mukhlishoh Mukhlishoh, Iis Khisbiyah. "Pengaruh Media Film Animasi Terhadap Motivasi Belajar Siswa Mata Pelajaran IPA(Studi Penelitian di MI AN-NUR Kota Cirebon)", Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI, 2015

Publication

<1 %

18

ppjp.ulm.ac.id

Internet Source

<1 %

19

Fifit Fitriansyah. "Analisis Isi Buku Teks Teknologi Media Pembelajaran Sebagai Sumber Belajar Mahasiswa", Cakrawala - Jurnal Humaniora, 2019

Publication

<1 %

20

fkipunja-ok.com

Internet Source

<1 %

21

journal.uinsgd.ac.id

Internet Source

<1 %

Exclude quotes On

Exclude matches Off

Exclude bibliography On

PENGEMBANGAN MEDIA E-LEARNING BERBASIS GOOGLE CLASSROOM UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN EKONOMI KELAS XI DI SMA UNGGUL SAKTI JAMBI

GRADEMARK REPORT

FINAL GRADE

/0

GENERAL COMMENTS

Instructor

PAGE 1

PAGE 2

PAGE 3

PAGE 4

PAGE 5

PAGE 6

PAGE 7

PAGE 8

PAGE 9

PAGE 10

PAGE 11

PAGE 12

PAGE 13

PAGE 14