

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN *GOOGLE CLASSROOM* PADA MATERI GAYA DI SMP NEGERI 1 BANYUKE HULU KABUPATEN LANDAK KELAS VIIIC TAHUN PELAJARAN 2022/2023

Oktavianus Alot¹, Soka Hadiati², Lia Angraeni³

^{1,2,3} Program Studi Pendidikan Fisika, Fakultas MIPA dan Teknologi, IKIP PGRI Pontianak

*Email : oktavianusalot@gmail.com

Abstrak

Pengembangan media pembelajaran pada materi gaya menggunakan media google classroom bertujuan untuk mengetahui kelayakan berdasarkan penilaian ahli materi, ahli media dan untuk mengetahui kelayakan respon siswa terhadap penggunaannya. Penelitian ini menggunakan Pengembangan media pembelajaran dengan menggunakan *google classroom* meliputi metode penelitian dan pengembangan yang lazim disebut *research and development* (R&D) Thiagarajan 3D (Define, Design, Develop). Peneliti ini menguji kelayakan media google classroom materi gaya oleh 2 validator ahli materi dan 2 validator ahli media. Selain itu, penelitian ini juga melihat respon siswa dari 30 siswa SMP Negeri 1 Banyuke Hulu terhadap penggunaan media yang dikembangkan menggunakan angket. Berdasarkan hasil penilaian yang dilakukan oleh ahli validator materi dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran menggunakan google classroom materi gaya memperoleh skor rata-rata 68% dengan kategori layak dan hasil penilaian dilakukan oleh ahli media dengan rata-rata perolehan skor 71% dengan kategori layak. Respon siswa terhadap penggunaan media diperoleh rata-rata skor belajar 79% dengan kategori sangat setuju.

Kata kunci: Google Classroom, Thiagarajan 3D, Gaya

Abstract

The development of learning media on style material using Google Classroom media aims to determine feasibility based on the assessment of material experts, media experts and to determine the feasibility of student responses to their users. This study uses the development of learning media using google classroom which includes research and development methods commonly called research and development (R&D) Thiagarajan 3D (Define, Design, Develop). This researcher tested the feasibility of google classroom media style material by 2 material expert validators and 2 media expert validators. In addition, this study also looked at student responses from 30 students of SMP Negeri 1 Banyuke Hulu towards the use of media that was developed using a questionnaire. Based on the results of the assessment carried out by the material validator expert, it can be concluded that learning media using Google Classroom media style materials obtained an average score of 68% in the appropriate category and the results of the assessment were carried out by media experts with an average score of 71% in the appropriate category. Students' responses to the use of media obtained an average learning score of 79% in the very agree category.

Keywords: Google Classroom, Thiagarajan 3D, Style

1. Latar Belakang

Proses pendidikan terdiri dari dua unsur yang sangat penting yaitu metode pengajaran dan media pembelajaran. Kedua unsur ini berkaitan erat. Meskipun pemilihan metode pengajaran tertentu mempengaruhi jenis media pembelajaran yang tepat, namun masih banyak aspek lain yang perlu diperhatikan dalam pemilihan media pengajaran. Misalnya, konteks pembelajaran (tujuan, jenis tugas, tanggapan

yang diharapkan selama pembelajaran, karakteristik pembelajaran dan lain-lai

Media pembelajaran yang baik bertujuan untuk memotivasi siswa, memberikan insentif baru, merangsang tanggapan dan umpan balik siswa, dan mendorong pelaksanaan latihan yang benar. Menurut Bobbi de Porter (Sanyaja:2008) Siswa memiliki kepribadian yang unik dalam hal gaya belajar. Menurutnya, siswa memiliki tiga gaya belajar. Visual (dengan

melihat), auditori (dengan mendengar), dan kinestetik (dengan bergerak, bekerja, dan menyentuh). Meskipun demikian, salah satu fungsi utama media pembelajaran dapat dikatakan sebagai alat pendidikan yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang diciptakan oleh guru (Gafur, 1979:Lima). Sejak merebaknya wabah COVID-19 yang melanda Indonesia memberikan dampak yang sangat serius bagi dunia pendidikan Indonesia.

Berdasarkan observasi awal peneliti pada bulan Maret 2023 di SMP Negeri 1 Banyuke Hulu pembelajaran Penggunaan teknologi digital seperti *Google Classroom*. Media *Google* Kelas diharapkan peserta didik menunjukkan hasil belajar dengan mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan adalah 64. Dari jumlah peserta didik di kelas VIII-C yang berjumlah 30 orang, yang tidak tuntas KKM ada 18 orang, dan yang tidak tuntas diakibatkan karena guru yang mengampu mata pelajaran tersebut sering mengikuti kegiatan dinas diluar pada saat jam sekolah berlangsung.

Miliatana (2018) menulis dalam artikelnya bahwa saya adalah produk google yang terhubung ke gmail, drive, hangouts, youtube, dan kalender. Fitur berlimpah dari *Google Classroom* membuat kegiatan belajar menjadi mudah bagi guru. Dengan akses ke *Google* Kelas onlinenya, siswa dapat belajar kapan saja, di mana saja, memastikan bahwa pembelajaran juga terjadi di dalam dan di luar kelas.

(Hapsari, 2009), aplikasi membantu memperdalam proses pembelajaran tanpa kontak fisik langsung antara guru dan siswa, serta ramah lingkungan karena tidak menggunakan kertas untuk mengumpulkan tugas. *Google Classroom* Media berharap dapat melatih guru dan siswa untuk menggunakan

teknologi sebagai media pembelajaran mengikuti perkembangan teknologi secara lebih positif, kreatif dan inovatif, meskipun masih banyak kendala seperti jaringan

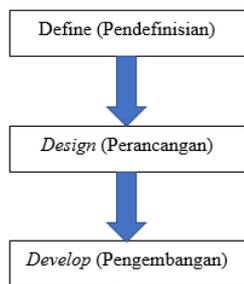
Menurut peneliti dari latar belakang yang sudah dijelaskan, peneliti merasa tertantang untuk memberikan pengembangan media pembelajaran sekaligus memotivasi peserta didik kelas VIII-C di SMP Negeri 1 Banyuke Hulu untuk mengaplikasikan penelitian ini dalam bentuk media pembelajaran berbasis teknologi digital. Kegiatan penelitian dipaparkan oleh peneliti pada Desain Penelitian yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan *Google Classroom* Pada Materi Gaya Di SMP Negeri 1 Banyuke Hulu Kabupaten Landak Kelas VIII-C Tahun Pelajaran 2022/2023"

2. Metodologi

Metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) yang digunakan dalam penelitian ini dengan menggunakan model ADDIE sebagai pengembangan produk. Pada model ADDIE terdiri dari 5 tahapan, yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi (*analysis, design, development or production, implementation or delivery and evaluations*).

Penelitian ini menggunakan dua subjek data. Subjek pertama adalah validator, yang merupakan ahli materi dan ahli media untuk menilai kelayakan produk dari materi dan media pembelajaran berbasis mikrokontroler arduino uno. Subjek kedua adalah siswa kelas VIII C SMP Negeri 1 Banyuke Hulu, Kabupaten Landak tahun pelajaran 2022/2023 Kalimantan Barat untuk melakukan uji media pembelajaran menggunakan *google classroom* materi gaya. Salah satu guru fisika sebagai sumber data permasalahan yang terjadi dalam pembelajaran fisika. Dalam penelitian ini, hanya sampai pada tahap validasi dan uji coba produk, bukan langkah implementasi. Sehingga langkah-langkah

penelitian yang digunakan diadaptasi dari [8] seperti terlihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Tahapan Model 3D Thiagarajan

Menanggapi rumusan masalah pertama dan kedua yaitu penilaian ahli media, ahli materi dan respon siswa terhadap media google classroom pada materi gaya yang digunakan untuk mengetahui kelayakan dan respon siswa terhadap alat yang dikembangkan dengan memberikan kuesioner. Kuesioner dibuat menggunakan pernyataan positif dengan rentang skala likert 4. Skala likert merupakan skala yang dapat digunakan sebagai pembanding sikap dan Respon dari responden terhadap pernyataan yang diberikan.

Tabel 1. Kriteria Penilaian Ahli Materi Dan Ahli Materi

Keterangan	Kriteria
Sangat Layak	$81\% \leq p \leq 100\%$
Layak	$61\% \leq p \leq 80\%$
Cukup Layak	$40\% \leq p \leq 60\%$
Tidak Layak	$21\% \leq p \leq 40\%$
Sangat Tidak Layak	$0\% \leq p \leq 20\%$

Tabel 2. Kriteria Penilaian Respon Siswa Terhadap Penggunaan Media Pembelajaran

Keterangan	Kriteria
Sangat Setuju	$81\% \leq p \leq 100\%$
Setuju	$61\% \leq p \leq 80\%$
Cukup Setuju	$40\% \leq p \leq 60\%$
Tidak Setuju	$21\% \leq p \leq 40\%$
Sangat Tidak Setuju	$0\% \leq p \leq 20\%$

3. Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (*Research and development*) dimana hasil penelitian berupa pembelajaran

menggunakan media google classroom. Penelitian ini menggunakan Pengembangan media pembelajaran dengan menggunakan *google classroom* meliputi metode penelitian dan pengembangan yang lazim disebut *research and development* (R&D) Thiagarajan 3D (Define, Design, Develop) terdiri dari *define* (pendefisian), *design* (perancangan). Peneliti membatasi penelitiannya sampai pada tahap pengembangan (*development*), dan hanya menguji kelayakan karena keterbatasan waktu dan biaya.

1) Analisis

Pada tahap ini peneliti menganalisis permasalahan yang ada. Hasil wawancara dengan guru mata pelajaran IPA memberikan informasi bahwa salah satu kesulitan siswa dalam mempelajari mata pelajaran. Dengan minimnya media pembelajaran dan penerapan metode pembelajaran sehingga banyak siswa yang tidak paham, bosan dan tidak tertarik mempelajari mata pelajaran IPA bahkan tidak menyukai pelajaran IPA.

2) Perancangan

Desain adalah tahap rancangan kerangka produk yang Anda kembangkan (Solehudin, 2019). Fase ini melibatkan pemilihan dan desain awal strategi pembelajaran. Tujuan dari fase ini adalah menyusun strategi pembelajaran menggunakan *Google Classroom*. Rancangan awal yang dihasilkan berupa rancangan prosedur materi gaya belajar dengan media *Google Classroom* di kelas VIII C SMPN 1 Banyuke Hulu



Gambar 2. Tampilan depan google classroom

Buka situs web Google dan buka halaman Google Classroom digunakan. Komponen yang digunakan dalam pembuatan produk adalah Pastikan Anda memiliki akun Google Apps for Education. Membuka Buka Classroom.google.com dan masuk. Silakan pilih jika Anda juga Pilih guru atau siswa dan buat atau bergabunglah dengan kelas 3.

Setelah membuat kelas, langkah selanjutnya adalah membuat *absen, materi dan tugas*. Laman kelas ditunjukkan pada Gambar 4.



Gambar 4. Tampilan setiap kelas google classroom
 Pada tahap ini setelah alat dikembangkan maka akan divalidasi untuk melihat kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan dilakukan oleh 2 ahli materi. Penilaian ini terdiri dari relevansi bahan ajar, nilai pendidikan, efisiensi alat, dan estetika alat.

Tabel 3. Hasil Validasi Materi Matri

Aspek	Persentase	Kriteria
Ketertarikan materi produk dengan bahan ajar	60%	Layak
Nilai Pendidikan	76%	Layak
Rata - Rata	68%	Layak

Tabel 4.3 menunjukkan bahwa hal tersebut termasuk dalam kriteria kelayakan dari dua aspek ruang lingkup materi. Penilaian validasi awal didasarkan pada aspek ketertarikan materi produk, dengan skor 60% untuk materi edukasi dan skor 1 untuk dimensi efisiensi produk. Persentase nilai 60%. Kriteria cukup layak. Sedangkan nilai penilaian validator kedua pada aspek manfaat kritis produk mencapai persentase 76% untuk kriteria kelayakan dan persentase berdasarkan aspek efisiensi produk mencapai 76%. Telah melakukan. Berdasarkan Tabel 4.3 pengembangan media pembelajaran dengan menggunakan Google Classroom untuk materi gaya dinyatakan masuk dalam kriteria

yang relevan, berdasarkan penilaian kedua reviewernya ditinjau dari ketertarikan terhadap produk materi. dengan skor persentase rata-rata 68%. Dari segi efisiensi produk dinilai layak dengan rata-rata 68%.

Table 4. Hasil Validasi Media

Aspek	Persentase	Kriteria
Kualitas isi dan tampilan produk	66 %	Layak
Keefektifan Produk	76 %	Layak
Rata - Rata	71%	Layak

Berdasarkan Tabel 4.1, setiap aspek Lembar Validasi Ahli Media telah diperiksa dan dinyatakan layak untuk pengembangan media pembelajaran menggunakan *Google Classroom* pada materi gaya. Berdasarkan aspek kualitas konten dan tampilan produk, serta keefektifan produk, verifikator pertama dan kedua masing-masing mencapai skor 71% pada kriteria masing-masing. Ini memberikan persentase rata-rata 71% untuk kedua validator, yang layak. Nilai rata-rata persentase ini menunjukkan bahwa media google classroom mudah dioperasikan dan dipahami.

Respon peserta didik terhadap pembelajaran dengan menggunakan media aplikasi *google classroom* dapat diperoleh dari survei ahli materi, mencapai skor rata-rata 79% pada kriteria layak.

4. Kesimpulan

Berdasarkan pengujian produk dan hasil diskusi. Secara umum, pembelajaran berbasis *google classroom* merupakan media yang baik untuk belajar tanpa mengenal waktu dan tempat, baik di sekolah maupun di rumah kesimpulan konkrit yang memungkinkan diterapkannya media pembelajaran berbasis aplikasi *google classroom*. (1) Kelayakan pembelajaran dengan menggunakan media

aplikasi *google classroom* dapat diketahui dari hasil survey ahli materi dapat mencapai nilai rata-rata 68% yang merupakan standar yang sangat layak.(2) Kelayakan pembelajaran dengan media aplikasi *google classroom* juga ditunjukkan oleh survei ahli media yang mencapai nilai rata-rata 71% pada kriteria sangat layak. (3) Respon peserta didik terhadap pembelajaran dengan menggunakan media aplikasi *google classroom* dapat diperoleh dari survei ahli materi, mencapai skor rata-rata 79% pada kriteria layak.

5. Ucapan Terimakasih

Penelitian ini dapat dilaksanakan dengan baik berkat bantuan dan dukungan dari berbagai pihak, untuk itu peneliti mengucapkan terima kasih kepada Tuhan Yang Maha Esa, kedua orang tua, kepada dosen pembimbing skripsi, dosen pembimbing akademik, dosen validator ahli materi dan ahli media, dosen beserta staf program studi pendidikan fisika IKIP PGRI Pontianak, pihak sekolah SMP Negeri 1 Banyuke Hulu yang telah memberikan kesempatan peneliti, dan kepada rekan-rekan mahasiswa seperjuangan yang ikut memberikan saran, motivasi serta dorongan dalam menyelesaikan skripsi ini.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Amalia Hapsar, Swita, Pamungkas, Pamungkas. 2019. *Pemanfaatan Google Classroom Sebagai Media Pembelajaran Online Di Universitas Dian Nuswantoro*. Wacana, Vol 18 No 2, Desember.
- [2] Amallia Hapsari, Swita. 2019. *Pemanfaatan Google Classroom Seabagi Media Pembelajaran Online Di Universitas Dian Nuswantoro*. Semarang: Universitas.
- [3] Birawan Cahyo Saputro. *Meningkatkan Hasil Belajar Sifat-Sifat Cahaya Dengan Metode Inquiri*. Jmp Online Vol . 1 No. 9 November (2017).Jurnal
- [4] Miliatana, M.E. 2018. *Media Pembelajaran Google Classroom* . <https://www.kompasiana.com/mariaerna-watimillatana>. Diakses pada 28 Maret 2019
- [5] Moleong, Lexy J. 2007. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Pt. Remaja Rosdakarya.
- [6] Mustaniroh, SA. 2015. "Penerapan Google Classroom Sebagai Media Pembelajaran Pada Pelajaran Kimia di SMK Negeri 2 Temanggung ". Skripsi. Salatiga:Universitas Kristen Satya Wacana
- [7] Satori, Djam'an & Komariah, Aan. 2017. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung : Alfabeta
- [8] Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta, CV.