

# Pengukuran Efektifitas Pembelajaran Menggunakan Media *E-Learning* *Google Classroom* (SMK Sulthan Muazzamsyah Pekanbaru)

Yoyon Efendi<sup>1a</sup>, Nurul Utami<sup>2b</sup>

<sup>a</sup>Teknik Informatika, STMIK AMIK Riau

<sup>b</sup>STIKES Tengku Maharatu

[1yoyonefendi@stmik-amik-riau.ac.id](mailto:yoyonefendi@stmik-amik-riau.ac.id), [2nurulutami@gmail.com](mailto:nurulutami@gmail.com)

## Abstract

*Sulthan Muazzamsyah Vocational School has several obstacles in learning. In general, teachers only teach in face-to-face method. Technology media are needed that can be a solution in replacing face-to-face media if teachers face obstacles not attending school. E-learning media is one of the solutions expected by schools to improve the effectiveness of learning in school. The e-learning media using google classroom will help teachers and students overcome the low level of learning effectiveness. The research method is to conduct research directly on the object of research using 20 student respondents. The result will be a learning solution and increase the transparency of assessment by teachers to students.*

*Keywords: e-learning, google classroom, effectiveness, learning, SMK Sulthan Muazzamsyah.*

## Abstrak

SMK Sulthan Muazzamsyah memiliki beberapa kendala dalam pembelajaran. Pada umumnya guru-guru hanya mengajar dalam metode tatap muka. Diperlukan media teknologi yang dapat menjadi solusi dalam mengganti media tatap muka apabila guru menghadapi kendala tidak hadir kesekolah. Media e-learning menjadi salah satu solusi yang diharapkan sekolah dalam meningkatkan efektifitas pembelajaran disekolah. Media e-learning menggunakan *googleclassroom* akan membantu guru dan siswa mengatasi tingkat rendahnya efektifitas pembelajaran. Metode penelitian melakukan penelitian langsung kepada obyek penelitian menggunakan 20 responden siswa. Hasilnya akan menjadi solusi pembelajaran dan meningkatkan transparansi penilaian oleh guru kepada siswa.

Kata kunci: e-learning, *googleclassroom*, efektifitas, pembelajaran, SMK Sulthan Muazzamsyah.

© 2019 Jurnal CTIA

## 1. Pendahuluan

SMK Sulthan Muazzamsyah Pekanbaru memiliki 3 program keahlian yaitu Teknik Komputer Jaringan, Akuntansi dan Teknik Kendaraan Ringan. Pada pembelajaran guru-guru selalu berharap adanya pertemuan tatap muka dikelas. Masalahnya setiap guru juga dilibatkan dalam beberapa kegiatan sekolah seperti rapat-rapat dan dinas luar kota. Akibatnya siswa akan ketinggalan dalam materi belajar disekolah. Biasanya guru meninggalkan tugas dengan cara mencatat atau latihan dikelas.

Apalagi sekolah adanya liburan dari dinas pendidikan karena adanya bencana asap menambah lumpuhnya kegiatan belajar mengajar disekolah. Biasanya guru akan mengejar target materi dikelas dengan terobosan atau jam tambahan disekolah.

Tidak maksimalnya penggunaan teknologi dalam membantu proses belajar mengajar membuat siswa cepat merasa bosan dan akhirnya membuat materi pelajaran tidak tersampaikan secara menyeluruh. Perlu dilakukan update terhadap teknik/metode yang digunakan agar siswa bisa lebih maksimal menyerap materi yang disampaikan oleh guru[1].

Diperlukan media pembelajaran yang dapat mengganti pertemuan dikelas dengan metode tatap muka dengan metode yang lain. Salah satu metode yang diharapkan menggunakan teknologi infomasi atau yang dikenal dengan e-learning.

E-learning adalah pengajaran dan pembelajaran yang didukung dan dikembangkan melalui teknologi dan media digital, dan juga merupakan salah satu bentuk dari konsep distance learning atau belajar jarak jauh[2]. sistem e-learning. Service ini didesain untuk membantu pengajar membuat dan membagikan tugas kepada pelajar secara paperless [7].

Media e-learning yang digunakan seperti *googleclassroom*, *moodle* dan *edmodo*. *Googleclassroom*, khusus e-learning merupakan salah satu dari *Google Aps For Education (GAPE)*

*Google classroom* adalah suatu serambi pembelajaran campuran yang diperuntukkan terhadap setiap ruang lingkup pendidikan yang dimaksudkan untuk menemukanjalan keluar atas kesulitan dalam membuat, membagikan dan menggolong-golongkan setiap penugasan tanpa kertas[3]

Dengan didukung 42 bahasa, *google classroom* dapat memberikan tenaga pengajar yang menggunakan aplikasi ini sebuah akses ke sistem manajemen konten yang memungkinkan tenaga pengajar dalam memposting update terbaru tentang materi maupun tugas dan pekerjaan kepada anak didiknya[4].

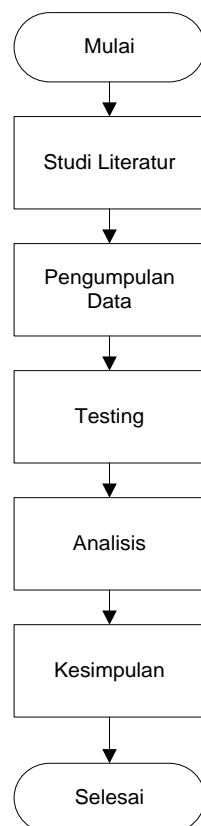
Penelitian ini diadakan di SMK Sulthan Muazzam Syah Pekanbaru pada mata pelajaran sistem operasi pada jurusan Teknik Komputer Jaringan. Tujuan penelitian ini yaitu pertama, *google classroom* sebagai media e-learning di SMK Sulthan Muazzam Syah. Kedua, salah satu teknik pembelajaran yang diterapkan oleh guru-guru pada SMK Sulthan Muazzam Syah. Ketiga, memudahkan siswa untuk mendapatkan materi ajar dan penilaian secara transparan.

## 2. Metodologi Penelitian

*Google Classroom* merupakan sebuah aplikasi yang memungkinkan terciptanya ruang kelas di dunia maya. Selain itu, *google classroom* bisa menjadi sarana distribusi tugas, submit tugas bahkan menilai tugas-tugas yang dikumpulkan[5]

Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini yaitu melalui penelitian langsung kepada obyek penelitian.

Alur penelitian yang dilakukan sebagai berikut:



Gambar 1. Alur penelitian

## Studi literatur

Studi literatur yang digunakan yaitu e-learning, *googleclassroom* dan efektifitas pembelajaran. Studi literatur menggunakan jurnal, prosiding dan buku-buku yang terkait dalam penelitian ini.

## Pengumpulan data

Pada pengumpulan data berupa responden yang digunakan pada penelitian yaitu siswa-siswi SMK Sulthan Muazzamsyah sebanyak 20 responden jurusan teknik komputer jaringan.

## Testing

Proses pembuatan media e-learning pada *googleclassroom* hanya menggunakan account gmail pada masing-masing guru dan siswa. Proses ini akan membutuhkan waktu dalam pengenalan teknologi e-learning *googleclassroom* karena diperlukan kegiatan sosialisasi, transfer pengetahuan dan studi kasus.

## Analisis

Proses analisis melakukan pengujian langsung pada guru dan siswa di SMK Sulthan Muazzamsyah.

## Kesimpulan

Menarik kesimpulan dari tingkat efektifitas media pembelajaran dari awal menggunakan metode tatap muka menjadi metode e-learning. Proses ini akan menjadi hasil dari penelitian ini apakah layak untuk diteruskan atau tidak. Solusi ini akan membawa dampak baik ke sekolah dalam penerapan teknologi.

## 3. Hasil dan Pembahasan

Dalam penelitian ini dilakukan sample 20 siswa pada mata pelajaran sistem operasi pada kelas X TKJ dengan guru Adi Saputro, ST.

Tabel 1.Data siswa kelas X TKJ

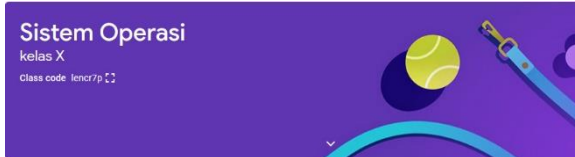
No	Nama	Kelas
1	Rika Novita	X TKJ
2	Andika roni	X TKJ
3	Chaidir	X TKJ
4	Ronny n	X TKJ
5	Anita	X TKJ
6	Rivaldo	X TKJ
7	Donny sukma	X TKJ
8	Rahmat	X TKJ
9	Rika sukma	X TKJ
10	Rifat darma	X TKJ
11	Joni iskandar	X TKJ
12	Doris alba	X TKJ
13	Alvin rohman	X TKJ
14	Kamil ibnu	X TKJ
15	Ravi akbar	X TKJ
16	Donna alvi	X TKJ
17	Riri novita	X TKJ
18	Akbar syaiful	X TKJ
19	Rina alminar	X TKJ
20	Riko rafli	X TKJ

Tampilan pertama *googleclassroom* dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 2. Tampilan awal *googleclassroom*

Dapat dilihat pada tampilan kode kelas sebagai berikut:

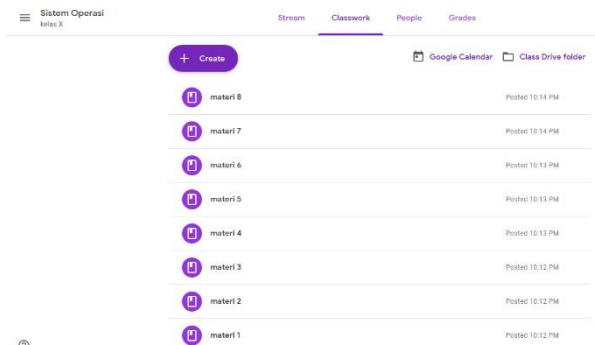


Gambar 3. Tampilan mata pelajaran sistem operasi



Gambar 4. Tampilan kode kelas

Tampilan materi guru dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 5. Tampilan materi *google classroom*

Pada *google classroom* mempunyai beberapa fitur seperti stream, classwork, people dan grades.

pada classwork dapat diisikan berbagai macam mulai dari materi, kuis, tugas, dan evaluasi pelajaran lainnya. Tampilan pada contoh materi sistem operasi sebagai berikut:

## BAB I PENDAHULUAN

[Sistem Operasi](#)  
[Struktur Komputer](#)  
[Struktur Sistem Operasi](#)  
[Rangkuman I](#)  
[Pertanyaan](#)  
[Referensi](#)

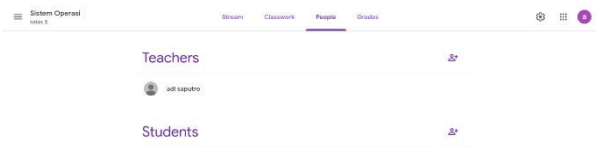
Bab ini berisi tiga pokok pembahasan. Pertama, membahas hal-hal umum seputar sistem operasi. Selanjutnya, menerangkan konsep perangkat keras sebuah komputer. Sebagai penutup akan diungkapkan, pokok konsep dari sebuah sistem operasi.

### A. SISTEM OPERASI

Sistem operasi merupakan sebuah penghubung antara pengguna dari komputer dengan perangkat keras komputer. Sebelum ada sistem operasi, orang hanya menggunakan komputer dengan menggunakan sinyal analog dan sinyal digital. Seiring dengan berkembangnya pengetahuan dan teknologi, pada saat ini terdapat berbagai sistem operasi dengan keunggulan masing-masing. Untuk lebih memahami sistem operasi maka sebaiknya perlu diketahui terlebih dahulu beberapa konsep dasar mengenai sistem operasi itu sendiri.

Gambar 6. Tampilan materi sistem operasi

Pada people berisi siswa-siswi yang sudah bergabung dalam kelas. Pada grades berisi rekapitulasi nilai-nilai yang diberikan guru kepada siswa yang sudah mengerjakan tugas atau latihan.



Gambar 7. Tampilan fitur people

Tingkat keefektifan pembelajaran dapat diukur menggunakan empat indikator yaitu:

1. Kualitas pembelajaran (quality of insurance), yaitu seberapa besar kadar informasi yang disajikan sehingga siswa dengan mudah dapat mempelajarinya atau tingkat kesalahannya semakin kecil. Semakin kecil tingkat kesalahan yang dilakukan berarti semakin efektif pembelajaran. Penentuan tingkat keefektifan pembelajaran tergantung dengan pencapaian penguasaan tujuan pengajaran tertentu, biasanya disebut ketuntasan belajar.
2. Kesesuaian tingkat pembelajaran (appropriate level of instruksion) yaitu sejauh mana guru memastikan tingkat kesiapan siswa dalam menerima materi baru.
3. Insentif yaitu seberapa besar usaha guru memotivasi siswa untuk menyelesaikan atau mengerjakan tugas-tugas dan mempelajari materi yang diberikan. Makin besar motivasi yang diberikan, makin besar pula keaktifan siswa dengan demikian pembelajaran akan efektif.
4. Waktu, yaitu waktu yg dibutuhkan untuk menyelesaikan kegiatan pembelajaran. Pembelajaran akan efektif apabila siswa dapat menyelesaikan pelajaran sesuai dengan waktu yang ditentukan [6].

Kegiatan testing *google classroom* pada siswa sebagai berikut:



Gambar 8. penerapan *googleclassroom*

Setelah dilakukan pengujian pada siswa SMK Sulthan Muazzamsyah hasil dari pengujian dapat dilihat pada tabel berikut berikut :

Tabel 2. Perbandingan Tatap Muka dan E-Learning

Kriteria	Tatap Muka	E-Learning
Kualitas Belajar	Belum	Efektif
kesesuaian	Belum	Efektif
Insentif	Belum	Efektif
Waktu	Belum	Efektif

#### 4. Kesimpulan

Kesimpulan dari penelitian yang dilakukan yaitu:

1. Sebagai media e-learning yang dapat diterapkan di SMK Sulthan Muazzam Syah.
2. Memudahkan dosen memberikan variasi pembelajaran tanpa harus tatap muka dikelas
3. Memudahkan mahasiswa dalam mengetahui materi ajar dan penilaian secara transparan.

#### Ucapan Terimakasih

Ucapan terimakasih diberikan kepada STMIK Amik Riau dan STIKES Tengku Maharatu karena telah memberikan dukungan kepada peneliti. Selain itu kepada SMK Sulthan MuazzamSyah Pekanbaru sebagai tempat penelitian.

#### Daftar Rujukan

- [1] L. Kecamatan And B. Kabupaten, “Penerapan *Google Classroom* Pada Pembelajaran Bahasa Inggris Di Lembaga Kursus Bahas Inggris ( E-Home,” Vol. 4, Pp. 15–18.

- [2] A. B. Hakim and A. B. Hakim, “Efektifitas Penggunaan E-Learning Moodle , *Google Classroom* Dan Edmodo,” vol. 2, pp. 1–6, 2016.
- [3] N. Asnawi, “Pengukuran Usability Aplikasi *Google Classroom* Sebagai E-learning Menggunakan USE Questionnaire ( Studi Kasus : Prodi Sistem Informasi UNIPMA ),” vol. 1, no. 2, pp. 17–21, 2018.
- [4] A. Rozak and A. M. Albantani, “Desain Perkuliahan Bahasa Arab Melalui Arabiyât,” vol. 5, No. 1, Pp. 83–102, 2018.
- [5] M. P. Matematika, A. Real, And M. Belajar, “Pengaruh Media Pembelajaran *Google Classroom* Dalam Pembelajaran Analisis Real,” Vol. 2, Pp. 50–59.
- [6] T. Komputer And D. A. N. Jaringan, “Keefektifan Pembelajaran Berbantuan Internet Di Smk Se-Kota Yogyakarta Kompetensi Keahlian The Effectiveness Of The Internet-Assisted Teaching Of The Expertise Competency Of Computer And Network Engineering In Vocational High Schools In,” Vol. 4, No. November 2014, Pp. 318–332, 2015.