

## Google Classroom: Media Pembelajaran E-Learning yang Efektif dan Efisien

(1\*)Edy Sabara, (2)Tasri Ponta

(1)Fakultas Teknik Universitas Negeri Makassar

(2)Fakultas Teknik Universitas Negeri Makassar

(\*)E-mail:edysabara66@unm.ac.id, tasri.ponta@unm.ac.id

### ABSTRAK

Google Classroom adalah sebuah platform pembelajaran online yang dikembangkan oleh Google. Platform ini dapat digunakan untuk mengelola pembelajaran jarak jauh, baik untuk tingkat sekolah maupun perguruan tinggi. Google Classroom menawarkan berbagai fitur yang dapat memudahkan guru dan siswa dalam proses pembelajaran, seperti pengelolaan kelas, pembagian tugas, umpan balik, dan komunikasi. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektifitas dan efisiensi media pembelajaran berbasis e-learning dengan menggunakan aplikasi google classroom. Hasil penelitian untuk desain media pembelajaran diperoleh yaitu, ahli media kesatu dengan persentase sebesar 91.25% kategori sangat layak. Ahli media kedua dengan persentase sebesar 81.25% kategori layak. Hasil uji coba satu-satu (one to one) diperoleh persentase sebesar 90.38% kategori sangat layak. Hasil uji coba kelompok kecil diperoleh persentase sebesar 91.61% kategori sangat layak dan hasil uji coba kelompok besar diperoleh persentase sebesar 89.87% kategori sangat layak. Kesimpulan penelitian media pembelajaran e-learning dengan classroom berada pada kategori sangat layak untuk digunakan atau di implementasikan dalam pembelajaran.

**Kata Kunci:** google classroom, media pembelajaran, pembelajaran online, efektif dan efisien

### ABSTRACT

Google Classroom is an online learning platform developed by Google. This platform can be used to manage distance learning, both at school and college levels. Google Classroom offers various features that can make it easier for teachers and students in the learning process, such as class management, assignment division, feedback, and communication. This research aims to determine the effectiveness and efficiency of e-learning based learning media using the Google Classroom application. The results of the research for learning media design were obtained, namely, the first media expert with a percentage of 91.25% in the very feasible category. The second media expert with a percentage of 81.25% is in the appropriate category. The results of one-to-one trials obtained a percentage of 90.38% in the very feasible category. The results of the small group trial obtained a percentage of 91.61% in the very feasible category and the results of the large group trial obtained a percentage of 89.87% in the very feasible category. The research conclusion of e-learning learning media with classrooms is in the very suitable category for use or implementation in learning.

**Keywords:** Google Classroom, learning media, online learning, effective and efficient

## 1. PENDAHULUAN

Pembelajaran jarak jauh (PJJ) dengan memanfaatkan e-learning telah menjadi salah satu solusi untuk mengatasi tantangan pendidikan saat ini. PJJ memungkinkan proses pembelajaran tetap berlangsung secara efektif, meskipun tidak dapat bertemu secara langsung. Salah satu platform pembelajaran online yang dapat digunakan untuk PJJ adalah google classroom. Google classroom adalah platform pembelajaran online yang dikembangkan oleh google. Platform ini menawarkan berbagai fitur yang dapat memudahkan pembelajar dan pemelajar dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran secara asinkron (asynchronous) dengan menggunakan fasilitas google classroom seperti fitur diskusi dan chat merupakan salah satu media untuk menunjang pembelajaran jarak jauh agar tetap berjalan lancar (Riyandi, A et. al. 2020).

Hapsari, S. A., & Pamungkas, H. (2019), menyimpulkan bahwa menggabungkan google classroom dengan kelas tatap muka sebagai cara untuk memperkuat interaksi antara pengajar dan mahasiswa sebagai partisipan. Google classroom memanfaatkan media baru sebagai salah satu cara mempermudah mahasiswa belajar mengajar sangat menjadi nilai yang positif. Selanjutnya Kurniawan, A et al. (2020), menyimpulkan bahwa media pembelajaran

berbasis google classroom yang diterapkan secara keseluruhan dapat berfungsi dengan baik, dari fungsi menu, sub menu, tampilan soal, dan pemberian skor berfungsi dengan baik.

Penelitian yang dilakukan oleh Irawan et al. (2021) menunjukkan bahwa google classroom dapat meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar siswa. Selanjutnya Kurniawati et al. (2022) menunjukkan bahwa google classroom dapat meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran. Begitupula penelitian yang dilakukan oleh Setiawan et al. (2023) menunjukkan bahwa Google Classroom dapat meningkatkan efektivitas waktu pembelajaran.

Munasiah, M et al. (2021), menyimpulkan bahwa pembelajaran daring dengan menggunakan media google classroom dinilai efektif karena membantu guru dalam penyampaian materi dan pendistribusian tugas, serta sebagai tempat diskusi antara guru dan siswa. Begitupula yang dikemukakan Fauzan, F., & Arifin, F. (2019), bahwa penggunaan media google classroom efektif dalam meningkatkan hasil belajar mahasiswa. Oleh karena itu, penggunaan media google classroom dapat dijadikan sebagai media alternatif dalam proses pembelajaran.

## 2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini dititik beratkan pada pengembangan media pembelajaran berbasis E-learning google classroom melalui model desain sistem pembelajaran ADDIE. Langkah-langkah penelitian dan pengembangan melalui model ADDIE diantaranya adalah sebagai berikut:



**Gambar 1.** Konsep ADDIE  
(Sumber : Branch, 2009:2)

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

### 3.1. Deskripsi hasil penelitian

Desain media pembelajaran

#### a. Tahap pengumpulan data (analysis)

Berdasarkan hasil observasi diperoleh informasi bahwa proses pembelajaran belum mengoptimalkan pemanfaatan media pembelajaran berbasis E-learning. Proses pembelajaran masih kurang bervariasi yang cenderung membosankan sehingga proses pembelajaran bersifat teacher-center dan bersifat pasif.

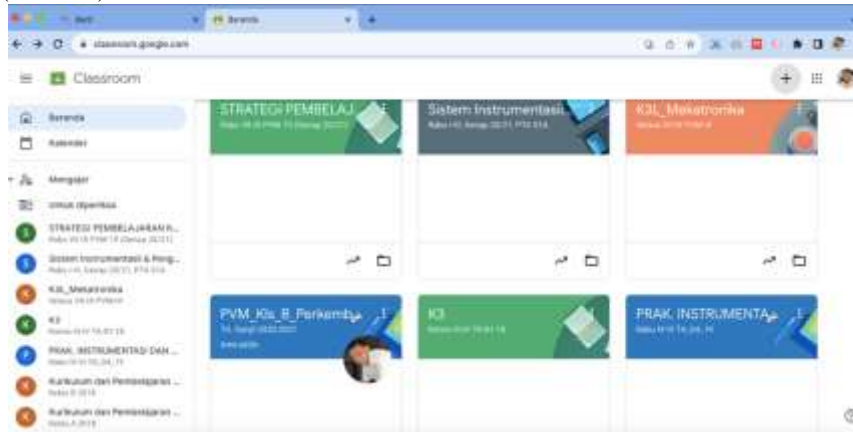
Berdasarkan hasil analisis kebutuhan tersebut disimpulkan bahwa desain media pembelajaran berbasis e-learning sangat diperlukan guna meningkatkan proses pembelajaran lebih menyenangkan sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.

#### b. Tahap perancangan (design)

Mengacu pada analisis kebutuhan maka didapatkan gambaran umum mengenai permasalahan yang dihadapi dan fasilitas yang tersedia. Tahap perancangan merupakan tindak lanjutan dari analisis kebutuhan, perencanaan media pembelajaran disesuaikan analisis kebutuhan. Pada tahap ini kegiatan yang harus dilakukan yaitu, pembuatan flowchart. Flowchart atau sering disebut dengan diagram alir merupakan suatu jenis diagram yang merepresentasikan algoritma atau langkah-langkah instruksi yang berurutan dalam sistem, flowchart digunakan sebagai bukti dokumentasi untuk menjelaskan gambaran logis sebuah sistem yang akan dibangun kepada programmer (Rosaly, R., & Prasetyo, A. 2019).

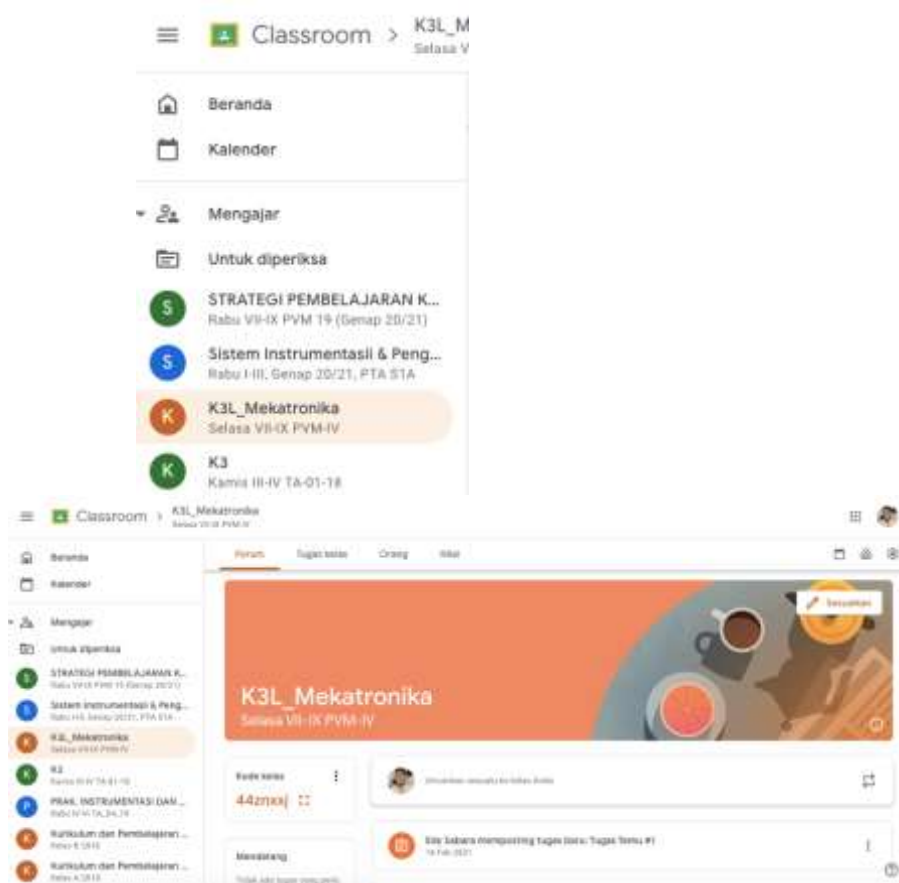
#### c. Tahap pengembangan media pembelajaran

Proses perancangan sistem memberikan persyaratan dalam setiap perangkat lunak kegiatan ini menentukan arsitektur sistem secara keseluruhan. Perancangan perangkat lunak melibatkan identifikasi dan deskripsi abstraksi sistem perangkat lunak, dari tahapan ini diperoleh hasil desain sebagai berikut.  
Tampilan awal (Beranda)



**Gambar 2.** Tampilan awal google classroom

Gambar diatas merupakan bagian awal dari media pembelajaran google classroom, pada bagian akan tampil apabila ingin memulai membuat kelas. Tampilan pembuka kemudian loading ketika sudah membuat kelas menuju tampilan persiapan untuk memulai aktivitas belajar pada media.  
Tampilan menu utama



**Gambar 2.** Tampilan menu utama google classroom

Gambar diatas menampilkan menu utama media pembelajaran, sistem menyediakan berbagai menu pilihan atau button seperti bentuk aliran, siswa, tentang, topic, dan menu drive yang didalamnya perangkat pembelajaran, materi, tes formatif, tugas dan rekap nilai peserta didik. Pada button terdapat postingan, pertanyaan (kuis), tugas dan pengumuman.

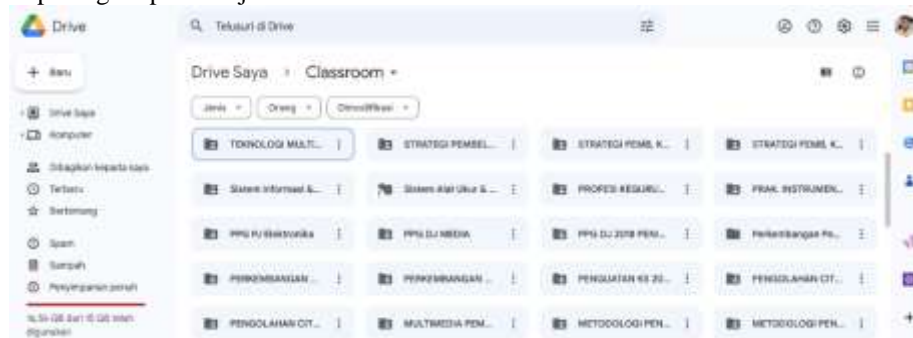
Tampilan bantuan google classroom



**Gambar 3.** Tampilan menu bantuan google classroom

Gambar di atas adalah tampilan keterangan tentang google classroom fungsi dari tiap menu bar/button yang bertujuan untuk menyampaikan informasi agar pengguna lebih mudah saat menggunakan aplikasi media pembelajaran menggunakan aplikasi google classroom.

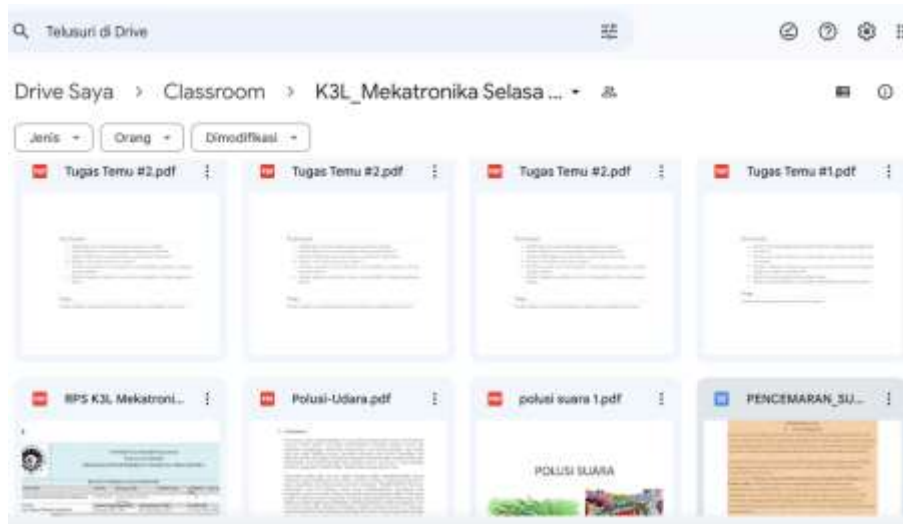
Tampilan menu perangkat pembelajaran



**Gambar 4.** Tampilan perangkat pembelajaran google classrom

Gambar diatas menampilkan menu drive yang didalamnya terdapat menu perangkat pembelajaran, materi ajar, materi lengkap, tugas dan rekap nilai peserta didik, dimana tampilan pada perangkat pembelajaran yang didalamnya terdapat bagian-bagian yaitu kontrak kuliah, RPS, dan silabus.

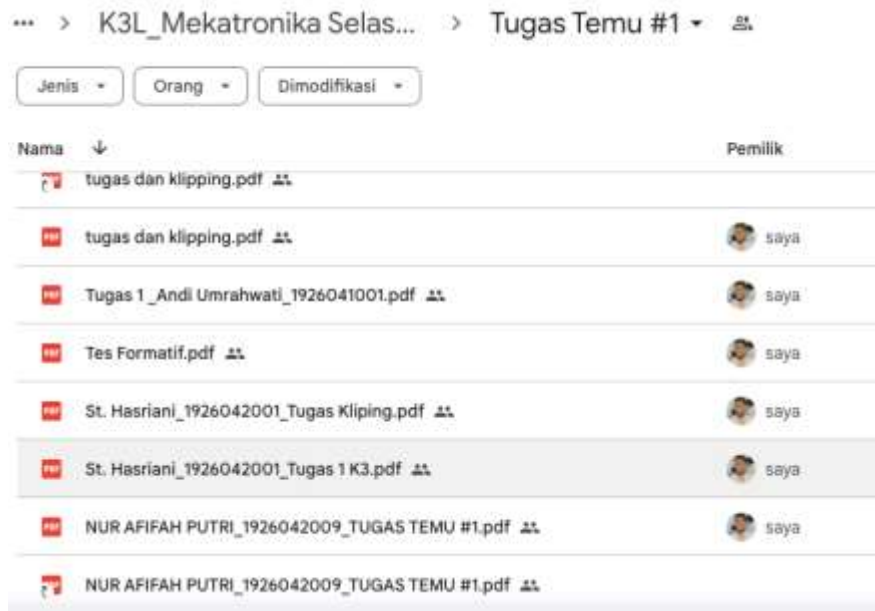
Tampilan menu materi



**Gambar 5.** Tampilan menu materi

Gambar diatas adalah menu materi yang menyediakan tampilan menu tentang google classroom pada masing-masing kompetensi dan sub kompetensi setiap pertemuan.

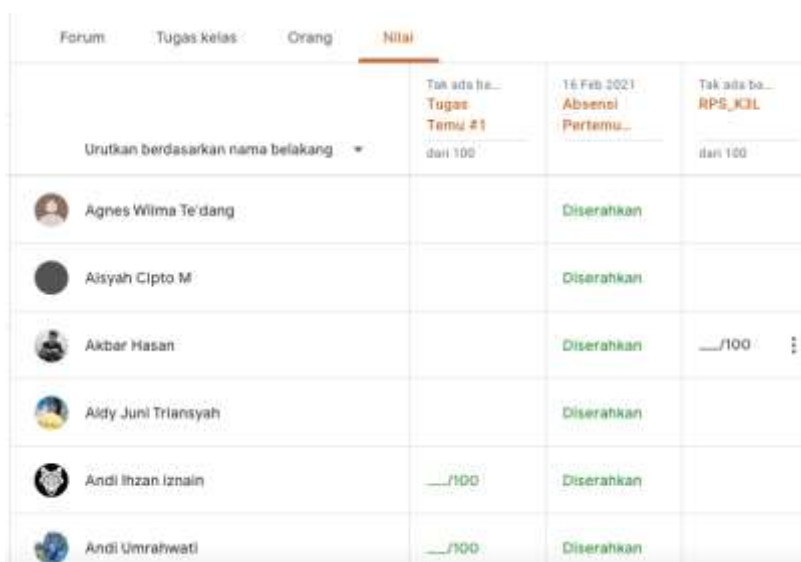
Tampilan tugas



**Gambar 6.** Tampilan tugas

Gambar diatas terdapat pada menu drive yang berisikan tugas, tugas ujian tengah semester, dan tugas ujian akhir semester, sedangkan gambar selanjutnya pada tampilan tugas yang diberikan kepada peserta didik berisikan soal pada setiap bab.

Tampilan Rekap Nilai Mahasiswa



Forum	Tugas kelas	Orang	Nilai
Urutkan berdasarkan nama belakang			
	Tak ada ha... Tugas Temu #1 dari 100	16 Feb 2021 Absensi Partemu...	Tak ada be... RPS_K3L dari 100
	Agnes Wilma Te'dang		Diserahkan
	Aisyah Cipto M		Diserahkan
	Akbar Hasan		Diserahkan <span>.../100</span>
	Aldy Juni Triansyah		Diserahkan
	Andi Ihzan Iznain		<span>.../100</span> Diserahkan
	Andi Umrahwati		<span>.../100</span> Diserahkan

**Gambar 7.** Tampilan rekap nilai mahasiswa

Gambar diatas terdapat padamenu drive yang dituangkan dalam google spreadsheet. Apabila di klik kanan tampilan rekap nilai mahasiswa yang berisikan nama, nim, tugas harian, mid test, final test dan nilai akhir semester.

d. Validasi ahli media dan uji coba mahasiswa

Validasi ahli media

Berdasarkan penilaian dari ahli media dalam aspek format memperoleh jumlah skor 24 dan presentase kelayakan sebesar 85.71%. Aspek ilustrasi didapatkan persentase sebesar 94.44% dengan perolehan skor 34 dari 36 total skor ideal. Untuk aspek bahasa yang didapatkan persentase 93.75% dengan perolehan skor 15 dari 16 total skor ideal, dan untuk aspek isi di dapatkan persentase 82.14%, dengan perolehan skor 23 dari 28 total skor ideal. Rata-rata skor penilaian dari keempat aspek penilaian diperoleh peserta persentase 91.25% maka media pembelajaran dinyatakan dalam kategori sangat layak sehingga media pembelajaran e-learning menggunakan media online Google Classroom dapat digunakan sebagai media pembelajaran.

[1] Uji coba kepada mahasiswa

**Tabel 1.** Hasil uji coba *one to one*

No	Indikator	Skor	Persentase	Kategori
1	Penampilan <i>e-learning</i> berbasis <i>google classroom</i> .	24	95.83%	sangat layak
2	Keterbacaan pada teks media <i>e-learning</i> .	24	95.83%	Sangat Layak
3	Keprofesionalan tata letak <i>e-learning</i> berbasis <i>google classroom</i>	24	79.17%	Layak
4	Keterjelasan gambar pada <i>e-learning</i> berbasis <i>google classroom</i>	24	87.50%	Sangat Layak
5	Penggunaan bahasa pada <i>e-learning</i> berbasis <i>google classroom</i> secara umum	24	100.00%	Sangat Layak
6	Kemenarikan fitur yang disediakan	24	83.33%	Layak
7	Bahasa yang digunakan mempermudah mahasiswa memahami media	24	91.67%	Sangat Layak
8	Keterkaitan teks dengan gambar pada materi di media pembelajaran	24	87.50%	Sangat Layak
9	Kemenarikan pemilihan warna penyajian materi	24	87.50%	Sangat Layak
10	Keterjelasan petunjuk log in	24	91.67%	Sangat Layak

11	Kemudahan dalam mengerjakan tugas	24	87.50%	Sangat Layak
12	Kemudahan dalam komunikasi mahasiswa dengan dosen	24	83.33%	Layak
13	Kemudahan dalam akses materi	24	91.67%	Sangat Layak
Jumlah		312	89.42%	Sangat Layak

Respon mahasiswa terhadap media pembelajaran berada pada kategori sangat layak dengan hasil persentase keseluruhan aspek yaitu 90.38% sehingga media pembelajaran *e-learning* menggunakan media *online google classroom* dapat di gunakan sebagai media pembelajaran.

**Tabel 2.** Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

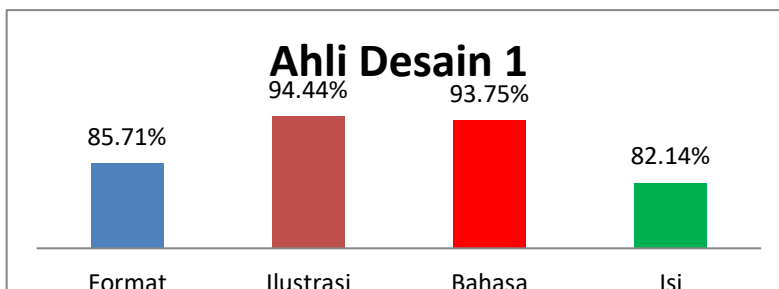
No	Indikator	Skor	Persentase	Kategori
1	Penampilan <i>e-learning</i> berbasis <i>google classroom</i> .	36	91.67%	Sangat Layak
2	Keterbacaan pada teks media <i>e-learning</i> .	36	100.00%	Sangat Layak
3	Keprofesionalan tata letak <i>e-learning</i> berbasis <i>google classroom</i>	36	88.89%	Sangat Layak
4	Keterjelasan gambar pada <i>e-learning</i> berbasis <i>google classroom</i>	36	80.56%	Layak
5	Penggunaan bahasa pada <i>e-learning</i> berbasis <i>google classroom</i> secara umum	36	91.67%	Sangat Layak
6	Kemenarikan fitur yang disediakan	36	91.67%	Sangat Layak
7	Bahasa yang digunakan mempermudah mahasiswa memahami media	36	97.22%	Sangat Layak
8	Keterkaitan teks dengan gambar pada materi di media pembelajaran	36	86.11%	Sangat Layak
9	Kemenarikan pemilihan warna penyajian materi	36	88.89%	Sangat Layak
10	Keterjelasan petunjuk log in	36	97.22%	Sangat Layak
11	Kemudahan dalam mengerjakan tugas	36	94.44%	Sangat Layak
12	Kemudahan dalam komunikasi mahasiswa dengan dosen	36	91.67%	Sangat Layak
13	Kemudahan dalam akses materi	36	91.67%	Sangat Layak
Jumlah		468	91.67%	Sangat Layak

Respon mahasiswa terhadap media pembelajaran dengan hasil persentase keseluruhan yaitu 91.67% sehingga media pembelajaran *e-learning* menggunakan media *online google classroom* dapat di gunakan sebagai media pembelajaran.

#### A. Analisa Data

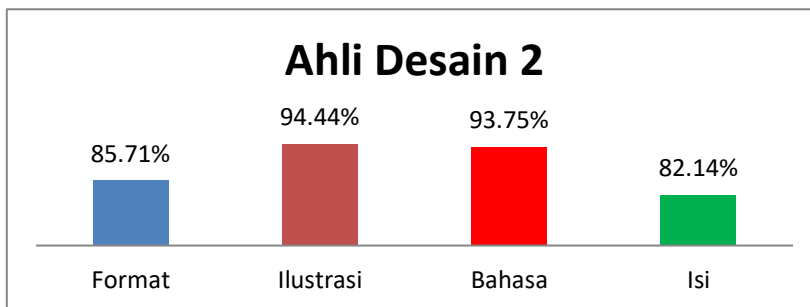
Rata-rata skor penilaian ahli media kesatu dari ke empat aspek penilaian diperoleh persentase sebesar 91.25%, maka media pembelajara dinyatakan sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran. Selanjutnya ahli media kedua rata-rata skor penilaian dari keempat aspek penilaian diperoleh peserta persentase 78.75% maka media pembelajaran dinyatakan dalam kategori layak, sehingga media pembelajaran E-learning menggunakan media *online Google Classroom* dapat digunakan sebagai media pembelajaran.

Adapun hasil validasi ahli media dalam bentuk grafik terlihat sebagai berikut:



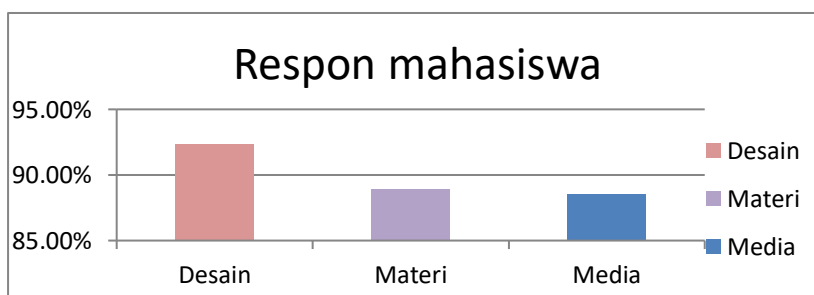
**Gambar 8.** Grafik hasil validasi ahli media 1 dan 2

Respon mahasiswa terhadap media pembelajaran dinyatakan sangat layak dengan hasil persentase keseluruhan aspek (*one to one*) yaitu 90.38% sehingga media pembelajaran *e-learning* menggunakan media *online google classroom* dapat di gunakan sebagai media pembelajaran.



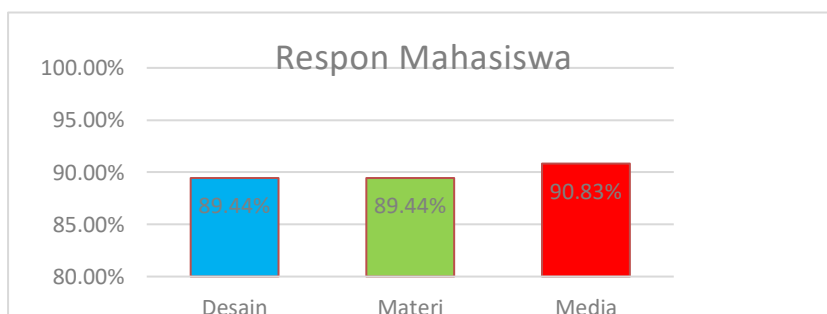
**Gambar 9.** Grafik hasil uji coba mahasiswa *one to one*

Respon mahasiswa kelompok kecil terhadap media pembelajaran dinyatakan sangat layak dengan hasil persentase keseluruhan aspek yaitu 91.67% sehingga media pembelajaran *e-learning* menggunakan media *online google classroom* dapat di gunakan sebagai media pembelajaran.



**Gambar 10.** Grafik hasil uji coba mahasiswa kelompok kecil

Respon mahasiswa kelompok besar terhadap media pembelajaran dinyatakan sangat layak dengan hasil persentase keseluruhan aspek yaitu 89.87% sehingga media pembelajaran *e-learning* menggunakan media *online google classroom* dapat di gunakan sebagai media pembelajaran.





## 5. KESIMPULAN

Desain media pembelajaran E-learning dengan google classroom memberikan output berupa media pembelajaran. Berdasarkan hasil uji kelayakan media pembelajaran yang telah dikembangkan dinyatakan sangat layak digunakan dalam pembelajaran. Selanjutnya berdasarkan hasil validasi media pembelajaran yang dilakukan ahli media menyimpulkan bahwa media pembelajaran yang telah didesain layak untuk digunakan. Adapun respon mahasiswa terhadap media classroom yang digunakan menyimpulkan bahwa media pembelajaran google classroom sangat layak digunakan dalam pembelajaran.

## REFERENSI

- [1] Branch, R. M. (2009). *Instructional design: The ADDIE approach* (Vol. 722). New York: Springer.
- [2] Fauzan, F., & Arifin, F. (2019). The effectiveness of google classroom media on the students' learning outcomes of madrasah ibtidaiyah teacher education department. *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI*, 6(2), 271-285.
- [3] Hapsari, S. A., & Pamungkas, H. (2019). Pemanfaatan google classroom sebagai media pembelajaran online di universitas dian nuswantoro. *WACANA: Jurnal Ilmiah Ilmu Komunikasi*, 18(2), 225-233.
- [4] Irawan, A. (2021). Persepsi peserta didik terhadap metode blended learning dengan google classroom pada peserta didik kelas xi di smk kristen bm salatiga. *Jurnal Capital: Kebijakan Ekonomi, Manajemen dan Akuntansi*, 3(1), 29-42.
- [5] Irawan, D., & Setiawan, Y. (2021). Analisis Interaksi Pembelajaran Online Siswa dan Guru Melalui Google Classroom: English for Learner. *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 1(02), 74-80.
- [6] Kurniawati, A., Pardjono, P., Mutohhari, F., Nurhaji, S., & Purnomo, S. (2022). Improving Self Efficacy and Learning Motivation Through Hybrid Learning Based Google Classroom. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 11(3).
- [7] Kurniawan, A., Prabowo, G., & Falahudin, T. (2020). Media pembelajaran berbasis google classroom. *Auto Tech: Jurnal Pendidikan Teknik Otomotif Universitas Muhammadiyah Purworejo*, 15(2), 97-108.
- [8] Maesaroh, A. N., Ramadhani, H. A., Fikriyah, L. Z., & Septiani, P. E. (2021, June). The Effectiveness of Google Classroom in Improving Students' Reading Skill During Pandemic Era. In *Conference on English Language Teaching* (pp. 52-64).
- [9] Munasiah, M., Astuti, L. S., & Auliya, R. N. (2021). Efektivitas Penggunaan Google Classroom sebagai Media Pembelajaran Daring. *GAUSS: Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(2), 31-40.
- [10] Riyandi, A., Aulianita, R., Wiyatno, A., Triantori, V., & Musyaffa, N. (2020). Pemanfaatan Teknologi untuk Pembelajaran Jarak Jauh di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal AbdiMas Nusa Mandiri*, 2(2), 37-42.
- [11] Rosaly, R., & Prasetyo, A. (2019). Pengertian Flowchart Beserta Fungsi dan Simbol-simbol Flowchart yang Paling Umum Digunakan. *Program Studi Teknik Informatika Politeknik Purbaya*.
- [12] Setiawan, A. M., Munzil, M., & Fitriyah, I. J. (2023, May). Science teacher satisfaction using Google classroom as learning management system during the Covid-19 pandemic in East Java Indonesia. In *AIP Conference Proceedings* (Vol. 2595, No. 1). AIP Publishing.
- [13] Sriyani, I. (2021). Google classroom sebagai solusi pembelajaran jarak jauh mata pelajaran administrasi umum. *Indonesian Journal of Education and Learning*, 4(2), 456-461.