

Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Google Classroom* pada Jurusan TKJ SMKN di Kabupaten Takalar

Jutawan Bakti Nawirma, Hamsu Abdul Gani, Bakhrani A. Rauf, Zainuddin

PTK - Pascasarjana Universitas Negeri Makassar

jutajuju@gmail.com

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui proses pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Google Classroom* pada Jurusan TKJ SMKN di Kabupaten Takalar. Selain itu penelitian ini juga dilakukan untuk mengetahui kepraktisan media tersebut sehingga media ini dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

Penelitian ini dilakukan di SMKN di Kabupaten Takalar yaitu SMKN 1 Takalar dan SMKN 3 Takalar. Jenis penelitian dan pengembangan *Research and Development (R&D)*. Adapun tahapan pengembangan media meliputi *Analysis, design, development, implementation, and evaluation*. Teknik pengumpulan data menggunakan Teknik wawancara dan angket. Populasinya adalah seluruh guru dan siswa pada jurusan TKJ di SMKN Kabupaten Takalar, sampel meliputi empat orang guru kejuruan dan dua puluh orang siswa pada SMKN Kabupaten Takalar, 10 orang dari SMK Negeri 1 Takalar dan 10 orang dari SMK Negeri 3 Takalar.

Hasil penelitian ini sebesar 4.09 %, sehingga dapat diartikan uji praktis menghasilkan nilai baik karena berada pada rentang 3.41 % – 4.20 %. Skor ini juga menandakan pembelajaran interaktif berbasis *google classroom* praktis untuk di gunakan dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: pembelajaran, interaktif, *google classrom*

PENDAHULUAN

Pembelajaran menggunakan media *google classroom* di SMKN Kabupaten Takalar masih kurang maksimal, hal ini terlihat dari data yang menunjukkan bahwa dari tujuh SMKN di Kabupaten Takalar, rata-rata jumlah siswa yang ikut berpartisipasi dalam proses pembelajaran masih di angka 63%, dengan angka tertinggi pada SMKN 1 Takalar yaitu 95% dan angka terendah pada SMKN 3 Takalar yaitu 0% (belum menggunakan media *google classroom*).

Sesuai dengan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, peneliti merumuskan permasalahan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pengembangan pembelajaran interaktif berbasis Google Classroom pada jurusan TKJ SMKN di Kabupaten Takalar?
2. Bagaimana hasil pengembangan pembelajaran interaktif berbasis Google Classroom pada jurusan TKJ SMKN di Kabupaten Takalar sehingga dinyatakan praktis untuk digunakan?

Sesuai dengan rumusan masalah sebagaimana yang dikemukakan di atas, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Mengetahui proses pengembangan pembelajaran interaktif berbasis Google Classroom pada jurusan TKJ SMKN di Kabupaten Takalar.
2. Mengetahui hasil pengembangan pembelajaran interaktif berbasis Google Classroom pada jurusan TKJ SMKN di Kabupaten Takalar sehingga dinyatakan praktis untuk digunakan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan (Research and Development). Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan produk yang layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran. Produk yang dikembangkan pada penelitian ini adalah media pembelajaran interaktif virtual class berbasis google classroom. Pengembangan pada penelitian ini menggunakan Model *Analysis, design, development, implementation, and evaluation* (ADDIE). Berikut adalah diagram alur penelitian model ADDIE.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data hasil uji praktis secara keseluruhan terhadap pembelajaran interaktif berbasis *google classroom* dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.10 Hasil Uji Praktis Secara Keseluruhan

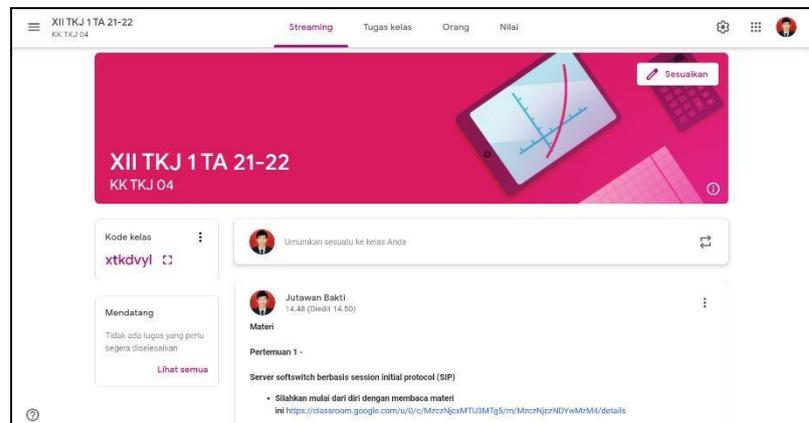
NO	ASPEK	PERSENTASE VALIDASI	KRITERIA
1	Respon Guru	4.09 %	Baik
2	Respon Siswa	4.08 %	Baik
Praktikalitas Keseluruhan		4.09 %	Baik

Sumber : Data diolah

Tabel 4.17 Skala likert

Kategori	Simbol	Interval	Skor
Sangat Kurang	(SK)	0.00 % – 1.80 %	Skor 1
Kurang	(K)	1.81 % – 2.60 %	Skor 2
Cukup Baik	(CB)	2.61 % – 3.40 %	Skor 3
Baik	(B)	3.41 % – 4.20 %	Skor 4
Sangat Baik	(SB)	> 4.21 %	Skor 5

Berdasarkan hasil rata-rata responden guru dan siswa diperoleh angka sebesar 4.09 % dari skor tersebut, dapat diartikan uji praktis menghasilkan nilai baik karena berada pada rentang 3.41 % – 4.20 %. Skor ini juga menandakan pembelajaran *interaktif* berbasis *google classroom* praktis untuk di gunakan dalam proses pembelajaran.



Gambar 4.5 Menu *Streaming Google Classroom*

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil rata-rata responden guru dan siswa diperoleh angka sebesar 4.09 % dari skor tersebut, dapat diartikan uji praktis menghasilkan nilai baik karena berada pada rentang 3.41 % – 4.20 %. Skor ini juga menandakan pembelajaran *interaktif* berbasis *google classroom* praktis untuk di gunakan dalam proses pembelajaran.

UCAPAN TERIMA KASIH

ucapan terima kasih dan penghargaan setinggi-tingginya kepada Prof. Dr. Hamsu Abdul Gani, M.Pd. dan Prof. Dr. Ir. H. Bakhrani Rauf, M.T. selaku pembimbing. Ucapan terima kasih juga kepada penguji, Dr. Ummiati Rahmah, S.Pd., M.T. dan Dr. Hendra Jaya, M.T. selaku penguji yang banyak memberikan masukan dalam penyusunan hasil penelitian ini. Dr. Anas Arfandi, M.Pd. selaku ketua program studi Pendidikan Teknologi dan Kejuruan. Ucapan terima kasih juga kepada Prof. Dr. H. Syahrul, M.Pd. dan Dr. Eng. Jumadi Mabe Parenreng, S.ST., M.Com. selaku validator yang bersedia meluangkan waktunya untuk memvalidasi media dan perangkat penelitian serta memberikan saran terhadap perbaikan media dan perangkat penelitian yang dikembangkan. Mudah-mudahan bantuan dan bimbingan yang diberikan mendapat balasan dari Allah SWT.

Terima kasih, penulis ucapkan kepada teman-teman seperjuangan pada program studi pendidikan teknologi dan kejuruan program pascasarjana Universitas Negeri Makassar. Kepada M. Nawir Dg Rurung dan Irmawaty Dg Rimba atas segala do'a, cinta dan curahan kasih sayangnya yang tulus kepada penulis demi meraih cita-cita dan kebahagiaan, Permohonan maaf penulis sampaikan kepada teman-teman yang tidak sempat disebutkan.

REFERENSI

- Adytya, B. (2021, Januari 19). Perbedaan Populasi dan Sampel. Retrieved Maret 11, 2021, from Merdeka: <https://www.merdeka.com/trending/perbedaan-populasidan-sampel-ketahui-pengertian-hingga-contohnya-kln.html?page=3>
- Atsani, M. Z. (2020). Transformasi Media Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Studi Islam*, 1(1), 82-93.
- Budi, E. N. (2017). PENERAPAN PEMBELAJARAN VIRTUAL CLASS. *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*, 62-75.
- Elisa, E. (2016, 07 15). Pengertian Media Pembelajaran. Retrieved 01 12, 2021, from <https://edel.staff.unja.ac.id/>: <https://edel.staff.unja.ac.id/blog/artikel/Pengertian-Media-Pembelajaran.html>
- Haryati, R. (2020, Mei 08). Penulisan Waktu dan Tempat Penelitian Karya Ilmiah/Makalah. Retrieved Maret 2021, 2021, from Penelitian Ilmiah: <https://penelitianilmiah.com/waktu-dan-tempat-penelitian/>



Hamzah, A. (2019). Metode Penelitian dan Pengembangan (Reserch & Development). Malang: Literasi Nusantara.

Harys. (2020, Agustus 11). Prosedur Penelitian. Retrieved Maret 07, 2021, from Jopglass: <https://www.jopglass.com/prosedur-penelitian/>

Heri. (2020, Januari 4). MEDIA PEMBELAJARAN: Pengertian, Fungsi, Manfaat, Jenis Jenis & Contoh. Retrieved 1 27, 2021, from Salamadian: <https://salamadian.com/pengertian-media-pembelajaran/>

Mulyana, A. (2020, Februari 22). PENELITIAN PENGEMBANGAN (RESEARCH AND DEVELOPMENT) Pengertian, Tujuan dan Langkah-langkah R&D. Retrieved 01 27, 2021, from PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN: <https://ainamulyana.blogspot.com>.

Nilakandi, Z. (2020, April 14). Pengertian Populasi dan Sampel Beserta Masing-Masing Contohnya. Retrieved Maret 11, 2021, from nesabamedia: <https://www.nesabamedia.com/pengertian-populasi>