

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *E-LEARNING* BERBASIS
GOOGLE CLASSROOM PADA MATA KULIAH DASAR-DASAR
KURIKULUM DI PRODI TEKNOLOGI PENDIDIKAN UNP**

SKRIPSI

*Diajukan Sebagai Salah Satu Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan FIP UNP*



Oleh:

SENTIA PRAWINA

14004083/2014

PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
JURUSAN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG

2019

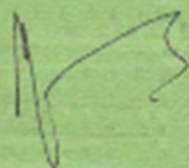
HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN E-LEARNING BERBASIS
GOOGLE CLASSROOM PADA MATA KULIAH DASAR-DASAR
KURIKULUM DI PRODI TEKNOLOGI PENDIDIKAN UNP

Nama : Sentia Prawina
NIM/BP : 14004083/2014
Prodi : Teknologi Pendidikan
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Agustus 2019

Disetujui Oleh:
Pembimbing



Dr. Abna Hidayati, M.Pd
NIP. 19830126200812 2 002

Ketua Jurusan



Dra. Eldarni, M.Pd
NIP. 19610116 198703 2 001

HALAMAN PENGESAHAN

Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi
Program Studi Teknologi Pendidikan Jurusan Kurikulum dan
Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Padang

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran E-Learning Berbasis Google Classroom Pada Mata Kuliah Dasar-Dasar Kurikulum Di Prodi Teknologi Pendidikan UNP
Nama : Sentia Prawina
NIM/BP : 14004083/2014
Prodi : Teknologi Pendidikan
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Agustus 2019

Tim Penguji

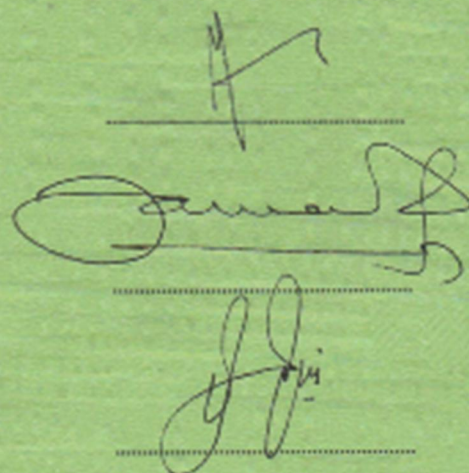
Nama

Tanda Tangan

Ketua : Dr. Abna Hidayati, M.Pd
NIP. 19830126200812 2 002

Anggota : Dr. Darmansyah, ST., M.Pd
NIP. 19591124 198603 1 002

Anggota : Drs. Syafril, M.Pd
NIP. 19600414 198403 1 004



SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Sentia Prawina
NIM/BP : 14004083/2014
Prodi : Teknologi Pendidikan
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan
Judul : Pengembangan Media Pembelajaran E-Learning Berbasis Google Classroom Pada Mata Kuliah Dasar-Dasar Kurikulum Di Prodi Teknologi Pendidikan UNP

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya buat ini merupakan hasil karya sendiri dan benar keasliannya. Apabila ternyata di kemudian hari penulisan skripsi ini merupakan hasil plagiat atau penjiplakan, maka saya bersedia bertanggung jawab, sekaligus bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan yang berlaku.

Demikian, pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar dan tidak ada paksaan.

Padang, Agustus 2019
Yang Menyatakan



Sentia Prawina
NIM. 14004083

ABSTRAK

Sentia prawina. 2019. “Pengembangan media pembelajaran *e-learning* berbasis *google classroom* pada mata kuliah dasar-dasar kurikulum di prodi teknologi pendidikan UNP. Skripsi. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.”

Pengembangan media pembelajaran pada mata kuliah dasar-dasar kurikulum bertujuan untuk membuat suatu media pembelajaran yang sangat bermanfaat untuk mengatasi keterbatasan waktu pada saat proses pembelajaran, untuk mengatasi keterbatasan hal tersebut, maka dikembangkanlah suatu pembelajaran *e-learning* berbasis *google classroom*. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan pembelajaran *e-learning* berbasis *google classroom* pada mata kuliah dasar-dasar kurikulum.

Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development / R&D*), dalam penelitian ini mencakup 3 aspek yaitu validitas, praktikalitas dan efektivitas. Model pengembangan produk yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan *e-learning* berbasis *google classroom* yaitu dengan alur dari *Thiagarajan* yakni 4-D (Four-D Models). Alur pengembangan Thiagarajan yaitu terdiri atas empat tahapan, yaitu tahap *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *develop* (pengembangan) dan *disseminate* (penyebaran)”.

Produk yang penulis kembangkan sudah termasuk ke dalam valid, dari segi media dengan rata-rata 4,62 dalam kategori sangat valid, dari segi materi memperoleh rata-rata 4,18 dengan kategori valid, dilihat dari praktikalitas sudah layak dengan memperoleh nilai 92% dalam kategori sangat praktis. Selanjutnya diperoleh t_{hitung} sebesar 5,16 dan selanjutnya dicari t_{tabel} menggunakan tabel t dengan $df = 30-1 = 29$ dengan $\alpha 0,05$ maka $t_{tabel} = 2,045$. Dengan demikian $t_{hitung} >$ dari t_{tabel} , sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan signifikan hasil pretest dengan posttest, maka dari itu, pengembangan *e-learning* berbasis *google classroom* ada pengaruh terhadap matakuliah dasar-dasar kurikulum.

Kata kunci: media pembelajaran, *e-learning*, *google classroom*, dasar-dasar kurikulum.

KATA PENGANTAR



Assalamualaikum wa Rahmatullahi wa Barakatuh

Puji syukur Alhamdulillah kehadiran Allah SWT, karena berkat rahmat dan karunia-Nya dapat menyelesaikan skripsi dengan baik. Shalawat dan salam untuk Nabi Muhammad SAW yang telah membawa umat manusia dari kejahiliyahan kepada manusia yang beradab dan yang berilmu pengetahuan dan berakhlak mulia.

Skripsi ini berjudul **“Pengembangan *E-learning* Berbasis *Google classroom* pada mata kuliah dasar-dasar kurikulum di Prodi TP UNP”** penulisan skripsi ini bertujuan untuk melengkapi syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Program Studi Teknologi Pendidikan Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu pendidikan Universitas Negeri Padang.

Penulisan skripsi ini telah banyak mendapat bantuan, dorongan, bimbingan dan motifasi dari berbagai pihak. Oleh karena itu diucapkan terimakasih kepada:

1. Ibu Dr. Abna Hidayati, M.Pd, sebagai pembimbing skripsi sekaligus Pembimbing Akademik yang telah memberi bimbingan, arahan, motivasi, masukan dan saran demi kelancaran pembuatan skripsi ini.
2. Bapak Nofri Hendri, M.Pd. selaku validator ahli media I yang telah memberi masukan dan saran terhadap media yang dikembangkan dalam skripsi ini.

3. Bapak Septriyen Anugrah S.Kom. M.Pd.T selaku validator ahli media II yang telah memberi masukan dan saran terhadap media yang dikembangkan dalam skripsi ini.
4. Bapak Dr. Alwen Bentri M.Pd selaku validator ahli materi yang telah memberi masukan tentang media yang dikembangkan.
5. Ibu Dra. Eldarni, M.Pd. selaku Ketua Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan atas dukungan, bantuan dan motivasinya.
6. Mahasiswa yang telah bekerjasama dengan peneliti dalam proses penelitian.
7. Kedua Orang Tua dan kerabat yang telah memberikan dukungan moral, materil serta doa.
8. Rekan-rekan mahasiswa seangkatan jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan yang telah memberikan semangat selama pembuatan skripsi ini.
9. Semua pihak yang telah membantu dalam penelitian ini yang tidak bisa disebutkan satu per satu.

Penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari pembaca dari skripsi ini. Harapan penulis semoga skripsi ini bermanfaat bagi berbagai pihak.

Padang, Agustus 2019

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR GAMBAR.....	vii
DAFTAR LAMPIRAN	viii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	10
C. Batasan Masalah.....	10
D. Rumusan Masalah	10
E. Tujuan Pengembangan	11
F. Spesifik Produk yang Diharapkan.....	11
G. Pentingnya Pengembangan	14
H. Asumsi dan Keterbatasan	16
I. Manfaat Penelitian.....	16
BAB II KAJIAN PUSTAKA	18
A. LANDASAN TEORI	18
1. E-learning	18
2. Google Classroom.....	22
3. Mata kuliah dasar-dasar kurikulum.....	27
B. PENELITIAN YANG RELEVAN	28
C. VALIDITAS, PRAKTIKALITAS, EFEKTIFITAS	28
BAB III METODE PENGEMBANGAN.....	32
A. Jenis Penelitian.....	32
B. Model Pengembangan	33
C. Prosedur Pengembangan	35
D. Instrument Pengumpulan Data	40

E. Teknik Analisis Data.....	44
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN	48
A. Hasil Pengembangan	48
1. Tahap <i>define</i>	48
2. Tahap <i>design</i>	51
3. Tahap <i>develop</i>	52
4. Tahap <i>desseminate</i>	60
B. Pembahasan.....	61
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	69
A. Kesimpulan.....	69
B. Saran.....	70
DAFTAR PUSTAKA	71
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel

1.	Kisi-kisi penilaian untuk ahli media	42
2.	Kisi-kisi Penilaian Ahli Materi	43
3.	Kisi-kisi instrumen angket siswa	43
4.	Range dan Kriteria Validitas Produk	45
5.	Range dan Kriteria Praktikalitas Produk	46
6.	Nama validator dan tempat validasi <i>e-learning</i> berbasis <i>google classroom</i>	53
7.	Hasil penilaian ahli materi untuk Media Pembelajaran	53
8.	Hasil penilaian Validasi oleh ahli media	55
9.	Saran-saran dan komentar dari validator	56
10.	Hasil praktikalitas pembelajaran <i>e-learning</i> berbasis <i>google classroom</i> yang dikembangkan pada peserta didik	57
11.	Persiapan penguji efektifitas	58

DAFTAR GAMBAR

Gambar

1.	Prosedur Pengembangan Model 4-D (Trianto:2009)	34
2.	Kegiatan Validasi dengan ahli materi Bapak Dr.Alwen Bentri, M.Pd	112
3.	Validasi media dengan validator 1 Bpk.Nofri hendri, M.Pd dan validator 2 Bpk. Septriy anugrah, S.Kom. M.Pd.T	113
4.	Kegiatan Perkenalan peneliti dengan mahasiswa	114
5.	Kegiatan peneliti memberikan soal pretest kepada mahasiswa	114
6.	Kegiatan pengenalan produk	115
7.	Kegiatan uji coba produk dengan sudah terlihatnya beberapa siswa yang masuk ke aplikasi google classroom	116
8.	Kegiatan pengisian angket uji praktikalitas	116
9.	Kegiatan peneliti memberikan soal posttest kepada mahasiswa	117
10.	Kegiatan pengisian angket posttest	117

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran

1. Flowchart	74
2. Storyboard	75
3. Silabus	78
4. Soal	84
5. Kunci jawaban	88
6. Lembar penilaian uji validitas materi	89
7. Penilaian uji validitas media	92
8. Angket praktikalitas	98
9. Jawaban pretest	107
10. Hasil Praktikalitas	110
11. Hasil efektifitas	111
12. Dokumentasi penelitian	112
13. Absensi penelitian	118
14. Surat izin penelitian	120
15. Surat balasan selesai penelitian	121
16. Tahapan pengembangan google classroom	122
17. Cara menggunakan google classroom	128

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan proses berkelanjutan dan terintegrasi yang melibatkan pendidik, peserta didik, lingkungan dan sumber belajar lainnya yang mendukung terjadinya perubahan tingkah laku peserta didik. Sebagaimana tercantum dalam Undang-Undang RI No.20 tahun 2003 Bab I pasal 1 yang berbunyi, “Sumber daya pendidikan adalah segala sesuatu yang dipergunakan dalam penyelenggaraan pendidikan yang meliputi tenaga kependidikan, masyarakat, dana, sarana dan prasarana”.

Pendidikan memiliki peranan yang sangat penting dalam upaya meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Dunia pendidikan dituntut untuk selalu senantiasa menyesuaikan perkembangan teknologi terhadap usaha dan peningkatan mutu pendidikan, terutama penyesuaian perkembangan teknologi informasi dan komunikasi bagi dunia pendidikan khususnya dalam proses pembelajaran. Globalisasi telah memicu pergeseran dan inovasi dalam dunia pendidikan yang lebih modern, dari *teacher centered* menuju *student centered*.

Pendidikan merupakan usaha untuk mengembangkan dan membina potensi sumber daya manusia melalui berbagai kegiatan belajar mengajar yang diselenggarakan di semua jenjang pendidikan dari tingkat dasar, menengah dan perguruan tinggi. Ini sesuai dengan tujuan dari pendidikan

nasional yang tertuang dalam UUSPN (Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional) Nomor 20 Tahun 2003 Bab II pasal 3:

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemauan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada tuhan yang maha esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab.

Berdasarkan undang-undang tersebut, sudah seharusnya pendidik ataupun peserta didik memanfaatkan media atau alat bantu yang mampu merangsang pembelajaran secara efektif dan efisien. Media Pembelajaran sangat memiliki peranan yang besar dalam proses pembelajaran. Salah satu ciri media pembelajaran adalah mengandung pesan atau informasi yang akan disampaikan pada penerima. Media pembelajaran berfungsi untuk memperjelas dan mempermudah mahasiswa dalam menangkap pesan-pesan pendidikan yang disampaikan.

Seiring dengan perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) yang semakin pesat, kebutuhan akan suatu konsep dan mekanisme belajar mengajar (pendidikan) berbasis TI menjadi tidak terelakkan lagi. Tempat dan jarak yang dulu memisahkan sekarang makin tidak terasa dampaknya. Kemajuan internet pun mempengaruhi hampir setiap kegiatan operasional di organisasi masyarakat. Segala kegiatan mutakhir tersebut menjanjikan efektifitas dan efisiensi yang menakjubkan. Fenomena tersebut menyentuh dunia pendidikan dan pelatihan dengan lahirnya model pembelajaran *e-learning*.

E-learning sebagai model pembelajaran baru dalam pendidikan memberikan peran dan fungsi yang besar bagi dunia pendidikan yang selama ini dibebankan dengan banyaknya kekurangan dan kelemahan pendidikan konvensional (pendidikan pada umumnya) diantaranya adalah keterbatasan ruang dan waktu dalam proses pendidikan konvensional. Teknologi informasi yang mempunyai standar platform internet yang bisa menjadi solusi permasalahan tersebut karena sifat dari internet itu sendiri yaitu memungkinkan segala sesuatu saling terhubung belum lagi karakter internet yang murah, sederhana dan terbuka mengakibatkan internet bisa digunakan oleh siapa saja (*everyone*), dimana saja (*everywhere*), kapan saja (*everytime*) dan bebas digunakan (*available to every one*).

Kecenderungan untuk mengembangkan *e-learning* sebagai salah satu alternatif pembelajaran di berbagai lembaga pendidikan semakin meningkat sejalan dengan perkembangan dibidang teknologi komunikasi dan informasi. Infrastruktur di bidang telekomunikasi yang menunjang penyelenggaraan *e-learning* tidak hanya menjadi monopoli kota-kota besar, tetapi secara bertahap sudah mulai dinikmati oleh mereka yang berada di kota-kota di tingkat kabupaten.

Ada berbagai jenis elearning yang diterapkan di dunia pendidikan, salah satunya yaitu LMS atau *Learning Management System*. Hasil studi pendahuluan tentang jenis-jenis LMS ditemukan bahwa *google classroom* merupakan aplikasi *multiplatform* yang dapat digunakan oleh pengguna. Pemanfaatan *google classroom* dapat melalui *multiplatform* yang melalui

komputer dan telepon genggam. Guru dan siswa dapat mengunjungi situs <https://classroom.google.com> atau mengunduh aplikasi melalui playstore di android atau app store di iOS dengan kata kunci *google classroom*. Penggunaan LMS tersebut tanpa dipungut biaya, sehingga pemanfaatannya dapat dilakukan sesuai kebutuhan.

Menurut Ellis (2009) dalam nizwardi(2016:201) mengemukakan LMS atau lebih dikenal dengan *Learning management system* adalah suatu perangkat lunak atau *software* yang digunakan untuk mengelola (untuk keperluan administrasi), dokumentasi, materi dan bahan ajar pelatihan serta laporan kegiatan belajar mengajar secara *online* (terhubung ke internet), semua itu dilakukan secara online (Ellis 2009). Dengan kata lain, LMS adalah perangkat lunak yang digunakan untuk membuat materi perkuliahan *online* berbasis *web* dan mengelola kegiatan pembelajaran serta hasil-hasilnya. Adapun perangkat lunak LMS yang bisa digunakan antara lain: *ACS, Blackboard, Cerpoint, Moodle, Canvas, Google Classroom*, dan sebagainya.

Menurut Munir (2010) dalam Retnoningsih (2017) menyatakan bahwa *e-learning* dapat mengakomodasi sistem pembelajaran yang mengatur peran dosen, mahasiswa, pemanfaatan sumber belajar, pengelolaan pembelajaran, sistem evaluasi dan monitoring pembelajaran. Suatu sistem pengelolaan pembelajaran *online* terintegrasi yaitu *Learning Management System (LMS)*. Pembelajaran *online* yang menggunakan *e-learning* sangat ditentukan oleh model *Learning Management System (LMS)* yang dikembangkan dan pemanfaatannya secara optimal, efektif dan efisien. Untuk pengembangan

Learning Management System (LMS) diperlukan wawasan yang luas tentang program untuk semua level, memfasilitasi siswa untuk belajar individual atau kelompok. Penelitian Munir menunjukkan bahwa faktor kemudahan dan faktor kemanfaatan *Learning Management System (LMS)* berdampak positif terhadap faktor sikap mahasiswa dalam penggunaan *Learning Management System (LMS)*.

Menurut Adzharuddin(2013) dalam Retnoningsih (2017) Sistem Manajemen Pembelajaran atau yang dikenal dengan *Learning Management System (LMS)* di komunitas institusi tinggi adalah portal online yang menghubungkan dosen dan mahasiswa. Ini menyediakan jalan bagi materi kelas atau kegiatan yang bisa dibagi dengan mudah. Ini juga merupakan portal yang memungkinkan dosen dan siswa berinteraksi di luar kelas, melakukan diskusi melalui forum yang bisa menghabiskan waktu yang seharusnya dihabiskan untuk belajar di kelas. Siswa menggunakan internet saat mereka perlu mengumpulkan informasi lebih lanjut ketika harus memahami ceramah dan gagasan untuk tugas. Pada dasarnya ada empat jenis sistem e-learning: *Learning Management System (LMS)*, *Learning Content Management System (LCMS)*, *Learning Design System (LDS)*, dan *Learning Support System (LSS)*. *Learning Management System (LMS)* merupakan sistem pembelajaran *e-learning* yang digunakan oleh berbagai universitas di seluruh dunia. LMS juga dikenal di berbagai universitas seperti *Virtual Learning Environment* atau *Course Management System*.

Peraturan menteri pendidikan dan kebudayaan republik indonesia nomor 109 tahun 2013 Pasal 1 ayat 4 & 5 tentang penyelenggaraan pendidikan jarak jauh pada pendidikan tinggi:

Ayat (4): Pembelajaran elektronik (*e-learning*) adalah pembelajaran yang memanfaatkan paket informasi berbasis teknologi informasi dan komunikasi untuk kepentingan pembelajaran yang dapat diakses oleh peserta didik kapan saja dan di mana saja.

Ayat (5): Sumber belajar adalah bahan ajar dan berbagai informasi yang dikembangkan dan dikemas dalam beragam bentuk yang berbasis teknologi informasi dan komunikasi dan digunakan dalam proses pembelajaran.

Seperti halnya perguruan tinggi lain di Indonesia yang telah membangun *e-learning system* untuk meningkatkan kualitas belajar mengajar (PBM), Universitas Negeri Padang (UNP) juga tidak ketinggalan melakukan hal serupa. Pada tahun 2013 lalu, UNP *e-learning system* resmi di-launching sebagai portal resmi *e-learning* mahasiswa maupun dosen UNP. Portal *e-learning* tersebut dapat di akses pada [http:// elearning. unp. ac. id/ login/ portalunp /index.php](http://elearning.unp.ac.id/login/portalunp/index.php) UNP menggunakan *Modular Object-Oriented Dinamic Learning Environment (MOODLE)* sebagai platform pengembangan UNP *e-learning system* tersebut. Pemilihan *MOODLE* sebagai *platform* pengembangan selain karena *MOODLE* tersebut bersifat gratis, *open source*, serta memiliki banyak basis pengguna, juga disebabkan karena *MOODLE* memiliki kekayaan fitur yang sangat mendukung dosen maupun mahasiswa menciptakan lingkungan belajar berorientasi hasil (*outcomes-oriented learning environment*). Misalnya pengajuan tugas (*assignment submission*), forum diskusi (*discussion forum*), unduh/unggah file (*download/upload file*), penilaian (*grading*), pesan instan (*moodle instant messaging*), wiki, serta kuis/berita/kalender online.

Seiring dengan perubahan zaman, masyarakat pun mengembangkan norma-norma, pandangan dan kebiasaan baru, dimana pada abad 21 dicirikan juga dengan adanya perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan juga berkembang sangat pesat dengan di dukung proses transformasi informasi sedemikian rupa sehingga mengakibatkan perubahan pola hidup manusia.

Pada dunia pendidikan, pengajar juga harus sudah memiliki pengetahuan dan keterampilan dalam menggunakan alat-alat dan sumber digital untuk membantu peserta didik agar mencapai standar akademik, dimana pendidikan saat ini sudah memasuki dunia *online*. Dengan pemanfaatan belajar *online* yang banyak digunakan saat ini seperti *e-learning*, sangat di unggulkan dibanding dengan pembelajaran konvensional secara tatap muka (*face-to-face*) . Hal ini karena dengan *e-learning*, pembelajaran dapat lebih terbuka, fleksibel dan dapat terjadi kapan saja, dimana saja, dengan siapa saja. Intinya perkembangan ini mendorong perubahan paradigma pendidikan dari *teacher centered learning* menjadi *student centered learning* .

Menyikapi kebijakan UNP dalam perkuliahan yaitu dengan pembelajaran berbasis *blended learning*, dimana kita ketahui *blended learning* itu merupakan perpaduan pembelajaran secara konvensional dan daring (Husamah,2014). Dalam perkuliahan UNP menerapkan 50% pembelajaran *online (daring)* dan 50% pembelajaran *offline (luring)*. Salah satu media yang digunakan dalam pembelajaran online di UNP yaitu *e-*

learning, maka perlu di rancang atau dikembangkan media ataupun sumber belajar berbasis *online* tersebut.

Berdasarkan pengalaman penulis yang telah mengikuti perkuliahan Dasar-dasar Kurikulum di prodi teknologi pendidikan universitas negeri padang, pemanfaatan media pembelajaran belum maksimal media yang digunakan masih sebagai pelengkap saja, yang terkadang menyebabkan peserta didik kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran dan juga belum maksimalnya penggunaan *e-learning*. Kreativitas membuat media juga diperlukan agar media menjadi lebih menarik, sehingga tercipta suatu media pembelajaran yang benar-benar membantu peserta didik memahami materi pelajaran yang banyak.

Google Classroom merupakan sistem manajemen pembelajaran untuk sekolah-sekolah dengan tujuan memudahkan pembuatan, pendistribusian dan penilaian tugas secara *paperless* dan sebuah *software* untuk *mendesain e-learning*. *Google Classroom* berperan sebagai media atau alat yang dapat digunakan oleh pengajar dan siswa untuk menciptakan kelas *online* atau kelas secara *virtual*, dimana dosen dapat memberikan pengumuman maupun tugas ke mahasiswa yang diterima secara langsung (*real time*) oleh mahasiswa tersebut. Pengajar dapat mengembangkan kreatifitasnya untuk *mendesain pembelajaran online* sesuai dengan tujuan pembelajaran. Ada banyak fitur pada *google classroom* yang dimanfaatkan guru untuk *mendesain pembelajaran e-learning*.

Keterlibatan pembelajaran tatap muka dengan *e-learning* dalam proses pembelajaran diharapkan dapat menambah waktu siswa untuk belajar tanpa dibatasi ruang dan waktu sehingga pembelajaran dapat berjalan sesuai dengan tujuan pendidikan yang telah dirumuskan. Peserta didik dapat belajar sesuai dengan kebutuhan, selain itu pembelajaran jadi terarah dan dapat memberikan pengetahuan langsung sesuai dengan apa yang divisualisasikan.

Dalam mata kuliah dasar-dasar Kurikulum memiliki bahan kuliah yang cukup padat, sehingga mahasiswa butuh waktu tambahan untuk belajar, dan juga masih banyaknya peserta didik yang tidak aktif dalam proses pembelajaran di kelas, sehingga belum terciptanya pembelajaran yang efektif dan efisien, salah satu cara meningkatkan kualitas pembelajaran adalah mengembangkan program aplikasi yang relevan dalam kegiatan pembelajaran. Program aplikasi dikatakan relevan apabila mampu meningkatkan aktifitas dan hasil belajar.

Situasi seperti itu harus dilakukan perubahan agar peserta didik terlibat aktif dalam pembelajaran, oleh karena itu penulis tertarik melakukan pengembangan *e-learning* berbasis *google classroom*, dimana peserta didik bisa aktif melakukan diskusi di aplikasi ini, Melalui aplikasi ini maka memudahkan guru dan siswa dalam melaksanakan proses pembelajaran dengan lebih mendalam. Hal ini disebabkan, baik guru maupun siswa dapat mengumpulkan tugas, mendistribusikan tugas, dan menilai tugas tanpa terikat oleh batas waktu pelajaran. Sehubungan dengan hal tersebut maka perlu Pengembangan *e-learning* berbasis *Google Classroom*.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dipaparkan diatas, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yang berhubungan dengan pengembangan ini, di antaranya adalah:

1. Media pembelajaran yang mendukung masih sangat minim
2. Penggunaan media ataupun bahan ajar belum di variasikan dan di sesuaikan mengikuti kemajuan teknologi
3. Kebijakan UNP perlu di tindak lanjuti dalam pembelajaran *online*.
4. Bahan kuliah yang padat menyebabkan pembelajaran sulit untuk dilaksanakan tepat waktu, sehingga peserta didik butuh waktu tambahan untuk belajar.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah, maka di dapat media yang sesuai dengan kebutuhan dan di kembangkan sesuai dengan kebutuhan tersebut serta mudah dalam proses penggunaannya yaitu menggunakan aplikasi *google classroom*.

Maka penelitian ini dibatasi pada materi matakuliah dasar-dasar kurikulum yaitu pengembangan, evaluasi dan pembaharuan kurikulum.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas maka rumusan masalah penelitian ini adalah:

1. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran *e-learning* berbasis *google classroom* pada mata kuliah dasar-dasar kurikulum yang valid?
2. Bagaimana praktikalitas *e-learning* berbasis *Google Classroom* pada mata kuliah dasar-dasar kurikulum ?
3. Bagaimana efektivitas *e-learning* berbasis *Google Classroom* pada mata kuliah dasar-dasar kurikulum ?

E. Tujuan Pengembangan

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian pengembangan ini adalah:

1. Mengetahui validitas *e-learning* berbasis *Google Classroom* pada mata kuliah dasar-dasar kurikulum
2. Mengetahui praktikalitas *e-Learning* berbasis *Google Classroom* pada mata kuliah dasar-dasar kurikulum
3. Mengetahui efektivitas *e-Learning* berbasis *Google Classroom* pada mata kuliah dasar-dasar kurikulum

F. Spesifikasi Produk

Produk yang diharapkan dalam penelitian pengembangan ini adalah dihasilkan pembelajaran *e-learning* berbasis platform *google classroom* pada mata kuliah Dasar-dasar Kurikulum yang berkualitas dan layak digunakan dalam proses pembelajaran serta mendukung terciptanya proses belajar mandiri. Spesifik produk yang diharapkan dalam penelitian ini adalah:

1. Adanya bahan ajar yang sesuai dengan silabus pembelajaran.
2. Adanya evaluasi pembelajaran berupa tes objektif pemahaman materi sebanyak 15 soal.
3. Adanya video pembelajaran yang mendukung sebanyak 2 video tentang pengembangan kurikulum.
4. Aplikasi utama yang digunakan dalam pengembangan ini adalah *google classroom*.
5. Aplikasi pendukung dalam membuat media ini yaitu dengan menggunakan photoshop dalam mendesain background.
6. Dari aspek media, media pembelajaran ini memiliki karakteristik sebagai berikut:
 - a. Media pembelajaran ini di buat menggunakan aplikasi *google classroom*.
 - b. Pada tampilan produk terdapat beberapa bagian yaitu:
 - 1) Pada tampilan awal merupakan judul program yang menggambarkan pengenalan program.
 - 2) Setelah tampilan awal lakukan pendaftaran (gabung) kelas dengan cara mengklik tanda “+” pada sisi pojok kanan atas dan klik “gabung dengan kelas” masukan kode kelas yang terdapat pada lembar jadwal tugas sesuai dengan kelas yang akan di daftarkan (gabung).
 - 3) Bila berhasil maka peserta didik akan diarahkan pada laman beranda *classroom*. Pada laman ini akan ditampilkan daftar kelas

atau mata kuliah yang telah di daftarkan. Pada kelas tersebut peserta didik dan guru bisa melakukan diskusi, mengirimkan tugas, membuat pengumuman, dan lainnya.

- 4) Pada tombol “kelas” guru bisa melihat siapa saja peserta didik yang telah mengirimkan tugas.

7. Fitur-fitur yang terdapat pada *google classroom*

- 1) *Single view* untuk tugas siswa. *classroom* memiliki halaman untuk setiap siswa yang menampilkan semua tugas siswa di kelas. Dengan tampilan ini, para guru dan siswa bisa melihat status setiap tugas, dan dapat menggunakan filter untuk melihat setiap penugasan, tugas yang hilang, atau tugas yang sudah di nilai dan dikembalikan.
- 2) *Penyusunan Kelas*. Melalui *classroom* guru bisa menyusun dan mengatur kelas berdasarkan kriteria kelas yang dimiliki. Misalnya mengatur berdasarkan jadwal harian.
- 3) *Decimal Grading*. Melalui *classroom* guru akan dapat secara mudah menggunakan penilaian yang membutuhkan kekuatan tinggi misalnya, penggunaan desimal dalam penilaiannya.
- 4) *Transfer kepemilikan kelas*. Dengan fitur ini, admin dan guru dapat mentransfer kepemilikan kelas *google classroom* ke guru yang lain, tanpa perlu membuat kelas yang baru. Secara otomatis, pemilik kelas baru bisa mendapatkan akses lengkap tentang pekerjaan siswa melalui *google drive*.

- 5) Integrasi kelas baru. Fitur ini menawarkan integrasi antara guru dengan berbagai aplikasi lain yang mereka sukai dengan mudah.
- 6) Kode kelas tampilan. Dengan fitur ini guru sekarang dapat menampilkan kode kelas mereka di layar secara penuh sehingga siswa dapat dengan cepat bergabung dengan kelas baru.
- 7) Mengimpor skor kuis google formulir ke kelas. Menggunakan kuis melalui google formulir memungkinkan guru untuk melakukan penilaian *real time* terhadap pemahaman siswa tentang sebuah topik. Kemudian guru akan dapat mengimpor nilai dari kuis yang dibuat tadi langsung ke *google classroom*.
- 8) Tambahkan gambar profil di ponsel. Dengan fitur ini, baik guru maupun siswa dapat dengan mudah mengganti gambar profil melalui ponsel yang dimiliki.

G. Pentingnya Pengembangan

Dunia pendidikan di indonesia semakin mengalami perkembangan yang signifikan. Perkembangan ini terlihat dari semakin beragamnya metode pembelajaran yang digunakan. Metode yang digunakan banyak memanfaatkan berbagai media untuk meningkatkan kualitas hasil pembelajaran.

Perkembangan berbagai media pembelajaran ini seiring dengan adanya kemajuan teknologi yang semakin pesat. Dinamika teknologi saat ini mencapai akselerasi yang luar biasa. Teknologi yang dipelajari beberapa

tahun yang sudah lalu mulai tergantikan dengan teknologi yang baru termasuk berbagai cara pembelajaran secara konvensional.

Bentuk perkembangan teknologi informasi yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran adalah menggunakan *e-learning*. Menurut Wiwin Hartanto (2016:3) *e-learning* merupakan inovasi yang dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran, tidak hanya dalam penyampaian materi pembelajaran tetapi juga perubahan dalam kemampuan berbagai kompetensi peserta didik. Media pembelajaran ini akan dikonseptkan sedemikian rupa sehingga menarik minat dan memotivasi mahasiswa untuk belajar. Selain itu, pengembangan media pembelajaran ini untuk mengatasi kurangnya sumber belajar.

Pengembangan pembelajaran *e-learning* berbasis *platform google classroom* ini dilakukan dengan upaya untuk mengatasi kekurangan waktu peserta didik untuk belajar. Adanya keterbatasan dalam proses pembelajaran mengajar tradisional berbasis tatap muka yang dibatasi oleh ruang dan waktu, maka pembelajaran *e-learning* berbasis *google classroom* dengan memanfaatkan jaringan internet dapat mengatasi permasalahan ini.

E-learning tidak membutuhkan ruangan yang luas sebagaimana kelas konvensional, dengan demikian pembelajaran *e-learning* berbasis *google classroom* ini dapat mempermudah siswa untuk belajar. Pengembangan ini dalam rangka untuk pembelajaran mandiri dengan memperhatikan perbedaan individu sehingga mempermudah proses belajar, dapat memperjelas materi pelajaran dengan beragam visualisasi.

H. Asumsi dan keterbatasan

Pengembangan pembelajaran *e-learning* berbasis *google classroom* memiliki peranan yang penting dalam proses pembelajaran. Pembelajaran *e-learning* berbasis *google classroom* merupakan jaringan sosial pendidikan yang didalamnya guru bisa membuat kelas virtual, memposting informasi atau materi pelajaran, mengarsipkan tugas siswa dan mengelola kelas. Penggunaan pembelajaran *e-learning* berbasis *google classroom* masih sangat jarang digunakan, serta adanya keterbatasan, salah satunya mengenai masalah jaringan internet dan sarana dan prasarana.

Segala keterbatasan yang dimiliki penulis seperti kemampuan, waktu dan biaya maka dalam pengembangan media pembelajaran berbasis *google classroom* hanya dibuat 1 semester yang sebaiknya dibuat 2 semester.

I. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat :

1. Mahasiswa, khususnya mahasiswa jurusan KTP FIP UNP semoga bisa bermanfaat sebagai media pembelajaran untuk perkuliahan dasar-dasar kurikulum.
2. Dosen, semoga bisa bermanfaat sebagai media pembelajaran dan bisa memudahkan proses pembelajaran.
3. Peneliti lain, sebagai sumber ide dan referensi dalam pengembangan penelitian pendidikan.

4. Peneliti sendiri, sebagai sarana mengasah dan mengalami keterampilan dalam melakukan sebuah penelitian pengembangan media pembelajaran yang baru dan dapat digunakan dalam pembelajaran yang lebih kreatif.
5. Sebagai salah satu syarat penulis untuk menyelesaikan pendidikan strata 1 pada jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan analisis data yang telah diuraikan diatas, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Pengembangan media pembelajaran pada mata kuliah dasar-dasar kurikulum untuk mahasiswa jurusan kurikulum dan teknologi pendidikan telah selesai dilakukan. Produk pengembangan pembelajaran *e-learning* berbasis *google classroom* dengan sajian materi dan juga video pembelajaran ini merupakan media yang sudah dinyatakan sangat valid setelah melakukan revisi berdasarkan uji validitas yang telah dilakukan dengan ahli materi sesuai dengan kelayakan media. Jadi, untuk aspek materi termasuk kedalam valid dan untuk aspek media termasuk ke dalam sangat valid.
2. Deskripsi data uji coba terbatas menunjukkan bahwa Praktikalitas pengembangan pembelajaran *e-learning* termasuk dalam kategori sangat praktis dengan variabel kriteria media pembelajaran tentang tampilan, penyajian, dan kemanfaatan yang diperoleh berdasarkan uji coba kepada 30 orang mahasiswa.
3. Hasil uji efektivitas menggunakan *pretest* dan *posttest* dalam t satu sampel didapat hasil $t_{hitung} > t_{tabel}$ dengan t_{hitung} sebesar 5,16 dan t_{tabel}

2,045. Ini berarti Media Pembelajaran efektif terhadap hasil belajar pada matakuliah dasar-dasar kurikulum.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan diatas, dikemukakan saran sebagai berikut:

1. Bagi siswa, agar pembelajaran *e-learning* berbasis *google classroom* ini dijadikan sebagai salah satu sumber belajar, khususnya di jurusan kurikulum dan teknologi pendidikan.
2. Bagi peneliti, dapat meningkatkan pengetahuannya tentang komputer terutama dalam pembelajaran *e-learning* berbasis *google classroom*.
3. Pengembangan lanjutan perlu dilakukan agar pembelajaran *e-learning* berbasis *google classroom* lebih menarik lagi. Pengembangan produk ini hendaknya dilakukan oleh tim pengembang yakni terdiri dari beberapa orang yang memiliki keahlian pada bidang desain dan menguasai *software google classroom* agar hasil yang diperoleh lebih berkualitas.
4. Bagi peneliti lain, menjadi rujukan untuk mengembangkan media pendidikan khususnya pada *e-learning*.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, Zainal. 2012. *Penelitian Pendidikan : Metode dan Paradigma Baru*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Dasar-dasar evaluasi pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara
- . 2010. *Prosedur Penelitian : Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta
- Bambang, warsita. 2008. *Teknologi pembelajaran landasan dan aplikasinya*. Jakarta: Rineka cipta.
- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran*. Bandung: Satu Nusa
- Dewi Salma prawiradilaga, 2012. *Wawasan Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Dicky pratama. 2016. *Analisis pengaruh pemanfaatan google classroom terhadap efesiensi pada STMIK XYZ*.Palembang. (jurnal)
- Fajar lailatul mi'rojijah. 2016. *Pengembangan modul berbasis multirepresentasi pada pembelajaran fisika di sekolah menengah atas. Vol.1, 2016, ISBN: 978-602-9286-21-2*.
- Faridatun Nadziroh.2017. *Analisa Efektifitas Sistem Pembelajaran Berbasis E-Learning. jurnal ilmu komputer dan desain komunikasi visual (jkdiskomvis) volume 2 no. 1* (jurnal)
- Fatkoer Rohman. 2017. *Google Classroom:Jadikan kelas digital di genggamannya*. Bojonegoro: Intermedia
- Husamah. 2014. *Pembelajaran Bauran(Blended learning)*. Jakarta: Prestasi Pustaka