

**PEMANFAATAN APLIKASI GOOGLE CLASSROOM SEBAGAI MEDIA  
PEMBELAJARAN DALAM UPAYA MENINGKATKAN KUALITAS  
PEMBELAJARAN PADA MATA PELAJARAN SIMULASI DIGITAL  
KELAS X TKJ SMK NEGERI NGADIROJO**

Herwinda Mardhiyanti, Masruri Arifin, Muhamad Amirul,  
Muga Linggar Famukhit.  
Pendidikan Informatika STKIP PGRI Pacitan

**ABSTRAK**

Penulisan airtikel ilmiah ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan kualitas pembelajaran pada mata pelajaran Simulasi Digital kelas X TKJ SMK Negeri Ngadirojo menggunakan metode pembelajaran berbasis online dengan memanfaatkan aplikasi *Google Classroom*. *Google Classroom* memberi akses terhadap siswa dan guru untuk melakukan pembelajaran secara daring.

Berdasarkan observasi lapangan yang dilakukan terhadap siswa kelas X TKJ 1 dan TKJ 2 SMK Negeri Ngadirojo yang ditemukan bahwa siswa mengalami kendala dalam proses pembelajaran yaitu rendahnya minat siswa untuk mengikuti pembelajaran pada mata pelajaran Simulasi Digital. Pemilihan metode dan media pembelajaran yang tepat dan baru dapat dijadikan sebagai kunci keberhasilan dalam pembelajaran. Salah satu metode pembelajaran yang dapat diterapkan adalah dengan memanfaatkan aplikasi *Google Classroom* sebagai media pembelajaran. Penelitian ini bersifat diskriptif kualitatif yang didukung oleh data kuantitatif menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa lebih tertarik pada proses pembelajaran, mudah dalam memahami materi yang diajarkan dan menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran. Hal tersebut dapat terlihat dari hasil yang dikemukakan oleh siswa melalui kuesioner terbuka.

**Kata Kunci: Google Classroom, Kompetensi Keahlian Teknik Komputer dan Jaringan, Penelitian Tindakan Kelas.**

**ABSTRACT**

*This scientific article writing aims to knowing the increase quality of learning in the class X TKJ SMK Negeri Ngadirojo digital simulation subjects using online-based learning methods by utilizing the Google Classroom application. Using Google Classroom gives students and teachers access to online learning.*

*Based on field observations, carried out on class X TKJ 1 and X TKJ 2 SMK Negeri Ngadirojo, it was found that students experienced obstacles in the learning process, namely the low interest of students in participating in digital simulation subjects. Selection of the right and new learning methods and media can be used as a key to success in learning. One method of learning that can be applied is using the Google Classroom application as a learning medium. This research is descriptive qualitative supported by quantitative data using Classroom Action Research methods.*

*The results showed that students are more interested in the learning process, easy to understand the material being taught and become more active in the learning process. This can be seen from the results stated by students through an open questionnaire.*

**Keywords : Google Classroom, Competency of Computer Engineering Expertise and Network, Classroom Action Research.**

## PENDAHULUAN

Proses pembelajaran memiliki peran penting dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan, sehingga pembelajaran yang diselenggarakan dengan mengedepankan kebermanfaatannya bagi pelajar. Melalui proses belajar mengajar yang baik, siswa diharapkan dapat memahami secara keseluruhan materi pembelajaran. Selain itu, melalui aktifitas belajar di sekolah, potensi yang dimiliki peserta didik akan berkembang sehingga tujuan pembelajaran akan tercapai.

Terdapat berbagai macam metode, media, model dan cara mengajar guru. Antara guru satu dengan yang lain berbeda tetapi memiliki tujuan sama ingin membuat siswanya paham akan pembelajaran yang diberikan. Sebagian guru mungkin tidak hanya ingin membuat siswanya paham dan mendapatkan nilai yang baik, disini guru juga ingin membuat siswanya aktif dalam pembelajaran.

Penggunaan metode dan media pembelajaran dapat menentukan kualitas pembelajaran. Kualitas pembelajaran yang dimaksud adalah tinggi rendahnya antusias siswa dalam pembelajaran serta efektif tidaknya proses belajar mengajar dalam mencapai tujuan pembelajaran dan dampaknya terhadap hasil belajar siswa. Kualitas pembelajaran menjadi tolok ukur ketercapaian tujuan pembelajaran yakni mengembangkan potensi peserta didik secara maksimal sehingga mampu mencapai kompetensi yang ditentukan. Oleh karena itu, diperlukan pemilihan metode dan media pembelajaran yang tepat.

Dewasa ini metode belajar pengajar dari tingkat dasar sampai dengan perguruan tinggi mengalami kebosanan jika hanya menggunakan metode klasikal yakni dengan ceramah dan tanya jawab saja. Perlu adanya metode baru untuk meningkatkan semangat baik siswa maupun guru. Pembelajaran yang terpusat pada guru tidak cocok lagi sehingga perlu berubah ke pendekatan yang berpusat pada siswa, terutama siswa yang amat beragam kemampuannya (Viridi, 2017).

Berdasarkan hasil observasi, peneliti menemukan kendala yang terjadi pada proses pembelajaran Simulasi Digital kelas X TKJ SMK Negeri Ngadirojo. Kendala tersebut diantaranya, rendahnya minat siswa dalam mengikuti pembelajaran, siswa kurang aktif dan kurang bisa memahami materi pembelajaran sehingga menyebabkan rendahnya hasil belajar. Hal tersebut dikarenakan guru hanya menggunakan metode ceramah dalam pembelajaran. Rendahnya hasil belajar dikarenakan pemilihan metode dan media pembelajaran yang digunakan oleh guru kurang tepat serta pengelolaan kegiatan pembelajaran belum dapat membangkitkan motivasi belajar siswa secara optimal (Gumrowi, 2016).

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka dibutuhkan metode dan media pembelajaran yang menarik dan menunjang siswa untuk aktif dalam pembelajaran. Penggunaan teknologi dalam ini diharapkan mampu memberikan solusi. Kompetensi Abad 21 menuntut agar peserta didik terlibat langsung dalam proses pembelajaran yang memanfaatkan fasilitas internet, dimana peserta didik bukan hanya sebatas mencari informasi, tapi peserta didik juga melaksanakan pembelajaran secara *online* (Wijayanti, Maharta, & Suana, 2017).

Peneliti menetapkan alternatif memanfaatkan aplikasi *Google Classroom* sebagai media pembelajaran yang mana siswa dapat terlibat secara langsung dan aktif dalam pembelajaran. Hal tersebut diharapkan dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menstimulasi kemampuan peserta didik dalam mengeksplorasi dan menggali potensinya secara optimal.

*Google Classroom* adalah layanan berbasis internet yang disediakan oleh Google sebagai sistem *e-learning*. Fungsinya untuk membantu pengajar membagikan tugas kepada pelajar secara *paperless*. Siswa dapat mengirimkan hasil pekerjaannya ke aplikasi tersebut dan memperoleh materi tambahan guna memahami lebih luas materi yang belum bisa tersampaikan ketika tatap muka di kelas. Pengguna service ini harus mempunyai akun di Google (Hakim, 2016).

*Google Classroom* dapat diakses melalui komputer maupun handphone. Guru dan siswa dapat mengunjungi situs <https://classroom.google.com> atau mengunduh aplikasi melalui playstore di android atau melalui app store di IOS dengan *keyword Google Classroom*. Penggunaan aplikasi *Google Classroom* tanpa dipungut biaya, sehingga dapat dimanfaatkan sesuai kebutuhan.

Pemanfaatan aplikasi *Google Classroom* sebagai media pembelajaran diharapkan mampu meningkatkan prestasi belajar dan keaktifan maupun hasil belajar siswa serta meningkatkan keterampilan guru. Selain itu, diharapkan mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga dapat membantu peserta didik dalam mengembangkan potensinya secara maksimal.

## **TUJUAN PENELITIAN**

Penelitian ini bertujuan untuk memberikan alternatif penggunaan media pembelajaran aplikasi *Google Classroom* pada mata pelajaran Simulasi Digital di kelas X TKJ SMK Negeri Ngadirojo. Selain itu, peneliti bertujuan untuk meningkatkan potensi, keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran, serta pemahaman siswa materi yang diajarkan.

Berdasarkan tujuan yang dipaparkan di atas, harapannya artikel ini memberikan manfaat bagi semua pihak yang terkait dengan kegiatan ini. Adapun manfaat yang diharapkan dari kegiatan ini antara lain:

1. Bagi ilmu pengetahuan, memberikan wawasan dalam melaksanakan proses pembelajaran di kelas dan mengelola kegiatan di dalamnya;
2. Bagi mahasiswa, memperoleh pengetahuan tentang penyelenggaraan pembelajaran yang dapat meningkatkan pemahaman siswa yang nantinya dapat diterapkan ketika terjun sebagai guru;
3. Bagi guru, dapat memilih alternatif metode dan media pembelajaran yang efektif untuk diterapkan dalam proses pembelajaran;
4. Bagi sekolah, dapat digunakan sebagai bahan masukan dalam upaya meningkatkan pembelajaran; dan
5. Bagi masyarakat, melalui peningkatan prestasi siswa masyarakat dapat percaya dan yakin terhadap kemampuan siswa dalam menuntut ilmu.

## **METODE PELAKSANAAN**

Pada penulisan artikel ini, peneliti menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif yang berusaha memaparkan gejala secara menyeluruh dan sesuai dengan konteks pengumpulan data. Pendekatan deskriptif kualitatif menghasilkan data deskripsi berupa kata-kata tertulis dari orang atau perilaku yang diamati. Data yang digunakan bersumber dari studi pustaka (buku-buku, jurnal, dan internet), observasi, dan catatan lapangan (wawancara, kuesioner). Dalam penelitian deskriptif kualitatif diperlukan adanya keterangan langsung dari narasumber mengenai subjek dan objek penelitian yang akan diteliti.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Menurut Widayati (2008) metode ini digunakan untuk memecahkan masalah-masalah pembelajaran yang dihadapi guru, memperbaiki mutu dan hasil pembelajaran. Tiga unsur yang terdapat dalam penelitian tindakan kelas yakni:

1. Penelitian

Aktivitas mencermati objek melalui metodologi ilmiah dengan mengumpulkan data atau informasi untuk menyelesaikan masalah.

2. Tindakan

Aktivitas yang berbentuk siklus kegiatan yang sengaja dilakukan dengan tujuan memperbaiki atau meningkatkan kualitas pembelajaran.

3. Kelas

Sekelompok siswa dalam waktu yang sama menerima pelajaran yang sama dari seorang guru.

Dapat disimpulkan bahwa Penelitian Tindakan Kelas merupakan aktivitas mencermati kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dalam kelas secara bersama. Tindakan tersebut diberikan oleh guru dan dilakukan oleh siswa yang bertujuan untuk memperbaiki mutu dan hasil pembelajaran.

Adapun metode lain dalam penelitian ini adalah: 1) Observasi Lapangan; 2) Analisis Temuan Lapangan; 3) Langkah-langkah yang Digunakan; 4) Perencanaan Program; 5) Pelaksanaan Program; dan 6) Evaluasi Program.

1. Observasi Kelas

Metode ini dimulai dengan melakukan pengamatan terhadap situasi dan kondisi kelas X TKJ 1 dan X TKJ 2. Selain itu, melakukan pengamatan terhadap karakteristik siswa dan tingkat keaktifannya dalam pembelajaran. Penulis secara langsung terlibat dalam kegiatan pembelajaran atau situasi yang diamati sebagai sumber data.

2. Analisis Temuan Kelas

Dilakukan pengkajian terhadap semua informasi yang didapatkan pada observasi. Semua informasi dideskripsikan dengan memilahnya menjadi beberapa aspek, yaitu: (1) Keterampilan membuka pelajaran; (2) keterampilan menjelaskan materi; (3) Interaksi pembelajaran; (4) Keterampilan bertanya; (5) keterampilan memberikan pengamatan; (6) keterampilan menggunakan waktu; (7) keterampilan menggunakan waktu.

3. Langkah-langkah yang Digunakan

Metode yang akan digunakan penelitian ialah metode praktik. Siswa mengikuti pembelajaran menggunakan aplikasi *Google Classroom* yang dapat diakses di laptop maupun handphone. Materi akan dipelajari sudah terdapat dalam aplikasi tersebut. Setelah materi dijelaskan, peneliti memberikan soal latihan pada aplikasi tersebut. Siswa menjawab soal dengan mengetikkan jawaban di kolom jawaban kemudian mengirimkannya. Selanjutnya, peneliti memberikan penilaian. Hasil penilaian dikirimkan kembali ke akun *Google Classroom* milik setiap siswa. Di akhir pembelajaran siswa diminta mengisi kuesioner terkait penggunaan aplikasi *Google Classroom*.

4. Perencanaan Program

Setelah observasi dilaksanakan dan menentukan metode yang akan diterapkan, peneliti membuat perangkat pembelajaran yang terdiri dari RPP, materi bahan ajar, membuat kelas dalam aplikasi *Google Classroom* dan menggunggah materi yang akan diajarkan, membuat daftar nilai, serta kuesioner yang berkaitan dengan penggunaan program.

5. Pelaksanaan Program

Program dilaksanakan sesuai dengan waktu dan tempat yang sudah ditentukan yaitu di kelas X TKJ 1 dan X TKJ 2 SMK Negeri Ngadirojo. Waktu pelaksanaan program ini ialah pada tanggal 22 September 2018.

6. Evaluasi Program

Untuk menilai keberhasilan atau kegagalan program, sekaligus meninjau faktor-faktor pendukung dan penghambat pelaksanaan program. Subjek penelitian ini ada dua kelas dengan rincian pada tabel di bawah ini.

Tabel 1. Data Subjek Penelitian

Kelas	Banyak Siswa		Jumlah
	Laki-laki	Perempuan	
X TKJ 1	22	9	31
X TKJ 2	22	10	32

Pada saat observasi, di kelas X TKJ 2 terdapat 4 siswa tidak masuk sehingga jumlah siswa yang mengikuti penelitian sebanyak 28 siswa. Penelitian dilaksanakan di ruang kelas X TKJ 1 dan TKJ 2 SMK Negeri Ngadirojo.

Dalam penelitian ini, objek penelitiannya adalah aplikasi *Google Classroom*. Alat dan bahan yang diperlukan dalam penelitian yaitu handphone atau laptop dan aplikasi *Google Classroom*. Hal yang perlu dipersiapkan yaitu membuat kelas pada *Google Classroom* dan mengisinya dengan materi pembelajaran yang akan disampaikan. Pada penelitian ini materi pembelajaran berupa slide Power Point.

Teknik analisis data yang dalam penelitian ini adalah analisis kualitatif seperti yang dikemukakan oleh Miles dan Hubberman (Sugiyono, 2015: 204). Tahapan-tahapan analisis datanya yaitu :

1. Pengumpulan Data  
Data dan informasi yang didapatkan dari observasi, penyebaran kuesioner, *internet searching*, dan studi yang lainnya dikumpulkan menjadi satu.
2. Reduksi Data  
Menyederhanakan, merangkum, memilih hal-hal pokok, dan yang penting untuk mempermudah peneliti melakukan penarikan kesimpulan.
3. Penyajian Data  
Data-data maupun sekumpulan informasi yang terkumpul kemudian disusun secara sistematis agar mudah dipahami.
4. Penarikan dan Pengujian Kesimpulan  
Data yang telah disusun dibandingkan untuk ditarik kesimpulan sebagai jawaban dari permasalahan yang ada.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian yang dilakukan oleh Shampa Iftakhar (2016) dengan judul *Google Classroom: What Works and How?* bahwa *Google Classroom* membantu untuk memonitoring siswa untuk belajar. Guru dapat melihat seluruh aktivitas siswa selama pembelajaran di *Google Classroom*. Interaksi antara guru dan siswa terekam dengan baik. Kelebihan *Google Classroom* yakni mudah digunakan, menghemat waktu, berbasis *cloud*, fleksibel, dan gratis.

Dengan demikian, peneliti memanfaatkan aplikasi *Google Classroom* untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Simulasi Digital pada siswa kelas X TKJ SMK Negeri Ngadirojo. Pada awalnya siswa masih bertanya-tanya apa itu *Google Classroom*. Peneliti kemudian menjelaskan pengertian *Google Classroom*, fungsi dan kegunaannya, serta cara menggunakannya. Selanjutnya, siswa mengakses aplikasi *Google Classroom* di handphone maupun laptopnya lalu memasukkan kode tertentu untuk bergabung dengan kelas yang dibuat oleh peneliti. Setelah semua siswa paham cara kerja *Google Classroom*, kegiatan pembelajaran dimulai.

Peneliti menjelaskan materi pembelajaran yang sebelumnya sudah di *share* di aplikasi *Google Classroom*. Siswa menyimak materi yang diajarkan, pada aplikasi tersebut. Materi berupa slide Power Point. Setelah keseluruhan materi dijelaskan, peneliti memberikan soal latihan. Siswa menjawab soal dengan mengetikkan jawaban pada kolom jawaban yang tersedia dalam aplikasi.

Selanjutnya peneliti memberikan penilaian untuk setiap siswa. Nilai tersebut langsung dikirimkan kepada siswa. Siswa akan menerima pemberitahuan melalui akun *Google Classroom* miliknya seperti "Selamat Anda mendapatkan nilai 100".

Selain hal yang telah disebutkan di atas, siswa maupun guru dapat memberikan komentar, berbagi gambar, video, file, berdiskusi dan lain sebagainya. Di akhir pembelajaran, siswa diminta untuk mengisi kuesioner mengenai aplikasi *Google Classroom*. Kuesioner diberikan dengan tujuan untuk mengetahui bagaimana tanggapan siswa mengenai penerapan aplikasi *Google Classroom* dalam pembelajaran.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa melalui pemanfaatan aplikasi *Google Classroom* sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan kualitas pembelajaran, meningkatkan potensi serta keaktifan siswa selama pembelajaran berlangsung. Hasil kuesioner siswa dapat di lihat dari tabel responden di bawah ini:

Tabel 2. Data Responden Siswa X TKJ 1

No	Pertanyaan	Pilihan Jawaban					Total	Jml Skor	%
		SS	S	KS	TS	STS			
1.	Apakah aplikasi ini dapat membantu Anda dalam memahami materi yang diajarkan ?	8	21	2	-	-	31	130	83,87
2.	Apakah aplikasi pembelajaran ini mudah digunakan?	13	18	-	-	-	31	137	88,38
3.	Apakah Anda setuju bahwa teknologi pembelajaran yang ada dalam aplikasi ini menarik?	7	22	2	-	-	31	129	83,22
4.	Apakah aplikasi ini dapat bermanfaat dan meningkatkan kualitas di sekolah ini ?	7	21	3	-	-	31	128	82,58
5.	Apakah aplikasi ini mempermudah Anda untuk mendapatkan materi dari pelajaran yang bersangkutan ?	10	20	-	1	-	31	132	85,16
6.	Apakah aplikasi ini mempermudah Anda dalam pengumpulan tugas ?	13	15	2	-	1	31	132	85,16
7.	Apakah aplikasi ini memudahkan anda untuk membahas suatu hal dengan guru Anda atau teman Anda ?	8	19	3	1	-	31	127	81,93
8.	Apakah dengan menggunakan aplikasi ini dapat meningkatkan minat belajar Anda ?	9	20	2	-	-	31	131	84,51
9.	Bagaimana jika kedepannya diterapkan pembelajaran menggunakan aplikasi ini ?	10	17	3	1	-	31	129	83,22
10.	Apakah pembelajaran	8	20	2	1	-	31	128	82,58

	menggunakan aplikasi ini lebih menyenangkan bila dibandingkan dengan pembelajaran biasa di kelas ?								
--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Tabel 3. Data Responden Siswa X TKJ 2

No	Pertanyaan	Pilihan Jawaban					Total	Jml Skor	%
		SS	S	KS	TS	STS			
1.	Apakah aplikasi ini dapat membantu Anda dalam memahami materi yang diajarkan ?	7	20	1	-	-	28	118	84,28
2.	Apakah aplikasi pembelajaran ini mudah digunakan?	14	14	-	-	-	28	126	90
3.	Apakah Anda setuju bahwa teknologi pembelajaran yang ada dalam aplikasi ini menarik?	6	20	2	-	-	28	116	82,85
4.	Apakah aplikasi ini dapat bermanfaat dan meningkatkan kualitas di sekolah ini ?	15	10	3	-	-	28	118	84,28
5.	Apakah aplikasi ini mempermudah Anda untuk mendapatkan materi dari pelajaran yang bersangkutan ?	10	18	-	-	-	28	122	87,14
6.	Apakah aplikasi ini mempermudah Anda dalam pengumpulan tugas ?	12	15	1	-	-	28	123	87,85
7.	Apakah aplikasi ini memudahkan anda untuk membahas suatu hal dengan guru Anda atau teman Anda ?	8	18	2	-	-	28	118	84,28
8.	Apakah dengan menggunakan aplikasi ini dapat meningkatkan minat belajar Anda ?	10	16	2	-	-	28	120	85,71
9.	Bagaimana jika kedepannya diterapkan pembelajaran menggunakan aplikasi ini ?	10	15	3	1	-	28	121	86,42

10.	Apakah pembelajaran menggunakan aplikasi ini lebih menyenangkan bila dibandingkan dengan pembelajaran biasa di kelas ?	8	20	-	-	-	28	120	85,71
-----	--	---	----	---	---	---	----	-----	-------

Keterangan :

Sangat Setuju : skor 5

Setuju : skor 4

Kurang Setuju : skor 3

Tidak Setuju : skor 2

Sangat Tidak Setuju : skor 1

$$\square(\%) = \frac{\text{jumlah skor}}{\text{jumlah skor maksimal}} \square 100\%$$

Jumlah skor maksimal diperoleh dari skor maksimal (5) dikalikan dengan jumlah seluruh siswa yang ikut dalam pembelajaran

PK =  $\Sigma$  persentase pernyataan sample /  $\Sigma$  persentase keseluruhan

Persentase keseluruhan kelas X TKJ 1

$$PK = (83,87\% + 88,38\% + 83,22\% + 82,58\% + 85,16\% + 85,16\% + 81,93\% + 84,51\% + 83,22\% + 82,58\%) / 1000\% = 84,061\%$$

Jadi, 84,061% siswa kelas X TKJ merasa sangat setuju/mendukung diterapkannya pembelajaran menggunakan aplikasi *Google Classroom*.

Persentase keseluruhan kelas X TKJ 2

$$PK = (84,28\% + 90\% + 82,85\% + 84,28\% + 87,14\% + 87,85\% + 84,28\% + 85,71\% + 86,42\% + 85,71\%) / 1000\% = 85,852\%$$

Jadi, 85,852% siswa kelas X TKJ merasa sangat setuju/mendukung diterapkannya pembelajaran menggunakan aplikasi *Google Classroom*.

Berdasarkan data di atas dapat diketahui bahwa pembelajaran dengan memanfaatkan aplikasi *Google Classroom* sebagai media pembelajaran berhasil memberikan dampak positif terhadap siswa. Siswa lebih antusias mengikuti pembelajaran Simulasi Digital. Hanya saja sedikit terkendala koneksi wifi sekolah yang kecepatannya tidak stabil. Namun, selebihnya penelitian yang dilakukan terbukti dapat meningkatkan potensi siswa, minat belajar siswa, keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran Simulasi Digital. Hal tersebut dapat dilihat melalui hasil kuesioner yang dibagikan kepada siswa.

Penelitian yang dilakukan oleh Abd. Rozak, Azkia Muharom Albantani, (2018) yang berjudul *Desain Perkuliahan Bahasa Arab melalui Google Classroom*. Dalam penelitian ini, yang menjadi kendala juga karena koneksi wifi yang buruk sama halnya dengan penelitian yang kami lakukan. Perbedaannya terletak pada subjek penelitian, jika pada penelitian ini subjek penelitiannya adalah mahasiswa di Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta pada mata kuliah bahasa Arab, sedangkan penelitian yang kami lakukan subjek penelitiannya adalah siswa SMK kelas X TKJ pada mata pelajaran Simulasi

Digital di SMK Negeri Ngadirojo. Namun, secara keseluruhan hasil penelitian menunjukkan hal yang sama bahwa *Google Classroom* memberi kemudahan dalam pembelajaran karena adanya komunikasi yang jelas, terutama mengenai tugas dan materi yang disampaikan. *Google Classroom* membuat peserta didik senang dalam mengikuti pembelajaran sehingga belajar tidak lagi menjadi sebuah beban. Pembelajaran berbasis *Google Classroom* telah memberikan kemudahan dalam proses pembelajaran bagi pengajar dan peserta didik, serta meningkatkan intensitas komunikasi interaktif dengan peserta didik di luar jam belajar resmi.

Berdasarkan uraian di atas, membuktikan bahwa metode pembelajaran dengan memanfaatkan aplikasi *Google Classroom* sebagai media pembelajaran berhasil meningkatkan kualitas pembelajaran Simulasi Digital pada siswa kelas X TKJ SMK Negeri Ngadirojo. Semoga kedepannya metode ini dapat dijadikan alternatif metode pembelajaran yang dapat diterapkan dalam proses pembelajaran di SMK Negeri Ngadirojo.

## **KESIMPULAN**

Poses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran yang menyenangkan akan menumbuhkan sikap dan pemikiran yang baik bagi siswa serta menarik minat siswa untuk belajar. Pembelajaran yang baik, kreatif, inovatif, dan menyenangkan membutuhkan suatu metode pembelajaran yang baru dan berbeda dengan metode pembelajaran yang biasa diterapkan. Salah satunya dengan memanfaatkan aplikasi gratis berbasis daring yaitu *Google Classroom*. Hal tersebut dilakukan dalam upaya menarik minat siswa untuk mengikuti pembelajaran sehingga siswa lebih mudah memahami materi yang diajarkan.

Berdasarkan hasil dan pembahasan di atas, dapat disimpulkan bahwa:

1. Melalui penerapan metode pembelajaran dengan memanfaatkan media pembelajaran aplikasi *Google Classroom* dapat meningkatkan keterampilan guru dalam pembelajaran Simulasi Digital di SMK Negeri Ngadirojo.
2. Melalui penerapan metode pembelajaran dengan memanfaatkan media pembelajaran aplikasi *Google Classroom* dapat meningkatkan potensi siswa, minat belajar siswa, keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran, serta pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Dengan begitu, pemanfaatan aplikasi *Google Classroom* dapat meningkatkan kualitas pembelajaran pada mata pelajaran Simulasi Digital kelas X TKJ SMK Negeri Ngadirojo.

Pembelajaran dengan memanfaatkan aplikasi *Google Classroom* dapat dijadikan salah satu alternatif metode pembelajaran yang diterapkan dalam proses pembelajaran di sekolah terlepas dari kendala masalah koneksi wifi yang buruk. Untuk menciptakan pembelajaran yang berkualitas, dari pihak sekolah diharapkan menyediakan koneksi wifi yang baik agar kegiatan belajar mengajar dengan menerapkan metode ini dapat berjalan lancar, efektif dan efisien.

## UCAPAN TERIMAKASIH

Penulis mengucapkan terimakasih yang setulus-tulusnya kepada semua pihak terkait yang membantu pelaksanaan kegiatan dan menyelesaikan laporan Artikel Ilmiah (AI).

1. Orang tua yang telah memberikan dukungan dan doa sehingga penulis dapat melaksanakan kegiatan Praktik Pengalaman Lapangan II dari awal kegiatan hingga akhir.
2. Bapak Agoes Hendriyanto, M.Pd selaku dosen pembimbing lapangan yang telah meluangkan waktu dan bersedia membimbing selama proses PPL II berlangsung.
3. Bapak Hari Susilo Wibowo, S.Kom selaku guru pamong yang telah membimbing kami selama pelaksanaan kegiatan mengajar di SMK Negeri Ngadirojo.
4. Keluarga besar SMK Negeri Ngadirojo yang telah ikut serta berpartisipasi aktif hingga terlaksananya program ini dengan baik.
5. Rekan-rekan Kelompok XIV yang telah bekerja tanpa mengenal lelah demi kesuksesan program ini.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abd. Rozak, Azkia Muharom Albantani 2018, 'Desain Perkuliahan Bahasa Arab Melalui Google Classroom', *P-ISSN: 2356-153X; E-ISSN: 2442-9473*, vol. 5 No. 1, Juni 2018, 83-102.
- Gumrowi, A 2016, 'Meningkatkan hasil belajar listrik dinamik menggunakan strategi pembelajaran team assisted individualization melalui simulasi crocodile physics,' *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-Biruni*, 5(April), 105–111.
- Hakim, A, B, 2016, 'Efektifitas Penggunaan E-Learning Moodle, Google Classroom dan Edmodo', *I-STATEMENT*, vol. 2 no. 1 hal. 1-4.
- Iftakhar, Shampa 2016, 'Google Classroom: What Works and How?', *Journal of Education and Social Sciences*, 3 (feb), 12-18.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian & Pengembangan Research and Development*. Bandung: Alfabeta.
- Viridi, Sparisoma, Jam'ah Halid, dan Tati Kristianti 2017, 'Penelitian Guru untuk Mempersiapkan Generasi Z di Indonesia', *SEAMEO QITEP in Science*. Bandung: P4TK IPA. 1-2.
- Widayati, Ani 2008, 'Penelitian Tindakan Kelas', Diakses melalui <http://journal.uny.ac.id/index.php/jpakun/article/download/1793/1487>(2 Oktober 2018)
- Wijayanti, W, Maharta, N, & Suana, W 2017, 'Pengembangan Perangkat Blended Learning Berbasis Learning Management System pada Materi Listrik Dinamis', *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-Biruni*, 6(1), 1–12.