

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *E-BOOK* DAN *GOOGLE CLASSROOM* UNTUK MATA PELAJARAN MENATA PRODUK DI SMK NEGERI 1 PONOROGO

Silvia Renyka Sanjaya¹⁾

S1 Program Studi Pendidikan Tata Niaga Universitas Negeri Surabaya
silviasanjaya@mhs.unesa.ac.id

Finisica Dwijayati Patrikha²⁾

Program Studi Pendidikan Tata Niaga Universitas Negeri Surabaya
finisicapatrikha@unesa.ac.id

ABSTRAK

Pesatnya perkembangan teknologi informasi membawa manfaat terhadap segala aspek kehidupan terutama dalam bidang pengetahuan. Di dalam aplikasi *Google Classroom* guru dapat memberikan informasi berupa *E-Book* yang bisa diunduh oleh siswa itu sendiri, tugas untuk siswa, serta guru bisa memberikan penilaian yang dapat dilakukan secara *on-line*. Dengan adanya *E-Book* dan *Google Classroom* akan memudahkan siswa dalam belajar dan tidak perlu mewajibkan siswa membawa buku paket ataupun LKS ke sekolah. Jenis penelitian pengembangan yang digunakan adalah penelitian pengembangan (*Research and Development*). Menggunakan penelitian pengembangan 4D Thiagarajan yang dibatasi sampai pada *development* dikarenakan keterbatasan waktu dan tempat. Berdasarkan hasil validasi dan kelayakan dari ahli media, serta respon peserta didik media pembelajaran *E-Book* dan *Google Classroom* layak dan dapat digunakan untuk evaluasi pada akhir proses pembelajaran.

Kata Kunci : Teknologi, *E-Book*, *Google Classroom*.

Abstract

The rapid development of information technology brings benefits to all aspects of life, especially in the field of knowledge. In the Google Classroom application the teacher can provide information in the form of E-Books that can be downloaded by students themselves, assignments for students, as well as teachers can provide assessments that can be done on-line. With the E-Book and Google Classroom will facilitate students in learning and do not need to require students to bring textbooks or worksheets to school. The type of development research used is research and development. Using 4D Thiagarajan development research which is limited to development due to time and place limitations. Based on the results of the validation and feasibility of media experts, as well as the responses of students learning media E-Book and Google Classroom are feasible and can be used for evaluation at the end of the learning process.

Keywords: Technology, *E-Book*, *Google Classroom*.

UNESA
Universitas Negeri Surabaya

PENDAHULUAN

Pada abad ke 21 Bangsa Indonesia mengalami kemajuan perkembangan dalam ilmu pengetahuan dan teknologi. Pendidikan adalah salah satu yang mengikuti kemajuan perkembangan dalam ilmu pengetahuan maupun teknologi tersebut. Hal ini ditandai dengan pesatnya pemanfaatan teknologi dalam proses belajar mengajar. Produk TI (Teknologi Informasi) sekarang ini menyuguhkan berbagai alternatif berupa bahan ajar yang dapat diakses oleh siswa melalui internet, CD, DVD, dan lain-lain untuk menunjang proses belajar mengajar.

AECT mengembangkan definisi mengenai alternatif media pembelajaran, teknologi pendidikan adalah kajian dan praktik etis untuk memfasilitasi belajar dan memperbaiki kinerja dengan menciptakan, menggunakan, dan mengelola proses dan sumber-sumber teknologi yang sesuai (Januszewski dan Molenda, 2008:1).

Pesatnya perkembangan ilmu teknologi informasi menimbulkan manfaat terhadap segala aspek kehidupan baik perseorangan, masyarakat, maupun institusi atau lembaga. Pada era teknologi sekarang, informasi tidak lagi tersedia dalam bentuk cetak akan tetapi sudah tersuguhkan dalam bentuk elektronik, sehingga hal ini menjadi satu peluang yang baik untuk mendukung pembelajaran di lingkungan akademik. Dengan diiringi berkembangnya *handphone smartphone*, informasi yang tersajikan dalam bentuk elektronik tersebut dapat mengurangi keluhan siswa terhadap buku pelajaran yang dibawa untuk ke sekolah.

Media informasi dalam bentuk elektronik yang dimaksud sering disebut sebagai *E-Book*. Media informasi *E-book* dapat diunduh siswa melalui internet dan beberapa katalog perpustakaan online, serta *E-Book* dapat digunakan secara offline. *E-Book* sendiri berisikan materi yang bersumber dari buku pelajaran maupun internet yang dikemas lebih menarik dan mudah diakses kapanpun

Danang Hadi dkk, 2015:7 menjelaskan bahwa *E-Book* adalah representasi elektronik dari sebuah buku yang biasanya diterbitkan dalam bentuk tercetak namun ini berbentuk digital. Konten *E-Book* dapat selalu diakses tanpa menghiraukan waktu dan tempat, dapat dibaca pada PC (*personal computer*) atau melalui alat baca buku yang mudah dibawa-bawa (*portable*). Karena *E-Book* bisa diakses secara offline maka, banyak kaum pelajar maupun akademisi menjadikan salah satu *E-Book* sebagai penunjang informasi dalam kegiatan belajar atau penelitian mereka.

Pada era sekarang, *gadget* tidak hanya merajai kalangan orang pekerja saja. Banyak siswa yang telah memiliki *gadget* yang diberikan oleh orang tua mereka untuk keperluan menstimulus kognitif dari games maupun youtube. Dari perkembangan *gadget* tersebut, banyak siswa yang lebih tertarik *gadget* daripada buku pelajaran itu sendiri. Karena, buku cetak hanya berisi tulisan saja, itulah yang membuat anak-anak bosan untuk membaca. Dengan adanya *E-Book* yang dapat diakses secara offline dan dikembangkan dengan inovasi yang berisikan gambar-gambar untuk menstimulus anak-anak agar dapat membaca materi yang ada.

Teknologi yang lebih modern tidak dimanfaatkan dengan baik oleh para pendidik di zaman sekarang. Dengan tidak diperbolehkannya menggunakan *gadget* akan membatasi siswa dalam belajar dan siswa akan menggunakan *gadget* yang tidak sesuai dengan umurnya. Meminimalisir siswa menggunakan *gadget* dan mengakses internet ke hal negatif, peneliti memanfaatkan *gadget* dan internet untuk hal positif terutama dibidang pendidikan. Dengan dikembangkannya *E-Book* dalam dunia pendidikan siswa akan menggunakan *gadget* dan mengakses internet ke hal yang positif.

Perkembangan teknologi saat ini tidak terkecuali oleh aplikasi *Google Classroom* dianggap sebagai salah satu platform terbaik di luar sana untuk meningkatkan alur kerja guru. "Ini menyediakan satu set fitur canggih yang membuat alat yang ideal untuk digunakan dengan siswa. Kelas membantu guru menghemat waktu, menjaga kelas tetap teratur, dan meningkatkan komunikasi dengan siswa. Hal ini tersedia bagi siapa saja dengan *Google Apps for Education, suite* gratis alat produktivitas termasuk Gmail, drive dan Documents", (Iftakhar, 2016).

Aplikasi Google adalah salah satu perusahaan yang mengikuti perkembangan dalam dunia pendidikan. Dalam situs resmi Google, aplikasi Google banyak menyajikan layanan untuk mendukung proses pembelajaran sebagai alat bantu pembelajaran contohnya yaitu aplikasi Google Classroom. Aplikasi Google Classroom merupakan fasilitas yang cocok untuk diaplikasikan di Indonesia, karena aplikasi Google Classroom memiliki fasilitas yang sama dengan pembelajaran *E-Learning* saat ini diterapkan di berbagai sekolah.

Aplikasi Google Classroom sangat sederhana untuk membuat dan menggunakan. Di sini semua fitur yang tersedia yang terorganisir. Setelah ruang kursus baru dibuat, ini diberi label sebagai penulis dan mahasiswa. Di halaman yang sama,

di bagian bawah sisi kanan, bisa melihat tanda plus. Jika instruktur mengklik itu, empat tab yang berbeda akan membuka bernama posting reuse, membuat pertanyaan, membuat tugas dan menciptakan pengumuman. Seorang guru dapat menyimpan semua file kecuali dalam Google Drive. Mahasiswa dapat kelas, melampirkan youtube atau link untuk tujuan instruksional. Dari Google Classroom, guru dapat mengirim email ke semua siswa pada satu waktu (Iftakhar, 2016).

Google Classroom menjadi alternatif yang memadai sebagai aplikasi pembelajaran untuk diterapkan di sekolah, dikarenakan dapat diakses ulang oleh siswa diluar waktu pelajaran. Penggunaan Google Classroom kini sangat efektif ditinjau dari kalangan pelajar menggunakan *smartphone* di berbagai bidang akademik maupun non-akademik. Dengan demikian dapat mengurangi tindakan siswa yang menyalahgunakan *smartphone* khususnya *Google* yang sampai saat ini menjadi laman yang paling diminati pelajar.

Aplikasi Google Classroom adalah sarana komunikasi antara guru dan siswa yang memungkinkan terciptanya ruang kelas maya. Di dalam aplikasi Google Classroom guru dapat memuat berupa media pembelajaran *E-Book* yang bisa diunduh oleh siswa itu sendiri, tugas untuk siswa, serta guru dapat menilai tugas yang dapat dilakukan di kantor maupun luar kantor. Aplikasi Google Classroom juga memudahkan siswa untuk mengumpulkan tugas tanpa terikat jam pelajaran. Google Classroom dapat diakses siswa jika siswa tergabung dalam kelas tersebut.

Di SMK Negeri 1 Ponorogo, memiliki teori lebih banyak dari Sekolah Menengah Atas (SMA). Media pembelajaran yang digunakan oleh SMK Negeri 1 Ponorogo saat ini tidak jauh dari modul atau buku maupun media pembelajaran visual yaitu Microsoft Power Point. Penerapan media pembelajaran yang tidak mengikuti perkembangan teknologi tersebut dipicu dari kurangnya pengetahuan pendidik akan perkembangan teknologi masa kini. Kurangnya pengetahuan tersebut berimbas pada siswa yang mengikuti proses belajar mengajar menjadi jenuh dan bosan.

SMK Negeri 1 Ponorogo yang notabennya tidak hanya mengikuti pembelajaran di dalam sekolah akan memicu terjadinya tidak efektif proses belajar mengajar jika hanya menggunakan media pembelajaran Microsoft Power Point. Khususnya Jurusan Pemasaran yang terkenal akan praktek diluar sekolah yaitu Alfamart, akan kesulitan mengikuti proses belajar saat siswa menjalankan praktek diluar sekolah. Dengan begitu para pendidik perlu untuk

mengembangkan ilmu pengetahuan yang diimbangi dengan perkembangan teknologi agar siswa yang menjalankan praktek diluar sekolah maupun di dalam sekolah dapat mengikuti proses belajar dengan efektif tanpa ketinggalan satu materi apapun.

SMK Negeri 1 Ponorogo yang dulunya berstandar internasional ini, telah mengembangkan media pembelajaran melalui visual. *E-Learning* menjadi pilihan semua para staff guru sebagai media pembelajaran yang diterapkan pembelajaran berlangsung. *E-Learning* sendiripun tidak selalu digunakan di setiap mata pelajaran dikarenakan keterbatasan usia dan pengetahuan dari beberapa staff guru. Maka dari itu media pembelajaran yang digunakan oleh beberapa staff guru untuk meniasati kekurangan dalam ilmu pengetahuan teknologi adalah Microsoft Power Point. Selain dari segi teknologi, bahan ajar yang digunakan dalam SMK Negeri 1 Ponorogo ini tidak lebih dari LKS dan buku paket. Dengan keterbatasan dari bahan ajar inilah, guru hanya terpaku dalam materi yang ada termuat di LKS dan buku paket.

Dengan dilihat dari para pendidik yang memiliki minim akan pengetahuan yang berbasis teknologi informasi, mengembangkan aplikasi Google Classroom ini dapat menjadi media alternatif bagi pendidik untuk berkreasi dalam melakukan proses belajar di kelas. Dengan demikian proses belajar yang efektif dan inovatif diharapkan dapat terwujud dengan adanya media pembelajaran yang berbasis teknologi yang berkembang saat ini.

Dengan memanfaatkan teknologi sekarang, para pendidik tidak perlu mewajibkan siswa membawa buku paket ataupun LKS ke sekolah. Dengan adanya media pembelajaran *E-Book* dan aplikasi Google Classroom akan memudahkan siswa dalam belajar. Memanfaatkan kecanggihan teknologi seperti media pembelajaran menggunakan *E-Book* dipadukan dengan aplikasi Google Classroom, siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran akan membuat suasana belajar mengajar di kelas lebih efektif dari segi waktu dan keefektifan bagi para pendidik dan siswa itu sendiri.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah jenis penelitian pengembangan (*Research and Development*). Model penelitian yang digunakan ialah model penelitian 4D dengan empat tahap penelitian yang dikemukakan oleh Thiagarajan, yaitu langkah pendefinisian (*define*), langkah perancangan (*design*), langkah pengembangan (*develop*), dan langkah penyebaran

(*dessiminate*) . Akan tetapi, peneliti hanya melakukan penelitian tiga langkah yaitu langkah pendefinisian (*define*), langkah perancangan (*design*), dan langkah pengembangan (*develop*). Peneliti menggunakan tiga langkah tersebut dikarenakan keterbatasan waktu dan tempat, serta bertujuan untuk mengembangkan dan menguji kelayakan media pembelajaran.

Subyek sasaran penelitian adalah siswa kelas XI Pemasaran SMK Negeri 1 Ponorogo tahun ajaran 2019/2020. Waktu penelitian dilakukan pada semester ganjil 2019/2020. Jumlah siswa kelas XI Pemasaran Alfamart adalah sebanyak 33 siswa. Uji coba dilakukan dalam dua tahapan, yaitu uji coba kelas kecil yang akan dilakukan kepada 5 siswa sebagai responden dan uji coba kelas besar dilakukan kepada 28 siswa sebagai responden.

Dengan mengurangi presentasi siswa menggunakan alat elektronik ke arah negatif, peneliti memilih mengembangkan media pembelajaran *E-Book* dan aplikasi Google Classroom yang dimana siswa bisa mengakses materi *E-Book* diluar jadwal kelas. Dengan memakai aplikasi Google Classroom tidak hanya menciptakan kelas nyata yang terjadi di dalam kelas akan tetapi juga menciptakan kelas maya yang dimana siswa akan mengakses media pembelajaran *E-Book* dan aplikasi Google Classroom secara bersamaan melalui *handphone* atau laptop serta dapat diakses diluar jam mata pelajaran. Seperti yang dijelaskan, peneliti akan melakukan penelitian di SMK Negeri 1 Ponorogo. Peneliti melakukan penelitian pendahuluan untuk mengetahui masalah, kondisi sekolah dan untuk mengetahui kondisi perkembangan sekolah dalam menggunakan media pembelajaran serta mengetahui tinggi rendahnya hasil belajar siswa selama proses belajar mengajar khususnya mata pelajaran Menata Produk kelas XI di SMK Negeri 1 Ponorogo.

Data penelitian ini diperoleh dari jawaban angket dari responden, yaitu dari siswa kelas XI Pemasaran SMK Negeri 1 Ponorogo yang berjumlah 33 siswa, validator yaitu ahli materi Ibu Finisica Dwijayati Patrikha, S.Pd., M.Pd. dari Universitas Negeri Surabaya dan ahli media Bapak Kusbudi Susanto, S.Pd dari SMK Negeri 1 Ponorogo, dengan tujuan untuk memperoleh data tentang kelayakan media serta respon peserta didik. Menggunakan Lembar validasi adalah masukan dan saran dari ahli materi dan ahli media. Kriteria yang digunakan sebagai berikut:

Tabel 1. Kriteria Skala Likert

Kriteria	Persentase (%)
Sangat Baik	100-81
Baik	80-61
Cukup Baik	60-41
Kurang Baik	40-21
Tidak Baik	20-0

Sumber : Riduwan, 2011:15

Kelayakan media diukur dengan menggunakan angket evaluasi yang disebarakan kepada ahli materi, ahli media, menggunakan kriteria sebagai berikut:

Tabel 2. Penilaian Kelayakan *E-Book* dan Google Classroom

Kriteria	Persentase (%)
Sangat Kuat	100-81
Kuat	80-61
Cukup	60-41
Lemah	40-21
Sangat Lemah	20-0

Sumber: Riduwan, 2011:15

Dari tabel diatas maka media pembelajaran *E-Book* dan aplikasi Google Classroom yang telah dikembangkan dapat disebut layak bila rata-rata persentase angket validasi ahli materi, validasi ahli media dan respon siswa rata-rata menyentuh angka 61% atau > 61%, sehingga interpretasi dari media pembelajaran *E-Book* dan aplikasi Google Classroom yang telah dikembangkan sangat kuat atau kuat.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan Media Pembelajaran *E-Book* Dan Google Classroom

1) Tahap Pendefinisian (*Define*)

Berdasarkan hasil wawancara dengan ketua jurusan Pemasaran siswa kelas XI Alfamart banyak yang mengeluh akan buku paket yang dibawa ke sekolah. Buku paket terdapat 1 mata pelajaran yang akan diikuti siswa, dari banyaknya buku yang dibawa tidak efektif bagi pertumbuhan anak. Anak zaman sekarang yang serba menggunakan digital, menambah kesulitan guru untuk mengontrol kegiatan belajar mengajar, karena jika siswa merasa bosan, mereka akan menggunakan *gadget* untuk mengalihkan perhatian mereka yang berujung menjadi tidak fokus pada pelajaran yang tersampaikan.

Siswa kelas XI Alfamart yang melakukan praktek diluar jam pelajaran sekolah harus

dituntut untuk mengikuti kegiatan belajar mengajar dikala mereka senggang dalam mengikuti praktek diluar jam sekolah. Dari hasil wawancara tersebut, guru membutuhkan media pembelajaran yang menarik yang memudahkan siswa dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar walau sedang mengikuti praktek diluar jam pelajaran sekolah.

Analisis tugas mempunyai tujuan untuk merangkum isi materi secara garis besar yang terdapat pada media pembelajaran. Analisis ini bertujuan untuk mengulas pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Pada tiap soal terdapat beberapa butir soal dengan model yang berbeda.

Konsep materi yang sesuai dengan alat bantu media pembelajaran yaitu materi penataan produk, karena materi yang disajikan perlu dipahami oleh siswa tidak hanya sekali baca buku dan diharapkan siswa bisa memahami materi penataan produk dengan senang. Siswa juga diharapkan dapat mengikuti dalam kegiatan belajar mengajar dengan menerapkan media pembelajaran berbasis digital.

Ada beberapa jenis pengalaman dan kebutuhan siswa dimulai dari pengalaman melalui lambang. Pengalaman melalui lambang visual memberikan gambaran secara abstrak kepada siswa melalui gambar yang terdapat pada materi di media pembelajaran *E-Book*. Siswa dapat membayangkan pengalaman seperti apa yang ada di gambar tersebut.

Pada tahap ini diharapkan siswa dapat memahami materi penataan produk dengan senang. Siswa juga diharapkan dapat berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis digital.

Peneliti melakukan wawancara dengan ketua jurusan Pemasaran di era pandemi COVID-19 melalui media sosial. Pandemi COVID-19 yang terjadi di Indonesia, sangat mempengaruhi kegiatan pembelajaran di sekolah tidak terkecuali SMK Negeri 1 Ponorogo, dengan terpaksa pembelajaran dilakukan secara online. Dengan memanfaatkan perkembangan teknologi, guru dan siswa melakukan kegiatan pembelajaran secara online melalui berbagai aplikasi yang tersedia. Salah satu contoh aplikasi yang digunakan adalah aplikasi Google Classroom, akan tetapi tidak semua guru menggunakan aplikasi Google Classroom dikarenakan keterbatasan pengetahuan guru terhadap perkembangan teknologi informasi.

Jurusan Pemasaran menerapkan aplikasi Google Classroom untuk kegiatan pembelajaran selama adanya pandemi COVID-19. Didalam

aplikasi Google Classroom terdapat materi pembelajaran *E-Book* yang diunggah oleh guru dan dapat diunduh oleh siswa secara *online* sehingga siswa dapat membaca media pembelajaran *E-Book* secara offline.

Keuntungan dari media pembelajaran *E-Book* dan aplikasi Google Classroom dengan adanya pandemi COVID-19 ialah kegiatan belajar mengajar tetap berjalan seperti biasa tanpa mengharuskan guru dan siswa bertatap muka, serta siswa dapat menggunakan media pembelajaran *E-Book* dan aplikasi Google Classroom sewaktu-waktu tanpa terikat adanya jam pelajaran.

2) Tahap Perancangan (*Design*)

Peneliti melakukan upaya untuk mendesain solusi dari permasalahan yang ada dan telah dianalisis. Mulai dari menyusun materi yang akan dimasukkan ke dalam *E-Book*, peneliti mengembangkan media pembelajaran dan alat bantu berbasis digital dengan materi penataan produk untuk mempermudah siswa dalam kegiatan pembelajaran dengan dirancang melalui Microsoft Word kemudian dimasukkan kedalam Google Classroom dengan bentuk pdf.

Dalam menentukan pemilihan media harus sesuai dengan masalah dan kondisi yang ada. Peneliti mengembangkan media pembelajaran dan alat bantu berbasis digital dengan materi penataan produk untuk mempermudah siswa dalam kegiatan pembelajaran.

Dalam merancang desain tampilan *E-Book*, peneliti menggunakan aplikasi Corel Draw X5. Di Corel Draw X5 tersebut, peneliti mendesain cover tampilan *E-Book* sesuai dengan kode etik penerbitan.

3) Tahap Pengembangan (*Develop*)

Pada tahap ini peneliti mewujudkan suatu rancangan dengan harap menghasilkan media pembelajaran yang layak. Kelayakan materi dan media pada penelitian ini dinilai dari hasil validasi dari para ahli media dan ahli materi.

Peneliti pengembangan media pembelajaran *E-Book* dan Google Classroom sebagai wadah untuk memanfaatkan teknologi dari segi pendidikan. Hasil validasi akan direvisi oleh peneliti bila terdapat revisi dari ahli media, sehingga media pembelajaran dapat dikatakan layak.

Kelayakan Pengembangan Media Pembelajaran *E-Book* Dan Aplikasi Google Classroom

Hasil validasi dari para ahli media dan ahli materi yang diterapkan sebagai pedoman kelayakan media dan materi evaluasi yang telah dikembangkan. Data hasil validasi merupakan data kuantitatif. Data kuantitatif dari pengembangan media pembelajaran

E-Book dengan alat bantu aplikasi Google Classroom berupa angket dengan skala penilaian Likert untuk menguji kelayakan media dan materi. Berikut hasil validasi dari para ahli:

1) Hasil Validasi Ahli Materi

Data hasil validasi ahli materi didapat dari angket yang telah dinilai oleh ahli materi. Validasi ahli materi dilakukan oleh Ibu Finisica Dwijayati Patrikha, S.Pd., M.Pd. selaku dosen Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Surabaya. Validasi materi bertujuan untuk menentukan sesuai dengan materi yang dikembangkan.

Tabel 3. HASIL VALIDASI OLEH AHLI MATERI

Indikator	Skor Validasi	Skor Maks	%	Ket
Kelayakan Isi	4	5	90	Layak
Kelayakan Penyajian	4	5	90	Layak
		Rata-rata 90%		Layak

Sumber : Olah data peneliti, 2021

Dari data hasil validasi ahli materi oleh Ibu Finisica Dwijayati Patrikha, S.Pd., M.Pd, kelayakan dari materi Menata Produk yang dirangkum dalam bentuk *E-Book* memperoleh hasil kelayakan isi 90% dan kelayakan penyajian 90%. Jadi, total validasi ahli materi didapat rata-rata 90% yang dinyatakan layak.

Media pembelajaran *E-Book* dikatakan layak dikarenakan dari segi kelayakan isi, seperti kesesuaian media pembelajaran *E-Book* dengan standart kompetensi; kesesuaian modul dengan indikator; dan lain-lain memperoleh penilaian setuju. Dari segi kelayakan penyajian, seperti kelengkapan materi yang disajikan dalam materi; konsistensi sistematika sajian dalam setiap materi; dan lain-lain memperoleh penilaian setuju. Dalam penilaian ini kelayakan dari segi isi maupun kelayakan dari segi penyajian dari media pengembangan *E-Book* dikatakan layak untuk dipergunakan oleh guru dan siswa dalam kegiatan belajar mengajar, serta media pembelajaran *E-Book* memudahkan siswa dalam belajar tanpa menggunakan buku paket maupun LKS yang membuat siswa jenuh dengan menggunakan *handphone* maupun laptop atau komputer secara *offline* tanpa menggunakan internet.

2) Hasil Validasi Ahli Media

Data hasil validasi ahli media diperoleh dari lembar angket yang telah diisi oleh guru dari SMKN 1 Ponorogo sebagai ahli media. Validasi ahli media dilakukan oleh Bapak Kusbudi Susanto, S.Pd. selaku ketua jurusan pemasaran di

SMK Negeri 1 Ponorogo. Validasi ahli media bertujuan guna menentukan ketepatan media yang dikembangkan.

Tabel 4. HASIL VALIDASI MEDIA OLEH AHLI MEDIA

Indikator	Persentase	Ket.
Kesesuaian Perkembangan Siswa	90%	Sangat Layak
Penjelasan Keterbacaan	90%	Sangat Layak
Kemampuan Memotivasi	80%	Layak
Kelugasan	80%	Layak
Kesesuaian Kaidah Bahasa Indonesia	100%	Sangat Layak
Penggunaan Istilah dan Simbol/Lambang	80%	Layak
Rata-Rata Keseluruhan	86,6%	Sangat Layak

Sumber : Olah data peneliti, 2021

Berdasarkan tabel 4 memperoleh hasil persentase dari beberapa indikator kelayakan media yaitu; kesesuaian dengan perkembangan siswa memperoleh 90%, penjelasan keterbacaan memperoleh 90%, kemampuan memotivasi memperoleh 80%, kelugasan memperoleh 80%, kesesuaian kaidah Bahasa Indonesia memperoleh 100%, dan penggunaan istilah dan simbol atau lambang memperoleh 80%. Jadi, validasi media oleh ahli media memperoleh total rata-rata sebesar 86,6%. Sesuai dengan Skala Likert yang telah dijelaskan diatas hasil 86,6% termasuk baik, yang berarti dapat dikatakan media Google Classroom sangat layak.

Aplikasi Google Classroom dapat dikatakan sangat layak dikarenakan bentuk aplikasi Google Classroom sesuai dengan indikator yang terdapat dalam tabel 4. Selain itu, aplikasi Google Classroom tidak terikat waktu jam pelajaran dan siswa dapat mengakses aplikasi Google Classroom kapanpun dan dimanapun. Guru dan siswa dapat melakukan kegiatan belajar mengajar seperti biasa walaupun terkendala dari siswa yang melakukan praktek diluar sekolah seperti kelas Alfamart.

Respon Siswa Terhadap Pengembangan *E-Book* dan *Google Classroom*

Data respon siswa diperoleh dari peneliti membagi angket setelah dilakukannya uji pengembangan terhadap uji coba kelompok kecil berjumlah 5 siswa kelas XI Pemasaran Alfamart SMK Negeri 1 Ponorogo pada tanggal 19 November 2019 dan uji kelompok besar berjumlah 28 siswa kelas XI Pemasaran Alfamart SMK Negeri 1

Ponorogo pada tanggal 19 November 2019. Respon siswa guna untuk mengetahui respon dan evaluasi yang akan diberikan siswa terhadap media yang akan dikembangkan. Siswa diberi 5 pilihan pada setiap pertanyaan dan dari pilihan tersebut mempunyai kategori yang berbeda.

Hasil data respon siswa terhadap pengembangan media *E-Book* dan Google Classroom pada mata pelajaran menata produk di kelas XI Pemasaran SMK Negeri 1 Ponorogo.

Tabel 5. HASIL RESPON SISWA

Indikator	Skor				
	5	4	3	2	1
Komponen Isi					
Komponen Penyajian					
Komponen Kebahasaan					
Komponen Kegrafikan					
Total Skor	45	72	12	4	0
Hasil	Sangat Layak				

Sumber : Olah data peneliti, 2021

Data respon siswa didapat dari angket setelah dilakukannya uji pengembangan pada uji coba kelompok kecil dengan jumlah 5 siswa kelas XI Pemasaran Alfamart SMK Negeri 1 Ponorogo pada tanggal 19 November 2019 dan uji kelompok besar berjumlah 28 siswa kelas XI Pemasaran Alfamart SMK Negeri 1 Ponorogo pada tanggal 19 November 2019.

Berdasarkan tabel diatas, dari beberapa komponen indikator diatas peserta didik berjumlah 33 siswa menjawab pilihan 5 memiliki skor 45, menjawab pilihan 4 memiliki skor 72, menjawab pilihan 3 memiliki skor 12, menjawab pilihan 2 memiliki skor 4, dan menjawab pilihan 1 tidak ada; dari skor awal yg didapat memiliki total 133 skor. Jadi, hasil data yang diperoleh dari 33 responden siswa, pengembangan media *E-Book* dan Google Classroom, $133/165 \times 100\% = 80,6\%$ dan termasuk kriteria sangat kuat.

Jadi, hasil uji kelompok kecil dan kelompok besar yang didapat bahwa Pengembangan Media Pembelajaran *E-Book* dan Aplikasi Google Classroom Pada Mata Pelajaran Menata Produk Kelas XI Pemasaran di SMK Negeri 1 Ponorogo dapat digunakan untuk evaluasi pada akhir proses pembelajaran.

Untuk siswa dengan adanya media pembelajaran *E-Book* dan aplikasi Google Classroom sangat membantu dalam kegiatan belajar, dan meminimalisir siswa dalam menggunakan *handphone* ke hal yang negatif. Keuntungan dari

media pembelajaran yang disukai oleh siswa dapat digunakan secara offline, dalam arti tidak perlu menggunakan internet untuk menggunakan media pembelajaran *E-Book*. Media pembelajaran *E-Book* dapat mengurangi beban siswa dalam membawa buku paket atau LKS ke sekolah. Keluhan siswa yang berat dalam membawa buku paket atau LKS ke sekolah sering diterima oleh guru, oleh karena itu dengan adanya media pembelajaran *E-Book*, siswa sangat senang karena mengurangi beban buku paket atau LKS ke sekolah.

Sedangkan aplikasi Google Classroom, dapat diakses oleh siswa secara online tetapi tetap bisa diakses kapanpun dan dimanapun tanpa terikat jam waktu sekolah. Keuntungan dari adanya penerapan aplikasi Google Classroom, sangat dirasakan bagi siswa kelas Alfamart karena adanya praktek diluar sekolah yang menyebabkan siswa kesusahan dalam mengikuti mata pelajaran yang diharuskan berada didalam kelas.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data berupa pembahasan terhadap pengembangan media pembelajaran *E-Book* dan aplikasi Google Classroom, maka dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran ini menggunakan model 4D dari Thiagarajan, akan tetapi hanya sampai pada tahap pengembangan (*develop*) keterbatasan waktu dan tempat, serta bertujuan untuk mengembangkan dan menguji kelayakan media pembelajaran. Hasil validasi oleh ahli materi didapat dari persentase sebesar 90% dan dinyatakan layak serta berdasarkan hasil validasi media oleh ahli media didapat dari persentase sebesar 86,6% dan dinyatakan sangat layak. Jadi pengembangan media pembelajaran *E-Book* dan Google Classroom layak dipergunakan sebagai pengembangan media dalam proses evaluasi. Berdasarkan hasil validasi materi oleh ahli materi didapat persentase sebesar 90% yang dikatakan layak, menurut hasil validasi media oleh ahli media didapat persentase sebesar 86,6% yang dikatakan sangat layak, serta hasil respon siswa terhadap pengembangan media pembelajaran *E-Book* dan Google Classroom diperoleh persentase sebesar 80,6% yang dinyatakan sangat layak. Dikatakan sangat layak karena mempunyai respon yang baik sehingga pengembangan media *E-Book* dan Google Classroom yang dikembangkan dapat dipergunakan sebagai alternatif alat bantu pembelajaran menambah antusiasme siswa di kegiatan pembelajaran.

Saran yang diberikan penulis bagi yang mengembangkan media pembelajaran menggunakan Google Classroom ialah menerapkan sampai pada tahap pengembangan agar siswa tetap antusias dalam

belajar meskipun siswa tidak berada didalam kelas. Dalam situasi pandemi Covid-19, Google Classroom sangatlah efisien untuk guru dan siswa melakukan kegiatan belajar mengajar walau terkendala pandemi. Dan, mengembangkan *E-Book* dengan materi yang lebih luas dan lengkap agar siswa tidak perlu membawa atau menggunakan buku dan lembar kerja siswa .

DAFTAR RUJUKAN

- Arda, S., & Darsikin. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Komputer Untuk Siswa SMP Kelas VII. *E-Jurnal Mitra Sains*, 3, 69-77. Retrieved from <https://media.neliti.com/media/publications/153834-ID-pengembangan-media-pembelajaran-interakt.pdf>. ISSN: 2302-2027.
- Arsyad, Azhar. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.
- Iftakhar, S. (2016). Google Classroom: What Works And How?. *Journal Of Education And Social Sciences*, 3. Retrieved from https://www.jesoc.com/wp-content/uploads/2016/03/KC3_35.pdf. ISSN: 2289-9855.
- Ginting, Abdorrahman. (2010). *Esensi Praktis: Belajar dan Pembelajaran, Disiapkan Untuk Pendidikan Profesi dan Sertifikasi Guru-Dosen*. Bandung: Humaniora.
- Musfiqon. (2012). *Pengembangan Media Dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: PT. Prestasi Pustakarya.
- Riduwan. (2011). *Skala Pengukuran dan Instrumen*. Bandung: Alfabeta.
- Riduwan. (2015). *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Siregar, Eveline, & Hartini, d. N. (2015). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Sofie, E. (2016). Pembelajaran Berbasis E-Learning Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas VIII Madrasah Tsanawiyah Negeri. *Tanzhim Jurnal Peneltian Manajemen Pendidikan*, 1(3). Retrieved from <http://jurnal.uinbanten.ac.id/index.php/tanzhim/article/view/32>.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Widya, A., & Abidah, S. (2013). Pengaruh Gaya Belajar Siswa (Visual, Kinestetik, dan Auditorial) Pada Mata Pelajaran Mengelola Peralatan Kantor Terhadap Hasil Belajar. 1(3). Retrieved from <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jpap/article/view/4034/2015>.