

IMPLEMENTASI *GOOGLE CLASSROOM* PADA PEMBELAJARAN *CUSTOM MADE* KELAS XI TATA BUSANA DI SMK NEGERI 3 KEDIRI

Arizzka Tika Maharani¹⁾, dan Mein Kharnolis²⁾

^{1, 2)}Program Studi Pendidikan Tata Busana, Fakultas Teknik,
Universitas Negeri Surabaya

e-mail : arizzkamaharani16050404008@mhs.unesa.ac.id¹⁾, meinkharnolis@unesa.ac.id²⁾

ABSTRAK— *Google Classroom* merupakan metode pembelajaran online yang saat ini sedang dikembangkan dan mulai digunakan merupakan aplikasi yang didedikasikan untuk kelas online. Siswa Kelas XI busana SMK Negeri 3 Kediri menempuh pembelajaran online menggunakan *google classroom* pada pembelajaran *custom made*, namun belum diketahui implementasi *google classroom*.

Penelitian tersebut termasuk penelitian deskriptif dengan pendekatan kuantitatif. Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini termasuk *method survey*. Pengambilan data menggunakan kuesioner online yang dilaksanakan pada *google form* dengan 30 butir soal. Sampel penelitian ini dari siswa kelas XI busana 1,2,3 dengan jumlah sampel 51 siswa yang ditentukan dengan menggunakan metode *purposive random sampling* dengan pengambilan sampel dengan pertimbangan tertentu.

Hasil penelitian menunjukan bahwa sebanyak 30 responden (58,82 %) setuju implementasi *google classroom* pada pembelajaran *custom made* termasuk kategori tinggi, 20 responden (39,22 %) setuju implementasi *google classroom* pada pembelajaran *custom made* termasuk kategori sedang, dan 1 responden (1,96%) setuju implementasi *google classroom* pada pembelajaran *custom made* termasuk kategori rendah, maka implementasi *google classroom* pada pembelajaran *custom made* kelas XI busana SMK Negeri 3 Kediri sebagian besar adalah tinggi.

Kata Kunci: Implementasi, *google classroom*, *custom made*.

ABSTRACT— *Google Classroom* is an online learning method that is currently being developed and is starting to be used as an application dedicated to online classes. Class XI students of SMK Negeri 3 Kediri are taking online learning using *google classroom* in *custom made learning*. However, the implementation of *google classroom* is not yet known.

This research is a descriptive study with a quantitative approach. The research method used in this research is a survey method. Retrieval of data using an

online questionnaire conducted on google form with 30 items. The sample of this research was from students of class XI clothes 1,2,3 with a sample size of 51 students who were determined using purposive random sampling method with sampling with certain considerations.

The results showed that as many as 30 respondents (58.82%) agreed that the implementation of google classroom in custom made learning was in the high category, 20 respondents (39.22%) agreed that the implementation of google classroom in custom made learning was included in the medium category, and 1 respondent (1, 96%) agree that the implementation of google classroom in custom made learning is categorized as low, so the implementation of google classroom in custom made learning for class XI at SMK Negeri 3 Kediri is mostly high

Keywords: *Implementation, google classroom, custom-made.*

I. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan sebuah aktifitas yang memiliki tujuan tertentu yang diarahkan untuk mengembangkan potensi yang dimiliki manusia baik sebagai manusia ataupun sebagai masyarakat dengan sepenuhnya [1]. Pendidikan berperan penting terhadap pembangunan bangsa. Dalam melihat tuntutan dunia kerja yang semakin meningkat maka perlu pembenahan dalam segala aspek dan mengikuti perkembangan zaman, sedangkan aspek-aspek lainnya bergantung pada ilmu pengetahuan setiap orang yang tidak dapat dibandingkan [2].

Perkembangan teknologi yang pesat mempengaruhi perkembangan dunia pendidikan, sehingga memudahkan guru dan siswa dalam pembelajaran. Perkembangan teknologi yang cepat telah menyentuh setiap aspek kehidupan, terutama cara penggunaan internet untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Internet telah menjadi bagian penting dari kehidupan sehari-hari, terutama di bidang pendidikan yang berhubungan erat dengan persyaratan konsep dan mekanisme pengajaran berdasarkan teknologi. Penggunaan teknologi

mempermudah guru dan siswa dalam mempermudah proses pembelajaran, terutama bagi siswa yang kesulitan memahami pelajaran secara langsung [3].

E-learning merupakan inovasi teknologi yang telah memberikan kontribusi yang signifikan terhadap perubahan dalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran tidak lagi hanya mengikuti materi yang diberikan guru, tetapi siswa juga melakukan kegiatan lain, seperti mengatasi jarak antara siswa dan guru, mengakses bahan-bahan belajar setiap dan waktu antara pendidik saat dan berulang-ulang, meningkatkan kualitas dan kuantitas siswa, mampu berkomunikasi dengan baik antara siswa atau antara siswa dengan guru, atau kelompok lain di luar institusi sekolah misalnya melalui *web*, *chatting*, dan *email* [3]. *E-learning* adalah dasar dan hasil logis dari perkembangan TIK. Melalui *e-learning*, siswa bisa berperan aktif untuk menemukan informasi dan pengetahuan baru. [4]

Pembelajaran *e-learning* memperluas komunitas pembelajaran secara tatap muka yang dibatasi oleh waktu dan ruang, komunikasi antar siswa lebih mudah untuk dikomunikasikan daripada pembelajaran tatap muka. Pembelajaran tatap muka yang baik masih memiliki masalah, yaitu peserta didik cenderung mengabaikan perkataan teman sebayanya [5]. Proses pembelajaran, penggunaan *e-learning* harus diawasi secara ketat, tidak hanya karena pihak sekolah dan siswa belum mengoptimalkan penerapan teknologi ini. karena keterbatasan jaringan dan kuota internet.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) menurut Undang-Undang Nomor 2 tentang Sistem Pendidikan Nasional, SMK merupakan lembaga pendidikan vokasi yang misinya untuk melatih siswa bekerja di bidangnya. Sebagai penghasil tenaga kerja yang siap, siswa harus dibekali dengan pengetahuan dan keterampilan yang didasarkan pada kemampuan rencana pengetahuan profesional masing-masing [4]. Pembelajaran online harus dipersiapkan dengan sebaik-baiknya, baik perencanaannya maupun pelaksanaannya agar tujuan pembelajaran yang diharapkan tercapai. Implementasi pembelajaran di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) menghasilkan penelitian yang lebih spesifik terkait penerapan pembelajaran online menggunakan *Google Classroom*.

SMK Negeri 3 Kediri merupakan sebuah institusi pendidikan yang beralamat Jl. Hasanudin No.10, Kediri. Sekolah ini dapat dengan mudah diakses ataupun ditemui karena letaknya yang strategis yaitu ditengah kota Kediri. SMKN 3 Kediri memiliki 4 jurusan salah satunya Tata Busana. Semua pembelajaran dari kelas X hingga kelas XII

sebelumnya pembelajaran dilakukan secara offline dengan tatap muka, pandemi pembelajaran di SMK Negeri 3 Kediri ditiadakan, beralih dengan pembelajaran online atau *e-learning* menggunakan *google classroom*.

Pembelajaran di sekolah memiliki peran yang sangat penting, karena sekolah adalah tempat ilmu pengetahuan disebarkan untuk siswa, karena pembelajaran harus dilaksanakan melalui perencanaan, pelaksanaan atau evaluasi yang semaksimal mungkin agar tercapai tujuan pembelajaran yang diinginkan [6].

Berbagai perkembangan TIK memberikan berbagai aplikasi learning management system (LMS) yang digunakan untuk mendukung proses pembelajaran sehingga lebih mudah dan praktis. Beberapa software yang dikembangkan antara lain *Moodle*, *Quipper*, *Edmodo*, *Google Classroom*, dll. *Google Classroom* adalah LMS yang dikembangkan Google, dan pengajar dapat menggunakannya dalam pembelajaran online [7]. *Google Classroom* merupakan metode pembelajaran online yang saat ini sedang dikembangkan dan mulai digunakan, aplikasi yang didedikasikan untuk kelas online, untuk mempermudah guru dalam berkreasi, berbagi dan mengelompokkan tugas dan tidak lagi menggunakan kertas. Pembelajaran menjadi lebih efektif dengan penggunaan *Google Classroom*, siswa juga dapat belajar dari jarak jauh, membaca, dan mengirim pekerjaan rumah [8]. Melalui *blended learning*, siswa akan merasa nyaman dan aktif saat mengkonstruksi pengetahuannya sendiri. Pengajar dapat memanfaatkan berbagai fitur di *Google Classroom*, seperti *assignments*, *grading*, *communication*, *time-cost*, *archive course*, *mobile application*, dan *privacy* [9].

Implementasi pembelajaran di SMK Negeri 3 Kediri mengacu pada kurikulum 2013 dengan salah satu kompetensi yang harus dicapai peserta didik adalah memiliki keahlian dalam busana butik. Diterapkannya kurikulum 2013 pada program keahlian tata busana ini bertujuan untuk mempelajari berbagai ilmu pengetahuan tentang busana, dengan target alumni yang bisa bersaing dalam dunia kerja, dan berkompetensi. Tujuan tersebut dapat dicapai dengan diperangkati beberapa mata pelajaran, salah satunya mata pelajaran *Custom Made* [10] Mata pelajaran *custom made* adalah bagian dari kelompok paket keahlian pada kompetensi keahlian tata busana yang diselenggarakan di kelas XI semester gasal dan semester genap. Mata pelajaran *Custom-Made* diterapkan dalam pembelajaran teori dan praktik. Bertujuan agar peserta didik menguasai pengetahuan dan keterampilan membuat pakaian

melalui penggunaan teknik dan metode yang benar. (RPP *Custom-Made* 2017). Pembelajaran *Custom-Made* semester 1 difokuskan pada pembuatan bolero yang meliputi pengetahuan dan keterampilan membuat pola, menggunting, menyetrika, menjahit, menghitung harga jual, dan kemasan. (Silabus mata pelajaran *Custom-Made*).

Kelas XI busana SMK Negeri 3 Kediri terdiri dari 3 kelas meliputi XI Busana 1, XI Busana 2, dan XI Busana 3. Pembelajaran semester tahun ajaran 2020/2021 dilakukan secara online dari rumah, termasuk mata pelajaran *custom made*, menggunakan aplikasi *google classroom* baik pembelajaran teori maupun praktik. SMK Negeri 3 Kediri melakukan beberapa upaya agar menemukan cara efektif dan tepat dalam melaksanakan pembelajaran online pada mata pelajaran *custom made* dengan berjalan lancar, penyusunan materi menggunakan kompetensi dasar yang ada sehingga tujuan pembelajaran tercapai. Pembelajaran *e-learning* bukan hanya sebagai pembelajaran tambahan tetapi merupakan pembelajaran yang digunakan sehari-hari dalam kegiatan belajar mengajar pada pelajaran *custom made* di SMK Negeri 3 Kediri. Terdapat kegiatan praktikum pada mata pelajaran *Custom Made* [11]

Implementasi pembelajaran online menggunakan *google classroom* pelajaran *custom made* kelas XI di SMK Negeri 3 Kediri, memiliki beberapa keterbatasan mulai dari kekurangan fasilitas seperti masih ada siswa yang tidak memiliki *handphone* android dan laptop, memiliki hambatan tidak ada paket internet, tidak ada bantuan kuota internet dari sekolah untuk meringankan beban pelaksanaan pembelajaran online kepada siswa, dan keterbatasan jaringan internet ditempat tinggal siswa berada dataran tinggi, jaringan internet sudah tersedia tetapi kapasitas kecepatan akses internet kurang optimal, hal ini terlihat pada jaringan internet yang tiba-tiba terputus atau lamban, sehingga penerimaan materi dan pengumpulan tugas juga masih terhambat.

Berdasarkan observasi awal penulis, melalui wawancara online dengan beberapa siswa kelas XI SMK Negeri 3 Kediri. Implementasi pembelajaran online atau *e-learning* menggunakan *Google Classroom* belum maksimal, guru lebih banyak mengirim materi pembelajaran menggunakan aplikasi *google classroom* tanpa menjelaskan materi yang dikirim kepada siswa dan untuk pembelajaran praktik masih belum berjalan dengan maksimal, siswa dituntut untuk aktif menyelesaikan sendiri yang dibantu dengan tutorial yang ada di aplikasi *Youtube* sehingga kurangnya minat siswa dalam menerima materi dan tugas karena pembelajaran

online yang dilaksanakan masih monoton. Oleh karena itu, artikel ini akan membahas persoalan implementasi *google classroom* pada pembelajaran *custom made* kelas XI Busana SMK Negeri 3 Kediri. Sistem pembelajaran jarak jauh yang berbasis *E-learning* bertujuan untuk memenuhi standar pendidikan yang menggunakan teknologi informasi.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka rumusan masalah penelitian dijabarkan sebagai berikut :

1. Bagaimana implementasi *google classroom* pada pembelajaran *custom made* ditinjau dari Sumber Daya Manusia (SDM), bahan ajar/ materi, dan sarana & prasarana di SMK Negeri 3 Kediri?
2. Apa kendala implementasi pembelajaran online menggunakan *google classroom* pada pelajaran *custom made* di kelas XI busana SMK Negeri 3 Kediri?

Dari penulisan artikel ini tujuannya sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan implementasi *google classroom* pada pembelajaran *custom made* ditinjau dari Sumber Daya Manusia (SDM), bahan ajar/ materi, dan sarana & prasarana di SMK Negeri 3 Kediri
2. Untuk mengetahui kendala implementasi pembelajaran online menggunakan *google classroom* pada pelajaran *custom made* di kelas XI busana SMK Negeri 3 Kediri

II METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian deskriptif. Penelitian deskriptif adalah penelitian yang bertujuan mendeskripsikan gejala, kejadian, dan kejadian yang sedang berlangsung [12]. Penelitian ini menggunakan statistik deskriptif untuk analisis data. Statistik deskriptif digunakan untuk mendeskripsikan dan meringkas objek penelitian [13]. Tujuan dari penelitian deskriptif adalah mendeskripsikan fakta dan karakteristik populasi atau bidang tertentu yang akurat secara sistematis [14].

Kuesioner digunakan untuk mengumpulkan data. Kuisisioner adalah banyak pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi tentang kepribadian orang yang diwawancarai atau laporan tentang hal-hal yang dia ketahui [15]. Kuesioner ini digunakan untuk memperoleh dan mencari data dan informasi berupa pendapat dari siswa dan guru tentang implementasi *google classroom* pada pembelajaran *custom made* kelas XI busana di SMK Negeri 3 Kediri.

Semua siswa kelas XI busana SMK negeri 3 kediri merupakan populasi dalam penelitian ini yang berjumlah 105 siswa. Populasi yang diambil benar-benar representatif (mewakili) sebagai sampel. Pengambilan sampel menggunakan *purposive random sampling*. *Purposive random sampling* adalah metode pengambilan sampel berdasarkan beberapa pertimbangan yang telah diketahui sebelumnya [16]. Untuk menentukan besarnya sampel responden dapat digunakan rumus Slovin dengan tingkat kepercayaan 90% dan kesalahan 10%. Rumusnya adalah sebagai berikut:

$$n = \frac{N}{N(d)^2 + 1}$$

Keterangan:

n = Jumlah sampel

N = Jumlah populasi

d = tingkat ketepatan (10%)

Besarnya sampel yang diperlukan adalah:

$$n = \frac{105}{1 + 105(0,1)^2} = 51,4$$

Sehingga sampel yang digunakan adalah 51 siswa sebagai objek penelitian.

Metode penelitian yang digunakan adalah *method survey* dengan menggunakan kuesioner atau angket online menggunakan *google form* dengan menyebarkan *link* melalui aplikasi *whatsapp*. Pada instrumen ini digunakan model skala likert yang memiliki 5 poin / skor,

Metode analisis data yang digunakan adalah statistik deskriptif. Setelah mengumpulkan data, data dibagi menjadi dua kategori yaitu data kualitatif dalam bentuk kata-kata dan data kuantitatif dalam bentuk angka.

Langkah-langkah untuk menganalisis hasil kuisisioner atau angket adalah sebagai berikut:

1. Memeriksa kuesioner yang diisi oleh responden , yaitu memeriksa kelengkapan isi kuesioner dan menyusunnya sesuai dengan kuesioner responden
2. Memberi skor menurut bobot yang telah ditentukan, jawaban setiap pertanyaan dikuantifikasi menurut indeks
3. Tabulasi data dari hasil responden.
4. Kemudian hitung persentase masing-masing variabel dengan membagi skor dengan jumlah dan mengalikan dengan 100%, dengan rumus berikut:

$$(\%) = \frac{n}{N} \times 100\% \quad \text{Persentase}$$

Keterangan :

% = Persentase sub variable

n = Jumlah skor tiap sub variable

N = Jumlah Skor maksimum

[17]

5. Persentase yang didapat, diubah menjadi kalimat kualitatif. Untuk menentukan kategori tinggi, sedang, dan rendah dalam bentuk tabel statistik distribusi, maka perlu ditentukan nilai maksimum, minimum, dan interval. Dengan menyesuaikan rumus persentase di atas, nilai indeks minimum dan maksimum dapat ditentukan, sedangkan untuk menentukan interval dan jarak antar keduanya dapat menggunakan rumus yang dikemukakan oleh Sugiyono [13].

III HASIL DAN PEMBAHASAN

A. HASIL

Penelitian yang berjudul Implementasi *google classroom* pada pembelajaran *custom made* kelas XI Busana di SMK Negeri 3 Kediri, dilaksanakan bulan oktober 2020. Pengambilan data dilakukan pada 21 Oktober 2020, dari sampel yang telah ditentukan 51 responden dan kuesioner yang berisi 30 butir pernyataan yang telah diujikan dengan dinyatakan valid dan reliable (r = 0,941). Berikut statistik deskriptif jawaban responden:

1. Faktor kemampuan sumber daya manusia (SDM)

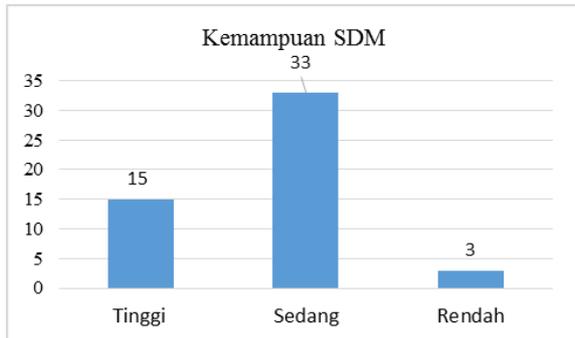
Hasil data faktor kemampuan sumber daya manusia berisi 6 pernyataan. Menurut hasil penelitian, skor minimum = 6, skor maksimum = 30, dan rata-rata = 3,97. Data tersebut dibagi menjadi tiga kategori. Berdasarkan data ini, Anda dapat melihat distribusi frekuensi dan persentase faktor kapabilitas SDM secara detail pada tabel di bawah ini.

| SDM | | | | |
|-------|----------|----------|----|-------|
| No | Kategori | Interval | F | % |
| 1 | Tinggi | 23-30 | 15 | 29.41 |
| 2 | Sedang | 15-22 | 33 | 64.71 |
| 3 | Rendah | 6-14 | 3 | 5.88 |
| Total | | | 51 | 100 |

Tabel 1. Frekuensi Faktor Kemampuan SDM

Menunjukkan bahwa, kemampuan SDM dalam mengemplementasi pembelajaran *google classroom* kelas XI busana di SMK Negeri 3 Kediri sebanyak 15 responden (29,41 %) mempunyai kemampuan SDM tinggi dalam implementasi pembelajaran menggunakan *google classroom* , 33 responden (64,71 %) mempunyai kemampuan SDM sedang

dalam implementasi pembelajaran menggunakan google *classroom* , 3 responden (5,88 %) mempunyai kemampuan SDM rendah dalam implementasi pembelajaran menggunakan google *classroom* . Jika dijelaskan pada grafik batang, maka hasil dari penelitiannya adalah sebagai berikut:



Gambar 1. Grafik Batang Frekuensi Faktor Kemampuan SDM implementasi menggunakan google *classroom* .

Kemampuan SDM menggunakan google *classroom* siswa kelas XI SMK Negeri 3 Kediri dapat disimpulkan rata-rata skor = 3,37 termasuk dalam kategori dengan kemampuan SDM sedang.

2. Faktor sumber materi/ bahan ajar

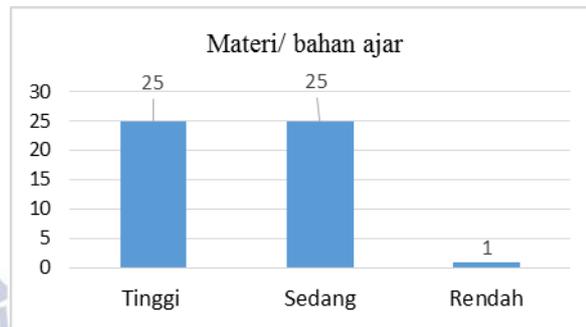
Data didasarkan pada faktor sumber bahan ajar, dan terdapat total 8 item pernyataan. Berdasarkan hasil penelitian, skor minimum = 13, skor maksimum = 40, dan mean (rata-rata) = 3,80. Data tersebut dibagi menjadi tiga kategori. Berdasarkan data tersebut, distribusi frekuensi dan persentase faktor kapabilitas SDM dapat dilihat secara detail pada tabel berikut:

| Materi/ bahan ajar | | | | |
|--------------------|----------|----------|----|-------|
| No | Kategori | Interval | F | % |
| 1 | Tinggi | 29-40 | 25 | 49.02 |
| 2 | Sedang | 19-28 | 25 | 49.02 |
| 3 | Rendah | 8-18 | 1 | 1.96 |
| Total | | | 51 | 100 |

Tabel 2. Frekuensi Faktor materi/ bahan ajar

Menunjukkan bahwa, faktor sumber materi/ bahan ajar menggunakan google *classroom* kelas XI busana di SMK Negeri 3 Kediri sebanyak 25 responden (49,02 %) setuju sumber materi/bahan ajar termasuk kategori tinggi dalam implementasi menggunakan google *classroom*, 25 responden (49,02 %) setuju sumber materi/bahan ajar termasuk kategori sedang dalam implementasi menggunakan google *classroom* , 1 responden (1,96 %) setuju

sumber materi/bahan ajar termasuk kategori rendah dalam implementasi menggunakan google *classroom* . Jika dijelaskan dengan grafik batang, maka hasil dari penelitiannya adalah sebagai berikut:



Gambar 2. Grafik Batang Frekuensi Sumber Materi/Bahan Ajar Implementasi menggunakan google *classroom*.

Dapat disimpulkan bahwa faktor materi/ bahan ajar menggunakan google *classroom* siswa kelas XI SMK Negeri 3 Kediri dengan rata-rata skor = 3,80 termasuk dalam kategori tinggi pada faktor materi/ bahan ajar .

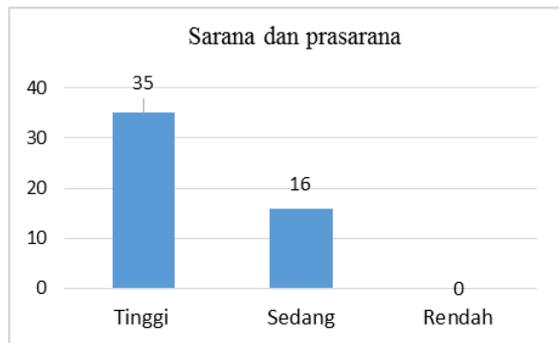
3. Faktor sarana dan prasarana

Hasil data dari faktor sarana dan prasarana terdapat 6 item pernyataan. Berdasarkan hasil penelitian, skor minimum = 16, skor maksimum = 30, dan mean = 3,97. Data tersebut dibagi menjadi tiga kategori. Berdasarkan data tersebut, sebaran frekuensi dan persentase faktor sarana dan prasarana dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

| Sarana & prasarana | | | | |
|--------------------|----------|----------|----|-------|
| No | Kategori | Interval | F | % |
| 1 | Tinggi | 23-30 | 35 | 68.63 |
| 2 | Sedang | 15-22 | 16 | 31.37 |
| 3 | Rendah | 6-14 | 0 | 0 |
| Total | | | 51 | 100 |

Tabel 3. Frekuensi Faktor Sarana dan Prasarana

Menunjukkan bahwa faktor sarana dan prasarana dalam pembelajaran online menggunakan google *classroom* kelas XI busana di SMK Negeri 3 Kediri 35 responden (68,63 %) menyatakan setuju faktor sarana dan prasana implementasi google *classroom* termasuk kategori tinggi , 16 responden (31,37 %) menyatakan setuju bahwa sarana dan prasarana pelaksanaan google *classroom* termasuk dalam kategori sedang, dan tidak terdapat responden yang termasuk dalam kategori rendah. Jika dijelaskan dengan grafik batang, maka hasil dari penelitiannya adalah sebagai berikut:



Gambar 3. Diagram Batang Frekuensi Faktor Sarana dan Prasarana Implementasi google *classroom*

Kesimpulan dari faktor sarana dan prasarana siswa kelas XI SMK Negeri 3 Kediri dengan rata-rata skor = 3,97 termasuk dalam kategori tinggi pada faktor sarana dan prasarana implementasi pembelajaran online menggunakan google *classroom* .

4. Faktor implementasi pembelajaran online menggunakan google *classroom* mata pelajaran *custom made*

Hasil data dari faktor implementasi pembelajaran online mata pelajaran *custom made* terdapat 7 item pernyataan. Berdasarkan hasil analisis, skor minimum = 7, skor maksimum = 35, dan mean = 3,69. Data tersebut dibagi menjadi tiga kategori. Berdasarkan data tersebut, Dapat mempelajari lebih lanjut tentang distribusi frekuensi pembelajaran online menggunakan google

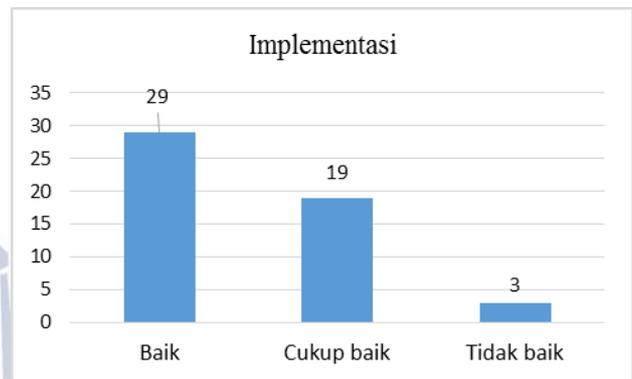
| Implementasi | | | | |
|--------------|------------|----------|----|-------|
| No | Kategori | Interval | F | % |
| 1 | Baik | 26-35 | 29 | 56.86 |
| 2 | Cukup baik | 17-25 | 19 | 37.25 |
| 3 | Tidak baik | 7-16 | 3 | 5.88 |
| Total | | | 51 | 100 |

classroom dalam topik yang disesuaikan dan persentase faktor implementasi dalam tabel berikut:

Tabel 4. Frekuensi Faktor Implementasi Pembelajaran Online

Menunjukkan bahwa faktor implementasi google *classroom* mata pelajaran *custom made* kelas XI busana di SMK Negeri 3 Kediri dari sebanyak 29 responden (56,86 %) setuju implementasi google *classroom* pada pembelajaran *custom made* termasuk kategori baik , 19 responden (37,25 %) menyatakan setuju implementasi google *classroom*

mata pelajaran *custom made* termasuk kategori cukup baik, dan 3 responden (5,88 %) menyatakan setuju implementasi google *classroom* mata pelajaran *custom made* termasuk kategori tidak baik. Jika dijelaskan dengan grafik batang, maka hasil dari penelitiannya adalah sebagai berikut:



Gambar 4. Grafik Batang Frekuensi Faktor Implementasi google *classroom* Pada Pembelajaran *Custom Made*.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa faktor implementasi google *classroom* pada pembelajaran *custom made* kelas XI busana di SMK Negeri 3 Kediri dengan mean skor = 3, 69 termasuk dalam kategori baik pada faktor implementasi google *classroom* pada pembelajaran *custom made* .

5. Faktor kendala google *classroom*

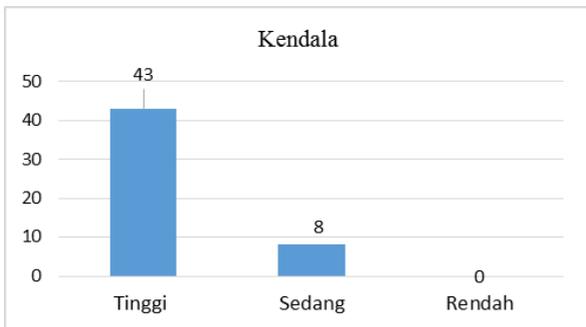
Hasil data dari faktor kendala google *classroom* terdapat 3 item pernyataan. Berdasarkan hasil penelitian, skor minimum = 7, skor maksimum = 35, dan mean = 3,69. Data tersebut dibagi menjadi tiga kategori. Berdasarkan data tersebut, dapat dilihat lebih lanjut tentang distribusi frekuensi pembelajaran google *classroom* dalam topik yang disesuaikan dan persentase faktor implementasi dalam tabel berikut:

| Kendala | | | | |
|---------|----------|----------|----|-------|
| No | Kategori | Interval | F | % |
| 1 | Tinggi | 12-15 | 43 | 84.31 |
| 2 | Sedang | 8-11 | 8 | 15.69 |
| 3 | Rendah | 3-7 | 0 | 0 |
| Total | | | 51 | 100 |

Tabel 5. Frekuensi Faktor Kendala Google *Classroom*

Menunjukkan bahwa actor kendala google *classroom* pada pembelajaran *custom made* kelas XI busana di SMK Negeri 3 Kediri dengan 43 responden (84,31 %) menyatakan setuju kendala google *classroom* pada pembelajaran *custom made*

termasuk kategori tinggi, 8 responden (15,69%) menyatakan setuju kendala *google classroom* pada pembelajaran *custom made* termasuk kategori sedang, dan tidak ada responden yang termasuk kategori rendah. Jika digambarkan dalam bentuk grafik batang, maka hasil dari penelitiannya adalah sebagai berikut:



Gambar 5. Grafik Batang Frekuensi Faktor Kendala *Google Classroom* Pada Pembelajaran *Custom Made*.

Dapat disimpulkan bahwa faktor kendala *google classroom* pada pembelajaran *custom made* kelas XI busana di SMK Negeri 3 Kediri dengan rata-rata skor = 4, 41 termasuk pada faktor kendala hambatan *google classroom* pada pembelajaran *custom made* dalam kategori tinggi.

B. PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil pengolahan data terlihat bahwa sebagian besar siswa menyatakan setuju implementasi *google classroom* pada pembelajaran *custom made* yang menunjukkan kategori tinggi. Kategori tinggi adalah apabila kinerja yang diberikan sesuai dengan harapan [18]. Dalam penelitian ini menunjukkan bahwa implementasi pembelajaran online menggunakan *google classroom* berjalan dengan lancar, atau dapat dijelaskan bahwa pembelajaran online menggunakan *google classroom* pelajaran *custom made* yang memenuhi harapan siswa dan guru yang terlibat langsung dalam pelaksanaan pembelajaran online menggunakan *google classroom*.

Implementasi pembelajaran online *google classroom* pada pembelajaran *custom made* ditinjau Sumber Daya Manusia (SDM), sarana dan prasarana, dan bahan ajar/ materi *google classroom* pada pembelajaran *custom made* kelas XI busana SMK Negeri 3 Kediri. Pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan *Google Classroom* sebesar 88% dari desain penelitian. Hasil pekerjaan siswa dalam menyelesaikan masalah juga memenuhi harapan awal. Melalui penggunaan *Google Classroom*, keterampilan pemecahan masalah siswa

telah ditinkatkan, dan keefektifan penggunaan *Google Classroom* mendapatkan tanggapan positif dari siswa [19].

Berdasarkan hasil penelitian di SMK Negeri 3 Kediri pada sumber daya manusia keadaan siswa dan guru merupakan komponen utama terselenggaranya proses pembelajaran, tanpa partisipasi kemampuan siswa dan guru dalam menggunakan *e-learning* penggunaan *google classroom* pada pembelajaran tidak akan berjalan dengan baik. Faktor pendukung implementasi *google classroom* termasuk: kesiapan SDM untuk meningkatkan pembelajaran *e-learning*, pengembangan fasilitas software untuk media pembelajaran, kebutuhan fasilitas internet, dan implemenasi media pembelajaran untuk meningkatkan kegiatan pembelajaran di kelas [9]. Dalam penggunaan dan penerapan *e-learning* dengan dukungan sumber daya manusia yang baik tentunya akan berdampak positif terhadap pelaksanaan pembelajaran, berupa peningkatan hasil belajar atau nilai-nilai yang diperoleh dari proses pembelajaran tersebut [20]. Interaksi antara siswa dan guru harus berjalan dengan baik menggunakan *google classroom* pada pembelajaran *custom made* agar pembelajaran berjalan dengan lancar. Materi ajar salah satu yang harus disertakan dalam *e-learning*.

Materi atau bahan ajar elektronik tentunya berbeda dengan materi ajar yang menggunakan buku atau kertas, sedangkan *e-learning* biasanya menggunakan materi yang bersifat elektronik yang dapat diunggah dari sumber manapun [21]. Materi biasanya berasal dari buku, jurnal, internet dll. Jenis file berbeda digunakan dalam pembelajaran (word, powerpoint, excel, flash, audio, video dan lain-lain) dapat di unggah pada *google classroom*, hal ini membuat wawasan pembelajaran lebih mendetail dan lebih mudah diterapkan.

Implementasi infrastruktur SMK Negeri 3 Kediri. Fasilitas yang dimiliki siswa cukup baik, antara lain *handphone*, internet, komputer, laptop dan software. Melalui software ini komputer dapat menjalankan perintah. Software yang digunakan pada pembelajaran *custom made* adalah *google classroom*. *Google Classroom* adalah salah satu cara untuk memudahkan siswa dalam pembelajaran menjadi nilai yang positif. Terutama waktu menjadi semakin fleksibel dan bisa belajar dimana saja tanpa terbatas hanya saat kelas [22].

Kendala dalam pelaksanaan pembelajaran *google classroom* antara lain: kurangnya motivasi untuk mengembangkan pembelajaran *google classroom* karena ketersediaan fasilitas belajar yang lain [9]. Kendala dan hambatan yang dimiliki

implementasi google *classroom* pada pembelajaran *custom made* adalah kemampuan guru dan siswa masih kurang masih sebatas menggunakan atau memanfaatkan google *classroom*, penggunaan internet sepenuhnya mengharuskan mengeluarkan biaya lebih, pembelajaran praktik yang dilaksanakan pada google *classroom* kurang maksimal, masih ada siswa yang kesulitan dengan jaringan internet, dan pemanfaatan google *classroom* yang belum maksimal

Guru sebagai penyalur dan perangsang bisa meningkatkan dengan pembelajaran yang bervariasi pada pembelajaran online menggunakan google *classroom* pelajaran *custom made*. Materi/bahan ajar yang ada di internet guru dapat memaksimalkan aplikasi online sehingga pembelajaran online pelajaran *custom made* sesuai harapan dan tujuan pembelajaran. Pembelajaran yang bisa diakses dimana saja menjadi modal penting untuk siswa mempelajari materi-materi yang diberikan guru, ditambah dengan adanya dukungan sarana dan prasarana untuk implementasi pembelajaran online yang siswa dapat aktif mengikuti pembelajaran. perlu adanya *website* resmi yang dimiliki sekolah terkait *e-learning* sehingga hasil pembelajaran lebih baik. Diperlukan pelatihan dan memperkenalkan siswa dan guru terkait dengan *e-learning* tersebut harus lebih menarik dan materi yang lebih bervariasi untuk meningkatkan minat dan semangat siswa dalam menggali kemampuan, ide, dan kreativitas siswa dan guru. Pelatihan google *classroom* untuk guru di sekolah telah memberikan manfaat besar bagi para guru. Guru sangat antusias dan tertarik dengan penggunaan google *classroom*, guru dapat mengelola kelas dengan lebih mudah, menghemat waktu, dan memberikan contoh kepada siswa dalam melindungi lingkungan dengan mengurangi penggunaan kertas [23]

Hasil penelitian faktor kemampuan SDM memiliki kategori tinggi mencapai 15 responden (29,41 %), faktor sumber materi/ bahan ajar memiliki kategori tinggi mencapai 25 responden (49,02 %), faktor sarana dan prasarana memiliki kategori tinggi mencapai 35 responden (68,83%), faktor implementasi pembelajaran memiliki kategori tinggi mencapai 29 responden (56,86%), dan faktor kendala atau hambatan pembelajaran memiliki kategori tinggi mencapai 43 responden (84,31%). Hal ini menunjukkan bahwa implementasi pembelajaran online lebih dominan di pengaruhi faktor kendala atau hambatan yang tinggi. Dengan tingginya kendala atau hambatan pembelajaran online dari siswa dan guru diharapkan mampu meningkatkan secara menyeluruh untuk solusi kendala pembelajaran online menggunakan google

classroom pada pelajaran *custom made* untuk tujuan dari pembelajaran tercapai.

IV PENUTUP

Simpulan

1. Hasil dari penelitian dan pembahasan implementasi google *classroom* pada pembelajaran *custom made* kelas XI busana SMK Negeri 3 Kediri, dapat diambil kesimpulan bahwa siswa kelas XI busana dan guru matapelajaran *custom made* setuju implementasi menggunakan google *classroom* termasuk kategori tinggi. Hal ini dapat dilihat pada faktor kemampuan Sumber Daya Manusia SDM sebanyak 29,41 % (tinggi), 64,71 % (sedang), dan 5,88 % (rendah). Pada faktor sumber materi/ bahan ajar 49,02 % (tinggi), 49,02 % (sedang), dan 1,96 % (rendah). Pada faktor sarana dan prasarana 68,83% (tinggi), 31,37 % (sedang), dan tidak ada responden yang memilih kategori rendah. Pada faktor implementasi pembelajaran 56,86% (baik), 37,25 % (cukup baik) dan 5,88 % (tidak baik). Pada faktor kendala atau hambatan pembelajaran 84,31% (tinggi), 15,69 % (sedang), dan tidak ada responden yang memilih kategori rendah. Sedangkan secara keseluruhan implementasi pembelajaran online (*e-learning*) menggunakan google *classroom* mata pelajaran *custom made* dilihat dari 51 responden terdapat 30 responden (58,82 %) setuju secara keseluruhan implementasi pembelajaran online termasuk kategori tinggi, 20 responden (39,22 %) setuju secara keseluruhan implementasi pembelajaran online termasuk kategori sedang, dan 1 responden (1,96 %) setuju secara keseluruhan implementasi pembelajaran online termasuk kategori rendah. Jadi secara keseluruhan implementasi pembelajaran online (*e-learning*) menggunakan google *classroom* mata pelajaran *custom made* kelas XI busana SMK Negeri 3 Kediri dalam kategori tinggi.
2. Kendala dan hambatan yang dimiliki implementasi google *classroom* pada pembelajaran *custom made* adalah kemampuan guru dan siswa masih kurang, biaya menjadi penghambat, masih ada siswa mendapat akses internet kurang maksimal.

Saran

Mata pelajaran *custom made* kelas XI SMK Negeri 3 Kediri melakukan peningkatan pada semua faktor yang berhubungan dengan implementasi pembelajaran online menggunakan google

classroom, terutama pada faktor kendala pembelajaran online yang diketahui indikator kendala paling dominan akan mempengaruhi implementasi penggunaan *google classroom*, dan untuk pembelajaran praktik pelajaran *custom made* guru dan siswa diperlukan 1 x 2 minggu secara bergilir melakukan pembelajaran tatap muka dengan tetap menerapkan standar protokol kesehatan sehingga implementasi pembelajaran dapat diterapkan secara optimal. Perlu kreatifitas guru untuk memberikan dan menyampaikan materi agar pembelajaran tidak monoton, perlu kesadaran dan kemauan dari siswa untuk melaksanakan pelajaran mandiri siswa dituntut aktif mencari sumber belajar dari setiap hal dan perlu diadakan pelatihan penggunaan *google classroom* pada siswa dan guru.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Nurkholis, "Pendidikan Dalam Upaya Memajukan Teknologi," vol. 1, no. 1, pp. 24–44, 2013.
- [2] F. Rohmah, "Analisis Kesiapan Sekolah Terhadap Penerapan Pembelajaran Onliene (*E-Learning*) DI SMA Negeri 1 Kutowinangun," 2016.
- [3] G. K. Permana, D. Daryati, and A. Maulana, "Persepsi Siswa dan Guru Terhadap Pelaksanaan Pembelajaran Berbasis *E-Learning* di SMK Negeri 4 Jakarta," *PenSil Jur. Tek. Sipil FT UNJ*, vol. 2, no. 2, pp. 111–117, 2013.
- [4] F. Hidayah, "Penerapan *E Learning* Sebagai Media Pembelajaran Mata Diklat Pemrograman Web Kelas XI Teknik Komputer Jaringan SMK N 2 Pengasih," 2012.
- [5] A. N. Sobron and S. Meidawati, "Persepsi Siswa Dalam Studi Pengaruh Daring *Learning* Terhadap Minat Belajar IPA.," vol. 1, no. 2, pp. 30–38, 2019.
- [6] S. R. Mawarni, "Evaluasi Pelaksanaan Pembelajaran Pengetahuan Bahan Tekstil Kelas X Busana Butik Di SMK Negeri 3 Klaten," 2017.
- [7] S. Ver, "Pengaruh *E-Learning* dengan *Google Classroom* terhadap Hasil dan Motivasi Belajar Biologi Siswa," *Rikiza putra*, vol. 11, no. 1, pp. 59–62, 2020.
- [8] Soni *et al.*, "Optimalisasi Pemanfaatan *Google Classroom* Sebagai Media Pembelajaran Di SMK Negeri 1 Bangkinang," *J. Pengabd. Untuk Mu NegeRI*, vol. 2, no. 1, pp. 17–20, 2018, [Online]. Available: <https://www.researchgate.net/publication/331703602%0AOPTIMALISASI>.
- [9] Sabran and E. Sabara, "Keefektifan *Google Classroom* sebagai media pembelajaran," *Pros. Semin. Nas. Lemb. Penelit. Univ. NEGERI Makasar*, pp. 122–125, 2019, [Online]. Available: https://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:SS_jKM_r2TAJ:https://ojs.unm.ac.id/semnaslemlit/article/download/8256/4767+&cd=2&hl=id&ct=clnk&gl=id.
- [10] R. M. Rohmaniah, "Manfaat Hasil Belajar *Custom-Made* Sebagai Kesiapan Bekerja di Butik," pp. 1–5, 2018.
- [11] T. guru tata Busana, "Pembuatan Busana Custom Made," no. 322, p. 11, 2020.
- [12] Sudjana, Nana dan Ibrahim, *Penelitian Dan Penilaian Pendidikan*, Bandung: Sinar Baru Algesindo, 2001
- [13] Sugiyono. 2012. Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&B. Bandung: Alfabeta.
- [14] Syarifuddin, A. (2013). *Memfaatkan E-learning Sebagai Pembelajaran Jarak Jauh*.
- [15] Arikunto, S. 2006. *Metode Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Bumi Aksara
- [16] Arifin, Zainal. 2011. *Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosda
- [17] Ali, Muhammad. (1998). *Strategi Penelitian Pendidikan*. Jakarta : Angkasa.
- [18] M. Citra, N. Lubis, and S. Nurseto, "Analisis Kepuasan Pelanggan Atas Kualitas Pelayanan Blackberry Internet Service Provider Telkomsel (Studi Kasus Pada 100 Pengguna Blackberry Internet Service Provider Telkomsel Di Kota Semarang)," *J. Ilmu Adm. Bisnis S1 Undip*, vol. 3, no. 1, pp. 171–177, 2013.
- [19] F. I. Gunawan and S. G. Sunarman, "Pengembangan Kelas Virtual Dengan *Google Classroom* Dalam Keterampilan Pemecahan Masalah (Problem Solving) Topik Vektor Pada Siswa Smk Untuk Mendukung Pembelajaran," *Pros. Semin. Nas. Etnomatnesia*, pp. 340–348, 2017.
- [20] D. P. Wijaya, "Implementasi *e-learning* di SMP Negeri 10 Yogyakarta," no. April, 2015.
- [21] A. R. Yuniarto, "Implementasi *e-learning* Berbasis Kelas Sebagai Sumber Belajar (*Studi Kasus Siswa Kelas X Jurusan Multimedia Di SMK Bagimu Negeriku Semarang*)," 2015.
- [22] S. A. Hapsari and H. Pamungkas, "Pemanfaatan *Google Classroom* Sebagai Media Pembelajaran Online Di Universitas

Dian Nuswantoro,” *WACANA J. Ilm. Ilmu Komun.*, vol. 18, no. 2, 2019, doi: 10.32509/wacana.v18i2.924.

- [23] U. N. El Fauziah, L. Suryani, and T. Syahrizal, “Penerapan Google Classroom Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Kepada Guru-Guru Bahasa Inggris Smp Di Subang,” *Abdimas Siliwangi*, vol. 2, no. 2, p. 183, 2019, doi: 10.22460/as.v2i2p183-191.328.



