

## **IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN SEKOLAH MENGGUNAKAN *E-LEARNING***

**Mahbubul Wathoni <sup>1)\*</sup>, Adi Alam <sup>2)</sup>, Sari Palestina <sup>3)</sup>, Rikaro Ramadi <sup>4)</sup>, Ahmad Fikri  
Adriansyah <sup>5)</sup>, Diah Budi Ratriningrum <sup>6)</sup>, Mia Hariyani <sup>7)</sup>**

Pendidikan Teknologi Informasi, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah  
Jakarta, Jl. K.H. Ahmad Dahlan, Cirendeu, Kec. Ciputat Timur, Kota Tangerang Selatan,  
Banten, 15419. Indonesia.

\* mahbubulwathoni@gmail.com

### **ABSTRAK**

Pembelajaran ialah suatu kebutuhan terutama dalam keberlangsungan proses belajar mengajar yang membutuhkan tanggung jawab moral lumayan besar untuk seseorang pendidik. Tingkatan keberhasilan pembelajaran terhadap siswa sangat tergantung pada pertanggungjawaban seseorang guru dalam melakukan tugasnya.. Dalam sebuah proses pendidikan, pemilihan model serta tata cara ataupun media pendidikan sangat diperlukan buat melaksanakan penyesuaian dengan keahlian dari peserta didik, supaya memudahkan dalam pemilihan kurikulum serta kompetensi untuk partisipan didik. Pendidikan dikala ini, lebih ditunjukkan pada kegiatan modernisasi dengan dorongan teknologi mutakhir dengan harapan bisa menolong siswa dalam mengolah modul pendidikan secara interaktif, produktif, efisien, inspiratif, konstruktif, serta mengasyikkan. Tidak hanya itu, siswa pula diharapkan mempunyai life skill dari aplikasi teknologi tersebut. Dengan terdapatnya masa teknologi yang terus menjadi tumbuh ini hingga program pendidikan ditunjukkan buat dapat menggunakan teknologi dengan lebih baik. Salah satu pemanfaatan teknologi dikala ini merupakan e-learning memakai website buat mengaksesnya. Tidak memungkiri sebab banyak siswa saat ini mempunyai smart phone jadi lebih gampang buat mengaksesnya dari manapun terletak serta kapanpun.

**Kata Kunci :** *Google Classroom; Belajar Mengajar; E-learning.*

### **ABSTRACT**

*Learning is a need especially in continuity in the teaching process that requires considerable moral responsibility for an educator. The success rate of learning on a student depends largely on a teacher's accountability in doing his or her duty. For zamroni (2000: 74) it says "teachers are the creators of the learning of teaching." In an educational process, selection of models and ordinances or educational media are urgently needed to make adjustments with the skills of learners, in order to make it easier in curriculum selection and competence for learners. Today's education, more indicated to modern activities with nuclear technological incentives in the hope of helping students cultivate educational modules interactive, productive, efficient, inspiring, constructive, and fun. Not only that, students are expected to have life skills from those tech applications. With this growing age of technology until the education program is shown to make better use of technology. One of today's technological USES is e-learning using websites to access it. It does not deny that many students now have smart phones, so it's easier to access them from anywhere in the world.*

**Keyword :** *Google Classroom; Teaching and Learning; E-learning.*

## PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi komunikasi menjadi begitu pesat, tercantum di dalamnya perkembangan serta pemakaian internet. Keberadaan internet sudah betul-betul mendunia serta sudah membuat dunia tanpa batasan. Komunikasi serta data hendak segera tersebar dengan begitu cepat tanpa memahami perbandingan daerah serta waktu. Internet sudah jadi suatu kebutuhan pokok dalam memenuhi rasa ingin tahu terhadap pertumbuhan data. Lewat bermacam keunggulan yang dipunyai, teknologi komputer sudah menginspirasi banyak pakar di bidang pembelajaran untuk memberdayakannya dalam skala yang lebih luas, sehingga tidak terbatas dalam pendidikan semata, tetapi jadi piranti utama dalam penyelenggaraan pembelajaran.

Kebijakan pelaksanaan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) serta pemberian otonomi pendidikan pula diharapkan melahirkan organisasi sekolah yang sehat dan terciptanya daya saing sekolah. Sejalan dengan pertumbuhan teknologi data serta pendidikan berbasis teknologi data yang sangat pesat, sebaiknya sekolah menyikapinya dengan saksama supaya apa yang dicita-citakan dalam pergantian paradigma pembelajaran bisa lekas terwujud. Kecenderungan yang sudah dibesarkan dalam pemanfaatan Teknologi Data serta Komunikasi (TIK) dalam pendidikan merupakan program *e-learning*.

Model pendidikan berbasis TIK dengan memakai *e-learning* berdampak pada pergantian budaya belajar dalam konteks pembelajarannya. Paling tidak

terdapat 4 komponen berarti dalam membangun budaya belajar dengan memakai model *e-learning* di sekolah. Awal, siswa dituntut secara mandiri dalam belajar dengan bermacam pendekatan yang cocok supaya siswa sanggup memusatkan, memotivasi, mengendalikan dirinya sendiri dalam pendidikan. Kedua, guru sanggup meningkatkan pengetahuan serta keahlian, memfasilitasi dalam pendidikan, menguasai belajar serta hal-hal yang diperlukan dalam pendidikan. Ketiga tersedianya infrastruktur yang mencukupi. Keempat, administrator yang kreatif dan penyiapan infrastruktur dalam memfasilitasi pendidikan. *E-Learning* sangat potensial buat membuat proses belajar lebih efisien karena kesempatan siswa buat berhubungan dengan guru, sahabat, ataupun bahan belajarnya terbuka lebih luas.

*E-learning* ialah salah satu wujud model pendidikan yang difasilitasi serta didukung pemanfaatan teknologi data serta komunikasi. *E-learning* memiliki identitas, antara lain, bagi (Clark& Mayer 2008: 10): 1) mempunyai konten yang relevan dengan tujuan pendidikan; 2) memakai tata cara instruksional, misalnya penyajian contoh serta latihan buat tingkatkan pendidikan; 3) memakai elemen-elemen media semacam perkata serta gambar-gambar buat menyampaikan modul pendidikan; 4) memungkinkan pendidikan langsung berpusat pada pengajar (*synchronous e-learning*) ataupun di desain buat pendidikan mandiri (*asynchronous e-learning*); 5) membangun uraian serta keahlian yang terpaut dengan tujuan pendidikan baik secara perseorangan

ataupun tingkatkan kinerja pendidikan kelompok.

Sedangkan bagi Rusman dkk (2011: 264) *e-learning* mempunyai ciri, antara lain: (a) *interactivity* (interaktivitas); (b) *independency* (kemandirian); (c) *accessibility* (aksesibilitas); (d) *enrichment* (pengayaan). *E-learning* bisa didefinisikan selaku suatu wujud teknologi data yang diterapkan di bidang pembelajaran dalam wujud dunia maya. Sebutan *e-learning* lebih pas diperuntukan selaku usaha buat membuat suatu transformasi proses pendidikan yang terdapat di sekolah ataupun akademi besar ke dalam wujud digital yang dijembatani teknologi internet (Munir, 2009: 169).

Pelaksanaan teknologi dalam pembelajaran ditengarai bisa tingkatkan hasil pendidikan. Pendidikan berbasis teknologi data serta komunikasi hendak berjalan efisien bila kedudukan pengajar dalam pembelajaran merupakan selaku fasilitator pendidikan ataupun membagikan kemudahan pembelajar buat belajar bukan cuma selaku pemberi data. Proses pendidikan dengan memanfaatkan teknologi data serta komunikasi ialah tutorial dari pengajar buat memfasilitasi pendidikan pembelajar yang efisien (Munir, 2009: 3). Pendidikan yang efisien bisa dikatakan pendidikan yang menggunakan teknologi data serta komunikasi secara maksimal dalam proses pembelajarannya selaku perlengkapan bantu. Salah satu pemanfaatan teknologi data serta komunikasi dalam pendidikan merupakan dengan menggunakan *e-learning*.

*E-learning* ialah salah satu tata cara pendidikan yang digunakan dalam membagikan uraian pada sekolah-sekolah menengah kejuruan (Sekolah Menengah

Kejuruan (SMK)) terkhusus di daerah sukabumi, dalam memudahkan proses belajar mengajar teruntuk yang diadakan oleh Dosen Pendidikan Teknologi Informasi, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Jakarta berkolaborasi dengan Universitas Muhammadiyah Sukabumi. Dalam suatu pengajaran para guru diberikan uraian dalam memakai platform *e-learning* sebagai wujud implementasi teknologi data yang diterapkan di bidang pembelajaran serta teknologi dengan sokongan koneksi internet. Salah satu media *e-learning* yang kerap digunakan merupakan Google. Dalam perihal pembelajaran Google sudah meluncurkan aplikasi terbarunya yang dinamakan Google Apps for Education (GAPE). Salah satu sarana yang terdapat pada Google Apps for Education (GAPE) merupakan Google Classroom.

Google Classroom bisa memudahkan para guru serta siswa dalam melaksanakan proses pendidikan sebab bisa mengirit waktu, perihal itu diakibatkan Google Classroom bisa diakses dimana serta kapan saja dengan memakai koneksi jaringan internet. Google Classroom bisa diakses dengan memakai Komputer maupun lewat ponsel serta tablet berbasis android serta iOS. Dengan Google Classroom ini hingga guru serta siswa bisa tersambung secara digital, perihal ini bisa memudahkan guru buat membagikan modul serta tugas kepada siswanya. Salah satu keunggulan dari Google Classroom merupakan siswa bisa melaksanakan dialog secara online baik dengan guru ataupun siswa yang lain dengan memakai aplikasi tersebut.

Dalam implementasi *e-learning* memakai Google Classroom yang ialah suatu riset berbasis media pendidikan berisikan modul-modul pendidikan supaya

di sesuaikan dengan pendidikan yang digunakan secara elektronik, sehingga mempermudah untuk para pendidik buat membagikan modul yang terdistribusi memakai platform *e-learning* kepada siswa di sekolah. Didalam membagikan tata cara pendidikan yang tumbuh dikala ini, Google Classroom sangat efektif digunakan dalam mempermudah proses belajar mengajar, yang secara langsung bisa di pakai oleh guru serta siswa dalam mendukung proses pendidikan. Salah satu keunggulan dari Google Classroom merupakan siswa bisa melaksanakan dialog secara online tanpa memahami batasan, zona geografis, serta tempat, baik dengan guru ataupun siswa bisa berdiskusi dalam membagikan modul tanpa wajib di ruangan tertentu.

Smaldino et angkatan laut (AL) (2008), teknologi serta media dapat berfungsi banyak buat belajar. Bila pengajarannya berpusat pada guru, teknologi serta media digunakan buat menunjang penyajian pengajaran. Di sisi lain, apabila pengajaran berpusat pada partisipan didik, para partisipan didik ialah pengguna utama teknologi serta media. Bagi Asyhar (2012), pergantian sikap itu bisa berbentuk bertambahnya pengetahuan, diperolehnya keahlian ataupun kecekatan, serta berubahnya perilaku seorang yang sudah belajar. Pengetahuan serta pengalaman diperoleh lewat pintu gerbang perlengkapan indra pembelajar (partisipan didik). Media pendidikan bisa menaikkan kemenarikan tampilan modul sehingga tingkatan motivasi serta atensi dan mengambil atensi partisipan didik buat fokus menjajaki modul yang disajikan, sehingga diharapkan daya guna belajar hendak bertambah pula.

Onno W. Purbo (2002) mensyaratkan 3 perihal yang harus dipadati dalam

merancang elearning, ialah: simpel, personal, serta kilat. Sistem yang simpel hendak mempermudah partisipan didik dalam menggunakan teknologi serta menu yang terdapat, dengan kemudahan pada panel yang disediakan, hendak kurangi pengenalan sistem *e-learning* itu sendiri, sehingga waktu belajar partisipan bisa diefisienkan buat proses belajar itu sendiri serta bukan pada belajar memakai sistem *e-learning*-nya. Ketentuan personal berarti pengajar bisa berhubungan dengan baik semacam seperti seseorang guru yang berbicara dengan murid di depan kelas. Dengan pendekatan serta interaksi yang lebih personal, partisipan didik dicermati kemajuannya, dan dibantu seluruh perkara yang dihadapinya. Perihal ini hendak membuat partisipan didik betah berlama-lama di depan layar komputernya. Setelah itu layanan ini ditunjang dengan kecepatan, reaksi yang kilat terhadap keluhan serta kebutuhan partisipan didik yang lain. Dengan demikian revisi pendidikan bisa dicoba sedini bisa jadi oleh pengajar ataupun pengelola.

Kenyataannya guru masih gaptak terhadap teknologi komunikasi yang sudah berkembang sekarang, padahal guru dituntut untuk mengikuti perkembangan zaman untuk memudahkan dalam pembelajaran. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan sebagai media pembelajaran, yang dapat difungsikan sebagai pelengkap (komplemen) maupun suplemen untuk meningkatkan pembelajaran di dalam kelas sehingga dapat membantu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi dan meningkatkan kegiatan pembelajaran di sekolah.

## METODE

Pelatihan ini ialah riset eksperimen dengan tahapan pengembangan yang menciptakan sesuatu pendidikan *e-learning* dengan memakai google classroom yang dinilai bersumber pada kriteria mutu model ialah validitas, kepraktisan, serta keefektifan. Target pelatihan berjumlah 10 guru di daerah UMMI Sukabumi. Alibi yang dijadikan guru diseleksi dalam target riset ini sebab mau mengenalkan serta melatih guru buat memakai media yang bermanfaat buat menolong kedudukan guru di kelas. Tugas yang bertabiat pengetahuan serta keahlian *balance* sehingga memerlukan fasilitas ataupun media yang dapat dijadikan kelas buat mengerjakan tugas- tugas serta menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diberikan pengajar lewat media google classroom.

Upaya buat menguraikan serta melaksanakan pelatihan kepada guru dalam rangka mempermudah untuk para pendidik buat membagikan modul yang terdistribusi memakai platform *e-learning* kepada siswa di sekolah, hingga regu dedikasi memakai sebagian tata cara, ialah:

- 1) Ceramah bermacam- macam, ialah tata cara yang digunakan buat mengantarkan modul pelatihan tentang platform *e-learning* sebagai wujud implementasi teknologi data yang diterapkan di bidang pembelajaran. Salah satu fasilitasnya merupakan Google Classroom yang bisa memudahkan para guru serta siswa dalam melaksanakan proses pendidikan sebab bisa mengirit waktu, perihal itu diakibatkan Google Classroom bisa diakses dimana serta kapan saja dengan memakai koneksi jaringan internet.

- 2) Diskusi, ialah tata cara yang digunakan buat mendalami modul pelatihan tentang pemakaian *e-learning* dalam menolong interaksi antara guru serta siswa.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Pelatihan ini menggunakan angket buat memandang uraian guru terhadap *platform e-learning* ialah google classroom. Ada pula hasil angket yang diperoleh meliputi 2 rincian. Awal, angket pre-test pengetahuan tentang google classroom. Kedua, angket reaksi guru terhadap pelatihan yang sudah dilaksanakan.

**Tabel 1.** Hasil Analisis Pre-Test Pelatihan *e-learning* Google Classroom

No	Nilai	Kriteria	Frek	%
1	80-100	Sangat setuju	-	-
2	66-79	Setuju	7	70%
3	56-65	Ragu-ragu	3	3%
4	40-55	Tidak setuju	-	-
5	30-39	Sangat tidak setuju	-	-

Hasil analisis angket pre-test pelatihan google classroom terhadap 10 guru ada 3 guru yang ragu ragu dalam menguasai berartinya pelatihan google classroom yang digunakan dalam penilaian pendidikan siswa di kelas sebab mereka memperhitungkan tiap media teknologi senantiasa terdapat akibat baik serta buruknya sebab itu ditemui 3 guru yang masih ragu- ragu. Tidak hanya itu, terdapat 7 guru yang melaporkan sepakat berartinya pelatihan pemakaian google classroom dalam penilaian pendidikan siswa di kelas.

Berdasarkan pada hasil angket tersebut bisa dimengerti kalau guru guru Sekolah Menengah Kejuruan(SMK) di Sukabumi merasa berarti menjajaki

pelatihan pemakaian google classroom dalam penilaian pendidikan di sekolah.

**Tabel 2.** Hasil Analisis Respon Pelatihan *e-learning* Google Classroom

No	Nilai	Kriteria	Frek	%
1	80-100	Sangat setuju	7	70%
2	66-79	Setuju	3	3%
3	56-65	Ragu-ragu	-	-
4	40-55	Tidak setuju	-	-
5	30-39	Sangat tidak setuju	-	-

Hasil analisis angket pada reaksi guru terhadap 10 guru ada 7 guru yang sangat sepakat dengan menjajaki pelatihan para guru bisa menguasai google classroom dalam penilaian pendidikan di kelas. Tidak hanya itu, ada 3 guru sehabis menjajaki pelatihan sepakat terhadap google classroom, diterapkan dalam penilaian pendidikan siswa. Perihal ini menampilkan kalau guru- guru bisa meningkatkan tata cara buat membagikan penilaian pendidikan dengan menggunakan pertumbuhan teknologi.

**Tabel 3.** Hasil Analisis Pre-Test dan Pos-Test Pelatihan *e-learning* Google Classroom

No	Nilai	Kriteria	Sebelum pre-test	Sebelum pos-test
1	80-100	Sangat setuju	-	70%
2	66-79	Setuju	70%	30%
3	56-65	Ragu-ragu	30%	-
4	40-55	Tidak setuju	-	-
5	30-39	Sangat tidak setuju	-	-

Berdasarkan pada hasil angket tersebut bisa dimengerti kalau guru- guru Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) di Sukabumi merasa berarti menggunakan pertumbuhan teknologi dalam melaksanakan penilaian pendidikan di sekolah.

### Pembahasan

Langkah awal di dalam aktivitas dedikasi warga ini diawali dengan penyampaian modul tentang Implementasi *E-Learning* selaku Media Pendidikan, kalau *E-learning* di dalam pendidikan ialah media yang mempermudah kedudukan guru di dalam kelas serta bisa mendukung keberhasilan belajar mengajar sebab bisa dipadukan dengan model ataupun tata cara apapun. Sehabis itu, dicoba dialog antar dosen terpaut dengan aktivitas dedikasi warga tersebut.

Banyaknya sarana yang disediakan Google Classroom yang menolong guru dalam melakukan aktivitas pendidikan. Pendidikan yang diartikan bukan cuma di kelas saja, melainkan pula di luar kelas sebab partisipan didik bisa melaksanakan pendidikan dimanapun serta kapan juga dengan mengakses Google Classroom secara online. Berbeda dengan media pendidikan yang lain Google Classroom mempunyai keunggulan ialah permasalahan efektifitas serta efisien dalam pendidikan, tidak hanya itu Google Classroom mempunyai sarana yang bisa digunakan buat membuat pengumuman, mendiskusikan gagasan ataupun memandang terpaut dengan tugas, modul, quiz dari topik- topik yang diajarkan guru.

Pada angket pre-test pengetahuan tentang google classroom ada 30% guru yang masih ragu- ragu sebab pendidikan e-learning masih asing di kuping mereka

memang perbandingan pendidikan tradisional dengan *e-learning* ialah kelas tradisional, guru dikira selaku orang yang serba ketahuai serta ditugaskan buat menyalurkan ilmu pengetahuan kepada pelajarnya. Sebaliknya di dalam pendidikan, *e-learning* fokus utamanya merupakan pelajar. Pelajar mandiri pada waktu tertentu serta bertanggung-jawab buat pembelajarannya. Atmosfer pendidikan *e-learning* hendak memforsir pelajar memainkan peranan yang lebih aktif dalam pembelajarannya. Pelajar membuat perancangan serta mencari modul dengan usaha, serta inisiatif sendiri.

Setelah menemukan pelatihan reaksi guru terhadap pelatihan yang sudah dilaksanakan guru mulai merasa mempraktikkan pendidikan *e-learning* di sekolah sangat efisien buat menolong kedudukan guru di sekolah.

### KESIMPULAN

Kesimpulan dari penerapan aktivitas dedikasi warga di daerah UMMI Sukabumi ialah:

1. Menolong kedudukan guru dalam melakukan aktivitas pendidikan di sekolah.
2. Aspek pendukung dalam penerapan google classroom ialah: 1). kesiapan SDM buat tingkatkan pendidikan e-learning, 2). sarana aplikasi buat meningkatkan media pendidikan, 3). sarana fasilitas internet, serta 4). kebutuhan penerapan media pendidikan buat tingkatkan serta menaikkan kegiatan pendidikan di kelas.
3. Bisa melaksanakan dialog secara online bila ada keadaan tidak terduga, tanpa memahami batasan, zona geografis, serta tempat, baik antara

guru serta siswa dalam membagikan modul tanpa wajib diruangan tertentu dengan memakai koneksi jaringan internet.

### UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada Rektor Universitas Muhammadiyah Jakarta, Rektor Universitas Muhammadiyah Sukabumi, Dekan Fakultas Ilmu Pembelajaran, Pimpinan Program Riset Pembelajaran Teknologi Data, Pimpinan LPPM Fakultas Ilmu Pembelajaran, beserta Ayah/Bunda Guru Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Sukabumi.

### DAFTAR PUSTAKA

- Asyhar, Rayandra. 2012. Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran. Jakarta: Referensi Jakarta.
- Clark, R. C. & Mayer, R., E. 2008. E-Learning and the science of instruction (second edition). San Francisco: Pfeiffer.
- Diana Ariani. 2018. Komponen Pengembangan E-Learning. Jurnal Pembelajaran Inovatif. JPI 1 (1): 58 – 65.
- Gunawan, F.I. & Sunarman, S.G. 2018. Pengembangan Kelas Virtual Dengan Google Classroom Dalam Keterampilan Pemecahan Masalah (Problem Solving) Topik Vektor Pada Peserta didik SMK Untuk Mendukung Pembelajaran. In Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika Etnomatnesia.
- Khoiroh, N., Munoto, D., & Anifah, L. 2017. Pengaruh Model Pembelajaran Blended Learning Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar

- Siswa. Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan, 10(2), 97–110.
- Mohammad Yazdi. 2012. E-Learning Sebagai Media Pembelajaran Interaktif. Jurnal Ilmiah Foristek, 1, Maret 2012, Vol. 2, No. 1, Berbasis Teknologi Informasi.
- Munir. 2009. Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi. Bandung: Alfabeta.
- Numiek Sulisty Hanum. Keefektifan E-Learning Sebagai Media Pembelajaran (Studi Evaluasi Model Pembelajaran E-Learning SMK Telkom Sandhy Putra Purwokerto). Jurnal Pendidikan Vokasi.
- Rusman,dkk. 2011. Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi. Jakarta: Rajawali Press.
- Zamroni. 2000. Paradigma Pendidikan Masa Depan. Yogyakarta: Bigraf Publishing.