

PENGEMBANGAN MATERI PELAJARAN ADOBE FLASH CS6 MENGUNAKAN *GOOGLE CLASSROOM* UNTUK MATA PELAJARAN DESAIN MULTIMEDIA INTERAKTIF KELAS XII SMK NEGERI 6 KENDAL

ADOBE FLASH CS6 LEARNING MATERIAL DEVELOPMENT USING GOOGLE CLASSROOM FOR INTERACTIVE MULTIMEDIA DESIGN LEARNING CLASS XII SMK NEGERI 6 KENDAL

Oleh: Farid Danang Abdur Rochim, Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, FIP, UNY
fariddanang@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan materi Adobe Flash CS6 menggunakan *Google Classroom* pada mata pelajaran Desain Multimedia Interaktif yang layak digunakan. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan dengan model ADDIE. Tahapan dalam proses penelitian ini adalah tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, namun tidak sampai pada tahap evaluasi. Subjek dari penelitian ini adalah peserta didik kelas XII Multimedia SMK Negeri 6 Kendal. Data penelitian dikumpulkan menggunakan angket dengan skala Likert, kemudian dianalisis untuk mendapatkan hasil kelayakan. Analisis data pada penelitian ini menggunakan analisis deskriptif kuantitatif. Hasil penilaian kelayakan materi *e-learning* menggunakan *Google Classroom* untuk materi pelajaran Adobe Flash CS6 melalui validasi ahli materi sebesar 3,69 (sangat baik) dan validasi ahli media sebesar 3,54 (sangat baik). Selanjutnya uji coba lapangan kepada peserta didik mendapatkan hasil penilaian sebesar 95,23% (layak). Berdasarkan hasil tersebut disimpulkan bahwa media *e-learning* menggunakan *Google Classroom* untuk materi pelajaran Adobe Flash CS6 ini layak digunakan.

Kata kunci: pengembangan materi pelajaran, *e-learning*, *Google Classroom*, ADDIE

Abstract

This study was aimed to produce Adobe Flash CS6 material using Google Classroom on Interactive Multimedia Design subjects that are appropriate to use. This method uses research and development with ADDIE models. The stages in this research process were analysis design, developments, and implementation, without the evaluation stage. The subjects of this study were the XII grade Multimedia students in SMK Negeri 6 Kendal. Research data were collected using a Likert scale questionnaire, the the result was analyzed to obtain feasibility results. Quantitative descriptive analysis was used to analyze the data. The results showd that the assessment score of the fasibility of e-learning material using Google Classroom for Adobe Flash CS6 subject matter through material expert validation was 3.69 (very good) and media expert validation was 3.54 (very good). Furthermore, the result of students' field trials assessment was 95.23% (feasible). Based on these results it can be concluded that e-learning media using Google Classroom for Adobe Flash CS6 subject matter is feasible to use.

Keywords: learning material development, e-learning, Google Classroom, ADDIE.

PENDAHULUAN

Pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan komunikasi dapat dirasakan dampaknya termasuk pada bidang pendidikan sehingga diperlukan peningkatan mutu pendidikan. Upaya peningkatan mutu pendidikan telah menjadi kesepakatan nasional seperti yang tertuang dalam Undang-Undang

Sisdiknas No 20 tahun 2003 serta Undang-Undang Republik Indonesia No 14 tahun 2005 tentang guru dan dosen, bahwa pembangunan nasional dalam bidang pendidikan adalah upaya mencerdaskan kehidupan bangsa dan meningkatkan kualitas manusia Indonesia yang beriman, bertaqwa, dan berakhlak mulia serta

menguasai ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni dalam mewujudkan masyarakat yang maju, adil, Makmur, dan beradab berdasarkan Pancasila dan Undang-undang Dasar tahun 1945.

Miarso (2004: 544) mendefinisikan teknologi pendidikan sebagai konsep yang kompleks yang dapat dikaji dari berbagai segi dan kepentingan. Kecuali itu, teknologi pendidikan sebagai suatu bidang kajian ilmu, senantiasa berkembang sesuai dengan perkembangan ilmu dan teknologi yang mendukung dan mempengaruhinya. Secara operasional teknologi pendidikan dapat dikatakan sebagai proses yang bersistem dalam membantu memecahkan masalah belajar pada manusia. Dengan adanya teknologi yang mumpuni di zaman modern ini diharapkan mampu meningkatkan kualitas pembelajaran yang lebih efektif, dalam hal ini bukan hanya media yang harus ditingkatkan tetapi kualitas gurunya pun harus bisa memahami media yang digunakan dan sehingga keduanya saling berkaitan dan bekerjasama dalam pembelajaran dikelas.

Media pembelajaran merupakan alat yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan harus menarik sehingga membuat peserta didik lebih aktif. Interaksi yang aktif antara guru dan peserta didik dalam memanfaatkan media pembelajaran membuat pembelajaran di kelas menjadi lebih efektif. Media pembelajaran memfasilitasi tercapainya tujuan pembelajaran di sekolah. Guru sebagai

pengajar di sekolah harus mampu memilih media pembelajaran yang tepat, sehingga potensi dari masing-masing peserta didik dapat dikembangkan secara optimal. Salah satu potensi yang dapat dikembangkan adalah aktivitas dalam belajar sebab dalam proses pembelajaran peserta didik perlu diupayakan mengembangkan aktivitas, motivasi dan kreativitas peserta didik dalam pembelajaran. Sagala (2006: 161) menyatakan bahwa pembelajaran dengan menggunakan variasi media dan materi dapat meningkatkan antusiasme peserta didik dalam belajar. Diharapkan pembelajaran dengan media yang menarik akan meningkatkan motivasi peserta didik dalam belajar.

Teknologi informasi dan komunikasi yang berkembang dengan pesat memberikan dampak yang besar pada bidang pendidikan. Bentuk berkembangnya teknologi yang diterapkan dalam bidang pendidikan salah satunya adalah munculnya media *e-learning*. *E-learning* merupakan sebuah inovasi yang mempunyai peran besar terhadap perubahan proses pembelajaran, dimana proses kegiatan pembelajaran tidak hanya mendengarkan ceramah materi secara tatap muka tetapi bisa tanpa tatap muka dan disini peserta didik yang mempunyai peran aktif dalam pembelajaran.

E-learning merupakan model pembelajaran *online* jarak jauh yang diharapkan mampu menggantikan atau melengkapi model pembelajaran secara konvensional (tatap muka) yang kerap memiliki banyak kekurangan.

Darmawan (2014: 86) menjelaskan bahwa sistem *E-learning* merupakan suatu bentuk implementasi teknologi yang ditujukan untuk membantu proses pembelajaran yang dikemas dalam bentuk elektronik/digital dan proses pelaksanaannya membutuhkan sarana komputer berbasis *web* dalam situs *internet*.

Pada dasarnya *E-learning* mengandung pengertian dan memberikan dampak memperluas peran, cakrawala, dan memberikan jangkauan proses mengajar seperti biasanya. Model pembelajaran *E-learning* bukan berarti menggantikan pembelajaran konvensional di kelas melainkan memperkuat model pembelajaran sebelumnya dengan menggunakan teknologi pendidikan. Menurut Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (SISDIKNAS), yang dimaksud pendidikan jarak jauh (PJJ) adalah pendidikan yang peserta didiknya terpisah dari pendidik dan pembelajarannya menggunakan berbagai sumber belajar melalui teknologi komunikasi, informasi dan media lainnya.

Salah satu bentuk e-learning yang muncul dipasaran adalah Google Classroom yang terkenal dengan kemudahan serta kepraktisan penggunaannya. *Google Classroom* merupakan sebuah serambi pembelajaran yang dapat diperuntukkan terhadap setiap ruang lingkup pendidikan yang dimaksudkan untuk membantu menemukan jalan keluar atas kesulitan yang dialami dalam membuat penugasan tanpa menggunakan kertas (*paperless*). Aplikasi ini

memudahkan guru dan peserta didik dalam melaksanakan proses pembelajaran dengan lebih mendalam. Hal ini disebabkan, baik guru maupun peserta didik dapat mengumpulkan tugas, mendistribusikan tugas, dan menilai tugas tanpa terikat oleh batas waktu pelajaran.

Pendidikan kejuruan memiliki jam belajar produktif/praktikum lebih tinggi dibandingkan pelajaran normatif adaptif yang memiliki porsi teori lebih banyak. Sekolah menengah kejuruan memiliki fokus menghasilkan peserta didik yang siap kerja di dunia nyata. SMK Negeri 6 Kendal dalam praktiknya masih banyak pengajar yang menggunakan model belajar secara konvensional atau tatap muka. Model pembelajaran yang seperti ini dirasa kaku dan membosankan oleh peserta didik. Menurut pengajar di SMK Negeri 6 Kendal kegiatan belajar pada semester V dan VI dari tahun ke tahun juga dinilai tidak efektif yang disebabkan oleh beberapa faktor seperti kurangnya pengajar, beban tugas pengajar yang terlalu banyak, dan waktu mengajar yang kurang ideal.

Secara sarana dan prasarana SMK Negeri 6 Kendal cukup memadai namun dalam pemanfaatan dan pengembangan sarana dan prasarana tersebut belum optimal. Karena sarana dan prasarana yang cukup memadai tidak digunakan untuk memaksimalkan kegiatan belajar mengajar, misalnya memfasilitasi dan mendorong peserta didik untuk mendayagunakan sarana tersebut untuk keperluan peserta didik dalam memperkaya pengetahuannya. Berkenaan dengan itu perlu

adanya model pembelajaran yang dapat membantu peserta didik dalam mengembangkan sikap belajar mandiri peserta didik dalam kegiatan pembelajaran.

Implementasi pembelajaran melalui *Google Classroom* harusnya bisa menjadi jalan keluar yang tepat atas berbagai kritik mengenai kekurangan dan kritik atas keteringgalan pembelajaran tatap muka. Hal ini dilakukan dengan cara menaruh porsi materi yang berupa teori ke dalam *e-learning* sedangkan materi yang berupa praktikum tetap dilakukan di dalam kelas secara tatap muka. Berkenaan dengan *e-learning*, Siahaan (2004) dalam Darmawan (2016: 29-30) menyatakan bahwa terdapat tiga fungsi *e-learning* dalam kegiatan pembelajaran di dalam kelas, yaitu: suplemen; komplemen; dan substitusi.

Dari uraian di atas, maka pokok permasalahan yang teridentifikasi adalah: (1) kurang efektifnya kegiatan belajar mengajar khususnya mata pelajaran Desain Multimedia Interaktif (DMI) untuk kelas XII SMK Negeri 6 Kendal sehingga materi tidak dapat tersampaikan secara menyeluruh; (2) motivasi peserta didik masih rendah dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, karena penggunaan metode pembelajaran yang digunakan kurang variatif; (3) fasilitas internet belum digunakan secara optimal oleh peserta didik untuk mendukung proses pembelajaran; (4) banyaknya materi praktik pada mata pelajaran DMI sehingga materi yang berupa teori tidak tersampaikan secara menyeluruh karena terbatasnya waktu yang tersedia; dan (5) belum

diterapkannya penggunaan *learning management system* untuk mengatasi masalah keterbatasan waktu penyampaian materi.

Penelitian pengembangan ini akan dibatasi pada kelayakan pengembangan materi Adobe Flash CS6 menggunakan *Google Classroom* pada mata pelajaran DMI di kelas XII Multimedia SMK Negeri 6 Kendal. Sehingga tujuan yang akan dicapai adalah untuk menghasilkan materi Adobe Flash CS6 menggunakan *Google Classroom* pada mata pelajaran DMI yang layak.

Penelitian ini memiliki manfaat secara teoritis berupa, (1) untuk memberikan sumbangan pemikiran bagi dunia pendidikan dan memberikan kontribusi ilmiah terhadap ilmu pengetahuan; dan (2) hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai dasar mengembangkan materi pembelajaran menggunakan *Google Classroom* pada kegiatan belajar mengajar selanjutnya. Manfaat secara praktis dari penelitian ini adalah, (1) bagi peserta didik media yang dikembangkan diharapkan dapat memfasilitasi dan memudahkan peserta didik dalam mempelajari materi Adobe Flash CS6 sehingga termotivasi untuk belajar; (2) bagi guru dapat dijadikan sebagai sumber inspirasi untuk meningkatkan pembelajaran yang senantiasa mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi; serta (3) bagi sekolah, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan bahkan pertimbangan dan kontribusi yang besar terhadap kepala sekolah dalam kaitannya dengan peningkatan pembelajaran.

Banyak penelitian yang berhubungan dengan penelitian tentang *e-learning* atau *online learning*, namun penelitian yang fokus utamanya mengkaji tentang *Google Classroom* jumlahnya masih sedikit. Berikut beberapa penelitian tentang *Google Classroom* yang relevan dengan penelitian ini.

Hasil penelitian oleh Ade Cyntia Pritasari (2018) menunjukkan bahwa perangkat pembelajaran IPA model *problem-based learning* berbantuan *Google Classroom* layak digunakan dalam pembelajaran IPA materi interaksi makhluk hidup dengan lingkungannya dengan penilaian sangat baik. Pembelajaran IPA menggunakan perangkat pembelajaran model *problem-based learning* berbantuan *Google Classroom* efektif dalam meningkatkan keterampilan argumentasi dan kerjasama peserta didik ($p < 0.05$).

Selain itu, Syaefulloh (2018) dalam penelitiannya menemukan bahwa *Google Classroom* mendukung pembelajaran jarak jauh lebih maksimal. Terdapat perubahan tingkat pemahaman materi serta keaktifan belajar pada peserta didik antara pembelajaran konvensional dan penggunaan media pembelajaran *Google Classroom*.

Berdasarkan penjelasan di atas, penelitian ini akan menghasilkan produk berupa materi pelajaran Adobe Flash CS6 yang akan digunakan dalam pembelajaran *online* melalui *Google Classroom*. Jenis penelitian dan pengembangan dengan model ADDIE akan menjadi metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) model ADDIE.

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian dilaksanakan pada bulan Februari 2020. Penelitian ini dilakukan di SMK Negeri 6 Kendal. Alamat sekolah berada di Jl. Raya Sukorejo Parakan Km. 3, Pagersari, Patean, Paturen I, Pagersari, Kec. Patean, Kabupaten Kendal, Jawa Tengah 51364

Target/Subjek Penelitian

Adapun subjek dalam penelitian ini adalah ahli materi, ahli media serta peserta didik kelas XII pada program keahlian Multimedia SMK Negeri 6 Kendal.

Prosedur

Prosedur dalam penelitian ini dengan melalui tahapan ADDIE yaitu tahap analisis, perencanaan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Tahap evaluasi akhir tidak digunakan dalam penelitian ini karena penelitian ini hanya bertujuan untuk menguji kelayakan produk dan tidak sampai pada menguji efektifitas produk.

Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Pengumpulan Data

Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik wawancara, observasi, angket dan dokumentasi. Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam

penelitian ini menggunakan pengukuran skala Likert dengan 4 skala.

Teknik Analisis Data

Penelitian ini menggunakan teknik analisis data berupa deskriptif kuantitatif. Menurut Nana Syaodih (2010: 72-72), deskriptif kuantitatif memiliki sifat kajian berupa gambarannya menggunakan ukuran, jumlah atau frekuensi. Analisis deskriptif kuantitatif dilakukan untuk mencari jumlah nilai yang diperoleh dari tanggapan yang diberikan oleh ahli materi, ahli media, serta responden uji coba (peserta didik) mengenai kualitas produk yang dikembangkan. Dari hasil validasi yang dilakukan oleh ahli materi dan ahli media maka diperoleh tanggapan berupa saran untuk dilakukan revisi terhadap produk. Kemudian, data kualitas produk yang didapatkan dari penilaian oleh ahli materi dan ahli media dilakukan analisis sebagai berikut:

1. Menentukan skala penilaian oleh ahli

Skala penilaian oleh ahli materi dan ahli media menggunakan skala Likert modifikasi. Alasan mengambil skala 4 untuk menghindari respon yang cenderung memilih jawaban “3/cukup”. Hal yang dilakukan adalah dengan menentukan skala penilaian menggunakan skala likert dengan rentang nilai 4 tertinggi dan nilai 1 terendah dengan penialian sebagaimana berikut ini: 4: Sangat Baik, 3: Baik, 2: Kurang Baik, 1: Tidak Baik.

2. Menentukan skala penilaian respon pengguna

Skala penilaian dari responden (peserta didik) untuk mendapatkan kelayakan produk

akhir dengan menggunakan skala Guttman. Jawaban dari peserta didik dibuat dengan skor. Jika skor tertinggi 1 maka skor terendah adalah 0. Pada penelitian ini responden menjawab pertanyaan yang berupa dua pilihan yaitu “Ya” dan “Tidak”.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian menyajikan data tentang proses bagaimana menghasilkan produk berupa *e-learning* menggunakan *Google Classroom* dengan materi pengenalan aplikasi Adobe Flash CS6.

Hasil Analisis

Tahap analisis merupakan tahap awal untuk mengidentifikasi adanya suatu permasalahan yang dihadapi dalam proses pembelajaran di SMK Negeri 6 Kendal. Langkah yang dilakukan pada tahap analisis yaitu:

a. Analisis Kebutuhan

Pada tahap ini dilakukan dengan melakukan pengumpulan informasi dan identifikasi karakteristik peserta didik.

1. Pengumpulan Informasi

Kegiatan ini bertujuan untuk memperoleh informasi mengenai bagaimana proses pembelajaran serta masalah apa yang dialami selama pembelajaran berlangsung di SMK Negeri 6 Kendal.

2. Analisis Kompetensi dan Instruksional

Analisis kompetensi dan instruksional berhubungan dengan Kompetensi Dasar (KD) yang akan dimuat dalam media pembelajaran.

Pada tahap ini bertujuan untuk mengidentifikasi materi pembelajaran, buku referensi dan silabus.

Mata pelajaran Desain Multimedia Interaktif masuk ke dalam Bidang Keahlian Teknologi Informasi dan Komunikasi pada program Keahlian Teknik Komputer dan Informatika dalam Kompetensi Keahlian Multimedia. Silabus pada mata pelajaran Desain Multimedia untuk kelas XII terdapat sebelas materi pokok ajar, namun penulis hanya membatasi pada satu materi kompetensi dasar yaitu KD 3.7. menerapkan prosedur pengoperasian aplikasi multimedia interaktif berbasis waktu.

Hasil Perencanaan

a. Merancang *e-learning* menggunakan *Google Classroom*

Proses pengembangan *e-learning* dimulai dari: (1) Pembuatan akun guru/pengawas yang memiliki kemampuan untuk membuat kelas, membuat materi, dan mendistribusikan materi di *Google Classroom*; (2) Membuat kelas; (3) Mengunggah materi bahan ajar; dan (4) membagikan kode kelas kepada peserta didik atau dengan mengundang peserta didik sehingga peserta didik dapat bergabung dalam kelas online menggunakan *Google Classroom*.

b. Menentukan konten materi pembelajaran

Materi yang dikembangkan dalam *Google Classroom* berkaitan dengan materi menerapkan prosedur pengoperasian aplikasi multimedia interaktif berbasis waktu. Materi

tersebut terkandung dalam Kompetensi Dasar 3.7. Materi pokok pada kompetensi dasar 3.7. tersebut dikemas dalam bentuk presentasi menggunakan Microsoft PowerPoint dan video tutorial yang juga dijadikan sebagai konten dalam *Google Classroom*. Materi dalam PowerPoint bertujuan untuk melengkapi materi pada video tutorial begitupun sebaliknya.

c. Menentukan kebutuhan perangkat pengembangan *e-learning*

Harton dalam Inayati (2018: 26-31) membagi kebutuhan teknologi yang digunakan untuk mengembangkan *e-learning* terdiri dari tiga bagian yaitu: (1) *tools to create*; (2) *tools to offer*; dan (3) *tools to access*.

Hasil Pengembangan

a. Persiapan *resource*

Sumber daya yang diperlukan untuk mengembangkan materi Adobe Flash CS6 menggunakan *Google Classroom* dipersiapkan sesuai dengan rancangan kebutuhan yang telah ditentukan pada tahap perencanaan.

b. Membuat *e-learning* menggunakan *Google Classroom*

Secara sederhana, pembuatan *e-learning* menggunakan *Google Classroom* melalui langkah-langkah berikut: (1) mendaftar/membuat akun Google; (2) masuk ke *Google Classroom* menggunakan akun Google yang telah dibuat; (3) membuat kelas pada bagian "*Create Class*"; (4) mengunggah materi/konten ke dalam kelas di bagian "*Classwork*"; serta (5) membuat *quiz* sederhana

menggunakan *Google Form* yang telah terintegrasi dengan *Google Classroom*.

c. Membuat bahan ajar berbentuk video tutorial

Langkah pembuatan bahan ajar berbentuk video tutorial adalah sebagai berikut: (1) melakukan perekaman layar dan suara tutor menggunakan *software* Bandicam dengan materi pengenalan dasar Adobe Flash Professional CS6; dan (2) melakukan pengeditan audio dan video menggunakan *software* Adobe Premiere Pro.

d. Mengembangkan bahan ajar berbentuk presentasi

Langkah pembuatan bahan ajar berbentuk presentasi menggunakan Microsoft PowerPoint adalah sebagai berikut: (1) menentukan *layout* tiap judul materi; (2) menentukan *layout* pada materi; (3) menentukan 4 jenis *font*; (4) menentukan 2 pilihan warna utama, serta (5) memasukkan gambar pendukung materi.

e. Hasil Validasi Ahli

1. Ahli Materi

Validasi ahli bertujuan untuk mendapatkan penilaian kualitas materi yang disajikan dalam *Google Classroom*. Ahli materi pembelajaran adalah dosen KTP FIP UNY yang berkompeten mengenai materi pembelajaran Adobe Flash, yaitu Ariyawan Agung Nugroho, M.Pd. Aspek yang dinilai adalah aspek pembelajaran dan aspek materi. Materi pada *e-learning* menggunakan *Google Classroom* mendapatkan total skor 3.69 yang termasuk ke dalam kategori “Sangat Baik” dengan konversi

“Layak” sehingga media layak diujicobakan tanpa revisi.

Tabel 1 Hasil Validasi Ahli Materi

Aspek	No	Indikator	Skor	Kategori
Pembelajaran	1	Kesesuaian materi dengan kurikulum	4	Sangat Baik
	2	Kesesuaian kompetensi dasar dengan kompetensi inti	3	Baik
	3	Kesesuaian materi dengan kompetensi inti	4	Sangat Baik
	4	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar	4	Sangat Baik
	5	Kejelasan sasaran atau tujuan pengguna	4	Sangat Baik
	6	Kejelasan identitas mata pelajaran	4	Sangat Baik
Materi	7	Kebenaran materi	4	Sangat Baik
	8	Kejelasan materi	4	Sangat Baik
	9	Kedalaman materi	3	Baik
	10	Keruntutan penyajian materi	4	Sangat Baik
	11	Kemenarikan penyajian materi	3	Baik
	12	Kesesuaian bahasa dengan ejaan yang dibenarkan	4	Sangat Baik
	13	Kesesuaian bahasa dengan sasaran pengguna	3	Baik
Jumlah			44	
Rata-rata			3.69	
Kategori				Sangat Baik
Konversi				Layak

2. Ahli Media

Validasi ahli bertujuan untuk mendapatkan penilaian kualitas media yang disajikan dalam *Google Classroom*. Ahli materi pembelajaran adalah dosen KTP FIP UNY yang berkompeten mengenai media pembelajaran, yaitu Estu Miyarso, M.Pd. Aspek yang dinilai adalah aspek tampilan dan aspek pengoperasian. Media pada *e-learning* menggunakan *Google Classroom* mendapatkan total skor 3.54 yang termasuk ke dalam kategori “Sangat Baik” dengan konversi “Layak” sehingga media layak diujicobakan tanpa revisi.

Tabel 2 Hasil Validasi Ahli Media

No.	Indikator	Skor	Kategori
ASPEK TAMPILAN			
I. Google Classroom			
1.	Keterbacaan teks	3	Baik
2.	Kesesuaian pilihan background	4	Sangat Baik
3.	Kesesuaian proporsi warna	4	Sangat Baik
4.	Kemenarikan <i>Google Classroom</i>	4	Sangat Baik
II. Video Tutorial			
5.	Keterbacaan teks	4	Sangat Baik
6.	Kesesuaian pemilihan jenis huruf	4	Sangat Baik
7.	Kesesuaian pemilihan ukuran huruf	3	Baik
8.	Kesesuaian pemilihan warna huruf	3	Baik
9.	Kesesuaian pemilihan musik pembuka	4	Sangat Baik
10.	Kejelasan suara (musik dan narasi) pada video	4	Sangat Baik
11.	Kejelasan video yang ditampilkan	4	Sangat Baik
12.	Kejelasan video dalam mendukung proses pembelajaran	4	Sangat Baik
III. PowerPoint			
13.	Keterbacaan teks	3	Baik
14.	Kesesuaian pemilihan jenis huruf	4	Sangat Baik
15.	Kesesuaian pemilihan ukuran huruf	3	Baik
16.	Kesesuaian pemilihan warna huruf	3	Baik
17.	Kesesuaian pemilihan background	3	Baik
18.	Kesesuaian gambar dalam mendukung proses pembelajaran	3	Baik
19.	Kejelasan gambar dalam mendukung proses pembelajaran	4	Sangat Baik
20.	Kualitas paduan warna pada tiap slide	3	Baik
21.	Kualitas tata letak (layout) tiap slide	4	Sangat Baik
ASPEK PENGOPERASIAN			
22.	Kemudahan pemakaian <i>Google Classroom</i>	3	Baik
23.	Kebebasan mengakses bahan ajar pada <i>Google Classroom</i>	3	Baik
24.	Kemudahan berinteraksi dengan <i>Google Classroom</i>	4	Sangat Baik
Jumlah		85	
Rata-rata		3.54	
Kategori		Sangat Baik	
Konversi		Layak	

Hasil Implementasi

Implementasi merupakan tahap mengujicobakan *e-learning* menggunakan *Google Classroom* yang telah divalidasi oleh para ahli kepada pengguna (peserta didik). Uji coba lapangan dilakukan kepada 33 peserta didik program keahlian Multimedia di SMK Negeri 6 Kendal. Tahap uji coba mendapatkan total skor 440 dari skor maksimal 462 dengan hasil persentase 95,23%. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa materi pembelajaran *online* melalui *Google Classroom* “layak” digunakan.

Tabel 3 Hasil Uji Kelayakan oleh Pengguna

No.	Pertanyaan	Jumlah Skor
1	Mudah digunakan untuk saya belajar	33
2	Saya menjadikan media sebagai sumber belajar alternatif yang menarik	33
3	Saya mudah memahami materi	32
4	Saya mudah menemukan materi pelajaran dalam media	30
5	Materi dalam video tutorial menarik	30
6	Materi dalam PowerPoint menarik	32
7	Saya mudah membaca tulisan dalam media	31
8	Tampilan gambar dalam media jelas	29
9	Tampilan video dalam media jelas	29
10	Saya dapat mendengar suara dalam media dengan jelas	32
11	Posisi tulisan, animasi, gambar, serta video dalam media tepat	32
12	Komposisi warna menarik	33
13	Media pembelajaran mudah saya gunakan	33
14	Media pembelajaran mudah saya pahami	31
Jumlah Skor Total		440
Presentase (%)		95.23 %
Kesimpulan		Layak

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada bab sebelumnya, dapat ditarik kesimpulan bahwa: (1) Untuk menghasilkan materi Adobe Flash CS6 menggunakan *Google Classroom* pada mata pelajaran Desain Multimedia Interaktif yang layak diperlukan model pengembangan media. Model ADDIE menjadi model dasar dalam penelitian pengembangan ini dengan tahap analisis, perencanaan, pengembangan, implementasi dan evaluasi. Tahap analisis yaitu membuat analisis kebutuhan dan analisis instruksional dengan pengumpulan informasi melalui observasi proses pembelajaran, kompetensi, karakteristik peserta didik, materi, dan perangkat yang dibutuhkan. Tahap perencanaan yaitu membuat desain tampilan, penyusunan instrumen dan penyusunan materi. Tahap pengembangan yaitu mengembangkan media *e-learning* menggunakan *Google Classroom* dengan pengembangan konten atau bahan ajarnya menggunakan *software* Bandicam, Adobe Premiere Pro, Microsoft PowerPoint dan validasi kepada ahli materi dan ahli media.

Tahap implementasi yaitu menerapkan produk kepada peserta didik dan penilaian peserta didik terhadap produk. Tahap evaluasi akhir tidak digunakan karena penelitian pengembangan ini hanya sampai pada menguji kelayakan *media e-learning* menggunakan *Google Classroom* dan tidak sampai pada menguji efektivitas. Dan (2) Perlunya uji kelayakan untuk menghasilkan materi Adobe Flash CS6 menggunakan *Google Classroom* yang layak digunakan. Uji kelayakan dalam penelitian ini telah dilakukan oleh 1 ahli materi, 1 ahli media serta responden. Validasi materi dilakukan sebanyak dua kali dan mendapatkan nilai akhir sebesar 3,69. Validasi media dilakukan sebanyak dua kali dan mendapatkan nilai akhir sebesar 3,54. Kelayakan *media e-learning* menggunakan *Google Classroom* pada mata pelajaran desain multimedia interaktif mendapatkan hasil sebesar 95,23% dari uji coba kepada pengguna. Hal ini membuktikan bahwa dengan hasil sebesar 95,23% dikategorikan “Layak” digunakan sebagai *media e-learning* menggunakan *Google Classroom* pada mata pelajaran desain multimedia interaktif dengan materi pengenalan dasar Adobe Flash CS6 dapat mendukung proses pembelajaran untuk kelas XII Multimedia di SMK Negeri 6 Kendal.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan sebagaimana yang sudah diuraikan di atas, maka penulis menyampaikan saran sebagai berikut:

1. *Media e-learning* menggunakan *Google Classroom* ini diharapkan dapat dimanfaatkan oleh guru secara maksimal sebagai alternatif media dalam pembelajaran.
2. Materi Adobe Flash CS6 dalam *Google Classroom* ini diharapkan dapat membantu peserta didik dalam belajar mandiri, sehingga peserta didik dapat belajar dimanapun dan kapanpun.

Pengembangan produk lebih lanjut

Penyempurnaan produk *media e-learning* menggunakan *Google Classroom* untuk mata pelajaran desain multimedia interaktif dapat dibuat dengan masukan penulis sebagai berikut:

1. Materi dapat ditambahkan sesuai dengan kompetensi dasar yang berlaku sehingga isi materi dari *media e-learning* pada *Google Classroom* lebih kompleks.
2. Video tutorial dapat dibuat dengan lebih menarik relevan baik dari segi desain visual maupun audio sehingga dapat menambah motivasi peserta didik dalam menggunakan *media pembelajaran* ini.

DAFTAR PUSTAKA

Ade Cyntia Pritasari (2018). Pengembangan Perangkat Pembelajaran IPA Model Problem Based Learning Berbantuan *Google Classroom* untuk Meningkatkan Keterampilan Argumentasi dan Kerjasama Peserta Didik. *Thesis*, tidak dipublikasikan. Universitas Negeri Yogyakarta.

Darmawan, D. (2014). *Pengembangan E-Learning Teori dan Desain*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

_____. (2015). *Pengembangan E-Learning Teori dan Desain*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Miarso, Y. (2014). *Menyemai benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Sagala, S. (2006). *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Penerbit Alfabeta.

Syaefulloh (2018). Implementasi Penggunaan Google Classroom sebagai Pendukung Pembelajaran Jarak Jauh Peserta Didik Sekolah Menengah Atas Gama Yogyakarta. *Skripsi*. Universitas Negeri Yogyakarta.

Syaodih, N. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003. Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas). Jakarta: Sinar Grafika, 2003.

Undang-Undang Republik Indonesia No. 14 Tahun 2005. Tentang Kompetensi Guru dan Dosen. Jakarta.