



## Analisis Penerapan E-learning Menggunakan Google Classroom pada Siswa Program Keahlian Desain Grafika

Abd Rohman<sup>1</sup>, Sucipto<sup>2</sup>, Victor Maruli Tua L. Tubing<sup>3</sup>

Universitas DR Soetomo Surabaya

[rohmanjonglengg007@gmail.com](mailto:rohmanjonglengg007@gmail.com)

### Abstract

This research aims to analyze the implementation of e-learning based on Google Classroom. The use of Google Classroom is still utilized at SMK Darussalam Geger to support the learning process. This study is qualitative research with a descriptive method. The collected data is described in sentences that have deeper meanings. Data sources were obtained from interviews and observations from informants, namely the principal, 18 teachers, and 35 students. The results of this study indicate that the level of student achievement in e-learning using Google Classroom at SMK Darussalam Geger shows a positive improvement. There are 24-28 students out of 35, with a percentage of 70-80% of students showing an improvement in skills using this platform, with a stable attendance rate reaching 30-32 students at 85-90%, indicating good engagement. More than 26 students, or 75%, successfully meet or exceed the academic achievement standards set in the curriculum. On the other hand, the lack of interaction between educators and students, along with limited internet access, can slow down the grading process in the teaching and learning process. To improve the success of using e-learning with Google Classroom, improvements in technology infrastructure, teacher training, and active support from the school are needed as primary considerations.

Keywords: Google Classroom, e-learning based learning, graphic design skills program students, qualitative analysis.

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penerapan pembelajaran berbasis *e-learning* menggunakan *google classroom*. Penggunaan *google classroom* masih dimanfaatkan di SMK Darussalam Geger untuk menunjang proses pembelajaran. Penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan metode deskriptif. Data yang dikumpulkan dideskripsikan dalam bentuk kalimat-kalimat yang memiliki makna yang lebih mendalam. Sumber data diperoleh dari hasil wawancara dan observasi yang berasal dari informan yaitu kepala sekolah, guru 18 orang serta siswa 35 orang. Hasil penelitian ini menunjukkan tingkat pencapaian siswa pada pembelajaran berbasis e-learning menggunakan *Google Classroom* di SMK Darussalam Geger menunjukkan peningkatan yang positif. Ada 24-28 siswa dari 35 dengan presentasi 70-80% siswa menunjukkan peningkatan keterampilan menggunakan platform ini, dengan tingkat kehadiran yang stabil mencapai 30-32 siswa sebesar 85-90%, menandakan keterlibatan yang baik. Lebih dari 26 siswa sebesar 75% siswa berhasil memenuhi atau melampaui standar pencapaian akademis yang telah ditetapkan dalam kurikulum. Di sisi lain kurangnya interaksi antara pendidik dan siswa, bersama dengan terbatasnya akses internet, dapat memperlambat proses pembentukan nilai dalam proses belajar mengajar. Untuk meningkatkan keberhasilan penggunaan e-learning menggunakan *Google Classroom* perlu dilakukan perbaikan infrastruktur teknologi, pelatihan guru, dan dukungan aktif dari pihak sekolah menjadi perhatian utama.

Kata kunci: google classroom, e-learning, siswa program keahlian desain grafika, analisis kualitatif, deskriptif.

*Jurnal PTI is licensed under a Creative Commons 4.0 International License.*



### 1. Pendahuluan

Perkembangan teknologi telah menjadi faktor penting yang mempengaruhi kinerja pendidikan. Sistem pembelajaran yang terintegrasi dengan teknologi memudahkan guru dalam mengelola konten dan melaksanakan fungsi manajemen pembelajaran secara fleksibel [1]. Dalam perkembangannya, metode pembelajaran saat ini telah memasuki ranah informasi internet. Hampir seluruh materi pembelajaran didapatkan melalui internet, termasuk media ajar E-learning. E-learning merupakan bentuk pembelajaran yang memungkinkan penyampaian materi ajar ke siswa melalui media internet, atau jaringan komputer lainnya.

Sistem ini tidak dibangun untuk mengganti metode ajar konvensional (tatap muka dalam kelas), tetapi sebagai pelengkap dalam pembelajaran baik di dalam ataupun di luar sekolah, untuk meningkatkan kualitas belajar siswa dan pendidikan. Dengan mengembangkan sistem pembelajaran terpadu yang memanfaatkan teknologi, kita akan mewujudkan pembelajaran yang memanfaatkan teknologi informasi pendukung secara optimal. Pembelajaran berbasis teknologi memungkinkan guru untuk mengelola konten secara instan dan melakukan fungsi pengelolaan pembelajaran dengan lebih mudah dan fleksibel [1]. Beberapa tahun yang lalu, dunia digemparkan oleh pandemi virus corona 19 yang mengakibatkan *social distancing* dan

lockdown di Indonesia. Hal ini berdampak pada proses pengajaran menjadi tidak normal. Sebagai media pembelajaran jarak jauh, *e-learning* dapat diadaptasi untuk mendukung kebutuhan pembelajaran tradisional. Dalam Pembelajaran tradisional sering kali menemui keterbatasan waktu, jarak, dan biaya. Hal ini berlanjut hingga ditemukan metode *e-learning* yang membantu mengatasi keterbatasan tersebut. *E-learning* adalah teknologi pembelajaran jarak jauh yang dapat digunakan untuk mengelola kebutuhan belajar untuk mendukung pembelajaran terdahulu [2]. Belajar melalui pembelajaran online diharapkan bisa membawa manfaat untuk pelajar yaitu dengan menggunakan internet sebagai sarana penunjang proses pembelajaran. Layanan internet disediakan di handphone dan tablet, Siswa dapat dengan mudah membawanya ke mana saja. *E-learning* adalah cara untuk menimbulkan pelajaran online (virtual) yang sama dengan mata pelajaran pendidikan formal [3]. Tujuan dari *e-learning* adalah menyampaikan pelajaran secara real time sehingga siswa dapat mengakses materi pembelajaran segera setelah diunggah. *E-learning* diharapkan dapat menumbuhkan pengetahuan,

*E-learning* diartikan sebagai pemanfaatan sistem komputer dan teknologi jaringan, terutama intranet, untuk mengirimkan pengetahuan dan pengajaran kepada siswa [4]. *E-learning* merupakan metode pengajaran yang memungkinkan siswa dapat mengakses materi pembelajaran melalui internet atau jaringan komputer lainnya. Untuk konsep pembelajaran *E-learning*, murid tidak hanya dapat memperoleh bahan pelajaran, namun juga dapat mengakses atau belajar kapan saja dan berulang kali, sehingga murid dapat memperkuat pemahaman mereka tentang pengetahuan yang telah dipelajari sebelumnya, dan pengajar dapat memanfaatkannya. *E-learning* adalah jaringan yang dapat dengan cepat meningkatkan, menyimpan atau mengambil, menyebarkan, dan berbagi pembelajaran dan informasi menggunakan memori *read-only* pada *compact disc (CD-ROM)*, teknologi Internet, untuk mencapai tujuan pembelajaran [5]. Dalam *e-learning*, perangkat ini disebut dengan istilah LMS (*Learning Management System*). Perangkat lunak LMS komersial yang populer mencakup *WebCT*, *Blackboard*, *TopClass*, *eCollege*, dan LMS sumber terbuka yang dikenal luas mencakup *Dokeos*, *Odo*, *Moodle*, dan *WordPress*.

LMS memberikan ruang bagi guru untuk mengatur mata pelajaran (kurikulum, dokumen, kumpulan soal, latihan online), komunikasi tatap muka (chat, telekonferensi, televisi konferensi, forum diskusi), komunikasi tertunda (email, milis), pelacak kemajuan.

Saat ini sekolah SMK sedang dalam fokus pengembangan *e-learning* karena pembelajaran *e-learning* merupakan salah satu indikator hasil belajar Sekolah Menengah Kejuruan. Pernyataan ini dipertegas dengan nomor keputusan Direktur

Pengembangan Sekolah Menengah Kejuruan 24294/C5.3/Kep/KU/2009 tentang pendirian sekolah teknik rintisan sekolah bertaraf internasional yang indikator keberhasilannya adalah optimalisasi pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran [6]. *E-learning* sudah dilaksanakan di sekolah SMK Darussalam Geger pada saat Pandemi covid 19 yaitu pada tahun 2021 dengan menerapkan *Google Classroom*, dimana pada saat itu proses pembelajaran dilaksanakan melalui jarak jauh atau daring. Pada tahun 2014, Google meluncurkan platform tersebut untuk dimanfaatkan sebagai media penunjang kinerja pada proses belajar mengajar, yaitu *Google Classroom*. *Google Classroom* (GC) berguna bagi guru menciptakan dan mengatur pekerjaan di kelas dengan efektif, berikan umpan balik kepada siswa dan berkomunikasi secara efektif dengan siswa tanpa ada batas anatra ruang dan waktu. *Google Classroom* diklaim sebagai platform yang sangat baik yang mampu membuat kinerja guru meningkat [7]. *Google Classroom* menyediakan fasilitas yang berguna yang bisa digunakan oleh murid. *Google Classroom* membantu guru mengatur pekerjaan mereka, mengefisienkan waktu mereka dan kualitas komunikasi dengan siswa menjadi meningkat. *Google Classroom* akan tersedia *Multi-platform* di satu komputer dan bisa melewati perangkat. *Google Classroom* Ini adalah platform yang dapat membuat ruang kelas dunia maya. Selain itu, dengan *Google Classroom* Anda dapat menyediakan sarana untuk mendistribusikan tugas dan mengirimkan tugas evaluasi tugas yang dikumpulkan [8]. *Google Classroom* dibuat untuk memfasilitasi komunikasi antara siswa dan guru di dunia maya. Program ini menyediakan kesempatan bagi guru untuk mengembangkan ide ilmiahnya terhadap murid-muridnya. Guru memiliki waktu luang berbagi bahan pelajaran dan memberikan tugas mandiri kepada siswa. *Google Classroom* benar-benar membuat pekerjaan guru lebih mudah mengelola pembelajaran dan pengiriman pesan yang tepat waktu serta akurat bagi siswanya. Namun sekarang proses pembelajaran sudah normal kembali dan dilaksanakan secara tatap muka, tetapi SMK Darussalam Geger tetap mempertahankan untuk menerapkan pembelajaran *E-learning* dengan harapan dapat membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran dengan mudah. Pembelajaran online dapat diartikan sebagai pembelajaran berbasis elektronik dan dukungan internet untuk mendukung proses pembelajaran, yang memungkinkan pembelajaran bisa diselesaikan kapanpun dan dimanapun, dan merupakan upaya sumber daya manusia yang lebih baik untuk merancang pembelajaran [9]. Penerapan *e-learning* merupakan solusi alternatif untuk menjadikan proses pembelajaran lebih menyenangkan, meningkatkan minat belajar siswa, dan juga membuat proses dan hasil belajar mereka meningkat [10],[11].

Pembelajaran berbasis *E-learning* banyak menarik perhatian para peneliti [12] Memaparkan bahwa pembelajaran secara online dengan menggunakan

materi pembelajaran online berbasis tutorial sangat tepat untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa. Penelitian selanjutnya dilakukan oleh [13] menyampaikan hasil penelitiannya Penerapan pembelajaran online terbilang layak dilakukan dan mendapat tanggapan yang positif dari guru dan siswa. Peneliti lainnya yaitu [14] Menjelaskan bahwa Penerapan pembelajaran online berbasis Google Classroom dapat meningkatkan hasil pembelajaran siswa. Penggunaan aplikasi e-learning semakin meningkatkan kinerja siswa Langkah-langkah pembelajaran ditentukan secara konsisten, artinya budaya belajar mandiri dapat berkembang dan menjadikan siswa lebih paham terhadap mata pelajaran tersebut sehingga pada akhirnya mereka bisa meningkatkan hasil belajar siswa [15]. Dari hasil penelitian sebelumnya bisa disimpulkan bahwa penerapan E-learning baik dan bermanfaat jika diterapkan di sekolah bagi siswa maupun guru, namun sayangnya dari penelitian sebelumnya hanya berfokus pada penerapan pembelajaran serta hasil belajar siswa namun tidak secara spesifik di paparkan, tidak ada pembahasan secara menyeluruh dan mendalam tentang penerapan itu sendiri antara lain bagaimana sekolah tersebut mengoptimalkan teknologi dan informatika, dan menyusun program yang berbasis pembelajaran online kemudian yang tidak kalah penting kita harus mengetahui bagaimana kesiapan guru dan siswa bahkan pihak sekolah dalam penerapan E-learning, serta yang terakhir tentang faktor pendukung dan penghambat yang harus kita perhatikan agar penggunaan pembelajaran E-learning dapat berjalan dengan optimal. Maka untuk menjawab permasalahan di atas harus melalui analisis. Berdasarkan paparan di atas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian untuk menganalisis terkait dengan penerapan pembelajaran berbasis e-learning yang dilakukan pada siswa program keahlian desain grafika di SMK Darussalam Geger.

## 2. Metodologi Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan menggunakan metode deskriptif kualitatif. Hal ini dikarenakan data yang dikumpulkan dideskripsikan dalam bentuk kalimat-kalimat yang memiliki makna yang lebih mendalam. Penelitian kualitatif bertujuan untuk memahami secara komprehensif fenomena-fenomena yang dialami subjek penelitian, seperti perilaku, kognisi, motivasi, dan tindakan, melalui deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa. lingkungan alam khusus pada titik tertentu, dan menggunakan berbagai metode alamiah [16]. Sesuai dengan penjelasan di atas, data yang terkumpul merupakan data yang akurat yang menggambarkan objek penelitian sesuai dengan situasi yang ada di lapangan.

### 2.1. Sumber Data

Informasi dalam penelitian ini diperoleh dari beberapa sumber yang terkait dengan penerapan kurikulum di SMK Darussalam Geger pada tingkat satuan pendidikan. Sumber data meliputi hasil wawancara dan observasi informan yaitu Kepala sekolah, Guru sebanyak 18 orang serata siswa 35 orang dan juga melalui ananlisi dokumen/arsip, dan kondisi geografis penelitian. Kata-kata dan tindakan merupakan sumber data utama dalam penelitian kualitatif, sementara dokumen dan lain-lainnya dianggap sebagai data tambahan [16].

### 2.2. Instrumen Penelitian

Peneliti menyusun peratanyaan untuk proses waawancara untuk kemudian diberikan kepada informan yaitu Kepala Sekolah SMK Darussalam Geger, guru dan siswa program keahlian desain grafika SMK Darussalam Geger sesuai dengan keperluan penelitian. Pertanyaan wawancara tersebut secara umum antara lain:

### 2.3. Analisis Data

Metode analisis yang digunakan dalam penelitian kualitatif ini didasarkan pada model analisis interaktif [16]. Dalam penelitian ini, peneliti selalu melakukan reduksi data dan penyajian data saat mengumpulkan data. Data hasil observasi langsung dianalisis dan diolah dengan hasil wawancara. Teknik analisis yang digunakan adalah teknik Analisis deskriptif kualitatif presentase. Hasil observasi langsung menunjukkan persentase kinerja yang diinterpretasikan dalam kalimat-kalimat yang bersifat kualitatif. Perhitungan persentase didasarkan pada hasil observasi langsung, yang diolah pada semua aspek dari setiap mata pelajaran sesuai pedoman observasi langsung dan disesuaikan dengan pedoman wawancara. Rekomendasi pencapaian didasarkan pada pedoman dasar berikut:

Tabel 1. Penentuan Kriteria

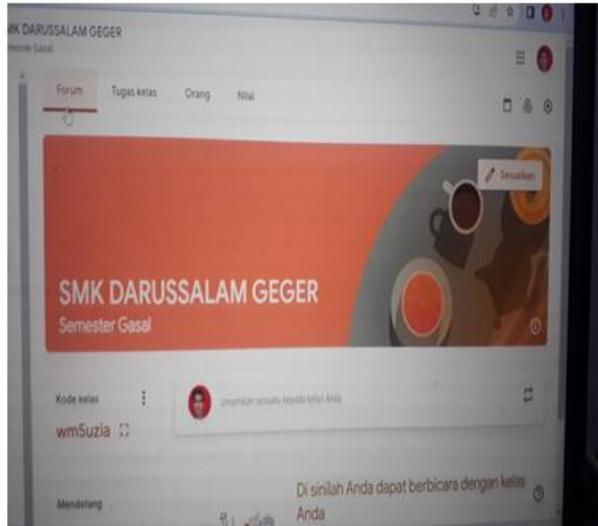
Skor	Kategori	Rentang Presentase
4	Baik Sekali	≥ 81,26%
3	Baik	62,51% - 81,25%
2	Cukup	43,76% - 62,5%
1	Kurang	≤ 43,75%

Penetapan kriteria tersebut mengacu pada aturan pengelompokan kategori yang ditetapkan [16].

## 3. Hasil dan Pembahasan

*Google classroom* di gunakan di SMK Darussalam Geger sejak pandemic covid 19 karena pada saat itu semua pembelajaran dilakukan dari rumah. Setelah pandemi usai pihak sekolah memilih untuk tetap melanjutkan pembelajaran *Google classroom* ini karena menurut pihak sekolah dengan pembelajaran *Google classroom* ini menjadikan satu upaya untuk sekolah dalam pengembangan pembelajaran berbasis teknologi atau online. Berdasarkan hasil wawancara

yang dilakukan kepada kepala sekolah beliau mengatakan bahwa “pembelajaran *google classroom* ini membantu siswa dalam memahami materi karena melalui pembelajaran ini siswa dapat belajar dan membuka materi kapanpun dan dimana pun, siswa juga dapat belajar teknologi dengan belajar bagaimana mengoperasikan komputer dan lain lain”.



Gambar 1. *Google Classroom* SMK darussalam Geger

Pengembangan pembelajaran berbasis *E-Learning* dengan menggunakan *Google Classroom* pada program keahlian desain grafika di Sekolah Menengah Kejuruan Darussalam Geger telah menjadi fokus utama sekolah. Hal ini di sampaikan oleh kepala sekolah SMK Darussalam Geger pada saat diwawancarai, beliau menyampaikan bahwa “penerapan pembelajaran berbasis e-learning melalui *Google Classroom* pada program keahlian desain grafika di SMK Darussalam Geger telah menjadi fondasi yang menginspirasi. Dengan platform ini, kami mengintegrasikan materi, tugas, dan interaksi siswa-guru dengan mulus, menciptakan ruang virtual yang dinamis untuk pembelajaran”.

Sebagai langkah awal yang diambil sekolah ketika beralih ke pembelajaran daring melalui *Google Classroom* adalah dengan mengadakan pelatihan intensif bagi staf pengajar dan memastikan bahwa semua guru memahami dan terampil dalam menggunakan platform tersebut sebelum diterapkan dalam kurikulum. Hal ini bertujuan agar guru siap dalam pelaksanaan program pembelajaran berbasis *E-Learning* melalui *Google Classroom*. Melalui obeservasi yang telah lakukan oleh peneliti dapat disimpulkan bahwa saat ini guru SMK Darussalam Geger sudah siap menerapkan pembelajaran *E-learning* melalui *Google Classroom*, guru juga telah beradaptasi dengan baik, mendukung siswa dalam pembelajaran jarak jauh dengan kreativitas dan dedikasi. Melalui pengintegrasian teknologi ini dalam kurikulum, SMK Darussalam Geger berupaya meningkatkan

interaktifitas, aksesibilitas, dan kualitas pembelajaran bagi siswa. Pengembangan penerapan pembelajaran berbasis *e-Learning* terus menanjak di SMK Darussalam Geger. Melalui evaluasi rutin dan respons langsung dari siswa serta staf pengajar. “kami terus meningkatkan konten, memperkaya pengalaman belajar, dan memperbaiki interaksi dalam *Google Classroom*” Ujar Kepala Sekolah SMK Darussalam Geger.

### 3.1. Kesiapan Siswa

Kesiapan siswa dalam menjalani pembelajaran *e-learning* melalui *Google Classroom* adalah fondasi utama yang membentuk kesuksesan dan keberhasilan mereka dalam mengejar ilmu. Berikut hasil wawancara dan observasi yang dilakukan kepada 35 siswa:

Tabel 1. Kesiapan Siswa

Yang Diamati	Tanggapan			
	Ya	Presentasi	Tidak	Presentasi
Memiliki akses internet baik	30	85%	5	15%
Memiliki perangkat laptop atau smartphone yang mendukung pembelajaran <i>google classroom</i>	32	90%	3	10%
Memiliki kemampuan yang baik dalam menggunakan <i>google classroom</i>	25	70%	10	30%
Memiliki kesiapan mental yang baik dalam pembelajaran <i>google classroom</i>	21	60%	14	40%
Memiliki motivasi yang tinggi dalam pembelajaran <i>google classroom</i>	28	80%	7	20%

Proses pembelajaran menggunakan *google classroom* bukan sekedar akses teknologi, melainkan butuhnya keterlibatan siswa yang melibatkan mental, keterampilan, dan kesiapan adaptasi terhadap lingkungan pembelajaran yang berbeda.

### 3.2. Kesiapan Guru

Kesiapan guru dalam menghadapi pembelajaran *e-learning* melalui *Google Classroom* menjadi faktor kunci yang memiliki dampak langsung pada pencapaian pembelajaran.

Aspek-aspek penting tersebut mencakup kemampuan teknologi, adaptasi metode pengajaran, kesiapan mental, dan respons terhadap tantangan teknis yang mungkin muncul melalui wawancara dan observasi Pada penelitian ini telah dilakukan penyebaran instrument terhadap 18 orang guru.

Tabel 2 menjelaskan bahwa lebih dominan guru memberi tanggapan ‘ya’ terhadap kesiapan dalam menggunakan *google classroom* dengan rata-rata 84%, berikut penjelasan lebih lanjut yang disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Kesiapan Guru

Yang Diamati	Tanggapan			
	Ya	Presentasi	Tidak	Presentasi
Guru memiliki kemampuan yang baik dalam menggunakan google classroom	14	80%	4	20%
Guru memiliki akses internet yang baik	16	90%	2	10%
Guru telah melakukan pembelajaran online pada periode tertentu	17	95%	1	5%
Guru telah berhasil mengadaptasi metode pengajaran mereka ke dalam lingkungan e-learning dengan baik.	13	70%	5	30%
Guru telah menggunakan alat bantu pembelajaran online seperti video, presentasi, dan kuis interaktif dalam pembelajaran	14	80%	4	20%
Guru memiliki kesiapan mental yang baik dalam penerapan google classroom	15	85%	3	3%
Guru memiliki motivasi yang baik dalam penerapan google classroom	15	85%	3	3%

Hasil temuan ini dapat menjadi dasar untuk menyediakan pelatihan tambahan, bantuan teknis, serta dukungan yang diperlukan bagi guru SMK Darussalam Geger dalam mengembangkan kemampuan mereka dalam mengadopsi pembelajaran e-learning berbasis *google Classroom*. Integritas antara teknologi, metode pengajaran, dan kesiapan mental guru menjadi kunci dalam memperkuat pengalaman belajar siswa melalui platform e-learning (*google classroom*).

### 3.3. Kesiapan Sekolah

Hasil temuan terkait kesiapan SMK Darussalam Geger dalam pembelajaran e-learning berbasis *Google Classroom* menyoroti beberapa aspek penting yang mempengaruhi proses pembelajaran. Adanya data kesiapan sekolah diteliti sebagai berikut:

Tabel 3. Kesiapan Sekolah

Yang Diamati	Tanggapan			Keterangan
	Ya	Tidak		
Sekolah telah berhasil menyediakan akses internet yang stabil	✓	-		
Sekolah telah mengadakan pelatihan pada guru terkait <i>google classroom</i>	✓	-		
Sekolah telah berhasil menyediakan perangkat yang memadai bagi guru dan siswa	✓	-		
Sekolah mampu memotivasi guru dalam menerapkan pembelajaran <i>google classroom</i>	✓	-	15 guru	85%
Sekolah mampu memotivasi Siswa dalam menerapkan pembelajaran <i>google classroom</i>	✓	-	28 siswa	80%

Suasana yang penuh semangat dan antusias menyelimuti SMK Darussalam Geger, ketika para siswa, guru, dan sekolah secara bersama-sama bersiap-siap untuk melibatkan diri dalam pembelajaran online menggunakan *Google Classroom* [4]. *Google classroom* media pembelajaran online yang efisien,

efektif dan praktis. Namun tentu saja hal itu bisa tercapai apabila Seluruh pihak dan warga sekolah sudah mengenal dan menguasai platform tersebut sehingga guru, siswa maupun pihak sekolah telah siap dalam pengaplikasiannya. Dalam penelitian ini Kepala sekolah memaparkan dengan penuh dedikasi dan tekad, mereka memastikan bahwa kesiapan siswa, kesiapan guru, dan kesiapan sekolah menjadi fondasi kuat untuk meraih kesuksesan dalam pendidikan daring ini.

Kesiapan siswa di SMK Darussalam Geger tercermin dari tingginya tingkat keterampilan digital mereka. Dengan cepat, siswa telah memahami seluk-beluk platform *Google Classroom*, mampu mengelola tugas, dan berkomunikasi secara efektif dalam lingkungan virtual. Mereka tidak hanya melek teknologi, tetapi juga memiliki semangat belajar yang tinggi, siap untuk menghadapi tantangan baru dalam pembelajaran online.

Kesiapan guru di SMK Darussalam Geger mencerminkan komitmen mereka untuk terus meningkatkan kualitas pengajaran. Para guru telah menjalani pelatihan intensif untuk memahami secara mendalam penggunaan *Google Classroom* sebagai alat pendidikan. Dengan pengalaman dan keahlian mereka, guru-guru ini tidak hanya menguasai teknologi, tetapi juga memiliki kemampuan untuk menginspirasi dan membimbing siswa dalam lingkungan digital. Kesiapan sekolah sebagai lembaga pendidikan juga menjadi prioritas utama. SMK Darussalam Geger telah melibatkan seluruh staf pendidik dan tenaga kependidikan untuk menyusun pedoman dan prosedur yang jelas terkait pembelajaran online. Infrastruktur teknologi diperbarui dan disesuaikan agar mendukung kelancaran proses belajar mengajar. Selain itu, sekolah juga aktif berkomunikasi dengan orang tua untuk memastikan kolaborasi yang kuat antara rumah dan sekolah dalam mendukung pembelajaran siswa. Dalam kisanan kesiapan ini, SMK Darussalam Geger siap untuk melangkah maju dalam dunia pendidikan daring. Semua pihak, baik siswa, guru, maupun sekolah, telah bersatu untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang efektif dan inklusif. Dengan semangat kebersamaan dan komitmen yang kuat, SMK Darussalam Geger yakin dapat memberikan pendidikan berkualitas tinggi melalui *Google Classroom*, menjadikan pengalaman belajar siswa sebagai petualangan yang berharga dan berkesan.

### 3.4 Faktor Pendukung dan Penghambat

#### a. Faktor Pendukung

Hasil wawancara dan observasi peneliti menyimpulkan beberapa faktor pendukung penerapan pembelajaran berbasis *E-learning* dengan menggunakan *Google classroom* di SMK Darussalam sebagai berikut:

Tabel 3. Faktor Pendukung

Faktor Pendukung	Jumlah	Presentasi
Siswa memiliki akses internet	30	85%
Siswa memiliki perangkat laptop atau smartphone yang mendukung pembelajaran <i>google classroom</i>	32	90%
Siswa memiliki kemampuan yang baik dalam menggunakan <i>google classroom</i>	25	70%
Siswa Memiliki kesiapan mental yang baik dalam pembelajaran <i>google classroom</i>	21	60%
Siswa Memiliki kesiapan motivasi yang tinggi dalam pembelajaran <i>google classroom</i>	28	80%
Guru memiliki kemampuan yang baik dalam menggunakan <i>google classroom</i>	14	80%
Guru memiliki akses internet yang baik	16	90%
Guru telah melakukan pembelajaran online pada periode tertentu	17	95%
Guru telah berhasil mengadaptasi metode pengajaran mereka ke dalam lingkungan e-learning dengan baik.	13	70%
Guru telah menggunakan alat bantu pembelajaran online seperti video, presentasi, dan kuis interaktif dalam pembelajaran	14	80%

b. Faktor Penghambat

Ada banyak faktor pendukung, terdapat juga sejumlah faktor penghambat yang memperlambat kemajuan pembelajaran *e-learning*. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi peneliti menyimpulkan beberapa faktor pendukung penerapan pembelajaran berbasis *E-learning* dengan menggunakan *Google classroom* di SMK Darussalam sebagai berikut:

Tabel 4. Faktor Penghambat

Faktor Penghambat	Jumlah	Presentasi
Siswa tidak memiliki Akses Internet yang baik	5 siswa	15%
Siswa tidak memiliki perangkat laptop atau smartphone yang mendukung pembelajaran <i>google classroom</i>	3 siswa	10%
Siswa tidak memiliki Kemampuan yang baik dalam menggunakan <i>google classroom</i>	10 siswa	30%
Siswa tidak memiliki kesiapan mental yang baik dalam pembelajaran <i>google classroom</i>	13 siswa	40%
Siswa tidak memiliki kesiapan motivasi yang tinggi dalam pembelajaran <i>google classroom</i>	7 siswa	20%
Guru tidak memiliki kemampuan yang baik dalam menggunakan <i>google classroom</i>	4 guru	20%
Guru tidak memiliki Akses internet yang baik	2 guru	10%
Guru belum melakukan pembelajaran online pada periode tertentu	1 guru	5%
Guru belum berhasil mengadaptasi metode pengajaran mereka ke dalam lingkungan e-learning dengan baik.	5 guru	30%
Guru belum menggunakan alat bantu pembelajaran online seperti video, presentasi, dan kuis interaktif dalam pembelajaran	4 guru	15%

Hasil belajar siswa dalam pembelajaran berbasis *E-Learning* menggambarkan beberapa aspek kunci. Kemajuan dalam penguasaan teknologi terlihat jelas dengan adopsi *Google Classroom*, di mana sekitar 24-28 siswa atau 70-80% siswa menunjukkan peningkatan dalam keterampilan menggunakan platform ini. Selain

itu, partisipasi siswa dalam pembelajaran online mencapai tingkat kehadiran yang stabil, yaitu berada di kisaran 30-32 siswa atau 85-90%, menandakan tingkat keterlibatan yang baik. Terdapat 26 siswa atau 75% siswa berhasil memenuhi atau bahkan melampaui standar pencapaian akademis yang telah ditetapkan dalam kurikulum.

Namun, beberapa tantangan juga teridentifikasi. Ada 5-7 siswa atau 15-20% siswa mengalami kendala dengan konektivitas internet yang tidak stabil atau keterbatasan akses perangkat, mempengaruhi partisipasi dan akses mereka terhadap materi pembelajaran. Sebagian kecil siswa mungkin juga mengalami kesulitan dalam menyesuaikan diri dengan pembelajaran online, terutama dalam hal struktur dan fleksibilitas pengaturan waktu. Sekitar 3-5 siswa atau 10-15% siswa mungkin kesulitan menjaga keterlibatan aktif selama sesi pembelajaran daring, berpotensi memengaruhi pemahaman mereka terhadap materi.

*Google Classroom* membantu guru membuat dan mengatur tugas kelas dengan cepat dan mudah, memberikan umpan balik langsung kepada siswa secara efektif, dan berkomunikasi dengan siswa tanpa batasan fisik, ruang dan waktu [7]. Namun faktanya apa yang disampaikan oleh Fauziyah tersebut tidak selamanya berjalan dengan baik peneliti menemukan beberapa faktor yang menjadi pendukung dan penghambat yang berperan penting untuk menjadikan *Google Classroom* dapat berjalan dengan optimal. Dalam menganalisis faktor pendukung dan penghambat penerapan e-learning berbasis *Google Classroom* di SMK Darussalam Geger, beberapa hal berikut perlu diperhatikan:

a. Faktor Pendukung: Infrastruktur teknologi yang solid, kemampuan teknologi guru, pelatihan intensif staf pengajar, dan dukungan aktif dari administrasi sekolah menjadi faktor pendukung utama. Dukungan dari pihak sekolah melalui pelatihan, sumber daya, dan infrastruktur teknologi menjadi kunci keberhasilan.

b. Faktor Penghambat: Beberapa guru dan siswa mengalami keterbatasan infrastruktur teknologi, kendala teknis seperti koneksi internet yang tidak stabil, dan kesulitan dalam menciptakan interaksi efektif dalam lingkungan virtual. Kendala penggunaan teknologi juga mempengaruhi efisiensi dalam mengadopsi *Google Classroom*.

Hasil temuan yang sudah disampaikan peneliti di atas sama dengan temuan peneliti sebelumnya yaitu [19] menyampaikan bahwa kekurangan dalam pembelajaran daring *google classroom* yaitu kurangnya interaksi antara pendidik dan siswa atau bahkan antara siswa, memperlambat proses pembentukan nilai dalam proses belajar mengajar kemudian yang kedua guru dan siswa harus mempunyai peralatan internet yang baik.

Menurut [20] Salah satu kekurangan metode pembelajaran *e-learning* (*google classroom*) adalah terbatasnya akses internet. Jika Anda berada di daerah yang tidak mendapatkan jangkauan internet stabil, maka akan sulit bagi Anda untuk mengakses layanan *e-learning*. Selanjutnya pembelajaran *e-learning* (*Google Classroom*) bersifat satu arah. Hal tersebut menyebabkan interaksi pengajar dan siswa menjadi berkurang sehingga akan sulit bagi Anda untuk mendapatkan penjelasan lebih lanjut mengenai materi yang sukar dipahami.

Tingkat pencapaian siswa menunjukkan peningkatan dalam penguasaan teknologi dan kehadiran yang stabil dalam pembelajaran online *google classroom*. di mana sekitar 70-80% siswa menunjukkan peningkatan dalam keterampilan menggunakan platform ini. Selain itu, partisipasi siswa dalam pembelajaran online *google classroom* mencapai tingkat kehadiran yang stabil, sekitar 85-90%, menandakan tingkat keterlibatan yang baik. Lebih dari 75% siswa berhasil memenuhi atau bahkan melampaui standar pencapaian akademis yang telah ditetapkan dalam kurikulum. Berdasarkan capaian tersebut peneliti menarik kesimpulan bahwa penerapan pembelajaran online dengan menerapkan *google classroom* di SMK Darussalam Geger dikategorikan Baik dan layak untuk terus diterapkan. Kesimpulan peneliti juga didukung oleh temuan peneliti sebelumnya yaitu [13]. Menyampaikan hasil penelitiannya Penerapan pembelajaran online *google classroom* terbilang layak dilakukan dan mendapat respon yang baik dari guru dan siswa. Disisi lain hanya sebagian kecil siswa mengalami kesulitan menyesuaikan diri dengan pembelajaran online, yang memengaruhi keterlibatan aktif dan pemahaman mereka terhadap materi. Tingkat pencapaian yang di temukan dalam penelitian ini mengalami kesamaan bahkan bisa menguatkan hasil penelitian sebelumnya yang menjelaskan bahwa Penerapan pembelajaran online berbasis *Google Classroom* dapat meningkatkan hasil pembelajaran siswa [14]. *Google Classroom* dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap mata pelajaran tersebut sehingga pada akhirnya mereka bisa meningkatkan hasil belajar siswa [15].

#### 4. Kesimpulan

Implementasi pembelajaran berbasis E-Learning menggunakan *Google Classroom* di SMK Darussalam Geger mencerminkan adaptasi terhadap tuntutan zaman serta konsistensi dengan temuan penelitian sebelumnya. Siswa, guru, dan pihak sekolah telah menunjukkan kesiapan dan kemampuan dalam memanfaatkan *Google Classroom* untuk pembelajaran online. Meskipun terdapat faktor penghambat seperti kurangnya interaksi antara pendidik dan siswa, serta keterbatasan akses internet yang memperlambat proses pembentukan nilai dalam pembelajaran, namun adanya pedoman dan prosedur yang jelas, pembaruan infrastruktur teknologi, pelatihan guru, dan komunikasi

aktif dengan orang tua menjadi faktor pendukung yang signifikan. Penerapan pembelajaran online dengan *Google Classroom* di SMK Darussalam Geger dapat disimpulkan sebagai berhasil dan layak untuk terus diterapkan.

#### Daftar Rujukan

- [1] Al Mamun, M. A., Lawrie, G., & Wright, T. (2020). Instructional design of scaffolded online learning modules for self-directed and inquiry-based learning environments. *Computers & Education*, 144, 103695. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2019.103695>
- [2] Marlindawati dan Indriani. 2016 "Pengukuran Tingkat Kepuasan Pengguna e-Learning Dengan Penerapan Model End Using Computing Satisfaction (Eucs)" *Jurnal Ilmiah Matrik* Vol.18, hlm 51-52. DOI: <https://doi.org/10.33557/jurnalmatrik.v18i1.398>
- [3] Nasution, H. N., & Zainy, A. 2021. Penerapan Media E-Learning Berbasis Edmodo Pada Mata Pelajaran Komputer Dan Jaringan Dasar Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X Di SMK Negeri 1 Sipirok. *JURNAL VINERTEK (Vokasional Informatika Edukasi Riset dan Teknologi)*, 1(3), 25- 31. <https://jurnal.spada.ipts.ac.id/index.php/VN/article/view/241>
- [4] Sundhari, K. I., Wahyuni, D. S., & Santyadiputra, G. S. 2020. Efektivitas Media E-Learning Dengan Model Experiential Learning Pada Mata Pelajaran Komputer Dan Jaringan Dasar. *KARMAPATI (Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika)*, 9(2), 56-66 DOI: <https://doi.org/10.23887/karmapati.v9i2.26466>
- [5] Clark, R. C., & Mayer, R. E. (2016). *E-learning and the science of instruction: Proven guidelines for consumers and designers of multimedia learning*. John Wiley & sons. DOI: <https://doi.org/10.1002/pfi.4930420510>
- [6] Mukhrish, A. (2011). Analisis Implementasi Pembelajaran Berbasis E-Learning di Sekolah Menengah Kejuruan di Surakarta (Studi Kasus Program Keahlian Teknik Bangunan SMK Negeri 2 Surakarta). *Digib.uns.ac.id*, p 3-5. DOI: <https://doi.org/10.24036/jtev.v8i1.114664>
- [7] Fauziyah, Ula Nisa El., dkk. (2019). Penerapan *Google Classroom* Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Kepada Guru-Guru Bahasa Inggris Di Subang. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat (Abdimas)*, 2(2), 183- 191. DOI: <https://doi.org/10.22460/as.v2i2p183-191.3281>
- [8] Hammi, Z. (2017). Implementasi *Google Classroom* Pada Kelas XI IPA MAN 2 Kudus. *Universitas Negeri Semarang* <http://lib.unnes.ac.id/id/eprint/31039>
- [9] Sandre, H. I., Paat, W. R. L., & Pratasik, S. (2021). Analisis Pembelajaran Daring Pada SMK. *Eduetik: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 1(1), 90- 96 DOI: <https://doi.org/10.53682/edutik.v1i1.1540>
- [10] Mariezki, R., Juita, E., & Tanamir, M. D. (2021). Pengembangan Media E-Learning Berbasis Moodle Sebagai Suplemen Pembelajaran Geografi Pada Materi Mitigasi Bencana Alam. *Jambura Geo Education Journal*, 2(2), 54–62. DOI: <https://doi.org/10.34312/jgej.v2i2.11043>
- [11] Rizal, S., & Walidain, B. (2019). Pembuatan Media Pembelajaran E-Learning Berbasis Moodle Pada Matakuliah Pengantar Aplikasi Komputer Universitas Serambi Mekkah. *Jurnal Ilmiah Didaktika: Media Ilmiah Pendidikan Dan Pengajaran*, 19(2), 178–192. DOI: <http://dx.doi.org/10.22373/jid.v19i2.5032>
- [12] Herlandy, P. B., Novalia, M. (2019). Penerapan E-Learning Pada Pembelajaran Komunikasi dalam jaringan Dengan metode Blended Learning Bagi Siswa SMK. *Journal of Education*

- informatic Technology dan Science*, 1(1), 24-33  
<https://ejurnal.umri.ac.id/index.php/JeITS/article/view/1225/734>
- [13] Budiman, A., Arifin, A., & Marlianto, F. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis E-Learning Pada SMK di Pontianak. *Jurnal Nasional Komputasi dan Teknologin Informasi*, 2(2), 2621-3052. DOI: <https://doi.org/10.32672/jnkti.v2i2.1556>
- [14] Su'uga, H. S., Ismawati, E., Agung, A. I., & Rijianto, E. (2020). Media e-Learning Berbasis Googleclassroom Untuk Meningkatkan Hasil belajar SMK. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 9(3), 605610. DOI: <https://doi.org/10.26740/jpte.v9n03.p605-610>
- [15] Aliyah, S. A., & Hidayanti, P. N. Y. (2022). Pembelajaran Bahasa Arab dengan Menggunakan E-Learning Berbasis Moodle. *Aphorisme: Journal of Arabic Language, Literature, and Education*, 3(1), 80–95. <https://doi.org/10.37680/aphorisme.v3i1.1447>
- [16] Wakarmamu, Thobby. Metode Penelitian Kualitatif. *Eureka Media Aksara*, 2022. <https://repository.penerbiteitureka.com/publications/408805/metode-penelitian-kualitatif#>
- [17] Huda, Y. 2021. Intelligent Digital Learning Services Laboratory in Smart Classroom Environment. *Turkish Journal of Computer and Mathematics Education (TURCOMAT)*, 12(11), 889-893. DOI: <https://doi.org/10.17762/turcomat.v12i11.5976>
- [18] Yallah, S. O. R., & Huda, Y. 2022. Pengembangan Media Pembelajaran Smart App Creator3 Berbasis Android pada Mata Pelajaran Kerja Bengkel dan Gambar Teknik di SMK N 1 Sumatera Barat. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(1), 1244-1255. DOI: <https://doi.org/10.31004/jptam.v6i1.3046>
- [19] Sabran, & Sabara, E. (2019). Keefektifan Google Classroom sebagai media pembelajaran. *Diseminasi Hasil Penelitian Melalui Optimalisasi Sinta Dan Hak Kekayaan Intelektual*, 122–125. <https://ojs.unm.ac.id/semnaslemlit/article/view/8256/4767>
- [20] Purwandani, Indah. (2018). Pengukuran Tingkat Kepuasan Mahasiswa Pengguna Elearning dengan Menggunakan End User Computing (EUC) Satisfaction Studi Kasus: Akademi Bina Sarana Informatika. *Prosiding SNI*, hlm. A-122 <https://seminar.bsi.ac.id/snit/index.php/snit2018/article/view/53/60>