

L A P O R A N
PENELITIAN



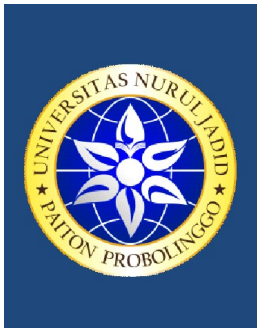
Pengembangan Desain Pembelajaran Pada Kelas Profesional Pgmi
Menggunakan Google Classroom

Disusun oleh:

Ketua Tim : Niken Septantiningtyas, M.Pd.

NIDN. 0716098703

Lembaga Penerbitan, Penelitian, dan
Pengabdian Kepada Masyarakat (LP3M)
Universitas Nurul Jadid
Paiton Probolinggo
Tahun 2020



YAYASAN NURUL JADID PAITON

**LEMBAGA PENERBITAN, PENELITIAN, &
PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT
UNIVERSITAS NURUL JADID
PROBOLINGGO JAWA TIMUR**

PP. Nurul Jadid
Karanganyar Paiton
Probolinggo 67291
☎ 0888-3077-077
e: lp3m@unuja.ac.id
w: <https://lp3m.unuja.ac.id>

SURAT TUGAS

Nomor: NJ-T06/LP3M/0027/A.1/03.2020

Assalamualaikum Wr. Wb.

Yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : ACHMAD FAWAID, M.A., M.A.
NIDN : 2123098702
Jabatan : Kepala LP3M
Nama PT : Universitas Nurul Jadid
Alamat PT : PO BOX 1 Karanganyar Paiton Probolinggo 67291

Menerangkan bahwa

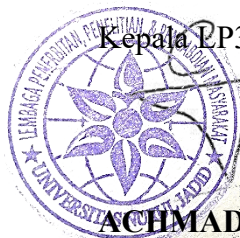
Nama : NIKEN SEPTANTININGTYAS, M.Pd.
NIDN : 0716098703
Jabatan : Dosen Tetap Universitas Nurul Jadid
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Agama Islam

Diberi tanggung jawab bersama mahasiswa sebagaimana terlampir untuk melakukan Penelitian dengan judul **“Pengembangan Desain Pembelajaran Pada Kelas Profesional Pgmi Menggunakan Google Classroom”** pada tanggal 15 Maret s.d. 30 Desember 2020

Demikian Surat Tugas ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Wassalamualaikum Wr. Wb.

Paiton, 15 Maret 2020



Kepala LP3M,

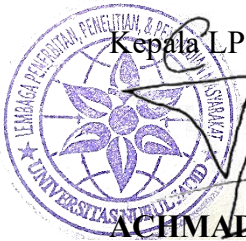
ACHMAD FAWAID, M.A., M.A.
NIDN. 212309870

Lampiran Nomor: NJ-T06/LP3M/0027/A.1/03.2020

Daftar Anggota Pelaksana Penelitian
Universitas Nurul Jadid Tahun 2020

NO	NIDN/NIM	NAMA	FAKULTAS	JURUSAN
1	0716098703	Niken Septantiningtyas, M.Pd.	FAI	PGMI

Paiton, 15 Maret 2020



Kepala LP3M,

ACHMAD FAWAID, M.A., M.A.
NIDN. 21230987

HALAMAN PENGESAHAN

1	Judul	:	Pengembangan Desain Pembelajaran Pada Kelas Profesional Pgmi Menggunakan Google Classroom
2	Ketua Tim	:	Niken Septantiningtyas, M.Pd.
	a. NIDN	:	0716098703
	b. Program Studi	:	Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
	c. Alamat Email	:	: suksesniken@gmail.com
3	Lokasi Mitra (jika ada)	:	Universitas Nurul Jadid
	a. Kabupaten	:	Probolinggo
	b. Provinsi	:	Jawa Timur
4	Luaran yang Dihasilkan	:	a. Jurnal
			b.
			c.

Probolinggo, 25 Desember 2020

Mengetahui,
Kepala LP3M,

Ketua Tim,

ACHMAD FAWAID, M.A., M.A.
NIDN. 2123098702

NIKEN SEPTANTININGTYAS, M.Pd.
NIDN. 0716098703

Pengembangan Desain Pembelajaran Pada Kelas Profesional Pgmi Menggunakan Google Classroom

Abstrak.

Penelitian ini adalah penelitian pengembangan yaitu dengan tujuan merancang pengembangan desain pembelajaran pada kelas profesional menggunakan google classroom dan metode pembelajaran berkelompok. Pengembangan desain ini diuji dengan uji kelayakan yang di jabarkan oleh BSNP yaitu mengenai kelakan isi, kelayakan penyajian, dan ketercapaian hasil pembelajaran didapatkan hasil prosentase rata-rata sebesar 86,73% layak untuk di terapkan dalam kelas profesional. Pada kelas profesional google clasroom sangat membantu dalam proses perkuliahan sehingga semua tugas dapat diselesaikan secara tepat waktu dan dapat diakses dari manapun dan kapanpun.

Kata kunci: Kelas Profesional, Google clasroom, Kualitatif

BAB I

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan bagian dari sistem kehidupan di masyarakat tidak dapat dilepaskan dari perkembangan dan perubahan yang terjadi di masyarakat itu sendiri. Perubahan struktur dunia kerja yang akibat dari pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi serta diberlakukannya era global menuntut lembaga pendidikan untuk menghasilkan lulusan yang berkualitas dan memiliki daya saing kuat. (Soni, 2018) Dalam proses pelaksanaan pendidikan saat ini, dengan kemajuan teknologi yang berkembang begitu pesat maka sudah seharusnya proses pembelajaran melibatkan media teknologi dalam proses fasilitasi pembelajaran di kelas, hal ini dapat diterapkan dengan menggunakan aplikasi pembelajaran online untuk mempermudah mahasiswa dan dosen melakukan diskusi online dalam mengkaji ilmu pengetahuan. Aplikasi yang saat ini sedang marak digunakan yaitu aplikasi Google Classroom. Pada aplikasi ini terdapat banyak fitur yang memberikan kemudahan untuk melakukan kegiatan pembelajaran seperti pengumpulan tugas, pemberian tugas, dan masih banyak lagi.

Google classroom sesungguhnya dirancang untuk mempermudah interaksi dosen dengan mahasiswa secara daring. Aplikasi ini memberikan kesempatan kepada para dosen untuk mengeksplorasi gagasan keilmuan yang dimilikinya kepada mahasiswa. Dosen memiliki keleluasaan waktu untuk membagikan kajian keilmuan dan memberikan tugas mandiri kepada mahasiswa. Selain itu, dosen juga dapat membuka ruang diskusi bagi para mahasiswa atau siswa secara online. (Rozak, 2018) Dalam penelitian yang dilakukan oleh Abd. Rozak dan Muharrom. A didapatkan hasil bahwa penggunaan google class pada perkuliahan bahasa Arab memberi kemudahan bagi mahasiswa dan dosen dalam proses perkuliahan hal ini karena adanya jalinan komunikasi secara langsung dan jelas, yang utama yaitu komunikasi mengenai tugas dan materi yang disampaikan. Aplikasi pembelajaran modern ini sangat menunjang dan membuka wawasan baru khususnya terhadap diri kami sendiri serta memotivasi para mahasiswa untuk mengerjakan dan mengumpulkan tugas tepat waktu. Aplikasi google classroom membuat para mahasiswa senang dalam mengikuti pembelajaran, sehingga para mahasiswa merasa nyaman dalam mempelajari sesuatu hal ini berdampak belajar tidak lagi menjadi sebuah beban dan para mahasiswa berani untuk terus bereksplorasi dan bereksperimen terhadap pengetahuan yang dipelajarinya.

Selain itu metode e-learning dalam pembelajaran berbasis google classroom banyak memberikan kemudahan dan kelancaran dalam proses belajar mengajar bagi pendidik dan para mahasiswa, aplikasi google classroom juga dapat meningkatkan intensitas dalam komunikasi interaktif dengan peserta didik di luar jam belajar resmi terjadwal. Metode ini juga memberikan keleluasaan pada dosen dalam memberikan akses kepada mahasiswa untuk mendapatkan referensi ilmiah tambahan pendukung terkait dengan mata kuliah tersebut yang mungkin tidak didapat selama pertemuan tatap muka. Harapan di masa depan, para mahasiswa memiliki sebuah daya saing yang tinggi,

mendalam dalam pengetahuan yang telah dipelajarinya serta memiliki prestasi nilai yang lebih baik. (Rozak, 2018) Penelitian kali ini melibatkan mahasiswa guru profesional yang sudah bertugas di instansi pendidikan. Pendidikan memegang peranan penting dalam menentukan kualitas peradaban suatu bangsa. Tujuan pelaksanaan pendidikan adalah menyiapkan sumber daya manusia yang memiliki kecakapan dan kemampuan keilmuan yang tinggi. Kendala yang dihadapi dalam pengelolaan pendidikan Indonesia adalah rendahnya kualitas pendidikan pada semua jenjang pendidikan. (Fallis, 2013). Menurut Nuranisyah (Tanjungpura), 2012) Menjadi guru adalah profesi yang mulia. Pada saat ini guru dituntut untuk profesional, oleh karena itu guru harus memiliki empat kompetensi, salah satunya adalah kompetensi profesional. Kompetensi profesional yaitu kemampuan guru dalam penguasaan materi, terutama mata pelajaran yang diampu. Oleh karena itu pada artikel ini penulis merancang desain untuk pembelajaran pada kelas profesional menggunakan google class.

BAB II

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dalam bentuk penelitian lapangan. Dan diuji coba terbatas pada perkuliahan kelas profesional dilakukan menggunakan media google classroom oleh 4 (empat) kelas berbeda pada program studi Pendidikan Guru MI di Universitas Nurul Jadid Paiton Probolinggo dengan lama belajar sebanyak 14 kali tatap muka. Setiap tatap muka membutuhkan waktu pembelajaran selama 1 jam 30 menit. Setiap kelas dibagi ke dalam 6 (enam) kelompok beranggotakan masing-masing 5 mahasiswa. Dilaksanakan pada mata kuliah Teknologi Pembelajaran.

A. Prosedur Pengembangan Desain Pembelajaran

Model 4D Kegiatan-kegiatan yang dilakukan pada setiap tahap pengembangan dapat dijelaskan sebagai berikut: Define (Pendefinisian) Kegiatan pada tahap ini dilakukan untuk menetapkan dan mendefinisikan syarat-syarat pengembangan. Dalam model lain, tahap ini sering dinamakan analisis kebutuhan. Tiap-tiap produk tentu membutuhkan analisis yang berbeda-beda. Secara umum, dalam pendefinisian ini dilakukan kegiatan analisis kebutuhan pengembangan, syarat-syarat pengembangan produk yang sesuai dengan kebutuhan pengguna serta model penelitian dan pengembangan (model R & D) yang cocok digunakan untuk mengembangkan produk. Analisis bisa dilakukan melalui studi literature atau penelitian pendahuluan. Thiagrajan (1974) menganalisis 5 kegiatan yang dilakukan pada tahap define yaitu:

1. Front and analysis Pada tahap ini, dosen melakukan diagnosis awal untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran.
2. Learner analysis Pada tahap ini dipelajari karakteristik peserta didik, misalnya: kemampuan, motivasi belajar, latar belakang pengalaman, dsb.
3. Task analysis menganalisis tugas-tugas pokok yang harus dikuasai peserta didik agar peserta didik dapat mencapai kompetensi minimal.
4. Concept analysis Menganalisis konsep yang akan diajarkan, menyusun langkah-langkah yang akan dilakukan secara rasional
5. Specifying instructional objectives Menulis tujuan pembelajaran, perubahan perilaku yang diharapkan setelah belajar dengan kata kerja operasional Dalam konteks pengembangan template tahap pendefinisian dilakukan dengan cara:
 - a. Analisis kurikulum Pada tahap awal, peneliti perlu mengkaji kurikulum yang berlaku pada saat itu. Dalam kurikulum terdapat kompetensi yang ingin dicapai. Analisis kurikulum berguna untuk menetapkan pada kompetensi yang mana template tersebut akan dikembangkan. Hal ini dilakukan karena ada kemungkinan tidak semua kompetensi yang ada dalam kurikulum dapat disediakan
 - b. Analisis karakteristik peserta didik Seperti layaknya seorang dosen akan mengajar, dosen harus mengenali karakteristik peserta didik (mahasiswa). Hal ini penting karena semua proses pembelajaran harus disesuaikan dengan

karakteristik peserta didik. Hal-hal yang perlu dipertimbangkan untuk mengetahui karakteristik peserta didik antara lain: kemampuan akademik individu, karakteristik fisik, kemampuan kerja kelompok, motivasi belajar, latar belakang ekonomi dan sosial, pengalaman belajar sebelumnya, dsb. Dalam kaitannya dengan pengembangan template, karakteristik peserta didik perlu diketahui untuk menyusun bahan ajar yang sesuai dengan kemampuan akademiknya.

- c. Analisis materi Analisis materi dilakukan dengan cara mengidentifikasi materi utama yang perlu diajarkan, mengumpulkan dan memilih materi yang relevan, dan menyusunnya kembali secara sistematis
- d. Merumuskan tujuan Sebelum menulis bahan ajar, tujuan pembelajaran dan kompetensi yang hendak diajarkan perlu dirumuskan terlebih dahulu. Hal ini berguna untuk membatasi peneliti supaya tidak menyimpang dari tujuan semula

Design (Perancangan) Thiagarajan membagi tahap design dalam empat kegiatan, yaitu: constructing criterionreferenced test, media selection, format selection, initial design. Kegiatan yang dilakukan pada tahap tersebut antara lain:

1. Menyusun tes kriteria, sebagai tindakan pertama untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik, dan sebagai alat evaluasi setelah implementasi kegiatan
2. Memilih media pembelajaran yang sesuai dengan materi dan karakteristik peserta didik.
3. Pemilihan bentuk penyajian pembelajaran disesuaikan dengan media pembelajaran yang digunakan. Bila guru akan menggunakan media audio visual, pada saat pembelajaran tentu saja peserta didik disuruh melihat dan mengapresiasi tayangan media audio visual tersebut.
4. Mensimulasikan penyajian materi dengan media dan langkah-langkah pembelajaran yang telah dirancang. Pada saat simulasi pembelajaran berlangsung, dilaksanakan juga penilaian dari teman sejawat Dalam tahap perancangan, peneliti sudah membuat produk awal (prototype) atau rancangan produk. Pada konteks pengembangan, tahap ini dilakukan untuk membuat sistematika templet sesuai dengan kerangka isi hasil analisis kurikulum dan materi.

Dalam konteks pengembangan model pembelajaran, tahap ini diisi dengan kegiatan menyiapkan kerangka konseptual model dan perangkat pembelajaran (materi, media, alat evaluasi) dan mensimulasikan penggunaan model dan perangkat pembelajaran tersebut dalam lingkup kecil. Sebelum rancangan (design) produk dilanjutkan ke tahap berikutnya, maka rancangan produk tersebut perlu divalidasi. Validasi rancangan produk dilakukan oleh teman sejawat seperti dosen dari bidang studi/bidang keahlian yang sama. Berdasarkan hasil validasi teman sejawat tersebut, ada kemungkinan rancangan produk masih perlu diperbaiki sesuai dengan saran validator. Develop (Pengembangan) Thiagarajan membagi tahap pengembangan dalam dua

kegiatan yaitu: expert appraisal dan developmental testing. Expert appraisal merupakan teknik untuk memvalidasi atau menilai kelayakan rancangan produk.

Dalam kegiatan ini dilakukan evaluasi oleh ahli dalam bidangnya. Saran-saran yang diberikan digunakan untuk memperbaiki materi dan rancangan pembelajaran yang telah disusun. Developmental testing merupakan kegiatan uji coba rancangan produk pada sasaran subjek yang sesungguhnya. Pada saat uji coba ini dicari data respon, reaksi atau komentar dari sasaran pengguna model. Hasil uji coba digunakan memperbaiki produk. Setelah produk diperbaiki kemudian diujikan kembali sampai memperoleh hasil yang efektif. Dalam konteks pengembangan bahan ajar (buku atau modul), tahap pengembangan dilakukan dengan cara menguji isi dan keterbacaan modul atau buku ajar tersebut kepada pakar yang terlibat pada saat validasi rancangan dan peserta didik yang akan menggunakan modul atau buku ajar tersebut.

Hasil pengujian kemudian digunakan untuk revisi sehingga modul atau buku ajar tersebut benar-benar telah memenuhi kebutuhan pengguna. Untuk mengetahui efektivitas modul atau buku ajar tersebut dalam meningkatkan hasil belajar, kegiatan dilanjutkan dengan memberi soal- soal latihan yang materinya diambil dari modul atau buku ajar yang dikembangkan. Dalam konteks pengembangan model pembelajaran, kegiatan pengembangan (develop) dilakukan dengan langkah- langkah sebagai berikut.

1. Validasi model oleh ahli/pakar. Hal-hal yang divalidasi meliputi panduan penggunaan model dan perangkat model pembelajaran. Tim ahli yang dilibatkan dalam proses validasi terdiri dari: pakar teknologi pembelajaran, pakar bidang studi pada mata pelajaran yang sama, pakar evaluasi hasil belajar.
2. Revisi model berdasarkan masukan dari para pakar pada saat validasi
3. Uji coba terbatas dalam pembelajaran di kelas, sesuai situasi nyata yang akan dihadapi.
4. Revisi model berdasarkan hasil uji coba
5. Implementasi model pada wilayah yang lebih luas. Selama proses implementasi tersebut, diuji efektivitas model dan perangkat model yang dikembangkan. Pengujian efektivitas dapat dilakukan dengan eksperimen atau Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Cara pengujian melalui eksperimen dilakukan dengan membandingkan hasil belajar pada kelompok pengguna model dan kelompok yang tidak menggunakan model. Apabila hasil belajar kelompok pengguna model lebih bagus dari kelompok yang tidak menggunakan model maka dapat dinyatakan model tersebut efektif. Cara pengujian efektivitas pembelajaran melalui PTK dapat dilakukan dengan cara mengukur kompetensi sebelum dan sesudah pembelajaran. Apabila kompetensi sesudah pembelajaran lebih baik dari sebelumnya, maka model pembelajaran yang dikembangkan juga dinyatakan efektif. Disseminate (Penyebarluasan) Thiagarajan membagi tahap dissemination dalam tiga kegiatan yaitu: validation testing, packaging, diffusion and adoption.

Pada tahap validation testing, produk yang sudah direvisi pada tahap pengembangan kemudian diimplementasikan pada sasaran yang sesungguhnya. Pada

saat implementasi dilakukan pengukuran ketercapaian tujuan. Pengukuran ini dilakukan untuk mengetahui efektivitas produk yang dikembangkan. Setelah produk diimplementasikan, pengembang perlu melihat hasil pencapaian tujuan. Tujuan yang belum dapat tercapai perlu dijelaskan solusinya sehingga tidak terulang kesalahan yang sama setelah produk disebarluaskan. Kegiatan terakhir dari tahap pengembangan adalah melakukan packaging (pengemasan), diffusion and adoption. Tahap ini dilakukan supaya produk dapat dimanfaatkan oleh orang lain. Pengemasan model pembelajaran dapat dilakukan dengan mencetak buku panduan penerapan model pembelajaran. Setelah buku dicetak, buku tersebut disebarluaskan supaya dapat diserap (diffusi) atau dipahami orang lain dan digunakan (diadopsi) pada kelas mereka. Pada konteks pengembangan bahan ajar, tahap dissemination dilakukan dengan cara sosialisasi bahan ajar melalui pendistribusian dalam jumlah terbatas kepada guru dan peserta didik. Pendistribusian ini dimaksudkan untuk memperoleh respons, umpan balik terhadap bahan ajar yang telah dikembangkan. Apabila respon sasaran pengguna bahan ajar sudah

B. Langkah-langkah Pembelajaran

1. Materi Perkuliahan Pada pengembangan desain penelitian ini dilaksanakan pada mata kuliah Teknologi pembelajaran. Hal ini dikarenakan pada mata kuliah tersebut penerapan aplikasi google class sangatlah mendukung, sesuai dengan penjabaran mata kuliah teknologi pembelajaran yang berkaitan dengan penerapan media pembelajaran online. Pada mata kuliah ini materinya berkembang dengan pesat, kebutuhan akan pengayaan materi untuk mengupdate dan melengkapi materi- materi (komplemen) yang telah diberikan sebelumnya merupakan kebutuhan mendasar yang harus dipenuhi untuk mencapai dan meningkatkan kompetensi mahasiswa. Kebutuhan komplemen ini akan dapat dipenuhi dengan mudah karena mahasiswa yang mengikuti perkuliahan online dapat dengan cepat mencari dan melengkapi materi ajar yang dipelajari dari sumber-sumber lain yang ada di media online. (Fathoni, 2015).
2. Metode Pembelajaran yang digunakan pada desain penelitian ini adalah metode berkelompok (Kooperatif). Diharapkan dengan metode ini, mahasiswa dapat melakukan diskusi secara berkelompok dalam mengkaji pokok bahasan yang sedang di ulas. Selain itu dengan berkelompok akan memudahkan mahasiswa yang gagap teknologi untuk bisa langsung bertanya kepada temannya yang lebih mahir mengoperasikan teknologi belajar online melalui aplikasi google class.

Penggunaan aplikasi Google Class. Berikut langkah-langkah desain untuk memulai perkuliahan dengan menggunakan aplikasi Google Classroom:

1. Pendidik dan mahasiswa harus mendownload aplikasi google classroom melalui aplikasi playstore pada hardware android masing-masing.
2. Apabila aplikasi sudah terdownload baik mahasiswa maupun dosen wajib membuat akun email google.

3. Melakukan registrasi pada aplikasi google classroom dengan memasukkan email google yang sudah dibuat.
4. Dosen membuat kelas online dalam aplikasi google classroom. Kelas yang sudah dibuat memiliki kode khusus.
5. Mahasiswa yang sedang memprogram matakuliah teknologi pembelajaran harus menanyakan kode kelas online pada dosen pengampu matakuliah tersebut.
6. Setiap Mahasiswa memasukkan kode kelas online yang sudah diberikan oleh dosen pengampu mata kuliah teknologi pembelajaran apada aplikasi google classroom masing-masing.
7. Mahasiswa yang sudah memasukkan kode tersebut otomatis langsung bisa mengikuti kelas online mata kuliah teknologi pembelajaran.
8. Dosen memberikan instruksi pembentukan kelompok kepada mahasiswa menjadi 6 kelompok pada masing-masing kelas. Masing-masing kelompok terdiri dari 5 orang mahasiswa.
9. Pada ruang kelas online dosen dapat melakukan kontrak perkuliahan selama 1 semester dengan penjabarannya selama 14 tatap muka yang di kirim dalam bentuk file pdf dengan mengklik Classwork.
10. Dosen memasukkan mahasiswa pada kelas online, dan bertindak sebagai administrator.
11. Mahasiswa dapat membuka aplikasi kapanpun dan dimanapun serta dapat memberikan komentar di ruang kelas online pada fitur stream.
12. Pada pertemuan pertama dosen menshare berupa dokumen power point pada fitur classwork.
13. Dosen memberikan tugas perkuliahan dalam kelas online melalui fitur classwork, mahasiswa menerima tugas dan mengerjakannya secara berkelompok di tempat yang telah di sepakati oleh kelompok masing-masing.
14. Tugas-tugas yang diberikan kepada mahasiswa sudah diberi deadline oleh dosen pada hari, tanggal dan jam yang sudah ditentukan dan tidak boleh melewati batas waktu yang ditentukan, hal ini dapat dilihat dalam fitur notifikasi sehingga akan tampak apabila ada mahasiswa yang mengumpulkan tugas di luar waktu yang ditentukan.
15. Pada fitur kalender dapat menentukan pelaksanaan ujian UTS maupun UAS sehingga di tanggal yang ditentukan tersebut seluruh mahasiswa akan menerima notifikasi pada akun masing-masing. Notifikasi tersebut bersamaan dengan soal ujian.
16. Dalam google classroom setiap akun dapat menggunggah data pribadi mahasiswa.
17. Pada fitur setting dapat diatur kelas online yang sedang diajar untuk mengajar kelas bersama dengan beberapa kelas yang lain.

BAB III

HASIL DAN PEMBAHASAN

Desain yang sudah dirancang dalam penelitian ini sudah diterapkan dalam sistem pembelajaran pada mata kuliah teknologi pembelajaran mahasiswa semester III kelas A,B,C dan D di prodi PGMI Universitas Nurul Jadid. Pengambilan data dilakukan dengan teknik kuisisioner dengan menggunakan metode uji kelayakan BSNP (Badan standart nasional pendidikan) dengan prosentase yang ditinjau dari 3 faktor, diantaranya : a).Kelayakan Isi (Fitur dalam aplikasi). b). Kelayakan Penyajian. c).Kelayakan tujuan pembelajaran Pada kelayakan isi diperoleh prosentase sebesar 94,28 %, hal ini menunjukkan bahwa desain pembelajaran kelas online menggunakan aplikasi google classroom memenuhi kriteria dan valid.Pada kelayakan penyajian diperoleh prosentase sebesar 81,79 %, hal ini menyatakan bahwa desai yang dirancang sudah memenuhi teknik penyajian meliputi keruntutan konsep, kekonsistenan sistematika dan keseimbangan antar Bab. Pada pembelajaran kelas online google classroom tujuan pembelajaran mata kuliah teknologi pembelajaran memperoleh prosentase sebesar 84,14 %, diukur dari nilai akademis mahasiswa dalam penilaian ujian tengah semester dan ujian akhir semeste dengan menggunakan aplikasi google classroom.

BAB IV

PENUTUP

Dari hasil perolehan analisis data menunjukkan bahwa desain pembelajaran pada kelas profesional dengan menggunakan aplikasi google classroom yang dikembangkan telah layak digunakan dalam proses perkuliahan mata kuliah teknologi pembelajaran di tingkat universitas. Baik dari kelayakan Kelayakan Isi (Fitur dalam aplikasi), Kelayakan Penyajian dan Ketercapaian tujuan pembelajaran memiliki rata-rata prosentase 86,73 %. Hal ini menyatakan desain pembelajaran google classroom dinyatakan layak.

DAFTAR PUSTAKA

- Fallis, A. (2013). Pengembangan Kompetensi Profesional Guru Dari Perspektif Manajemen Kelas di SD Negeri 2 Pesawahan. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 9.
- Fathoni. (2015). Implementasi E-learning sebagai Komplemen dan Blanded Learning Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Pada Matakuliah Enterprise Resources Planning. *Jurnal Sistem Informasi*, 9.
- Nuranisyah (Tanjungpura). (2012). Kompetensi Profesional Guru Pada. *Jurnal Ilmiah*.
- Rozak, A. (2018). Desain Perkuliahan Bahasa Arab Melalui Google Classroom. *Arabiyat : Jurnal Pendidikan Bahasa Arab dan Kebahasaaraban*, 20.
- Soni. (2018). Optimalisasi Pemanfaatan Google Classroom Sebagai Media Optimalisasi Pemanfaatan Google Classroom Sebagai Media Pembelajaran Di Smk Negeri 1 Bangkinang. *Jurnal Pengabdian Untuk Mu NegeRI*, 20.