

**PENGUNAAN APLIKASI *GOOGLE CLASSROOM* PADA
PEMBELAJARAN SENI BUDAYA DI SMP NEGERI 31
BANDAR LAMPUNG**

Skripsi

Oleh :

**MAHESA FARDA ILLA
NPM 1713043011**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2022**

ABSTRAK

PENGUNAAN APLIKASI *GOOGLE CLASSROOM* PADA PEMBELAJARAN SENI BUDAYA DI SMP NEGERI 31 BANDAR LAMPUNG

Oleh

Mahesa Farda Illa

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penggunaan aplikasi *google classroom* pada pembelajaran seni budaya di SMP Negeri 31 Bandar Lampung. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif yang dilakukan dengan menjabarkan hasil penelitian menggunakan deskripsi kata-kata. Data yang diperoleh dalam penelitian ini berdasarkan hasil observasi, wawancara dan dokumentasi. Kemudian melalui tahap analisis data yang dilakukan melalui reduksi data, penyajian data dan verifikasi data. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran seni budaya menggunakan aplikasi *google classroom* di SMP Negeri 31 Bandar Lampung yang dirinci dalam tiga tahap yaitu, tahap persiapan yaitu dimulai dengan guru menyiapkan media dan perangkat pembelajaran untuk menunjang pembelajaran dengan membuat akun *google classroom* dan *whatsapp* yang kemudian didapatkan hasil bahwa setiap pertemuan terjadi peningkatan kehadiran siswa dalam pembelajaran. Kemudian pada kegiatan inti guru menggunakan beberapa fitur pada aplikasi *google classroom* dalam proses pembelajarannya yaitu menggunakan fitur kelas untuk masuk ke dalam kelas seni budaya, kemudian dalam mengirim materi pembelajaran maupun membuat folder guru menggunakan fitur tugas. Lalu pada tahap penutup, guru menggunakan *whatsapp* mengevaluasi dengan cara menanyakan materi pembelajaran yang disampaikan pada hari ini serta bertanya kepada siswa terkait kesulitan materi yang dipelajari hari ini kemudian menutup kelas tersebut dengan mengucapkan salam.

Kata Kunci: aplikasi *google classroom*, pembelajaran, media

ABSTRACT

USING APPLICATION GOOGLE CLASSROOM IN LEARNING ARTS AND CULTURE AT SMP NEGERI 31 BANDAR LAMPUNG

By

Mahesa Farda Illa

This study aims to describe the use of the google classroom application in learning arts and culture at SMP Negeri 31 Bandar Lampung. This study uses a qualitative research method which is carried out by describing the results of the study using descriptive words. The data obtained in this study are based on the results of observations, interviews and documentation. Then through the data analysis stage which is carried out through data reduction, data presentation and data verification. The results of this study indicate that learning arts and culture using the google classroom application at SMP Negeri 31 Bandar Lampung which were detailed in three stages, namely, the preparation stage, starting with the teacher preparing media and learning tools to support learning by creating a google classroom account and whatsapp which then showed that every meeting there was an increase in student attendance in learning. Then in the core activities the teacher uses several features in the google classroom application in the learning process, namely using the class feature to enter the cultural arts class, then sending learning materials and creating a teacher folder using the task feature. Then at the closing stage, the teacher using whatsapp in a way evaluates the learning material presented today and asks students about the difficulties of the material learned today and then closes the class by saying greetings.

Keywords: application google classroom, *learning*, *media*.

**PENGGUNAAN APLIKASI *GOOGLE CLASSROOM* PADA
PEMBELAJARAN SENI BUDAYA DI SMP NEGERI 31
BANDAR LAMPUNG**

Oleh :

Mahesa Farda Illa

Skripsi

**Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Mencapai Gelar
SARJANA PENDIDIKAN**

Pada

**Program Studi Pendidikan Tari
Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2022**

Judul Skripsi : PENGGUNAAN APLIKASI *GOOGLE CLASSROOM* PADA PEMBELAJARAN SENI BUDAYA DI SMP NEGERI 31 BANDAR LAMPUNG

Nama Mahasiswa : Mahesa Farda Illa

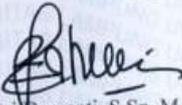
Nomor Pokok Mahasiswa : 1713043011

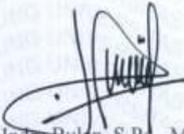
Jurusan : Pendidikan Bahasa dan Seni

Program Studi : Pendidikan Tari

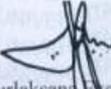
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan




Dr. Fitri Waryanti, S.Sn, M, Sn
NIP 198010012005012002


Indra Bulan, S.Pd., M.A
NIP 198903052019032011

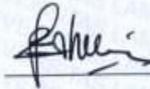
2. Ketua Jurusan Bahasa dan Seni


Dr. Nurlaksana Rusminto, M.Pd
NIP 196401061988031001

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

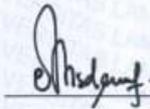
Ketua : Dr. Fitri Daryanti, S.Sn., M.Sn



Sekretaris : Indra Bulan, S.Pd., M.A



Anggota : Amelia Hani Saputri, S.Pd, M.Pd



2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Dr. Parman Raja, M.Pd
NIP. 196208041989051001

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 27 Juli 2022

PERNYATAAN SKRIPSI MAHASISWA

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Mahesa Farda Illa
Nomor Pokok Mahasiswa : 1713043011
Program Studi : Pendidikan Tari
Jurusan : Pendidikan Bahasa dan Seni
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan bahwa penelitian ini adalah hasil pekerjaan saya sendiri, dan sepanjang pengetahuan saya tidak berisi materi yang telah dipublikasikan atau ditulis oleh orang lain atau telah dipergunakan dan diterima sebagai pernyataan penyelesaian pada universitas atau institut lain.

Bandar Lampung, 27 Juli 2022
Menyatakan



Mahesa Farda Illa
NPM 1713043011

RIWAYAT HIDUP



Penulis bernama Mahesa Farda Illa dilahirkan di Kabupaten Lampung Timur pada tanggal 16 November 2000. Sebagai anak pertama dari bapak Murniadi dan Ibu Selamah. Tahun 2005 menempuh pendidikan di Taman kanak-Kanak (TK) Pertiwi Waymili Lampung Timur. Tahun 2011 telah menyelesaikan pendidikan di Sekolah Dasar (SD) Negeri 1 Pempen Kabupaten Lampung Timur, melanjutkan pendidikan di Madrasah Tsanawiyah (MTS) Negeri 1 Metro dan lulus pada tahun 2014. Tahun 2017 lulus dari pendidikan pada Madrasah Aliyah (MA) Negeri 1 Bandar Lampung kota Bandar Lampung. Pada tahun 2017 terdaftar sebagai mahasiswa Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni Program Studi Pendidikan Tari Fakultas keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung melalui jalur Seleksi Nasional Masuk Perguruan Tinggi Negeri (SNMPTN). Selama menjadi mahasiswa, penulis mengikuti berbagai organisasi diantaranya Ikatan Mahasiswa Seni Tari (IMASTAR) pada tahun 2018 sebagai Anggota. Bulan Januari hingga Februari 2022 melaksanakan penelitian di SMP Negeri 31 Bandar Lampung untuk meraih gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd)

MOTTO

Rahasia kesuksesan adalah mengetahui orang lain yang belum mengetahui
(*Aristotle onassis*)

Sesungguhnya ALLAH SWT, tidak akan mengubah keadaan suatu kaum
sebelum mereka mengubah keadaan mereka sendiri
(*Ali bin Abi Thalib*)

Jangan pergi mengikuti kemana jalan untuk mencapai tujuan,
Buat jalanmu sendiri dan tinggalkan jejak
(**Ralph waldo Emerson**)

PERSEMBAHAN

Bismillahirrohmanirrohim

Dengan menyebut nama Allah yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang. Segala Puji bagi Allah SWT tuhan semesta alam yang tidak henti-hentinya memberikan rahmat serta nikmat yang tak terhitung. Sholawat serta salam selalu tercurah kepada Nabi Allah Muhammad SAW. Karya ini saya persembahkan sebagai tanda bukti dan cinta kasihku kepada :

1. Bapakku tercinta, yaitu Bapak Murniadi yang senantiasa memberikan doa serta support sehingga aku bisa sampai di titik ini.
2. Ibuku tersayang, yaitu Ibu Selamah S.Pd yang senantiasa mendoakan, memberikan semangat dan dukungan yang tidak terduga dengan mempelajari banyak hal.
3. Keluarga Adik ku yang kedua Intan Nadifah dan Adik ku yang ketiga Suciko Riyadi Zaky memberikan semangat hidup untuk ku.
4. Almamater tercinta Universitas Lampung.

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur kehadirat Allah Yang Maha Esa atas segala rahmat dan nikmat-Nya sehingga skripsi ini dapat diselesaikan sebagai salah satu syarat dalam meraih gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Tari, Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung. Skripsi dengan judul Penggunaan aplikasi *Google Classroom* pada pembelajaran Seni budaya di SMP Negeri 31 Bandar Lampung”. Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan dan peranan berbagai pihak, untuk itu penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Karomani, M.Si., selaku Rektor Universitas Lampung
2. Prof. Dr. Patuan Raja, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung
3. Dr. Nurlaksana Eko Rusminto, M.Pd., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni Universitas Lampung
4. Agung Kurniawan, S.Sn., M.Sn., selaku ketua Program Studi Pendidikan Tari Universitas Lampung
5. Dr. I Wayan Mustika, M.Hum, selaku pembimbing akademik Pendidikan Tari Universitas Lampung
6. Dr. Fitri Daryanti, S.Sn, M.Sn., selaku pembimbing 1 atas kesabaran, bimbingan dan masukannya kepada penulis.
7. Indra Bulan, S.Pd., M.A., selaku pembimbing 2 atas kesabaran, bimbingan, dan masukannya kepada penulis.
8. Amelia Hani sapatni S.Pd, M.Pd., selaku pembahas atas wawasan dan masukannya kepada penulis.

9. Ibu dan bapak dosen Program Studi Pendidikan Tari Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
10. Keluarga besar Pendidikan Tari serta seluruh Staff dan bidang Akademik Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
11. Robby Saputra S.Pd., selaku guru Seni Budaya di SMP Negeri 31 Bandar Lampung.
12. Seluruh guru dan staff SMP Negeri 31 Bandar Lampung atas diberikan izin dalam pelaksanaan penelitian.
13. Sahabatku tempat berkeluh kesah Destina Putri Rahayu, Mega Suci Lestari terima kasih atas dukungan dan menjadi pelipur lara pahit manis perkuliahan.
14. Teman seperjuangan Wahidah Shella, Aji Maewan Atmaji, Robby Saputra, Anastasia Galuh, Resi Aprilisa, Elisa Putri, Carissa Noviyandari, Feri Setiawan, Diana Kusuma Putri, Nike Ramadhini, Mastiani Sepfitri yang telah berjuang bersama dengan pengalaman proses yang kita lalui.
15. Teman Kuliah Kerja Nyata (KKN) Abizul, Nimi, Putri, keke dan Dimas terima kasih untuk pengalaman berharganya.
16. Keluarga besar Mahasiswa Pendidikan Tari Angkatan 2010-2017, terima kasih telah menjadi keluarga dan mewarnai perkuliahan, kebersamaan dan kekeluargaannya.
17. Semua pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun demi kesempurnaan. Semoga skripsi ini dapat berguna dan bermanfaat bagi yang membaca.

Bandar Lampung, 27 Juli 2022
Penulis



Mahesa Farda Illa
NPM 1713043011

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK	ii
ABSTRACT	iii
HALAMAN PERSETUJUAN	iv
HALAMAN PENGESAHAN	v
PERNYATAAN SKRIPSI MAHASISWA	vi
RIWAYAT HIDUP	vii
MOTTO	viii
PERSEMBAHAN.....	ix
SANWACANA	x
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
BAB I PENDAHULUAN	
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah.....	4
1.3. Tujuan Penelitian	4
1.4. Manfaat Penelitian	4
1.5. Ruang Lingkup Penelitian	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
2.1. Penelitian Terdahulu	6
2.2. Kajian Pustaka.....	9
2.3. Kerangka Berpikir	19
BAB III METODE PENELITIAN	
3.1. Desain Penelitian	17
3.2. Fokus Penelitian.....	18
3.3. Lokasi dan Sasaran Penelitian	18
3.4. Sumber Data	19
3.5. Instrumen Penelitian	21
3.5. Teknik Keabsahan Data	24
3.5. Teknik Analisis Data	25
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
4.1. Gambaran Umum Lokasi Penelitian.....	26
4.2. Persiapan Penelitian.....	27
4.3. Hasil dan Pembahasan Penelitian	28
4.4. Temuan Penelitian.....	43

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

5.1. Simpulan44
5.2. Saran45

DAFTAR PUSTAKA46

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1.1 Tabel waktu penelitian	5
Tabel 2.1 Perbedaan dan Persamaan Penelitian Terdahulu.....	8
Tabel 3.1 Instrumen Pengamatan Penggunaan Aplikasi <i>Google classroom</i>	22
Tabel 3.2 Panduan wawancara Untuk Guru Seni Budaya	23
Tabel 3.3 Panduan wawancara Untuk Siswa	24
Tabel 4.1 Pengamatan Aktivitas Guru Menggunakan Aplikasi <i>Google Classroom</i> ..	28
Tabel 4.2 Pengamatan Aktivitas Siswa Menggunakan Aplikasi <i>Google Classroom</i>	30

DAFTAR GAMBAR

Halaman

Gambar 4.1 Profil SMP Negeri 31 Bandar Lampung	26
Gambar 4.2 Pengamatan pembelajaran seni budaya.....	30
Gambar 4.3 Absensi Pembelajaran seni budaya menggunakan aplikasi <i>whatsaap</i> ...	31
Gambar 4.4 Tampilan depan kelas seni budaya kelas 8.a.....	32
Gambar 4.5 Laman pemberian tugas	33
Gambar 4.6 Laman pembuatan tugas.....	33
Gambar 4.7 Tampilan Folder tugas.....	34
Gambar 4.8 Pengamatan dan wawancara.....	35
Gambar 4.9 Daftar siswa pengumpulan tugas.....	36
Gambar 4.10 Fitur pengiriman materi.....	38
Gambar 4.11 Pemberian materi pantomim.....	39

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Indonesia merupakan negara berkembang yang saat ini berusaha untuk menciptakan pendidikan yang baik. Pendidikan merupakan usaha yang dijalankan oleh seseorang atau kelompok orang lain agar menjadi dewasa atau mencapai tingkat hidup atau penghidupan yang lebih tinggi dalam arti mental (Habullah 2011:1). Melalui pendidikan diharapkan dapat merubah pola pikir manusia menjadi lebih luas dan tingkah laku yang berkualitas. Selain itu pendidikan juga sering disebut proses mendidik, proses mendidik tersebut secara umum biasanya dilakukan di sekolah, institut akademisi, universitas dan lain sebagainya. Dalam suatu instansi pendidikan, guru menjadi hal yang cukup penting dalam mendorong kualitas peserta didik yang baik dan berkarakter.

Adapun cara untuk menciptakan peserta didik yang baik dan berkarakter adalah dengan memperhatikan metode yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Kegiatan pembelajaran pada umumnya memiliki beberapa komponen pelaku di dalamnya yaitu guru dan peserta didik, selain kedua komponen tersebut salah satu komponen yang keberadaannya mempunyai peranan yang cukup penting yaitu media. Media yang dimaksud disini yaitu sebagai alat yang digunakan untuk mengirimkan isi materi atau pesan guru kepada peserta didik maupun peserta didik kepada guru. Media pembelajaran adalah media yang digunakan dalam pembelajaran berupa alat bantu guru dalam mengajar serta sarana pembawa pesan dari sumber belajar (Nunuk, S 2012:136). Keberadaan media bukan satu-satunya komponen yang menjamin keberhasilan suatu proses kegiatan

pembelajaran, namun tanpa adanya media yang mendukung maka kegiatan belajar tidak dapat dilaksanakan secara baik. Khususnya di sekolah, media pembelajaran sangat dibutuhkan untuk menciptakan pembelajaran yang baik dan menarik. Komponen dalam pembuatan media tersebut harus menjadi dorongan yang baik agar peserta didik mampu memahami pembelajaran yang sedang berlangsung di sekolah. Dengan memperhatikan hal tersebut guru diharapkan mampu kreatif serta inovatif dalam menciptakan suatu materi pembelajaran yang berkualitas.

Penggunaan *Google Classroom* sebagai salah satu upaya guru untuk mencapai tujuan pembelajaran tersebut yaitu dengan memanfaatkan kecanggihan teknologi yang dilihat dari perkembangan zaman sekarang ini yang tidak lepas dari teknologi informasi dan komunikasi. Komunikasi dan informasi merupakan teknologi yang digunakan sebagai sarana informasi dan komunikasi antar individu (Miningsih, 2015:4). Upaya pemanfaatan teknologi tersebut diketahui dapat mendukung guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran. Salah satunya yaitu aplikasi yang dapat membantu dalam proses pembelajaran maupun evaluasi di sekolah khususnya yaitu di SMP Negeri 31 Bandar Lampung. Pada sekolah tersebut, diketahui guru dan peserta didik menggunakan aplikasi *Google claszstdsroom* dalam pelaksanaan proses pembelajaran.

Google classroom atau dalam bahasa Indonesia yaitu ruang kelas *Google* adalah suatu pembelajaran yang diperuntukan terhadap setiap ruang lingkup pendidikan untuk masa pandemi *covid-19* yang sedang terjadi di Indonesia ini. Penggunaan aplikasi *Google classroom* ini bisa digunakan tanpa dipungut biaya, sehingga pemanfaatannya dapat dilakukan sesuai dengan kebutuhan. Fasilitas yang tersedia dalam *Google classroom* bertujuan untuk mendukung pembelajaran. Hal itu tentu sangat membantu guru dan peserta didik dalam melakukan pembelajaran daring (dalam jaringan) di rumah.

Berdasarkan observasi awal di SMP Negeri 31 Bandar Lampung khususnya pada kelas VIII A proses belajar mengajar dilakukan secara daring. Adapun aplikasi pembelajaran yang digunakan salah satunya yaitu aplikasi *google classroom*. Penggunaan aplikasi *google classroom* tersebut mampu diaplikasikan ke semua mata pelajaran salah satunya seni budaya. Berdasarkan pra-observasi diperoleh hasil awal bahwa penggunaan aplikasi *google classroom* di sekolah tersebut tidak selalu berjalan dengan baik. Hal ini dikarenakan proses pembelajaran melalui *google classroom* kelas VIII A tidak dapat mudah diakses oleh peserta didik sehingga dapat dilihat dari hasil belajar peserta didik dalam mengumpulkan tugas dan kuis pada saat proses pembelajaran dikelas, lokasi rumah tidak terjangkau akses *internet*, masalah yang lain yang terjadi dalam proses pembelajaran yaitu terdapat siswa yang tidak memiliki *gadget* untuk proses pembelajaran secara daring.

Dalam pembelajaran secara daring di SMP Negeri 31 Bandar Lampung diketahui bahwa proses pembelajaran seni budaya menggunakan *google classroom* tidak bisa melakukan via tatap muka khususnya untuk materi praktik namun guru mencari cara lain untuk mengembangkan pembelajaran yang mudah dipahami oleh siswa. Guru menggunakan aplikasi lain untuk mempermudah siswa pada saat proses pembelajaran praktik, namun dikarenakan kurangnya pelatihan sosialisasi dalam penggunaan *google classroom* atau media pembelajaran yang lain mengakibatkan penyampaian materi hanya terbatas kemampuan guru untuk memberikan materi.

Melihat latar belakang tersebut, penulis tertarik untuk meneliti terkait dengan “penggunaan aplikasi *google classroom* pada pembelajaran seni budaya di SMP Negeri 31 Bandar Lampung”. Untuk memfokuskan pada penggunaan aplikasi *google classroom* karena diketahui beberapa siswa tersebut mengalami kesulitan dalam menggunakan aplikasi *google classroom*.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dalam penelitian ini, maka diperoleh rumusan masalah yaitu :

Bagaimana penggunaan aplikasi *google classroom* pada pembelajaran seni budaya kelas VIII A di SMP Negeri 31 Bandar Lampung?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, Penelitian ini bertujuan:

Untuk mendeskripsikan penggunaan aplikasi *google classroom* pada pembelajaran seni budaya kelas VIII A di SMP Negeri 31 Bandar Lampung.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat bagi siswa

Bagi siswa di harapkan dapat memiliki kemampuan menguasai dan mengembangkan teknologi seperti aplikasi *google classroom* yang merupakan tuntutan zaman agar meningkatkan hasil belajar siswa

1.4.2 Manfaat bagi peneliti

Untuk menjadi acuan dasar dalam melakukan perkembangan terkait penelitian yang sama untuk penelitian selanjutnya dan menambah wawasan untuk peneliti

1.4.2 Manfaat bagi guru

Sebagai upaya guru untuk memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran yang dapat dipilih dan dimanfaatkan dengan menerapkan proses pembelajaran dan memajukan kemampuan siswa dalam berfikir

1.4.4 Manfaat bagi sekolah

Sebagai bahan pertimbangan bagi sekolah untuk memperbaiki praktik-praktik pembelajaran guru agar lebih efisien sehingga kualitas pembelajaran dan hasil belajar siswa meningkat

1.5 Ruang lingkup Penelitian

1.5.1. Objek Penelitian

Objek pada penelitian ini adalah penggunaan aplikasi *google classroom* pada mata pelajaran seni budaya kelas VIII A SMP Negeri 31 Bandar Lampung

1.5.2. Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah 30 siswa dalam 1 kelas VIII A di SMP Negeri 31 Bandar Lampung

1.5.3. Tempat Penelitian

Tempat penelitian ini bertempat di kelas VIII A di SMPN 31 Bandar Lampung

1.5.4 Waktu Penelitian

Waktu dalam penelitian yang dilakukan di SMP Negeri 31 Bandar Lampung, dilaksanakan melalui dua tahapan yaitu, tahap observasi dan pelaksanaan penelitian.

Tabel 1.1 tabel waktu penelitian

No.	Rencana kegiatan	Waktu pelaksanaan
1.	Pra Observasi	10 Agustus 2021
2.	Penyusunan proposal	9 September 2021
3.	Pelaksanaan penelitian	03 Januari 2022
4.	Pengolahan data	25 Februari 2022
5.	Penyusunan hasil penelitian	30 Februari 2022

II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Penelitian Terdahulu

Yuda Darmawan (2019) dalam penelitian yang berjudul Penggunaan Aplikasi *Google classroom* dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Kelas X SMA Jurusan IPS. Fokus permasalahan yaitu penggunaan aplikasi *google classroom* dapat meningkatkan hasil belajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh positif pembelajaran daring dengan penggunaan aplikasi *Google classroom*. Hal tersebut dapat berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media dengan menggunakan aplikasi *Google classroom* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas X Ilmu Pengetahuan Sosial 3 SMA Batik 2 Surakarta.

Dede Rival Novian (2019) dalam penelitian yang berjudul Optimalisasi Penggunaan *Google classroom* Sebagai Media *E-Learning* Bagi Mahasiswa Kedokteran Hewan Universitas Nusa Cendana. Fokus Permasalahan yaitu potensi pembelajaran *e-learning* dan optimalisasi penggunaan *Google classroom* sebagai media *e-learning* bagi mahasiswa kedokteran hewan Universitas Nusa Cendana. Hasil penelitian menunjukkan bahwa bertambahnya pengetahuan mahasiswa Kedokteran Hewan di Universitas Nusa Cendana tentang pembelajaran *online* yang interaktif dan menyenangkan dalam proses kegiatan belajar mengajar dan adanya produk *e-learning* yaitu sebagai media pembelajaran *online* yang mudah digunakan.

Ernawati (2018) dalam jurnal penelitian yang judul Pengaruh Penggunaan Aplikasi *Google classroom* Terhadap Kualitas Pembelajaran dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI di MAN 1 Kota Tangerang Selatan. Tujuan penelitian ini adalah menjelaskan pengaruh penggunaan *Google classroom* terhadap kualitas pembelajaran siswa pada mata pelajaran ekonomi kelas XI di MAN 1 Kota Tangerang Selatan. Hasil penelitian menyatakan bahwa penggunaan *Google classroom* meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi kelas XI di MAN 1 Kota Tangerang Selatan. Penggunaan *Google classroom* berpengaruh signifikan sebesar 2.44 kali terhadap hasil belajar siswa. Relevansi dengan penelitian ini yaitu penggunaan *google classroom*.

Penelitian terdahulu yang menjadi landasan terkait penggunaan *google classroom* dapat disimpulkan bahwa penelitian tersebut mampu memberikan wawasan bagi peneliti terhadap penggunaan aplikasi *google classroom* yang didalam aplikasi banyak fitur-fitur yang menarik untuk digunakan dalam proses pembelajaran dan juga memberikan dampak yang baik untuk guru dan siswa dalam memanfaatkan media pembelajaran.

Adapun relevansi antara penelitian terdahulu dengan penelitian yang saat ini diambil yaitu terletak pada media yang digunakan dalam pembelajarannya se perbedaan yang paling mendasar dari penelitian terdahulu dengan penelitian saat ini yaitu terletak pada fokus penelitian yang digunakan yaitu penelitian saat ini lebih menekankan bagaimana penggunaan aplikasi *google classroom* pada pembelajaran seni budaya di SMP Negeri 31 Bandar Lampung, dikarenakan ada beberapa siswa pada proses pembelajaran mereka mengalami kesulitan dan juga tidak ada pelatihan sebelumnya menggunakan aplikasi *google classroom*.

Tabel 2.1 Perbedaan dan Persamaan Penelitian Terdahulu

Nama Peneliti	Judul Penelitian	Perbedaan	Persamaan
Yuda Darmawan (2019)	Penggunaan aplikasi Google Classroom dalam upaya meningkatkan hasil belajar matematika pada siswa kelas X IPS 3 SMA Batik 2 Surakarta	<ul style="list-style-type: none"> • Jenis penelitian adalah Penelitian Tindakan Kelas, sedangkan penelitian yang akan dilakukan berjenis penelitian kualitatif • Objek penelitian : hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika sedangkankan peneliti ini dengan objek yaitu: penggunaan aplikasi pada pelajaran seni budaya 	Media yang digunakan yaitu <i>Google classroom</i>
Dede rival Novian (2019)	Optimalisasi Penggunaan <i>Google classroom</i> Sebagai Media <i>E-Learning</i> Bagi Mahasiswa Kedokteran Hewan Universitas Nusa Cendana.	<ul style="list-style-type: none"> • Subjek material penelitian terdahulu yaitu mahasiswa kedokteran hewan Universitas Nusa Cenda • Subjek pada penelitian ini yaitu siswa kelas VIII A di SMP Negeri 31 Bandar Lampung 	Media yang digunakan dalam penelitian terdahulu maupun penelitian yang akan dilakukan yaitu <i>Google Classroom</i>
Ernawati (2018).	Pengaruh Penggunaan Aplikasi <i>Google classroom</i> Terhadap Kualitas Pembelajaran dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI di MAN 1 Kota Tangerang Selatan	<ul style="list-style-type: none"> • Mata pelajaran digunakan yaitu Ekonomi, sedangkan penelitian ini yaitu seni budaya. • Metode penelitian kuantitatif sedangkan metode yang akan dilakukan penelitian ini yaitu kualitatif • Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu,observasi,wawancara,angket dan dokumentasi, penelitian yang akan dilakukan yaituobservasi,wawancara dan dokumentasi saja. 	Media yang digunakan dalam penelitian : <i>Google classroom</i>

2.2 Kajian Pustaka

2.2.1 Pembelajaran

Pembelajaran pada hakikatnya adalah suatu proses, yaitu proses mengatur, mengorganisasi lingkungan yang ada di sekitar peserta didik sehingga dapat menumbuhkan dan mendorong minat peserta didik (Siddik, 2006:67). Pembelajaran juga dikatakan sebagai proses memberikan bimbingan atau bantuan kepada peserta didik dalam melakukan proses belajar, sehingga peran guru sebagai pembimbing mampu memberikan strategi pembelajaran yang baik untuk peserta didik (Syaiful & Aswan, 2006:39). Menurut (Trianto, 2009: 19) mengungkapkan bahwa pembelajaran merupakan usaha sadar dari seorang guru untuk membelajarkan peserta didiknya (mengarahkan interaksi peserta didik dengan sumber belajar lain) dengan maksud agar tujuannya dapat tercapai. Penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang memungkinkan di dalamnya terdapat interaksi antara pendidik dan peserta didik sehingga terjadi aktivitas belajar yang terarah guna mencapai keberhasilan dalam belajar.

2.2.2 Pembelajaran *online* (*online learning*)

Pembelajaran online atau *online learning* merupakan pembelajaran yang dapat memfasilitasi pembelajar lebih luas, lebih banyak dan bervariasi, melalui fasilitas yang disediakan oleh sistem tersebut, pembelajar dapat belajar kapan dan dimana saja tanpa terbatas oleh jarak, ruang dan waktu (Munir, 2012), pembelajaran daring lebih dikenal dikalangan masyarakat sebagai pembelajaran online, dimana pembelajaran dilaksanakan didalam lingkup jaringan (daring) sehingga guru dan peserta didik tidak bisa bertatap muka secara langsung, pembelajaran daring menjadi salah satu solusi dalam pelaksanaan pembelajaran pada masa pandemi covid-19 (Pohan, 2020:2) sehingga dapat disimpulkan

bahwa Pembelajaran daring merupakan pembelajaran yang dilakukan tanpa tatap muka secara langsung antara peserta didik dan guru yang dilaksanakan melalui online yang menggunakan jaringan internet.

2.2.3 Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan alat yang digunakan untuk menjadi perantara dalam menyalurkan informasi atau pesan pengetahuan seputar pembelajaran kepada peserta didik, media pembelajaran baik itu sebagai alat, metode, dan teknik untuk lebih memudahkan komunikasi dan interaksi antar peserta didik dan guru dalam proses pembelajaran, (Haryoko, 2012:6). Maka dari itu peran media sangat penting selama proses pembelajaran, dikarenakan media dapat membantu dan memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran yang akan diberikan kepada peserta didik.

2.2.4 Kegunaan Media Pembelajaran

Secara umum Menurut (Sumiharsono dan Hasanah, 2017: 10-11) media pembelajaran mempunyai kegunaan antara lain :

- 2.2.4.1 Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistis.
- 2.2.4.2 Mengatasi keterbatasan ruang, waktu tenaga dan daya indra. Misalnya, objek yang besar bisa digantikan dengan gambar atau film bingkai. Gerak yang terlalu cepat atau lambat dapat dibantu dengan time elpse atau *high- speed photography* dll.
- 2.2.4.3 Menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara murid dengan sumber belajar. Penggunaan media pembelajaran secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif siswa,
- 2.2.4.4 Memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori dan kinestetiknya. Dengan adanya media pembelajaran memungkinkan siswa belajar sendiri-sendiri menurut kemampuan dan sifatnya.

2.2.4.5 Memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan respon yang sama. Hal ini dapat mengatasi sifat siswa yang unik ditambah lagi dengan lingkungan dan pengalaman yang berbeda, sedangkan kurikulum dan materi pendidikan ditentukan sama untuk setiap siswa.

2.2.5 Aplikasi (*App*)

Menurut (Syani & Werstantia, 2019: 88) aplikasi adalah sebuah perangkat lunak yang berisi sebuah coding atau perintah yang dimana bisa diubah sesuai dengan keinginan. Aplikasi salah satu perangkat yang banyak digunakan dalam beraktifitas baik itu didunia pekerjaan, bisnis, kehidupan sehari-hari maupun belajar. Jadi aplikasi dalam pembelajaran dapat dikatakan bahwa aplikasi bisa juga dipakai untuk proses pembelajaran yang dimana dapat menumbuhkan kreativitas dan keterampilan tertentu dalam bidang teknologi agar tercapainya suatu tujuan belajar.

2.2.5.1 *Google classroom*

Google classroom atau dalam bahasa Indonesia yaitu ruang kelas *Google* adalah sebuah serambi pembelajaran yang dapat diperuntukan terhadap ruang lingkup pendidikan yang dimaksudkan untuk membantu menemukan jalan keluar atas kesulitan yang dialami dalam membuat penugasan tanpa menggunakan kertas *paperless* (Iskandar dkk, 2020: 144).

Google classroom merupakan sebuah aplikasi yang memungkinkan terciptanya ruang kelas di dunia maya. Selain itu, *google classroom* bisa menjadi sarana distribusi tugas, submit tugas bahkan menilai tugas-tugas yang dikumpulkan (Herman dalam Hammi, 2017). Berdasarkan pada pendapat ahli di atas, bisa disimpulkan bahwa aplikasi *Google classroom* merupakan suatu sarana dari media

pembelajaran pada pembelajaran daring yang berlangsung saat ini guna memudahkan guru dan siswa dalam melakukan proses pembelajaran jarak jauh seperti penyampaian materi dan tugas kepada siswa dan sebaliknya pengumpulan tugas yang dilakukan secara daring di *handphone*.

2.2.5.2 Fitur-fitur aplikasi *Google classroom*

Fitur-fitur yang terdapat pada aplikasi *google classroom* yaitu sebagai berikut:

2.2.5.2.1 Fitur *Assignment*

Fitur *Assignment* merupakan salah satu fitur yang digunakan guru maupun siswa dalam mengetahui serta memberikan tugas pembelajaran di sekolah. Pada umumnya guru menggunakan fitur ini untuk mengirimkan dokumen atau file berisi tugas yang diberikan kepada siswa agar siswa dapat mengerjakan tugas yang diberikan.

2.2.5.2.2 Fitur Konferensi *Online*

Fitur Konferensi *Online* merupakan salah satu fitur yang digunakan untuk melakukan konferensi secara langsung namun *online*. Fitur ini mampu membuat konferensi online dengan aplikasi lain seperti *google meet*.

2.2.5.2.3 Fitur *Single View*

Fitur *single view* dimanfaatkan siswa untuk menampilkan semua tugas yang diberikan oleh pengajar. Pada guru fitur ini digunakan untuk melihat perkembangan siswa dalam mengumpulkan tugas maupun memberikan nilai.

2.2.5.2.4 Fitur Penyusunan Kelas *Online*

Fitur ini merupakan penyusunan banyak kelas yang

dapat dibuat oleh guru, saat siswa telah bergabung ke dalam kelas yang dibuat guru, maka secara otomatis tampilan kelas pada *google classroom*

2.2.5.2.5 Fitur Penilaian Langsung

Pada fitur ini, guru bisa memberikan penilaian serta evaluasi secara langsung. Ada banyak system yang bisa diberikan dari pengajar yaitu penilaian poin, penilaian kategori maupun tanpa penilaian.

2.2.5.2.6 Fitur *Announcement*

Fitur ini mampu membantu guru untuk memberikan informasi terhadap siswa. biasanya pengumuman berisi waktu tes, tenggat waktu pengumpulan tugas maupun informasi penting lainnya.

2.2.5.2.7 Fitur Transfer Kelas

Pada fitur ini, guru bisa mentransfer kelasnya ke pengajar lainnya tanpa membuat kelas baru. Pada fitur ini pengajar baru bisa melihat aktivitas yang sudah terjadi sebelumnya pada kelas tersebut. Fungsinya yaitu jika ada suatu tugas atau keperluan sehingga kelas harus dilimpahkan ke pengajar lain.

2.2.5.2.8 Fitur Integrasi Kelas

Pada fitur ini, guru bisa mengintegrasikan aplikasi *google classroom* dengan aplikasi lainnya seperti aplikasi *excite*, *code.org*, *quiziz* dllketika dibutuhkan dalam pengajaran.

2.2.5.2.9 Fitur *Google* Formulir

Pada fitur ini, pengajar bisa mengimpor skor kuis siswa ke *google* formulir sehingga pengajar bisa memberikan penilaian dengan system *real time*, bahkan guru juga bisa mengimpor penilaian tersebut ke dalam *google classroom*.

Dari beberapa fitur tersebut adapun fitur-fitur yang digunakan oleh guru berdasarkan pra-observasi yang dilakukan yaitu: Fitur *Assignment*, Fitur *Single View*, Fitur Penyusunan Kelas *Online*, Fitur Penilaian Langsung, dan Fitur *Announcement*. Beberapa fitur tersebut diketahui sangat sering digunakan guru karena memiliki kelebihan serta hal yang cukup membantu dalam membantu pengajaran yang terjadi disekolah.

2.2.5.3 Cara menggunakan *Google classroom*

Berikut langkah-langkah penggunaan *Google classroom* dalam pembelajaran seni budaya :

- 2.2.5.3.1 Buka website *Google* kemudian masuk pada laman *Google classroom*
- 2.2.5.3.2 Pastikan Anda memiliki akun *Google Apps for Education*. Kunjungi *Classroom.Google.com* dan masuk. Pilih apakah Anda seorang guru atau siswa, lalu buat kelas atau gabung ke kelas.
- 2.2.5.3.3 Guru dapat menambahkan siswa secara langsung atau berbagi kode dengan kelasnya untuk bergabung. Hal ini berarti sebelumnya guru di dalam kelas di sekolah sudah memberitahukan kepada siswa bahwa guru akan menerapkan *Google Classroom* dengan syarat setiap siswa harus memiliki email pribadi dengan menggunakan nama lengkap pemiliknya (tidak menggunakan nama panggilan/samaran).
- 2.2.5.3.4 Guru memberikan tugas mandiri atau melemparkan forum diskusi melalui laman tugas atau laman diskusi kemudian semua materi kelas disimpan secara otomatis ke dalam folder di *Google Drive*. Setelah langkah-langkah dilakukan, maka proses pembelajaran bisa dilakukan.

2.2.5.4 Kelebihan aplikasi *Google classroo*

Menurut Iftakhar (2016:13) menyatakan bahwa:

kelebihan dari aplikasi *Google classroom* antara lain yaitu:

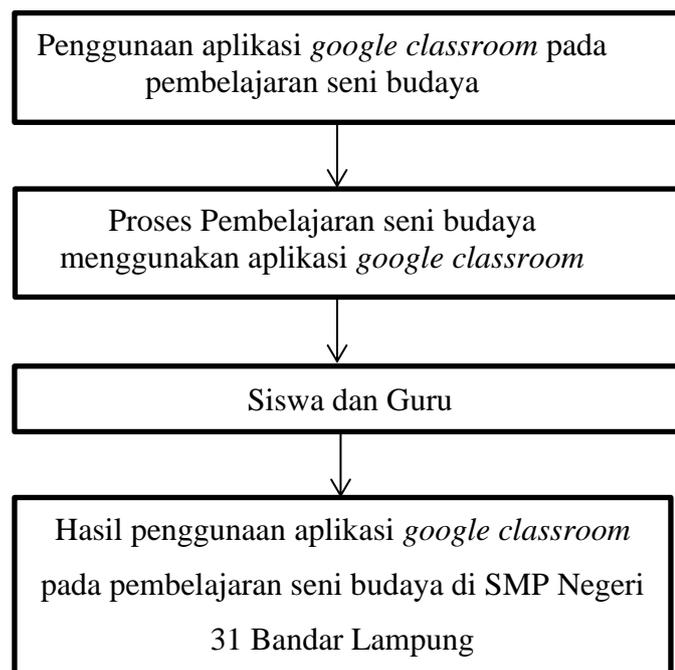
- 2.2.5.4.4 Mudah digunakan karena desain *Google classroom* kelas sengaja menyederhanakan antarmuka instruksional dan opsi yang digunakan untuk tugas pengiriman dan pelacakan; komunikasi dengan keseluruhan kursus atau individu juga disederhanakan
- 2.2.5.4.5 Menghemat waktu karena ruang kelas *Google* dirancang untuk menghemat waktu dengan mengintegrasikan dan mengotomatisasi penggunaan aplikasi *Google* lainnya.
- 2.2.5.4.6 Berbasis *cloud*. *Google classroom* menghadirkan teknologi yang profesional dan otentik untuk digunakan dalam lingkungan belajar karena aplikasi *Google* mewakili sebagian besar alat komunikasi.
- 2.2.5.4.7 *Fleksibel* karena aplikasi ini mudah diakses dan dapat digunakan oleh infrastruktur dan siswa di lingkungan belajar tatap muka dan lingkungan *online* sepenuhnya

2.2.5.5 Kekurangan aplikasi *Google classroom*:

- 2.2.5.5.1 *Google classroom* yang berbasis *Web* mengharuskan siswa dan guru untuk terkoneksi dengan jaringan internet.
- 2.2.5.5.2 Pembelajaran berupa individual sehingga mengurangi pembelajaran sosial siswa.
- 2.2.5.5.3 Apabila siswa tidak kritis dan terjadi kesalahan materi akan berdampak pada pengetahuannya.

2.3 Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi oleh masalah yang penting (Sekaran dalam Sugiyono, 2011: 60). Kerangka berpikir digunakan peneliti untuk pijakan dalam melakukan penelitian di SMP Negeri 31 Bandar Lampung yaitu



2.1 Skema Kerangka Berpikir
(Illa, 2022)

Kerangka berpikir tersebut menunjukkan bahwa objek yang diteliti yaitu penggunaan aplikasi *Google classroom* pada siswa dengan mata pelajaran seni budaya. Pada penelitian ini, peneliti ingin melihat bagaimana proses pembelajaran berlangsung menggunakan aplikasi *google classroom*. Harapannya untuk mendapatkan hasil bagaimana penggunaan aplikasi *google classroom* pada mata pelajaran seni budaya kelas VIII A di SMP Negeri 31 Bandar Lampung.

III. METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif yang bersifat deskriptif. Menurut (Sugiyono, 2017: 9) penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada aliran nyata, digunakan untuk meneliti pada kondisi objek yang alamiah, dimana penulis sebagai instrumen kunci, teknik pengumpulan data dilakukan secara triangulasi (gabungan atau simultan), analisis data bersifat induksi/kualitatif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna, makna adalah data yang sebenarnya, data yang pasti yang merupakan suatu nilai dibalik data yang tampak. Metode dalam penelitian yang dilakukan ini bertujuan untuk melihat mengenai penggunaan aplikasi *Google classroom* pada siswa kelas VIII A dalam pembelajaran seni budaya. Metode deskriptif dalam penelitian yang akan dilakukan ini diwujudkan dalam bentuk keterangan/gambaran tentang kejadian/kegiatan yang menyeluruh, kontekstual dan bermakna.

Desain penelitian merupakan rencana atau struktur penelitian yang digunakan sebagai pedoman dalam melakukan proses penelitian. Desain penelitian mencakup proses tahap persiapan dan tahap pelaksanaan. Tahap persiapan mencakup kegiatan pra observasi untuk pemilihan masalah serta lokasi penelitian. Tahap pemilihan masalah diawali dengan survey ke sekolah yang berjarak cukup dekat rumah peneliti dan lokasinya yang strategis serta mudah dijangkau sehingga lebih memudahkan peneliti dalam melakukan penelitian, sehingga diperoleh informasi bahwa sekolah tersebut melaksanakan pembelajaran secara daring dengan menggunakan aplikasi

Google classroom. Masalah yang ditemukan pada tahapan persiapan yaitu di SMP Negeri 31 Bandar Lampung dalam melakukan pembelajaran daring dengan menggunakan aplikasi *Google classroom* tidak berjalan dengan baik. Hal tersebut menjadi dasar untuk menentukan judul penelitian yang diteliti dan mempersiapkan proposal.

Adapun data pada penelitian ini didapatkan dari hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi. Wawancara dilakukan dengan narasumber penelitian yaitu guru seni budaya kelas VIII dan siswa kelas VIII A di SMP Negeri 31 Bandar Lampung. Observasi dilakukan di SMP Negeri 31 Bandar Lampung, dengan mengamati siswa kelas VIII A pada penggunaan aplikasi *Google classroom* dalam pembelajaran seni budaya. Kemudian dokumentasi, dilakukan pada saat penggunaan aplikasi *Google classroom* pada mata pelajaran seni budaya kelas VIII A. Data yang telah diperoleh kemudian akan dianalisis berdasarkan teori yang digunakan untuk selanjutnya dideskripsikan dan disimpulkan.

3.2 Fokus Penelitian

Fokus penelitian ini adalah penggunaan aplikasi *Google classroom* pada mata pelajaran seni budaya kelas VIII A di SMP Negeri 31 Bandar Lampung, peneliti ingin memfokuskan melihat penggunaan aplikasi tersebut pada siswa dalam penggunaan aplikasi *Google classroom*. Objek formal dalam penelitian ini yaitu penggunaan aplikasi *Google classroom*, sedangkan objek material yaitu pembelajaran seni budaya.

3.3 Lokasi dan Sasaran Penelitian

Lokasi penelitian di Jl. Campang Raya No.108 Campang Raya, Kec. Sukabumi, Kota Bandar Lampung. Alasan memilih siswa SMP Negeri 31 Bandar Lampung sebagai subjek penelitian karena sekolah tersebut dalam pembelajarannya menggunakan *Google classroom* kemudian masalah yang terdapat dalam penggunaannya membuat peneliti tertarik untuk dijadikan

sebagai penelitian. Sasaran penelitian ini adalah guru dan siswa kelas VIII A terdiri dari siswa laki-laki 18 dan siswa perempuan 14 dengan jumlah 32 siswa di SMP Negeri 31 Bandar Lampung.

3.4 Sumber Data

Data merupakan sekumpulan fakta yang digunakan untuk menjawab pertanyaan yang dibutuhkan dalam penelitian. Data deskripsi merupakan pendeskripsian atas data yang diperoleh peneliti (Juliandi, 2014: 118). Pada penelitian ini data diperoleh yaitu dengan menggunakan jenis atau metode dalam penelitian kualitatif, sumber data yang didapatkan penelitian ini yaitu berdasarkan hasil secara langsung berupa observasi, wawancara dan dokumentasi terhadap guru dalam melakukan pembelajaran menggunakan aplikasi *Google classroom* di SMP Negeri 31 Bandar Lampung. Jadi berikut adalah teknik pengumpulan data kualitatif berupa observasi, wawancara dan dokumentasi yang digunakan pada penelitian ini.

3.4.1 Observasi

Menurut (Sugiyono, 2017: 145), dari segi proses pelaksanaan pengumpulan data, observasi dibedakan menjadi *participant observation* (observasi berperan serta) dan *non participant observation*. Observasi yang dilakukan dari penelitian ini adalah observasi *non participant observation*, yaitu peneliti hanya sebagai pengamat jalannya penggunaan aplikasi *Google classroom* pada mata pelajaran seni budaya kelas VIII A di SMP Negeri 31 Bandar Lampung.

Hal-hal yang di observasi dalam penelitian yang dilakukan ini yaitu mengamati secara langsung penggunaan aplikasi *Google classroom* pada mata pelajaran seni budaya kelas VIII A di SMP Negeri 31 Bandar Lampung. Hal yang dilakukan peneliti pada saat observasi yaitu peneliti datang langsung ke sekolah dan mengamati guru dalam penggunaan aplikasi *Google classroom* serta mengamati secara

langsung bagaimana penggunaan *Google classroom* pada pembelajaran seni budaya kelas VIII A di SMP Negeri 31 Bandar Lampung.

3.4.2 Wawancara

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan teknik wawancara tidak struktur yaitu untuk mempermudah peneliti mendapatkan data yang mendalam dan terperinci dengan mengembangkan pertanyaan tentang penggunaan *Google classroom* pada pembelajaran seni budaya kelas VIII A SMP Negeri 31 Bandar Lampung, karena peneliti tidak mengetahui secara tepat mengenai apa yang sebenarnya hendak dituju, dengan demikian tujuan wawancara yang dilakukan untuk mencari informasi sebanyak-banyaknya yang mengarah kedalaman informasi dan dilaksanakan secara formal. Wawancara tidak terstruktur adalah wawancara yang memiliki suatu kebebasan dalam menyusun pertanyaan tanpa harus mengikuti pedoman wawancara yang tersusun secara sistematis berupa data yang lengkap.

Wawancara dilakukan kepada guru seni budaya kelas VIII A untuk mendapatkan informasi mengenai penggunaan aplikasi *Google classroom* pada mata pelajaran seni budaya. Selanjutnya mengenai langkah-langkah dalam penggunaan aplikasi *Google classroom* tersebut pada pembelajaran seni budaya peneliti melakukan wawancara terhadap guru seni budaya kelas VIII A secara langsung, yaitu peneliti mendatangi guru di sekolah pada setiap jadwal pembelajaran seni budaya. sedangkan kepada siswa, peneliti hanya melakukan wawancara melalui chat *whatsapp*, untuk mendapatkan data tentang tanggapan siswa terhadap penggunaan aplikasi *Google classroom*

3.4.3 Dokumentasi

Menurut (Riduwan, 2013: 77), dokumentasi adalah ditujukan untuk memperoleh data langsung dari tempat penelitian, meliputi buku-buku yang relevan, peraturan-peraturan, laporan kegiatan, foto-foto, film dokumenter, dan data yang relevan penelitian. Dokumentasi dalam penelitian ini dilakukan dengan mengumpulkan data berupa gambaran umum lokasi penelitian, foto dalam pembelajaran seni budaya menggunakan *Google Claassroom* di SMP Negeri 31 Bandar Lampung. Dokumentasi berupa foto pada pembelajaran mata pelajaran seni budaya di SMP Negeri 31 Bandar Lampung digunakan untuk melengkapi data primer hasil wawancara dan observasi yang akan dilakukan. Selain itu, melakukan pengambilan data berupa foto mengenai hasil penelitian. Untuk menunjang data kualitatif berupa catatan atau dokumentasi sekolah berupa data siswa dan absensi. Foto tersebut selanjutnya menjadi bahan pengamatan untuk memahami dalam objek penelitian.

3.5 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap dan sistematis sehingga lebih mudah diolah (Sujarweni, 2020: 76). Komponen penelitian ini adalah penggunaan aplikasi *Google classroom* pada pembelajaran seni budaya kelas VIII A di SMP Negeri 31 Bandar Lampung . Instrumen dalam penelitian ini adalah:

3.5.1 Lembar Pengamatan

Lembar pengamatan ini digunakan untuk mendapatkan informasi mengenai penggunaan *Google classroom* pada kelas VIII A di SMP Negeri 31 Bandar Lampung dengan menggunakan tabel sebagai berikut:

Tabel 3.1 Instrumen Pengamatan Penggunaan Aplikasi *Google classroom*

No	Aspek yang Diamati	Indikator	Ya	Tidak
1.	Fitur <i>Assignment</i>	1. Penggunaan fitur ini dalam pembelajaran memudahkan guru 2. Langkah- langkah penggunaan fitur ini pada pembelajaran 3. Proses pembelajaran menggunakan fitur ini	√ √ √	
2.	Fitur Konferensi <i>Online</i>	1. Penggunaan fitur ini dalam pembelajaran memudahkan guru 2. Langkah- langkah penggunaan fitur ini pada pembelajaran 3. Proses pembelajaran menggunakan fitur ini	√ √	√
3.	Fitur <i>Single View</i>	1. Penggunaan fitur ini dalam pembelajaran memudahkan guru 2. Langkah- langkah penggunaan fitur ini pada pembelajaran 3. Proses pembelajaran menggunakan fitur ini	√ √	√
4.	Fitur Penyusunan Kelas <i>Online</i>	1. Penggunaan fitur ini dalam pembelajaran memudahkan guru 2. Langkah- langkah penggunaan fitur ini pada pembelajaran 3. Proses pembelajaran menggunakan fitur ini	√ √ √	
5.	Fitur Penilaian langsung	1. Penggunaan fitur ini dalam pembelajaran memudahkan guru 2. Langkah- langkah penggunaan fitur ini pada pembelajaran 3. Proses pembelajaran menggunakan fitur ini	√ √ √	
6.	Fitur <i>Announcement</i>	1. Penggunaan fitur ini dalam pembelajaran memudahkan guru 2. Langkah- langkah penggunaan fitur ini pada pembelajaran 3. Proses pembelajaran menggunakan fitur ini	√ √ √	
7.	Fitur <i>Transfer</i> kelas	1. Penggunaan fitur ini dalam pembelajaran memudahkan guru 2. Langkah- langkah penggunaan fitur ini pada pembelajaran 3. Proses pembelajaran menggunakan fitur ini	√ √ √	
8.	Fitur Integrasi kelas	1. Penggunaan fitur ini dalam pembelajaran memudahkan guru 2. Langkah- langkah penggunaan fitur ini pada pembelajaran 3. Proses pembelajaran menggunakan fitur ini		√ √ √

3.5.2 Panduan Wawancara

Pedoman wawancara yang digunakan hanya berupa garis-garis besar permasalahan yang akan ditanyakan (Sugiyono, 2011: 140). Adapun pertanyaan yang peneliti tanyakan pada subjek, yaitu guru seni budaya dan siswa kelas VIII A. Berikut panduan wawancara dalam penelitian ini.

Tabel 3.2 Panduan wawancara Untuk Guru Seni Budaya

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Hal apa saja yang akan dilakukan sebelum menggunakan aplikasi <i>Google classroom</i> ?	
2.	Bagaimana keterampilan siswa menggunakan aplikasi <i>Google classroom</i> ?	
3.	Apakah pembelajaran menggunakan aplikasi <i>Google classroom</i> sesuai dengan kompetensi yang ingin dicapai?	
4.	Bagaimana respon siswa terkait pembelajaran menggunakan media pembelajaran yaitu aplikasi <i>Google Classroom</i> ?	
5.	fitur yang digunakan dalam aplikasi berbeda guru dan siswa ?	
6.	Bagaimana kemampuan siswa dalam menggunakan aplikasi <i>Google classroom</i> ?	
7.	Apakah siswa dapat mempresentasikan materi dengan mudah menggunakan aplikasi <i>Google Classroom</i> ?	

Tabel 3.3 Panduan Wawancara Untuk Siswa

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apakah kamu bisa belajar menggunakan aplikasi <i>Google classroom</i> , dan apakah penggunaan aplikasi <i>Google classroom</i> memiliki petunjuk penggunaannya?	
2.	Fitur-fitur apa saja yang terdapat pada aplikasi <i>Google classroom</i> ?	
3.	Ada keunggulan dan hambatan dalam penggunaan aplikasi <i>Google classroom</i> ?	
4.	Bagaimana pembelajaran menggunakan aplikasi <i>Google classroom</i> dapat meningkatkan kreativitas ?	
5.	Apakah fitur-fitur dalam aplikasi <i>Google Classroom</i> bisa anda pahami ?	
6.	Apakah siswa merasa kesulitan dalam join pada aplikasi google classroom?	
7.	Apakah siswa dapat mempresentasikan materi dengan mudah menggunakan aplikasi <i>Google classroom</i> ?	

3.6 Teknik Keabsahan Data

Pemeriksaan terhadap keabsahan data pada dasarnya, selain digunakan untuk menyanggah balik yang dituduhkan kepada penelitian kualitatif yang mengatakan tidak ilmiah, juga merupakan sebagai unsur yang tidak terpisahkan dari tubuh penelitian kualitatif (Moleong, 2007: 320). Keabsahan data dilakukan untuk membuktikan apakah penelitian yang dilakukan benar-benar merupakan penelitian ilmiah sekaligus untuk menguji data yang diperoleh. Penelitian ini menggunakan kriteria uji kredibilitas atau kepercayaan terhadap hasil data penelitian kualitatif. Teknik ini dilakukan dengan cara triangulasi. Pada penelitian ini menggunakan triangulasi sumber, triangulasi sumber merupakan uji kredibilitas data yang dilaksanakan dengan cara menguji data yang di peroleh dari beberapa sumber, triangulasi sumber yang digunakan peneliti ialah menguji data yang diperoleh dari guru , siswa, wakil kepala sekolah. kelas VIII A di SMP Negeri 31 Bandar Lampung.

3.7 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data adalah proses mencari, meringkas dan mengelompokkan semua data yang diperoleh peneliti dari observasi wawancara dan dokumentasi yang kemudian akan dilakukan analisis data. Miles dan Huberman dalam (Sugiyono, 2019: 369-374) menyatakan bahwa, analisis data dalam penelitian kualitatif dilakukan pada saat pengumpulan data berlangsung, dan pengumpulan data pada periode tertentu. Menurut Sugiyono (2014: 338) mengemukakan ada 3 tahap dalam menganalisis, yaitu sebagai berikut:

a. Reduksi Data (*Data Reduction*)

Reduksi data berarti meringkas, memilih hal-hal pokok, fokus pada hal-hal yang penting, kemudian menemukan tema dan pola serta menghilangkan hal yang tidak perlu. Data yang berkurang akan memberikan gambar yang lebih jelas dan memudahkan peneliti untuk melakukan pengumpulan data selanjutnya.

b. Penyajian Data

Dengan mendisplay atau menyajiakan data akan memudahkan untuk memahami apa yang terjadi selama penelitian berlangsung. Penyajian data merupakan proses pengumpulan informasi yang disusun berdasarkan kategori atau pengelompokan-pengelompokan yang diperlukan. Data penelitian ini berdasarkan pembelajaran seni budaya menggunakan metode deskriptif kualitatif yang fokus pada penggunaan aplikasi *Google classroom* di SMP Negeri 31 Bandar Lampung.

c. Verifikasi

Langkah terakhir dalam teknik analisis data adalah verifikasi data. Verifikasi data dilakukan apabila kesimpulan awal yang dikemukakan masih bersifat sementara, dan akan ada perubahan-perubahan bila tidak dibarengi dengan bukti yang valid dan konsisten saat penelitian kembali kelapangan.

V. SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan penelitian deskriptif kualitatif yang berjudul “Penggunaan aplikasi *google classroom* pada Pembelajaran Seni Budaya di SMP Negeri 31 Bandar Lampung” yang telah dilakukan peneliti selama empat kali pertemuan. Maka didapatkan hasil bahwa penggunaan aplikasi *google classroom* pada pembelajaran seni budaya dilakukan dalam tiga tahap dalam pembelajaran yaitu: persiapan, kegiatan inti dan penutup. Adapun persiapan yang dilakukan guru yaitu guru menyiapkan perangkat pembelajaran dan memperlihatkan siswa di aplikasi *whatsapp*. Pada tahap persiapan, guru belum menggunakan aplikasi *google classroom*, karena guru ingin memudahkan siswa dalam melakukan absen dengan menggunakan aplikasi *whatsapp* pada kegiatan awal pembelajaran yang dilakukan guru dianggap efektif melihat respon siswa baik dari segi kualitas, kuantitas dan waktu yang digunakan dalam proses pembelajaran. Dilihat dari absen yang di list oleh siswa terjadi peningkatan pada setiap pertemuannya.

Pada tahap kegiatan inti guru melakukan beberapa hal dalam proses pembelajarannya menggunakan aplikasi *google classroom* yaitu dalam mengirim materi pembelajaran maupun membuat folder tugas menggunakan aplikasi *google classroom*, proses tersebut dianggap efektif karena mempermudah guru dalam mengirimkan materi maupun mengirimkan tugas kepada siswa dan juga mempermudah siswa dalam mengakses tugas yang diberikan. Lalu pada tahap akhir yaitu penutup, guru kembali mengevaluasi materi pembelajaran yang disampaikan pada

hari ini dan bertanya kepada siswa terkait kesulitan materi pelajari hari ini dan jika siswa dirasa tidak ada kesulitan, guru menutup kelas tersebut dengan mengucapkan salam, pada tahap penutup pun terlihat respon siswa yang menjawab salam guru saat menutup kelas dalam mengakhiri pembelajaran. Diketahui juga bahwa beberapa siswa memiliki kendala dalam penggunaan aplikasi *google classroom* yaitu kuota, sinyal dan handphone yang tidak support dalam menggunakan aplikasi tersebut.

5.2 Saran

Berdasarkan simpulan data di atas, terdapat beberapa saran diantaranya:

1. Bagi siswa, penggunaan aplikasi ini diperlukan pelatihan dengan siswa terkait penggunaan aplikasi *google classroom*.
2. Bagi guru, dalam penelitian ini diharapkan dapat memahami lebih spesifik terkait penggunaan aplikasi *google classroom* dan diharapkan lebih kreatif dalam menciptakan materi ajar agar siswa tidak merasa bosan saat proses pembelajaran berlangsung.
3. Bagi Sekolah, perlu adanya peningkatan aktivitas di sekolah dalam penggunaan aplikasi *google classroom*.

DAFTAR PUSTAKA

- Bulan, I., Batubara, H. S., Kurniawan, A., Riyanda, A. R., dkk. (2022). Performance Evaluation of Certified Teachers Using the Charlotte Danielson Model Approach. *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 4(4), 5248-5255.
- dkk. (2015). Transformasi kuttaw lampung dari beladiri menjadi seni pertunjukan tari pedang. Yogyakarta: repository.ugm.ac.id.
- (2019). Tari Melinting Tari Melinting di Masa Lalu dan Masa Kini. *Jurnal Seni Tari*, 8(1), 95-102
- Daryanti, F. (2010). Perubahan Bentuk Pertunjukan Tari Nyambai di Lampung Barat. *Dewa Ruci: Jurnal Pengkajian dan Penciptaan Seni*, 6(3).
- Daryanti, F., Rusmardiana, A., Sjachro, D. W., Yanti, D., & Iskandar, A. (2022). Students' Perception on the Use of Kahoot as a Learning Media. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 14(2), 2205-2212
- Darmawan, Y. (2019). Penggunaan Aplikasi *Google classroom* Dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika pada Siswa Kelas X SMA Jurusan IPS.
- Siddik Dja'far, (2006) Ilmu Pendidikan Islam, Bandung: Citapustaka Media, hl 39.
- Elisa dalam Syani & Werstantia (2019). Perancangan Aplikasi, *Jurnal Ilmiah Ilmu dan Teknologi Rekayasa*, ISSN : 2615-0387, Vol. 1, No. 2, September 2019.
- Ernawati (2018) dalam jurnal yang judul Pengaruh Penggunaan Aplikasi *Google classroom* Terhadap Kualitas Pembelajaran dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI di MAN 1 Kota Tangerang Selatan.
- Hammi. (2017). Implementasi *Google classroom* Pada Kelas XI IPA MAN 2 Kudus. Universitas Negeri Semarang.
- Habullah. (2011). *Dasar-dasar Ilmu Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.

- Haryoko, S. (2012). Efektivitas pemanfaatan media audio-visual sebagai alternatif optimalisasi model pembelajaran. *Jurnal Edukasi Elektro*, 5(1).
- Iftakhar, Shampa. (2016). *Google classroom: What Works and How?*. *Journal of Education and Social Sciences*, 1 3 (feb),hl 12-18.
- Iskandar, dkk. (2020). Aplikasi Pembelajaran TIK. Yayasan Kita Menulis.
- Miningsih, S. (2015). Implementasi TIK dalam Pembelajaran Mendengarkan di Sekolah Dasar. *Teknodika*, 1 (1).
- Munir. (2012). *Pembelajaran Jarak Jauh* (2nd ed.). Bandung: Alfabeta.
- Moleong, Lexy. (2007). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Karya
- Novian, D. R. (2019). Optimalisasi Penggunaan *Google classroom* Sebagai Media E- Learning Bagi Mahasiswa Kedokteran Hewan Universitas Nusa Cendana. *Jurnal Pengabdian pada masyarakat membangun negeri*, 3(2),7-12.
- Pohan,A. E. (2020). *Konsep Pembelajaran Daring Berbasis Pendekatan Ilmiah*. Penerbit. Cv. Sarnu Untung.
- Riduwan (2013). *Rumus dan Data Dalam Analisis Statistika*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono, M. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Penerbit. Alfabeta
- Sugiyono, (2011). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- (2014). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: CV. Alfabeta.
- (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif ,Kualitatif ,Dan R&D*.<https://doku.pub/documents/download-metode-penelitian-kuantitatif-kualitatif-dan-rd-sugiyono-pdf-oq1nrmj3po2>
- Sumiharsono, R., & Hasanah, H. (2017). *Media Pembelajaran: Buku Bacaan Wajib Dosen, Guru dan Calon Pendidik*. Pustaka Abadi. *Hlm 10-11*
- Syaiful Bahri Djamarah & Aswan Zain (2006), *Strategi Belajar Mengajar*, Jakarta: Rineka Cipta, .hl 67
- Syani, M. (2019). Aplikasi kode ICD 10 berbasis Android guna menunjang perekam Medis di Program Studi Rekam Medis Info Kesehatan Politeknik TEDC Bandung. *Jurnal TEDC*, 8(2), 178-185.
- Trianto. (2009). *Model pembelajaran terpadu*. Jakarta: PT BUMI AKSARA.

Sujarweni, V.W. (2020). *Metodelogi Penelitian Lengkap, Praktis dan Mudah Dipahami*. Yogyakarta : Pustaka Baru Press

Sumiharsono, R., & Hasanah, H. (2017). *Media Pembelajaran: Buku Bacaan Wajib Dosen, Guru dan Calon Pendidik*. Pustaka Abadi. *Hlm 10-11*

Suryani, Nunuk. (2012). *Strategi Belajar Mengajar*. Yogyakarta: Ombak.