

PENINGKATAN AKTIFITAS BELAJAR MAHASISWA DENGAN MEDIA PEMBELAJARAN KELAS VIRTUAL *GOOGLE CLASSROOM*

Hilyah Ashoumi^{1*} dan Mochammad Syafiuddin Shobirin²

FAI Universitas KH. A. Wahab Hasbullah, Jombang^{1*}

Fakultas Pertanian, Universitas KH. A. Wahab Hasbullah, Jombang²

*E-mail: hira@unwaha.ac.id

Abstract

Technology-based learning media are now becoming very much needed in higher education institutions both for students and lecturers. The ability and sophistication of google classroom as web-based and mobile-based learning in some studies can increase students' interest, motivation and learning outcomes for better, performance in data storage and presenting dynamic content such as stable video makes researchers interested in researching the development of the virtual classroom google classroom on PAI courses in non-Islamic faculties as an effort to support student learning activities. The purpose of this study is to develop PAI teaching materials using Google classroom virtual classroom and how PAI teaching materials using google classroom virtual classroom can support student learning activities. In this study, a study was carried out that created a media content design that was presented through Google classroom by validating or testing the effectiveness, efficiency and practicality of the product. The results of this study are expected to be a reference and material for PAI instructors/lecturers in the implementation of learning. This research methods uses development research which is usually abbreviated with R n D so that the research steps through seven stages namely, (1) analysis of potential and problems, (2) data collection, (3) product design, (4) design validation, (5) design improvements, (6) product trials, (7) product revisions.

Keywords: Learning Activities, Google Classroom, Islamic Education.

Abstrak

Media Pembelajaran berbasis teknologi kini menjadi hal yang sangat dibutuhkan di perguruan tinggi baik bagi mahasiswa maupun dosen. Kemampuan dan kecanggihan google classroom sebagai e-learning berbasis web dan mobile di beberapa penelitian dapat meningkatkan minat, motivasi serta hasil belajar peserta didik menjadi lebih baik. Performa dalam penyimpanan data serta menyajikan konten dinamis seperti video yang stabil membuat peneliti tertarik untuk meneliti pengembangan kelas virtual google classroom pada Mata Kuliah PAI di Fakultas Non-Agama Islam sebagai upaya mendukung aktifitas belajar mahasiswa. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan Bahan Ajar PAI dengan menggunakan kelas virtual Google classroom serta bagaimana Bahan Ajar PAI menggunakan kelas virtual google classroom dapat mendukung aktifitas belajar mahasiswa. Di dalam penelitian ini, dilakukan suatu penelitian yang membuat suatu rancangan konten media yang disajikan melalui google classroom

dengan memvalidasi atau menguji efektivitas, efisiensi, dan kepraktisan produk tersebut. Hasil dari penelitian ini diharapkan bisa menjadi referensi dan bahan bagi Pengajar/Dosen PAI dalam pelaksanaan pembelajaran. Metode penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan yang biasanya disingkat dengan R n D sehingga langkah-langkah penelitian melalui tujuh tahap yakni, (1) analisis potensi dan masalah, (2) pengumpulan data, (3) desain produk, (4) validasi desain, (5) perbaikan desain, (6) uji coba produk, dan (7) revisi produk.

Kata kunci: *Aktifitas Belajar, Google Classroom, Pendidikan Agama Islam.*

1. PENDAHULUAN

Salah satu hal yang bisa dimanfaatkan oleh dunia pendidikan terutama bagi dosen dalam kegiatan pembelajaran PAI ini adalah pemanfaatan aplikasi *Google Classroom*. Aplikasi ini masih jarang digunakan oleh sebagian besar para pendidik PAI di Indonesia. Layanan ini diasumsikan menjadi salah satu layanan dalam menjawab persoalan dan tantangan di kelas. Seperti terbatasnya waktu Mata Kuliah PAI sehingga waktu untuk berdiskusi dan mengkaji lebih dalam suatu tugas atau materi PAI ini bisa lebih leluasa dilakukan. (Sadiman, dkk, 2012). Pradana menjelaskan juga bahwa kelas yang menggunakan *Tools Google Classroom* pada model pembelajaran *Project Based Learning* memiliki nilai rata-rata yang baik. Aplikasi *Google Classroom* termasuk layanan dari *G-Suite Google* untuk pendidikan, yang didalamnya dapat digunakan dengan aman, tanpa iklan dan mendapat dukungan penuh dari salah satu perusahaan IT terbesar di dunia yaitu *Google*. Salah satu bagian terpenting dari aplikasi *Google Classroom* adalah terintegrasinya aplikasi favorit seperti *youtube* dan *google drive* ke dalam *Google Classroom* tersebut sehingga memudahkan pengguna (dosen maupun mahasiswa) dalam mengelola dokumen video pembelajaran maupun dokumen pembelajaran lainnya dengan ukuran file yang besar. Selain itu, *smartphone* android yang hampir semua

orang memilikinya dapat digunakan untuk menjalankan Aplikasi *Google Classroom* ini.

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah mempertanyakan 2 (dua) hal yaitu bagaimana membangun Kelas Virtual *Google Classroom* dengan untuk mendukung pembelajaran mahasiswa dan bagaimana mengembangkan konten media di dalam Kelas Virtual *Google Classroom* yang mendukung aktifitas belajar mahasiswa pada Mata Kuliah PAI.

Tujuan dari penelitian ini adalah dengan diciptakannya kelas virtual google classrom pembelajaran mahasiswa dapat dilakukan melalui alat *smartphone* maupun komputer/laptop secara menarik dan nyaman serta dapat difungsikan kapan saja dan dimana saja. Sedangkan melalui pengembangan konten media, diharapkan mahasiswa mendapat banyak Materi PAI serta kesempatan untuk berdiskusi dengan mudah sehingga tercapainya tujuan operasional dari Mata Kuliah PAI yaitu mahasiswa memiliki landasan pengembangan kepribadian yang kuat untuk menjadi kaum intelektual yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berbudi pekerti luhur, berpikir filosofis, bersikap rasional, dan dinamis berpandangan luas, ikut serta dalam kerjasama antar umat beragama dalam rangka pengembangan dan pemanfaatan ilmu dan teknologi serta seni untuk kepentingan nasional dapat terwujud.

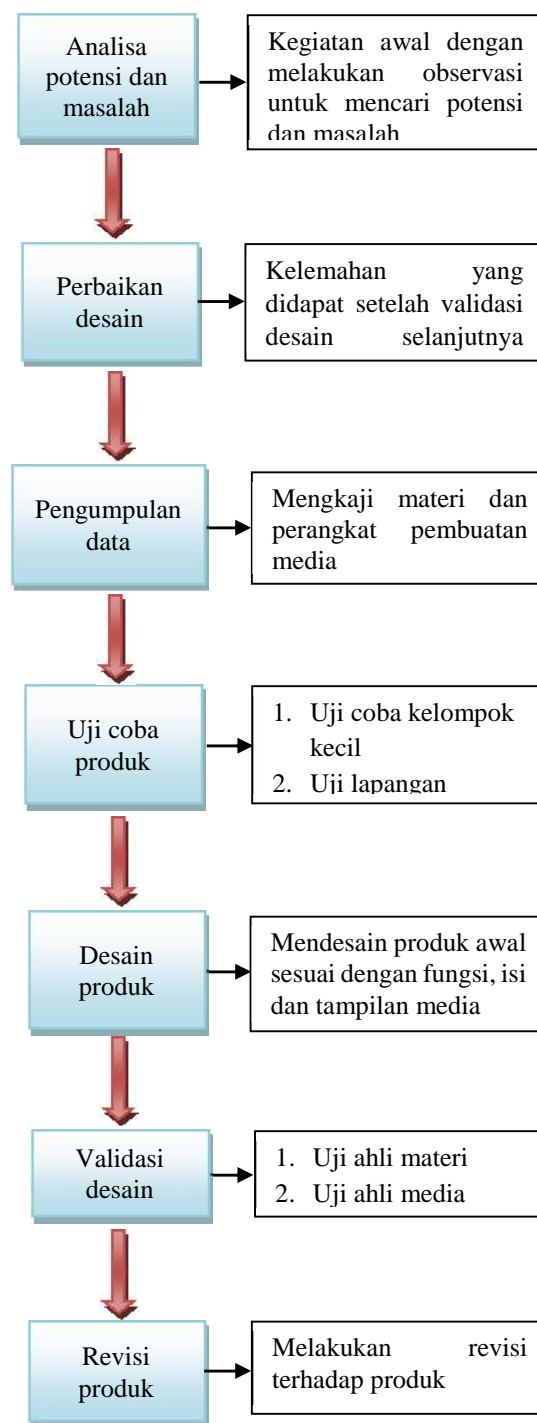
Hasil dari penelitian ini diharapkan mampu memberi kontribusi terhadap dunia pendidikan baik secara teoritis maupun praktis. Secara teoritis, penelitian ini diharapkan mampu memberikan sumbangsih ilmu di bidang pembelajaran, terutama pembelajaran PAI dengan menggunakan *Google Classroom*.

Secara praktis, penelitian ini diharapkan mampu membantu atau memberikan solusi bagi para pendidik maupun praktisi pendidikan lainnya yang mempunyai kendala dalam pembelajaran PAI. Kelas virtual *Google Classroom* ini bisa dijadikan alternative maupun variasi dalam pembelajaran PAI. Lebih dari itu hasil penelitian ini bisa di jadikan referensi atau rujukan bagi peneliti-peneliti yang lain untuk menemukan atau menggunakan media pembelajaran yang lebih baik dan lebih cocok dalam pembelajaran PAI demi kemajuan dunia pendidikan.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan yang biasanya disingkat dengan R n D. Tujuan dari pengembangan adalah untuk menciptakan sebuah produk pengembangan (Borg &Gall, 2003; Richey & Klein, 2007). Produk yang dikembangkan pada penelitian ini adalah bahan ajar untuk Mata Kuliah PAI.

Penelitian ini mengadopsi model yang dikembangkan oleh Borg and Gall (2003). Menurut Borg & Gall (2003), penelitian pengembangan terdiri dari sepuluh langkah namun karena keterbatasan tenaga, waktu, dan biaya, maka peneliti memodifikasi langkah-langkah pengembangan menjadi tujuh tahap yakni, (1) analisis potensi dan masalah, (2) pengumpulan data, (3) desain produk, (4) validasi desain, (5) perbaikan desain, (6) uji coba produk, (7) revisi produk.



Gambar 1. Tahapan Pengembangan Kelas Virtual *Google Classroom* pada Mata Kuliah PAI untuk Mendukung Aktifitas Belajar Mahasiswa

3. HASIL DAN DISKUSI

3.1 Hasil Pengembangan Media

Penelitian pengembangan ini dilakukan di Universitas KH. A. Wahab Hasbullah

(UNWAHA) Jombang dengan total jumlah subyek penelitian yaitu 30 peserta didik Fakultas Pertanian. Pelaksanaan penelitian ini pada bulan Januari sampai Oktober 2019. Hasil pengembangan yang dilakukan pada penelitian ini adalah menghasilkan media pembelajaran yang diakses melalui Kelas Virtual *Google Classroom* sebagai pendukung aktifitas pembelajaran PAI.

3.2 Kelayakan Media

Langkah-langkah yang digunakan dalam menguji kelayakan media Kelas Virtual *Google Classroom* sebagai pendukung aktifitas pembelajaran PAI pada konsep kerukunan antar umat beragama, disesuaikan dengan prosedur pengembangan Model Borg and Gall yang dijelaskan sebagai berikut:

a. Potensi dan Masalah

Potensi yang ada dipenelitian ini yaitu, sesuai dengan adanya teknologi informasi dan komunikasi pada zaman sekarang yang memungkinkan pembelajaran berlangsung pada kelas virtual serta sarana dan prasarana penunjang cukup memadai di fakultas yang diobservasi, juga tersedianya sarana komputer dan internet. Dengan adanya potensi tersebut peneliti mengembangkan media pembelajaran *Google Classroom* sebagai pendukung aktifitas pembelajaran PAI. Potensi tersebut berguna untuk meminimalisir permasalahan pembelajaran di kelas yaitu terbatasnya waktu Mata Kuliah PAI sehingga waktu untuk berdiskusi dan mengkaji lebih dalam suatu tugas atau materi PAI ini bisa lebih leluasa dilakukan dengan adanya media pembelajaran *Google Classroom*.

b. Pengumpulan Data

Setelah potensi dan masalah diidentifikasi, selanjutnya dilakukan pengumpulan data. Pengumpulan data tersebut penting untuk mengetahui

kebutuhan dari mahasiswa terhadap produk yang dikembangkan melalui penelitian dan pengembangan. Dari data yang diperoleh, bahwasanya di kampus tersebut belum terdapat sebuah media pembelajaran PAI berbasis teknologi informasi dan komunikasi khususnya Kelas Virtual *Google Classroom*.

c. Desain Produk

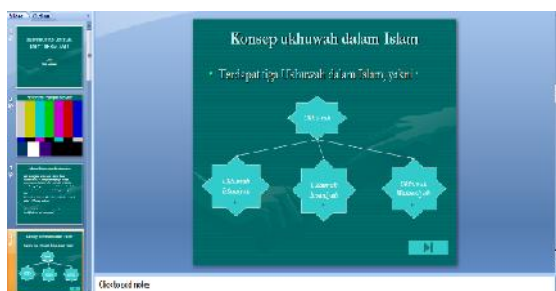
Setelah pengumpulan data, selanjutnya mendesain produk awal media pembelajaran *Google Classroom* sebagai pendukung aktifitas pembelajaran, dengan menyesuaikan kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator, tujuan pembelajaran, serta silabus berdasarkan kurikulum kampus Unwaha. Proses pembuatan media *Google Classroom* sebagai pendukung aktifitas pembelajaran yaitu mengumpulkan bahan-bahan pembuatan media (gambar dan materi), membuat produk awal berupa poster. Setelah bahan-bahan terkumpul maka dilakukan pengembangan produk yang terdiri dari beberapa bagian materi dalam bentuk poster, video ceramah, dan *power point* (Gambar 2-4).



Gambar 2. Materi Media Poster

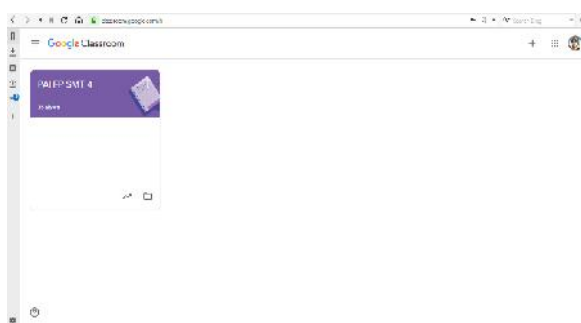


Gambar 3. Materi Media Video



Gambar 4. Materi Media Power Point

Setelah itu semua komponen media telah dibuat, maka media tersebut diunggah ke *Google Classroom*.



Gambar 5. Tampilan Awal *Google Classroom*

d. Validasi Desain

Setelah pembuatan desain produk media *Google Classroom*, maka peneliti melakukan tahap validasi desain produk yang terdiri dari dua ahli yaitu ahli materi dan media. Instrumen validasi dalam angket penilaian ahli materi dan media menggunakan Skala Likert. Proses validasi tersebut adalah sebagai berikut:

1. Validasi Ahli Materi

a) Validasi Ahli Materi Tahap Awal

Validasi Ahli materi dilakukan dengan mengisi lembar angket penilaian pada masing-masing aspek penilaian yang terdiri dari tiga kriteria: aspek kelayakan isi, penyajian, dan kontekstual. Ahli materi yang menjadi validator dalam penelitian ini adalah 3 (tiga) dosen Program Studi Pendidikan Agama Islam Universitas KH. A. Wahab Hasbullah Jombang yang memiliki

kompetensi sesuai dengan materi ukhuwah Islamiyah dalam media yang dikembangkan. Ahli materi tersebut adalah 1) Chusnul Chotimah, M.Pd.I, 2) Khoiru Nisa' M.Pd.I, dan 3) Hidayatur Rohmah, M.Pd.

Setelah nilai dari ahli materi terkumpul, kemudian dihitung persentase skor kualitas dari setiap aspek pada angket media *Google Classroom* yang menggunakan Skala Likert. Hasil validasi materi tahap awal terdapat pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Materi Tahap Awal

No	Aspek	Persentase	
		Keidealan (%)	Kriteria
1	Kelayakan Isi	68,9%	Layak
2	Kelayakan Penyajian	63,3%	Layak
3	Penilaian Kontekstual	63,5%	Layak
Rata-rata		65,2%	Layak

Hasil penilaian ahli materi dikategorikan sangat layak jika $X > 80\%$; layak jika $61\% < X < 80\%$; cukup layak jika $41\% < X < 60\%$, kurang layak jika $21\% < X < 40\%$, dan sangat kurang layak jika $X < 20\%$. Dari data perhitungan pada ketiga aspek pada validasi materi tahap awal, dapat diketahui bahwa pada aspek kelayakan isi mendapat persentase sebesar 68,9% dengan kriteria layak, aspek kelayakan penyajian 63,3% dengan kriteria layak dan pada aspek penilaian kontekstual dengan persentase 63,5% dengan kriteria layak, dengan demikian diperoleh jumlah rata-rata total aspek sebesar 65,2% dengan kriteria layak.

Saran perbaikan dari ahli materi adalah konsistensi penyajian poster dan pada bagian video jangan hanya berupa *link*, sebaiknya ada kalimat atau gambar pembuka.

Hasil tersebut adalah hasil penilaian media *Google Classroom* sebagai pendukung aktifitas belajar mahasiswa pada penilaian tahap awal sebelum direvisi. Selanjutnya melakukan validasi materi akhir atau penilaian tahap akhir guna mendapatkan hasil penilaian dan produk yang maksimal.

b) Validasi Ahli Materi Tahap Akhir

Setelah melakukan validasi ahli materi tahap awal, saran perbaikan yang diberikan oleh validator ahli materi dijadikan sebagai acuan untuk memperbaiki materi pada media *Google Classroom*. Setelah melakukan perbaikan sesuai rekomendasi dari validator, peneliti melanjutkan validasi akhir untuk mengetahui perubahan pada setiap aspek penilaian media *Google Classroom*, selanjutnya melakukan validasi ahli materi tahap akhir.

Pada validasi ahli materi tahap akhir dilakukan dengan mengisi lembar angket penilaian pada masing-masing penilaian yang terdiri dari tiga aspek dan dari masing-masing aspek terdapat beberapa pernyataan dari 29 pernyataan keseluruhan yang diisi oleh ahli materi. Hasil validasi materi ditahap kedua atau tahap akhir disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Materi Tahap Akhir

No	Aspek	Persentase Keidealan (%)	Kriteria
1	Kelayakan Isi	83,11%	Sangat Layak
2	Kelayakan Penyajian	82,5%	Sangat Layak
3	Penilaian Kontekstual	81,11%	Sangat Layak
Rata-rata		82,24%	Sangat Layak

Penilaian dari validator ahli materi terdiri dari tiga aspek. Tiga aspek tersebut yakni aspek kelayakan isi, kelayakan penyajian dan aspek penilaian kontekstual.

2. Validasi Ahli Media

a) Validasi Ahli Media Tahap Awal

Validasi ahli media dilakukan dengan mengisi lembar angket penilaian yang terdiri dari aspek kelayakan kegrafikaan. Terdapat 14 pernyataan dalam aspek tersebut. Penilaian ini di berikan oleh Bapak Agus Syifaunnajah, M.Kom.

Pada validasi media tahap awal, para validator hanya memberikan saran perbaikan secara lisan tanpa mengisi angket guna perbaikan media divalidasi selanjutnya, adapun saran perbaikan dari validator adalah sebagai berikut:

- Tambahkan media lain selain poster
- Tambahkan gambar atau kata pembuka disetiap topik agar lebih menarik
- Buat latihan secara manual juga

Berdasarkan table diatas masih banyak kekurangan pada media *Google Classroom*, peneliti melakukan perbaikan sesuai rekomendasi yang disampaikan validator ahli media yang dapat dilihat pada tabel tersebut.

b) Validasi Ahli Media Tahap Akhir

Validasi media tahap akhir dilakukan dengan mengisi lembar angket penilaian aspek kelayakan kegrafikan. Terdapat 14 pernyataan dalam aspek tersebut. Hasil validasi ahli media tahap akhir disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Media Tahap Akhir

No	Aspek	Persentase Keidealan(%)	Kriteria
1	Kelayakan Kegerafikaan	75,24%	Layak
Rata-rata		75,24%	Layak

Berdasarkan hasil Tabel 3 diperoleh penilaian pada aspek kelayakan kegrafikaan sebesar 75,24% dengan kriteria layak. Sehingga skor rata-rata untuk aspek tersebut yaitu 75,24%, yang berarti media *Google Classroom* dinyatakan layak.

e. Revisi Desain

Setelah desain produk divalidasi melalui penilaian ahli materi dan media, peneliti melakukan revisi terhadap desain produk yang dikembangkan berdasarkan masukan-masukan ahli, yang disajikan pada Tabel 4.

Tabel 4. Saran Revisi Keseluruhan Validasi Ahli Materi

No	Saran/Masukan untuk Revisi	Hasil Revisi
1	Konsistensi penyajian poster	Penyajian poster sudah konsisten ukurannya
2	Dibagian video jangan hanya berupa <i>link</i> . Ada kalimat atau gambar pembuka	Dibagian video sudah diberikan keterangan gambar dan kata pembuka



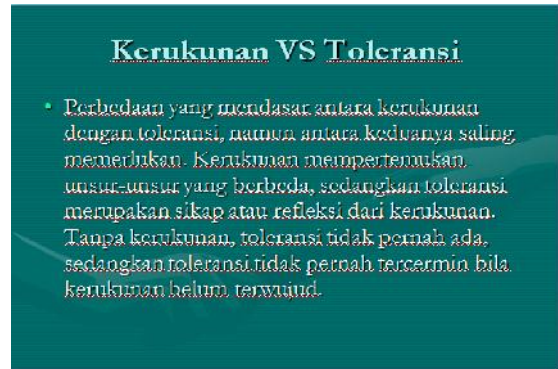
Sebelum direvisi

Sesudah direvisi

Gambar 5. Perbaikan Pengertian pada Ukhawah Islamiyah dan Keterangan pada Gambar

Pada Gambar 5 dilakukan penyesuaian pengertian ukhuwah. Sebelum mengalami revisi, pengertian ukhuwah belum tampak secara tekstual, sehingga perlu diperbaiki sesuai saran *validator* ahli materi.

Selanjutnya dilakukan perbaikan kedua sesuai saran *validator* ahli materi yaitu memberikan keterangan pada gambar sehingga memudahkan mahasiswa memahami maksud gambar pada media poster tersebut. Perbaikan selanjutnya yakni memberikan kesimpulan pada keterkaitan antara kerukunan dan toleransi, dapat dilihat pada Gambar 6.



Gambar 6. Revisi Kesimpulan pada Keterkaitan Antara Kerukunan dan Toleransi

Setelah melakukan validasi materi dan mendapatkan masukan dari ahli materi, maka peneliti melakukan revisi pada keterkaitan antara kerukunan dan toleransi yakni dengan menambahkan kesimpulan pada bagian akhir video guna memberikan kejelasan pada keterkaitan antara kerukunan dan toleransi. Hal tersebut telah sesuai dengan saran dari *validator* ahli materi pada tahap validasi. Pada perbaikan selanjutnya yaitu penyajian poster sudah konsisten ukurannya (800x600 pixel pada *Photoscape*), hal tersebut dapat dilihat pada Gambar 7.



Gambar 7. Revisi Media Poster

Revisi terakhir dari peneliti yang menyesuaikan saran dari *validator* ahli materi yakni memberikan kalimat atau gambar pembuka. Pada video yang sudah

diunggah ke *Google Classroom* dan poster peneliti membuat kalimat dan gambar pembuka. Jadi, tidak hanya berupa *link*. Hal tersebut dapat dilihat pada Gambar 8.



Gambar 8. Revisi Keterangan Kalimat dan Gambar

Untuk revisi selanjutnya adalah revisi dari validasi ahli media, peneliti melakukan revisi terhadap desain produk yang dikembangkan berdasarkan masukan-

masukan ahli.yang disajikan pada Tabel 5. Saran perbaikan validasi ahli media dapat dilihat pada Tabel 5.

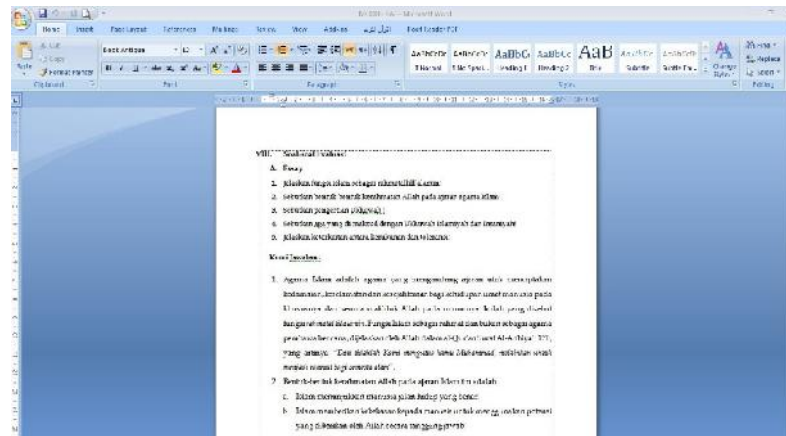
Tabel 5. Saran Revisi Keseluruhan Ahli Media

Saran/Masukan untuk Revisi	Hasil Revisi
• Tambahkan media lain selain poster	• Sudah ditambahkan media video
• Tambahkan gambar atau kata pembuka agar lebih menarik	• Sudah ditambahkan gambar atau kata pembuka
• Buat latihan secara manual juga	• Sudah dibuatkan latihan secara manual

Desain gambar pembuka dapat dilihat pada Gambar 9 dan Gambar 10 merupakan latihan manual yang diberikan.



Gambar 9. Gambar Pembuka



Gambar 10. Latihan Manual

Sesuai saran dari *validator* ahli media, maka disetiap topik yang sudah diunggah ke *Google Classroom* diberikan keterangan gambar dan kata pembuka. Dengan maksud untuk mempermudah mahasiswa mengetahui isi disetiap topik.

3.3 Diskusi

Penelitian dan pengembangan didefinisikan sebagai studi sistematis terhadap pengetahuan ilmiah yang lengkap atau pemahaman tentang subjek yang diteliti. Penelitian ini diklasifikasikan sebagai dasar atau terapan sesuai dengan tujuan peneliti yaitu mengembangkan media pembelajaran yang diakses melalui *Google Classroom* yang layak digunakan sebagai pendukung aktifitas pembelajaran PAI pada Konsep Ukhuwah Islamiyah dan mengetahui respon mahasiswa terhadap media pembelajaran *Google Classroom* yang dikembangkan. Penilaian kelayakan oleh ahli terhadap media pembelajaran yang diakses melalui *Google Classroom* sebagai pendukung aktifitas pembelajaran PAI pada Konsep Ukhuwah Islamiyah yang dikembangkan dengan menggunakan instrumen pengumpulan data berupa angket, yang kemudian secara keseluruhan memperoleh penilaian dengan kriteria “Layak”. Sedangkan untuk respon mahasiswa semester tiga dengan

menggunakan instrumen pengumpulan data berupa angket pula, serta memperoleh penilaian keseluruhan dengan kriteria “Sangat Baik” yang artinya media pembelajaran yang diakses melalui *Google Classroom* membuat mahasiswa lebih tertarik mempelajari Materi Ukhuwah Islamiyah dan media mudah diakses dimana saja serta kapan saja selama terhubung ke jaringan internet.

Media pembelajaran yang diakses melalui *Google Classroom* sebagai pendukung aktifitas pembelajaran PAI ini dapat membantu proses pembelajaran di Kampus menjadi lebih mandiri dan dapat digunakan untuk memantau perkembangan mahasiswa di luar kampus karena materi, latihan dan kuis dapat diakses dengan mudah kapan pun dan dimana pun, dengan adanya pengembangan media pembelajaran yang diakses melalui *Google Classroom* ini peneliti ingin menjawab tantangan pendidikan dewasa yaitu sadar akan pentingnya teknologi informasi. Seharusnya teknologi informasi dapat kita manfaatkan untuk meningkatkan kompetensi pembelajaran.

Selama proses dari awal pengembangan media pembelajaran hingga didapatkan produk final terdapat faktor-faktor pendukung dan penghambat yang didapatkan

oleh peneliti. Faktor-faktor pendukung tersebut antara lain:

- a. Keberadaan internet memudahkan peneliti dalam mengumpulkan bahan-bahan seperti gambar-gambar untuk dimasukkan ke dalam media pembelajaran yang dikembangkan.
- b. Konten media berupa poster, *power point*, dan video ceramah merupakan media yang memungkinkan untuk didesain semenarik mungkin, memasukkan unsur-unsur warna dan gambar yang bervariasi.
- c. Perkembangan *software* pengolah gambar seperti *photoscape* sehingga memudahkan peneliti dalam mendesain media pembelajaran sekreatif mungkin, dengan tampilan yang lebih baik dibandingkan jika media pembelajaran didesain secara manual.

Selain faktor-faktor pendukung, peneliti juga mendapatkan faktor-faktor yang menghambat selama proses pengembangan media pembelajaran. Faktor-faktor penghambat tersebut antara lain:

- a. Terdapat beberapa gambar yang memiliki kapasitas rendah sehingga menghasilkan desain gambar yang pecah, hal ini menyebabkan dalam proses pengembangan peneliti perlu mendesain ulang gambar-gambar yang pecah.
- b. Saat membuat media poster sering lupa dengan ukuran sehingga membuat peneliti berulang kali mengulang pembuatan poster. Sedangkan pada video, peneliti harus mengkonvert ke ukuran yang lebih kecil agar dapat diunggah ke *Google Classroom* sehingga ketika responden mengakses *Google Classroom*, video dapat didownload.

Produk final yang dihasilkan dari penelitian dan pengembangan ini adalah sebuah media pembelajaran yang diakses

melalui Kelas Virtual *Google Classroom* yang digunakan untuk meningkatkan aktifitas belajar mahasiswa pada Materi Ukhuwah Islamiyah, yang memiliki kelebihan-kelebihan sebagai media pembelajaran. Kelebihan-kelebihan tersebut antara lain:

- a. Ruang akses yang dapat dibatasi sesuai dengan jaringan yang dibuat.
- b. Sistem pembelajaran yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan (karena bersifat *open source*).
- c. Media yang diunggah bisa berupa teks, video maupun *link*.
- d. Media yang ada di dalam *Google Classroom* dapat sekedar dibaca ataupun *download* oleh peserta didik.

Media yang diakses melalui kelas virtual *Google Classroom* ini selain memiliki kebaikan-kebaikan sebagai media pembelajaran juga memiliki beberapa kekurangan. Kekurangan-kekurangan tersebut antara lain:

- a. Membutuhkan pemahaman lebih tentang sistem.
- b. Perlunya tenaga ahli untuk membangun sistemnya.
- c. Membutuhkan biaya lebih.
- d. Media yang ada di dalam *google classroom* dibatasi kapasitasnya sebesar 2Mb.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan analisis data dan pembahasan sebelumnya, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Kelayakan kelas virtual pada Materi Ukhuwah Islamiyah ditinjau dari aspek-aspek berdasarkan hasil penilaian ahli media dan ahli materi dalam rangkaian tahap pengembangan secara keseluruhan termasuk dalam kriteria "Layak", artinya media layak digunakan untuk meningkatkan aktifitas belajar mahasiswa.

2. Respon mahasiswa terhadap media pembelajaran yang diakses melalui Kelas Virtual *Google Classroom* berdasarkan penilaian ditinjau dari aspek komunikasi visual, secara keseluruhan termasuk dalam kriteria “Sangat Baik” yang artinya media sangat menarik bagi mahasiswa karena membuat mahasiswa memiliki waktu lebih banyak untuk mempelajari materi ukhhuwah Islamiyah dan media mudah diakses dimana saja serta kapan saja selama terhubung ke jaringan internet.

Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, maka peneliti memberikan saran sebagai berikut:

1. Dosen dapat memanfaatkan media pembelajaran yang diakses melalui *Google Classroom* pada pembelajaran PAI di kelas sebagai alat bantu dalam menyampaikan materi ukhuwah Islamiyah karena ketersediannya jaringan internet.
2. Bagi peneliti lebih lanjut sebaiknya dapat melakukan penyebaran kesarasan yang lebih luas.

Penghargaan/Ucapan Terima Kasih

Ucapan terimakasih peneliti tujukan kepada pihak yang telah mendukung penelitian ini

sehingga bisa berjalan dengan lancar hingga selesai. Kepada Rektor Universitas KH. A Wahab Hasbullah, kepada Validator, dan semua pihak yang tidak bisa peneliti sebut satu persatu. Khususnya kepada Kementrian Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi yang telah memberikan kesempatan dan dukungan secara materil di dalam penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Darmawan, Deni. 2014. Pengembangan E-Learning Teori dan Desain. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Huda, Miftahul. 2013. Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Nanuru, Ricardo F. “Progresivisme Pendidikan dan Relevansinya di Indonesia.” Jurnal UNIERA. (2013). Vol.2. No.2.
- Oktadiana, N, Netti, Syukma, Hidayat, Hendra. “Pengembangan Media Pembelajaran E-learning Berbasis Open Source Moodle pada Materi Instalasi Perangkat Jaringan Lokal untuk Siswa SMK.” Jurnal Teknologi Pendidikan (2014).
- Sadiman, Arief S. 2012. Media Pendidikan. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

HALAMAN INI SENGAJA DIKOSONGKAN