

# **Analisis Penggunaan Aplikasi Google Classroom Sebagai Media Pembelajaran Online Dalam Mempertahankan Prestasi Belajar Siswa SMPN 3 Dompu Provinsi Nusa Tenggara Barat**

*Judul dalam bahasa Inggris (font TNR 14pt)*

**Aprio Nando**

Program Studi Ilmu KomuInstansi, FISIP, Universitas Islam Makassar

Korespondensi: [nandacening@gmail.com](mailto:nandacening@gmail.com)

## **Abstract**

*The aim of this study is to evaluate the use of Google Classroom as an online learning platform at SMPN 3 Dompu, with a focus on its impact on student motivation, student engagement, teacher satisfaction, and the challenges that may arise in adopting this technology. This study employs a qualitative approach, which emphasizes the collection of descriptive and interpretative data. The results show that the use of Google Classroom at SMPN 3 Dompu has increased students' motivation to learn online. Students actively access learning materials, submit assignments, and participate in discussions. Teachers report greater satisfaction with online teaching and are able to manage their classes more efficiently. However, technical issues such as unstable internet connections and limited technological skills among some students remain a challenge. Nevertheless, the use of Google Classroom has brought positive changes to the learning process at SMPN 3 Dompu and holds potential as an effective solution to overcome limitations in space and facilities.*

**Keywords:** Google Classroom, online learning, student motivation, student engagement, teacher satisfaction, technological challenges, SMPN 3 Dompu

## **Abstrak**

Tujuan Penelitian ini untuk mengevaluasi penggunaan Google Classroom sebagai platform pembelajaran online di SMPN 3 Dompu, dengan fokus pada dampaknya terhadap motivasi siswa, keterlibatan siswa, kepuasan guru, serta kendala yang mungkin dihadapi dalam mengadopsi teknologi ini. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif, yaitu pendekatan yang menekankan pada pengumpulan data yang bersifat deskriptif dan interpretatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Google Classroom di SMPN 3 Dompu telah meningkatkan motivasi siswa untuk belajar secara online. Siswa aktif dalam mengakses materi pembelajaran, mengumpulkan tugas, dan berpartisipasi dalam diskusi. Guru mengalami peningkatan kepuasan dalam mengajar secara online dan dapat dengan efisien mengelola kelas. Namun, kendala teknis seperti koneksi internet yang tidak stabil dan keterampilan teknologi terbatas beberapa siswa masih menjadi tantangan. Meskipun demikian, penggunaan Google Classroom telah membawa perubahan positif dalam pembelajaran di SMPN 3 Dompu dan berpotensi menjadi solusi yang efektif dalam mengatasi keterbatasan ruang dan fasilitas.

**Kata Kunci:** Google Classroom, pembelajaran daring, motivasi siswa, keterlibatan siswa, kepuasan guru, kendala teknologi, SMPN 3 Dompu.

## **PENDAHULUAN**

Perkembangan teknologi telah memberikan dampak besar bagi kehidupan manusia dan masyarakat secara keseluruhan, karena memungkinkan kita untuk berkomunikasi dan berinteraksi secara lebih mudah, cepat, dan efisien. Hal ini mempengaruhi hampir semua aspek kehidupan, seperti pekerjaan, pendidikan, hiburan, kesehatan, dan gaya hidup.

Dalam era digital ini, kita dapat melakukan tugas dengan lebih mudah dan cepat melalui berbagai aplikasi dan perangkat digital. Teknologi juga telah memungkinkan kerja sama jarak jauh dan mengubah cara kita bekerja, belajar, dan berkomunikasi. Selain itu, teknologi juga memungkinkan kita untuk mengakses informasi dengan lebih mudah dan cepat melalui internet dan perangkat seluler.

Namun, perkembangan teknologi juga memiliki dampak negatif seperti masalah privasi, keamanan, dan pengangguran akibat otomatisasi. Oleh karena itu, penting bagi kita untuk menyadari dan mengambil tindakan untuk mengatasi masalah tersebut, serta memastikan bahwa teknologi digunakan dengan bijak untuk kesejahteraan manusia.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang sangat pesat pada abad ke-21 telah membawa dampak signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk di dalam dunia pendidikan. Teknologi informasi dan komunikasi menjadi medium interaktif yang digunakan untuk berkomunikasi jarak jauh dalam rangka tukar menukar informasi antara pengirim dan penerima pesan. Oleh karena itu, terjadinya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dalam dunia pendidikan mendorong guru untuk menjadi lebih kreatif dan inovatif dalam proses pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan lebih efektif.

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 65 tahun 2013 menegaskan bahwa teknologi informasi dapat digunakan untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi dalam pembelajaran. Dalam penggunaannya, teknologi informasi dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menarik, aktif, dan kreatif sehingga memacu terciptanya pembelajaran yang efektif dan efisien. Penggunaan teknologi informasi dalam pembelajaran juga dapat diintegrasikan untuk meningkatkan mutu dan kualitas kegiatan belajar mengajar.

Pendidikan merupakan suatu upaya yang dilakukan secara sadar, terencana, sistematis, dan berkelanjutan oleh pemerintah dan masyarakat. Tujuannya adalah untuk mempersiapkan dan mengembangkan kepribadian yang baik sesuai dengan nilai-nilai Pancasila, serta pengetahuan siswa yang dapat digunakan untuk turut berpartisipasi dalam perkembangan nasional dan memajukan manusia. Sesuai dengan Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional, definisi pendidikan adalah upaya sadar dan terencana untuk menciptakan lingkungan belajar dan proses pembelajaran yang memungkinkan peserta didik untuk aktif

mengembangkan potensi diri, termasuk kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan untuk dirinya sendiri, masyarakat, bangsa, dan negara.

Meningkatkan mutu pendidikan merupakan salah satu cara untuk mengembangkan sumber daya manusia yang berkualitas. Proses pembelajaran yang efektif dan efisien dapat meningkatkan mutu pendidikan. Hasil belajar peserta didik juga dipengaruhi oleh faktor-faktor seperti bahan ajar, model pembelajaran, dan media pembelajaran yang digunakan oleh guru. Penggunaan bahan ajar, model pembelajaran, dan media pembelajaran yang tepat dapat membantu meningkatkan hasil belajar dan mencapai tujuan pembelajaran.

Pasal 3 Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 2 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan tujuan dan fungsi pendidikan sebagai berikut: Pendidikan nasional berfungsi untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban yang berkedudukan tinggi dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Tujuannya adalah untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Tetapi keterbatasan ruang, cuaca tidak mendukung dan fasilitas di beberapa sekolah dapat menjadi tantangan dalam proses belajar mengajar. Untuk mengatasi masalah ini, beberapa sekolah mempertimbangkan penggunaan media pembelajaran online sebagai salah satu solusi atau kombinasi dengan pembelajaran tatap muka.

Beberapa sekolah menghadapi keterbatasan ruang, cuaca tidak mendukung dan fasilitas yang memadai untuk menampung seluruh siswa secara bersamaan. Dalam situasi ini, SMPN 3 DOMPU menerapkan kombinasi pembelajaran online dan tatap muka dapat menjadi pendekatan yang efektif untuk mengatasi keterbatasan ruang dan fasilitas di sekolah. Dengan memanfaatkan media pembelajaran online, sekolah dapat memberikan alternatif untuk belajar yang lebih

fleksibel dan dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan kondisi individu siswa. Selain itu, kombinasi ini juga dapat membantu menghadirkan variasi dalam metode pembelajaran, meningkatkan pengalaman belajar siswa, dan mendukung prosos pembelajaran yang lebih holistik.

Jika guru tidak dapat melakukan pembelajaran tatap muka, maka dapat memanfaatkan metode pembelajaran jarak jauh/online. Untuk itu, siswa memerlukan media pembelajaran yang dapat menggantikan pengalaman belajar di kelas dan dapat diterapkan dengan metode tatap muka dengan menggunakan media pembelajaran lainnya. Meskipun keberhasilan pembelajaran tidak hanya ditentukan oleh kehadiran media, namun tanpa media, pembelajaran tidak dapat dilakukan dengan baik dan lancar. SMPN 3 Dompu menerapkan kegiatan pembelajaran secara jarak jauh dengan menggunakan Google Classroom, yaitu sebuah aplikasi berbasis open source yang menyediakan ruang kelas virtual melalui koneksi internet.

Pemanfaatan Google Classroom dalam pembelajaran memungkinkan guru dan siswa terhubung secara digital tanpa perlu tatap muka. Dengan aplikasi ini, guru dapat memberikan materi tanpa harus bertemu langsung dengan siswa, dan aplikasi ini juga dapat diakses oleh siswa melalui berbagai perangkat seperti ponsel, PC, dan tablet yang menggunakan sistem operasi Android dan iOS. Selain itu, Google Classroom merupakan aplikasi open source yang tidak memerlukan biaya untuk digunakan.

Google Classroom dianggap sebagai alat yang mempermudah praktik pembelajaran. Penggunaannya memudahkan guru dalam mengelola pembelajaran dan menyampaikan pesan yang tepat, akurat, dan terkini kepada murid. Untuk mengoperasikan Google Classroom, pengguna harus memiliki akun Gmail karena itu adalah syarat untuk masuk ke halaman utama. Setelah masuk menggunakan akun Gmail, pengguna dapat membuat kelas belajar.

Dalam aplikasi Google Classroom yang berbasis open sources, pengguna dapat membuat beberapa kelas dengan menggunakan kode kelas sebagai identifikasi kelas

pembelajaran. Setelah membuat kelas, pengguna dapat mengoptimalkan fitur-fitur yang tersedia, seperti assignments, communication, grading, mobile application, time cost, privacy, dan archive course. Dengan menggunakan fitur tersebut, pengguna dapat membagikan materi pembelajaran, video pembelajaran, mengumpulkan tugas, melaksanakan kuis, dan melakukan diskusi terhadap materi. Selain itu, mahasiswa juga dapat bergabung dengan kelas menggunakan kode kelas yang diberikan oleh dosen. Dengan cara ini, siswa dapat mengikuti kelas secara online sesuai dengan instruksi dari guru.

SMPN 3 Dompu merupakan salah satu sekolah menengah pertama yang terletak di Kota Dompu, Nusa Tenggara Barat. Sekolah ini memiliki sekitar 202 siswa yang terdiri dari berbagai latar belakang dan tingkat kemampuan.

Penggunaan Google Classroom sebagai media pembelajaran online di SMPN 3 Dompu telah dilakukan selama beberapa tahun terakhir dan menjadi salah satu media pembelajaran online yang paling banyak digunakan oleh para guru.

Hal ini adalah upaya pihak sekolah untuk mempertahankan prestasi belajar siswa SMPN 3 DOMPU sehingga proses pembelajaran akan terus berjalan walaupun keterbatasan ruangan, cuaca tidak mendukung dan fasilitas yang memadai untuk menampung seluruh siswa secara bersamaan.

Prestasi belajar adalah pencapaian yang mencerminkan sejauh mana seseorang berhasil memahami dan menguasai materi pelajaran. Hal ini dapat diukur melalui berbagai cara, seperti nilai akademik, peningkatan keterampilan, dan partisipasi aktif dalam proses pendidikan. Prestasi belajar yang baik seringkali menjadi tolak ukur keberhasilan siswa di sekolah, dan dapat membuka peluang yang lebih baik di masa depan. Dalam mencapai prestasi belajar yang tinggi, penting untuk memiliki motivasi, disiplin diri, dukungan dari guru, serta lingkungan belajar yang kondusif. Selain itu, setiap individu memiliki potensi yang berbeda, dan penting untuk menghargai perbedaan tersebut dalam menilai prestasi belajar seseorang.

Meskipun sudah banyak sekolah yang menggunakan Google Classroom, masih belum banyak penelitian yang membahas tentang pengaruh penggunaan Google Classroom terhadap prestasi belajar siswa di Indonesia. Oleh karena itu, penelitian ini akan memberikan kontribusi baru dalam bidang tersebut dan akan fokus pada analisis.

Berdasarkan penjelasan di atas tersebut, Google Classroom terbukti menjadi sebuah alat bantu yang efektif dalam mendukung pembelajaran jarak jauh. Google Classroom menawarkan banyak keunggulan, salah satunya adalah kemudahan penggunaannya dan keamanan dalam pengiriman tugas, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih terstruktur.

Dalam penelitian ini, digunakan pendekatan kualitatif karena mengikuti perkembangan digital dan jenis pembelajaran yang digunakan adalah pembelajaran jarak jauh/online. Media pembelajaran merupakan alat atau bahan yang digunakan untuk membantu dan memfasilitasi proses pembelajaran. Media ini dapat berupa segala sesuatu yang berfungsi untuk memperjelas atau memperkaya pesan pembelajaran, seperti buku, video, gambar, audio, animasi, dan sebagainya. Media pembelajaran digunakan untuk membantu siswa dalam memahami konsep-konsep yang diajarkan, menambah motivasi belajar, dan meningkatkan retensi atau daya ingat siswa terhadap materi pelajaran.

Media pembelajaran juga di gunakan sebagai alat komunikasi tenaga pendidik dalam proses belajar mengajar (M. Khalilullah, 2012). Dalam perkembangan teknologi komunikasi serta informasi saat ini tentunya memiliki berbagai dampak utamanya pada sistem media pembelajaran yang sangat berguna untuk setiap guru dalam proses belajar mengajar (Tafonao, 2018).

Dampak dari perkembangan teknologi komunikasi dan informasi pada sistem media pembelajaran sangat besar. Sistem media pembelajaran yang sebelumnya hanya menggunakan buku dan alat tulis kini telah berkembang menjadi berbagai jenis media pembelajaran yang lebih canggih dan interaktif seperti video pembelajaran, aplikasi

pembelajaran, website pembelajaran, dan lain-lain.

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).

Menurut Herman Google Classroom merupakan sebuah aplikasi yang memungkinkan terciptanya ruang kelas di dunia maya. Selain itu, Google Classroom juga menjadi sarana distribusi tugas, submit tugas bahkan menilai tugas-tugas yang dikumpulkan (Herman dalam Japar, 2019: 169).

Menurut Wicaksono dan Rachmadyanti (2017) dalam Jurnal Seminar Nasional Pendidikan mengatakan bahwa pemanfaatan Google classroom dapat melalui multiplatform yakni melalui komputer dan telepon genggam.

Janzen mengatakan Google Classroom mudah untuk digunakan, hemat waktu, berbasis cloud, leksibel, gratis dan mobile friends (Paraso, B. J. P., Marentek, A., & Rattu, J. A. 2022)

Mudah di gunakan : Google Classroom sangat mudah digunakan. Desainnya sengaja disederhanakan untuk antarmuka instruksional dan opsi yang digunakan untuk mengirim dan melacak tugas, serta untuk berkomunikasi dengan seluruh kelas melalui pemberitahuan pengumuman dan email.

Menghemat waktu : Google Classroom didesain untuk menghemat waktu. Fiturnya terintegrasi dan otomatis dengan aplikasi Google lain seperti dokumen, slide, dan spreadsheet. Proses distribusi dokumen, penilaian, penilaian formatif, dan umpan balik disederhanakan.

Berbasis cloud : Google Classroom merupakan teknologi berbasis cloud yang lebih profesional dan otentik untuk digunakan dalam lingkungan belajar. Aplikasi Google yang digunakan dalam Google Classroom merepresentasikan alat komunikasi perusahaan berbasis cloud yang digunakan di seluruh dunia oleh angkatan kerja profesional.

Fleksibel : Aplikasi Google Classroom mudah diakses dan dapat digunakan oleh pengajar dan siswa di lingkungan pembelajaran tatap muka maupun online. Ini memungkinkan para pendidik untuk mengeksplorasi dan mempengaruhi metode pembelajaran dengan lebih mudah, serta mengotomatisasi dan mengatur distribusi dan pengumpulan tugas serta komunikasi di berbagai lingkungan instruksional.

Gratis : Google Kelas sendiri sudah dapat digunakan oleh siapapun untuk membuka kelas di Google Kelas asalkan memiliki akun gmail dan bersifat gratis. Selain itu dapat mengakses semua aplikasi lainnya, seperti Drive, Documents, Spreadsheets, Slides, dll. Cukup dengan mendaftar ke akun Google.

Rumah seller : Google Classroom didesain agar responsif dan mudah digunakan di perangkat mobile apa pun. Akses mobile ke materi pembelajaran yang menarik dan mudah untuk berinteraksi sangat penting dalam lingkungan belajar yang terkoneksi web saat ini, dan Google Classroom memenuhi kebutuhan ini.

Sebelumnya terdapat penelitian yang membahas mengenai penggunaan media pembelajaran, meski penelitian tersebut lebih berfokus untuk menganalisis pengaruh iklan Ruangguru terhadap minat siswa SMA Negeri 10 Makassar dalam menggunakan aplikasi Ruangguru. Metode yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dengan responden terdiri dari siswa kelas XI dan XII. Dari populasi sebanyak 685 siswa, penelitian ini melibatkan 147 responden, melebihi jumlah sampel yang ditetapkan, yaitu 100 responden. Data dikumpulkan melalui kuesioner dan dianalisis menggunakan regresi linear sederhana dengan bantuan perangkat lunak SPSS versi 24.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa iklan Ruangguru berkontribusi sebesar 54,2% terhadap minat siswa dalam menggunakan aplikasi tersebut, sebagaimana ditunjukkan oleh nilai Adjusted R Square sebesar 0,542. Sisanya, yaitu 45,8%, dipengaruhi oleh faktor lain di luar iklan. Selain itu, nilai signifikansi (Sig.) yang diperoleh sebesar 0,000, lebih kecil dari probabilitas 0,01 atau 10%. Dengan demikian, hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak dan

hipotesis alternatif ( $H_1$ ) diterima, yang menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara iklan Ruangguru sebagai variabel independen (X) dengan minat siswa sebagai variabel dependen (Y) (Risnawati, dkk., 2022).

## **METODOLOGI PENELITIAN/ METHOD**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif yang berfokus pada pengumpulan data deskriptif dan interpretatif. Penelitian dilakukan di SMPN 3 Dompu, Nusa Tenggara Barat, dari Juni hingga Agustus 2023. Sumber data yang digunakan meliputi data primer, seperti wawancara, kuesioner, dan observasi langsung, serta data sekunder dari laporan, jurnal, dan dokumen resmi lainnya. Data primer dianggap lebih akurat karena diperoleh langsung dari responden penelitian, sementara data sekunder digunakan sebagai pembanding atau informasi tambahan.

Instrumen penelitian yang digunakan meliputi wawancara siswa, observasi kelas, wawancara kepala sekolah, serta analisis dokumen sekolah untuk mengevaluasi penggunaan Google Classroom dalam pembelajaran. Informan utama penelitian ini terdiri dari siswa, guru, dan kepala sekolah yang memberikan wawasan tentang efektivitas platform tersebut. Wawancara dilakukan kepada tiga siswa dan dua guru untuk memahami pengalaman mereka, sementara kepala sekolah memberikan perspektif tentang implementasi dan dampaknya terhadap prestasi belajar siswa.

Teknik pengumpulan data melibatkan observasi langsung, wawancara mendalam, dan analisis dokumen terkait. Data yang diperoleh dianalisis melalui empat tahapan, yaitu pengumpulan data, reduksi data untuk menyaring informasi utama, penyajian data dalam bentuk grafik atau tabel, serta verifikasi untuk menarik kesimpulan yang valid. Proses ini dilakukan secara interaktif hingga data mencapai titik jenuh, memastikan hasil penelitian yang akurat dan komprehensif.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Teori Kepuasan (Uses and Gratifications) dapat digunakan untuk memahami lebih dalam bagaimana Google Classroom memengaruhi motivasi, keterlibatan, dan hasil siswa SMPN 3 Dompu, serta kepuasan guru dalam mengajar secara online. Dengan pemahaman yang lebih mendalam tentang bagaimana platform ini memenuhi berbagai kebutuhan penggunanya, kita dapat merancang pengalaman pembelajaran online yang lebih efektif dan memuaskan siswa dan guru SMPN 3 Dompu.

**Akses Materi Pelajaran:** Temuan bahwa siswa SMPN 3 Dompu dengan antusias membuka Google Classroom untuk mengakses materi pelajaran mencerminkan prinsip dari teori ini. Siswa menggunakan platform ini karena mereka memiliki kebutuhan untuk akses ke materi pembelajaran untuk tujuan pendidikan mereka.

**Pengumpulan Tugas:** Siswa SMPN 3 Dompu menunjukkan kemampuan untuk mengumpulkan tugas melalui Google Classroom mengejar gratifikasi dalam bentuk pencapaian akademik. Mereka menggunakan platform ini untuk mencapai tujuan akademik mereka, yaitu menyelesaikan tugas dengan baik.

**Pemberian Umpan Balik:** Siswa SMPN 3 Dompu merespons positif terhadap umpan balik guru mengungkapkan kepuasan pribadi mereka dalam menerima panduan dan evaluasi yang konstruktif. Hal ini sesuai dengan prinsip teori Uses and Gratifications bahwa individu menggunakan media untuk memenuhi kebutuhan mereka, dalam hal ini, kebutuhan akan bimbingan dan pengembangan diri.

**Pemantauan Aktivitas:** Guru SMPN 3 Dompu memantau aktivitas siswa melalui Google Classroom mencari pemenuhan kebutuhan mereka akan pemahaman tentang sejauh mana siswa terlibat dalam pembelajaran online. Dalam konteks teori ini, guru berperan aktif dalam memperoleh pemahaman dan kepuasan dari interaksi dengan siswa.

**Kemudahan Aksesibilitas:** Siswa SMPN 3 Dompu beberapa siswa mahir dalam mengakses materi kapan saja dan di mana saja

sesuai dengan keinginan mereka menunjukkan bagaimana teknologi ini memenuhi kebutuhan fleksibilitas dan ketersediaan akses yang lebih besar.

**Interaksi Guru-Siswa:** Meskipun observasi tidak fokus pada interaksi langsung, penting untuk dicatat bahwa guru memberikan arahan dan materi dengan jelas, yang merupakan bagian dari upaya untuk memenuhi kebutuhan siswa akan panduan dan pemahaman yang tepat.

**Kurangnya Keterampilan Teknologi:** Beberapa siswa tidak memiliki keterampilan teknologi yang memadai untuk mengoperasikan aplikasi Google Classroom dengan efektif. Dalam konteks ini, teori Uses and Gratifications dapat dihubungkan dengan fakta bahwa siswa yang merasa kurang percaya diri dalam menggunakan teknologi, beberapa tidak merasa puas atau tidak bisa memenuhi kebutuhan akses materi pembelajaran secara mandiri. Mereka merasa bahwa aplikasi ini tidak memberikan kepuasan dalam hal aksesibilitas karena kendala teknologi yang mereka alami.

**Tantangan Teknis:** Permasalahan teknis seperti lambatnya koneksi internet atau masalah perangkat dapat mengganggu penggunaan Google Classroom, Ketidakstabilan jaringan internet dan kendala teknis menjadi dua hambatan utama yang dihadapi siswa dalam memanfaatkan Google Classroom. Kendala ini seringkali mengakibatkan siswa harus menunda pengiriman tugas atau mengakses materi pembelajaran, terutama saat mereka harus menunggu hingga orang tua pulang kerja untuk membantu dengan masalah teknis tersebut.

Koneksi internet yang tidak stabil juga berdampak pada kemampuan siswa untuk mengikuti pembelajaran secara lancar. yang pada gilirannya dapat mengurangi efektivitas aplikasi. Ini berkaitan dengan teori Uses and Gratifications dalam konteks bahwa individu menggunakan media untuk memenuhi kebutuhan mereka, dan jika aplikasi tersebut tidak dapat memberikan pengalaman yang memuaskan karena masalah teknis, maka

kebutuhan akses materi dan pembelajaran tidak terpenuhi dengan baik.

Ketidakcocokan dengan Gaya Belajar: Beberapa siswa lebih nyaman dengan pembelajaran tatap muka atau metode pembelajaran lain yang tidak sepenuhnya terakomodasi oleh Google Classroom. Ini dapat dikaitkan dengan teori Uses and Gratifications dalam arti bahwa individu menggunakan media yang sesuai dengan preferensi dan kebutuhan mereka. Jika aplikasi ini tidak sesuai dengan gaya belajar siswa, mereka tidak merasa puas dengan penggunaannya.

Tantangan dalam Evaluasi: Bagi beberapa guru, mengevaluasi tugas secara online menjadi lebih rumit dari pada penilaian dalam bentuk tradisional. Ini bisa dihubungkan dengan teori Uses and Gratifications dalam konteks bahwa guru menggunakan media Google Classroom untuk mencapai kebutuhan mereka, yaitu mengevaluasi kemajuan siswa. Jika aplikasi ini tidak efisien dalam mendukung proses evaluasi, kebutuhan guru untuk penilaian yang akurat.

Dalam semua kasus, aplikasi Google Classroom perlu memenuhi kebutuhan pengguna (baik siswa maupun guru) agar dapat memberikan kepuasan dan efektivitas dalam pembelajaran online.

Hasil penelitian tentang pengaruh iklan Ruangguru terhadap minat siswa SMA Negeri 10 Makassar dalam menggunakan aplikasi tersebut menunjukkan bahwa strategi pemasaran digital memiliki peran signifikan dalam meningkatkan keterlibatan siswa dengan platform pembelajaran daring. Temuan ini memiliki relevansi dengan penelitian mengenai penggunaan Google Classroom di SMPN 3 Dompu, yang juga menyoroti bagaimana teknologi pendidikan dapat mempengaruhi minat dan prestasi siswa. Dalam kedua penelitian, faktor eksternal seperti iklan dan kebijakan sekolah dalam penerapan teknologi berkontribusi terhadap peningkatan adopsi serta efektivitas platform pembelajaran.

Penelitian mengenai Google Classroom menunjukkan bahwa keterlibatan siswa dalam

penggunaan teknologi pembelajaran dapat meningkatkan prestasi akademik mereka. Demikian pula, penelitian tentang Ruangguru mengindikasikan bahwa strategi pemasaran yang efektif mampu menarik perhatian siswa dan meningkatkan minat mereka untuk menggunakan layanan edukasi digital. Ini menunjukkan bahwa baik dari sisi implementasi teknologi dalam pembelajaran maupun dari perspektif pemasaran, faktor keterjangkauan, aksesibilitas, serta persepsi siswa terhadap manfaat platform sangat menentukan keberhasilannya dalam dunia pendidikan.

Kesamaan dalam kedua penelitian ini menggarisbawahi pentingnya pendekatan yang berkelanjutan dalam penerapan teknologi pendidikan. Baik dalam implementasi Google Classroom di sekolah maupun dalam promosi Ruangguru melalui iklan, keberhasilan penggunaan teknologi pendidikan tidak hanya bergantung pada ketersediaannya, tetapi juga pada bagaimana siswa dipengaruhi dan terdorong untuk berpartisipasi secara aktif. Oleh karena itu, strategi pemasaran digital yang efektif, dukungan dari pihak sekolah, serta kemudahan akses menjadi faktor utama dalam meningkatkan keterlibatan siswa dengan platform pembelajaran berbasis teknologi.

## **KESIMPULAN**

Hasil penelitian di SMPN 3 Dompu mengenai penggunaan Google Classroom menunjukkan bahwa platform ini berperan penting dalam meningkatkan serta mempertahankan prestasi belajar siswa. Sejak pertama kali diterapkan, Google Classroom secara bertahap memberikan dampak positif terhadap perkembangan akademik siswa. Data mengindikasikan bahwa keterlibatan aktif siswa dalam berbagai aktivitas, seperti mengakses materi, berdiskusi, dan mengumpulkan tugas, berkontribusi pada peningkatan prestasi mereka. Interaksi langsung antara guru dan siswa melalui fitur komentar dan forum diskusi juga memperkaya pengalaman belajar, menjadikan pembelajaran jarak jauh lebih efektif.

Selain peningkatan akademik, penggunaan Google Classroom juga berdampak positif pada keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Siswa menjadi lebih aktif dalam bertanya, berdiskusi, serta berinteraksi dengan guru dan teman sebaya, menciptakan lingkungan belajar yang lebih terbuka dan partisipatif. Keberlanjutan dampak positif ini memerlukan pemantauan serta evaluasi berkelanjutan agar implementasi Google Classroom tetap efektif. Dengan dukungan pelatihan dan pengembangan teknologi yang berkelanjutan, sekolah dan guru dapat mempertahankan serta meningkatkan kualitas pembelajaran berbasis digital ini.

Manfaat lain dari penggunaan Google Classroom di SMPN 3 Dompu adalah kemudahan akses bagi siswa melalui perangkat pribadi dan jaringan internet di rumah. Guru yang telah mendapatkan pelatihan mampu mengelola kelas online dengan lebih baik, meningkatkan keterampilan teknologi mereka. Selain memberikan fleksibilitas dalam mengunggah dan mengakses materi dalam berbagai format, platform ini juga berkontribusi terhadap pengurangan penggunaan kertas dan energi. Namun, tantangan seperti keterbatasan keterampilan teknologi, kendala teknis, dan koneksi internet yang tidak stabil masih perlu diatasi. Dengan dukungan manajemen sekolah serta pendekatan yang lebih inklusif dalam memahami preferensi belajar siswa, Google Classroom dapat terus dikembangkan sebagai alat pembelajaran yang efektif dan adaptif di era digital.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Handayani, P. R. (2021). *Analisis Penggunaan Google Classroom Dalam Pembelajaran Jarak Jauh Di Masa Pandemi Covid-19* (Doctoral dissertation).
- Iskandar, A., Sudirman, A., Safitri, M., Sulaiman, O. K., Ramadhani, R., Wahyuni, D., ... & Simarmata, J. (2020). *Aplikasi Pembelajaran Berbasis TIK*. Yayasan Kita Menulis.
- Khalilullah, S. A. M. (2012). Permainan Teka-Teki Silang Sebagai Media Dalam Pembelajaran Bahasa Arab. *Jurnal Pemikiran Islam*, 37(1), 15–26.
- Paraso, B. J. P., Marentek, A., & Rattu, J. A. (2022). KELEBIHAN DAN KEKURANGAN MENGGUNAKAN GOOGLE CLASSROOM: PENDAPAT MAHASISWA TERHADAP PLATFORM PEMBELAJARAN VIRTUAL DI ERA PANDEMI COVID-19. *JURNAL*

*ELEKTRONIK FAKULTAS SASTRA UNIVERSITAS SAM RATULANGI*, 32.

- Rahman, A. (2016). Bentuk-bentuk komunikasi dalam pembelajaran. *Paedagogia: Jurnal Pendidikan*, 5(2), 198-217.
- Risnawati, R., Basalamah, Z., & Yusuf, R. I. (2022). Pengaruh Iklan Ruangguru terhadap Minat Siswa SMAN Negeri 10 Makassar untuk Menggunakan Aplikasi Ruangguru. *Journal of Communication Sciences (JCoS)*, 4(2).
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103. <https://doi.org/10.32585/Jkp.V2i2.113>
- Wicaksono, V. D., & Rachmadyanti, P. (2017). Pembelajaran blended learning melalui google classroom di sekolah dasar.