

Analisa UI Google Classroom sebagai *Platform* Pembelajaran Jarak Jauh Siswa

Catrine Bella Nurazizah

Program Studi Desain Komunikasi Visual,
Fakultas Desain dan Seni Kreatif, Universitas Mercu Buana
catrinebella22@gmail.com

Diterima: Oktober, 2021 | Disetujui: November, 2021 | Dipublikasi: Februari, 2022

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendapatkan informasi tentang kelebihan dan kekurangan *UI (User Interface) Google Classroom* sebagai media pembelajaran *online*. Penelitian menggunakan metode kualitatif eksploratif dengan pendekatan induktif dengan mewawancarai responden yang berkaitan sebanyak 3 orang, terdiri dari 1 guru, 1 murid, dan 1 pakar multimedia. Untuk menjaga kerahasiaan identitas responden, peneliti memberi nama responden G1, S1, P1. Wawancara dilakukan terstruktur dengan pertanyaan yang disusun dan dikaitkan serta dikembangkan dengan literatur terkait. Hasil dari penelitian ini adalah *UI (User Interface) Google Classroom* memiliki nilai efisiensi dan inefisiensi pada tampilan dan menu manajerial yang ada sesuai dengan kebutuhan pengguna dalam aktivitas pembelajaran online dan karena faktor ketidaksiapan edukasi teknologi.

Kata Kunci: *Google Classroom, Online, User Interface*

PENDAHULUAN

Fenomena wabah Covid-19 berdampak pada proses pembelajaran, dibutuhkan teknologi yang efektif untuk mendukung pembelajaran daring bagi siswa. Pembelajaran daring (*online*) adalah sistem belajar yang terbuka dan tersebar dengan menggunakan perangkat pedagogi (alat bantu pendidikan), yang dimungkinkan melalui internet dan teknologi berbasis jaringan untuk memfasilitasi pembentukan proses belajar dan pengetahuan melalui aksi dan interaksi yang berarti Menurut (Dabbagh dan Ritland, 2005). Sebanyak 26,1%, publik menggunakan *Google Classroom* sebagai platform yang digunakan pada bidang pendidikan saat Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) berlangsung (Arus Survei Indonesia (ASI), 2020).

Ada beberapa kendala yang terjadi saat melakukan aktivitas belajar dengan sistem daring pada siswa yaitu sulitnya mempelajari sistem pada program dalam media belajar yang digunakan untuk memahami, menelaah materi, mengerjakan tugas, sistem absensi tatap muka dsb. Hal tersebut bisa dipengaruhi oleh sistem *User Interface* pada media yang digunakan tersebut. Melalui permasalahan yang sering terjadi, peneliti memutuskan untuk meriset fenomena belajar daring menggunakan *Platform Google Classroom* dengan mewawancarai narasumber tertentu yang terlibat dan merasakan dampak akibat yang terjadi dengan judul riset "Analisa UI Google Classroom sebagai *Platform* Pembelajaran Jarak Jauh Siswa".

KAJIAN TEORI

Sistem Belajar Online (Daring)

E-Learning merupakan sebuah metode pembelajaran dengan sistem Belajar *Online* (daring) yang menggunakan teknologi berbasis jaringan internet dengan fasilitas alat bantu pembelajaran sehingga terdapat interaksi dan komunikasi mengenai pembimbingan belajar sebagai media pemahaman dan pengetahuan. Proses belajar berbasis *e-learning* membutuhkan sarana dan prasarana yang mendukung agar pembelajaran dapat berlangsung dan memiliki kualitas pembelajaran yang lebih baik (Rustiani, dkk., 2019). Sarana dan prasarana tersebut diantaranya adalah *smartphone* (gawai), komputer/laptop, aplikasi, serta jaringan internet yang digunakan sebagai media dalam berlangsungnya pembelajaran berbasis *e-learning*.

Multimedia Pembelajaran

“Mempersiapkan Multimedia Pembelajaran Berbantuan Internet”. Secara definisi multimedia merupakan sarana atau penyedia informasi pada sistem yang menggunakan suara, grafika, animasi dan teks melalui komputer atau gawai (Sunardi, Sujito, dkk., 2020). Sementara itu, secara terminologis, multimedia adalah kombinasi berbagai media seperti teks, gambar, suara, animasi, video dan lain-lain secara terpadu dan sinergis melalui komputer atau peralatan elektronik lainnya untuk mencapai tujuan tertentu (Surjono, 2017).

User Interface, User Experience

Sebagai media belajar *online*, perancangan sistem harus memberi mobilitas yang singkat, lengkap, dan dapat digunakan dengan mudah guru dan siswa saat menggunakan aplikasi tersebut. Perancangan aplikasi/website desain terdiri dari *User Interface (UI)* dan *User Experience (UX)*. *User Interface (UI)* fokusnya yaitu pada tata letak komponen-komponen aplikasi dan pemilihan warna yang sesuai. Sedangkan *User Experience (UX)* lebih berfokus terhadap pengalaman pengguna pada saat menggunakan aplikasi yang kita buat apakah memudahkan atau menyulitkan. Sebab itu, tampilan dari *User Interface (UI)* dan *User Experience (UX)* harus memiliki tampilan yang sederhana dan menarik (Guntoro, 2020).

Elemen Multimedia

Terdapat lima jenis komponen multimedia menurut (Hofstetter, 2001, p16) yaitu:

1. Teks

Elemen multimedia yang menjadi dasar untuk menyampaikan informasi adalah teks, karena teks merupakan jenis data yang paling sederhana dan membutuhkan tempat penyimpanan yang paling kecil.

2. Grafik (image)

Grafik bermanfaat untuk mengilustrasikan informasi yang akan disampaikan terutama informasi yang tidak dapat dijelaskan melalui kata-kata.

3. Audio

Audio merupakan percakapan, musik atau efek suara pada sistem tersebut.

4. Video

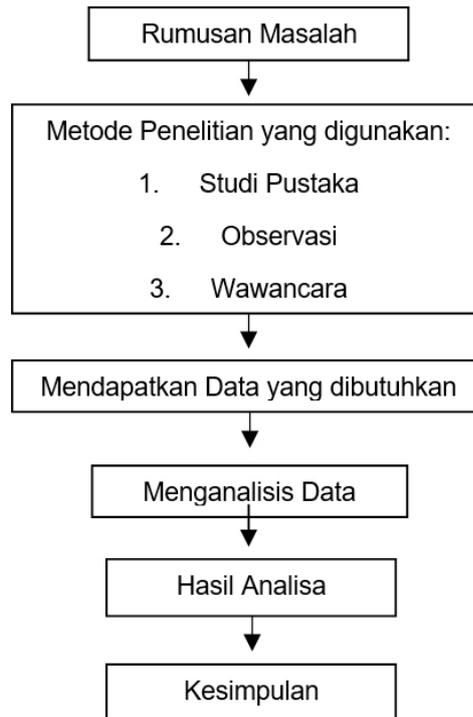
Video dapat menerangkan hal-hal yang sulit digambarkan melalui kata-kata atau gambar visual yang dapat memberi gambaran emosi dan psikologi manusia secara lebih jelas.

5. Animasi

Animasi adalah simulasi gerakan yang dihasilkan dengan menayangkan rentetan frame ke layer. Frame adalah satu gambar tunggal pada rentetan gambar yang membentuk animasi.

METODOLOGI

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan metode kualitatif eksploratif dengan pendekatan induktif. Penelitian eksploratif merupakan penelitian yang bertujuan untuk menggali secara luas tentang sebab-sebab atau hal-hal yang mempengaruhi terjadinya sesuatu (Arikunto, 2006:7). Tujuan menggunakan metode ini adalah untuk mendapatkan informasi penggunaan media *Google Classroom* sebagai sistem belajar *online* (daring) di Sekolah Menengah Pertama pada masa pandemi Covid-19. Dinamakan *social situation* atau situasi soial yang terdiri dari tiga elemen yaitu: tempat, pelaku dan aktivitas (Spadrley dalam Sugiyono (2007:49).



Gambar 1 Skema Penelitian (Sumber: Rahmat Kriantono, 2006)

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan skema dalam unsur pokok desain penelitian dengan konseptualisasi masalah dan metodologi dalam merancang analisis data yang akan didapatkan. Kemudian dalam penelitian ini terdapat responden yang berkaitan yakni 3 orang, terdiri dari 1 guru, 1 murid, dan 1 pakar desain komunikasi visual. Untuk menjaga kerahasiaan identitas responden, peneliti memberi nama responden G1, S1, P1. Wawancara dilakukan terstruktur dengan pertanyaan yang disusun dan dikaitkan serta dikembangkan dengan literatur terkait.

Tabel 1 Responden

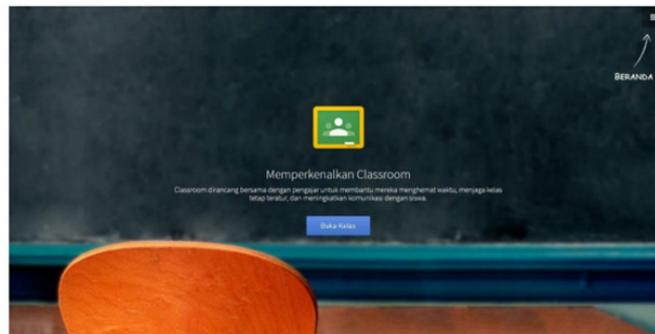
Nama	Jenis Kelamin	Usia	Status	Pendidikan Terakhir
G1	Perempuan	25 (tahun)	Lajang	S1
S1	Laki-laki	13 (tahun)	Lajang	Kelas 1 SMP
P1	Laki-laki	31 (tahun)	Menikah	S2

Penelitian melibatkan 3 responden yang memiliki keterkaitan dengan pembahasan mengenai *Google Classroom* sebagai media pembelajaran berbasis *online* sebagai pengguna. Untuk mendapatkan temuan melalui analisis, peneliti menyusun beberapa pertanyaan untuk diajukan sebagai bahan menggali dan mendapatkan informasi dari responden. Pertanyaan tersebut dibagi menjadi tiga bagian yang pertama pertanyaan untuk guru, yang kedua pertanyaan untuk siswa-siswi yang menggunakan *Google Classroom* dan yang ketiga pertanyaan untuk pakar multimedia. Pertanyaan tersebut masing-masing memiliki keterkaitan dengan Analisa UI *Google Classroom* sebagai Platform Pembelajaran Jarak Jauh Siswa.

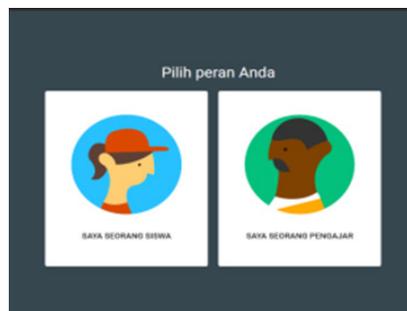
PEMBAHASAN

Tujuan penelitian ini adalah mendapatkan informasi penggunaan media *Google Classroom* sebagai sistem belajar *online* (daring) di Sekolah Menengah Pertama pada masa pandemi Covid-19. Hasil penelitian berupa pernyataan yang dilontarkan oleh Responden saat wawancara. Pernyataan ini merupakan bukti lapangan yang dirasakan oleh Responden terkait dengan tema penelitian. Menurut guru dan siswa yang menggunakan media *Google Classroom* sebagai media belajar, *Google Classroom* kurang efisien untuk kegiatan belajar mengajar, dengan kendala jaringan dan sistem yang tidak stabil. Sedangkan menurut pakar dari desain komunikasi visual, yang juga menggunakan platform *Google Classroom* tidak ada kendala yang sering terjadi, lalu pada tampilan menu UI sudah sangat efisien terlebih untuk pengguna baru yang menggunakan platform tersebut. Namun sebaiknya ditambahkan elemen ikon pada penamaan grup kelas agar dapat membedakan nama kelas lainnya.

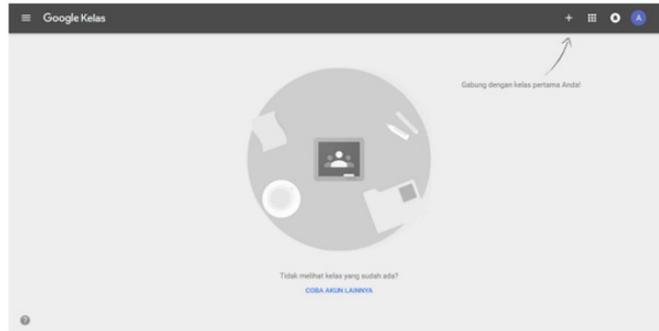
Berikut merupakan gambar tampilan pada *Google Classroom* yang ada di *website*:



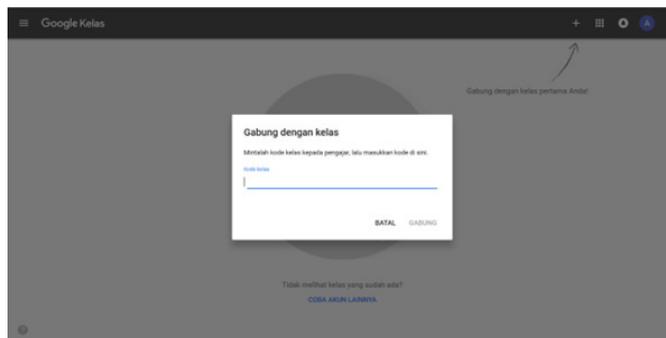
Gambar 2 Panduan Menggunakan *Google Classroom*, Tampilan Masuk
(Sumber: Anggi Rahmat Ginanjar, 2018)



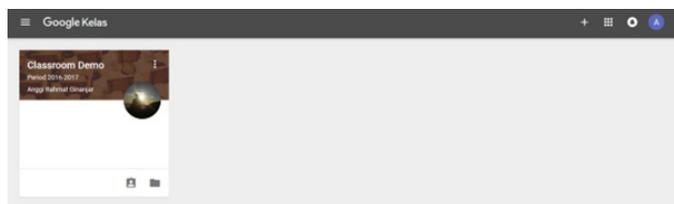
Gambar 3 Panduan Menggunakan *Google Classroom*, Memilih Peran
(Sumber: Anggi Rahmat Ginanjar, 2018)



Gambar 4 Panduan Menggunakan Google Classroom, Gabung Kelas
(Sumber: Anggi Rahmat Ginanjar, 2018)



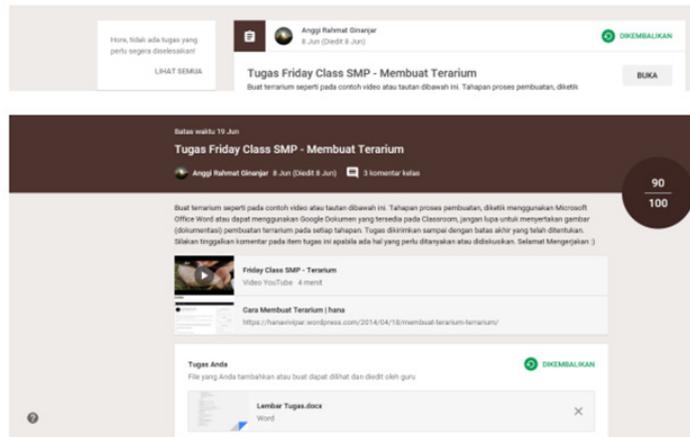
Gambar 5 Panduan Menggunakan Google Classroom, Gabung Kelas
(Sumber: Anggi Rahmat Ginanjar, 2018)



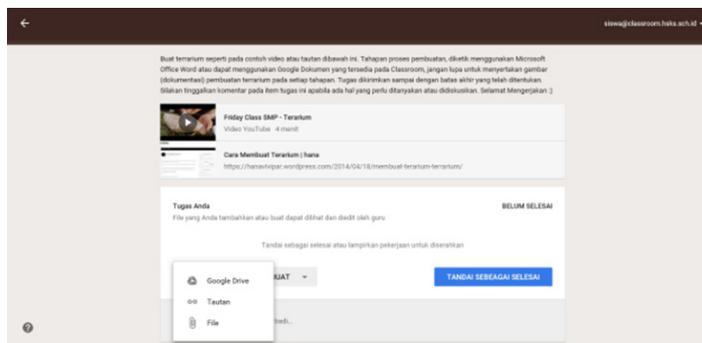
Gambar 6 Panduan Menggunakan Google Classroom, Kelas yang diambil
(Sumber: Anggi Rahmat Ginanjar, 2018)



Gambar 7 Panduan Menggunakan Google Classroom, Tampilan dalam Folder Kelas
(Sumber: Anggi Rahmat Ginanjar, 2018)



Gambar 8 Panduan Menggunakan Google Classroom, Mengerjakan Tugas
 (Sumber: Anggi Rahmat Ginanjar, 2018)



Gambar 9 Panduan Menggunakan Google Classroom, Membuat Tugas
 (Sumber: Anggi Rahmat Ginanjar, 2018)

Tabel 2 Analisis UI pada Media Google Classroom sebagai Platform Pembelajaran

Elemen Desain	Analisa UI	Kriteria Web Useability
Warna	Netral dan Kontras	Satisfaction
Bentuk	Ikon, Main Menu	Efficiency, Memorability
Layout	Focal point, Closure	Learnability
Tipografi	Serif, Dinamis	Efficiency

Berdasarkan hasil data dari responden dan melihat gambar tampilan yang ada pada *platform Google Classroom*, maka peneliti akan menganalisis sebagian besar media yang digunakan dengan metode analisis SWOT (*Strength, Weakness, Opportunity, Threat*). Analisis SWOT merupakan analisis yang digunakan untuk menentukan suatu kekuatan dan kelemahan dari organisasi, perusahaan maupun lembaga pemerintahan untuk menetapkan tujuan dan tindakan yang sistematis berdasarkan analisis tersebut.

Pada *User Interface* di media *Google Classroom*, dalam analisis SWOT (*Strength, Weakness, Opportunity, Threat*).

1. (Kekuatan) Strength

Kekuatan pada *User Interface*, *layout* fitur menu manajerial di *Google Classroom* tersusun dengan baik di menu *classwork* yang memiliki efisiensi saat digunakan.

2. (Kelemahan) *Weakness*

Kelemahan yang ada pada *Google Classroom* saat ini hanya diakses melalui akun google dan tidak ada indikator yang menunjukkan audiens saat masuk di *Google Classroom*.

3. (Peluang) *Opportunity*

Peluang pada *User Interface* di media *Google Classroom* terdapat menu yang dapat memudahkan untuk mengakses akun google, sehingga data dapat terhubung dengan *google drive* sebagai *double saving*.

4. (Ancaman) *Threat*

Terdapat ancaman pada *Google Classroom* yaitu pengguna terbatas untuk bergabung dalam kelas.

KESIMPULAN

Peneliti mendapatkan data mengenai *UI (User Interface)* pada *Google Classroom* yang digunakan pada guru dan siswa dalam kegiatan belajar mengajar. Peneliti juga mewawancarai narasumber dan pakar terkait menggunakan metode penelitian kualitatif eksploratif dengan pendekatan induktif yang bertujuan untuk menggali secara luas mengenai media yang digunakan untuk aktivitas belajar mengajar tersebut.

Wawancara dilakukan terstruktur dengan pertanyaan yang disusun dan dikaitkan serta dikembangkan dengan literatur terkait. Hasil dari penelitian ini adalah kurang efektifnya pembelajaran online karena faktor kurangnya sarana dan prasarana serta ketidaksiapan edukasi teknologi. Kemudian peneliti menyimpulkan bahwa *UI Google Classroom* memiliki nilai efisiensi dan inefisiensi pada tampilan dan menu manajerial yang ada sesuai dengan kebutuhan pengguna.

DAFTAR PUSTAKA

Artikel

Ari Setia Budi, 2014: "Tugas Elemen Elemen Multimedia". <https://arisetiabudiblog.wordpress.com/2014/04/21/tugas-elemen-elemen-multimedia/>. (02-10-2021)

Irfan Kamil, 2020: "Survei: Google Classroom Jadi Platform Belajar Paling Sering Digunakan Saat PJJ". <https://nasional.kompas.com/read/2020/10/16/18264341/survei-google-classroom-jadi-platform-belajar-paling-sering-digunakan-saat?page=all>. (01-10-2021)

Buku

Arikunto. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.

Dabbagh, N. and Ritland. B. B. (2005). *Online Learning, Concepts, Strategies And Application*. Ohio: Pearson.

Guntoro. (2020). *5 Hari Jago UI/UX Keren Aplikasi Android*. Diperoleh dari <https://z-lib.org/>
Rustiani, R., Djafar, S., Rusnim, R., Nadar, N., Arwan, A., & Elihami, E. (2019). Measuring Usable Knowledge: Teacher's Analyses of Mathematics for Teaching Quality and Student Learning. *In International Conference on Natural and Social Sciences (ICONSS) Pro-*

ceeding Series (pp. 239-245).

Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sunardi, Sujito, Hartini, S., Suryana, R, S. (2020). *Mempersiapkan Multimedia Pembelajaran Berbantu Internet*. Bandung : YRAMA WIDYA.

Surjono, H. D. 2017. *Multimedia Pembelajaran Interaktif Konsep dan Pengembangan*. Yogyakarta: UNY Press.

Jurnal

Kusumawardhani, Ayu D., Burhanuddin, (2020). ANALISIS KEPUASAN PESERTA DIDIK TERHADAP LAYANAN EVALUASI HASIL BELAJAR ONLINE. *Jurnal Adminitrasi dan Manajemen Pendidikan*, 3(1), 90-101. Diperoleh dari <http://journal2.um.ac.id/index.php/jamp/> ISSN 2615-8574 (online)

Muhson, A. (2010). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI INFORMASI. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 8(2), 5-10 . Diperoleh dari <https://www.researchgate.net/publication/296704617>

Syarifudin, Septian A., (2020). Implementasi Pembelajaran Daring Untuk Meningkatkan Mutu Pendidikan sebagai Dampak diterapkannya Social Distancing. *Jurnal Pendidikan Bahasan dan Sastra Indonesia Metalingua*, 5(1), 32-34. Diperoleh dari <https://doi.org/10.21107/metalingua.v5i1.7072>

Narasumber

Alief Bintang Pamungkas (13 th.), Siswa di SMPN 3 Cileungsi, wawancara pada 30 Maret 2021, melalui pesan singkat.

Arnanda Putri, S.Pd (25 th.), Pengajar di SMP 28 Oktober 1928 Jakarta Selatan, wawancara pada 1 April 2021, melalui pesan singkat.

Damar Rangga Putra (31 th), Dosen Desain Komunikasi Visual di Universitas Trilogi, wawancara pada 02 Oktober 2021, melalui pesan singkat.