



IMPLEMENTASI *GOOGLE CLASSROOM* PADA KELAS

XI IPA MAN 2 KUDUS

SKRIPSI

diajukan sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana

Pendidikan Program Studi Teknologi Pendidikan

Oleh

Zedha Hammi

1102410002

UNNES

KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

2017

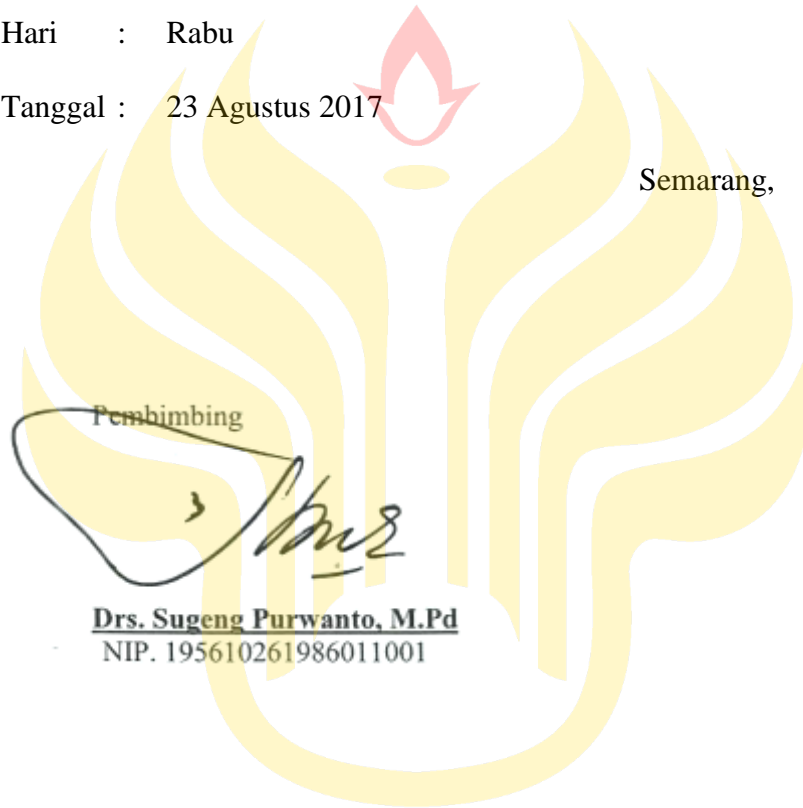
PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi dengan judul “Implementasi *Google Classroom* pada Kelas XI IPA Man 2 Kudus” telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan ke sidang panitia ujian skripsi Jurusan Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Semarang.

Hari : Rabu

Tanggal : 23 Agustus 2017

Semarang, Agustus 2017



Pembimbing

Drs. Sugeng Purwanto, M.Pd
NIP. 195610261986011001



Menyetujui,

Ketua Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan

Drs. Sugeng Purwanto, M.Pd.
NIP. 195610261986011001

PENGESAHAN KELULUSAN

Skripsi ini telah dipertahan di hadapan Sidang Panitia Ujian Skripsi Jurusan Kurikulum Dan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang, pada :

Hari :
Tanggal : September 2017

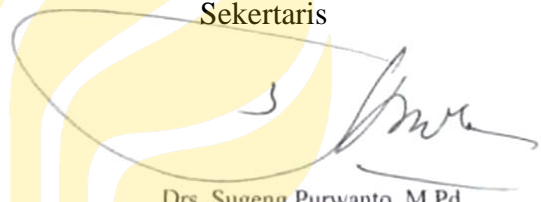
Panitia Ujian

Ketua




Dr. Sungkowo Edy Mulyono, M.Si.
NIP. 196807042005011001

Sekretaris



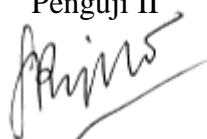
Drs. Sugeng Purwanto, M.Pd
NIP. 195610261986011001

Penguji I



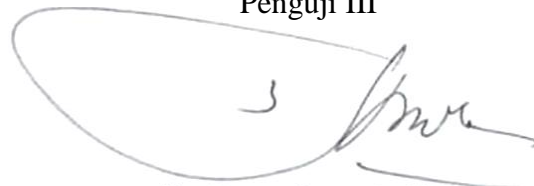
Drs. Budiyono, M. S.
NIP. 196312091987031002

Penguji II



Drs. Suropto, M.Si.
NIP. 195508011984031005

Penguji III



Drs. Sugeng Purwanto, M.Pd
NIP. 195610261986011001

PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa skripsi ini hasil penelitian saya sendiri, bukan buatan orang lain dan tidak menjiplak karya ilmiah orang lain baik sebagian maupun secara keseluruhan. Pendapat ataupun temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.



Semarang, 21 Agustus 2017

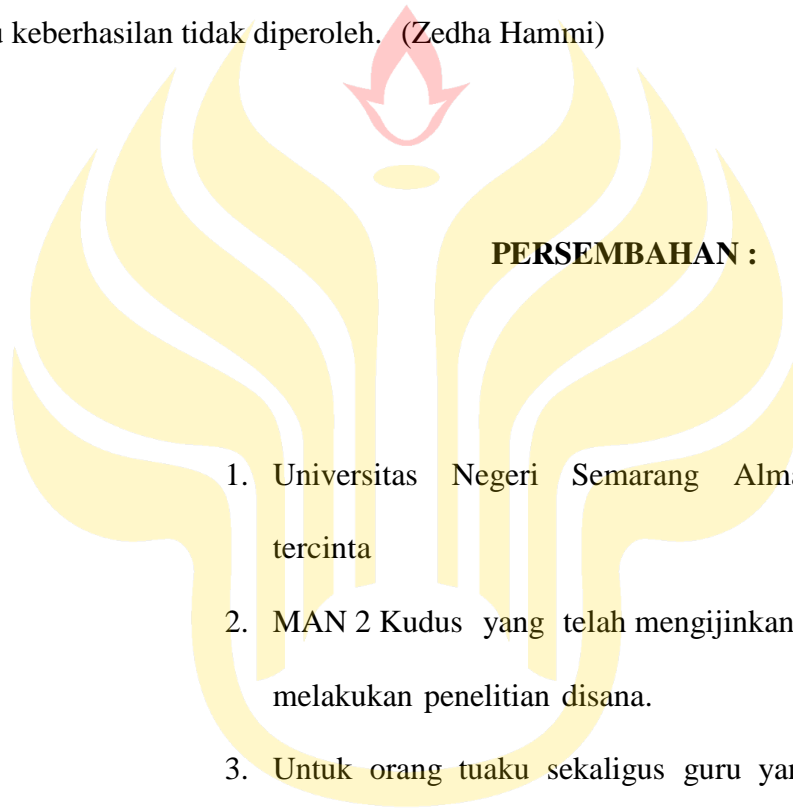
Zedha Hammi
NIM. 1102410002

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

MOTO DAN PERSEMBAHAN

“Hiduplah seperti pohon kayu yang lebat buahnya. Hidup di tepi jalan dan dilempari orang dengan batu, tetapi dibalas dengan buah.” (Abu bakar Sibli)

Tiada hal yang terlambat jika untuk memulai dari sekarang. Kerjakan sekarang atau keberhasilan tidak diperoleh. (Zedha Hammi)



PERSEMBAHAN :

1. Universitas Negeri Semarang Almamaterku tercinta
2. MAN 2 Kudus yang telah mengizinkan saya melakukan penelitian disana.
3. Untuk orang tuaku sekaligus guru yang selalu membimbingku dunia akhirat.
4. Teman-teman TP 2010.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

KATA PENGANTAR

Puji syukur ke hadirat Allah SWT, atas segala limpahan rahmat, taufik dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Implementasi *Google Classroom* pada Kelas XI IPA MAN 2 Kudus”. Skripsi ini disusun dalam rangka memenuhi persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan dalam bidang Teknologi Pendidikan pada Program Sarjana Universitas Negeri Semarang.

Penyusunan Skripsi ini penulis banyak mendapatkan bantuan dari berbagai pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung. Oleh karena itu dengan segala kerendahan hati, penulis mengucapkan terimakasih kepada :

1. Prof. Dr. Fathurokhman, M. Hum, Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kesempatan serta pelayanan akademik kepada penulis selama menempuh pendidikan di Universitas Negeri Semarang.
2. Prof. Dr. Fakhruddin, M. Pd, Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan pelayanan akademik dan fasilitas pendidikan kepada penulis.
3. Drs. Sugeng Purwanto, M. Pd., Dosen pembimbing dan juga selaku Ketua Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan yang telah memberikan bimbingan skripsi dan kepercayaan kepada penulis untuk melakukan penelitian tentang Implementasi *Google Classroom* pada Kelas XI IPA MAN 2 Kudus.

4. Drs. Budiyo, M. S. sebagai dosen penguji I, yang telah menguji skripsi ini dengan penuh keikhlasan dan ketulusan dalam memberikan pengarahan dan petunjuk.
5. Drs. Suripto, M. Pd. sebagai dosen penguji II, yang telah menguji skripsi ini dengan penuh keikhlasan dan ketulusan dalam memberikan pengarahan dan petunjuk.
6. Seluruh dosen di Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan yang telah memberikan bekal ilmu kepada penulis selama belajar di Universitas Negeri Semarang.
7. Azhar Latif S. Kom., Staf ahli puskom di MAN 2 Kudus yang turut membantu serta membimbing dalam pelaksanaan penelitian ini.
8. Para Guru MAN 2 Kudus yang senantiasa membantu dalam proses jalannya penelitian untuk skripsi ini.
9. Mama tercinta yang selalu memberikan semangat dan do'a dalam keadaan apapun diriku saat ini.
10. Keluarga besar kurikulum teknologi pendidikan dan teman-teman TP 2010. Semoga sukses dan jaya selalu.
11. Serta semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu baik secara langsung maupun tidak langsung yang telah memberikan dukungan demi terselesainya skripsi ini.

Penulis sadar bahwa menyusun penelitian ini masih jauh dari sempurna, kritik dan saran sangat kami harapkan demi perbaikan tugas-

tugas kami di masa yang akan datang. Penulis berharap penelitian ini memberikan kontribusi terhadap pengembangan pendidikan di tanah air.

Semarang, Juli 2015



Zedha Hammi

NIM. 1102410002

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

ABSTRAK

Zedha Hammi. 2017. Implementasi *Google Classroom* Pada Kelas XI IPA MAN 2 Kudus. Skripsi Program Studi Teknologi Pendidikan. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Semarang. Pembimbing Drs. Sugeng Purwanto M. Pd.

Kata Kunci : *e-learning*, media pembelajaran, internet, *google classroom*, LMS, GAFE

Sumber belajar merupakan komponen yang penting dalam proses belajar mengajar. Seiring perkembangan zaman, sumber belajar kini tidak hanya terpaku oleh buku cetak, namun juga dapat memanfaatkan teknologi *e-learning* sebagai sumber belajar. Oleh karena itu MAN 2 Kudus juga memanfaatkan teknologi informasi untuk proses kegiatan pembelajaran dengan implementasi *Google Classroom*. Tujuan dari Penelitian ini adalah (1) Untuk mengetahui proses implementasi *google classroom* pada proses pembelajaran mata pelajaran IPA. (2) Untuk mengetahui persepsi peserta didik terhadap pemanfaatan *google classroom* sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran IPA. (3) Untuk mengetahui persepsi guru terhadap kendala pemanfaatan *google classroom* sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran IPA.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif studi kasus yang dilakukan di MAN 2 Kudus. Pengumpulan data dilakukan dengan wawancara, observasi lapangan dan dokumentasi. Selanjutnya data dianalisis, data kontekstual meliputi tiga prosedur yaitu: (1) reduksi; (2) penyajian data; (3) penarikan kesimpulan dan verifikasi.

Analisis hasil penelitian ini dapat disimpulkan sebagai berikut : (1) Proses perencanaan implementasi *Google Classroom* di MAN 2 Kudus dilaksanakan dengan baik dengan ditunjukkan bahwa telah diadakan pelatihan khusus yang diselenggarakan oleh pihak sekolah (2) Bagi siswa penerapan *Google Classroom* sebagai media pembelajaran masih kurang efektif disebabkan; a. *Google Classroom* tidak memiliki fasilitas menulis rumus dan menyertakan gambar untuk penugasan mapel IPA. b. terkendala akses internet dari tidak adanya jaringan data maupun kurangnya hardware pendukung semua siswa untuk melaksanakan pembelajaran *e-Learning*. c. Masih banyaknya siswa yang terlambat mengirim tugas dengan alasan durasi waktu penugasan dari guru yang singkat. (3) Masih kurang efektif digunakan sebagai media pembelajaran mata pelajaran IPA dikarenakan para guru masih butuh tatap muka langsung untuk menjelaskan materi pelajaran. Dan ada kekurangan fitur untuk menulis rumus dan menyertakan gambar ketika membuat soal baik itu soal pilihan ganda maupun soal esay.

Dalam rangka pengoptimalan implementasi *Google Classroom*, pihak sekolah dapat memberikan fasilitas akses free wifi di semua tempat gedung sekolah dan komputer umum untuk bisa digunakan dengan para siswa. Serta masukan ke Google untuk dikembangkan lagi fitur menulis rumus & menyertakan gambar dengan mudah.

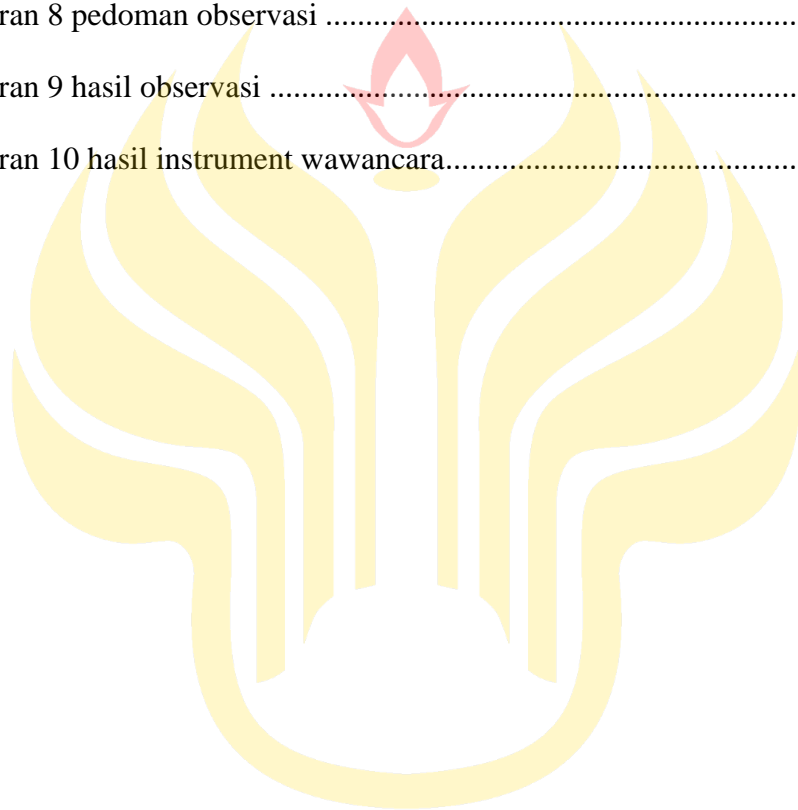
DAFTAR ISI

| | |
|---|-----|
| SKRIPSI..... | 1 |
| PERSETUJUAN PEMBIMBING..... | ii |
| PENGESAHAN KELULUSAN..... | iii |
| PERNYATAAN..... | iv |
| MOTO DAN PERSEMBAHAN..... | v |
| KATA PENGANTAR..... | vi |
| ABSTRAK..... | ix |
| DAFTAR ISI..... | x |
| DAFTAR GAMBAR..... | xiv |
| BAB 1 PENDAHULUAN..... | 1 |
| 1.1. Latar Belakang Masalah..... | 1 |
| 1.2. Rumusan Masalah..... | 4 |
| 1.3. Tujuan Penelitian..... | 4 |
| 1.4. Manfaat Penelitian..... | 5 |
| BAB 2 LANDASAN TEORI..... | 6 |
| 2.1. Pembelajaran..... | 6 |
| 2.1.1. Pengertian Pembelajaran..... | 6 |
| 2.1.2. Pola Pembelajaran pada Sekolah Menengah Atas..... | 9 |
| 2.1.3. Pola Pembelajaran berdasarkan Teknologi dan Informasi..... | 10 |
| 2.2. Pengertian Persepsi..... | 14 |
| 2.2.1. Ciri-ciri Umum Dunia Persepsi..... | 15 |

| | | |
|---|---|-----------|
| 2.2.2. | Faktor-Faktor yang Berpengaruh terhadap Persepsi..... | 16 |
| 2.3. | E- Learning..... | 18 |
| 2.3.1. | Pengertian e- Learning..... | 18 |
| 2.3.2. | Fungsi e- Learning..... | 20 |
| 2.3.3. | Learning Management System (LMS)..... | 23 |
| 2.4. | Efektivitas E- Learning..... | 24 |
| 2.5. | Pengertian Google Classroom..... | 26 |
| 2.6. | Langkah pengaplikasian Google Classroom..... | 28 |
| BAB 3 METODE PENELITIAN..... | | 30 |
| 3.1. | Jenis dan Desain Penelitian..... | 30 |
| 3.2. | Lokasi Penelitian..... | 30 |
| 3.3. | Sumber Data Penelitian..... | 31 |
| 3.4. | Metode Pengumpulan Data..... | 32 |
| 3.4.1. | Metode wawancara..... | 32 |
| 3.4.2. | Metode Observasi..... | 33 |
| 3.4.3. | Metode Dokumentasi..... | 34 |
| 3.5. | Objektivitas dan Keabsahan Data..... | 35 |
| 3.6. | Metode Analisis Data..... | 36 |
| 3.6.1. | Pengumpulan Data..... | 36 |
| 3.6.2. | Reduksi Data..... | 36 |
| 3.6.3. | Sajian Data..... | 36 |
| 3.6.4. | Penarikan Kesimpulan Data..... | 36 |
| BAB 4 HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN..... | | 38 |
| 4.1. | Hasil Penelitian..... | 38 |

| | | |
|-----------------------------|---|----|
| 4.1.1. | Profil MAN 2 Kudus..... | 38 |
| 4.1.1.1. | Sejarah..... | 38 |
| 4.1.1.2. | Visi, Misi, dan Tujuan..... | 40 |
| 4.1.1.3. | Lokasi dan Fasilitas..... | 42 |
| 4.1.1.4. | Struktur Organisasi MAN 2 Kudus..... | 44 |
| 4.1.2. | Implementasi google classroom pada proses pembelajaran mata pelajaran IPA..... | 45 |
| 4.1.3. | Persepsi peserta didik terhadap pemanfaatan google classroom sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran IPA. | 51 |
| 4.1.4. | Persepsi guru terhadap kendala pemanfaatan google classroom sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran IPA. | 55 |
| 4.2. | Pembahasan | 58 |
| 4.2.1. | Pembahasan Implementasi Google Classroom Sebagai Media Pembelajaran di MAN 2 Kudus | 59 |
| 4.2.2. | Pembahasan Persepsi Siswa Terhadap Implementasi Google Classroom Sebagai Media Pembelajaran IPA di MAN 2 Kudus | 60 |
| 4.2.3. | Pembahasan Persepsi Guru Terhadap Implementasi Google Classroom Sebagai Media Pembelajaran IPA di MAN 2 Kudus | 63 |
| BAB V PENUTUP..... | | 65 |
| 5.1. | Simpulan..... | 65 |
| 5.2. | Saran..... | 66 |
| DAFTAR PUSTAKA | | 67 |
| LAMPIRAN..... | | 69 |
| Lampiran 1 surat | | 70 |
| Lampiran 2 surat | | 71 |
| Lampiran 3 daftar guru..... | | 72 |

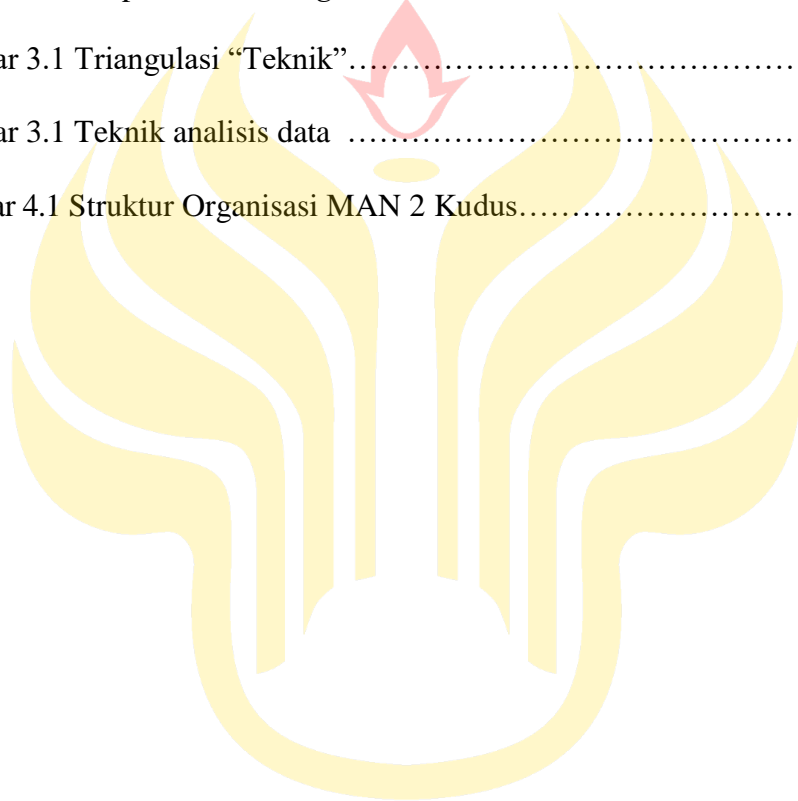
| | |
|---|----|
| Lampiran 4 daftar pegawai..... | 74 |
| Lampiran 5 pedoman observasi | 75 |
| Lampiran 6 frekuensi observasi | 77 |
| Lampiran 7 pedoman observasi | 78 |
| Lampiran 8 pedoman observasi | 84 |
| Lampiran 9 hasil observasi | 86 |
| Lampiran 10 hasil instrument wawancara..... | 87 |



UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

DAFTAR GAMBAR

| | |
|--|----|
| Gambar 2.1 Model pola pembelajaran jenjang SMA dengan pembelajaran berbasis TIK melalui pemberdayaan otak | 9 |
| Gambar 2.2 tampilan awal <i>Google Classroom</i> | 24 |
| Gambar 3.1 Triangulasi “Teknik” | 32 |
| Gambar 3.1 Teknik analisis data | 32 |
| Gambar 4.1 Struktur Organisasi MAN 2 Kudus..... | 42 |



UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Peserta didik zaman sekarang ini tampak terlibat dalam banyak tugas teori maupun praktik setiap harinya, dari cetak maupun *soft file*. Mereka tinggal di dunia media yang membosankan rata-rata menghabiskan waktu hampir enam setengah jam setiap harinya bersama media (penelitian A Kaiser Family Foundation Study, 2005:87 (dalam schrum, 2013:87)). Seorang pengguna multimedia bisa mengerjakan menonton televisi sambil mengirim pesan singkat dan menyelesaikan pekerjaan rumahnya. Ketika bermain video game, biasanya mengerjakan tugas kelompok dalam waktu yang lama. Secara bersamaan para orang saat ini bisa berperan sebagai aktor, sutradara, editor, dan penerbit ketika dihadapkan dengan aplikasi sosial media seperti menggunakan facebook. Peserta didik mengharapkan guru untuk membimbingnya melalui era informasi ini, bukan mendiktenya atas jawaban benar atau salah atas pertanyaan ulangan yang google dapat segera sediakan dalam hitungan detik melalui alat bantu multi modal seperti teks, gambar, audio, dan video.

Proses pembelajaran sesungguhnya memiliki peran penting dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan, sehingga pembelajaran yang diselenggarakan dengan mengedepankan kebermaknaan dan kemanfaatan bagi pembelajar. Hal tersebut diharapkan untuk menciptakan suasana pembelajaran yang dapat menstimulasi kemampuan peserta didik dalam

mengeksplorasi dan menggali potensinya secara optimal dengan kreatif, inovatif, dan menyenangkan. Pembelajaran saat ini, lebih diarahkan pada aktivitas modernisasi dengan bantuan teknologi canggih dengan harapan dapat membantu siswa dalam mencerna materi pelajaran secara interaktif, produktif, efektif, inspiratif, konstruktif, dan menyenangkan. Selain itu, siswa juga diharapkan memiliki *life skill* dari aplikasi teknologi tersebut.

Menurut Miarso (2005:50) Perkembangan ilmu dan teknologi merupakan salah satu produk dari manusia yang terdidik, dan pada gilirannya manusia-manusia itu perlu lebih mendalami dan mampu mengambil manfaat dan bukan menjadi korban dari perkembangan ilmu dan teknologi sendiri. Mendalami serta mengambil manfaat dari perkembangan ilmu dan teknologi tidak mungkin dilakukan oleh semua manusia dengan kadar dan waktu yang sama. Keterbatasan manusia dan waktu menuntut adanya spesialisasi yang semakin menajam.

Program pembelajaran merupakan proses yang terpenting karena dari sinilah terjadi interaksi langsung antara pendidik dan peserta didik. Di sini pula campur tangan langsung antara pendidik dan peserta didik berlangsung sehingga dapat dipastikan bahwa hasil pendidikan sangat tergantung dari perilaku pendidik dan perilaku peserta didik. Dengan demikian dapat diyakini bahwa perubahan hanya akan terjadi jika terjadi perubahan perilaku pendidik dan peserta didik. Dengan demikian posisi pengajar dan peserta didik memiliki posisi strategis dalam meningkatkan kualitas pembelajaran (Surakhmad, 2000: 31). Kualitas pembelajaran yang

dimaksudkan adalah tinggi rendahnya antusias siswa dalam pembelajaran dan efektif tidaknya proses belajar mengajar dalam mencapai tujuan pembelajaran yang didalamnya tersirat hasil belajar siswa.

Dengan adanya era teknologi yang semakin berkembang ini maka program pembelajaran diarahkan untuk bisa memanfaatkan teknologi dengan lebih baik. Salah satu pemanfaatan teknologi saat ini adalah *e-Learning* menggunakan web untuk mengaksesnya. Tidak memungkiri karena banyak peserta didik sekarang memiliki smart phone jadi lebih mudah untuk mengaksesnya dari manapun berada dan kapanpun juga. Pemanfaat *e-learning* yang biasa dikembangkan saat ini adalah menggunakan LMS (*Learning Management System*).

MAN 2 Kudus merupakan sekolah yang telah memanfaatkan *e-Learning* sebagai media pembelajaran sudah selama satu setengah tahun terakhir ini. Kegiatan pembelajaran menggunakan media *e-learning* di sekolah tersebut memanfaatkan aplikasi google classroom. Dalam proses pembelajaran siswa diberikan penugasan oleh guru dan mengirimkan hasil laporannya ke aplikasi google classroom. Selain itu juga siswa diberikan materi tambahan guna memahami lebih luas materi yang mungkin belum bisa tersampaikan langsung ketika tatap muka di kelas. *E-learning* merupakan media alternatif untuk memberikan soal-soal ujian test dan improvisasi media yang tidak selalu menggunakan media cetak. Akan tetapi pada pelaksanaannya ada beberapa guru yang masih belum menggunakan media google classroom pada pembelajarannya tersebut.

Berdasarkan kondisi di atas, peneliti akan mengkaji sejauh mana penerapan media google classroom pada pembelajaran di MAN 2 Kudus dan diharapkan dengan penelitian tersebut dapat dijadikan bahan evaluasi terhadap pengembangan media e-learning yang ada di sekolah. Dalam penelitian diajukan judul “Implementasi *Google Classroom* Pada Kelas XI IPA Man 2 Kudus”.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas maka dapat diidentifikasi beberapa masalah diantaranya:

- 1.2.1 Bagaimana proses implementasi *google classroom* pada proses pembelajaran mata pelajaran IPA?
- 1.2.2 Bagaimana persepsi peserta didik terhadap pemanfaatan *google classroom* sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran IPA?
- 1.2.3 Bagaimana persepsi guru terhadap kendala pemanfaatan *google classroom* sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran IPA?

1.3. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah disusun, tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini:

- 1.3.1 Untuk mengetahui proses implementasi *google classroom* pada proses pembelajaran mata pelajaran IPA.
- 1.3.2 Untuk mengetahui persepsi peserta didik terhadap pemanfaatan *google classroom* sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran IPA.

1.3.3 Untuk mengetahui persepsi guru terhadap kendala pemanfaatan *google classroom* sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran IPA.

1.4. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian adalah sebagai berikut:

Manfaat Teoretis

Secara teoretis penelitian ini dapat dijadikan sebagai sumber referensi untuk penelitian lebih lanjut mengenai implementasi pembelajaran menggunakan *e-Learning*. Disamping itu, dapat diketahui bagaimana guru mata pelajaran ipa dalam implementasi pembelajaran berbasis *Google classroom* di MAN 2 Kudus.

Manfaat Praktis

Bagi Sekolah hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai masukan kepada sekolah dalam melengkapi sarana dan prasana yang dibutuhkan untuk mendukung proses pembelajaran berbasis *e-Learning*, dalam kaitannya Pengembang Teknologi Pendidikan dalam mengimplementasikan *google classroom*.

BAB 2

LANDASAN TEORI

2.1. Pembelajaran

2.1.1. Pengertian Pembelajaran

Kata pembelajaran berasal dari kata dasar “belajar” yang berarti suatu proses yang ditandai dengan perubahan pada diri seseorang. Perubahan sebagai hasil dari proses belajar dapat ditunjukkan dalam berbagai bentuk perubahan pengetahuan, pemahaman, sikap dan tingkah laku ketrampilan, kecakapan, kebiasaan, serta perubahan aspek-aspek lain yang ada pada diri individu yang sedang belajar (Sujana, 2000:28).

Pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi mencapai tujuan pembelajaran. Manusia terlibat dalam system pengajaran terdiri siswa pengajaran terdiri dari siswa, guru, dan tenaga lainnya. Material, meliputi buku-buku, papan tulis, slide, audio, video. Fasilitas dan perlengkapan, terdiri dari ruangan kelas, perlengkapan audio visual, juga komputer. Prosedur meliputi jadwal dan metode penyampaian informasi, praktik, belajar, ujian dan sebagainya.

Yusufhadi Miarso (2004: 528) memaknai istilah pembelajaran sebagai usaha mengelola lingkungan dengan sengaja agar seseorang membentuk diri secara positif dalam kondisi lingkungan tertentu. Rusman (2013: 134) mendefinisikan pembelajaran pada hakikatnya merupakan suatu proses interaksi antara guru dengan siswa, baik interaksi secara

langsung seperti kegiatan tatap muka maupun secara tidak langsung, yaitu dengan menggunakan berbagai media pembelajaran. Gagne dalam Benny A.Pribadi(2010: 9) mendefinisikan istilah pembelajaran sebagai *“a set of event embedded in purposeful activities that facilitate learning”*. Pembelajaran merupakan serangkaian aktivitas yang sengaja diciptakan dengan maksud untuk memudahkan terjadinya proses belajar.

Berdasarkan definisi di atas, penulis menyimpulkan bahwa pembelajaran merupakan bagian dari pendidikan yang didalamnya terdapat aktivitas belajar sebagai kepentingan pembelajar dengan adanya interaksi antara pendidik dan peserta didik. Dimana untuk mewujudkan pembelajaran diperlukan proses pembelajaran. Sebagaimana ditegaskan oleh Wina Sanjaya (2006: 13) bahwa proses pembelajaran merupakan suatu sistem. Hal ini terjadi karena pembelajaran adalah kegiatan yang bertujuan untuk membelajarkan siswa sehingga rangkaian kegiatan dalam pembelajaran dijabarkan secara tersistematis dengan adanya kesinambungan antar komponen.

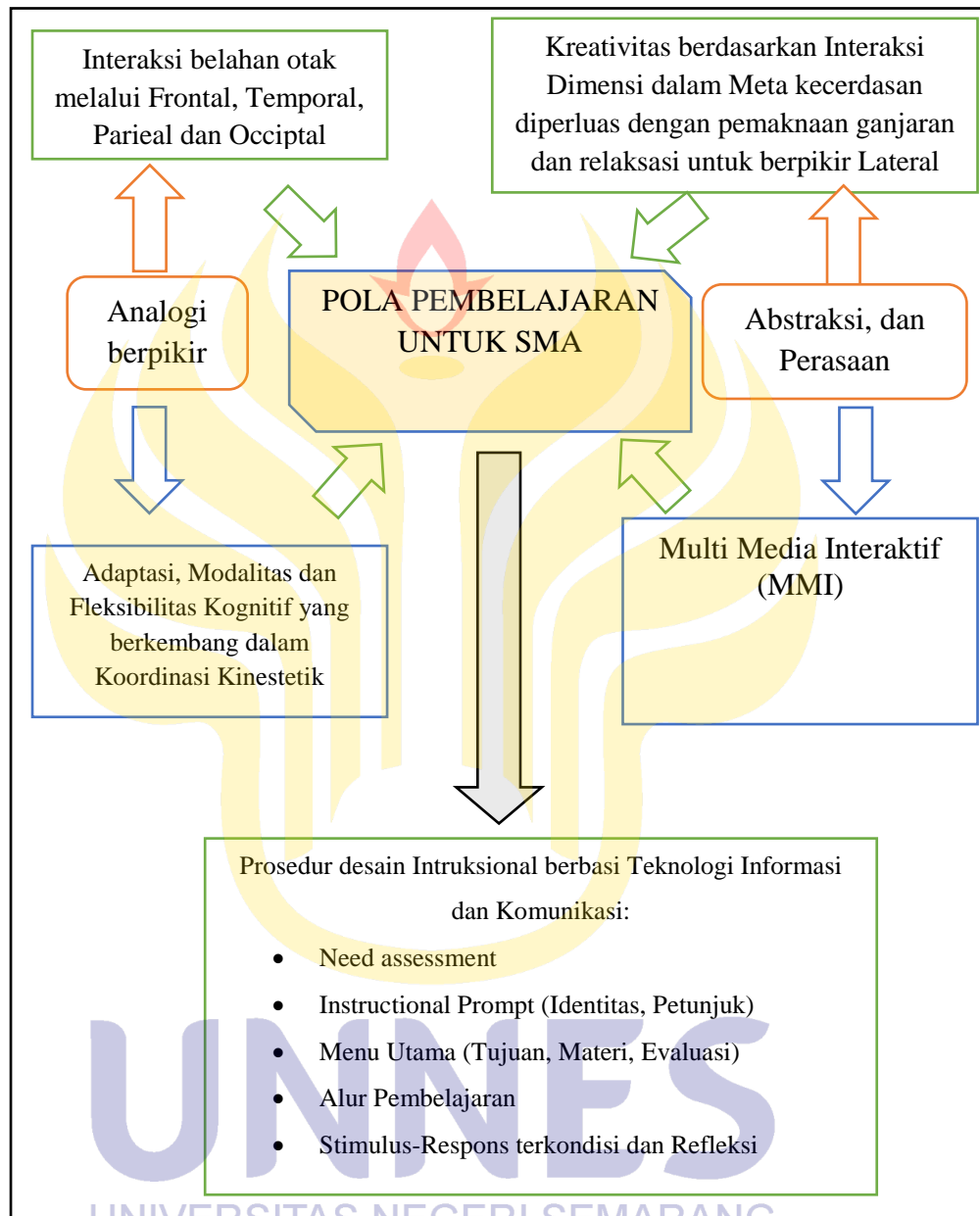
Proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik dalam lingkungan belajar adalah sebuah proses yang tidak bisa diindahkan dalam konteks pengelolaan pembelajaran. Terkait dengan hal ini, Sagala (2003:61) menjelaskan pembelajaran sebagai suatu proses dimana lingkungan seseorang secara sengaja dikelola untuk memungkinkan ia turut serta dalam tingkah laku tertentu dalam kondisi-kondisi khusus atau menghasilkan respons terhadap situasi tertentu. Hal ini menunjukkan

bahwa pembelajaran mengarahkan pada proses menuju adanya perubahan tingkah laku ke arah yang positif. Selain itu, pembelajaran dapat dikelola dengan teratur, sistematis, dan mengedepankan seluruh aspek pendidikan. Oleh karena itu, dalam proses ini dapat memberikan stimulasi dengan melibatkan unsur-unsur pedagogis sehingga dapat tercapai tujuan pembelajaran yang diinginkan oleh pembelajar.

Selain itu, Sa'ud (2010:124) memaparkan bahwa pembelajaran merupakan serangkaian kegiatan yang dirancang untuk memungkinkan terjadinya proses belajar pada siswa. Dalam hal ini, pembelajaran mengarahkan adanya interaksi yang harmonis antara pendidik dengan peserta didik. Lingkungan belajar juga menjadi hal yang penting dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, kegiatan ini dapat memberikan manfaat dalam proses komunikasi dan interaksi pembelajar. Dengan demikian, pembelajaran diarahkan pada proses yang saling membutuhkan dalam memperoleh ilmu pengetahuan secara komprehensif.

Melalui pembelajaran ini, siswa dapat melakukan kegiatan sesuai dengan potensi yang tujuan yang hendak dicapai secara efektif dan tepat sasaran. Maka pembelajaran ini menjadi hal penting sehingga dapat membangkitkan siswa untuk dapat mengetahui lebih dalam pengetahuan yang diinginkannya.

2.1.2. Pola Pembelajaran pada Sekolah Menengah Atas



Gambar 2.1 Model pola pembelajaran jenjang SMA dengan pembelajaran berbasis TIK melalui pemberdayaan otak

Pada jenjang pendidikan yang lebih tinggi lagi maka analisis terhadap unsur peserta didik serta komponen desain instruksional lebih

berkembang lagi, di mana kedua analisis terhadap pola pembelajaran yang didesain. Misalnya dalam abstraksi sebagai unsur meta kecerdasan peserta didik jenjang SMA harus dijumpai oleh aplikasi teknologi instruksional yang memang mampu mengoptimalkan kemampuan belajar peserta didik yang bersangkutan. Kondisi ini berbeda dengan pola pembelajaran pada jenjang Pendidikan sebelumnya. Kehadiran analog berpikir dan jenis model logika pembelajaran MMI menunjukkan bahwa kompleksnya pola pembelajaran yang akan dilakukan peserta didik sangat menuntut para desain prosedur pembelajaran untuk bisa menciptakan ICT yang mendukung kearah terciptanya inter-TraNet dalam proses pembelajarannya. (Abdulhak, Ishak & Darmawan, Deni. 2013: 230-231)

2.1.3. Pola Pembelajaran berdasarkan Teknologi dan Informasi

Seiring dengan perkembangan zaman dan era globalisasi yang ditandai dengan pesatnya produk dan pemanfaatan teknologi informasi, maka konsepsi penyelenggaraan pembelajaran telah bergeser pada upaya perwujudan pembelajaran yang modern. Pada dasarnya, ciri modern di sini sebelumnya telah dicapai dalam perkembangan dunia Pendidikan dan pembelajaran, namun hal itu masih dalam taraf *software intelligence*. Hal tersebut berkembang sejak para tokoh teori belajar, seperti Pavlov, Skinner, Ausubel, Gagne, Bloom, menemukan pola-pola berpikir dan pengondisian belajar manusia. Namun demikian sensitivitas yang dimiliki manusia tidak selamanya menetap, dan lahirlah konsep-konsep pembelajaran yang mencoba menggabungkan produk *software*

intellengence tersebut dalam komponen *hardware intelligence*- nya yang berkembang setelah Heinich, Briggs, dan Rachey mengembangkan konsep Teknologi Pembelajaran, yang walaupun konsep dasarnya konsep Teknologi Pendidikan ini masih tertuju pada upaya melahrikan prosedur-prosedur pemecahan masalah belajar manusia, namun salah satu pemecahan tersebut dewasa ini di antaanya telah ditemukan yaitu inovasidalam model pembelajaran berbasis teknologi informasi diantaranya adalah *animation learning, games learning, tutorial computer based learning*.

Seiring dengan temuan dan perkembangan software dan hardware dalam upaya mewujudkan konsep pembelajaran modern, maka di era tahun 1997-sekarang ini, kelompok *software intelligence* ini berhasil menemukan pola-pola berpikir dan pemberdayaan kemampuan otak manusia yang mampu mengimbangi kecepatan kerja produk *hardware intelligence*, merreka inilah yang memunculkan konsep-konsep belajar *quantum, accelerated learning, intergrated learning*. Dari uraian di atas, maka konsep-konsep pembelajaran modern diharapkan mampu menggabungkan produk dari kelompok-kelompok *software intelligence* dan *hardware intelligence* dalam dunia pembelajaran.

Pandangan dasar TIK awalnya sederhana, yaitu mereka hanya diciptakan untuk membantu mempercepat segala sesuatu yang berhubungan dengan pengemasan, transformasi, dan penyebaran serta penampilan informasi. Akan etapi jika ditelaah lebih jauh ternyata bahwa

cara kerja teknologi informasi ini bersifat mendalam. Sebagai contoh dalam menganalisis perilaku manusia, maka teknologi informasi akan berusaha menampilkan apa yang tidak mampu dilihat atau didengar dengan alat indra. Di sisi lain ia juga mencoba menguraikan apa yang tidak bisa diuraikan dengan kemampuan peta konsep manusia yang masih terbatas dengan pengalamannya, dengan demikian keluasan pengalaman akan mampu dibantu oleh analisis kerja teknologi informasi ini.

System-sistem computer dapat menyampaikan pembelajaran secara langsung kepada para siswa melalui cara berinteraksi dengan materi pelajaran yang diprogramkan ke dalam sistem, inilah yang disebut pengajaran dengan bantuan computer. CAI (*Computer Assisted Instruction*) merupakan program yang populer pada era 60-an, yang merupakan awal perkembangan computer dan pemanfaatannya untuk mengembangkan model belajar, khususnya model belajar terprogram. Perkembangan teknologi computer membawa banyak perubahan pada sebuah program aplikasi seharusnya didesain terutama pada upaya menjadikan teknologi ini mampu memanipulasi keadaan sesungguhnya. Penekanannya terletak pada upaya berkesinambungan untuk memaksimalkan aktivitas belajar mengajar sebagai interaksi kognitif antara siswa, materi subjek, dan instruktur (dalam hal ini computer yang diprogramkan).

Kegiatan instruksional, dengan bantuan computer atau lebih dikenal sebagai *Computer Based Instruction (CBI)* merupakan istilah umum untuk segala kegiatan belajar yang menggunakan computer, baik sebagian

maupun secara keseluruhan. (Setiadi dan Agus 2000: 3) dewasa ini, CBI telah berkembang menjadi berbagai model dimulai dari CAI (*Computer Assisted Learning*), CBL (*Computer Based Learning*), CAPA (*Computer Assisted Personalized Assignment*), dan ITS (*Intelligent Tutoring System*).

Sejumlah studi mengenai efektivitas pemanfaatan computer untuk membantu proses pembelajaran (CAI) pernah dilakukan, di antaranya: Suppes dan Star (1972), dalam salah satu studi suatu sampel besar yang terdiri dari kelas 1 sampai 6 di Mississippi diberikan latihan berhitung selama 10 menit dengan menggunakan terminal computer. Hasilnya, 7 dari 7 perbandingan yang dibuat menunjukkan kelompok eksperimental (yang menggunakan program CAI) memperoleh hasil yang lebih baik dari kelompok yang tidak memakai computer.

Terdapat penghematan waktu yang signifikan antara siswa yang menggunakan program CAI, di mana mereka mampu menyelesaikan pelajaran rata-rata 13,75 jam dengan siswa yang menggunakan proses tatap muka yang ternyata memerlukan waktu yang lebih lama yaitu rata-rata 24 jam. (Homsyer,1970). Efek CAI bagi para siswa dalam mempelajari Bahasa hasilnya membuktikan Bahasa siswa kelompok eksperimen sebanyak 73% menyelesaikan dengan penuh pelajaran selama setahun sedangkan kelompok non eksperimen, hanya 32% yang bertahan hingga pelajaran selesai. Rata-rata kesalahan yang dilakukan oleh kelompok eksperimen dalam ujian catur wulan lebih sedikit secara

signifikan untuk siap satu dari tiga ujian yang ditempuh. (Abdulhak,Ishak & Darmawan, Deni. 2013: 231-234)

2.2. Pengertian Persepsi

Menurut Irwanto (2002:71), proses diterimanya rangsangan (objek, kualitas, hubungan antargejala, maupun peristiwa) sampai rangsangan itu disadari dan dimengerti disebut persepsi. Karena persepsi bukan sekedar penginderaan, maka ada penulis yang menyatakan persepsi sebagai *the interpretation of experience* (penafsiran pengalaman). Karena persepsi terjadi setelah penginderaan.

Pengertian persepsi tersebut menggambarkan bahwa persepsi seseorang terjadi setelah rangsangan diterima oleh alat indera dan kemudian disadari dan dimengerti, setelah persepsi disadari dan dimengerti maka terjadilah penafsiran pengalaman. Penafsiran pengalaman tersebut yang biasa juga disebut oleh beberapa ahli sebagai persepsi. Sedangkan menurut Rakhmat (2007:51), persepsi adalah pengalaman tentang objek peristiwa, atau hubungan-hubungan yang diperoleh dengan menyimpulkan informasi dan menafsirkan pesan. Persepsi ialah memberikan makna pada stimulus inderawi (sensory stimuli).

Definisi lain tentang persepsi adalah aktivitas jiwa yang memungkinkan manusia mengenali rangsangan-rangsangan yang sampai kepadanya melalui alat- alat inderanya; dengan kemampuan inilah manusia mengenali lingkungan hidupnya (Sabri, 1993:46).

Beberapa definisi di atas terdapat kesamaan bahwa persepsi merupakan salah satu aspek kognitif manusia yang sangat penting yang dipengaruhi stimulus yang memungkinkan untuk mengetahui dan memahami dunia sekelilingnya. Tanpa persepsi yang benar, manusia mustahil dapat menangkap dan memaknai berbagai fenomena, informasi atau data yang senantiasa mengitarinya.

2.2.1. Ciri-ciri Umum Dunia Persepsi

Penginderaan terjadi dalam suatu konteks tertentu, konteks ini disebut sebagai dunia persepsi. Agar dihasilkan suatu penginderaan yang bermakna, ada ciri-ciri umum tertentu dalam dunia persepsi tersebut menurut Irwanto (2002:72), yaitu:

1. Modalitas

Rangsang-rangsang yang diterima harus sesuai dengan modalitas tiap-tiap indera, yaitu sifat sensoris dasar dari masing-masing indera (cahaya untuk pengelihatannya; bau untuk penciuman; suhu bagi perasa; bunyi bagi pendengaran; sifat permukaan bagi peraba dan sebagainya).

2. Dimensi ruang

Dunia persepsi mempunyai sifat ruang (dimensi ruang); kita dapat mengatakan atas-bawah, tinggi-rendah, luas-sempit, latar depan-latar belakang, dan lain-lain.

3. Dimensi waktu

Dunia persepsi mempunyai dimensi waktu, seperti cepat-lambat, tua-muda dan lain-lain.

4. Berstruktur, konteks, keseluruhan yang menyatu

Objek-objek atau gejala-gejala dalam dunia pengamatan mempunyai struktur yang menyatu dengan konteksnya. Struktur dan konteks ini merupakan keseluruhan yang menyatu. Kita melihat meja tidak berdiri sendiri tetapi dalam ruang tertentu, disaat tertentu, letak/posisi tertentu dan lain-lain.

5. Dunia penuh arti

Dunia persepsi adalah dunia penuh arti. Kita cenderung melakukan pengamatan atau persepsi pada gejala-gejala yang mempunyai makna bagi kita, yang ada hubungannya dengan tujuan dalam diri kita.

Menurut Irwanto (2002:72), bahwa persepsi bukan sekedar penginderaan karena rasa manis dapat diinterpretasi secara amat berbeda tergantung apa yang menyebabkan, dan dari konteks yang lebih luas (kebiasaan, selera, dan lain-lain). Akan tetapi proses diterimanya rangsangan sangat penting artinya. Penginderaan inilah yang membuat sadar akan adanya rangsangan.

2.2.2. Faktor-Faktor yang Berpengaruh terhadap Persepsi

Beberapa faktor yang mempengaruhi persepsi menurut Irwanto (2002:96), adalah :

- a) Perhatian yang selektif

Dalam kehidupan manusia setiap saat akan menerima banyak sekali rangsang dari lingkungannya. Meskipun demikian ia tidak harus menanggapi semua rangsang yang diterimanya. Untuk itu, individunya memusatkan perhatiannya pada rangsang-rangsang tertentu saja. Dengan demikian, objek-objek atau gejala lain tidak akan tampil ke muka sebagai objek pengamatan.

b) Ciri-ciri rangsang

Rangsang yang bergerak diantara rangsang yang diam akan lebih menarik perhatian. Demikian juga rangsang yang paling besar diantara yang kecil; yang kontras dengan latar belakangnya dan yang intensitas rangsangan paling kuat.

c) Nilai-nilai dan kebutuhan individu

Seorang seniman tentu punya pola dan cita rasa yang berbeda dalam pengamatannya disbanding seorang bukan seniman. Penelitian juga menunjukkan bahwa anak-anak dari golongan ekonomi rendah melihat koin (mata uang logam) lebih besar dibandingkan anak-anak orang kaya.

d) Pengalaman Terdahulu

Pengalaman-pengalaman terdahulu sangat mempengaruhi bagaimana seseorang mempersepsi dunianya. Cermin bagi kita tentu bukan barang baru, tetapi lain halnya bagi orang-orang Mentawai di Pedalaman Siberut atau saudara-saudara kita di pedalaman Irian.

2.3. E- Learning

2.3.1. Pengertian e- Learning

e-Learning merupakan satu istilah yang dapat kita temukan dalam duni computer atau internet. Istilah ini terdiri dari dua bagian, yaitu “e” yang berarti ‘*electronic*’ dan ‘*learning*’ yang berarti ‘*pembelajaran*’. Jadi *e-Learning* dapat diterjemahkan sebagai suatu system pembelajaran yang menggunakan perangkat elektronik sebagai medianya.

e-Learning merupakan suatu jenis belajar mengajar yang memungkinkan tersampainya bahan ajar siswa ke siswa dengan menggunakan media internet, intranet, atau media jaringan komputer lainnya. (Darin E. Hartley, 2001)

Menurut Rosenberg (2001;28), e-Learning merupakan satu penggunaan teknologi internet dalam penyampaian pembelajaran dalam jangkauan luas yang berlandaskan tiga kriteria, yaitu:

1. e-Learning merupakan jaringan dengan kemampuan untuk memperbaharui, menyimpan, mendistribusikan dan membagi materi ajar atau informasi.
2. Pengiriman sampai ke pengguna terakhir melalui computer dengan menggunakan teknologi internet yang standar.
3. Memfokuskan pada pandangan yang paling luas tentang pembelajaran di balik paradigma pembelajaran tradisional.

e-Learning memiliki berbagai persamaan istilah. Diantaranya adalah *Online Learning*, *internet Learning*, *Distance Learning*, *Network*

Learning, Virtual Learning. Walaupun demikian semuanya memiliki makna yang sama yaitu proses pembelajaran dimana peserta didik berada jauh dari pengajar. Selain itu, terdapat penggunaan suatu bentuk teknologi elektronik sebagai media pembelaran.

Penggunaan *e-Learning* dalam proses pembelajaran berkaitan erat dengan penggunaan komputer. Dengan komputer proses belajar bisa menjadi lebih dinamis karena komputer memiliki beragam fitur. Dengan demikian proses belajar menjadi menyenangkan.

Perkembangan *e-Learning* memang tidak dapat dipisahkan dari teknologi internet yang mengalami perkembangan pesat. Walaupun demikian internet merupakan media yang sangat penting dalam *e-Learning*. Dengan internet, pembelajarn *online* dapat dilangsungkan. Menurut Allan J. Henderson, *e-Learning* adalah pembelajaran jarak jauh yang menggunakan teknologi komputer atau biasanya internet (*The e-Learning Question and Answer Book, 2003*). Henderson menambahkan juga bahwa *e-Learning* memungkinkan pembelajar untuk belajar melalui komputer di tempat mereka masing-masing tanpa harus secara fisik pergi mengikuti pelajaran di kelas. William Horton juga menjelaskan *e-Learning* adalah pembelajaran yang berbasis web, artinya belajar dapat dilakukan dengan mengakses internet.

e-Learning memungkinkan pembelajar untuk menimba ilmu tanpa harus secara fisik hadir di kelas. *e-Learning*, seperti juga namanya disampaikan dengan menggunakan media elektronik yang terhubung

dengan internet (yang menghubungkan semua unit komputer di seluruh dunia) dan intranet (jaringan yang menghubungkan beberapa unit komputer dalam suatu tempat).

e-Learning dalam arti luas bisa mencakup pembelajaran yang dilakukan di media elektronik (internet) baik secara formal maupun informal. *e-Learning* secara formal, misalnya adalah pembelajaran dengan kurikulum, silabus, mata pelajaran dan tes yang telah diatur dan disusun berdasarkan jadwal yang telah disepakati pihak-pihak terkait (pengelola *e-Learning* dan pembelajar sendiri). Pembelajaran seperti ini biasanya tingkat interaksinya tinggi dan diwajibkan oleh perusahaan pada karyawannya, atau pembelajaran jarak jauh yang dikelola universitas dan perusahaan-perusahaan (biasanya perusahaan konsultan) yang memang bergerak di bidang penyediaan jasa *e-Learning* untuk umum. *e-Learning* bisa juga dilakukan secara informal dengan interaksi yang lebih sederhana, misalnya melalui sarana *mailing list*, *e-newsletter*, atau website pribadi, organisasi dan perusahaan yang ingin mensosialisasikan jasa, program, pengetahuan atau ketrampilan tertentu pada masyarakat luas (biasanya tanpa memungut biaya). (Rahmasari, Gartika & Rsmiati, Rita.,2012:27-32)

2.3.2. Fungsi e- Learning

Berkenaan dengan *e-Learning*, Siahaan (2004) menyatakan bahwa setidaknya ada tiga fungsi pembelajaran elektronik terhadap kegiatan pembelajaran di dalam kelas (*classroom instruction*).

1. Suplemen (tambahan)

e-Learning dikatakan berfungsi sebagai suplemen jika peserta didik memiliki kebebasan memilih, apakah akan memanfaatkan materi pembelajaran elektronik atau tidak. Dalam hal ini tidak ada kewajiban/keharusan bagi peserta didik untuk mengakses materi pembelajaran elektronik. Sekalipun sifatnya opsional, peserta didik yang memanfaatkannya tentu akan memiliki tambahan pengetahuan atau wawasan.

2. Komplemen (pelengkap)

e-Learning dikatakan berfungsi sebagai komplemen jika materi pembelajaran elektronik diprogramkan untuk melengkapi materi pembelajaran yang diterima peserta didik di dalam kelas. *e-Learning* sebagai komplemen berarti materi pembelajaran elektronik diprogramkan untuk melengkapi materi pengayaan atau remedial.

e-Learning dikatakan sebagai pengayaan jika kepada peserta didik diberikan kesempatan untuk mengakses materi pembelajaran elektronik yang memang secara khusus dikembangkan untuk mereka. Tujuannya untuk memantapkan tingkat penguasaan terhadap materi pelajaran yang telah diterima di kelas.

e-Learning dapat dikatakan sebagai program remedial jika peserta didik yang mengalami kesulitan memahami materi pelajaran pada saat tatap muka diberikan kesempatan untuk memanfaatkan materi pembelajaran elektronik yang memang secara khusus

dirancang untuk mereka. Tujuannya agar peserta didik semakin mudah memahami materi pelajaran yang disajikan di kelas.

3. Substitusi (pengganti)

e-Learning dapat dikatakan sebagai substitusi jika *e-Learning* dilakukan sebagai pengganti kegiatan belajar, misalnya dengan menggunakan model-model kegiatan pembelajaran.

Terdapat tiga model kegiatan pembelajaran yang dapat dipilih, yaitu:

- Sepenuhnya secara tatap muka (konvensional)
- Sebagian secara tatap muka dan sebagian lagi melalui internet, dan
- Sepenuhnya melalui internet.

e-Learning memang bukanlah metode yang hanya digunakan di dunia pendidikan saja. Penggunaannya meluas ke bidang yang lain juga. Sekarang ini, semakin banyak pihak yang memanfaatkan *e-Learning* sebagai sarana untuk pelatihan dan Pendidikan Karena beberapa pertimbangan. Pertimbangan menggunakan *e-Learning* saat ini, adalah sebagai berikut;

- Peningkatan kemampuan perangkat komputer dalam mengolah data lebih cepat dan kapasitas penyimpanan data semakin besar.
- Harga perangkat komputer semakin lama semakin terjangkau (tidak lagi diperlakukan sebagai barang mewah).
- Mempermudah pencarian atau penelusuran informasi melalui internet. Memperpendek jarak dan mempermudah komunikasi.

(Rahmasari, Gartika & Rsmiati, Rita.,2012:47-52)

2.3.3. Learning Management System (LMS)

LMS merupakan sebuah *tool/software* untuk membuat dan mengatur suatu pembelajaran yang berkesinambungan secara *online*, perkuliahan *online* misalnya. Perkuliahan *online* dapat dibayangkan dengan banyaknya halaman-halaman web, gambar-gambar, animasi ataupun quiz yang dilakukan secara *online* hal itu membutuhkan adanya forum diskusi pengajar dengan siswa.

e-Learning berkembang dengan dukungan penuh teknologi informasi. *e-Learning* berkembang tidak sebatas Karena munculnya teknologi-teknologi software baru melainkan lebih luas mencakup pulaperkembangan teknologi perangkat komputer dan *networking*.

Secara garis besar, kontribusi atau peran dari perusahaan-perusahaan atau vendor TI terhadap perkembangan implementasi *e-Learning* dapat dikategorikan menjadi dua, yaitu sebagai *technology provider* dan *service provider*. *Technology provider* fokus pada pengembangan aplikasi *e-Learning* dan *platform* berbasis *web*. Mereka mengembangkan software yang dibutuhkan, baik untuk penyusunan material pembelajaran, hingga ke aplikasi pengelola system *e-Learning* secara komprehensif. *Technology provider* mengembangkan software *e-Learning* dan menjual lisensinya. *Technology provider* di bidang *e-Learning* pun memiliki spesialisasi yang berbeda, misalnya pengembangan LMS (*Learning Management System*).

LMS (*Learning Management System*) berfungsi menyimpan, mengelola dan mendistribusikan berbagai materi pelatihan atau ujian/tes yang telah disiapkan. LMS dilengkapi dengan katalog online sehingga pembelajaran dapat mengakses, memilih, dan menjalankan berbagai materi pelatihan yang ada. LMS mampu mencatat *log* atau *tracking* aktivitas setiap pelajar yang memanfaatkan *e-Learning*. (Rahmasari, Gartika & Rsmiati, Rita.,2012:41-42)

2.4. Efektivitas E- Learning

Penggunaan *e-Learning* di era modern seperti sekarang ini merupakan suatu langkah yang tepat untuk mengatasi permasalahan dalam media pembelajaran. Dimana peserta didik selalu dituntut untuk mengikuti perkembangan perubahan lingkungan ilmu yang dipelajarinya sesuai dengan kebutuhan mereka. Dengan adanya *e-Learning*, semua informasi yang terkait dengan materi baru dapat segera diperbaharui oleh guru atau pengampu mata pelajaran di sistem manajemen pembelajaran ini.

Lingkungan belajar virtual yang digunakan oleh sekolah memungkinkan guru atau pengampu mata pelajaran dapat mengelola materi dan bertukar informasi dengan peserta didik untuk materi tertentu yang diajarkan disetiap minggunya, semisal dalam waktu tertentu seorang guru atau pengampu tidak dapat melakukan tatap muka secara langsung terhadap peserta didik.

Keefektifan penggunaan *e-Learning* kuncinya terdapat pada motivasi untuk belajar. Keefektifan didefinisikan sebagai waktu yang

digunakan untuk menggunakan produk: “Hasil menunjukkan pentingnya motivasi untuk belajar dan beban kerja dalam menentukan waktu agregat yang dihabiskan di kursus e-learning '(Brown, 2005: 465).

Namun, Ketika proyek pembelajaran didefinisikan sebagai 'blended e-Learning', waktu yang dihabiskan mungkin tidak selalu menjadi indikator yang baik. Pembelajaran berlangsung: 'di luar dampak persepsi terkait ekstrinsik, motivasi sosial dan pribadi adalah Pendorong penting penggunaan forum diskusi dalam konteks e-learning. Disimpulkan bahwa bahkan untuk orang dewasa Peserta didik, interaksi sosial dengan instruktur dan interaksi kolaboratif dengan siswa sebaya penting untuk meningkatkan pembelajaran dan partisipasi aktif dalam diskusi online '(Jung et al, 2002: 153). Oleh karena itu seperti di Pembelajaran tradisional, motivasi tidak hanya berdasarkan faktor individu.

Untuk solusi dan proses e-Learning, faktor utamanya adalah 'interaksi' dan 'latihan'. Pentingnya Faktor - faktor ini ditentukan sebagai hasil pengkodean faktor - faktor yang mempengaruhi efektifitas dan juga Kode termasuk alasan mengapa e-Learning itu atau tidak efektif. Faktor yang saling terkait, seperti '*instructional scaffolding*', '*modelling*' dan '*support*', digabungkan menjadi satu faktor, 'interaksi'. Meskipun E-Learning sering dianggap sama atau lebih efektif dari pada belajar tatap muka, interaksi umumnya dianggap penting untuk efektivitas e-Learning.

'Siswa menghargai interaksi dengan instruktur sebagai faktor penting dalam pembelajaran online. Siswa baru memiliki tingkat

keberhasilan yang lebih baik dalam kursus online yang dipimpin instruktur daripada kursus online studi mandiri. Siswa dewasa Perlu pemodelan dan perancah agar sukses di lingkungan online '(Jiang, Parent and Eastmond, 2006); 'Kelompok pelatihan yang didukung memiliki tingkat penyelesaian program yang jauh lebih tinggi daripada yang independen Kelompok '(Bennett-Levy et al, 2012). Dan 'Hasil menunjukkan bahwa guru dikaitkan dengan peningkatan pembelajaran siswa Penggunaan teknologi.

Komunikasi online dengan teman sebaya dan para ahli mengurangi isolasi guru, meningkatkan Praktek profesional dan memberi akses terhadap perspektif dan pengalaman yang tidak tersedia, tetapi beban kerja tambahan membuat beberapa guru merasa kecewa (Hawkes and Good 2000). Mengenai Faktor kontekstual menekankan perlunya mempertimbangkan waktu yang tersedia bagi peserta didik dan beban kerja yang diharapkan dari e-Learning (lihat juga Noesgaard, 2014). (dalam jurnal Noesgaard, Signe Schack & Ørngreen, Rikke, 2015)

2.5. Pengertian Google Classroom

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, 2014). Dengan demikian, aplikasi ini dapat membantu memudahkan guru dan siswa dalam melaksanakan proses belajar dengan lebih mendalam. Hal ini disebabkan karena baik siswa maupun guru dapat mengumpulkan tugas, mendistribusikan tugas, menilai

tugas di rumah atau dimanapun tanpa terikat batas waktu atau jam pelajaran.

Google classroom sesungguhnya dirancang untuk mempermudah interaksi guru dan siswa dalam dunia maya. Aplikasi ini memberikan kesempatan kepada para guru untuk mengeksplorasi gagasan keilmuan yang dimilikinya kepada siswa. Guru memiliki keleluasaan waktu untuk membagikan kajian keilmuan dan memberikan tugas mandiri kepada siswa selain itu, guru juga dapat membuka ruang diskusi bagi para siswa secara *online*. Namun demikian, terdapat syarat mutlak dalam mengaplikasikan *google classroom* yaitu membutuhkan akses internet yang mumpuni.

Aplikasi *google classroom* dapat digunakan oleh siapa saja yang tergabung dengan kelas tersebut. Kelas tersebut adalah kelas yang didesain oleh guru yang sesuai dengan kelas sesungguhnya atau kelas nyata di sekolah. Terkait dengan anggota kelas dalam *google classroom* Herma (2014) menjelaskan bahwa *google classroom* menggunakan kelas tersedia bagi siapa saja yang memiliki *Google Apps for Education*, serangkaian alat produktivitas gratis termasuk *gmail*, *dokumen*, dan *drive*. (<https://support.google.com/edu/classroom/answer/6020279?hl=id>).

Rancangan kelas yang mengaplikasikan *google classroom* sesungguhnya ramah lingkungan. Hal ini dikarenakan siswa tidak menggunakan kertas dalam mengumpulkan tuganya. Hal ini sejalan dengan pendapat Herma (2014) yang memaparkan bahwa dalam *google classroom* kelas dirancang untuk membantu guru membuat dan mengumpulkan tugas tanpa kertas,

termasuk fitur yang menghemat waktu seperti kemampuan untuk membuat salinan *google* dokumen secara otomatis bagi setiap siswa. Kelas juga dapat membuat folder *drive* untuk setiap tugas dan setiap siswa, agar semuanya tetap teratur, Herma (2014).

Untuk mencoba Google Classroom bisa kunjungi situsnya di:

<https://www.google.com/intl/en-US/edu/classroom/>



tampilan awal Google Classroom

Gambar 2.2 tampilan awal *Google Classroom*

2.6. Langkah pengaplikasian Google Classroom

Mengaplikasikan *google classroom* tentunya bukan hal mudah bagi guru yang tidak memiliki kemampuan di bidang teknologi informasi. Namun, sesungguhnya mengaplikasikan *google classroom* dapat dipelajari dengan memperhatikan langkah-langkah berikut ini.

1. Buka *website google* kemudian masuk pada laman *google classroom*
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.

3. Jika Anda administrator *Google Apps*, Anda dapat menemukan informasi lebih lanjut tentang cara mengaktifkan dan menonaktifkan layanan di Akses ke Kelas.
4. Guru dapat menambahkan siswa secara langsung atau berbagi kode dengan kelasnya untuk bergabung. Hal ini berarti sebelumnya guru di dalam kelas nyata (di sekolah) sudah memberitahukan kepada siswa bahwa guru akan menerapkan *google clasroom* dengan syarat setiap siswa harus memiliki email pribadi dengan menggunakan nama lengkap pemiliknya (tidak menggunakan nama panggilan/samaran).
5. 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*.
6. Selain memberikan tugas, guru juga dapat menyampaikan pengumuman atau informasi terkait dengan mata pelajaran yang akan dipelajari oleh siswa di kelas nyata pada laman tersebut. Siswa dapat bertanya kepada guru ataupun kepada siswa lain dalam kelas tersebut terkait dengan informasi yang disampaikan oleh guru.
7. Siswa dapat melacak setiap tugas yang hampir mendekati batas waktu pengumpulan di laman Tugas, dan mulai mengerjakannya cukup dengan sekali klik.
8. Guru dapat melihat dengan cepat siapa saja yang belum menyelesaikan tugas, serta memberikan masukan dan nilai langsung di Kelas.

BAB V

PENUTUP

5.1. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian tentang implementasi *Google Classroom* pada kelas IPA di MAN 2 Kudus , maka didapat temuan, analisis, dan pembahasan berdasarkan tujuan awal penelitian.

Pertama, proses implementasi google classroom sebagai media pembelajaran sudah terlaksana dengan baik. Keunggulan pemanfaatan google sebagai media pembelajaran adalah mudah dipakai dan dipahami karena tampilannya simple dan menarik. Akses yang cepat bisa digunakan dimana saja kapanpun saja dengan menginstal app google classroom lewat playstore.

Kedua, dalam persepsi peserta didik penerapannya sebagai media pembelajaran mata pelajaran IPA yaitu;

- a. *Google Classroom* tidak memiliki fasilitas menulis rumus dan menyertakan gambar untuk penugasan mapel IPA.
- b. Terkendala akses internet dari tidak adanya jaringan data maupun kurangnya hardware pendukung semua siswa untuk melaksanakan pembelajaran *e-Learning*.
- c. Masih banyaknya siswa yang terlambat mengirim tugas dengan alasan durasi waktu penugasan dari guru yang singkat.

Ketiga, persepsi guru dalam implementasi *Google Classroom* Masih kurang efektif digunakan sebagai media pembelajaran mata pelajaran IPA dikarenakan para guru masih butuh tatap muka langsung untuk menjelaskan materi pelajaran. Dan ada kekurangan fitur untuk menulis rumus dan menyertakan gambar ketika membuat soal baik itu soal pilihan ganda maupun soal esay.

5.2. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dengan judul Implementasi *Google Classroom* pada Kelas XI IPA Man 2 Kudus, maka peneliti menyarankan sebagai berikut:

- 1) Bagi *Google Classroom* untuk menyediakan fitur menulis rumus dan menyertakan gambar pada menu soal baik soal pilihan ganda maupun soal esay.
- 2) Guru, pemberian tugas atau laporan praktikum terhadap siswa jangan terlalu singkat batas waktu pengirimannya sehingga menjadikan telat mengirim tugas dan juga dengan memberikan pengurangan nilai bagi yang terlambat tanpa mengetahui aspek yang jelas.
- 3) Pihak sekolah perlu melengkapi fasilitas akses internet wifi bagi daerah gedung sekolah yang masih belum dapat akses internet dan komputer umum untuk bisa digunakan siswa dengan mudah.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdulhak,Ishak & Darmawan, Deni. 2013. *Teknologi Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosda Karya.
- Arikunto, Suharsimi .2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik* (Edisi Revisi VI). Jakarta: Bumi Aksara.
- Irwanto. 2002. *Psikologi Umum*. Jakarta: Prenhallindo.
- Miarso, Yusuf Hadi. 2004. *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*, Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Moleong, L. J. 2006. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Murhaini, Suriansyah. 2016. *Menjadi guru professional berbasis Teknologi Informasi & Komunikasi*. Yogyakarta: LaksBang
- Nazir, Moh. 2014. *Metode Penelitian*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Noesgaard, Signe Schack & Ørngreen, Rikke. 2015 *The Effectiveness of E-Learning: An Explorative and Integrative Review of the Definitions, Methodologies and Factors that Promote e-Learning Effectiveness* . Denmark : Aalborg University
- Rahmasari, Gartika & Rsmiati, Rita. 2012. *e-Learning Pembelajaran Jarak Jauh Untuk SMA*. Bandung: Yrama Widya.
- Rakhmat, J. 2007. *Psikologi Komunikasi*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sabri, Alisuf. 1993. *Pengantar Psikologi Umum dan Perkembangan*. Jakarta: Pedoman Ilmu Jaya.
- Sanjaya, Wina. 2008. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Bandung : Kencana Prenada Media
- Schrum, Lynne. 2013. *Teknologi Pendidikan bagi para pemimpin sekolah*. Jakarta: PT Indeks
- Sudjana, Nana. 2000. *Dasar-Dasar ProsesnBelajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta

Swajati, G. W. 2005. *Membuat CD Multimedia Interaktif untuk Bahan Ajar ELearning*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.

Zulfiani, dkk. Strategi Pembelajaran Sains. Jakarta : Lembaga Penelitian UIN



UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG