

## **PEMBELAJARAN JARAK JAUH BERBASIS *GOOGLE CLASSROOM* UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA KELAS XI PADA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA**

Desi Nurtama Simanjuntak<sup>1</sup>, Anggi Putri Beru Dinam<sup>2</sup>, Abdurahman Adisaputera<sup>3</sup>  
Prodi S-1 Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Negeri Medan  
[desisimanjuntak57@gmail.com](mailto:desisimanjuntak57@gmail.com)<sup>1</sup>, [anggiputri9589@gmail.com](mailto:anggiputri9589@gmail.com)<sup>2</sup>

### **Abstrak**

*Google Classroom* merupakan layanan yang layak diterapkan di Indonesia, karena *Google Classroom* memiliki struktur yang sama dengan pembelajaran yang ada saat ini. Dalam *Google Classroom* terdapat peran masing-masing baik dari guru maupun siswanya. Seperti dituliskan pada situs resmi *Google* mengenai *Google Classroom*, layanan tersebut juga terhubung dengan layanan *Google for Education* lainnya. Sehingga membuat *Google Classroom* sangat direkomendasikan untuk digunakan sebagai media dalam pelaksanaan pembelajaran, karena dapat digunakan siswa untuk belajar diluar waktu pelajaran. Penggunaan *Smartphones* saat ini sudah banyak pada kalangan pelajar, sehingga penerapan *Tools Google Classroom* sangat mungkin menghasilkan pembelajaran yang efektif dan inovatif. Pada saat ini penerapan media pembelajaran yang ideal dan efektif masih kurang dapat terlaksana dengan baik. Hal tersebut membuat kondisi kelas kurang nyaman dan menarik bagi siswa, karena media yang monoton membuat siswa bosan dengan mata pelajaran tersebut. Sehingga siswa menjadi malas dan tidak bisa menerima pembelajaran dengan baik. Pembelajaran yang tidak bisa membuat siswa tertarik dan aktif dalam kegiatan belajar mengajar menimbulkan penurunan tingkat antusias siswa dalam menuntut ilmu di sekolah. Siswa menjadi pasif, tidak kreatif, serta tidak punya rasa ingin tau akan pelajarannya. Hal tersebut sangat merugikan siswa, karena waktu yang seharusnya digunakan untuk mendapat ilmu sebanyak-banyaknya hilang karena media yang kurang menarik. Pembelajaran yang monoton tersebut, berimbas pada tujuan pembelajaran yang pada dasarnya untuk meningkatkan hasil belajar siswa dan membuat siswa aktif menjadi tidak dapat tercapai. Agar pendidikan tidak monoton dan membosankan lagi, maka penulis akan menggabungkan antara *Google Classroom* dengan proses belajar mengajar.

*Kata Kunci: Google Classroom, Tools Google, Pembelajaran Jarak Jauh.*

### **PENDAHULUAN**

Pada saat memasuki era revolusi industri 4.0 dimana teknologi telah menjadi basis dalam kehidupan manusia. Segala hal menjadi tanpa batas dan tidak terbatas akibat perkembangan internet dan teknologi digital. Era ini telah memengaruhi banyak aspek kehidupan baik dibidang ekonomi, politik, kebudayaan, seni, dan bahkan sampai ke dunia pendidikan (Abdurahman, 2017).

Hubungan pendidikan dengan revolusi industri 4.0 adalah dunia pendidikan dituntut harus mengikuti perkembangan teknologi yang sedang berkembang pesat serta memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi sebagai fasilitas lebih dan serba canggih untuk memperlancar proses pembelajaran. Diharapkan dengan pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi pola pikir pembelajaran bergeser dari yang berpusat pada guru menjadi berpusat pada peserta didik (Amalia, 2013)

Teknologi dalam dunia pendidikan biasanya disebut dengan E-learning. Manfaat dari pemakaian fasilitas dari e-learning adalah untuk memperlancar proses belajar dan mengajar dimana melalui e-learning belajar tidak dibatasi oleh ruang dan waktu. Belajar dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja (Budiana, 2015). Dengan adanya fasilitas yang memadai diharapkan dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa. Secara umum ada dua faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Minat belajar termasuk dalam faktor internal yang memiliki hubungan erat dengan hasil belajar. Hal ini berarti selain berdampak positif terhadap hasil belajar, penggunaan teknologi juga berdampak positif bagi minat belajar siswa. Teknologi dapat meningkatkan jangkauan dan kualitas apabila digunakan secara bijak untuk pendidikan dan latihan dan mempunyai arti yang sangat penting bagi kesejahteraan (Satya, 2014).

Penggunaan teknologi diharapkan dapat meningkatkan minat belajar siswa karena proses pembelajaran yang bersifat konvensional dirasa kurang menyenangkan dan terbilang monoton. Selain itu pembelajaran yang hanya berpusat pada guru dan buku akan membuat siswa bosan dengan pembelajaran di kelas. Oleh karena itu, diperlukan suatu inovasi pembelajaran salah satunya dengan pembelajaran yang

berbasis teknologi agar tampilan dan gaya belajar menjadi lebih menarik, membuat siswa terhindar dari rasa jenuh dan bosan saat mengikuti pembelajaran.

Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) yang ada saat ini tentunya juga berpengaruh besar pada perkembangan dunia pendidikan, berbagai inovasi dapat dilakukan dengan memanfaatkan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi seperti munculnya metode-metode, media pembelajaran, sumber belajar dan informasi yang mudah di dapat dan diakses serta dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu juga pola perubahan pembelajaran dari biasanya tatap muka dan bersifat konvensional sekarang menjadi pola pembelajaran jarak jauh yang mandiri, terbuka, dan fleksibel dan memanfaatkan berbagai media dan sumber belajar yang tersedia. Salah satu bentuk dari inovasi dalam bidang pendidikan dengan memanfaatkan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi dengan diterapkannya pendidikan jarak jauh di negara-negara maju dimana dapat dilihat bahwa pendidikan jarak jauh sudah diakui oleh berbagai Negara dan bisa diterapkan untuk mengatasi berbagai permasalahan pendidikan. Keterbatasan ruang dan waktu yang dimiliki oleh siswa dapat diatasi dengan cara memanfaatkan berbagai sumber belajar melalui teknologi komunikasi, informasi dan media lain. Salah satu pembelajaran dalam pendidikan jarak jauh digunakan dengan e-learning dimana pembelajaran menggunakan rangkaian elektronik untuk menyampaikan isi pembelajaran, interaksi atau bimbingan. E-learning dapat memberikan fleksibilitas dalam memilih waktu dan tempat untuk mengakses pembelajaran. Siswa diberikan kesempatan untuk secara mandiri memegang kendali atas keberhasilan belajarnya sendiri. Siswa bebas dapat menentukan kapan memulai dan menyelesaikan, dan bagian mana yang ingin dipelajari terlebih dahulu. Namun perlu umpan balik dari pengajar agar di dapat hasil belajar yang efektif.

*Google Classroom* merupakan layanan yang layak diterapkan di Indonesia, karena *Google Classroom* memiliki struktur yang sama dengan pembelajaran yang ada saat ini. Dalam *Google Classroom* terdapat peran masing-masing baik dari guru maupun siswanya. Seperti dituliskan pada situs resmi *Google* mengenai *Google Classroom*, layanan tersebut juga terhubung dengan layanan *Google for Education* lainnya. Sehingga membuat *Google Classroom* sangat direkomendasikan untuk digunakan sebagai media dalam pelaksanaan pembelajaran, karena dapat digunakan siswa untuk belajar diluar waktu pelajaran. Penggunaan *Smartphon* esaat ini sudah banyak pada kalangan pelajar, sehingga penerapan *Tools Google Classroom* sangat mungkin menghasilkan pembelajaran yang efektif dan inovatif. Pada saat ini penerapan media pembelajaran yang ideal dan efektif masih kurang dapat terlaksana dengan baik. Hal tersebut membuat kondisi kelas kurang nyaman dan menarik bagi siswa, karena media yang monoton membuat siswa bosan dengan mata pelajaran tersebut. Sehingga siswa menjadi malas dan tidak bisa menerima pembelajaran dengan baik. Pembelajaran yang tidak bisa membuat siswa tertarik dan aktif dalam kegiatan belajar mengajar menimbulkan penurunan tingkat antusias siswa dalam menuntut ilmu di sekolah. Siswa menjadi pasif, tidak kreatif, serta tidak punya rasa ingin tau akan pelajarannya. Hal tersebut sangat merugikan siswa, karena waktu yang seharusnya digunakan untuk mendapat ilmu sebanyak-banyaknya hilang karena media yang kurang menarik. Pembelajaran yang monoton tersebut, berimbas pada tujuan pembelajaran yang pada dasarnya untuk meningkatkan hasil belajar siswa dan membuat siswa aktif menjadi tidak dapat tercapai. Agar pendidikan tidak monoton dan membosankan lagi, maka penulis akan menggabungkan antara *Google Classroom* dengan proses belajar mengajar

## **METODE PENELITIAN**

### **A. Pendekatan dan Desain Penelitian**

Metode dalam penelitian ini adalah metode penelitian deskriptif dengan pendekatan kuantitatif permasalahan dalam penelitian ini meliputi: Berkurangnya minat belajar siswa pada pembelajaran jarak jauh, Minimnya pemanfaatan teknologi dalam membantu proses pembelajaran yang lebih optimal dan Guru belum memanfaatkan fasilitas teknologi yang berkembang saat ini dalam membantu pembelajaran siswa.

Upaya peningkatan kuantitas, kualitas, efektifitas, dan efisiensi pendidikan selalu dikembangkan baik oleh pemerintah, masyarakat, maupun lembaga pendidikan. Upaya pengembangan itu dapat dilakukan melalui berbagai strategi yang efektif dan efisien, diantaranya melalui pembelajaran jarak jauh yang berbasis teknologi informasi dan komunikasi. Atas dasar pemikiran tersebut, penelitian tertarik menganalisis pembelajaran jarak jauh dengan menggunakan *Google Classroom* dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas XI pada siswa SMA Negeri 1 Sipahutar.

### **B. Sumber Data/Subjek Penelitian/Populasi/Sampel**

Sumber data dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI pada siswa SMA Negeri 1 Sipahutar.

### **C. Instrumen Penelitian**

Terdapat 2 metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yakni instrumen angket motivasi belajar dan instrumen tes objektif.

### **D. Teknik Pengumpulan Data**

Sampel diambil dengan menggunakan teknik Cluster Random Sampling. Terdapat 2 metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yakni instrumen angket motivasi belajar dan instrumen tes objektif.

### **E. Teknik Analisis**

Analisis data dilakukan melalui tes hasil belajar dan kuesioner motivasi belajar yang dianalisis dengan uji-t dan Anova.

## **PEMBAHASAN**

### **A. Kerangka Kerja Google Classroom**

#### **1. Konsep Google Classroom**

Aplikasi *Google Classroom* menawarkan kerangka kerja untuk mempermudah proses belajar. *Google Classroom* dirancang untuk menjadi responsive, mudah digunakan di perangkat seluler apapun. Mengakses dari perangkat seluler kemateri pembelajaran yang menarik dan mudah berinteraksi sangat penting dalam pembelajaran yang terhubung dengan web pada saat ini. Keeler, A. (2014) juga menyebutkan beberapa manfaat lain menggunakan *Google Classroom*. Dia menyebutkan bagaimana *Google Classroom* dapat memastikan dan merampingkan konseling hanya dengan memasang pengumuman. Crawford, AR (2015) juga menyatakan bahwa *Google Classroom* memfasilitasi pembelajaran kolaboratif. Dimana dalam *Google Classroom* guru dapat mengunggah materi dan dapat memberikan umpan balik kepada siswa, siswa juga dapat mengunggah materi dan memberikan komentar pribadi. Apalagi mahasiswa bisa saling berkolaborasi. Mereka dapat membagikan dokumen mereka dan tugas dan dengan demikian mereka dapat menghasilkan tugas terbaik. Keeler, A (2014) juga menyatakan bahwa *Google Classroom* mendorong kolaborasi dan minat antar siswa.

*Google Classroom* sangat berguna dalam meningkatkan kemampuan dan ketrampilan setiap siswa. Siswa bisa belajar sendiri dan melalui bimbingan. Siswa dapat menemukan hal-hal baru dengan menuntut belajar secara aktif melalui *Google Classroom*. Sedangkan peran pembimbing sangat vital bagi siswa untuk menyerap ilmu yang diajarkan, siswa dapat dengan mudah memperoleh kompetensi supervisor. Namun penggunaan *Google Classroom* dalam pembelajaran harus didukung oleh infrastruktur teknologi. Inimembutuhkan satu set komputer dan internet agar *Google Classroom* dapat berjalan dengan baik. Pengajar harus menyiapkan materinya dan mengunggahnya di *Google Classroom* sehingga siswa dapat mengakses materi tanpa batasan ruang dan waktu. Materi yang diunggah dapat berupa artikel atau teks, gambar, audio, video, dan beberapa bahan ajar lainnya. *Google Classroom* memberikan fasilitas kepada instruktur untuk mengunggah materi. Selain itu, pengajuan siswa secara online tugas juga dapat dipantau secara tertib.

Guru dan siswa dapat saling berinteraksi melalui fasilitas chat yang disediakan oleh *Google Classroom*. Interaksi melalui fasilitas tersebut dapat dilakukan secara berkelompok maupun pribadi sehingga guru dapat memantau perkembangan kompetensi di antara siswa mereka. Guru dapat langsung berinteraksi dengan individu ketika dia mengalami masalah atau menanyakan sesuatu yang pribadi. Fasilitas chatting pada dasarnya dapat meningkatkan kemampuan komunikasi dan kemampuan siswa berkolaborasi. *Video conference* menjadi salah satu alternatif pilihan jika ingin mengundang pembicara dari luar. Hal ini dapat mengurangi anggaran dan biaya yang terkait dengan mengundang pembicara dari luar, terutama dari negara lain. Selain itu fasilitas ini digunakan jika tidak memungkinkan untuk melakukan interaksi tatap muka dalam pengaturan kelas. *Google Classroom* adalah salah satu pilihan untuk melakukan konferensi video, karena sudah terintegrasi

dengan *Google Hangout*. Berbeda dengan *Google Classroom*, Edmodo juga bisa digunakan untuk konferensi video yang terintegrasi dengan *Skype* dan *Bigblue Button* yang harus diinstal terlebih dahulu agar dapat digunakan dengan benar (Rochmah, 2018). Penggunaan *Google Classroom* dapat meningkatkan sikap siswa untuk mengadopsi teknologi baru. Hal ini dikarenakan perkembangan teknologi yang semakin pesat, begitu pula halnya dengan pelajar tidak mampu beradaptasi dengan baik dikhawatirkan akan terjadi ketertinggalan teknologi. Mengubah paradigma belajar dari menjadi *Teacher centered to student centered* membutuhkan penggunaan teknologi. Siswa lebih kreatif dalam mendalami ilmu dan dapat dengan mudah beradaptasi dengan perkembangan teknologi. Dengan demikian diharapkan pada saat mengerjakan nantinya siswa mampu beradaptasi ke lingkungan kerja. Adaptasi yang baik sangat bermanfaat bagi karyawan untuk bertahan dan meningkatkan kemampuan mereka peluang karir di tempat kerja.

## **2. Sejarah Perkembangan Google Classroom**

*Google Classroom* adalah layanan berbasis internet yang disediakan oleh Google sebagai sistem *e-learning*. Layanan ini dirancang untuk membantu guru membuat dan mendistribusikan tugas kepada siswa dengan cara tanpa kertas. Penggunaan ini harus memiliki akun di Google. Selain itu, *Google Classroom* hanya dapat digunakan oleh sekolah yang memiliki Google Apps for Education.

Google Kelas digunakan untuk memfasilitasi interaksi seorang profesor atau guru dengan pelajar atau pelajar di dunia maya. Dosen dengan bebas membagikan penilaian ilmiah dan memberikan tugas mandiri kepada siswa. Selain itu, dosen juga bisa membuka ruang untuk online diskusi untuk siswa. Pemanfaatan *Google Classroom* dapat dilakukan melalui berbagai platform.

Penggunaan LMS ini gratis, jadi pemanfaatan dapat dilakukan sesuai kebutuhan. Pendidikan Google Kelas adalah salah satu fitur yang disediakan oleh Google Apps for Education (GAPE) yang dirilis untuk umum pada 12 Agustus 2014. *Google Classroom*. Adalah sebuah aplikasi yang memungkinkan pembuatan ruang kelas di dunia maya. *Google Classroom* dapat digunakan sebagai sarana untuk distribusi tugas, sekaligus penyerahan tugas penilaian. *Google Classroom* dapat diunduh tanpa biaya apapun dengan mendaftarkan diri di akun Google aplikasi untuk pendidikan. Aplikasi Google Kelas sangat berguna untuk pengajaran dan pembelajaran online, dan bisa jugalah diperoleh secara gratis dan dapat digunakan di perangkat apapun. Salah satu kecanggihan aplikasi ini adalah bisa jadi digunakan secara kolaboratif dengan kelompok lain.

Banyak sekali keuntungan menggunakan *Google Classroom* sebagai salah satu Pembelajaran Sistem Manajemen (LSM) (Izenstark & Leahy, 2015).

### **a. Pengaturan cepat dan nyaman**

Proses penyiapan *Google Classroom* sangat cepat dan nyaman daripada menginstalnya atau didaftarkan ke LMS lokal atau Penyedia LMS. Dosen atau guru dapat mengakses aplikasi Google dan dapat mulai berbagi tugas dan materi pembelajaran. Pengajar dapat melakukannya dengan menambahkan daftar siswa atau berbagi kode unik yang memungkinkan akses ke kelas online mereka di *Google Classroom*. *Google Classroom* sederhana dan mudah digunakan, sehingga ideal untuk pengajar meski level E-Learning pengalaman itu beragam.

### **b. Hemat waktu**

Siswa tidak lagi harus mengunduh tugas tertentu oleh guru. Pengajar hanya perlu membuat dan mendistribusikan file tugas untuk siswa mereka secara online. Pengajar juga dapat menentukan peringkat, memberikan umpan balik untuk semua tugas dan menilai mereka menggunakan Google Kelas. Dengan demikian, ada potensi untuk menghemat sebagian besar waktu mereka berdua, baik siswa maupun pengajar. Semuanya tanpa kertas, sehingga tidak ada waktu yang terbuang untuk mendistribusikan dokumen fisik dan siswa dapat melakukannya menyelesaikan tugas mereka secara online tepat waktu, sehingga memudahkan mereka untuk memenuhi tenggat waktu dan pembelajaran online dapat disesuaikan dengan jadwal harian.

c. Meningkatkan kerjasama dan komunikasi

Salah satu manfaat terpenting menggunakan *Google Classroom* adalah kemungkinan untuk mencapai pembelajaran online yang efisien. Guru dapat mengirimkan notifikasi kepada siswanya untuk memulai diskusi online atau memberitahu mereka tentang hal tertentu kegiatan pembelajaran online. Di sisi lain, siswa memiliki kesempatan untuk memberikan masukan kepada teman-temannya melalui postingan langsung ke aliran diskusi di *Google Classroom*. Jadi, jika mereka membutuhkan bantuan karena mereka kesulitan memahami tugas atau ingin mempelajari lebih lanjut tentang topik tertentu, mereka bisa mendapatkan umpan balik langsung dari virtual mereka dengan teman sekelas.

d. Penyimpanan data terpusat

Dengan *Google Classroom*, semua peserta termasuk siswa dan guru berada di satu lokasi terpusat. Siswa dapat melihat semua tugasnya dalam folder tertentu, guru dapat menyimpan materi pembelajaran dan kegiatan untuk tahun ajaran di awan dan semua nilai dapat dilihat di aplikasi ini. Tidak perlu khawatir tentang dokumen yang hilang atau suara yang hilang, karena semuanya disimpan di LMS gratis ini.

e. Berbagi sumber daya secara cepat

Fasilitator online memiliki kekuatan untuk berbagi informasi dan sumber daya secara online langsung dengan siswanya. Dari pada harus memperbarui kursus e-Learning atau mengirim email satu per satu ke setiap siswa, mereka tetap terhubung ke *Google Classroom* dan distribusikan tautan ke sumber daya online dan penyempurnaan materi e-Learning yang dapat bermanfaat bagi siswa mereka. Ini memberi siswa kesempatan untuk mendapatkan pembaruan tepat waktu terkait dengan pelajaran saat ini, sehingga mereka bisa lebih baik memahami materi dan mengakses peralatan multimedia yang dapat meningkatkan pengalaman e-Learning mereka (Anshari et al.,2017).

### 3. Kerangka Pembelajaran Jarak Jauh

Akibat globalisasi ini dunia pendidikan pada masa kini dan masa yang akan datang ada beberapa kecenderungan antara lain:

- a. Pembelajaran jarak jauh (*distance learning*) yang semakin berkembang dengan adanya kemudahan untuk menyelenggarakan pendidikan terbuka (*open education*) dan pendidikan jarak jauh (*distance education*).
- b. *Sharing resource* bersama antar lembaga pendidikan dalam sebuah jaringan.
- c. Banyaknya sumber informasi, bukan hanya perpustakaan, melainkan juga instrumen pendidikan lainnya seperti pengajar atau laboratorium, perpustakaan digital melalui internet.
- d. Efektifitas pemanfaatan perangkat teknologi informasi dan komunikasi interaktif dengan multimedia, seperti komputer dengan internetnya untuk melengkapi media pembelajaran yang telah ada, sehingga penggunaan media pembelajaran menjadi lebih bervariasi.

Variasi media pembelajaran diperlukan karena tidak ada media yang paling baik atau paling buruk, karena setiap media pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangannya, sehingga kelebihan satu media pembelajaran dapat melengkapi kelemahan media lainnya. Perubahan yang terjadi dalam berbagai bidang kehidupan masyarakat dunia, menuntut mereka untuk berubah dan melakukan perubahan-perubahan lainnya. Masyarakat perlu berusaha menjawab dan memberikan solusi pada kebutuhan manusia yang semakin kompleks. Upaya peningkatan kuantitas, kualitas, efektifitas, dan efisiensi pendidikan selalu dikembangkan baik oleh pemerintah, masyarakat, maupun lembaga pendidikan. Upaya pengembangan itu dapat dilakukan melalui berbagai strategi yang efektif dan efisien, diantaranya melalui pembelajaran jarak jauh yang berbasis teknologi informasi dan komunikasi. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi demikian pesatnya. Arus informasi mengalir semakin cepat. Akses ke sumber informasi baik lokal, regional maupun global semakin mudah dan murah, baik sumber informasi melalui fasilitas intranet, internet dan ekstranet. Waktu dan tempatnya pun tidak terbatas bisa kapan pun dan dimana pun. Hal ini membawa implikasi bukan hanya ke dalam bidang pendidikan saja, melainkan ke dalam berbagai bidang kehidupan.

Paradigma baru yang muncul terkait dengan proses pembelajaran yang tidak lagi menggambarkan pertemuan tatap muka di dalam kelas meskipun konsep interaksi sosial di dalamnya tetap dipertahankan kini telah diterima secara luas dan telah begitu mempengaruhi dan berdampak pada kehidupan manusia. Kehadiran teknologi Internet memudahkan orang untuk melakukan interaksi tanpa terikat oleh ruang dan waktu lagi. Istilah *cyberspace*, yang sering digunakan dalam ceritera *science fiction* dan menggambarkan dunia maya, kini seringkali digunakan untuk menunjukkan berbagai aspek kehidupan keseharian yang terkait dengan komputer dan Internet. Penggunaan *e-mail*, *chatting* melalui internet, adanya diskusi dan partisipasi individu maupun kelompok di dalam komunitas maya merupakan bagian dari inovasi yang terjadi di jaman *post-modern* sekarang ini (Cuthell, 2002).

Inovasi ini juga lalu mendorong sektor pendidikan memasuki sebuah jaman yang benar-benar baru yang ditandai oleh kemampuan masyarakat dalam membentuk sebuah peradaban baru yang begitu tergantung pada (teknologi) informasi dan berbagai kegiatan (yang menjadi) maya. Kegiatan pendidikan tinggi yang begitu sulit untuk dijangkau, kaku, tertutup, kurang motivasi, dan tidak bersahabat, kini dengan penggunaan Internet yang dikenal sebagai *e-Learning* menjadi pilihan dan merupakan sumber belajar dalam menghadapi tantangan masa depan. Melalui *e-learning*, proses pembelajaran dapat berlangsung di mana pun juga. Guru dan murid, dosen dan mahasiswa, tutor dan *tutee* (peserta tutorial) tidak perlu lagi bertemu tatap muka di dalam ruangan.

Di Indonesia pembelajaran jarak jauh (*distance learning*) merupakan bagian dari pendidikan jarak jauh (*distance education*) tercantum di dalam undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Rumusnya termaktub dalam Bab VI Jalur, Jenjang dan Jenis Pendidikan tentang pendidikan jarak jauh pasal 31 pada bagian ke sepuluh yang berbunyi:

- a. Pendidikan jarak jauh diselenggarakan pada semua jalur, jenjang dan jenis kependidikan.
- b. Pendidikan jarak jauh berfungsi memberikan layanan pendidikan kepada kelompok masyarakat yang tidak dapat mengikuti pendidikan secara tatap muka atau reguler.
- c. Pendidikan jarak jauh di selenggarakan dalam berbagai bentuk, modus dan cakupan yang didukung oleh sarana dan layanan belajar serta sistem penilaian yang menjamin mutu lulusan sesuai dengan standard nasional pendidikan.
- d. Ketentuan mengenai penyelenggaraan pendidikan jarak jauh sebagaimana dimaksud dalam ayat (1), ayat (2), dan ayat (3) diatur lebih lanjut dengan peraturan pemerintah. Diselenggarakannya pendidikan jarak jauh sebagai upaya pemerintah dalam membenahi sistem pendidikan yang tepat, terencana, simultan, dan optimal dalam meningkatkan kualitas pendidikan dan untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Apalagi semangat otonomi daerah memberikan angin segar terhadap pelaksanaan program pendidikan jarak jauh.

#### **4. Pengaruh Pembelajaran Jarak Jauh**

Pembelajaran jarak jauh memungkinkan mutunya bisa lebih baik dari pada pembelajaran konvensional, karena beberapa alasan, antara lain:

- a. Pembelajaran perlu didukung dengan keadaan yang sebenarnya di lapangan. Para pembelajar yang mengikuti pembelajaran jarak jauh, setiap harinya berada di lapangan atau di tempat kerjanya, sehingga dapat mengerti dan mengenal secara langsung dengan lebih baik mengenai apa yang sedang dipelajarinya.
- b. Memberikan kesempatan kepada pembelajar untuk tetap berada di tempat kerja atau di rumah dan mengaturnya waktunya sendiri secara lebih fleksibel karena tidak memerlukan kehadiran di kelas, kecuali jika ada program tutorial atau pada saat melaksanakan ujian.
- c. Pembelajar dapat bertindak efektif dan efisien dalam penggunaan waktu dan biaya yang relatif lebih ringan, karena hanya membayar biaya yang dibutuhkan untuk perkuliahan saja, bukan untuk pembangunan atau pemeliharaan ruang belajar atau gedung kampus, gaji karyawan dan sebagainya.

Pendidikan yang berkualitas (*quality education*) menunjukkan pada infrastruktur, pengajar, pembelajar, atau proses pembelajaran yang berkualitas. Salah satu indikator pendidikan yang berkualitas adalah harus bisa memfasilitasi pembelajar berpikir pada *high level of thinking*. *High level*

of thinking adalah kemampuan berfikir tingkat tinggi yang kompleks dan rumit seperti yang dikemukakan oleh Benjamin Bloom yaitu kemampuan penerapan (Application), analisis (Analysis), sintesis (Synthesis), dan evaluasi (Evaluation) dalam taksonomi Bloom, sedangkan kemampuan pengetahuan (Knowledge) dan pemahaman (Comprehension, understanding) termasuk lower level of thinking atau kemampuan berfikir tingkat rendah. Kualitas (quality) itu adalah goodness of product, ini dalam *perspektif absolute mind goodness of product*, biasanya produk yang bagus akan berimplikasi kepada harga.

Jadi Pembelajaran jarak jauh yang dilakukan saat ini perlu dibantu oleh penggunaan aplikasi *Google Classroom* yang memudahkan pengajar dan siswa untuk bertukar materi pelajaran dan membantu kegiatan belajar mengajar dan peningkatan minat dan hasil belajar siswa.

Pada keadaan saat ini pemebelajar yang dilakukan secara konvensional seperti tatap muka cukup membosankan dan mengurangi minat belajar siswa. Dengan adanya pengaplikasian pembelajaran jarak jauh dengan penggunaan *Google Classroom* siswa dapat lebih mandiri dan pembelajaran lebih efektif sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa.

Jadi analisis data dilakukan melalui tes hasil belajar dan kuesioner motivasi belajar yang dianalisis dengan uji-t dan Anova. Hasil penelitian mengungkapkan adanya interaksi antara penggunaan *Google Classroom* dan motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa. Berdasarkan dari hasil penelitian yang di dapat dapat disimpulkan bahwa media *Google Classroom* dapat meningkatkan hasil belajar serta motivasi belajar siswa.

## **SIMPULAN**

Pembelajaran jarak jauh yang dilakukan saat ini perlu dibantu oleh penggunaan aplikasi *Google Classroom* yang memudahkan pengajar dan siswa untuk bertukar materi pelajaran dan membantu kegiatan belajar mengajar dan peningkatan minat dan hasil belajar siswa.

Pada keadaan saat ini pemebelajar yang dilakukan secara konvensional seperti tatap muka cukup membosannkan dan mengurangi minat belajar siswa. Dengan adanya pengaplikasian pembelajaran jarak jauh dengan penggunaan *Google Classroom* siswa dapat lebih mandiri dan pembelajaran lebih efektif sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa.

Hasil penelitian mengungkapkan adanya interaksi antara antara penggunaan *Google Classroom* dan motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa. Berdasarkan dari hasil penelitian yang di dapat dapat disimpulkan bahwa media *Google Classroom* dapat meningkatkan hasil belajar serta motivasi belajar siswa.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Andriani, T. (2015). *Sistem Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi Tuti*. Jurnal Sosial Budaya, 12(1). [Http://Doi.Org/10.24014/Sb.V12i1.1930](http://doi.org/10.24014/Sb.V12i1.1930).
- Anugrahana, A. (2020). *Hambatan, Solusi Dan Harapan: Pembelajaran Daring Selama Masa Pandemi Covid-19 Oleh Guru Sekolah Dasar*. Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan, 10(3), 282–289. [Https://Doi.Org/10.24246/J.Js.2020.V10.I3.P282-289](https://doi.org/10.24246/J.Js.2020.V10.I3.P282-289).
- Asmuni. (2020). *Problematika Pembelajaran Daring Di Masa Pandemi Covid-19 Dan Solusi Pemecahannya*. Jurnal Paedagogy: Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan, 7(4), 281–288. [Http://Ojs.Ikipmataram.Ac.Id/Index.Php/Pedagogy/Index](http://ojs.ikipmataram.ac.id/index.php/pedagogy/index).
- Astini, N. K. S. (2020). *Pemanfaatan teknologi informasi dalam pembelajaran tingkat sekolah dasar pada masa pandemi covid-19*. Lampuhyang, 11(2), 13-25.
- Atsani, K. L. G. M. Z. (2020). *Transformasi Media Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid- 19*. Jurnal Studi Islam, 1(1), 82–93. [Http://Ejournal.Kopertais4.Or.Id/Sasambo/Index.Php/Alhikmah/Article/View/3905](http://ejournal.kopertais4.or.id/Sasambo/Index.Php/Alhikmah/Article/View/3905).
- Daniati, D., Ismanto, B., & Luhsasi, D. I. (2020). *Upaya Peningkatan Motivasi Dan Hasil Belajar Mahasiswa Dengan Penerapan Model Pembelajaran E-Learning Berbasis Google Classroom Pada Masa Pandemi Covid-19*. Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian Dan Kajian Kepustakaan Di Bidang Pendidikan, Pengajaran Dan Pembelajaran, 6(3), 601. [Https://Doi.Org/10.33394/Jk.V6i3.2642](https://doi.org/10.33394/Jk.V6i3.2642).

- Darimi, I. (2017). *Information And Communication Technologies Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Efektif Era Teknologi Informasi*. *Cyberspace: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 1(2), 111. <https://doi.org/10.22373/Cs.V1i2.2030>.
- Emda, A. (2018). *Kedudukan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran*. *Lantanida Journal*, 5(2), 172. <https://doi.org/10.22373/Lj.V5i2.2838>.
- Firman, & Rahman, S. R. (2020). *Pembelajaran Online Di Tengah Pandemi Covid-19*. *Indonesian Journal Of Educational Science (Ijes)*, 2(2), 81–89. <https://doi.org/10.31605/Ijes.V2i2.659>.
- Maulidina, S., & Bhakti, Y. B. (2020). *PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN ONLINE DALAM PEMAHAMAN DAN MINAT BELAJAR SISWA PADA KONSEP PELAJARAN FISIKA*. *ORBITA: Jurnal Kajian, Inovasi dan Aplikasi Pendidikan Fisika*, 6(2), 248-251.
- Sadikin, A., & Hamidah, A. (2020). *Pembelajaran Daring di Tengah Wabah Covid-19:(Online Learning in the Middle of the Covid-19 Pandemic)*. *Biodik*, 6(2), 214-224.
- Sohibun, S., & Ade, F. Y. (2017). *Pengembangan media pembelajaran berbasis virtual class berbantuan Google Drive*. *Tadris: Jurnal Keguruan Dan Ilmu Tarbiyah* *Jurnal Keguruan Dan Ilmu Tarbiyah*, 2.
- Sunarsi, D., Wijoyo, H., & Al Choir, F. (2020, October). *IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN ONLINE DALAM MASA PANDEMIK COVID 19*. In *Prosiding Seminar Nasional LP3M* (Vol. 2).
- Wulandari, D. A. (2016). *Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Sparkol Videoscribe dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA Materi Cahaya Kelas VIII di SMP Negeri 01 Kerjo Tahun Ajaran 2015/2016* (Doctoral dissertation, Universitas Negeri Semarang).
- Yanto, B., Setiawan, A., & Husni, R. (2020). *PKM Blended Learning dengan Google Classroom for Education bagi Guru SMA Sederajat di Kecamatan Tambusai Provinsi Riau*. *QALAMUNA: Jurnal Pendidikan, Sosial, dan Agama*, 12(1), 15-24.