

BAB II

ANALISIS PEMBELAJARAN SEJARAH BERBASIS *E-LEARNING* DENGAN MENGGUNAKAN APLIKASI *GOOGLE CLASSROOM* PADA KELAS XI IPS DI SMA N 4 PONTIANAK KOTA

A. Pembelajaran Sejarah

Istilah mengajar terkait dengan istilah belajar (pembelajaran). Kata “Pembelajaran” adalah terjemahan dari “*instruction*”, yang banyak di pakai dalam dunia guru Amerika Serikat”. Istilah ini banyak di pengaruhi oleh aliran psikologi kognitif-wholistik, yang menempatkan anak didik sebagai sumber dari kegiatan belajar. Selain itu, istilah ini juga dupengaruhi oleh perkembangan teknologi yang di asumsikan dapat mempermudah anak didik mempelajari segala sesuatu yang berkaitan dengan informasi, baik melalui media cetak, audio-visuak, dan lainnya. Apa yangdiperoleh melalui perkembangan teknologi tersebut mendorong terjadinya perubahan peran tenaga guru dalam mengelola proses belajar mengajar (Janawi, 2013:53-54).

Menurut piget dalam (Dimiyati dan Mudjiono, 2006:14), mengatakan bahwa pembelajaran terdiri dari empat langkah berikut:

1. Langkah satu: menentukan topik yang dapat dipelaajri oleh anak sendiri.
2. Langkah dua: memilih atau mengembangkan aktivitas kelas dengan topik tersebut.
3. Langkah ketiga: mengetahui adanya kesempatan bagi guru untuk mengemukakan pertanyaan yang menunjang proses pemecahan masalah.
4. Langkah empat: menilai pelaksanaan tiap kegiatan, memperhatikan keberhasilan, dan melakukan revisi.

Dengan singkat, Piaget menyarankan agar dalam pembelajaran guru memilih masalah yang bercirikan kegiatan prediksi, eksperimentasi, dan eksplanasi.

Menurut Wina Sanjaya dalam (Janawi, 2013:54) ada beberapa karakteristik penting dari istilah pembelajaran, yaitu sebagai berikut:

1. Pembelajaran berarti membelajarkan siswa. Dalam konteks pembelajaran, tujuan utama mengajar adalah membelajarkan anak didik.
2. Proses pembelajaran berlangsung di mana saja. Karena pembelajaran berorientasi pada karakteristik anak didik, maka proses pembelajaran dapat dilaksanakan dimana saja.
3. Pembelajaran berorientasi pada pencapaian tujuan. Akhir dari tujuan pembelajaran bukanlah penguasaan materi pelajaran, akan tetapi proses untuk mengubah tingkah laku siswa sesuai dengan tujuan yang akan di capai.

1. Pengertian Pembelajaran Sejarah

Pembelajaran sejarah adalah proses internalisasi nilai-nilai peristiwa masa lalu, berupa asal-usul, silsilah, pengalaman kolektif, dan keteladanan pelaku sejarah. Sejarah berasal dari bahasa Yunani, "*historis*" yang pada mulanya berarti pengetahuan yang diperoleh melalui penelitian dengan cara melihat dan mendengar. Selain itu berasal dari bahasa Arab, "*syajaratun*" yang artinya pohon kehidupan, silsilah, asal-usul, atau keturunan.

Menurut hugiyono dan Poerwantana (Isjoni,2017:18) mengemukakan bahwa: "Sejarah adalah gambaran tentang peristiwa-peristiwa masa lampau yang dialami manusia, disusun secara ilmiah meliputi urutan waktu, diberi tafsiran dan analisa kripti sehingga mudah dimengerti dan dipahami.

Hal ini yang sama juga dikemukakan Amy Von Heyking dalam (Isjon, 2007: 18-19) mengatakan bahwa: "Sejarah bukan lah cerita masa lampau, dan bukan pula catatan peristiwa-peristiwa sejarah yang terjadi

dimasa lalu, melainkan sebuah bentuk kegiatan inquiri yang menolong kita membangun sebuah pemahaman dari kehidupan kita baik secara individual maupun kolektif dalam waktu tertentu”.

Dari beberapa pengertian pembelajaran sejarah diatas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran sejarah adalah pembelajaran yang mempelajari masa lampau, masa kini, masa yang akan datang dan segala upaya yang dilakukan oleh guru agar terjadinya proses pembelajaran sejarah pada *siswa*.

2. Tujuan Pembelajaran Sejarah

Peraturan Mendiknas No. 22 tahun 2006 Standar isi untuk Satuan Guruan Dasar dan Menengah menyebutkan bahwa mata pelajaran sejarah di SMA secara rinci memiliki 5 tujuan agar *siswa* memiliki kemampuan (Aman, 2011: 58-59) sebagai berikut:

- 1) Membangun kesadaran *siswa* tentang pentingnya waktu dan tempat yang merupakan sebuah proses dari masa lampau, masa kini, dan masa depan.
- 2) Melatih daya kritis *siswa* untuk memahami fakta sejarah secara benar dengan didasarkan pada pendekatan ilmiah dan metodologi keilmuan.
- 3) Menumbuhkan apresiasi dan penghargaan *siswa* terhadap peninggalan sejarah sebagai bukti peradaban bangsa indonesia di masa lampau.
- 4) Menumbuhkan pemahaman peserat didik terhadap proses terbentuknya bangsa indonesia melalui sejarah yang panjang dan masih berproses hingga masa kini dan masa yang akan datang.
- 5) Menumbuhkan kesadaran dalam *siswa* sebagai bagian dari bangsa indonesia yang memiliki rasa bangga dan cinta tanah air yang dapat di kan dalam berbagai bidang kehidupan baik nasional maupun internasional.

Kelima tujuan tersebut pada prinsipnya memiliki tujuan penting untuk membentuk dan mengembangkan 3 kecakapan *siswa*, yaitu kemampuan akademik, kesadaran sejarah, dan nasionalisme.

3. Manfaat Pembelajaran Sejarah

Generasi muda selayaknya belajar sejarah, sebab sejarah itu tempat suatu bangsa berangkat. Tamburaka (Isjon, 2007: 34) menyatakan sekurang-kurangnya ada 3 manfaat mempelajari sejarah sebagai berikut:

- 1) Pertama, untuk memperoleh pengalaman mengenai peristiwa-peristiwa sejarah di masa lalu baik positif maupun negatif untuk dijadikan hikmah agar kesalah-kesalah yang pernah terjadi tidak terulang kembali.
- 2) Kedua, untuk mengetahui dan dapat menguasai hukum-hukum sejarah yang agar kemudian dapat memanfaatkan dan menerapkannya bagi mengatasi persoalan- persoalan hidup saat sekarang dan yang akan datang.
- 3) Ketiga, menumbuhkan kedewasaan berfikir, memiliki visi atau cara pandang ke depan yang lebih luas serta bertindak lebih arif dan bijaksana terutama dalam mengambil keputusan.

4. Fungsi Pembelajaran Sejarah

Sejarah memiliki fungsi yang religius, pedagogik dan teladan. Fungsi sejarah dirumuskan Siswoyo (Isjoni, 2007:36) sebagai berikut:

- 1) Sejarah sebagian pegelaran dari kehendak tuhan mempunyai nilai vital, orang akan menjadi yakin dan sadar bahwa segala sesuatu pada hakekatnya ada pada-Nya.
- 2) Mengajar *siswa* untuk berfikir kreatif.
- 3) Untuk menjelaskan masa sekarang (belajar bagaimana masa sekarang, menggunakan pengetahuan masa lampau untuk memahami masa sekarang untuk membantu menyelesaikan masalah-masalah kontemporer).

- 4) Untuk menjelaskan sejarah bahwa status apapun hari ini adalah hasil dari apa yang terjadi di masa lalu, dan pada waktunya apa yang terjadi hari ini akan mempengaruhi masa depan.
- 5) Menikmati sejarah.
- 6) Membantu *siswa* akrab dengan unsur-unsur dalam sejarah.

B. E-LEARNING

1. Pengertian E-Learning

E-learning merupakan singkatan dari *Elektronic Learning*, merupakan cara baru dalam proses belajar mengajar yang menggunakan media elektronik khususnya internet sebagai sistem pembelajarannya. *E-learning* merupakan dasar dan konsekuensi logis dari perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. Beberapa ahli mencoba menguraikan pengertian e-learning menurut versinya masing-masing, diantaranya :

1. 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).
2. 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.
3. William Horton menjelaskan bahwa *e-learning* merupakan pembelajaran berbasis web (yang bisa diakses dari Internet).

E-Learning berasal dari perpadanan dua kata yakni „e” dan „learning”.

„e” merupakan singkatan dari *electronic* dan *learning* adalah pembelajaran. Jadi *E-Learning* atau *elektornik learning* adalah pembelajaran yang dilaksanakan dengan memanfaatkan fungsi internet

dalam kegiatan pembelajaran dengan menjadikan fasilitas elektronik sebagai media pembelajaran. *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 oleh universitas dan perusahaan-perusahaan (biasanya perusahaan konsultan) yang memang bergerak dibidang 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 keterampilan tertentu pada masyarakat luas (biasanya tanpa memungut biaya).

Komponen yang membentuk *e-Learning* adalah:

1. *Infrastruktur e-Learning*: *Infrastruktur e-learning* dapat berupa personal computer (PC), jaringan komputer, internet dan perlengkapan multimedia. Termasuk didalamnya peralatan teleconference apabila kita memberikan layanan *synchronous learning* melalui teleconference.
2. *Sistem dan Aplikasi e-learning*: Sistem perangkat lunak yang mem-virtualisasi proses belajar mengajar konvensional. Bagaimana manajemen kelas, pembuatan materi atau konten, forum diskusi, sistem penilaian (rapor), sistem ujian online dan segala fitur yang berhubungan dengan manajemen proses belajar mengajar. Sistem perangkat lunak tersebut sering disebut dengan *Learning Management System (LMS)*. LMS banyak yang *opensource* sehingga bisa kita manfaatkan dengan mudah dan murah untuk dibangun di sekolah dan universitas kita.

3. Konten *e-learning*: Konten dan bahan ajar yang ada pada e-Learning system (*Learning Management System*). Konten dan bahan ajar ini bisa dalam bentuk *Multimedia-based Content* (konten berbentuk multimedia interaktif) atau *TeXI IPSt-based Content* (konten berbentuk teks seperti pada buku pelajaran biasa). Biasa disimpan dalam *Learning Management System (LMS)* sehingga dapat dijalankan oleh *siswa* kapanpun dan dimanapun. Depdiknas cukup aktif bergerak dengan membuat banyak kompetisi pembuatan multimedia pembelajaran. Pustekkom juga mengembangkan edukasi.net yang mem-*free*-kan multimedia pembelajaran untuk SMP, SMA dan SMK.

2. Sejarah dan Perkembangan *E-learning*

E-pembelajaran atau pembelajaran elektronik pertama kali diperkenalkan oleh universitas Illinois di Urbana-Champaign dengan menggunakan sistem instruksi berbasis komputer (*computer-assisted instruction*) dan komputer bernama PLATO. Sejak itu, perkembangan *E-learning* dari masa ke masa adalah sebagai berikut:

- a. Tahun 1990 : Era CBT (Computer-Based Training) di mana mulai bermunculan aplikasi *e-learning* yang berjalan dalam PC standalone ataupun berbentuk kemasan CD-ROM. Isi materi dalam bentuk tulisan maupun multimedia (Video dan AUDIO) DALAM FORMAT mov, mpeg-1, atau avi.
- b. Tahun 1994 : Seiring dengan diterimanya CBT oleh masyarakat sejak tahun 1994 CBT muncul dalam bentuk paket-paket yang lebih menarik dan diproduksi secara massal.
- c. Tahun 1997 : *LMS (Learning Management System)*. Seiring dengan perkembangan teknologi internet, masyarakat di dunia mulai terkoneksi dengan internet. Kebutuhan akan informasi yang dapat diperoleh dengan cepat mulai dirasakan sebagai kebutuhan mutlak, dan jarak serta lokasi bukanlah halangan lagi. Dari sinilah

muncul LMS. Perkembangan LMS yang makin pesat membuat pemikiran baru untuk mengatasi masalah interoperability antar LMS yang satu dengan lainnya secara standar. Bentuk standar yang muncul misalnya standar yang dikeluarkan oleh AICC (Airline Industry CBT Committee), IMS, SCORM, IEEE LOM, ARIADNE, dsb.

d. Tahun 1999 sebagai tahun aplikasi *e-learning* berbasis Web. Perkembangan LMS menuju aplikasi *e-learning* berbasis Web berkembang secara total, baik untuk pembelajar (learner) maupun administrasi belajar mengajarnya. LMS mulai digabungkan dengan situs-situs informasi, majalah, dan surat kabar. Isinya juga semakin kaya dengan perpaduan multimedia, video streaming, serta penampilan interaktif dalam berbagai pilihan format data yang lebih standar, dan berukuran kecil.

3. Fungsi dan Tujuan *E-Learning*

a. Fungsi *E-learning*

Ada tiga fungsi pembelajaran elektronik terhadap kegiatan pembelajaran di kelas (*classroom instruction*), yaitu sebagai tambahan (suplemen) yang sifatnya pilihan/opsional, pelengkap (komplemen), atau pengganti (substitusi).

1. Suplemen

Dikatakan berfungsi sebagai suplemen, apabila *siswa* mempunyai kebebasan memilih, apakah akan memanfaatkan materi pembelajaran elektronik atau tidak.

Dalam hal ini, tidak ada kewajiban/keharusan bagi *siswa* untuk mengakses materi pembelajaran elektronik. Sekalipun sifatnya opsional, *siswa* yang memanfaatkannya tentu akan memiliki tambahan pengetahuan atau wawasan.

2. Komplemen

Dikatakan berfungsi sebagai komplemen apabila materi pembelajaran elektronik diprogramkan untuk melengkapi materi pembelajaran yang diterima *siswa* di kelas. Sebagai komplemen berarti materi pembelajaran elektronik diprogramkan untuk menjadi materi penguatan (*reinforcement*) atau remedial bagi *siswa* di dalam mengikuti kegiatan pembelajaran konvensional. Materi pembelajaran elektronik dikatakan sebagai pengayaan (*enrichment*), apabila kepada *siswa* yang dapat dengan cepat menguasai/memahami materi pelajaran yang disampaikan guru secara tatap muka (*fast learners*) diberikan kesempatan untuk mengakses materi pembelajaran elektronik yang memang secara khusus dikembangkan untuk mereka. Tujuannya agar semakin memantapkan tingkat penguasaan *siswa* terhadap materi pelajaran yang disajikan guru di dalam kelas. Dikatakan sebagai program remedial, apabila kepada *siswa* yang mengalami kesulitan memahami materi pelajaran yang disajikan guru secara tatap muka di kelas (*slow learners*) diberikan kesempatan untuk memanfaatkan materi pembelajaran elektronik yang memang secara khusus dirancang untuk mereka. Tujuannya agar *siswa* semakin lebih mudah memahami materi pelajaran yang disajikan guru di kelas.

3. Pengganti (substitusi)

Beberapa perguruan tinggi di negara-negara maju memberikan beberapa alternatif model kegiatan pembelajaran/perkuliahan kepada para siswa-nya. Tujuannya agar para siswa dapat secara fleksibel mengelola kegiatan perkuliahannya sesuai dengan waktu dan aktivitas lain sehari-hari siswa.

Ada 3 alternatif model kegiatan pembelajaran yang dapat dipilih *siswa*, yaitu:

1. Sepenuhnya secara tatap muka atau konvensional,
2. Sebagian secara tatap muka dan sebagian lagi melalui internet, atau bahkan,
3. Sepenuhnya melalui internet.

Alternatif model pembelajaran mana pun yang akan dipilih *siswa* tidak menjadi masalah dalam penilaian, karena ketiga model penyajian materi perkuliahan mendapatkan pengakuan atau penilaian yang sama. Jika siswa dapat menyelesaikan program perkuliahannya dan lulus melalui cara konvensional atau sepenuhnya melalui internet, atau bahkan melalui perpaduan kedua model ini, maka institusi penyelenggara guruan akan memberikan pengakuan yang sama. Keadaan yang sangat fleksibel ini dinilai sangat membantu siswa untuk mempercepat penyelesaian perkuliahannya.

b. Tujuan *E-Learning*

Penggunaan metode belajar *e-learning* di Indonesia mulai digunakan di beberapa di sekolah ataupun universitas yang tersebar di seluruh penjuru Indonesia. Tujuan pembelajaran *e-learning* adalah :

1. *Siswa* atau siswa dapat belajar mandiri tanpa harus bertatap muka langsung dengan guru atau guru yang bersangkutan. Contoh universitas yang memilih metode pembelajaran *e-learning* sebagai metode yang digunakan dalam proses belajar mengajar sehari-hari yaitu Universitas Terbuka (UT) yang berdomisili di Pamulang, Tangerang, Banten.
2. *Siswa* atau siswa mendapatkan materi pembelajaran mereka tanpa harus membeli buku aslinya.

Materi pembelajaran mereka ada di dalam *E-Book* dan *E-Book* ada di dalam sebuah CD atau DVD. *E-Book* tersebut nantinya akan berisi materi-materi yang sesuai dengan kurikulum *siswa* atau siswa

tersebut. Maka dengan adanya *e-book* bisa menghemat *siswa* dalam biaya pembelian buku-buku sekolah ataupun kuliah.

4. **Manfaat *E-Learning***

Manfaat *e-learning* diantaranya adalah sebagai berikut:

- a. Meningkatkan interaksi pembelajaran antara *siswa* dengan guru atau instruktur (*enhance interactivity*).
- b. Memungkinkan terjadinya interaksi pembelajaran darimana dan kapan saja (*time and place flexibility*).
- c. Menjangkau *siswa* dalam cakupan yang luas (*potential to reach aglobal audience*).
- d. Mempermudah penyempurnaan dan penyimpanan materi pembelajaran (*easy updating of content as well as archivable capabilities*).
- e. Lebih mudah mendapatkan materi atau info f. Bisa mendapatkan materi yang lebih banyak
- g. Pembelajaran lebih efektif dan efisien waktu dan tenaga

5. **Kelebihan *E-Learning***

- a. Pembelajar dapat belajar kapan dan dimana saja mereka punya akses internet.
- b. Efisiensi waktu dan biaya perjalanan.
- c. Pembelajar dapat memilih materi pembelajaran sesuai dengan level pengetahuannya.
- d. Fleksibilitas untuk bergabung dalam forum diskusi setiap saat, atau menjumpai teman sekelas dan pengajar secara remote melalui ruang chatting.
- e. Mampu memfasilitasi dan menerapkan gaya belajar yang berbeda melalui beragam aktivitas.
- f. Pengembangan keterampilan TIK yang mampu mendukung aktivitas lain pembelajar.
- g. Keberhasilan menyelesaikan pembelajaran/perkuliah online mampu membangun kemampuan belajar mandiri dan kepercayaan diri

pembelajar serta mendorong pembelajar untuk lebih bertanggung jawab dalam studinya.

- h. Mempersingkat waktu pembelajaran dan membuat biaya studi lebih ekonomis.
- i. Mempermudah interaksi antara siswa dengan materi, siswa dengan guru maupun sesama siswa.
- j. Siswa dapat saling berbagi informasi dan dapat mengakses bahan belajar setiap saat dan berulang-ulang.
- k. Kehadiran guru tidak mutlak diperlukan.
- l. Siswa dapat belajar atau me-review bahan ajar setiap saat dan di mana saja kalau diperlukan mengingat bahan ajar tersimpan di komputer.
- m. Berubahnya peran siswa dari yang biasanya pasif menjadi aktif.

6. Kekurangan *E-Learning*

- a. Pembelajar yang tidak termotivasi dan perilaku belajar yang buruk akan terbelakang/tertinggal dalam pembelajaran.
- b. Pembelajar dapat merasakan terisolasi dan bermasalah dalam interaksi sosial.
- c. Pengajar tidak mungkin selalu dapat menyediakan waktu pada saat dibutuhkan.
- d. Koneksi internet yang lambat dan tidak handal dapat menimbulkan rasa frustrasi.
- e. Beberapa subjek/mata kuliah bisa saja sulit direalisasikan dalam bentuk *e-learning*.
- f. Pembelajar harus menyediakan waktu untuk mempelajari software/aplikasi *e-learning* sehingga dapat mengganggu beban belajarnya.
- g. Pembelajar yang tidak familiar dengan struktur dan rutin *software* akan tertinggal.

- h. Untuk sekolah tertentu terutama yang berada di daerah, akan memerlukan investasi yang mahal untuk membangun *e-learning*.
- i. Siswa yang tidak memiliki motivasi belajar yang tinggi cenderung gagal.
- j. Keterbatasan jumlah komputer yang dimiliki oleh sekolah akan menghambat pelaksanaan *e-learning*.
- k. Bagi *siswa* yang gagap teknologi, sistem ini sulit untuk diterapkan.
- l. Berubahnya peran guru dari yang semula menguasai teknik pembelajaran konvensional, kini dituntut mengetahui teknik pembelajaran yang menggunakan ICT.
- m. Kurangnya interaksi antara guru dan *siswa* atau bahkan antar siswa itu sendiri sehingga memperlambat terbentuknya nilai dalam proses belajar dan mengajar.
- n. Kurangnya tenaga yang mengetahui dan memiliki keterampilan internet.
- o. Tidak semua tempat tersedia fasilitas internet.
- p. Proses belajar mengajar cenderung kearah pelatihan daripada guruan.

C. *Google Classroom*

Siswa dapat mengikuti proses pembelajaran yang dipandu oleh guru tanpa harus hadir bertatap muka secara fiksi. Siswa juga dapat mengajukan pertanyaan, berdiskusi dengan sesama siswa. Kondisi ini (sekelompok) siswa disatukan dalam satu kelas online, yaitu *virtual classroom*.

Virtual classroom merupakan penerapan proses pembelajaran yang dilaksanakan secara online. Proses pembelajaran dapat dilaksanakan di mana saja dan kapan saja, siswa dapat mengikuti kelas dan menerima materi yang disediakan pengajar di internet, pengajar dan siswa tidak hanya dapat bertatap

muka langsung tetapi juga dapat berkomunikasi melalui chat atau *video conference*.

Saat ini sudah ada beberapa aplikasi yang dapat mendukung penerapan *virtual classroom*. *Google Classroom*, sebuah *virtual classroom* yang dominan difungsikan untuk mengatasi kesulitan penugasan pembelajaran. Aplikasi mempermudah guru membuat, membagi, dan mengelompokkan tugas yang diberikan kepada siswa, demikian halnya dengan mempermudah siswa dalam membuat dan menyerahkan tugas kepada guru. Memanfaatkan aplikasi ini membantu efisiensi, karena tidak lagi membutuhkan kertas. Namun dalam proses pembuatan dan pemberian tugas, aplikasi ini masih *Google Drive Gmail. Microsoft Classroom*, aplikasi yang memiliki fungsi sama dengan *Google Classroom*.

Aplikasi ini juga dimanfaatkan untuk memperlihatkan dan membagikan konten belajar kepada siswa dengan menambahkan foto atau video. Selain itu, guru juga memanfaatkannya untuk membagi kondisi pembelajaran kepada orang tua dalam bentuk foto dan video. Schoology, layanan jejaring sosial dan virtual classroom untuk sekolah K-12 dan lembaga perguruan tinggi.

Melalui aplikasi ini pengguna memungkinkan untuk membuat, mengelola, dan berbagi konten akademik. *Schoology* dapat membantu guru menghubungi siswa dengan pekerjaan rumah dan banyak lagi. Mereka dapat mem-posting notifikasi atau *updating*. Mereka dapat mengirim pesan kepada siswa, mengelola kalender tugas dan menempatkan tugas baru.

Layanan ini mencakup catatan kehadiran, buku pelajaran online, tes dan kuis, dan dropbox pekerjaan rumah. Fitur media sosial memfasilitasi kolaborasi antara kelas, grup, atau sekolah. Sistem ini dapat diintegrasikan dengan pelaporan sekolah dan sistem

informasi yang ada dan juga menyediakan keamanan, filter, dan dukungan yang dibutuhkan di sekolah filial.

Pengelola satuan guruan di Indonesia, termasuk madrasah, sepantasnya mempersiapkan diri menyongsong era *Virtual Classroom*. Hampir seluruh satuan guruan di Indonesia sudah dilengkapi fasilitas Internet. *Software Virtual Classroom* dapat segera dibuat karena sarjana dan praktisi teknologi informasi dan komunikasi di Indonesia sudah banyak.

Perhatian utama kemudian adalah mempersiapkan mental untuk memasuki dunia era *Virtual Classroom*. Karakter disiplin dan tanggung jawabsejatinya sudah tidak menjadi masalah di kalangan warga belajar (pengelola satuan guruan, pengajar, dan siswa). Kedua karakter ini harus tetap melekat dalam diri pengelola dan pengajar, karena *Virtual Classroom* tidak lagi mengharuskan kehadiran fisik di sekolah untuk melaksanakan tugas. Demikian halnya terhadap siswa, mereka perlu dibiasakan secara mandiri meningkatkan kedisiplinan. Tentunya, keterlibatan orang tua siswa sangat dibutuhkan untuk membiasakan karakter tersebut, terutama pada saat siswa harus mengikuti proses pembelajaran di rumah atau di mana saja secara online.

Menurut jurnal (Rusmania, 2015) Perkembangan e-learning yang pesat di dunia guruan Indonesia sampai pada penggunaan Learning Management System (LSM) di sekolah-sekolah. Saat ini banyak jenis LSM yang ditawarkan, setiap jenis LSM memiliki keunggulan tersendiri.

Seorang *teacher* dapat memanfaatkan berbagai macam fasilitas yang ada pada *Google Classroom*, mulai dari membuat grup mata pelajaran, membuat kuis, membuat tugas-tugas, memberikan pengumuman, membuat voting, memulai sebuah forum diskusi, hingga memberikan nilai pada kuis maupun tugas-tugas yang

dikumpulkan oleh siswa. Seorang siswa yang sudah melakukan *sign up* maka dapat langsung melengkapi identitas profil diri yang dibutuhkan. Siswa juga dapat langsung memasuki halaman grup mata pelajaran yang sudah ia ikuti. Ia juga bisa menambahkan grup mata pelajaran dengan memasukkan *group code* mata pelajaran lain yang ingin diikuti yang didapat dari guru.

Dalam sebuah grup, siswa dapat melakukan diskusi baik sesama siswa maupun dengan guru. Selain itu, juga dapat melakukan pengumpulan tugas yang sudah diberikan dengan batasan waktu yang diberikan. Mereka dapat memantau perkembangan siswa mereka di dalam grup sebuah mata pelajaran. Mereka juga dapat memperoleh info langsung dari guru maupun pengumuman yang ada pada grup.

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. 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, Gurujuga 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 Herman dalam (Hammi, 2017) 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.