

PENGGUNAAN GOOGLE CLASSROOM UNTUK MEMFASILITASI KETERAMPILAN MENULIS SISWA SEKOLAH MENENGAH ATAS

Oleh:

Elisabet Ani Ayu Senjaya

Magister Teknologi Pembelajaran, Universitas Negeri Yogyakarta
elisabetani.2020@student.uny.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penggunaan Google Classroom untuk memfasilitasi keterampilan menulis teks bagi siswa sekolah menengah atas pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Metode penelitian ini adalah survei dengan jenis deskriptif kuantitatif. Data penelitian ini adalah hasil kuesioner berupa jawaban siswa dari Google Form. Sumber data penelitian ini adalah siswa kelas XI angkatan 2019 yang mengikuti pelajaran Bahasa Indonesia di SMA Taruna Nusa Harapan Mojokerto. Analisis data dilakukan dengan menginterpretasi presentase hasil kuesioner. Hasil penelitian ini adalah (1) Google Classroom diterima sebagai media yang baik dalam pembelajaran dengan e-Learning. Hal ini dilihat dari tampilan yang jelas, kemudahan akses dan penggunaan *tools*, *real time* untuk memperoleh pengumuman, materi, pengumpulan tugas, menyimpan dokumen penting, dan sistem yang dapat menghemat waktu serta biaya. (2) Google Classroom dapat memfasilitasi belajar Bahasa Indonesia. *Platform* ini dapat meningkatkan minat siswa dan berguna dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya keterampilan menulis. Siswa bisa memperoleh umpan balik dari guru dengan jelas setelah mengerjakan tugas menulis dan mengirimkan revisi tulisannya. Namun, pada produktivitas keterampilan menulis dan hasil secara keseluruhan masih kurang maksimal.

Kata Kunci: Google Classroom, E-Learning, Kemampuan Menulis

1. PENDAHULUAN

Pembelajaran online (*online learning*) merupakan pembelajaran yang dapat memfasilitasi siswa dan guru untuk dapat belajar lebih luas, lebih banyak, dan bervariasi. Pembelajaran ini memerlukan sebuah sistem yang terorganisir. Melalui fasilitas yang disediakan oleh sistem tersebut, siswa dapat belajar kapan dan dimana saja tanpa terbatas oleh jarak, ruang dan waktu (Munir, 2009). Guru dan siswa juga bisa berkomunikasi secara interaktif melalui pembelajaran tersebut yang difasilitasi dengan komputer, internet atau *smartphone*.

Burac *et al* (2019) menjelaskan bahwa E-learning merupakan media yang menggunakan hubungan antar jaringan elektronik agar memudahkan proses pembelajaran sehingga dapat mendukung efisien dan efektifitas dari suatu pembelajaran. Hal ini mempermudah guru untuk menyampaikan materi yang tidak tergantung pada tempat dan waktu sehingga proses pembelajaran bisa terjadi kapan dan dimana saja. Selain itu, mampu menyimpan bahan ajar yang dapat diakses melalui *smartphone* dengan dukungan jaringan internet.

Penyampaian pembelajaran online dengan e-Learning merupakan pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi internet untuk meningkatkan lingkungan belajar dengan konten yang kaya dengan cakupan yang luas. E-learning merupakan pemanfaatan media pembelajaran menggunakan internet, untuk mengirimkan serangkaian solusi yang dapat meningkatkan pengetahuan dan keterampilan. Miarso (2004)

menegaskan bahwa setiap metode pembelajaran harus mengandung rumusan pengorganisasian bahan pelajaran, strategi penyampaian, dan pengelolaan kegiatan dengan memperhatikan faktor tujuan belajar, hambatan belajar, karakteristik peserta didik, agar dapat diperoleh efektivitas, efisiensi, dan daya tarik pembelajaran.

Lebih lanjut, Khan (2005) mendefinisikan e-Learning sebagai proses pengiriman materi pembelajaran kepada siapa pun, di mana pun, dan kapan pun dengan menggunakan teknologi informasi dalam lingkungan pembelajaran yang terbuka, fleksibel, dan terdistribusi. Terbuka dan fleksibel merujuk pada kebebasan peserta didik dalam hal waktu, tempat, kecepatan, isi materi, gaya belajar, jenis evaluasi, belajar kolaborasi atau mandiri. Konsep pemanfaatan teknologi komputer dan web/internet dalam proses belajar mengajar dimana guru dan siswa tidak dalam satu tempat (terpisah).

Khan menjabarkan konsep e-learning yang meliputi computer-based learning, web based learning, virtual classrooms, dll. Kemudian, ada dua mode yang bisa digunakan yakni sinkronus dan asinkronus. Pada mode sinkronus, guru dan siswa bisa melakukan interaksi dalam waktu yang sama. Contohnya, dengan penggunaan *video conference* pada *Zoom Meeting*. Pada mode asinkronus learning, guru menyiapkan materi pembelajaran sebelum kelas berlangsung. Siswa bebas menentukan kapan mereka akan mempelajari materi. Contohnya membaca bahan ajar di web, email, atau melalui kelas virtual.

Kualitas e-Learning dapat dinilai dari segi efektivitas, engagement, dan efisiensi. Efektivitas diamati dari seberapa tinggi tingkat pencapaian tujuan pembelajaran oleh siswa. Engagement dinilai dari seberapa tinggi tingkat ketertarikan dan partisipasi mahasiswa dalam aktivitas online. Efisiensi dinilai dari seberapa tinggi tingkat kebermanfaatannya e-learning dibanding dengan sumberdaya (waktu, biaya, usaha) yang digunakan. Dalam inovasinya, e-Learning mampu menyajikan materi pembelajaran sesuai karakteristik siswa (pengetahuan, gaya belajar, latar belakang, dll atau adaptive learning). Selain itu, e-Learning dilengkapi dengan berbagai aktivitas yang menarik dan interaktif untuk mendorong siswa aktif dan kolaboratif atau disebut engaging e-Learning.

Setiawan, dkk (2017) mengkaji tentang kemajuan teknologi yang semakin pesat. Hal ini membuat dunia pendidikan selalu berinovasi. Tren dari teknologi pendidikan juga mengarah ke teknologi pembelajaran bersifat online, mobile learning, dan multimedia. Implementasi kegiatan pembelajaran online yang banyak digunakan salah satunya dengan platform e-learning, yakni Google Classroom. Pemanfaatan Google Classroom dapat melalui multiplatform yakni dapat melalui komputer atau gawai.

Google Classroom adalah salah satu platform belajar daring (online) pada smartphone maupun personal computer (PC) dengan koneksi internet. Platform ini disediakan gratis dan tidak pernah digunakan sebagai konten berbayar. Google Classroom yang biasa disebut GC bertujuan untuk membantu guru dan siswa untuk mengorganisasi kelas serta berkomunikasi dengan siswa tanpa harus terikat dengan jadwal pelajaran di kelas. Di samping itu, sesuai penelitian yang dilakukan oleh Gunawan (2008) mengenai kelas virtual dengan Google Classroom, guru dapat memberikan tugas dan langsung menilai tugas siswa. Pengajar dapat menggunakan fitur pada aplikasi tersebut seperti assignments (tugas), grading (pengukuran), communication (komunikasi), mobile application (aplikasi telepon genggam), archive course (arsip program), privacy (privasi), time-cost (hemat waktu).

Dengan demikian, penggunaan Google Classroom dalam pembelajaran akan lebih mudah dengan adanya interaksi antara guru dan murid saat bertatap muka melalui kelas online, sehingga peserta didik dapat belajar, bertanya, berpendapat, bertukar ide-ide, dan mengirim tugas dari jarak jauh melalui smartphone. Melalui gawai, siswa sebagai pengguna dapat mengunduh dan mengirim tugas ataupun file, dan dapat digunakan akses secara offline.

Bintarwati (2020) menjabarkan bahwa melalui aplikasi Google Classroom diasumsikan tujuan pembelajaran akan lebih mudah direalisasikan dan sarat kebermaknaan. Google Classroom dapat membantu guru membangun kelas virtual sesuai dengan kondisi pembelajaran di kelas, berdasarkan

pembagian kelas nyata di sekolah, di mana kelas-kelas yang terkandung dalam tugas, kuis dan tugas pada akhir setiap pelajaran. Pembelajaran online, interaksi dan komunikasi di dalam kelas dapat dilaksanakan seperti di kelas konvensional dengan menggunakan media Google Classroom ini, di mana setiap siswa dapat dengan bebas berkomunikasi dan berbagi dengan guru dan teman sekelas, untuk menanggapi materi yang disampaikan.

Selanjutnya, Hanum (2013) meneliti bahwa pembelajaran e-learning dapat dijadikan sebagai alat bantu pada pembelajaran di sekolah kejuruan yang memiliki persentase pembelajaran di sekolah kejuruan antara teori dengan persentase yang lebih sedikit dibandingkan dengan praktek. Elearning dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan pemahaman materi dan memperluas sumber materi ajar maupun menambah aktivitas belajar serta membantu guru dalam mengefisienkan waktu pembelajaran di dalam kelas. E-learning dapat dimanfaatkan untuk proses pembelajaran dan meningkatkan aktivitas belajar siswa, juga dapat dimanfaatkan sebagai media promosi sekolah di publik dan juga media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan sebagai fasilitas pembelajaran online.

Penelitian tentang platform ini juga pernah dilakukan oleh Hamni (2017), implementasi Google Classroom di MAN 2 Kudus sebagai media pembelajaran IPA sudah terlaksana dengan baik. Namun, ada beberapa hal yang menyebabkan tidak efektif, yakni platform ini tidak memiliki fasilitas menulis rumus dan menyertakan gambar untuk menugaskan mapel IPA. Guru juga masih perlu tatap muka untuk menjelaskan materi pelajaran.

Keterampilan produktif, termasuk keterampilan berbicara dan menulis, menjadi keterampilan yang paling menantang untuk diajarkan. Selain itu, memberikan umpan balik dan materi yang sulit dalam kompetensi dasar juga menjadi tantangan dalam melakukan e-learning bagi guru English for Learning (Putri, 2021). Maka, peneliti tertarik untuk mengkaji implementasi e-Learning berbasis Google Classroom pada pembelajaran Bahasa Indonesia karena selama proses pengamatan di lapangan, guru pengampu telah memanfaatkan media ini. Dalam pelajaran Bahasa Indonesia, siswa banyak melakukan aktivitas yang berkaitan dengan keterampilan menulis. Selain itu, siswa sekolah menengah atas adalah remaja yang diklasifikasikan dalam generasi Z. Rentang umurnya adalah 15-17 tahun. Lebih lanjut, Piaget menjelaskan bahwa perkembangan kognitif siswa pada tahap operasional formal umur tersebut adalah mampu berpikir secara abstrak dan logis (Budiningsih, 2015).

Oleh sebab itu, penelitian ini dinilai penting untuk dilaksanakan karena bertujuan untuk mengkaji seberapa besar kontribusi penggunaan Google Classroom dan kemampuan keterampilan menulis terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia di sekolah menengah atas.

2. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah deskriptif kuantitatif, sedangkan metode yang digunakan adalah survei, dengan teknik pengumpulan data berupa angket (kuisisioner). Sugiyono (2009) menjelaskan bahwa penelitian deskriptif digunakan untuk mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya. Subjek penelitian yaitu siswa SMA Taruna Nusa Harapan Mojokerto kelas XI angkatan 2019. Populasi dalam penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas XI yang mengikuti mata pelajaran Bahasa Indonesia, yakni 75 siswa. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *purposive sampling*, artinya responden berfungsi sebagai sumber data primer karena tujuan penelitian ini adalah 38 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan kuesioner tertutup yang dilakukan dengan Google Form. Artinya, responden tinggal memilih jawaban sesuai keinginannya.

Penskoran digunakan dengan menggunakan skala Likert. Menurut Hadi (1991), skala likert merupakan skala yang berisi lima tingkat jawaban mengenai kesetujuan responden terhadap statemen atau pernyataan yang dikemukakan mendahului opsi jawaban yang disediakan. Modifikasi skala likert dimaksudkan untuk menghilangkan kelemahan yang dikandung oleh skala lima tingkat, modifikasi skala Likert meniadakan katagori jawaban yang di tengah berdasarkan tiga alasan yaitu: (1) katagori tersebut memiliki arti ganda, biasanya diartikan belum dapat memutuskan atau memberikan jawaban, dapat diartikan netral, setuju tidak, tidak setujupun tidak, atau bahkan ragu-ragu. (2) tersediannya jawaban di tengah itu menimbulkan kecenderungan menjawab ke tengah. (3) maksud katagori SSS-TS-STSS adalah terutama untuk melihat kecenderungan pendapat responden, ke arah setuju atau ke arah tidak setuju. Maka dalam penelitian ini dengan menggunakan empat alternatif jawaban, yaitu: sangat setuju (SS), setuju (S), tidak setuju (TS), dan sangat tidak setuju (STS). Skala likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau kelompok orang tentang fenomena sosial (Sugiyono, 2009). Responden dapat memilih salah satu dari empat alternatif jawaban yang disesuaikan dengan keadaan subjek.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah statistik dekriptif dengan persentase. Nalim (2012) menjelaskan bahwa statistik deskriptif adalah statistika yang digunakan untuk menggambarkan atau menganalisis data hasil penelitian tetapi tidak untuk mengambil kesimpulan yang lebih luas terhadap ciri-ciri populasi. Setelah menghitung persentase, kemudian ditarik kesimpulan terhadap hasil penelitian. Semakin tinggi persentase responden, maka semakin baik pula persepsi responden tersebut (Sugiyono, 2013).

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil yang diperoleh dari instrumen penelitian (kuesioner) kemudian dipindahkan ke dalam tabel distribusi frekuensi. Data kemudian dianalisis untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap penggunaan Google Classroom dalam proses belajar pada mata pelajaran Bahasa Indonesia khususnya keterampilan menulis. Data ini dikembangkan dalam dua variabel, yaitu (1) penerimaan siswa terhadap Google Classroom sebagai Media E-Learning dan (2) penggunaan Google Classroom dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada keterampilan menulis.

Sebagai gambar lebih rinci, frekuensi tanggapan siswa dengan adanya penggunaan Google Classroom pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas XI adalah sebagai berikut.

Tabel 1.
Tabel Distribusi Frekuensi Tanggapan Siswa

Variabel	Indikator	Presentase			
		SS	S	TS	STS
Penerimaan siswa terhadap Google Classroom sebagai Media E-Learning	1. Google Classroom tampilannya jelas dan mudah dipahami.	53%	34%	6%	8%
	2. Google Classroom memiliki tools yang mudah digunakan.	48%	42%	3%	8%
	3. Google Classroom memungkinkan siswa memperoleh pengumuman, materi, dan pengumpulan tugas secara real time.	53%	32%	8%	8%
	4. Google Classroom memudahkan siswa untuk menyimpan dokumen materi maupun tugas penting.	50%	29%	13%	8%
	5. Google Classroom memungkinkan siswa menyelesaikan tugas lebih cepat.	29%	45%	16%	11%
	6. Google Classroom mudah diakses.	79%	11%	3%	8%
	7. Google Classroom dapat menghemat waktu dan biaya.	55%	32%	5%	8%
	8. Sistem Google Classroom jarang mengalami eror.	21%	53%	16%	11%
Rata-rata		48%	34%	9%	9%
Penggunaan Google Classroom untuk pembelajaran Bahasa Indonesia pada keterampilan menulis	9. Google Classroom meningkatkan minat siswa untuk belajar Bahasa Indonesia.	11%	55%	29%	5%
	10. Google Classroom dapat meningkatkan produktivitas dalam pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya keterampilan menulis.	32%	32%	27%	11%
	11. Google Classroom	27%	45%	18%	11%

	sangat berguna dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya keterampilan menulis.				
	12. Google Classroom membantu siswa untuk memperoleh umpan balik (respon guru atas penugasan) secara lebih cepat.	42%	40%	8%	11%
	13. Komentar dari guru atas penugasan 'menulis', dapat jelas dipahami.	37%	42%	13%	8%
	14. Setelah tugas dikomentari oleh guru, siswa menanggapi dengan mengirimkan kembali hasil revisi tulisan di Google Classroom.	53%	32%	5%	11%
	15. Hasil belajar Bahasa Indonesia menjadi lebih baik dengan penggunaan Google Classroom, khususnya keterampilan menulis.	34%	34%	18%	13%
Rata-rata		33%	40%	17%	10%
Rata-rata dua variabel		40,5 %	37%	13%	9,5%

Sesuai dengan hasil kuesioner di atas, pada variabel penerimaan siswa terhadap Google Classroom sebagai Media E-Learning menunjukkan rata-rata siswa menjawab sangat setuju sebesar 48% dan sangat tidak setuju sebesar 9%. Hal ini diartikan bahwa Google Classroom diterima sebagai media yang baik dalam pembelajaran dengan e-Learning. Para siswa menerima GC sebagai E-Learning yang karena mencermati dari tampilan yang jelas, kemudahan akses dan penggunaan *tools*, *real time* untuk memperoleh pengumuman, materi, pengumpulan tugas, menyimpan dokumen penting, dan sistem yang dapat menghemat waktu serta biaya. 48% siswa sangat setuju bahwa media E-Learning ini dapat mempermudah mereka mengakses materi, menyimpan, mengumpulkan tugas, memperoleh umpan balik dari guru, ekonomis, dan efisiensi waktu. Artinya, aspek ini sesuai dengan kualitas E-Learning jika ditilik dari aspek efisiensi. Seperti yang dijelaskan oleh Khan (2005) bahwa efisiensi dinilai dari seberapa tinggi tingkat kebermanfaatan e-learning dibanding dengan sumberdaya (waktu, biaya, usaha) yang digunakan. Platform ini mudah digunakan sebagai media e-Learning karena bisa lebih cepat mengakses materi melalui personal computer maupun *smartphone* yang dimiliki siswa. Siswa juga lebih mudah untuk belajar karena bisa

mengakses GC dimana saja dan kapan saja.

Sedangkan untuk variabel penggunaan Google Classroom dalam pembelajaran bahasa Indonesia pada keterampilan menulis menunjukkan rata-rata setuju 40% dan sangat tidak setuju 10%. Hal ini diartikan bahwa Google Classroom dapat memfasilitasi belajar Bahasa Indonesia, tetapi masih kurang maksimal. Seperti yang dijelaskan oleh Khan (2005), salah satu aspek kualitas E-Learning yakni *engagement*. Ini dinilai dari seberapa tinggi tingkat ketertarikan dan partisipasi pemelajar dalam aktivitas online. Platform ini dapat meningkatkan minat siswa dan berguna dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya keterampilan menulis. Siswa bisa memperoleh umpan balik dari guru dengan jelas setelah mengerjakan tugas menulis dan mengirimkan revisi tulisannya. Namun, pada produktivitas keterampilan menulis dan hasil secara keseluruhan masih kurang maksimal. Hal ini dapat diamati dari perolehan persentase 11% pada aspek minat siswa terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia dengan Google Classroom. Kemudian, hanya 32% responden yang setuju bahwa penggunaan GC dapat meningkatkan produktivitas dalam pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya keterampilan menulis.

Rata-rata presentase dua variabel menunjukkan jawaban sangat setuju sebesar 40.5%, sedangkan paling kecil adalah sangat tidak setuju sebesar 9,5%. Seperti yang dijelaskan Sugiyono (2013) bahwa semakin tinggi persentase responden, maka semakin baik pula persepsi responden tersebut. Hal ini menunjukkan bahwa Google Classroom berguna sebagai media e-Learning dalam memfasilitasi keterampilan menulis siswa sekolah menengah atas.

Google Classroom sebagai Fasilitas untuk Mendukung Keterampilan Menulis Siswa Sekolah Menengah Atas

Sebagaimana diungkapkan oleh Tarigan (2008), bahwa menulis merupakan suatu kegiatan yang bersifat produktif. Salah satu keterampilan berbahasa ini dapat digunakan untuk berkomunikasi secara tidak langsung, tidak secara tatap muka dengan orang lain. Tarigan memberikan batasan menulis, yakni sebagai lukisan gambaran-gambaran grafis yang dapat menggambarkan suatu bahasa yang mampu dipahami seseorang sehingga seseorang mampu membaca lambang-lambang dan grafik tersebut. Dengan adanya media pembelajaran jarak jauh, yakni Google Classroom yang memperoleh presentase "baik" dari responden, guru dapat memaksimalkan prosesnya untuk melatih siswa membuat tulisan yang berguna untuk mengomunikasikan gagasan. Google Classroom sebagai salah satu mode asinkronus *learning* terbukti memfasilitasi siswa belajar jarak jauh. Hal ini diperkuat oleh penelitian dari Siswanto, dkk (2021) bahwa terdapat pengaruh positif dan signifikan penerapan *asynchronous learning* dan motivasi belajar terhadap hasil belajar pemelajar.

Penggunaan Google Classroom di jenjang Sekolah Menengah Atas (SMA) ini contohnya diterapkan pada kompetensi dasar, (a) memproduksi teks eksplanasi secara lisan atau tulis dengan memerhatikan struktur dan kebahasaan, (b) mengonstruksi sebuah cerita pendek dengan memerhatikan unsur-unsur pembangun cerpen. Guru meminta siswa untuk menulis teks sesuai struktur dan kebahasaan, kemudian hasilnya dikirim melalui Google Classroom. File yang dikirim bisa berupa Microsoft Word, Google Document, PDF, atau hasil foto tulisan dari buku cetak. Setelah itu, guru mengomentari atau memberi umpan balik pada kolom komentar yang disediakan. Komentar yang biasanya diberikan dari guru, yakni (1) penulisan sesuai aturan Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia, (2) struktur kalimat, (3) struktur teks, dan (4) ide tulisan secara umum. Tugas yang sudah dikomentari dapat diberi nilai, lalu dikembalikan ke siswa. Karena e-mail yang tersambung pada Google Classroom otomatis terhubung pada perangkat smartphone siswa, maka akan ada pemberitahuan apabila tugas itu sudah dinilai dan dikomentari. Siswa masing-masing dapat dengan mudah melihat apa yang perlu atau diberi sorotan oleh guru pada tugasnya.

Akan tetapi, karena gaya belajar siswa berbeda-beda, maka pemberian komentar berupa bahasa tulis seringkali tidak bisa diterima secara sepihak oleh siswa. Seperti peneliti yang dilakukan oleh Huda (2020), penggunaan Google Classroom efektif digunakan untuk komunikasi satu arah dengan pemelajar, seperti pemberian materi dan tugas. Akan tetapi, untuk diskusi dan tanya jawab perlu diintegrasikan dengan penggunaan teknologi sinkronus, seperti Zoom Meeting dan Google Hangouts yang dapat membuat komunikasi semakin interaktif.

Dalam penelitian yang dilakukan oleh Prawitasari (2021) dijelaskan bahwa penggunaan aplikasi dari Learning Management System Google Classroom ini telah dioptimalkan di beberapa sekolah, tetapi pemanfaatan fitur-fitur pada aplikasi ini masih sebatas untuk berbagi file pembelajaran (ppt, modul, dan lain-lain), video pembelajaran, pemberian tugas, dan interaksi atau diskusi dengan cara berkirim pesan (*chat*) yang menurut peserta didik cenderung monoton. Hasil tersebut bisa dikaitkan sesuai indikator pada survei peneliti, yakni kurang dari 50% siswa yang merespon bahwa Google Classroom dapat meningkatkan produktivitas dalam pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya keterampilan menulis. Mungkin salah satu penyebabnya adalah monotonnya proses pembelajaran.

Mencermati fenomena tersebut, bisa dipahami bahwa masih perlu inovasi lagi supaya penggunaan Google Classroom mampu menyajikan materi pembelajaran sesuai karakteristik siswa (*adaptive learning*). Selain itu, e-Learning ini perlu dilengkapi

dengan berbagai aktivitas yang menarik dan interaktif untuk mendorong siswa aktif dan kolaboratif, khususnya untuk meningkatkan kemampuan menulis. Namun, sebelum meningkatkan keterampilan ini, siswa harus memahami dan cukup menguasai dahulu keterampilan berbahasa lainnya, antara lain menyimak, berbicara, membaca, lalu dilanjutkan dengan kemampuan menulis.

Sani (2013) menambahkan bahwa inovasi yang dimaksud dapat dilakukan dengan adanya pemilihan metode pembelajaran yang tepat. Metode pembelajaran merupakan sebuah langkah operasional dari strategi pembelajaran yang dipilih untuk mencapai tujuan pembelajaran. Sebagai upaya memberi stimulus untuk peningkatan keterampilan belajar siswa secara jarak jauh, Kemdikbud (2020) dalam buku *Panduan Penerapan Model Pembelajaran Inovatif dalam BDR yang Memanfaatkan Rumah Belajar* menawarkan berbagai model pembelajaran yang dapat diturunkan ke dalam metode. Guru dapat memilih beberapa model berikut, (1) Discovery Inquiry (rangkain kegiatan belajar yang menekankan pada proses berpikir kritis dan analitis untuk mencari dan menemukan jawaban dari suatu masalah yang di pertanyakan), (2) Model Flipped Classroom (pembelajaran yang membalik metode tradisional di mana materi biasanya diberikan pada proses pembelajaran tetapi materi diberikan sebelum proses pembelajaran), (3) Model Project Based Learning (pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada pendidik untuk mengelola pembelajaran di kelas dengan melibatkan kerja proyek), (4) Model Blended Learning menggunakan Blog (pembelajaran yang menggunakan blog ntuk mencapai tujuan pendidikan), (5) Model Berbasis Game (pembelajaran yang menggunakan permainan atau game digital untuk tujuan pembelajaran), dan (6) Model Self Organized Learning Environments/ Sole (pembelajaran yang menitik beratkan proses pembelajaran mandiri dengan memanfaatkan internet dan perangkat pintar yang dimilikinya).

4. KESIMPULAN

Google Classroom sebagai media e-Learning berguna untuk pembelajaran jarak jauh yang bersifat asinkronus. 48% siswa sangat setuju bahwa media ini dapat mempermudah mereka mengakses materi, menyimpan, mengumpulkan tugas, memperoleh umpan balik dari guru, ekonomis, dan efisiensi waktu. Platform ini juga berguna untuk pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya keterampilan menulis teks. 40,5% siswa setuju bahwa Google Classroom meningkatkan minat siswa terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Menengah Atas, khususnya pada kompetensi dasar yang berkaitan dengan keterampilan menulis. Siswa bisa memperoleh umpan balik dari guru dengan jelas setelah mengerjakan tugas menulis dan mengirimkan revisi tulisannya. Namun, pada produktivitas keterampilan menulis dan hasil secara keseluruhan

masih kurang maksimal.

Hasil tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran dengan sistem online berbasis Google Classroom memperoleh respon baik dari siswa, sehingga dapat digunakan untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia ataupun mata pelajaran yang lain. Perlu adanya inovasi aktivitas yang menarik dan interaktif untuk mendorong siswa lebih aktif dan produktif menulis. Contohnya dengan adanya berbagai tautan link, kuis, game, video yang ditautkan dari YouTube, tips menulis, dll. Selain itu, materi yang dikirim bisa disesuaikan dengan kebutuhan siswa sekolah menengah atas, dengan contoh-contoh teks yang lebih kekinian sesuai kebutuhan generasi Z.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Bintarawati, D., and Yudin Citriadin. (2020). *Implementasi Kelas Virtual Dengan Google Classroom untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kimia di SMA Negeri Bekasi*. SPIN, 2, 177-190, DOI: 10.20414/spin.v2i2.2573
- Budiningsih, Asri. (2015). *Teori Pembelajaran*. Yogyakarta: UNY Press.
- Burac, M.A.P., J M Fernandez, M M A Cruz, and J Dela Cruz. (2019). *Assesing The Impact of E-learning System of Higher Education Institution's Instructors and Students*. IOP Conference Series: Material Science and Engineering, vol. 482, 1-8, diakses dari <https://iopscience.iop.org/article/10.1088/1757-899X/482/1/012009>
- Gunawan, Sunarman. (2018). *Pengembangan Kelas Virtual Dengan Google Classroom dalam Keterampilan Pemecahan Masalah (Problem Solving) Topik Vektor pada Siswa SMK untuk Mendukung Pembelajaran*. Prosiding Seminar Nasional Etnomatnesia, 340-348, diakses dari <http://jurnal.ustjogja.ac.id/index.php/etnomatnesia/article/view/2334/1296>
- Hadi, Sutrisno. (1991). *Metodologi Research*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Hamni, Zedha. (2017). *Implementasi Google Classroom Pada Kelas XI IPA MAN 2 Kudus*. Skripsi Program Studi Teknologi Pendidikan. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Semarang.
- Hanum, N.S., (2013). *Keefektifan E-Learning sebagai Media Pembelajaran (Studi Evaluasi Model Pembelajaran E-Learning SMK Telkom Sandhy Putra Purwokerto)*. Jurnal Pendidikan Vokasi 3, no.1, 90-102, <https://doi.org/10.21831/jpv.v3i1.1584>
- Hudaa, S, Bahtiar, A, Nuryani. (2020). *Pemanfaatan Teknologi untuk Pengajaran Bahasa Indonesia di Tengah Pandemi Covid-19*. Ranah: Jurnal Kajian Bahasa, 9(2).
- Khan, B. (2005). *Managing e-learning: Design, Delivery, Implementation, and Evaluation*. London: Idea Group.
- Miarso, Y. (2004). *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Munir. (2009). *Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Bandung: Alfabeta.
- Prawitasari, M., Sriwati, Susanto, H. (2021). *Retrogresi Penggunaan Media Daring dalam Pembelajaran Sejarah Masa Pandemi Covid-19*. Jurnal Education and Development, 9(4), 173-177.
- Pusat Data Informasi dan Teknologi. (2020). *Panduan Penerapan Model Pembelajaran Inovatif dalam BDR yang Memanfaatkan Rumah Belajar*. Jakarta: Kemdikbud. Diakses dari <https://belajar.kemdikbud.go.id/bdr/assets/file/Panduan%20Model%20Pembelajaran%20Inovatif.pdf>.
- Putri, Wulandari. (2021). *E-Learning Pedagogical Challenges of EFL Teachers During Covid-19 Pandemic*. Jurnal Educational Technology 20, no.1, diakses dari <https://doi.org/10.17509/e.v20i1.30993>
- Setiawan, D., and Noordin Asnawi, H. A. M. (2017). *Evaluation of Style-Teaching Lecturers Informatics Engineering Study Program Unipma in Trend Education Based on Technology*, Icons: 1168-1173, <http://icons.upy.ac.id/wp-content/uploads/2017/11/Dimas-Setiawan-Noordin-A-Hani-Atun-M.pdf>
- Nalim, Yusuf and Salafudin Turmudi. (2012). *Statistika Deskriptif*. Pekalongan: STAIN Pekalongan Press.
- Sani, Ridwan Abdulah. (2013). *Inovasi Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Siswanto, M., Kartanagara, AR., Chuan, LS., (2021). *Pengaruh Penerapan Asinkronus Learning dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar*. Jurnal Kependidikan, 5(1), 74-84.
- Sugiyono. (2009). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Tarigan, H.G. (2008). *Menulis sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa, 2008.