

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Efektivitas Pembelajaran

a. Pengertian Efektivitas Pembelajaran

Pengertian efektivitas secara umum menunjukkan sampai seberapa jauh tercapainya suatu tujuan yang terlebih dahulu ditentukan. Siagian dalam Kirbiyik (2004, hlm. 11) memaparkan bahwa:

efektivitas adalah pemanfaatan sumber daya, sarana dan prasarana dalam jumlah tertentu yang secara sadar ditetapkan sebelumnya untuk menghasilkan sejumlah barang atas jasa kegiatan yang dijalankannya. Efektivitas menunjukkan keberhasilan dari segi tercapai tidaknya sasaran yang telah ditetapkan. Jika hasil kegiatan semakin mendekati sasaran, berarti makin tinggi efektivitasnya.

Menurut Moore D.Kenneth dalam Daniel (2018, hlm. 14) efektivitas adalah suatu ukuran yang menyatakan seberapa jauh target (kuantitas, kualitas dan waktu) telah tercapai, atau makin besar *presentase* target yang dicapai, makin tinggi efektivitasnya. Sedangkan dalam konteks pendidikan menurut Januszewski & Molenda dalam Kirbiyik (2004, hlm. 11) mengatakan, “efektivitas berkaitan dengan sejauh mana siswa mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan, yaitu, sekolah, perguruan tinggi, atau pusat pelatihan mempersiapkan siswa dengan pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang diinginkan oleh para *stakeholder*”. Sejalan dengan pendapat yang dikemukakan Reigeluth dalam Kirbiyik (2004, hlm. 12) yang menyatakan bahwa, “efektivitas mengacu pada indikator belajar yang tepat (seperti tingkat prestasi dan kefasihan tertentu) untuk mengukur hasil pembelajaran”. Menurut Nana Sudjana dalam Daniel (2018, hlm. 14) efektivitas dapat diartikan sebagai tindakan keberhasilan siswa untuk mencapai tujuan tertentu yang dapat membawa hasil belajar secara maksimal. Selanjutnya pembelajaran menurut Miarso dalam Kirbiyik (2004, hlm. 11) yang berbunyi:

pembelajaran merupakan suatu usaha sadar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali agar orang lain belajar, atau terjadi perubahan yang relatif menetap pada diri orang tersebut, yang dilakukan oleh seseorang atau tim yang memiliki kemampuan dan kompetensi dalam merancang dan mengembangkan sumber belajar yang diperlukan.

Untuk itu, efektivitas pembelajaran menurut Miarso dalam Rohmawati (2015, hlm. 16) mengatakan bahwa efektivitas pembelajaran merupakan salah satu standar mutu pendidikan dan sering kali diukur dengan tercapainya tujuan, atau dapat juga diartikan sebagai ketepatan dalam mengelola suatu situasi. Selanjutnya menurut Supardi dalam Rohmawati (2015, hlm. 16) pembelajaran efektif adalah kombinasi yang tersusun meliputi manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan dan prosedur diarahkan untuk mengubah perilaku siswa ke arah yang positif dan lebih baik sesuai dengan potensi dan perbedaan yang dimiliki siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Hamalik dalam Rohmawati (2015, hlm. 16) mengatakan bahwa pembelajaran yang efektif adalah “pembelajaran yang menyediakan kesempatan belajar sendiri atau melakukan aktivitas seluas-luasnya kepada siswa untuk belajar, penyediaan kesempatan belajar sendiri dan beraktivitas seluas-luasnya diharapkan dapat membantu siswa dalam memahami konsep yang sedang di pelajari”. Setelah pemaparan di atas maka dapat disimpulkan bahwa efektivitas pembelajaran merupakan suatu ukuran keberhasilan dari proses interaksi dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan pembelajaran.

b. Indikator Efektivitas Pembelajaran

Menurut Harry Firman dalam Zahra (2011, hlm. 30) efektifitas dikatakan berhasil jika tercapainya tujuan yang telah ditetapkan. Begitupun dalam dunia pendidikan, pembelajaran dapat dikatakan efektif jika mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan dalam perangkat pembelajaran. Menurut Yuca Aryanti Indrakustantri dalam Zahra (2011, hlm. 30) mengungkapkan bahwa keefektifan program pembelajaran ditandai dengan ciri-ciri sebagai berikut:

- 1) Berhasil menghantarkan siswa mencapai tujuan-tujuan instruksional yang telah ditetapkan.
- 2) Memberikan pengalaman belajar yang atraktif, melibatkan siswa secara aktif sehingga menunjang pencapaian tujuan instruksional.
- 3) Memiliki sarana-sarana yang menunjang proses belajar mengajar.

Indikator efektivitas pembelajaran menurut Slavin dalam Zahra (2011, hlm. 30) bahwa ada empat indikator yang dapat digunakan untuk mengukur efektivitas suatu pembelajaran, yaitu:

- 1) Mutu pengajaran dengan langkah-langkah pembelajaran yang digunakan, sedangkan hasil pembelajaran dilihat dari ketuntasan belajar siswa. Menurut Suryosubroto (2009) dalam Zahra (2011, hlm. 31) belajar dikatakan tuntas apabila terdapat minimal 85% siswa yang mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal).
- 2) Tingkat pengajaran yang tepat yaitu sejauh mana guru memastikan bahwa siswa sudah siap mempelajari suatu pelajaran baru, maksudnya kemampuan dan pengetahuan yang diperlukan untuk mempelajarinya tetapi belum memperoleh pelajaran tersebut. Tingkat pengajaran yang tepat dilihat dari kesiapan belajar siswa. Menurut Slameto dalam Zahra (2011, hlm. 31) kesiapan siswa dapat dilihat dari 3 aspek, yaitu: (1) Kondisi fisik, mental, dan emosional. (2) Kebutuhan-kebutuhan, motif, dan tujuan. (3) Keterampilan, pengetahuan, dan pengertian lain yang telah dipelajari.
- 3) Insentif yaitu sejauh mana guru memastikan bahwa siswa termotivasi untuk mengerjakan tugas-tugas pengajaran dan untuk mempelajari bahan yang sedang disajikan. Insentif dilihat dari aktivitas guru dalam memberikan motivasi kepada siswa. menurut pendapat Slameto dalam Zahra (2011, hlm. 31) menyebutkan bahwa ada empat hal yang dapat dikerjakan guru dalam memberikan motivasi kepada siswa, yaitu: (1) Membangkitkan dorongan kepada siswa untuk belajar. (2) Menjelaskan secara konkrit kepada siswa apa yang dapat dilakukan pada akhir pengajaran. (3) Memberikan reward terhadap prestasi yang diperoleh sehingga dapat merangsang untuk mencapai prestasi yang lebih baik di kemudian hari. (4) Memberikan kebiasaan belajar yang baik.
- 4) Waktu yaitu sejauh mana siswa diberi cukup banyak waktu untuk mempelajari bahan yang sedang diajarkan. Pembelajaran dapat dikatakan efektif apabila siswa dapat menyelesaikan pembelajaran sesuai dengan alokasi waktu yang ditentukan. Menurut Sinambela dalam Zahra (2011, hlm. 31) aktivitas siswa yang diamati terkait penggunaan waktu siswa mencakup aspek-aspek berikut: (1) Persiapan awal belajar. (2) Menerima

materi. (3) Melatih kemampuan diri sendiri. (4) Mengembangkan materi yang sudah dipelajari. (5) Penutup.

2. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Ibrahim dan Syaodih dalam Tarigan (2013, hlm. 7) mengatakan bahwa, “media pembelajaran sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan atau isi pelajaran, merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan siswa, sehingga dapat mendorong proses belajar mengajar”. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronik untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal (Arsyad, 2017, hlm. 3). Sejalan dengan pendapat Gagne dan Briggs dalam Tarigan (2013, hlm. 7) yang menyatakan bahwa secara implisit mengatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri dari buku, *tape-recorder*, kaset, *video camera*, *film*, *slide*, foto, gambar, grafik, dan komputer. Dengan kata lain media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Menurut John M. Lennon dalam Kusuma & Astuti (2019, hlm. 156) media pembelajaran mempunyai peran yang sangat penting, karena media ini dapat membangkitkan motivasi peserta didik, meningkatkan pengertian peserta didik, memberikan data yang kuat atau terpercaya, memadatkan informasi dan memudahkan menafsirkan data. Dari pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan suatu alat bantu untuk menyampaikan bahan ajar kepada siswa guna menghasilkan proses belajar dengan maksimal dan mendapatkan hasil belajar yang optimal.

b. Fungsi Media Pembelajaran

Penggunaan media pembelajaran dapat membantu siswa dalam meningkatkan daya serap serta pemahaman terhadap materi yang dipelajari. Fungsi dari penggunaan media pembelajaran menurut Asnawir dan Usman dalam Tarigan (2013, hlm. 7) yaitu sebagai berikut:

(1) Membantu memudahkan belajar bagi siswa dan membantu memudahkan mengajar bagi guru. (2) Memberikan pengalaman lebih nyata. (3) Menarik perhatian siswa lebih besar (4) Semua indra siswa dapat diaktifkan (5) Lebih menarik perhatian dan minat murid dalam belajar.

Sedangkan menurut Levie Lentz dalam Arsyad (2017, hlm. 20) mengemukakan bahwa ada empat fungsi media pengajaran, yaitu:

- 1) Fungsi *Atensi*, yaitu: menarik perhatian peserta didik untuk berkonsentrasi pada isi pelajaran yang ditampilkan.
- 2) Fungsi *Afektif*, yaitu: media dapat menggugah emosi dan sikap peserta didik, dan peserta didik dapat menikmati pembelajaran.
- 3) Fungsi *Kognitif*, yaitu: media memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar (media visual).
- 4) Fungsi *Kompensatoris*, yaitu: media mengakomodasi peserta didik yang lemah dan lambat menerima dan memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks/ secara verbal.

c. Manfaat Media Pembelajaran

Manfaat dari penggunaan media pembelajaran menurut Nana Sudjana dan Ahmad Rivai dalam Tarigan (2013, hlm. 8) sebagai berikut:

- 1) Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- 2) Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pembelajaran lebih baik.
- 3) Metode pembelajaran akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi bila guru mengajar untuk setiap jam pelajaran.
- 4) Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti pengamatan, melakukan, mendemonstrasikan dan lain-lain.

d. Klasifikasi Media Pembelajaran

Berikut adalah klasifikasi media pembelajaran menurut taksonomi Leshin, dkk. dalam Arsyad (2017, hlm. 80-97) sebagai berikut:

1) Media berbasis manusia

Media berbasis manusia merupakan media yang digunakan untuk mengirimkan dan mengkomunikasikan pesan atau informasi. Media ini bermanfaat khususnya bila tujuan kita adalah mengubah sikap atau ingin secara langsung terlibat dengan pemantauan pembelajaran.

2) Media berbasis cetakan

Media pembelajaran berbasis cetakan yang paling umum dikenal adalah buku teks, buku penuntun, buku kerja/latihan, jurnal, majalah, dan lembar lepas.

3) Media berbasis *visual*

Media berbasis *visual* (*image* atau perumpamaan) memegang peranan yang sangat penting dalam proses belajar. Media *visual* dapat memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan. *Visual* dapat pula menumbuhkan minat siswa dan dapat memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata.

4) Media berbasis *Audio visual*

Media visual yang menggabungkan penggunaan suara memerlukan pekerjaan tambahan untuk memproduksinya. Salah satu pekerjaan penting yang diperlukan dalam media *audio visual* adalah penulisan naskah dan *storyboard* yang memerlukan persiapan yang banyak, rancangan, dan penelitian. Contoh media yang berbasis *audio visual* adalah *video*, *film*, *slide* bersama *tape*, *televisi*.

5) Media berbasis komputer

Komputer berperan sebagai *manager* dalam proses pembelajaran yang dikenal dengan nama *Computer-Managed Instruction* (CMI). Peran komputer sebagai pembantu tambahan dalam belajar, pemanfaatannya meliputi penyajian informasi isi materi pelajaran, latihan, atau kedua-duanya. Modus ini dikenal sebagai *Computer-Assisted Instruction* (CAI). CAI mendukung pembelajaran dan pelatihan akan tetapi ia bukanlah penyampai

utama materi pelajaran. Komputer dapat menyajikan informasi dan tahapan pembelajaran lainnya disampaikan bukan dengan media komputer.

3. Google Classroom

a. Pengertian *google classroom*

Menurut Abdul Barir Hakim dalam Ohzeki (2019, hlm. 14) *google classroom* adalah layanan berbasis internet yang disediakan oleh *google* sebagai sebuah sistem *e-learning*. Perangkat lunak ini telah diperkenalkan sebagai bagian dari *Google Apps for Education* (GAFE) sejak 12 Agustus 2014. *Google classroom* merupakan sebuah aplikasi yang diciptakan oleh *google* yang memungkinkan terciptanya ruang kelas di dunia maya untuk mempermudah interaksi antara siswa dan guru.

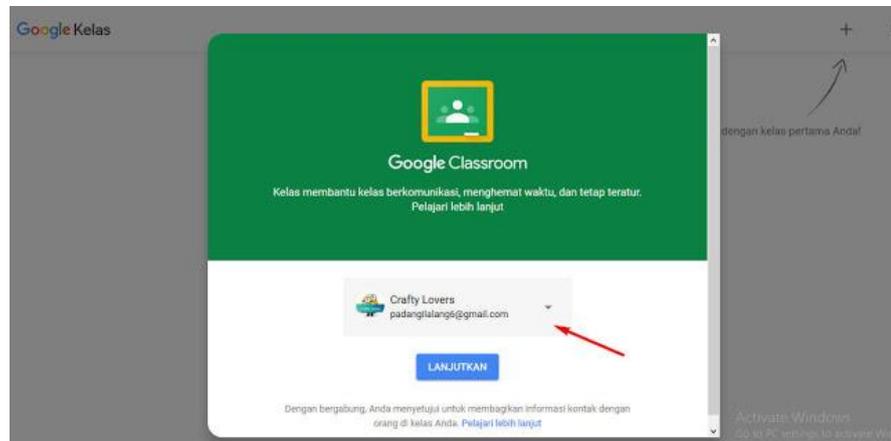
b. Pemanfaatan media *google classroom*

Pada bulan Maret tahun 2017 *google classroom* sudah dapat diakses oleh semua orang dengan menggunakan *account google* pribadi. Hal ini tentunya dimanfaatkan oleh guru, siswa dan wali murid dalam kegiatan pembelajaran. Pemanfaatan secara terbuka dapat memberikan keuntungan bagi pengguna *google classroom*. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Shampa Iftakhar dalam Kusuma & Astuti (2019, hlm. 159) dengan judul “*Google Classroom: What Works and How?*” yang menyimpulkan bahwa *google classroom* membantu untuk memonitoring siswa untuk belajar, guru dapat melihat seluruh aktivitas siswa selama pembelajaran di *google classroom*, interaksi antara guru dan siswa terekam dengan baik, siswa dapat melacak setiap tugas yang hampir mendekati batas waktu pengumpulan di laman tugas, dan mulai mengerjakannya, guru dapat melihat dengan cepat siapa saja yang belum menyelesaikan tugas, serta memberikan masukan dan nilai langsung di kelas.

c. Langkah-langkah membuat *google classroom*

- 1) Buka *google classroom* melalui link <https://classroom.google.com> kemudian akan tampak seperti gambar berikut.

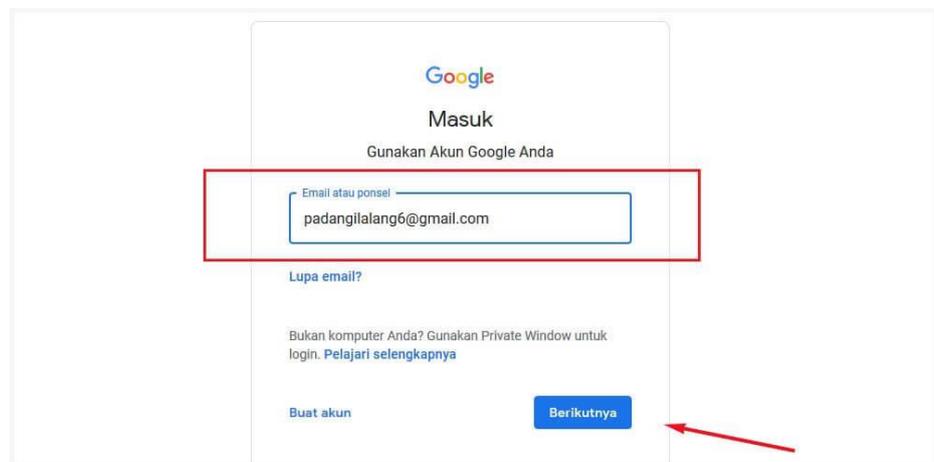
Gambar 2.1
Tampilan Awal Google Classroom



Sumber: <https://handphonelearning.blogspot.com>

- 2) Masukkan alamat email anda, lalu pilih “berikutnya” jika email yang tertera sudah sesuai dengan keinginan.

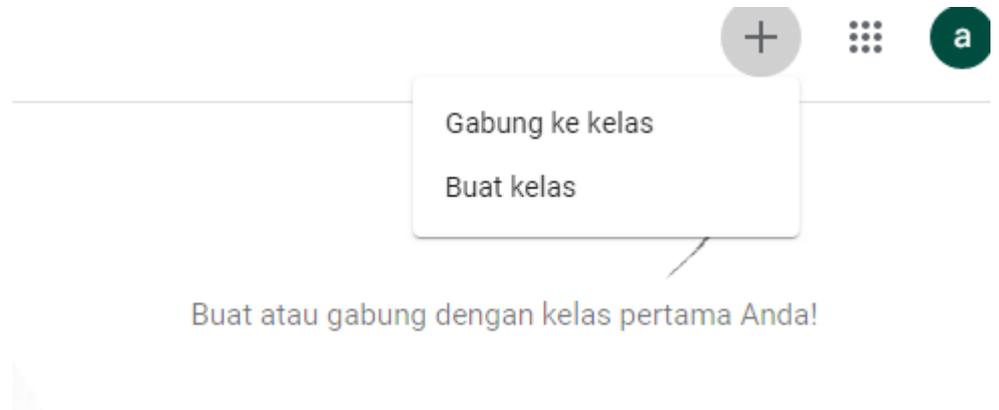
Gambar 2.2
Langkah Untuk Login Dengan Menggunakan Email



Sumber: <https://handphonelearning.blogspot.com>

- 3) Buat kelas binaan anda melalui tanda “ + “ di bagian kanan atas seperti yang ditunjuk oleh anak panah, dan akan muncul dua pilihan yakni “gabung ke kelas” dan “buat kelas”. Pilihan pertama apabila sudah ada kelas tertentu dan kita ingin bergabung disana. Sedangkan pilih kedua meminta kita untuk membuat kelas baru. Pilihlah buat kelas untuk *option* tersebut.

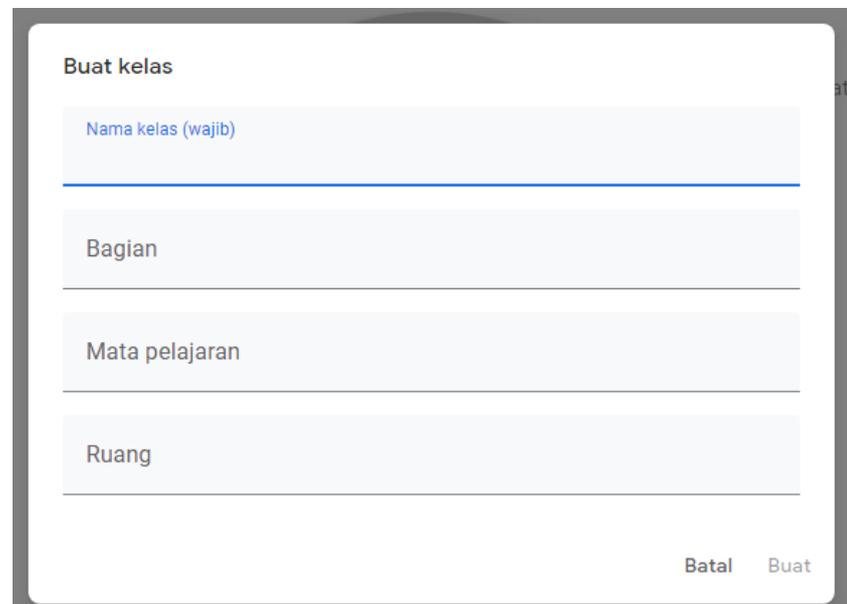
Gambar 2.3
Langkah Awal Membuat Kelas



Sumber: <https://handphonelearning.blogspot.com>

- 4) Isi semua kolom-kolom yang tersedia utamanya pada kolom “nama kelas”. Jika semua sudah selesai di isi dan sudah benar, silahkan klik “buat” yang ada di posisi kanan bawah.

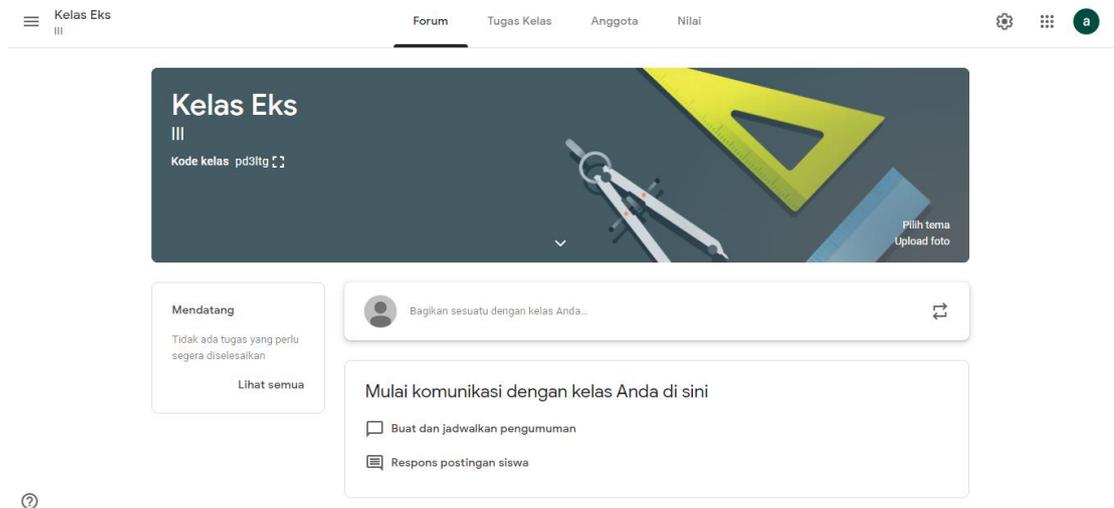
Gambar 2.4
Langkah Untuk Mengisi Identitas Kelas



Sumber: <https://handphonelearning.blogspot.com>

- 5) Apabila sudah tampil seperti gambar berikut, maka anda sudah berhasil membuat kelas di google classroom.

Gambar 2.5
Tampilan Saat Sudah Berhasil Membuat Kelas Di *Google Classroom*



Sumber: <https://handphonelearning.blogspot.com>

B. Penelitian Terdahulu

Tabel 2.1
Penelitian Terdahulu

No	Identitas Peneliti	Judul Penelitian	Hasil Penelitian
1.	Darmawan (2019)	Penggunaan Aplikasi <i>Google Classroom</i> Upaya Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Kelas X IPS 3 SMA 2 Surakarta.	Hasil penelitian ini adalah meningkatnya hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan peresentase hasil belajar siswa dari sebelum tindakan, siklus I sampai siklus II. Pada pra siklus jumlah siswa yang mencapai KKM adalah 48% atau 14 siswa, meningkat 18% pada siklus I menjadi 66% atau 19 siswa. Pada siklus II jumlah siswa yang mencapai KKM meningkat sebanyak 23% menjadi 89% atau 25 siswa. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan

			aplikasi <i>google classroom</i> dapat meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran matematika dikelas X IPS 3 SMA Batik 2 Surakarta tahun 2018/2019.
2.	Gunawan & Sunarman (2017)	Pengembangan Kelas Virtual Dengan <i>Google Classroom</i> Dalam Keterampilan Pemecahan Masalah (<i>Problem Solving</i>) Topik Vektor Pada Siswa Smk Untuk Mendukung Pembelajaran.	Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa keterlaksanaan sebesar 88% dari rencana awal. Penggunaan <i>Google Classroom</i> berjalan secara optimal. Hal tersebut dapat terlihat dari hasil pekerjaan yang diperoleh dari siswa serta dari hasil yang dikemukakan oleh siswa melalui kuesioner terbuka. Selain itu, pembelajaran dengan <i>google classroom</i> memiliki efektivitas untuk menunjang keterampilan pemecahan masalah dari siswa tersebut, di mana dapat dilihat dari hasil yang dikemukakan oleh siswa.
3.	Nirfayanti & Nurbaeti (2019)	Pengaruh Media Pembelajaran <i>Google Classroom</i> Dalam Pembelajaran Analisis Real Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa.	Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh signifikan motivasi belajar mahasiswa setelah diterapkan pembelajaran <i>google classroom</i> . Hal ini ditunjukkan dengan nilai t-hitung = 43,116 dengan nilai-p = 0,000 < α = 0,05. Selain itu, nilai skor rata-rata hasil belajar mahasiswa dan persentase nilai respon mahasiswa masing-masing sebesar 78,31% yang berada

			pada kategori tinggi dan 83,72% yang berada pada kategori sangat baik.
4.	Sari (2019)	Pengaruh Penggunaan <i>Google Classroom</i> Terhadap Efektivitas Pembelajaran Mahasiswa Universitas Islam Indonesia	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa ada pengaruh signifikan dari kemudahan, kemanfaatan, dan kualitas layanan <i>google classroom</i> terhadap efektivitas pembelajaran. Sementara itu, untuk variabel penggunaan <i>google classroom</i> tidak berperan sebagai variabel <i>intervening</i> .

C. Kerangka Pemikiran

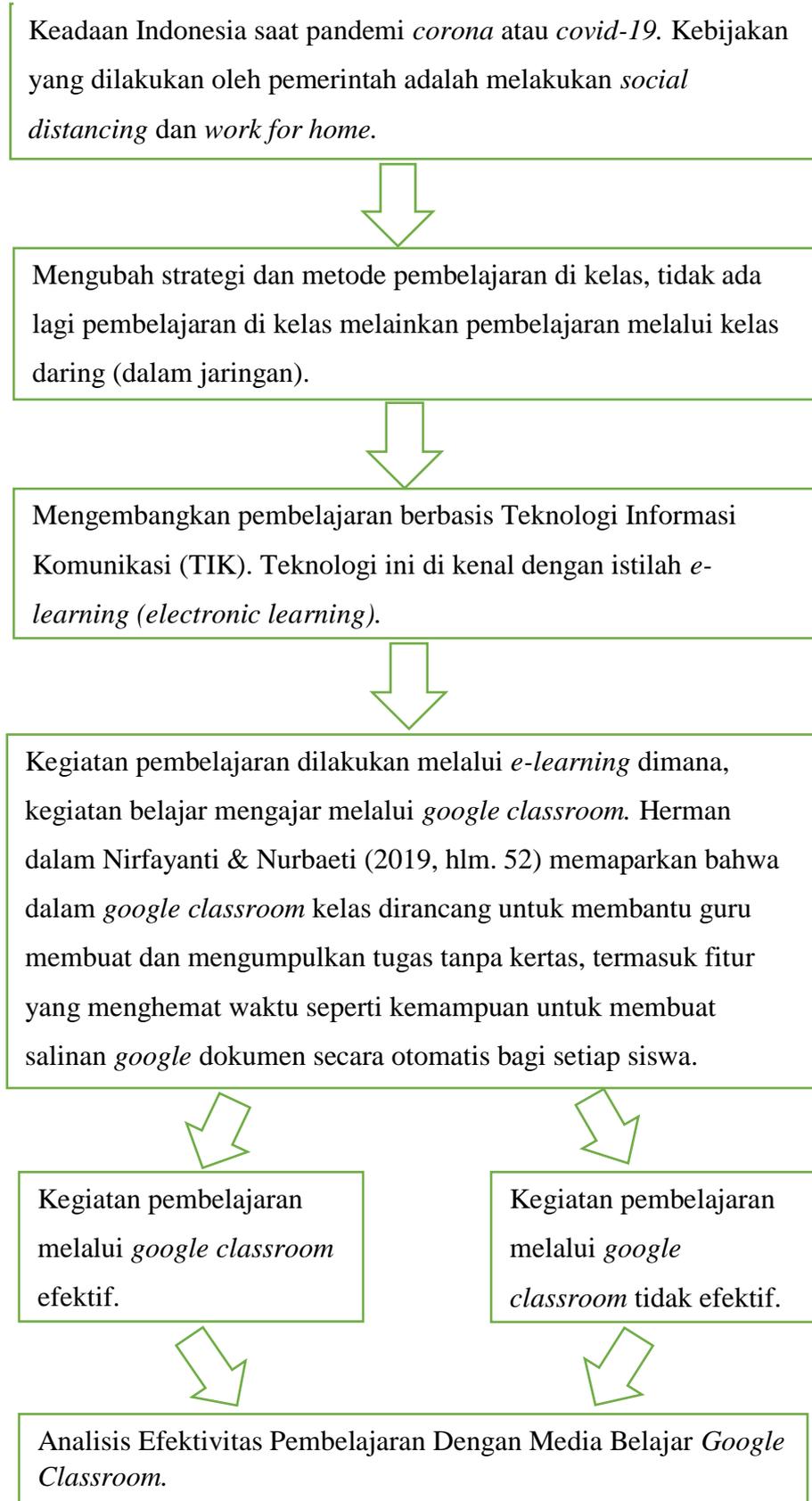
Pada saat ini peran pendidikan di Indonesia sedikit terhambat mengingat sejak bulan Februari terjadi musibah yang tak bisa dihindari, beberapa waktu lalu kita menyaksikan berita yang mengabarkan tentang virus *corona* atau *covid-19*. Besarnya pengaruh virus ini mengakibatkan beberapa negara besar melakukan *lockdown* sebagai upaya menghentikan penyebaran virus yang ganas ini. Berkaitan dengan peristiwa tersebut, pemerintah Indonesia telah melakukan upaya untuk mencegah dan meminimalisir penyebaran virus, kebijakan yang diambil pemerintah yaitu dengan menerapkan *social distancing* atau menjaga jarak interaksi sosial dan *Work From Home* (WFH) atau bekerja di rumah bagi para pegawai. Kebijakan yang dikeluarkan pemerintah ini memiliki beberapa implikasi pada berbagai bidang, khususnya pada bidang pendidikan. Dengan kebijakan tersebut tentunya mengubah strategi dan metode pembelajaran di kelas, tidak ada lagi pembelajaran di kelas melainkan pembelajaran melalui kelas daring (dalam jaringan) karena pembelajaran dilakukan di rumah masing-masing (*stay at home*) untuk saat ini hingga beberapa waktu kedepan yang belum bisa dipastikan sampai kapan.

Dalam menanggapi hal itu, salah satu upaya yang dilakukan oleh pemerintah adalah mengembangkan pembelajaran berbasis Teknologi Informasi Komunikasi (TIK) berbagai inovasi teknologi telah dikembangkan dalam dunia pendidikan,

karena kebutuhan akan suatu konsep dan mekanisme belajar mengajar berbasis teknologi informasi komunikasi menjadi hal utama dalam peningkatan pembelajaran. Teknologi ini di kenal dengan istilah *e-learning (electronic learning)*. Pemanfaatan *e-learning* pada saat pandemi *covid-19* merupakan langkah yang diambil pemerintah guna melaksanakan kegiatan pembelajaran yang dilakukan secara mandiri oleh guru dan siswa nya. Penggunaan *e-learning* ini serentak di seluruh Indonesia, karena *e-learning* sangat membantu dalam penyampaian materi dan pemberian tugas secara efektif karena kegiatan pembelajaran dapat terlaksana walau tidak berada di dalam kelas dan tidak bertatap muka secara langsung.

Begitupun yang terjadi di SMAN 1 Dayeuhkolot kegiatan pembelajaran dilakukan melalui *e-learning* dimana, kegiatan belajar mengajar melalui *google classroom*. Menurut Abdul Barir Hakim dalam Ohzeki (2019, hlm. 14) *google classroom* adalah layanan berbasis internet yang disediakan oleh *google* sebagai sebuah sistem *e-learning*. Herman dalam Nirfayanti & Nurbaeti (2019, hlm. 52) 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. Dengan demikian, aplikasi ini dapat membantu memudahkan guru dan siswa dalam melaksanakan proses belajar dengan lebih mendalam. Namun, pada kenyatannya pembelajaran melalui *google classroom* masih terbilang kurang efektif untuk dilakukan, sesuai dengan pendapat Kasastra (2014) yang menyatakan bahwa siswa harus memahami secara mendalam dan berfikir kritis untuk dapat memahami materi karena guru hanya sebagai pemberi materi dan tugas saja, untuk itu jika siswa tidak paham akan materi tersebut maka akan tertinggal. Lalu untuk mengakses *google classroom* dibutuhkan spesifikasi *hardware* dan *software* yang sesuai serta jaringan internet yang stabil, jika hal itu tidak terpenuhi maka kegiatan pembelajaran akan terhambat.

Gambar 2.6
Skema / Bagan Kerangka Pemikiran



D. Asumsi Penelitian

Asumsi

Penelitian dilakukan atas dasar asumsi bahwa kegiatan pembelajaran di rumah dapat terlaksana, dengan pengembangan pembelajaran berbasis Teknologi Informasi Komunikasi (TIK) yang dinamakan *e-learning*. Pemanfaatan *e-learning* yang digunakan yaitu *google classroom*. Serta guru dan siswa memiliki *gadget* yang mendukung untuk terealisasi kegiatan pembelajaran di rumah.

