

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN

A. Kajian Teori

1. Pembelajaran Daring Melalui *Google Classroom*

a. Pengertian Pembelajaran Daring Melalui *Google Classroom*

Bilfaqih & Qomarudin (2015, hlm. 1) mengatakan “Pembelajaran daring merupakan program penyelenggaraan kelas pembelajaran dalam jaringan untuk menjangkau kelompok target yang masif dan luas. Melalui jaringan, pembelajaran dapat diselenggarakan secara masif dengan peserta tidak terbatas”. Laelasari et al. (2016, hlm. 9) mengatakan “Pembelajaran dalam jaringan memberikan kemudahan peserta didik untuk mengakses proses pembelajaran dimanapun dan peserta didik dengan mudah belajar langsung dari pakar/ahli sesuai bidang yang diminatinya” sedangkan menurut Tim Direktorat Pembelajaran (2019, hlm. 7) “Proses belajar dalam konteks sistem pembelajaran daring atau SPADA merupakan interaksi yang terjadi antar siswa, siswa dengan sumber belajar serta siswa dengan guru yang memberikan pengalaman belajar efektif menuju capaian belajar yang diinginkan”. Melihat uraian pengertian pembelajaran daring di atas maka pembelajaran daring merupakan program penyelenggaraan kelas dalam jaringan yang dapat diselenggarakan dimanapun dan memberikan kemudahan peserta didik dalam belajar serta memberikan pengalaman belajar yang efektif menuju capaian belajar yang diinginkan.

Salah satu media yang digunakan dalam pembelajaran daring adalah *google classroom*. Hakim (2016, hlm. 2) menyatakan bahwa “*Google classroom* adalah layanan berbasis internet yang disediakan oleh google sebagai sebuah sistem *e-learning*. Layanan ini didesain untuk membantu pengajar membuat dan membagikan tugas kepada pelajar secara *paperless*”. Pengguna layanan ini harus mempunyai akun di Google. *Google classroom* sendiri bisa kita gunakan di komputer atau laptop dan bisa juga digunakan di gawai, bagi pengguna komputer atau laptop *google classroom* bisa mengunjunginya di website www.classroom.google.com dan bagi pengguna gawai *google classroom* bisa di *download* di *play store* serta *app store*. Menurut Gunawan & Sunarman (2017, hlm.

341) “*Google classroom* (atau dalam bahasa Indonesia yaitu ruang kelas Google) adalah sebuah serambi pembelajaran yang dapat diperuntukkan terhadap setiap ruang lingkup pendidikan yang dimaksudkan untuk membantu menemukan jalan keluar atas kesulitan yang dialami dalam membuat penugasan tanpa menggunakan kertas (*paperless*)” sedangkan Nirfayanti & Nurbaeti (2019, hlm. 51) mengatakan “*Google Classroom* merupakan sebuah aplikasi yang memungkinkan terciptanya ruang kelas di dunia maya”. Dengan demikian *google classroom* merupakan suatu aplikasi yang disediakan oleh google untuk menciptakan ruang kelas dalam dunia maya yang dapat diperuntukkan terhadap setiap ruang lingkup pendidikan dengan tujuan untuk memudahkan guru dan siswa dalam proses pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan definisi pembelajaran daring serta *google classroom* yang telah dijelaskan di atas dapat dikatakan pembelajaran daring melalui *google classroom* adalah program penyelenggaraan kelas dalam jaringan dengan menggunakan *google classroom* yang dapat diselenggarakan dimanapun dan dapat memberikan kemudahan untuk guru dan siswa dalam proses pembelajaran berlangsung. serta memberikan pengalaman belajar yang efektif menuju capaian belajar yang diinginkan.

b. Tujuan Pembelajaran Daring Melalui *Google Classroom*

Proses pembelajaran daring mempunyai beberapa tujuan, “Secara umum pembelajaran daring (dalam jaringan) bertujuan memberikan layanan pembelajaran bermutu yang bersifat masif dan terbuka untuk menjangkau audien yang lebih banyak dan lebih luas” (Bilfaqih & Qomarudin, 2015, hlm. 4), sedangkan menurut Tim Direktorat Pembelajaran (2019, hlm. 18) tujuan dari pembelajaran daring sebagai berikut:

- 1) Membantu siswa dalam memecahkan berbagai masalah belajar melalui tambahan penjelasan, tambahan informasi, diskusi dan kegiatan lainnya secara daring.
- 2) Meningkatkan motivasi siswa untuk belajar dan menyelesaikan masalah melalui beragam interaksi daring dan luring.
- 3) Menumbuhkembangkan kemampuan belajar mandiri siswa.
- 4) Memberi kesempatan kepada siswa untuk secara otonom berpartisipasi dalam berbagai kegiatan belajar.
- 5) Memberikan kesempatan kepada siswa untuk melakukan refleksi melalui “*self-assessment*”.

Menurut Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan dalam Mustofa et al. (2019, hlm. 153) tujuan pembelajaran dalam jaringan adalah sebagai berikut:

Meningkatkan ketersediaan layanan pendidikan, meningkatkan keterjangkauan layanan pendidikan, meningkatkan kualitas/mutu dan relevansi layanan pendidikan, meningkatkan kesamaan dalam mendapatkan mutu layanan pendidikan, dan meningkatkan kepastian/keterjaminan mendapatkan mutu layanan pendidikan yang baik.

Sabran & Sabara (2019, hlm. 122) menyatakan bahwa “Melalui *google classroom* tujuan pembelajaran akan lebih mudah direalisasikan dan sarat kebermanaknaan, karena dengan *google classroom* akan mempermudah guru dalam mengelola dan menyampaikan informasi secara tepat dan akurat kepada siswa”.

Berdasarkan beberapa penjelasan di atas maka tujuan dari pembelajaran daring melalui *google classroom* adalah memberikan layanan pembelajaran bermutu yang bersifat masif dan terbuka sehingga dapat memudahkan guru dan siswa dalam proses pembelajaran berlangsung.

c. Fungsi Pembelajaran Daring Melalui *Google Classroom*

Mustofa et al. (2019, hlm. 152) mengatakan pembelajaran daring berfungsi “Sebagai sarana yang efektif bagi para pelajar dalam mempelajari ilmu tanpa batas. Proses belajar dengan cara ini dinilai sangat baik, karena sumber belajar dapat dipergunakan dengan gratis oleh ribuan orang serta proses pembelajaran ini akan menarik karena penyampaian data yang disiapkan dalam media tersebut menyenangkan dan mudah untuk dicerna”. *Google classroom* adalah bagian dari *google for education* yang sangat istimewa, karena aplikasi ini memiliki banyak fasilitas di dalamnya seperti memberikan pengumuman tugas, mengumpulkan tugas atau bahkan melihat siapa saja yang sudah mengumpulkan tugas.

Hardiana dalam Gunawan & Sunarman (2017, hlm. 341) mengatakan bahwa “*Google classroom* juga berfungsi mempermudah guru dalam mengelola pembelajaran dan menyampaikan informasi secara tepat dan akurat kepada siswa”. Nirfayanti & Nurbaeti (2019, hlm. 51) mengatakan bahwa “*Google classroom* berfungsi untuk mempermudah interaksi antara dosen dan mahasiswa dalam dunia maya, karena aplikasi ini memiliki keleluasaan waktu bagi dosen untuk membagikan kajian keilmuan dan memberikan tugas mandiri kepada mahasiswa”, Diemas (2017, hlm. 62) menyatakan bahwa dengan menggunakan *google*

classroom dapat mempermudah guru dan siswa dalam proses pembelajaran, dimana guru akan lebih mudah memantau kemajuan peserta didik, kedisiplinan peserta didik dalam mengerjakan dan mengumpulkan tugas, bisa berinteraksi di luar jam pelajaran serta dapat berdiskusi tentang pelajaran dimanapun dan kapanpun. Hal tersebut membuat proses pembelajaran lebih menarik dan efisien dalam pengelolaan waktu dan yang terpenting tidak ada lagi alasan bagi siswa lupa tentang apa yang telah diajarkan dan diberikan tugasnya oleh guru.

Berdasarkan penjelasan para ahli di atas maka fungsi pembelajaran daring melalui *google classroom* adalah sebagai sarana yang efektif serta untuk mempermudah guru dan siswa dalam proses belajar mengajar.

d. Manfaat Pembelajaran Daring Melalui *Google Classroom*

Suswandari et al. (2020, hlm. 2) menyatakan bahwa “Pembelajaran daring mempunyai beberapa manfaat, diantaranya dapat membangun komunikasi dan diskusi yang sangat efisien antara guru dengan murid, siswa saling berinteraksi dan berdiskusi antara siswa dengan siswa yang lainnya” dengan kata lain pembelajaran daring mendorong siswa untuk berinteraksi lebih aktif sehingga siswa tidak merasa bosan ketika belajar, sarana yang tepat untuk ujian atau kuis dan yang terakhir adalah guru akan mudah dalam memebrikan materi kepada siswa dalam bentuk gambar ataupun video, selain itu siswa dapat mengunduh bahan ajar tersebut. Pendapat lain mengenai manfaat pembelajaran daring yaitu menurut Bilfaqih & Qomarudin (2015, hlm. 4) pembelajaran dalam jaringan memiliki beberapa manfaat yaitu sebagai berikut:

- 1) Meningkatkan mutu pendidikan dan pelatihan dengan memanfaatkan multimedia secara efektif dalam pembelajaran.
- 2) Meningkatkan keterjangkauan pendidikan dan pelatihan yang bermutu melalui penyelenggaraan pembelajaran dalam jaringan.
- 3) Menekan biaya penyelenggaraan pendidikan dan pelatihan yang bermutu melalui pemanfaatan sumber daya bersama.

Pembelajaran dalam jaringan juga akan memberikan beberapa manfaat bagi beberapa pihak seperti institusi, guru ataupun dosen dan juga siswa ataupun mahasiswa. Isman (2017, hlm. 587) menyebutkan bahwa manfaat tersebut akan memberi keuntungan kepada para pihak. Pihak-pihak tersebut mencakup :

- 1) Institusi, bagi institusi pembelajaran dalam jaringan dapat member keuntungan disaat terbatas nya ruang kelas yang ada di suatu kampus tersebut ataupun keterbatasan dosen pengampu ketika proses pembelajaran berlangsung. Permasalahan tersebut dapat teratasi melalui pembelajaran dalam jaringan yang mana dapat melakukan perkuliahan dimana saja dan kapanpun.
- 2) Dosen, melihat tugas dan kewajiban seorang dosen yang terbilang padat di lain waktu sebagai pengajar, dosen juga memiliki kewajiban untuk mengabdikan kepada masyarakat, melakukan penelitian, dsb. Pembelajaran dalam jaringan ini dapat memberikan keuntungan bagi dosen untuk melakukan pengabdian pada masyaraat dan melakukan penelitian.
- 3) Mahasiswa, seperti hal nya institusi dan dosen. Mahasiswa memiliki keuntungan dengan dilakukannya pembelajaran dalam jaringan, terkhusus bagi mahasiswa yang bekerja. Pembelajaran daring bersifat fleksibel dapat dilakukan dimanapun dan kapanpun yang mana tidak mengharuskan mahasiswa untuk datang ke kampus, cukup melalui jejaring internet mahasiswa dapat melakukan pembelajaran dengan dosen.

Pada jenjang sekolah dasar sampai menengah penggunaan pembelajaran dalam jaringan tentu akan bermanfaat yang berdampak positif baik terhadap institusi, guru dan siswa, dimana institusi dapat mengatasi keterbatasan kelas apabila kurangnya pembelajaran tatap muka. Guru, dapat memanfaatkan waktu luang untuk melakukan pengembangan diri dan siswa akan terbantu karena dengan pembelajaran daring proses belajar bisa dilakukan di mana saja dan kapanpun. Sabran & Sabara (2019, hlm. 123) menyatakan bahwa “*Google classroom* bermanfaat untuk meningkatkan pemahaman materi siswa serta menambah aktivitas belajar dan membantu guru dalam mengefisienkan waktu proses pembelajaran”.

Berdasarkan definisi di atas maka manfaat pembelajaran daring melalui *google classroom* adalah sebagai berikut:

- 1) Meningkatkan mutu pendidikan dan pelatihan dengan memanfaatkan multimedia secara efektif dalam pembelajaran.
- 2) Membangun komunikasi dan diskusi yang sangat efisien antara guru dengan murid.

- 3) Meningkatkan pemahaman materi siswa.
- 4) Membantu guru dalam mengefisienkan waktu proses pembelajaran

e. Karakteristik Pembelajaran Daring Melalui *Google Classroom*

Bilfaqih & Qomarudin (2015, hlm. 5) menyatakan bahwa berdasarkan tren sekarang, pembelajaran daring memiliki karakteristik yang utama sebagai berikut:

1) Daring

”Pembelajaran daring (dalam jaringan) merupakan pembelajaran yang diselenggarakan melalui jejaring web yang setiap mata pelajarannya menyediakan materi yang berbentuk *file*, rekaman video atau *slideshow*, adapun tugas-tugas mingguan yang harus dikerjakan dengan batas waktu yang sudah ditentukan serta beragam sistem penilaian”.

2) Masif

“Pembelajaran daring (dalam jaringan) merupakan pembelajaran dengan jumlah partisipan tanpa batas yang artinya dalam menyelenggarakan pembelajaran daring (dalam jaringan) tidak ada batasan siswa dalam setiap mata pelajarannya”.

3) Terbuka

“Sistem pembelajaran daring (dalam jaringan) bersifat terbuka, dalam artian terbuka aksesnya bagi kalangan pendidikan dan sebagainya, dengan bersifat terbuka ini memudahkan orang-orang yang ingin belajar karena tidak ada syarat pendaftaran khusus bagi pesertanya”.

Menurut Laelasari et al. (2016, hlm. 9) ada beberapa karakter dalam pembelajaran daring (dalam jaringan) melalui *google classroom*, yaitu:

- 1) Memanfaatkan jasa teknologi elektronik. Pembelajaran daring tentunya membutuhkan alat yaitu yang berbentuk aplikasi untuk proses pembelajarannya, maka disini pembelajaran daring yaitu memanfaatkan jasa elektronik yang mana dalam proses nya tanpa dibatasi untuk berkomunikasi antara guru dan siswa.
- 2) Memanfaatkan digital media dan *computer network*. Pembelajaran daring benar-benar memanfaatkan jaringan komputer untuk prosesnya, selain membutuhkan alat perangkat lunak pembelajaran daring juga membutuhkan

perangkat keras yaitu komputer/laptop/gawai, dsb untuk mencapai tujuan yang ingin dicapai.

- 3) Penggunaan bahan ajar dalam pembelajaran daring ini bersifat mandiri dimana bahan ajar tersebut disimpan di dalam komputer menjadi *data base* yang dapat diakses oleh guru maupun peserta didik kapanpun dan dimana saja.
- 4) Pembelajaran daring juga memanfaatkan kurikulum yang tersedia dimana jadwal pelajaran, hasil belajar siswa serta administrasi dapat dilihat setiap saat di komputer.

Menurut Nursalam dalam Muntinah (2015, hlm. 140) karakteristik pembelajaran daring *google classroom* adalah sebagai berikut:

- (1)Memanfaatkan jasa teknologi elektronik;
- (2) Memanfaatkan keunggulan komputer (*digital media* dan *computer networking*);
- (3) Menggunakan bahan ajar yang bersifat mandiri (*self learning materials*);
- (4) Memanfaatkan jadwal pembelajaran, kurikulum, hasil belajar dan hal-hal yang berkaitan dengan administrasi pendidikan dapat dilihat setiap saat di komputer.

Berdasarkan uraian para ahli di atas maka dapat dijelaskan karakteristik pembelajaran daring melalui *google classroom* adalah sebagai berikut: (1) Terbuka; (2) Masif; (3) Memanfaatkan teknologi; (4) Memanfaatkan keunggulan komputer; (3) Bahan ajar yang bersifat mandiri; (5) Memanfaatkan perangkat pembelajaran yang dapat dilihat setiap saat di komputer.

f. Komponen Pembelajaran Daring Melalui *Google Classroom*

Komponen-komponen dalam jaringan dikembangkan dengan tujuan untuk memudahkan peserta didik belajar jadi lebih mudah. Menurut Bilfaqih & Qomarudin (2015, hlm. 61) secara umum pembelajaran daring dibangun oleh tiga komponen, yaitu:

- 1) Partisipan, partisipan disini artinya adalah siswa yang mengikuti kelas dalam pembelajaran daring dan guru sebagai pengajar dalam pembelajaran daring.
- 2) Sumber belajar, di dalam proses pembelajaran harus adanya sumber belajar. Dalam pembelajaran daring sumber belajar dapat berupa *soft file* yang dibuat oleh guru atau bisa berupa *e-book*.

- 3) Aktivitas pembelajaran, salah satu komponen dalam pembelajaran daring yaitu adanya aktivitas pembelajaran dimana adanya interaksi antara siswa dan guru serta penilaian hasil belajar.

Laelasari et al. (2016, hlm. 10) menyebutkan komponen-komponen pembelajaran daring sebagai berikut:

- 1) Informasi, karena pembelajaran daring ini berbeda dengan pembelajaran luring maka informasi yang dibuat oleh pendidik harus dapat tersampaikan dengan benar dengan cara menyampaikan informasi tersebut diselipkan gambar atau bahkan *video* yang dapat mempermudah peserta didik memahami informasi yang disampaikan.
- 2) Materi, dalam proses pembelajaran daring materi yang diberikan dapat berupa *file* baik dalam bentuk pdf, *power point*, *hand out*, artikel atau *video*. Materi yang akan diberikan harus dikemas dengan semenarik mungkin untuk memudahkan peserta didik dalam pembelajaran.
dikemas menarik sehingga materi mudah diserap oleh peserta didik.
- 3) Penilaian, sama halnya dengan pembelajaran luring, penilaian pembelajaran daring dapat berupa tes, *quiz*, ulangan harian, uts dan juga uas yang diberikan kepada siswa melalui aplikasi yang diinginkan. Pelaksanaannya dapat dilakukan secara terbuka dalam artian dapat dilaksanakan dimanapun selama bisa mengakses internet atau penilaian dapat dilakukan secara tertutup dalam artian dilakukan di tempat tertentu demi menghindari soal-soal yang dikerjakan oleh orang lain.
- 4) Interaksi dalam pembelajaran, interaksi merupakan salah satu hal yang penting dalam proses pembelajaran berlangsung dimana kita dapat mengetahui kemampuan peserta didik selama belajar, dalam pembelajaran daring interaksi dapat dilakukan melalui forum diskusi yang telah tersedia di dalam aplikasi.

Menurut Romisatriawahono dalam Setawan (2020) komponen-komponen yang membentuk *e-learning* diantaranya sebagai berikut:

- 1) Infrastruktur *e-learning*, merupakan peralatan yang digunakan dalam pembelajaran *e-learning* bisa berupa *personal computer* yakni komputer yang dimiliki secara pribadi dan jaringan komputer.

- 2) Sistem dan aplikasi *e-learning*, merupakan sistem perangkat lunak yang memvirtualisasi proses belajar mengajar konvensional untuk administrasi, dokumentasi, laporan suatu program pelatihan, ruangan kelas dan peristiwa *online*.
- 3) Konten *e-learning*, merupakan bahan ajar yang ada pada *e-learning*. Bahan ajar ini bisa berbentuk *multimedia based content* yaitu konten yang berbentuk multimedia interaktif seperti multimedia pembelajaran yang memungkinkan kita menggunakan *mouse, keyboard* untuk mengoperasikannya atau juga konten ini bisa berbentuk *text based* yaitu konten yang berbentuk teks seperti yang ada di buku pelajaran yang ada di wikipedia.org, dll.

“Saat ini pembelajaran yang berpusat kepada guru dikatakan sudah tidak lagi cocok untuk diterapkan di generasi sekarang, sehingga perlu berubah ke pendekatan yang lebih berpusat pada siswa. Aplikasi *google classroom* merupakan salah satu aplikasi yang disediakan oleh *google* untuk pendidikan. Aplikasi ini memiliki digunakan sebagai infrastruktur dalam proses pembelajaran dalam jaringan” (Maharani & Kartini, 2019, hlm. 168).

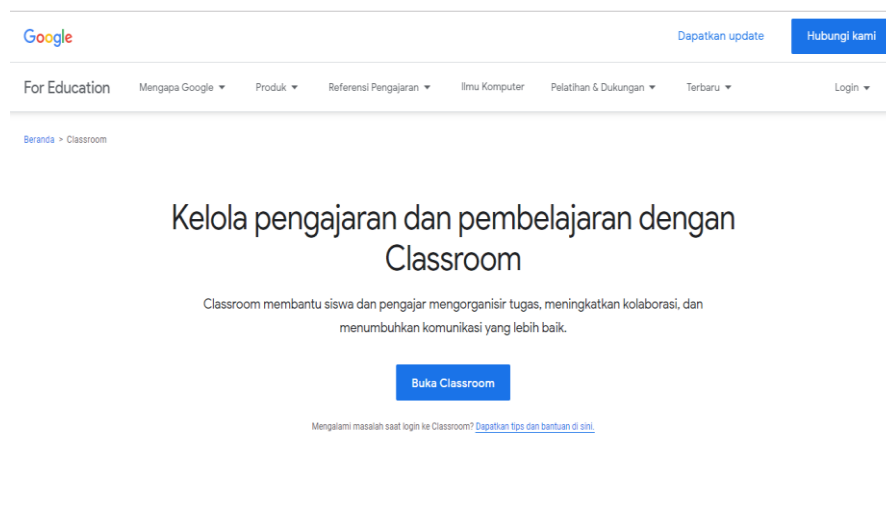
Melihat penjelasan komponen pembelajaran daring melalui *google classroom* menurut para ahli di atas maka komponen komponen pembelajaran daring melalui *google classroom* adalah sebagai berikut:

- 1) Partisipan, partisipan disini artinya adalah siswa yang mengikuti kelas dalam pembelajaran daring.
- 2) Infrastruktur *e-learning*, dalam proses pembelajaran daring tentu harus adanya infrastruktur yang memadai untuk proses pembelajaran berlangsung, disini *google classroom* sebagai media dalam pembelajaran daring.
- 3) Sumber belajar, tentu di dalam proses pembelajaran harus adanya sumber belajar. Dalam pembelajaran daring sumber belajar dapat berupa konten konten yang diberikan guru melalui *google classroom*.
- 4) Aktivitas Pembelajaran, salah satu komponen dalam pembelajaran daring yaitu adanya aktivitas pembelajaran dimana adanya interaksi antara siswa dan guru serta penilaian hasil belajar.

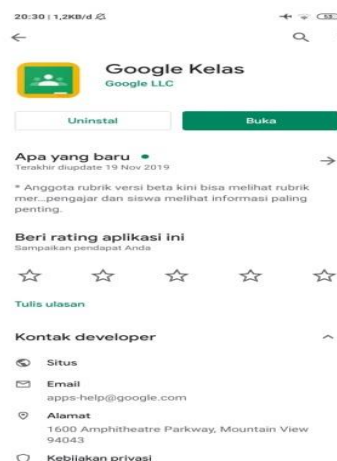
g. Pembelajaran Daring Melalui *Google Classroom* Sub Pokok Ilmu Ekonomi

Proses pembelajaran daring melalui *google classroom* sub pokok ilmu ekonomi yaitu sebagai berikut:

- 1) Untuk memulai kelas baru pertama buka situs www.classroom.google.com pada laptop atau komputer dan bisa juga dengan membukanya di gawai, namun harus mengunduh terlebih dahulu di *play store* atau di *app store*. Setelah itu klik buka classroom untuk memulai membuka ruang kelas pada *google classroom*.

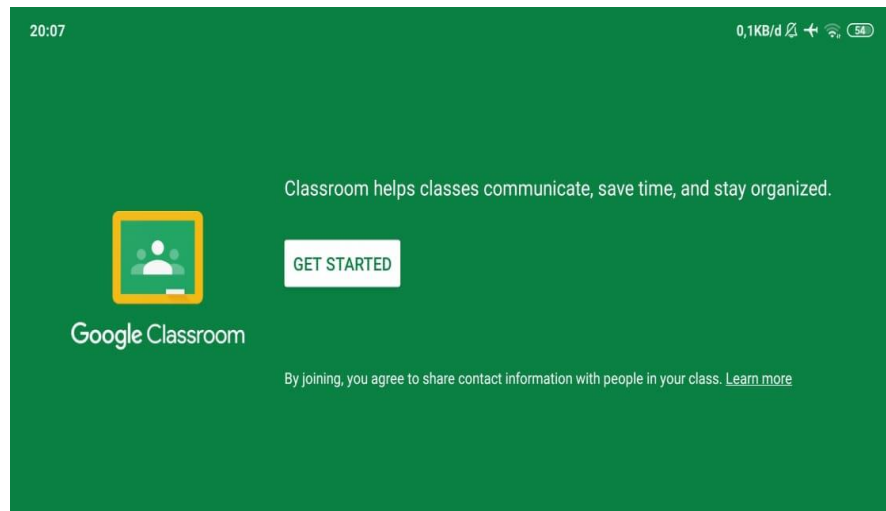


Apabila membuka di gawai tampilan nya akan seperti berikut



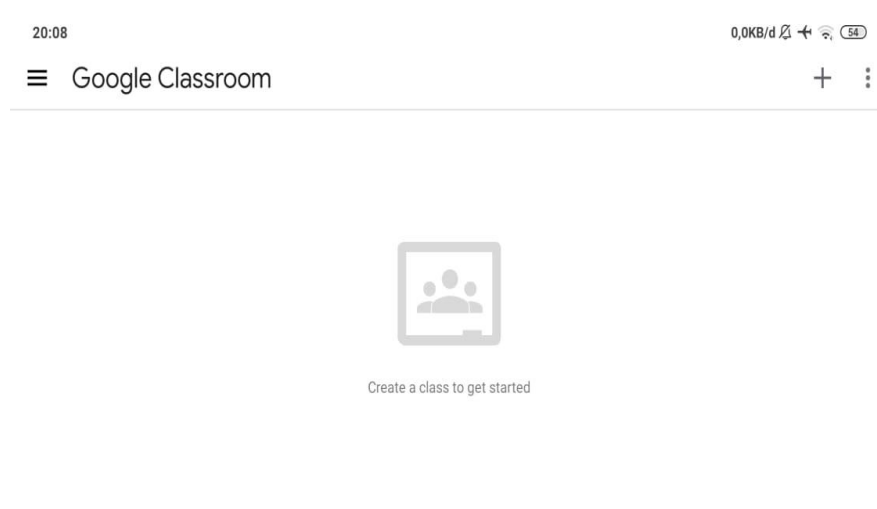
Gambar 2.1
Halaman Awal *Google Classroom*

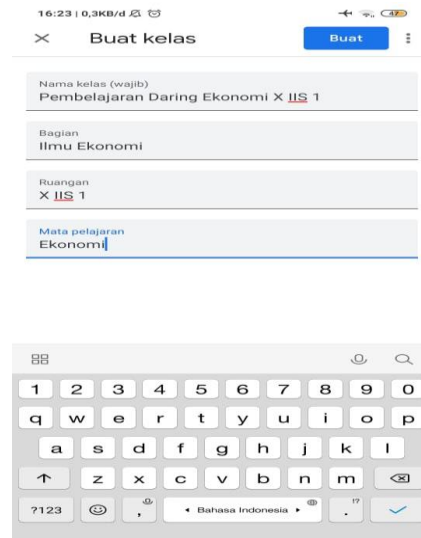
- 2) Langkah selanjutnya klik 'get started' untuk membuat kelas baru dengan menggunakan *google classroom*.



Gambar 2.2
Langkah Awal Membuat Kelas

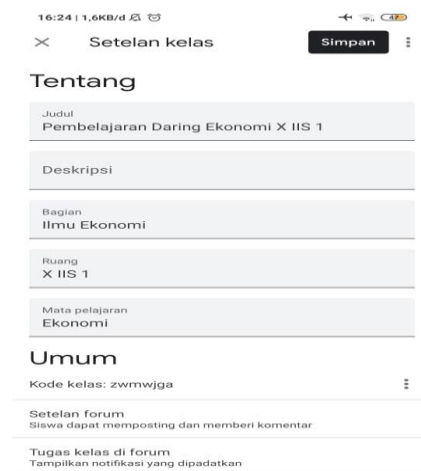
- 3) Langkah selanjutnya untuk membuat kelas digital klik tanda '+' yang ada di tab, selanjutnya isi identitas kelas mulai dari nama kelas, sesi, kelas serta deskripsi kelas dan klik '*create*' untuk memulai kelas baru.





Gambar 2.3
Tampilan Membuat Kelas Baru

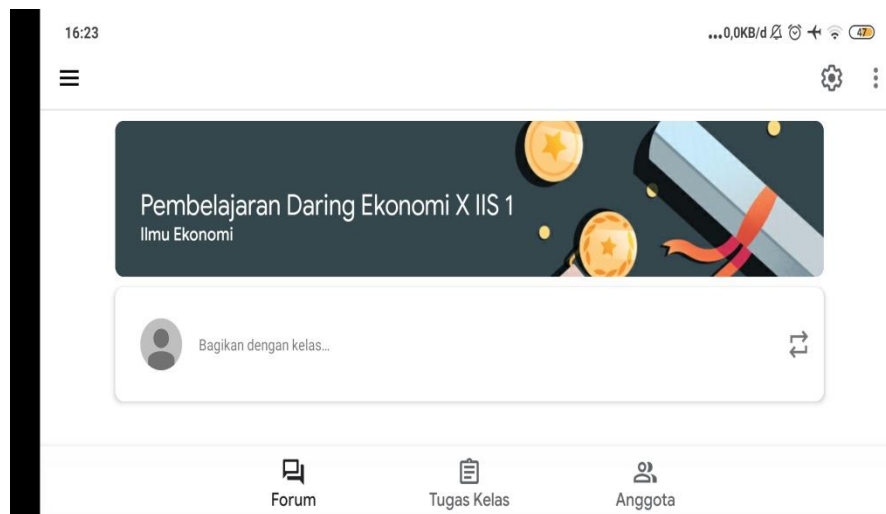
- 4) Langkah selanjutnya ketika sudah membuat kelas yaitu undang siswa bergabung ke dalam kelas yang telah dibuat dengan cara membagikan kode kelas. Kode kelas bisa dilihat di bagian pengaturan.



Gambar 2.4
Kode Kelas

- 5) Jika kelas sudah tersedia dan siswa sudah bergabung ke dalam kelas yang sudah dibuat, langkah selanjutnya proses pembelajaran daring sub pokok ilmu ekonomi bisa dimulai. Siswa berinteraksi dengan rekannya serta dengan gurunya melalui fitur yang tersedia di dalam *google classroom*.

- 6) Pertemuan pertama yaitu melakukan absensi, memberikan materi mengenai ilmu ekonomi meliputi biaya peluang, pembagian ilmu ekonomi dan ekonomi syariah dalam bentuk video, *power point*, serta pdf. Setelah pemberian materi dan diskusi bersama siswa, selanjutnya yaitu pemberian tugas individu berupa studi kasus mengenai permasalahan ekonomi. Hal tersebut dilakukan pada fitur forum untuk melakukan absensi dan video mengenai ilmu ekonomi serta fitur tugas kelas untuk pemberian materi dan tugas individu. Setelah itu guru memberikan soal latihan materi ilmu ekonomi.



Gambar 2.5
Fitur Forum *Google Classroom*



Gambar 2.6
Fitur Tugas Kelas *Google Classroom*

2. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar dan Penilaian Hasil Belajar

Menurut Sudjana (2016, hlm. 3) “Hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku baik pengetahuan, pemahaman, sikap, dan ketrampilan siswa sehingga menjadi lebih baik. Keberhasilan belajar dapat dinyatakan berupa hasil belajar yang diukur, yang kemudian dinyatakan dalam bentuk nilai sebagaimana pencerminan prestasi yang diperoleh seseorang dari pendidikan serta proses belajar yang telah dialami”. Menurut Nawai dalam Yulianti et al. (2015, hlm. 3) “Hasil belajar diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai sejumlah materi pembelajaran tertentu”, sedangkan Purwanto dalam Abdullah (2015, hlm. 169) mengatakan “Hasil belajar adalah untuk mengukur tujuan pelajaran yang telah diajarkan atau mengukur kemampuan siswa setelah mendapatkan pengalaman belajar suatu mata pelajaran tertentu”. Berdasarkan definisi yang telah diuraikan maka hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku baik pengetahuan, pemahaman, sikap dan keterampilan dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam bentuk nilai.

Menurut Tim Pusdiklat Pegawai (2016, hlm. 4) “Penilaian hasil belajar merupakan rangkaian kegiatan untuk memperoleh, menganalisis dan menafsirkan data tentang proses dan hasil belajar peserta didik yang dilakukan secara sistematis dan berkesinambungan, sehingga menjadi informasi yang bermakna dalam pengambilan keputusan”. Dharma (2008, hlm. 4) menyatakan bahwa “Penilaian hasil belajar adalah proses pemberian nilai terhadap hasil belajar siswa dengan kriteria tertentu. Dalam hal ini objek yang dinilai nya adalah hasil belajar siswa. Hasil belajar siswa merupakan perubahan tingkah laku baik di ranah kognitif, afektif ataupun psikomotorik”, sedangkan Sudjana (2016, hlm. 3) mengatakan “Penilaian hasil belajar adalah proses memberikan atau menentukan nilai kepada objek tertentu berdasarkan suatu kriteria tertentu”. Melihat uraian pengertian penilaian hasil belajar yang telah disebutkan oleh beberapa ahli maka dapat dikatakan penilaian hasil belajar adalah rangkaian kegiatan untuk memberikan atau menentukan nilai dari hasil belajar siswa berdasarkan suatu kriteria tertentu.

b. Tujuan Penilaian Hasil Belajar

Menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 66 Tahun 2013 tentang standar penilaian pendidikan, tujuan dari penilaian hasil belajar yaitu: “(1) Penilaian hasil belajar oleh pendidik bertujuan untuk memantau proses dan kemajuan belajar peserta didik serta untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran; (2) Penilaian hasil belajar oleh satuan pendidikan bertujuan untuk menilai pencapaian kompetensi lulusan peserta didik; (3) Penilaian hasil belajar oleh pemerintah dilakukan melalui ujian nasional dan ujian mutu tingkat kompetensi”.

“Penilaian pada dasarnya bertujuan untuk memberikan pertimbangan atau nilai berdasarkan kriteria tertentu, hasil yang diperoleh dari penilaian dinyatakan sebagai bentuk hasil belajar” (Umami, 2018, hlm. 224). Menurut Sudjana (2016, hlm. 4) terdapat empat tujuan penilaian hasil belajar, sebagai berikut:

- 1) Mendeskripsikan kecakapan belajar para siswa sehingga dapat diketahui kelebihan dan kekurangannya dalam berbagai bidang studi atau mata pelajaran yang di tempunya. Dengan demikian dapat terlihat dari kecakapan dapat diketahui kemampuan siswa dibandingkan siswa lainnya.
- 2) Mengetahui keberhasilan proses pendidikan dan pengajaran di sekolah, artinya sejauh mana perubahan tingkah laku untuk mencapai tujuan pendidikan yang diinginkan. Upaya memanusikan atau membudayakan manusia dapat dilihat dari keberhasilan suatu pendidikan serta pengajaran. Dalam hal ini siswa agar menjadi manusia yang berkualitas dalam berbagai aspek, seperti intelektual, sosial, moral dan keterampilan nya.
- 3) Menentukan tindak lanjut hasil penelitian, yaitu melakukan perbaikan atau penyempurnaan dalam hal pendidikan dan pengajaran serta strategi pelaksanaannya. Kegagalan suatu siswa dalam hasil belajar yang dicapai nya janganlah dipandang sebagai kekurangan pada siswa tersebut. Tetapi hal tersebut bisa disebabkan oleh program pengajaran atau strategi pengajaran yang diberikan kepada siswa. Misalnya kurang tepatnya dalam memilih model pembelajaran serta penggunaan media dalam pembelajaran.
- 4) Memberikan pertanggungjawaban (*accountability*) dari pihak sekolah kepada pihak-pihak yang berkepentingan. Pihak-pihak yang dimaksud yaitu pemerintah, masyarakat dan orang tua siswa. Dalam

mempertanggungjawabkan hasil yang telah dicapainya, sekolah memberikan laporan berbagai kekuatan dan kelemahan yang dihadapinya. Laporan-laporan tersebut disampaikan kepada pihak yang berkepentingan, misalnya kantor wilayah dinas pendidikan dan kebudayaan melalui petugas yang melayaninya, sedangkan pertanggungjawaban kepada masyarakat dan orang tua siswa disampaikan melalui laporan kemajuan belajar siswa (rapor) yang diberikan setiap akhir program, semester dan caturwulan.

Berdasarkan tujuan dari penilaian hasil belajar adalah untuk memberikan pertimbangan atau nilai berdasarkan kriteria tertentu dari hasil selama proses belajar, selain itu tujuan dari penilaian hasil belajar adalah untuk memantau proses dan kemajuan belajar peserta didik, mengetahui keberhasilan proses pendidikan dan pengajaran di sekolah serta menjadi pertanggungjawaban sekolah kepada pihak-pihak yang berkepentingan berupa hasil dari proses pembelajaran.

c. Pendekatan Penilaian Hasil Belajar

1) Pendekatan Penilaian Acuan Normatif (PAN)

Arifin dalam Alfath & Raharjo (2019, hlm. 10) mengatakan “Penilaian Acuan Normatif (PAN) adalah penilaian yang membandingkan hasil belajar siswa terhadap hasil belajar siswa lain dalam kelompoknya. PAN adalah membandingkan skor yang diperoleh peserta didik dengan standar atau norma relatif” sedangkan Arikunto dalam Alfath & Raharjo (2019, hlm. 11) mengatakan:

Pendekatan penilaian ini dapat dikatakan sebagai pendekatan apa adanya dalam arti bahwa patokan pembanding semata-mata diambil dari kenyataan-kenyataan yang diperoleh pada saat pengukuran/penilaian berlangsung, yaitu hasil belajar siswa yang diukur. PAN tidak dikaitkan sama sekali dengan patokan-patokan yang ada di luar hasil pengukuran kelompok siswa.

Berdasarkan definisi yang telah dijelaskan dapat dikatakan bahwa pendekatan Penilaian Acuan Normatif (PAN) adalah pendekatan yang apa adanya dalam artian penilaian yang membandingkan hasil belajar yang diperoleh siswa dengan siswa yang lain dalam kelompoknya. Penilaian ini juga dilakukan dengan mengacu pada norma kelompok.

2) Pendekatan Penilaian Acuan Patokan (PAP)

Alfath & Raharjo (2019, hlm. 16) mengatakan “Penilaian Acuan Patokan (PAP) atau *Criterion Referenced Evaluation* adalah model pendekatan penilaian yang mengacu kepada suatu kriteria pencapaian tujuan yang telah ditetapkan sebelumnya” sedangkan menurut Sudjana (2016, hlm. 8) “Penilaian Acuan Patokan (PAP) adalah penilaian yang diacukan kepada tujuan instruksional yang harus dikuasai oleh siswa. Dengan demikian derajat keberhasilan siswa dibandingkan dengan tujuan yang seharusnya dicapai, bukan dibandingkan dengan rata-rata kelompoknya”

Berdasarkan penjelasan dari para ahli di atas dapat dikatakan pendekatan Penilaian Acuan Patokan (PAP) adalah pendekatan penialain yang mengacu kepada suatu kriteria pencapaian tujuan yang telah ditetapkan, dalam artian penilaian ini lebih menekankan kepada tujuan intruksional yang harus dikuasai oleh siswa bukan membandingkan dengan kelompoknya.

Pendekatan penilaian hasil belajar yang digunakan pada penelitian ini adalah Pendekatan Penilaian Acuan Patokan (PAP) karena pada penilitian ini hasil belajar dilihat mengacu kepada suatu kriteria yang telah ditetapkan dan lebih menekankan kepada tujuan intruksional yang harus dikuasai oleh siswa bukan membandingkan dengan kelompoknya.

d. Indikator Hasil Belajar

Hasil belajar dapat diukur dari perubahan tingkah laku. Guru dapat mengambil cuplikan perubahan tingkah laku yang dianggap penting dan diharapkan dapat mencerminkan perubahan yang terjadi sebagai hasil belajar siswa. Menurut Gagne dalam Lestari (2013, hlm. 132) “Terdapat tiga komponen yang dapat ditinjau dari hasil belajar yaitu (1) Kemampuan kognitif atau pengetahuan yang berhubungan erat dengan perubahan tingkah laku yaitu meliputi kemampuan pemahaman pengetahuan dalam mengorganisasi potensi berpikir agar dapat mengolah stimulus sehingga dapat memecahkan permasalahan yang mewujudkan dalam hasil belajar; (2) Kemampuan afektif atau sikap yang berhubungan erat dengan perubahan tingkah laku itu sendiri yang diwujudkan dalam perasaan; (3) Kemampuan psikomotor atau keterampilan yang berhubungan erat dengan perubahan tingkah laku pada ranah kognitif, hanya saja ranah pengetahuan kemampuan afektif lebih tinggi karena tidak hanya mengorganisasikan berbagai stimulan menjadi pola yang

bermakna melainkan keterampilan dalam memecahkan masalah juga”. Menurut Bloom dalam Makmun (2012, hlm. 167) hasil belajar dapat diukur secara garis besar dan dapat digambarkan sebagai berikut:

Tabel 2.1
Indikator Hasil Belajar

Jenis Hasil Belajar	Indikator-Indikator	Cara Pengukuran
A. Kognitif		
1) Pengamatan /Perceptual	1) Dapat Menunjukkan/Membandingkan/Menghubungkan	1) Tugas/Observasi
2) Hapalan/Ingatan	2) Dapat Menyebutkan/Menunjukkan Lagi	2) Pertanyaan /Tugas/Tes
3) Pengertian/Pemahaman	3) Dapat Menjelaskan/Mendefinisikan Dengan Kata-Kata Sendiri	3) Pertanyaan /Soal/Tes/ Tugas
4) Aplikasi/Penggunaan	4) Dapat Memberikan Contoh/Menggunakan Dengan Tepat/Memecahkan Masalah	4) Tugas/Persolan/Tes
5) Analisis	5) Dapat Mengeruakan/Mengklasifikasi	5) Tugas/Persolan/Tes
6) Sintesis	6) Dapat Menghubungkan/Menyimpulkan/Menggeneralisasikan	6) Tugas/Persolan/Tes
7) Evaluasi	7) Dapat Menginterpretasikan/Memberikan Kritik/Memberikan Pertimbangan Penilaian	7) Tugas/Persolan/Tes
B. Afektif		
1) Penerimaan	1) Bersikap/Menerima/Menyetujui/Atau Sebaliknya	1) Pernyataan /Sikap Tugas/Observasi/Tes
2) Sambutan	2) Persediaan Terlibat/Partisipasi/Memanfaatkan Atau Sebaliknya	2) Skala Penilaian/ Tugas/Observasi
3) Penghargaan/Apersepsi	3) Memandang Penting/Bernilai/Berfaedah/Indah/Harmonis/Kagum Atau Sebaliknya 4) Mengakui/Mempercayai/Meyakinkan Atau Sebaliknya	3) Skala Sikap/Tug

4) Interaksi/Pendalaman 5) Karakteristik/Penghayatan	5) Melembagakan/Membiasakan/Menjemukan Dalam Pribadi Dan Perilakunya Sehari-Hari	as/Eksperif/Proyektor 4) Observasi/Tugas/Eksperif/Proyektif
C. Psikomotorik 1) Keterampilan Bergerak/Bertindak 2) Keterampilan Ekspresi Verbal dan Non verbal	1) Koordinasi Mata, Tangan dan kaki 2) Gerak, Mimik dan ucapan	1) Tugas/Observasi/Tes Tindakan 2) Tugas/Observasi/Tes Tindakan

Sumber: Makmun (2012, hlm. 167-168)

Menurut Syah dalam Lasmanah (2016, hlm. 19) ada beberapa indikator hasil belajar, diantaranya sebagai berikut:

- 1) Kognitif (ranah cipta) atau kemampuan untuk mengerjakan tugas atau suatu hal yang harus dimiliki oleh peserta didik dari yang paling sederhana sampai dengan yang sulit, meliputi pengamatan, ingatan, pemahan, pengaplikasian atau penerapan, analisis dan sintesis.
- 2) Afektif (ranah rasa) yaitu kemampuan yang harus dimiliki oleh peserta didik berkenaan dengan sikap dan nilai-nilai yang meliputi penerimaan, sambutan, apersepsi atau sering kita ketahui dengan sikap menghargai, internalisasi yaitu pendalaman dan karakterisasi atau penghayatan.
- 3) Psikomotor (ranah karsa) atau kemampuan yang harus dimiliki oleh peserta didik berkenaan dengan *skill* menerima pelajaran yang telah diterimanya yang meliputi keterampilan dan kecakapan ekspresi verbal maupun non verbal.

Berdasarkan penjelasan dari beberapa ahli mengenai indikator hasil belajar, jadi hasil belajar terdapat kedalam tiga ranah yaitu ranah kognitif atau pengetahuan, ranah afektif atau sikap dan ranah psikomotorik atau keterampilan. Indikator hasil belajar yang digunakan pada penelitian ini dibatasi pada ranah kognitif atau ranah pengetahuan.

e. Jenis Penilaian Hasil Belajar

Sudjana (2016, hlm. 5) menyebutkan bahwa dilihat dari fungsinya jenis penilaian ada beberapa macam, sebagai berikut:

- 1) “Penilaian formatif yaitu penilaian yang dilaksanakan pada akhir program belajar mengajar untuk melihat keberhasilan proses pembelajaran, dengan demikian penilaian formatif berorientasi pada proses belajar-mengajar yang mana guru diharapkan dapat memperbaiki program pengajaran serta strategi pelaksanaannya”.
- 2) “Penilaian sumatif yaitu penilaian yang dilaksanakan pada akhir unit program yaitu pada akhir caturwulan, akhir semester dan akhir tahun. Penilaian ini berorientasi pada produk bukan proses. Tujuan dari penilaian sumatif adalah untuk melihat sejauh mana hasil yang dicapai oleh siswa yaitu seberapa jauh tujuan kulikuler yang dikuasai oleh siswa”.
- 3) “Penilaian diagnostik yaitu penilaian yang bertujuan untuk melihat kelemahan-kelemahan siswa serta faktor penyebabnya. Pelaksanaan penilaian diagnostik digunakan untuk keperluan bimbingan belajar, remedial, dll”.
- 4) “Penilaian selektif yaitu penilaian yang bertujuan untuk keperluan seleksi contohnya ujian saringan masuk ke lembaga pendidikan tertentu”.
- 5) “Penilaian penempatan yaitu penilaian yang ditujukan untuk mengetahui keterampilan prasyarat yang diperlukan bagi suatu program belajar dan penguasaan belajar. Penilaian ini berorientasi kepada kesiapan siswa untuk menghadapi program baru dan kecocokan belajar dengan kemampuan siswa”.

Menurut Salamah (2018, hlm. 281) dalam kurikulum 2013 penilaian mengacu pada Permendikbud Nomor 66 Tahun 2013 tentang standar penilaian pendidikan. Macam-macam penilaian sebagai berikut:

- 1) Penilaian otentik, yaitu penilaian yang dilakukan secara komprehensif untuk menilai mulai dari masukan, proses sampai keluaran pembelajaran.
- 2) Penilaian diri, yaitu penilaian yang dilakukan sendiri oleh siswa secara reflektif untuk membandingkan posisi relatifnya dengan kriteria yang telah ditetapkan.
- 3) Penilaian berbasis portofolio, yaitu penilaian yang dilaksanakan untuk menilai keseluruhan entitas proses belajar peserta didik.
- 4) Ulangan, yaitu penilaian yang dilakukan untuk mengukur pencapaian kompetensi peserta didik secara berkelanjutan dalam proses pembelajaran.
- 5) Ulangan harian, yaitu penilaian yang dilakukan secara periodik untuk menilai kompetensi peserta didik setelah menyelesaikan satu Kompetensi Dasar (KD) atau lebih.

- 6) Ulangan tengah semester, yaitu penilaian yang dilakukan oleh pendidik untuk mengukur pencapaian kompetensi peserta didik setelah melaksanakan 8-9 minggu kegiatan pembelajaran.
- 7) Ulangan akhir semester, yaitu penilaian dilakukan oleh pendidik untuk mengukur pencapaian kompetensi peserta didik di akhir semester.
- 8) Ulangan tingkat kompetensi, yaitu penilaian yang dilakukan oleh satuan pendidikan untuk mengetahui pencapaian tingkat kompetensi.
- 9) Ujian mutu pendidikan kompetensi, yaitu penilaian yang dilakukan oleh pemerintah untuk mengetahui pencapaian tingkat kompetensi.
- 10) Ujian Nasional merupakan kegiatan pengukuran kompetensi tertentu yang dicapai peserta didik dalam rangka menilai pencapaian standar nasional pendidikan yang dilaksanakan secara nasional.
- 11) Ujian sekolah/madrasah merupakan kegiatan pengukuran pencapaian kompetensi di luar kompetensi yang diujikan pada UN, dilakukan oleh satuan pendidikan.

Zainal Arifin dalam Umami (2018, hlm. 225) menyebutkan penilaian hasil belajar dapat dibagi menjadi empat jenis, yaitu:

- 1) Penilaian formatif (*formative assessment*), yaitu penilaian yang dilakukan untuk melihat kemajuan belajar siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Penilaian ini untuk mengetahui kelemahan-kelemahan apa saja yang perlu diperbaiki sehingga hasil belajar peserta didik dan proses pembelajaran guru menjadi lebih baik.
- 2) Penilaian sumatif (*summative assessment*), penilaian yang dilakukan setelah selesainya proses pembelajaran pada satu sub pokok bahasan, contoh dalam penilaian sumatif adalah ulangan harian.
- 3) Penilaian penempatan (*placement assessment*), yaitu penilaian yang dilakukan setelah proses pembelajaran berlangsung tujuannya untuk mengetahui keterampilan peserta didik serta menguasai kompetensi dasar yang mana telah tercantum dalam silabus dan RPP.
- 4) Penilaian autentik (*authentic assessment*), yaitu penilaian yang dilakukan untuk mengetahui atas hasil belajar peserta didik dalam ranah sikap, keterampilan dan pengetahuan.

Berdasarkan uraian para ahli di atas maka jenis-jenis penilaian hasil belajar dapat diklasifikasi berdasarkan cakupan kompetensi yang diukur dan sasaran pelaksanaannya, yaitu sebagai berikut:

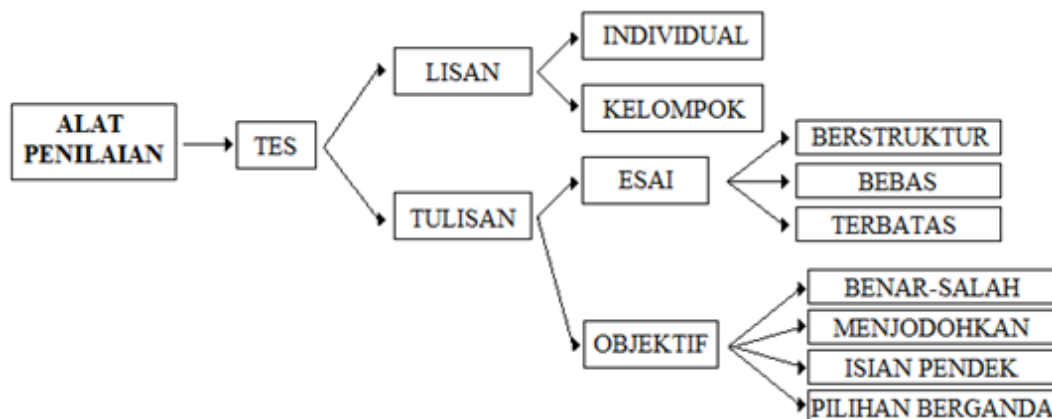
- 1) Berdasarkan cakupan kompetensi yang diukur:
 - a) Ulangan harian

- b) Ulangan Tengah Semester (UTS)
 - c) Ulangan Akhir Semester (UAS)
 - d) Ujian Nasional (UN)
 - e) Ujian tingkat kompetensi
 - f) Ujian sekolah
- 2) Berdasarkan sasaran pelaksanaannya:
- a) Penilaian formatif
 - b) Penilaian sumatif
 - c) Penilaian otentik
 - d) Penilaian penempatan

Jenis penilaian hasil belajar yang akan digunakan pada penelitian ini adalah jenis hasil belajar berdasarkan cakupan kompetensi yang diukurnya, yaitu melakukan ulangan harian kepada siswa pada mata pelajaran ekonomi sub pokok ilmu ekonomi.

f. Bentuk Penilaian Kognitif

Sudjana (2016, hlm. 5) menyatakan bahwa “Dilihat dari segi alatnya, penilaian hasil belajar dapat dibedakan menjadi tes dan bukan tes. Tes dapat berupa lisan, tulisan ataupun tindakan. Soal-soal yang diberikan pun dapat berupa objektif atau subjektif dan bukan tes sebagai alat penilaian mencakup observasi, kuesioner, wawancara studi kasus, skala, dsb”. Penilaian hasil belajar dapat berupa tes yang diberikan oleh guru masing masing bidang studi. Berikut bentuk penilaian hasil belajar bidang kognitif:



Gambar 2.7
Jenis-Jenis Tes Sebagai Alat Penilaian

Menurut Syahputri (2015) yang dikutip dari <http://meldasyahputri.blogspot.com/2015/11/ranah-penilaian-kognitif-afektif-dan.html?m=> “Bentuk penilaian kognitif adalah tes. Bentuk tes kognitif diantaranya: (1) Tes lisan atau tulisan di dalam kelas; (2) Pilihan ganda; (3) Uraian obyektif; (4) Uraian non obyektif atau uraian bebas; (5) jawaban singkat atau isian; (6) Menjodohkan; (7) Portopolio; (8) Performan”.

Berdasarkan uraian di atas maka bentuk penilaian kognitif bisa disajikan dengan bentuk tes. Tes sendiri dapat berupa lisan atau tulisan, yang mana dalam penilaian tes lisan bisa dilakukan secara individual atau kelompok dan untuk tes tulisan, soal-soal bisa disajikan dengan bentuk esai (berstruktur, bebas dan terbatas) atau obyektif (pilihan ganda, isian singkat menjodohkan, sebab-akibat). Bentuk penilaian kognitif yang akan digunakan pada penelitian ini yaitu bentuk tes tulis, yaitu berupa tes obyektif (pilihan ganda).

g. Penilaian Hasil Belajar Kognitif Pada Sub Pokok Ilmu Ekonomi

Penilaian dilakukan oleh guru terhadap hasil pembelajaran untuk mengukur tingkat capaian kompetensi siswa serta digunakan sebagai bahan penyusunan laporan kemajuan hasil belajar siswa dan memperbaiki proses pembelajaran daring melalui *google classroom*. Penilaian hasil belajar kognitif pada sub pokok ilmu ekonomi dilakukan secara konsisten, sistematis, dan terprogram dengan menggunakan tes dalam bentuk tertulis.

Menurut Nurjanah & Marlianingsih (2015, hlm. 70) “Tes pada umumnya digunakan untuk menilai dan mengukur hasil belajar siswa, terutama hasil belajar

kognitif yang berkenaan dengan penguasaan bahan pengajaran atau materi”. Bentuk tes yang akan dilakukan adalah tes objektif dan subjektif. Nurjanah & Marlianingsih (2015, hlm. 71) mengatakan “Tes objektif adalah tes yang keseluruhan informasi yang diperlukan untuk menjawab tes telah tersedia”, sedangkan tes subjektif (tes uraian atau essay) menurut Makmun (2012, hlm. 206) adalah bentuk soal yang mengharuskan siswa mengkreasikan bentuk-bentuk kalimat atau jawabannya sendiri, untuk itu penilaian hasil belajar kognitif pada ranah kognitif sub pokok ilmu ekonomi dilakukan dengan menggunakan tes tertulis yang berbentuk tes obyektif (pilihan ganda).

h. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Belajar adalah suatu proses untuk mencapai tujuan belajar yang diinginkan. Hasil belajar merupakan produk terakhir dari proses belajar sehingga terjadi perubahan dari sebelum belajar hingga akhirnya mencapai tujuan belajar dalam bentuk .hasil belajar. Menurut Makmun (2012, hlm. 158) terdapat beberapa perilaku belajar yang dapat diidentifikasi dari beberapa perubahan, yaitu:

- 1) Bahwa perubahan *intensional*, dalam .arti pengalaman atau praktik latihan itu dengan sengaja dan disadari dilakukannya. dan bukan secara kebetulan; dengan demikian, perubahan karena. kemantapan dan kematangan atau keletihan atau karena penyakit tidak dapat dipandang sebagai perubahan hasil belajar.
- 2) Bahwa perubahan itu *positif*, dalam arti sesuai seperti yang diharapkan (normatif) atau kriteria keberhasilan (*criteria of success*) baik dipandang dari segi siswa (tingkat abilitas dan bakat khususnya, tugas perkembangan dan sebagainya) maupun dari segi guru (tuntutan masyarakat orang dewasa sesuai dengan tingkatan standar budayanya).
- 3) Bahwa perubahan itu *efektif*, dalam arti membawa pengaruh dan makna tertentu bagi pelajar itu (setidak-tidaknya sampai batas waktu tertentu) relatif tetap dan setiap saat diperlukan dapat direproduksi dan dipergunakan seperti dalam pemecahan masalah (*problem solving*), baik dalam ujian, ulangan dan sebagainya maupun dalam penyesuaian diri dalam kehidupan sehari-hari dalam rangka mempertahankan kelangsungan hidupnya.

Syah (2011, hlm. 129) menyebutkan bahwa “Faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa dibedakan menjadi tiga macam yaitu (1) Faktor internal (faktor dari dalam diri siswa), faktor ini berkenaan dengan kondisi jasmani siswa dan rohani siswa; (2) Faktor eksternal (faktor dari luar siswa), yaitu kondisi lingkungan di sekitar siswa; (3) Faktor pendekatan belajar (*approach to learning*), yaitu jenis

upaya belajar siswa yang meliputi strategi dan metode yang digunakan siswa untuk melakukan kegiatan mempelajari materi pelajaran”.

Menurut Soemanto dalam Syarifuddin (2011, hlm. 126) menggolongkan faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa diantaranya sebagai berikut:

- 1) Faktor-faktor stimuli belajar, yaitu salah satu faktor pendorong belajar meliputi berbagai hal yang berkaitan erat dengan aspek pembelajaran seperti waktu belajar, kesulitan materi pembelajaran, dan suasana lingkungan belajar. Apabila faktor-faktor ini terpenuhi maka siswa akan lebih bersemangat untuk belajar.
- 2) Faktor-faktor metode belajar, metode belajar yang diterapkan sangat berpengaruh terhadap kualitas pembelajaran, maka dari itu penentuan metode pembelajaran yang digunakan dipengaruhi oleh beberapa hal yang harus dipahami terlebih dahulu yaitu mengenai tujuan pembelajaran yang hendak dicapai, alat pembelajaran yang akan digunakan, dan kapasitas guru dalam memberikan pembelajaran. Salah satunya pembelajaran daring yang dikemukakan oleh Suswandari et al. (2020, hlm. 3) dengan pembelajaran daring akan mempengaruhi hasil belajar siswa karena pembelajaran daring ini dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna bagi siswa, dimana siswa sebagai subjek dalam proses pembelajaran. Siswa memiliki kemampuan dasar untuk berkembang secara optimal dengan kemampuan yang dimilikinya serta guru hanya sebatas fasilitator dan pembimbing untuk siswa.
- 3) Faktor-faktor individual, setiap siswa memiliki karakter tersendiri yang berbeda dari siswa lainnya. Kesiapan setiap individu siswa dipengaruhi oleh berbagai aspek yang berkaitan dengan dirinya, seperti kematangan pemikiran, pengalaman masa lalu kapasitas mental, kondisi kesehatan jasmani dan rohani.

Berdasarkan uraian diatas maka dapat dikatakan beberapa faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa diantaranya sebagai berikut: (1) Faktor Internal, yaitu faktor yang ada dalam diri siswa itu sendiri, meliputi kondisi kesehatan jasmani, kondisi kesehatan rohani, kematangan pemikiran, sikap, minat dan motivasi; (2) Faktor Eksternal, yaitu faktor yang ada di luar diri siswa meliputi kondisi lingkungan disekitar siswa baik lingkungan masyarakat, keluarga ataupun

sekolah; (3) Faktor Pendekatan belajar, yaitu jenis upaya belajar siswa yang meliputi strategi dan metode yang digunakan dalam proses pembelajaran.

i. Kaitan antara Pembelajaran Daring Melalui *Google Classroom* dengan Hasil Belajar

Dalam kasus ini dapat dipaparkan hubungan antara pembelajaran daring melalui *google classroom* dengan hasil belajar siswa adalah pembelajaran daring melalui *google classroom* sebagai salah satu faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa selama proses pembelajaran, dimana menurut Suswandari et al. (2020, hlm. 3) dengan pembelajaran daring akan mempengaruhi hasil belajar siswa karena pembelajaran daring ini dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna bagi siswa.

“Hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku baik pengetahuan, pemahaman, sikap, dan ketrampilan siswa sehingga menjadi lebih baik. Keberhasilan belajar dapat dinyatakan berupa hasil belajar yang diukur, yang kemudian dinyatakan dalam bentuk nilai sebagaimana pencerminan prestasi yang diperoleh seseorang dari pendidikan serta proses belajar yang telah dialami” (Sudjana, 2016, hlm. 3). Menurut Nawai dalam Yulianti et al. (2015, hlm. 3) “Hasil belajar diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenal sejumlah materi pembelajaran tertentu”. Berdasarkan definisi yang telah diuraikan maka hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku baik pengetahuan, pemahaman, sikap dan keterampilan dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam bentuk nilai.

Bilfaqih & Qomarudin (2015, hlm. 1) mengatakan “Pembelajaran daring merupakan program penyelenggaraan kelas pembelajaran dalam jaringan untuk menjangkau kelompok target yang masif dan luas. Melalui jaringan, pembelajaran dapat diselenggarakan secara masif dengan peserta tidak terbatas” sedangkan Hakim (2016, hlm. 2) “*google classroom* adalah..layanan berbasis..internet yang disediakan oleh *Google* sebagai sebuah sistem *e-learning*. Layanan ini didesain untuk membantu pengajar membuat dan membagikan tugas kepada pelajar..secara *paperless*”. Pengguna layanan ini harus mempunyai..akun di *Google*. *Google classroom* sendiri bisa kita gunakan di komputer atau laptop dan bisa juga

digunakan di gawai kita, bagi pengguna komputer atau laptop *google classroom* bisa.mengunjunginya di website www.classroom.google.com dan bagi pengguna gawai *google classroom* bisa di *download* di *play store* serta *app store*. Dengan demikian pembelajaran daring melalui *google classroom* merupakan program penyelenggaraan kelas dalam jaringan dengan menggunakan *google classroom* yang dapat diselenggarakan dimanapun dan dapat memberikan kemudahan untuk.guru dan siswa dalam proses pembelajaran berlangsung. serta memberikan pengalaman belajar yang efektif menuju capaian belajar yang diinginkan.

Proses pembelajaran daring melalui *google classroom* mempunyai beberapa tujuan, “Secara umum pembelajaran daring (dalam jaringan) bertujuan memberikan layanan pembelajaran bermutu yang bersifat masif dan terbuka untuk menjangkau audien yang lebih banyak dan lebih luas” (Bilfaqih & Qomarudin, 2015, hlm. 4). Sabran & Sabara (2019, hlm. 122) menyatakan bahwa “Melalui *google classroom* tujuan pembelajaran akan lebih mudah direalisasikan dan sarat kebermaknaan, karena dengan *google classroom* akan mempermudah guru dalam mengelola dan menyampaikan informasi secara tepat dan akurat kepada siswa”. Dengan demikian pembelajaran daring melalui *google classroom* memiliki tujuan untuk memberikan layanan pembelajaran bermutu yang bersifat masif dan terbuka sehingga dapat memudahkan guru dan siswa dalam proses pembelajaran berlangsung. Selain memiliki tujuan, pembelajaran daring melauai *google classroom* mempunyai fungsi sebagai sarana yang efektif bagi para pelajar dalam nempelajari ilmu tanpa batas. (Mustofa et al., 2019, hlm. 152) serta berfungsi “Mempermudah guru dalam mengelola pembelajaran dan menyampaikan informasi secara tepat dan akurat kepada siswa” (Gunawan & Sunarman, 2017, hlm. 341)

Berdasarkan hal tersebut, pembelajaran daring melalui *google classroom* siswa dilibatkan secara langsung pada kegiatan belajar sehingga pengetahuannya benar-benar diserap maka diharapkan dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Hal demikian didukung oleh penelitian yang dilakukan Agustin (2019, hlm. 75) yang berjudul “Pengaruh *Blended Learning* Berbantuan *Google Classroom* Terhadap Hasil Belajar Siswa SMA Pada Konsep Gerak Lurus” bahwasannya pembelajaran *blended learning* berbantuan *google classroom* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Sama halnya dengan penelitian yang dilakukan Darmawan (2019, hlm. 8)

yang berjudul "Penggunaan Aplikasi *Google Classroom* Dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Kelas X SMA Jurusan IPS" bahwasanya terdapat peningkatan hasil belajar melalui penggunaan aplikasi *google classroom*.

B. Penelitian Terdahulu

Sebagai dasar dalam penyusunan penelitian diharuskan melihat penelitian terdahulu yang sesuai dengan variabel yang akan diteliti, dimana hal ini untuk memperkuat dalam penyusunan penelitian. Adapun penelitian terdahulu dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

Tabel 2.2
Penelitian Terdahulu

No.	Peneliti	Tahun	Judul Penelitian	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1	Cut Fajar Afridiyanti (Skripsi)	2018	Pengaruh Pembelajaran Daring dengan Model <i>Reading Questioning and Answering</i> (RQA) Terhadap Hasil Belajar dan Kemampuan Berpikir Kritis Mahasiswa Pada Mata Kuliah Botani Tumbuhan Tinggi	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran daring dengan model RQA berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar dan kemampuan berpikir kritis mahasiswa pada mata kuliah botani tumbuhan tinggi di program studi pendidikan biologi Universitas Syiah Kuala	Sama-sama mencari pengaruh pembelajaran daring terhadap hasil belajar siswa.	Berbeda metode penelitiannya. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dan berbeda subjek serta objek penelitiannya.

2	Meidawati Suswandari (Jurnal)	2020	Pengaruh Daring Learning terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa daring learning berpengaruh terhadap hasil belajar IPA siswa sekolah dasar.	Variabel dependen sama-sama mengukur hasil belajar siswa	Subjek dan objek yang berbeda serta materi belajar yang berbeda.
3	Suci Pratiwi Agustin (Skripsi)	2019	Pengaruh <i>Blended Learning</i> Berbantuan <i>Google Classroom</i> Terhadap Hasil Belajar Siswa SMA Pada Konsep Gerak Lurus	Hasil dari penelitian ini adalah Pembelajaran <i>Blended Learning</i> Berbantuan <i>Google Classroom</i> berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.	Variabel dependen sama-sama mengukur hasil belajar siswa	Berbeda dalam menetapkan objek penelitian dan waktu penelitian.
4	Ernawati (Skripsi)	2018	Pengaruh Penggunaan Aplikasi <i>Google Classroom</i> Terhadap Kualitas Pembelajaran dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi	Hasil penelitian menunjukan bahwa terdapat pengaruh positif signifikan penggunaan <i>google classroom</i> terhadap kualitas pembelajaran dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi kelas XI di	Sama-sama menggunakan aplikasi <i>google classroom</i> sebagai media	Perbedaan dari segi variabel. Peneliti menggunakan dua variabel.

			Kelas XI Di MAN 1 Kota Tangerang Selatan	MAN 1 Kota Tangerang Selatan	pembelajaran yang digunakan	
5	Yuda Darmawan (Skripsi)	2019	Penggunaan Aplikasi <i>Google Classroom</i> Dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Kelas X SMA Jurusan IPS	Terdapat peningkatan hasil belajar melalui penggunaan aplikasi <i>google classroom</i> terlihat dari peningkatan peresentase hasil belajar siswa dari sebelum tindakan dan setelah tindakan.	Sama-sama menggunakan aplikasi <i>google classroom</i> sebagai media pembelajaran yang digunakan	Berbeda dalam menetapkan objek penelitian dan materi belajar.

Berdasarkan beberapa penelitian terdahulu yang telah disebutkan di atas. Terdapat persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh penulis. Persamaannya adalah sama-sama meneliti tentang hasil belajar siswa dengan *google classroom* sedangkan perbedaan antara penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan dilakukan oleh penulis yaitu berbeda subjek dan objek penelitian serta metode penelitian yang berbeda, jika beberapa penelitian terdahulu menggunakan metode eksperimen, dalam penelitian yang akan dilakukan oleh penulis menggunakan metode survei.

C. Kerangka Pemikiran

Pada akhir tahun 2019 dunia digemparkan oleh salah satu virus yang mematikan yaitu corona atau sekarang lebih dikenal dengan covid-19. Hampir seluruh dunia terkena wabah pandemi ini, Indonesia merupakan salah satu negara yang terjangkit wabah covid-19. Pergerakan wabah ini sangat begitu cepat, tidak pandang bulu siapapun bisa terjangkit virus ini mulai dari bayi, anak-anak, remaja, orang dewasa sampai manula. Melihat situasi dan kondisi seperti ini pemerintah menghimbau kepada masyarakat untuk melakukan *social distancing* dan *physical distancing* dengan demikian segala aspek terkena dampaknya. Salah satunya adalah pendidikan yaitu proses pembelajaran di sekolah harus terpaksa dialihkan dengan pembelajaran daring demi memutuskan rantai penyebaran covid-19.

Pendidikan merupakan suatu tonggak kemajuan suatu bangsa. Dari pendidikan suatu negara akan menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas, hal tersebut terkandung dalam pembukaan UUD 1945 salah satunya disebutkan bahwa tujuan nasional bangsa Indonesia adalah mencerdaskan kehidupan bangsa. Upaya untuk mencerdaskan kehidupan bangsa adalah tanggung jawab profesional seorang guru, tetapi yang menjadi permasalahan saat ini adalah adanya wabah covid-19 yang menyebabkan semua pembelajaran reguler mulai dialihkan kepada pembelajaran daring yang dapat memberi ruang interaksi antara guru dengan siswa tanpa harus bertemu langsung. Hal tersebut diharapkan oleh pemerintah dapat memutuskan rantai penyebaran dari covid-19 serta permasalahan lainnya adalah rendahnya hasil belajar siswa. Selama proses pembelajaran daring sekolah-sekolah di Indonesia menggunakan media belajar *e-learning*, *edmodo*, *zoom*, *google classroom*, dll, tetapi untuk jenjang sekolah menengah baik itu menengah pertama dan menengah atas *google classroom* menjadi pilihan untuk proses pembelajaran daring. *Google classroom* banyak dipilih sebagai media dalam pembelajaran daring dikarenakan mudah untuk digunakan, gratis dan ramah seluler.

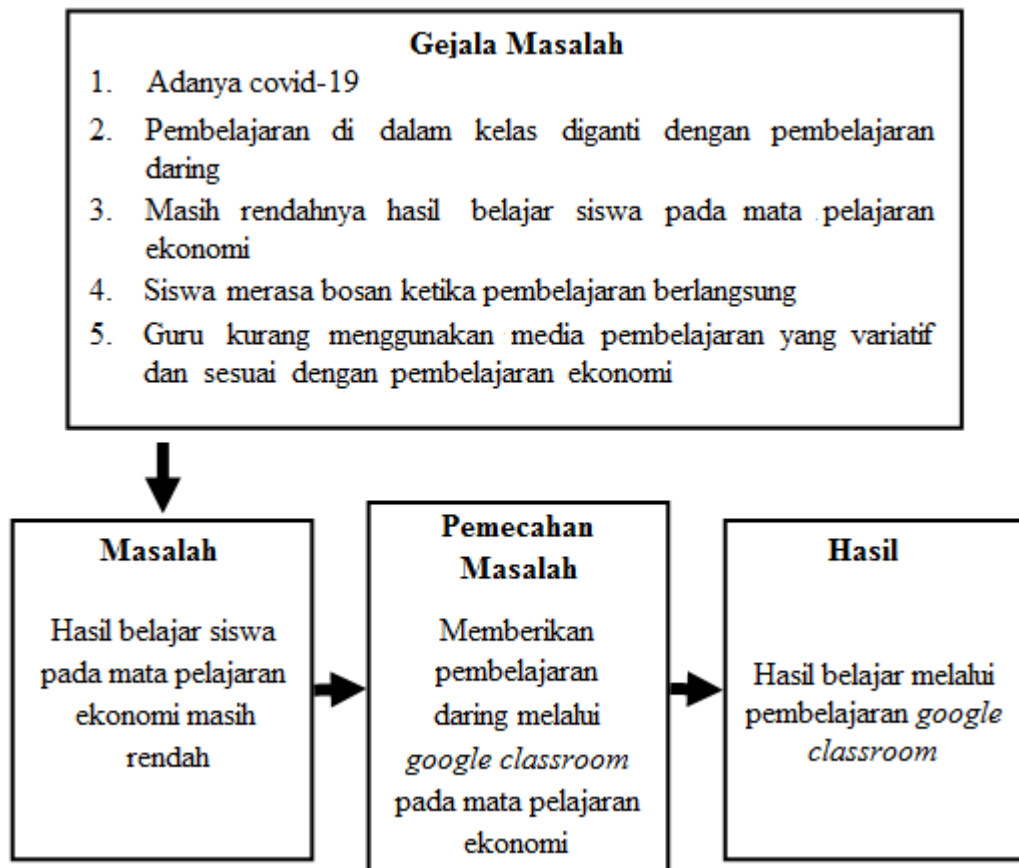
Kenyataan di lapangan rendahnya hasil belajar diakibatkan guru kurang menggunakan media pembelajaran yang inovatif, media yang digunakan oleh guru hanya sebatas *mind mapping* yang terbuat dari karton dan terkadang hanya menggunakan *power point* saja. Hal demikian yang membuat siswa merasa bosan, malas untuk mencatat dan hanya sebatas memperhatikan, tidak memahami apa yang

disampaikan oleh guru sehingga menyebabkan terhadap hasil belajar siswa yang menjadi rendah, untuk mengatasi permasalahan tersebut di saat adanya pandemi ini dalam proses belajar mengajar dapat menerapkan pembelajaran daring (dalam jaringan) melalui *google classroom*.

Bilfaqih & Qomarudin (2015, hlm. 1) mengatakan “Pembelajaran daring merupakan program penyelenggaraan kelas pembelajaran dalam jaringan untuk menjangkau kelompok target yang masif dan luas. Melalui jaringan, pembelajaran dapat diselenggarakan secara masif dengan peserta tidak terbatas”. Menurut Suswandari et al. (2020, hlm. 2) menyatakan bahwa pembelajaran daring mempunyai beberapa manfaat, diantaranya dapat membangun komunikasi dan diskusi yang sangat efisien antara guru dengan murid, siswa saling berinteraksi dan berdiskusi antara siswa dengan siswa yang lainnya dengan kata lain pembelajaran daring mendorong siswa untuk berinteraksi lebih aktif sehingga siswa tidak merasa bosan ketika belajar, sarana yang tepat untuk ujian atau kuis dan yang terakhir adalah guru akan mudah dalam memebrikan materi kepada siswa dalam bentuk gambar ataupun video, selain itu siswa dapat mengunduh bahan ajar tersebut.

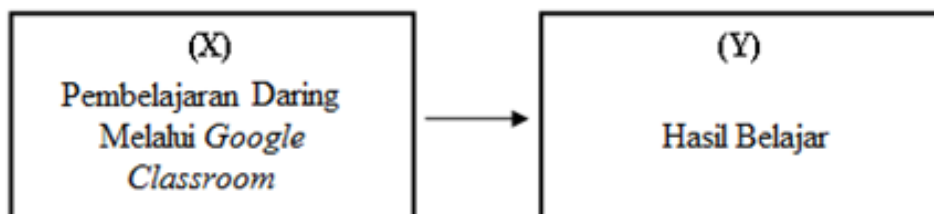
Hakim dalam Sabran & Sabara (2019, hlm. 122) menyatakan bahwa “Melalui aplikasi *google classroom* diasumsikan bahwa tujuan pembelajaran akan lebih mudah direalisasikan dan sarat kebermaknaan. Oleh karena itu penggunaan *google classroom* sesungguhnya mempermudah guru dalam mengelola pembelajaran dan menyampaikan informasi secara tepat dan akurat kepada peserta didik”. Jadi dengan pembelajaran daring melalui *google classroom* siswa dilibatkan secara langsung pada kegiatan belajar sehingga pengetahuannya benar-benar diserap maka diharapkan dapat mempengaruhi hasil belajar siswa.

Berdasarkan uraian di atas dapat digambarkan kerangka pemikiran serta paradigma penelitian ini sebagai berikut:



Gambar 2.8
Kerangka Pemikiran

Berikut adalah paradigma dalam penelitian ini.



Keterangan :

(X) : Variabel Independen

(Y) : Variabel Dependenden

→ : Garis Pengaruh

Gambar 2.9
Paradigma Penelitian

D. Asumsi dan Hipotesis

1. Asumsi

Dalam buku panduan KTI FKIP UNPAS (2020, hlm. 22) “Asumsi merupakan titik tolak pemikiran yang kebenarannya diterima peneliti. Oleh karena itu, asumsi penelitian yang diajukan dapat berupa teori-teori, evidensi-evidensi atau dapat pula berasal dari pemikiran peneliti”. Berikut asumsi yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

- a. Guru mata pelajaran ekonomi memiliki kompetensi yang memadai.
- b. Bilfaqih & Qomarudin (2015, hlm. 4) menyatakan bahwa “Manfaat pembelajaran dalam jaringan antara lain meningkatkan mutu pendidikan dan pelatihan dengan memanfaatkan multimedia secara efektif dalam pembelajaran”.
- c. Purwanto dalam Abdullah (2015, hlm. 169) mengatakan “Hasil belajar adalah untuk mengukur tujuan pelajaran yang telah diajarkan atau mengukur kemampuan siswa setelah mendapatkan pengalaman belajar suatu mata pelajaran tertentu”

2. Hipotesis

“Hipotesis merupakan jawaban sementara pada rumusan masalah penelitian yang dimana rumusan masalah penelitian tersebut telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pernyataan. Dikatakan sementara karena jawaban yang diberikan baru berdasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data” (Sugiyono, 2018, hlm. 63). Berikut hipotesis dalam penelitian ini:

Terdapat pengaruh pembelajaran daring melalui *google classroom* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi sub pokok ilmu ekonomi di kelas X IIS I SMA Negeri 17 Kota Bandung.

