

BAB II

KAJIAN TEORI KERANGKA PEMIKIRAN

2.1 Kajian Teori

2.1.1 Efektivitas Pembelajaran

a. Pengertian Efektivitas

Efektivitas bisa juga diartikan sebagai suatu ukuran untuk mengukur keberhasilan dalam mencapai tujuan yang telah ditentukan. Mulyasa dalam Tribowo (2015, hlm 5) mengatakan bahwa efektivitas ialah bagaimana cara suatu organisasi dapat memanfaatkan sumber daya untuk mencapai tujuan operasional. “Efektivitas merupakan daya guna, keaktifan, terdapat kesesuaian pada suatu kegiatan seseorang yang sedang mengerjakan tugas dengan suatu sasaran yang dituju” (Slameto, 2018, hlm 29). Menurut Sun et, all (2017, hlm 5) “efektivitas merupakan suatu tindakan atau sebuah usaha yang dapat membuahkan hasil”.

Dari pengertian menurut beberapa ahli diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa efektivitas adalah suatu pengukuran untuk mengukur keberhasilan suatu tujuan. Semakin banyak tujuan seseorang yang tercapai maka semakin efektif juga kegiatan tersebut.

b. Pengertian Efektivitas Pembelajaran

Efektivitas pembelajaran merupakan suatu tingkat keberhasilan yang hendak dicapai dalam proses pembelajaran.

Menurut Miarso dalam Rohmawati (2015, hlm 16) mengatakan “efektivitas pembelajaran merupakan salah satu standar mutu pendidikan dan sering kali diukur dengan tercapainya tujuan, atau dapat juga diartikan sebagai ketetapan dalam mengelola suatu situasi”. Sujana (2017, hlm 64) mengatakan bahwa efektivitas ialah suatu kegiatan pembelajaran dengan tingkat keberhasilan guru didalam kegiatan pembelajaran pada kelompok peserta didik didalam kelas dengan menggunakan metode tertentu guna mencapai tujuan pembelajaran tertentu.

Menurut Hamalik dalam Rohmawati (2015, hlm 17) mengatakan bahwa efektivitas pembelajaran ialah segala sesuatu yang ada pada kegiatan

pembelajaran dan memberikan kesempatan belajar sendiri atau melakukan segala aktifitas secara luas terhadap peserta didik didalam pembelajaran. dengan adanya penyediaan kesempatan belajar sendiri serta beraktivitas secara luas diharapkan bisa membantu peserta didik memahami materi yang dipelajari. Sedangkan menurut Ørngreen (2017, hlm 50) mengatakan bahwa efektivitas bisa diartikan sebagai tindakan keberhasilan peserta didik guna mencapai tujuan tertentu sehingga bisa mendapatkan hasil belajar lebih maksimal. Proses pembelajaran yang efektif meliputi dengan jalan, strategi yang akan digunakan untuk mencapai tujuan tertentu secara cepat dan tepat.

Dari pengertian efektivitas pembelajaran menurut ahli diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa efektivitas pembelajaran merupakan suatu tingkat keberhasilan yang akan dicapai dari penerapan suatu model pembelajaran yang digunakan. Efektivitas pembelajaran bisa diukur dari hasil belajar peserta didik, apabila hasil belajar peserta didik meningkat maka model pembelajaran itu dapat dikatakan efektif, begitupun sebaliknya apabila hasil belajar peserta didik tidak ada peningkatan maka model pembelajaran tersebut bisa dikatakan tidak efektif. Efektivitas pembelajaran juga bisa dilihat dari aktivitas peserta didik didalam pembelajaran, penguasaan konsep, dan juga respon siswa terhadap pembelajaran.

c. Indikator Efektivitas Pembelajaran

Menurut Slavin dalam Tribowo (2015, hlm 7) mengatakan bahwa terdapat 4 indikator yang bisa digunakan untuk mengukur efektivitas pembelajaran, 4 indikator tersebut diantaranya:

1. Mutu pengajaran

Mutu pengajaran merupakan sampai sejauh mana penyajian informasi atau kemampuan membantu peserta didik agar mudah mempelajari materi pembelajaran, serta mutu pembelajaran dapat dilihat dari proses pembelajaran dan hasil belajar.

2. Tingkat pengajaran yang tepat

Tingkat pengajaran yang tepat yaitu sampai sejauh mana guru dapat memastikan peserta didik sudah siap untuk mempelajari materi baru.

3. Insentif

Insentif adalah suatu kegiatan yang dilakukan oleh guru dimana guru harus memastikan peserta didik termotivasi untuk mempelajari bahan ajar yang telah disediakan, serta peserta didik juga termotivasi untuk mengerjakan tugas yang diberikan guru.

4. Waktu

Waktu yaitu sejauh mana peserta didik diberikan waktu yang cukup untuk mempelajari materi yang sedang dipelajari. Pembelajaran dapat dikatakan efektif apalagi peserta didik bisa menyelesaikan pembelajaran sesuai alokasi waktu yang telah ditentukan.

Menurut Yew & Goh (2016, hlm 46) indikator efektivitas pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. Pengorganisasian materi yang baik

Seorang guru harus menyusun serta memilih bahan ajar atau materi yang baik dan sesuai, sehingga dapat terwujud suatu kesatuan materi dalam bentuk bahan ajar yang siap untuk disampaikan kepada siswa dalam kegiatan pembelajaran guna mencapai tujuan.

2. Komunikasi yang efektif

Komunikasi yang efektif merupakan bentuk suatu sikap sehingga adanya hubungan baik antara pemberi pesan (guru) dan penerima pesan (peserta didik).

3. Sikap positif terhadap siswa

Bahwa sikap positif itu dapat memudahkan guru dalam melakukan kegiatan pembelajaran. Siswa yang mempunyai sikap positif terhadap suatu mata pelajaran akan meraih hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang mempunyai sikap negatif kepada mata pelajaran yang diikutinya.

4. Keluwesan didalam pendekatan pembelajaran.

Suatu pembelajaran terpadu yang bersifat fleksibel / luwes, bisa disesuaikan dengan kemampuan dan kebutuhan peserta didik. Serta dapat disesuaikan dengan pengalaman dan pengetahuan siswa, sehingga peserta didik dengan mudah memahami materi pembelajaran.

5. Antusiasme dan penguasaan terhadap materi pembelajaran.

Guru dituntut untuk dapat menguasai materi pelajaran dengan baik, bila telah menguasainya maka materi dapat diorganisasikan secara sistematis dan logis. Namun, penguasaan materi pelajaran saja tidak cukup. Penguasaan tersebut harus diiringi juga dengan semangat serta kemauan untuk memberikan ilmu pengetahuan dan keterampilan kepada para siswa.

6. Pemberian nilai yang objektif

Penilaian harus menggunakan berbagai macam alat penilaian dan sifatnya harus komprehensif. Penilaian tidak hanya menilai aspek kognitif saja, tetapi juga menilai aspek psikomotor dan afektifnya juga.

7. Hasil belajar yang baik .

Dengan adanya ketercapaian hasil belajar yang baik menandakan bahwa suatu pembelajaran tersebut dapat dikatakan efektif.

Menurut Nguyen (2015, hlm 78) mengatakan bahwa pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran yang tepat kepada sasaran yang diinginkan. Baik itu dari segi tujuan pembelajaran ataupun hasil belajar siswa yang meningkat. Indikatornya sebagai berikut:

1. Ketercapaian ketuntasan belajar

Ketercapaian ketuntasan belajar merupakan keberhasilan peserta didik dalam menguasai materi pembelajaran selama satu semester.

2. Ketercapaian keefektifan aktifitas peserta didik.

Ketercapaian keefektifan aktifitas peserta didik adalah suatu pencapaian waktu ideal yang dapat digunakan siswa untuk melakukan segala kegiatan yang sudah ada didalam rencana proses pembelajaran.

3. Ketercapaian efektivitas

Ketercapaian efektivitas merupakan kemampuan seorang guru dalam mengelola pembelajaran didalam kelas, serta bagaimana respon peserta didik atas pembelajaran yang baik.

Dari indikator-indikator efektivitas pembelajaran yang sudah dipaparkan menurut para ahli diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat beberapa indikator yang dapat menunjang efektivitas pembelajaran diantaranya mutu pengajaran yang tepat, pengalokasian waktu yang cukup, komunikasi antar peserta didik dan guru yang baik dan lain sebagainya.

2.1.2 Media belajar

a. Pengertian Media Belajar

Media belajar merupakan alat bantu didalam pembelajaran guna merangsang pikiran, kemampuan dan keteampilan sehingga mendorong peserta didik untuk mau belajar. sedangkan pengertian media belajar menurut para ahli antara lain:

Menurut Gikas & Grant dalam Mohammadi (2018, hlm 35) “media belajar merupakan segala sesuatu yang digunakan manusia untuk menyampaikan pesan. Menurut Bayne (2015, hlm 445) “media belajar adalah komponen sumber belajar dilingkungan peserta didik untuk merangsang pembelajaran peserta didik”. Sedangkan menurut Adhani (2019, hlm 25) “media belajar merupakan sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun non cetak, termasuk teknologi perangkat kertas”.

Berdasarkan pengertian yang telah dijabarkan menurut para ahli diatas, dapat ditarik kesimpulan bahwa media belajar adalah suatu alat bantu dalam kegiatan pembelajaran guna merangsang perasaan, pikiran, serta kemauan belajar dalam diri peserta didik.

b. Manfaat Media Belajar

Adhani (2019, hlm 26) mengatakan bahwa secara khusus media belajar mempunyai manfaat sebagai berikut:

1. Meningkatkan motivasi dan gairah belajar peserta didik. Penggunaan media belajar dalam pembelajaran akan membuat motivasi peserta didik meningkat, sehingga peserta didik akan memperhatikan materi pembelajaran.
2. dapat membantu memudahkan guru dalam mengajar dan memudahkan peserta didik untuk memahami materi pembelajaran.
3. terciptanya pembelajaran yang menyenangkan dan tidak monoton.
4. Pembelajaran suatu konsep/tema yang bersifat abstrak dapat terwujud dengan nyata.
5. Dapat menarik perhatian peserta didik.

Sedangkan menurut Nasution (2019, hlm 177) mengatakan bahwa media belajar memiliki manfaat sebagai berikut:

1. Pembelajaran dapat menarik perhatian peserta didik dan menumbuhkan motivasi belajar peserta didik.
2. Bahan ajar akan lebih jelas maknanya, sehingga peserta didik dapat lebih memahami materi yang disampaikan dan peserta didik dapat menguasai dengan baik tujuan pembelajaran.
3. Adanya metode pembelajaran yang bervariasi.
4. Peserta didik dapat lebih banyak melakukan kegiatan didalam pembelajaran, karena tidak hanya mendengarkan penjelasan dari guru saja, tetapi juga dapat melakukan aktivitas lain seperti mengamati, mencari materi dan lain sebagainya.

Dengan begitu dapat ditarik kesimpulan bahwa, manfaat media pembelajaran dapat menarik perhatian siswa dan dapat meningkatkan motivasi siswa, serta dengan adanya media belajar dapat terciptanya suatu proses pembelajaran yang baik dan menyenangkan.

c. **Klasifikasi Media Belajar**

Terdapat beberapa jenis beberapa jenis media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru didalam kegiatan belajar mengajar diantaranya:

1. Dilihat dari sifatnya, media terbagi menjadi 3 yaitu:
 - a. Media visual, adalah media yang dapat dilihat saja.
 - b. Media auditif, adalah media yang berbentuk suara.
 - c. Media audio visual, adalah media gabungan dari media visual dan auditif, dimana media ini menampilkan suara dan gambar.
2. Dilihat dari cara atau teknik pemakaiannya, media terbagi menjadi 2 yaitu:
 - a. Media yang diproyeksikan seperti film strip, slide, transparansi, dan film.
 - b. Media yang tidak diproyeksikan seperti foto, gambar, dan radio
3. Dilihat dari kemampuan jangkauannya, media terbagi menjadi 2 yaitu:
 - a. Media yang memiliki daya liput luas serta serentak diantaranya tv dan radio.
 - b. Media yang memiliki daya liput terbatas oleh ruang dan waktu diantaranya video, slide film, dan film.

(Nana Sujana & Rivai, 2017, hlm 3-4)

Sedangkan menurut Miarso dalam Nurita (2018, hlm 179) mengatakan bahwa terdapat beberapa macam media pembelajaran diantaranya:

1. Media penyaji, yang terdiri 7 penggolongan yaitu:
 - a. Kelompok satu: gambar diam, bahan cetak, dan grafis.
 - b. Kelompok dua: media proyeksi diam
 - c. Kelompok tiga: media audio
 - d. Kelompok empat: media audio ditambah dengan media visual diam
 - e. Kelompok Lima: film (gambar hidup)
 - f. Kelompok Enam: Televisi
 - g. Kelompok Tujuh: Multimedia
2. Media Objek

Media objek merupakan suatu benda tiga dimensi yang memuat informasi, bukan dalam bentuk penyajian akan tetapi dengan ciri fisiknya seperti berat, ukuran, warna, bentuk, fungsi dan susunan.

3. Media Interaktif

Dengan bantuan media ini peserta didik tidak hanya memperhatikan penyajian atau objek tetapi juga dapat berinteraksi selama mengikuti pembelajaran berlangsung.

Dari klasifikasi diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat beberapa klasifikasi media belajar diantaranya media yang dapat dilihat berupa gambar, media yang dapat didengarkan seperti suara, musik dan lain sebagainya. Serta media belajar gabungan dari keduanya dapat dilihat dan didengar seperti video, film dll sehingga pembelajaran dapat lebih hidup.

2.1.3 Google Classroom

a. Pengertian Google Classroom

Google classroom ialah salah satu bagian dari *google*. *Google classroom* merupakan sebuah aplikasi yang telah dirilis pada tanggal 12

Agustus 2014, namun *google classroom* ini mulai banyak yang menggunakannya pada pertengahan tahun 2015.



Gambar 2.1 Icon Google Classroom

“*Google Classroom* adalah layanan berbasis internet yang disediakan oleh Google sebagai sebuah sistem *e-learning*. *Service* ini didesain untuk membantu pengajar membuat dan membagikan tugas kepada pelajar secara *paperless*” (Utami, 2019, hlm 448). Menurut Herman dalam Hammi (2017, hlm 26) mengatakan bahwa *google classroom* adalah sebuah aplikasi yang bisa menciptakan kelas didalam dunia maya. Selain itu, *google classroom* dapat menjadi sarana pendistribusian tugas-tugas dan menilai tugas-tugas yang dikumpulkan oleh peserta didik. Sedangkan menurut Mohammadi (2018, hlm 38) mengatakan bahwa *google classroom* adalah sebuah media pembelajaran gratis yang meliputi *email*, ruang penyimpanan dan dokumen. *Classroom* didesain guna memudahkan guru dalam mengelola kelas, menghemat waktu, serta meningkatkan komunikasi dengan peserta didik. Sehingga dengan adanya *google classroom* dapat memudahkan peserta didik dan guru untuk terhubung didalam maupun diluar kelas.

Dari pengertian menurut para ahli diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa *google classroom* adalah salah satu media pembelajaran yang dapat memudahkan guru dalam membuat, membagikan materi, serta membagikan tugas kepada peserta didik.

b. Tujuan Google Classroom

Adapun tujuan dari adanya *google classroom* adalah sebagai berikut:

1. “Tujuan dari adanya kelas *google* adalah membuatnya lebih mudah guru untuk mengelola pembelajar dan menyampaikan informasi secara tepat dan akurat kepada siswa” (Fauzan & Arifin, 2019, hlm 6).
2. Abid Azhar & Iqbal dalam Mohammadi (2018, hlm 42) mengatakan bahwa tujuan dari *google classroom* adalah sebagai alat yang bisa digunakan guru dan peserta didik guna menciptakan kelas *online*, dapat menghemat waktu, serta guru dapat memberikan tugas dan memberikan pengumuman yang dapat diakses langsung oleh peserta didik (*real time*) supaya bisa diatur oleh peserta didik tersebut.
3. “Tujuan dari pengenalan *google classroom* peserta didik dapat mengetahui bahwa tidak hanya modul saja yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran tetapi siswa juga dapat belajar mandiri dan termotivasi dengan menggunakan media *google classroom* yang merupakan sistem manajemen pembelajaran untuk sekolah-sekolah dengan tujuan memudahkan pembuatan, pendistribusian dan penilaian tugas secara *paperless*”(Dicicco, 2016, hlm 26).

Dari tujuan yang telah dijabarkan menurut para ahli diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa tujuan adanya *google classroom* adalah untuk memudahkan guru dan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran tanpa adanya tatap muka secara langsung, dan guru juga bisa memberikan tugas serta pengumuman yang dapat diakses oleh peserta didik secara langsung.

c. Kelebihan dan Kekurangan *Google Classroom*

Hikmatiar et al (2020, hlm 4) mengatakan bahwa kelebihan dan kekurangan menggunakan *google classroom* adalah sebagai berikut:

- 1) Kelebihan menggunakan *google classroom* adalah: guru bisa mengontrol peserta didik lebih dari satu kelas secara bersamaan, memudahkan guru untuk memberikan pengumuman, memudahkan guru dan peserta didik, dapat mengirimkan tugas berbentuk *file* maupun video, dan waktu untuk berkomunikasi anatar peserta didik dan guru lebih banyak.
- 2) Kekurangan menggunakan *google classroom* adalah: tidak semua sekolah dapat menggunakan *google classroom* dikarenakan

kecepatan jaringan, masalah jaringan menjadi kendala dalam penggunaan *google classroom*, pengerjaan tugas lebih rentan dijiplak oleh peserta didik yang lain, dan tidak mudah mengontrol peserta didik pada saat menanggapi respon yang disampaikan oleh guru.

Sedangkan menurut Abd Rozak dalam Rahmatullah (2020, hlm 137) mengatakan bahwa kelebihan dan kekurangan *google classroom* ialah:

1) Kelebihan *google classroom*:

1. Proses pengaturan yang cepat

Dengan kecanggihan yang dimiliki oleh *google classroom*. Guru dapat dengan mudah mengakses dan memulai pembelajaran dengan membagikan tugas-tugas yang telah disusun oleh guru.

2. Hemat ruang dan waktu

Guru dapat dengan mudah memberikan tugas kepada peserta didik, dan juga peserta didik dapat mengaksesnya kapan dan dimanapun peserta didik berada. Serta dalam kegiatannya memudahkan guru dalam menilai tugas-tugas yang telah dikerjakan peserta didik.

3. Meningkatkan disiplin para siswa

Dengan menggunakan *google classroom* dapat meningkatkan kedisiplinan peserta didik, dikarenakan peserta didik harus mengikuti aturan yang telah dibuat oleh guru, serta setiap tugas hanya bisa diterima dan dilayani oleh guru melalui aplikasi *google classroom*.

4. Penyimpanan data terpusat

Dalam aplikasi ini semua data dan dokumen tersimpan dengan baik pada tempat yang telah disediakan. Peserta didik dapat menyimpan dokumen dalam folder khusus dengan diberi nama yang mudah diingat oleh peserta didik.

5. Terjangkau, aman dan nyaman

Guru dan peserta didik dapat memiliki aplikasi tersebut tanpa biaya yang mahal, hanya dengan bermodalkan paket internet mereka bisa membuat akun secara gratis. Serta tingkat keamanan yang sudah diatur oleh *google* selama kata sandi aun tidak diketahui oleh pihak lain kecuali penggunanya.

2) Kekurangan *google classroom*

1. Tidak ada sistem *notification* dari aplikasi *google classroom*

Tidak adanya *notification* dari aplikasi tersebut membuat peserta didik harus sering memeriksa apabila ada tugas yang diberikan oleh guru, sehingga peserta didik tidak ketinggalan informasi.

2. Hilang satu hilang seribu

Aplikasi *google classroom* ini selalu tersinkronkan dengan *google drive* sebagai tempat menyimpan *file* atau dokumen. Jika aplikasi untuk membuka tugas tersebut hilang, maka semua data yang disimpan di *google drive* pun akan hilang semua.

Dari penjabaran tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa secanggih apapun suatu produk untuk menunjang proses pembelajaran tentunya memiliki kelebihan dan kekurangan, sebagai konsekuensi dari penggunaan aplikasi tersebut.

2.2 Penelitian Terdahulu

Tabel 2.1
Penelitian Terdahulu

No	Nama dan Tahun Penelitian	Judul Penelitian	Tempat Penelitian	Pendekatan dan Metode Penelitian	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1.	Rahmawati Sarizki Habie (2018)	Efektivitas Penggunaan Google Classroom Berbasis Easy Adjustment terhadap Peningkatan Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Siswa Kelas X Akuntansi di SMK Negeri 7 Yogyakarta	Yogyakarta	Pendekatan penelitian: Kuantitatif Metode penelitian: eksperimen semu	Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) ada perbedaan efektivitas penggunaan google classroom berbasis easy adjustment pada kelas eksperimen dan	Variabel X <i>google classroom</i>	1. Variabel Y motivasi belajar dan hasil belajar 2. Subjek penelitian

					pembelajaran konvensional pada kelas kontrol dalam meningkatkan motivasi belajar siswa akuntansi		
2.	Boyoh, Amanda (2016)	Analisis Efektivitas <i>Google Classroom</i> Guna Mendukung Kegiatan Belajar Mengajar di Universitas Klabat	Manado	Pendekatan penelitian: Kualitatif Metode penelitian: Deskriptif	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa ada pengaruh signifikan dari media <i>google classroom</i> terhadap efektifitas pembelajaran.	1. Variabel X <i>google classroom</i> 2. Menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif	1. Subjek penelitian 2. Objek penelitian

3.	Isna Normalita Sari (2019)	Pengaruh Penggunaan Google classroom Terhadap Efektivitas Pembelajaran Mahasiswa Universitas Islam Indonesia	Yogyakarta	Pendekatan penelitian: Kualitatif Metode penelitian: <i>purposive sampling</i>	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</i>	3. Variabel X <i>google classroom</i> 4. Menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif	3. Subjek penelitian 4. Objek penelitian
----	----------------------------	--	------------	--	--	---	---

					<i>Classroom</i> tidak berperan sebagai variabel intervening		
--	--	--	--	--	--	--	--

2.3 Kerangka Pemikiran

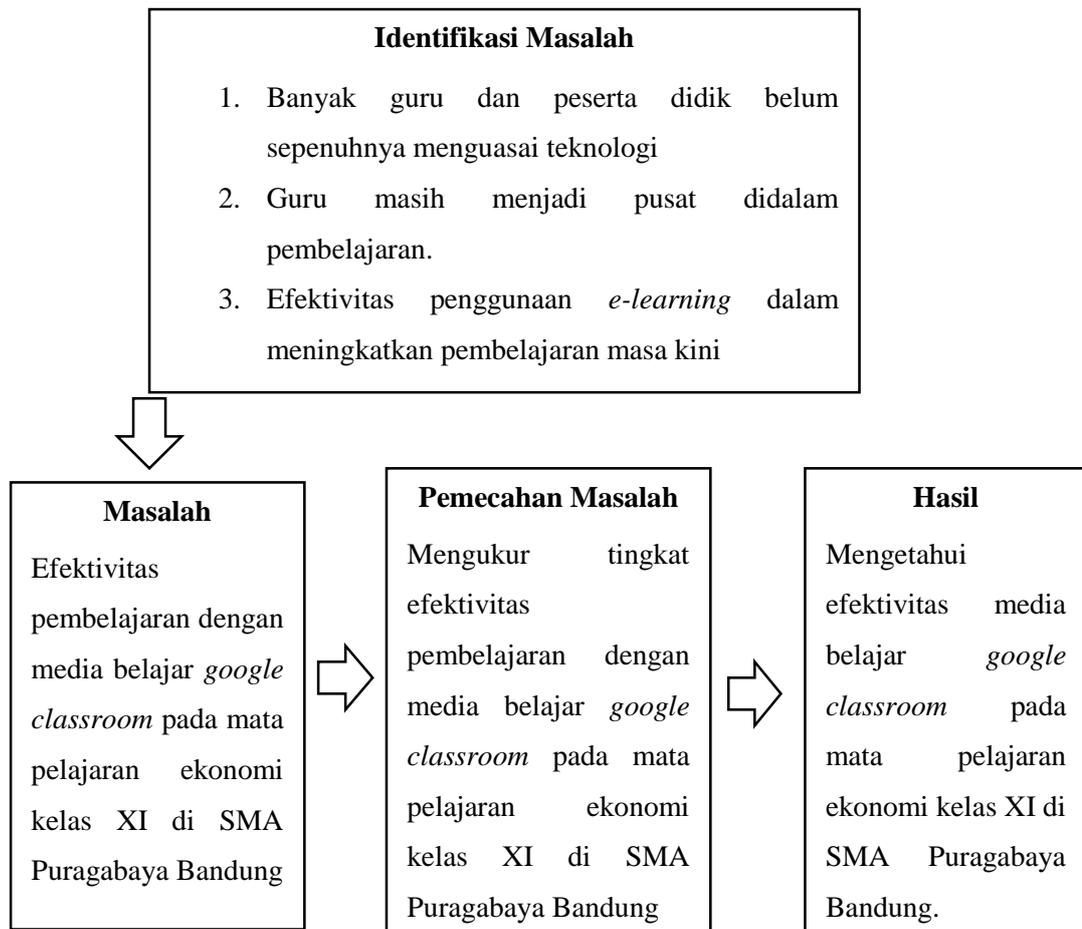
Pada saat ini dengan adanya kebijakan pemerintah yang secara mendadak memindahkan kegiatan belajar mengajar dari sekolah menjadi pembelajaran yang dilakukan dirumah atau disebut juga *Study From Home (SFH)* pasca pandemic covid-19 ini, memaksa guru harus berinovasi dengan memanfaatkan media pembelajaran yang ada. Inovasi dalam pembelajaran adalah salah satu solusi yang dapat didesain dan dilaksanakan oleh guru dengan memaksimalkan media yang tersedia seperti media daring (*online*). Salah satu pemanfaatan pembelajaran daring tersebut adalah dengan menggunakan metode *e-learning*. menurut Menurut Clark & Mayer dalam Hanum (2013, hlm 92) “E-learning merupakan salah satu bentuk model pembelajaran yang difasilitasi dan didukung pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi”.

Penggunaan teknologi secara daring ini bukan tanpa masalah, bahkan hingga saat ini masih banyak guru-guru di sekolah yang belum mengetahui mengenai penggunaan pembelajaran secara daring tersebut, serta masih banyak juga peserta didik yang belum sepenuhnya menguasai teknologi, hal ini dikarenakan tidak semua peserta didik terbiasa menggunakan teknologi dalam kehidupan sehari-harinya, dan juga keterbatasan fasilitas yang dimiliki peserta didik dirumah juga menjadi penghambat proses pembelajaran secara *online*.

Sistem *e-learning* yang banyak digunakan didalam dunia pendidikan terdapat bermacam-macam, salah satu yang paling banyak digunakan disekolah-sekolah pada saat ini adalah *google classroom*. “*Google Classroom* adalah layanan berbasis internet yang disediakan oleh Google sebagai sebuah sistem *e-learning*. *Service* ini didesain untuk membantu pengajar membuat dan membagikan tugas kepada pelajar secara *paperless*” (Utami, 2019, hlm 448). Sehingga dengan adanya *google classroom* dapat memudahkan guru untuk mengelompokan setiap tugasnya tanpa harus menggunakan kertas. Terlebih lagi *google classroom* juga membuat siswa nantinya bisa belajar, menyimak dan mengirimkan tugas dengan jarak jauh dan menjadikan pembelajaran lebih efektif.

Efektivitas dalam pembelajaran itu sangat penting, dikarenakan akan berpengaruh terhadap proses belajar mengajar dan juga hasil belajar yang akan diperoleh siswa. Menurut Miarso dalam Rohmawati (2015, hlm 16) mengatakan “efektivitas pembelajaran adalah salah satu standart mutu pendidikan dan sering kali diukur dengan tercapainya tujuan, atau dapat juga diartikan sebagai ketetapan dalam mengelola suatu situasi”.

Berdasarkan hal diatas penelitian mengkonsep kerangka pemikiran sebagai berikut:



Gambar 2.2

Kerangka Pemikiran

2.4 Asumsi dan Hipotesis Penelitian

a. Asumsi

Asumsi merupakan titik tolak pemikiran yang kebenarannya diterima peneliti, dimana asumsi tersebut berfungsi sebagai landasan bagi

perumusan hipotesis (FKIP UNPAS, 2020, hlm 22). Berdasarkan definisi diatas peneliti mengajukan asumsi sebagai berikut:

- a. Siswa mendapatkan materi pembelajaran ekonomi sesuai dengan kurikulum yang sama.
- b. Guru ekonomi dianggap memiliki kemampuan dan keterampilan dalam menerapkan media pembelajaran *google classroom* pada mata pelajaran ekonomi.

b. Hipotesis

Hipotesis adalah adalah jawaban sementara dari masalah atau sub masalah yang secara teori telah ada didalam kerangka pemikiran dan masih harus diuji kebenarannya secara empiris. Dengan adanya uji hipotesis peneliti bisa menolak atau menerima hipotesis yang diajukan (FKIP UNPAS, 2020, hlm 22). Berdasarkan definisi diatas peneliti mengajukan hipotesis sebagai berikut:

H_a = *Google classroom* efektif digunakan sebagai media belajar pada mata pelajaran ekonomi kelas XI di Puragabaya Bandung.

H_0 = *Google classroom* tidak efektif digunakan sebagai media belajar pada mata pelajaran ekonomi kelas XI di SMA Puragabaya Bandung.