

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN

A. Kajian Teori

1. Pengertian Pembelajaran Daring Melalui *Google Classroom*

Menurut Komalasari (2010, hlm. 3) “Pembelajaran dapat di definisikan sebagai suatu sistem dan proses membelajarkan subjek didik/pembelajaran yang di rencanakan atau di desain, dilaksanakan, dan di evaluasi secara sistematis agar subjek didik/pembelajaran dapat mencapai tujuan-tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien.” Pembelajaran pada hakikatnya adalah suatu proses, yaitu proses mengatur, mengorganisasi lingkungan yang ada di sekitar peserta didik sehingga dapat menumbuhkan dan mendorong peserta didik melakukan proses belajar (Pane 2017, hlm. 334). M. Sobry Sutikno dalam Wardani (2014, hlm. 11) mengatakan bahwa pembelajaran adalah segala upaya yang dilakukan oleh guru atau seorang pendidik agar terjadi proses belajar pada diri siswa. Gagne dalam Nur (2014, hlm. 7) “Pembelajaran adalah serangkaian aktivitas yang sengaja diciptakan dengan maksud untuk memudahkan terjadinya proses belajar.” Dari pengertian-pengertian yang di atas dapat dikatakan bahwa pembelajaran adalah suatu proses interaksi antar peserta didik dengan guru yang telah di rencanakan atau di desain secara sistematis sehingga dapat mencapai tujuan-tujuan pembelajaran yang di inginkan. Pembelajaran biasanya dilakukan secara langsung di sekolah, namun pada pembelajaran pun dapat dilakukan secara jarak jauh melalui pembelajaran dalam jaringan atau yang sering disebut daring.

Keengwe & Georgina dalam Khusniyah (2019, hlm. 21) bahwa sebuah perkembangan teknologi dapat memberikan perubahan terhadap pelaksanaan pengajaran dan pembelajaran yang dapat dicapai melalui jaringan. Menurut Bilfaqih & Qomarudin (2015, hlm. 1) “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 yang tidak terbatas.” Menurut Tafqihan dalam Radita (2018, hlm. 35) “Pembelajaran dalam jaringan dapat digunakan sebagai alternatif ketika kegiatan pembelajaran tidak dapat dilaksanakan sebagaimana mestinya baik melalui aktivitas belajar *synchronous* misalnya melalui *video converence*

atau *live chat*, maupun *asynchronous* melalui kegiatan pembelajaran yang telah dirancang dalam sistem pembelajaran *online*.” Thorne dalam Kuntarto (2017, hlm. 102) bahwa pembelajaran daring adalah sebuah pembelajaran yang menggunakan teknologi multimedia, kelas virtual, CD ROM, *streaming video*, pesan suara, *email* dan telepon konferensi, teks *online* animasi, dan *video streaming online*. Dengan pengertian yang ada di atas, maka dapat dikatakan bahwa pembelajaran daring adalah pembelajaran yang menggunakan perkembangan teknologi dan jaringan internet, seperti pembelajaran menggunakan video, *live chat*, atau aplikasi belajar yang dapat menunjang pembelajaran jarak jauh. Dalam pembelajaran daring terdapat banyak aplikasi yang dapat menunjang pembelajaran daring salah satunya adalah *Google Classroom*.

Google Classroom adalah sebuah aplikasi yang dapat mengakses pembelajaran *online* seperti layaknya berada di kelas. Menurut Abdul Barir Hakim dalam Ernawati (2018, hlm. 15) “*Google Classroom* adalah layanan yang berbasis internet yang di sediakan oleh *Google* sebagai sebuah system *e-learning* atau pembelajaran daring”. Pada website resmi dari *Google* dalam Afrianti (2018, hlm. 11) mengatakan bahwa aplikasi *Google Classroom* merupakan sebuah alat produktivitas yang di desain untuk memudahkan guru dalam menghemat waktu, mengelola kelas dan meningkatkan komunikasi dengan peserta didik. Adanya *Google Classroom* ini dapat memudahkan peserta didik dan guru untuk saling terhubung di dalam dan di luar sekolah. Herman dalam Nurfiyanti (2019, hlm. 51) menjelaskan bahwa *Google Classroom* menggunakan kelas tersedia bagi siapa saja yang memiliki *Google Apps for Education*, serangkaian alat produktivitas gratis termasuk gmail, dokumen, dan *drive*. Dengan ada pengertian-pengertian para ahli dapat dikatakan bahwa *Google Classroom* adalah sebuah layanan yang disediakan oleh *Google* sebagai sistem pembelajaran *online* yang dapat diakses oleh guru dan peserta didik dalam memudahkan komunikasi, memperoleh teori walaupun tidak secara tatap muka.

Berdasarkan definisi yang telah dijelaskan di atas, maka dapat dikatakan bahwa pembelajaran daring melalui *Google Classroom* adalah pembelajaran yang dilakukan tanpa tatap muka secara langsung dengan menyelenggarakan kelas secara daring atau *online* melalui *Google Classroom* yang dapat dilaksanakan

dimanapun dan kapanpun juga dapat memberikan kemudahan untuk guru dan peserta didik dalam melakukan kegiatan proses pembelajaran.

2. Tujuan Pembelajaran Daring Melalui *Google Classroom*

Tujuan pembelajaran pada dasarnya adalah sebuah harapan yang telah di tentukan, Hamzah B. Uno dalam Puspita (2012, hlm. 14) bahwa tujuan pembelajaran merupakan dasar untuk mengukur hasil pengajaran, yang dapat dijadikan landasan dalam menentukan strategi pembelajaran. Robert F. Mager dalam Puspita (2012, hlm. 14) mengatakan bahwa tujuan pembelajaran adalah perilaku yang hendak dicapai atau yang dapat dikerjakan oleh siswa pada kondisi dan tingkat kompetensi tertentu. Menurut H. Daryanto dalam Agung (2012, hlm. 12) “Tujuan pembelajaran adalah tujuan yang menggambarkan pengetahuan, kemampuan, keterampilan, dan sikap yang harus dimiliki siswa sebagai akibat dari hasil pembelajaran yang dinyatakan dalam bentuk tingkah laku yang dapat diamati dan diukur”. Di jelaskan juga oleh Oemar Hamalik dalam Puspita (2012, hlm. 14) bahwa tujuan pembelajaran adalah suatu deskripsi menyerupai tingkah laku yang diharapkan tercapai siswa setelah berlangsung pembelajaran. Pada pemaparan yang di atas maka dapat dikatakan bahwa tujuan pembelajaran adalah sebuah perilaku dan harapan yang hendak di capai oleh peserta didik pada kondisi dan tingkat kompetensi tertentu.

Menurut Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI dalam Mustofa, Chodzirin, & Sayekti (2019, hlm. 153) tujuan pembelajaran dalam jaringan adalah sebagai berikut:

1. Meningkatkan ketersediaan layanan pendidikan
2. Meningkatkan keterjangkauan layanan pendidikan
3. Meningkatkan kualitas/mutu dan relevansi layanan pendidikan
4. Meningkatkan kesamaan dalam mendapatkan mutu layanan pendidikan
5. Meningkatkan kepastian/keterjaminan mendapatkan mutu layanan pendidikan yang baik.

Menurut Bilfaqih & Qomarudin (2015, hlm. 4) “Secara umum, Pembelajaran Daring bertujuan memberikan layanan pembelajaran bermutu secara dalam jaringan (daring) yang bersifat masif dan terbuka untuk menjangkau audiens yang lebih banyak dan lebih luas”.

Menurut Hardiyani dalam Gunawan (2018, hlm. 341) *Google Classroom* bertujuan agar pembelajaran akan lebih mudah direalisasikan dan sarat kebermaknaan. Oleh karena itu, penggunaan *Google Classroom* ini sesungguhnya dapat mempermudah guru dalam mengelola pembelajaran dan menyampaikan informasi secara tepat dan akurat kepada siswa. Menurut Sabran & Sabara (2019, hlm. 122) bahwa *Google Classroom* adalah aplikasi yang dibuat oleh *google* yang bertujuan untuk membantu guru dan peserta didik apabila kedua hal tersebut berhalangan, mengorganisasi kelas serta berkomunikasi dengan mahasiswa didik tanpa harus terikat dengan jadwal kuliah di kelas. Pada definisi tersebut maka dapat dikatakan bahwa *Google Classroom* mempunyai tujuan dalam mempermudah guru dan peserta didik dalam melakukan pembelajaran dan menyampaikan informasi mengenai pembelajaran tanpa harus bertatap muka.

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 melakukan kegiatan proses pembelajaran.

3. Manfaat Pembelajaran Daring Melalui *Google Classroom*

Sukmadinata dalam Widayati (2012, hlm. 6) mengidentifikasi pembelajaran memiliki 4 manfaat, yaitu: 1) Memudahkan dalam mengkomunikasikan maksud kegiatan belajar mengajar kepada siswa, sehingga siswa dapat melakukan perbuatan belajarnya secara lebih mandiri. 2) Memudahkan guru memilih dan menyusun bahan ajar. 3) Membantu memudahkan guru menentukan kegiatan belajar dan media pembelajaran. 4) Memudahkan guru mengadakan penilaian.

Menurut Bilfaqih & Qomarudin (2015, hlm. 4) pembelajaran daring mempunyai manfaat, yaitu:

- a. Meningkatkan mutu pendidikan dan pelatihan dengan memanfaatkan multimedia secara efektif dalam pembelajaran.
- b. Meningkatkan keterjangkauan pendidikan dan pelatihan yang bermutu melalui penyelenggaraan pembelajaran dalam jaringan.
- c. Menekan biaya penyelenggaraan pendidikan dan pelatihan yang bermutu melalui pemanfaatan sumber daya bersama.

Manfaat pembelajaran daring menurut Bates dan Wulf dalam Mustofa, Chodzirin, & Sayekti (2019, hlm. 154) terdiri atas 4 hal, yaitu:

1. Meningkatkan kadar interaksi pembelajaran antara peserta didik dengan guru atau instruktur (enhance interactivity),
2. Memungkinkan terjadinya interaksi pembelajaran dari mana dan kapan saja (time and place flexibility),
3. Menjangkau peserta didik dalam cakupan yang luas (potential to reach a global audience),
4. Mempermudah penyempurnaan dan penyimpanan materi pembelajaran (easy updating of content as well as archivable capabilities).

Menurut Andika (2019, hlm. 553) aplikasi *Google Classroom* bermanfaat dalam memudahkan para guru dalam membuat dan membagikan tugas secara cepat dan mempersingkat waktu, begitu pun dengan peserta didik akan lebih mudah mengerjakan tugas dimanapun dan kapan pun.

Menurut oleh Pratama dalam Utami (2019, hlm. 498), *Google Classroom* mempunyai manfaat yaitu:

- a) Penyiapan yang mudah, guru dapat menambahkan siswa langsung atau berbagi kode dengan kelasnya untuk bergabung
- b) Hemat waktu, alur tugas yang sederhana dan tanpa kertas memungkinkan pengajar membuat, memeriksa dan menilai tugas dengan cepat di satu tempat
- c) Meningkatkan pengorganisasian, siswa dapat melihat semua tugasnya dilaman tugas dan semua materi secara otomatis disimpan ke dalam folder di *Google Drive*
- d) Meningkatkan komunikasi, kelas memungkinkan guru untuk mengirim pengumuman dan memulai diskusi secara langsung
- e) Terjangkau dan aman, *Google Classroom* tidak mengandung iklan, tidak pernah menggunakan konten pengguna atau data mahasiswa untuk iklan dan bersifat gratis.

Menurut Nurdin (2019, hlm. 135) *Google Classroom* dapat bermanfaat dalam penyiapan aplikasi/pemasangan aplikasi, waktu penggunaan, pengorganisasian, komunikasi dan keamanan *Google Classroom* sangat efisien terhadap penggunaan biaya, material, sarana prasarana, dan penggunaannya sendiri. Pada pengertian tersebut maka dapat dikatakan bahwa *Google Classroom* mempunyai manfaat

yang dapat memudahkan guru dan peserta didik dalam memperoleh pembelajaran dan dapat terjangkau oleh peserta didik dengan aman.

Pengertian di atas, maka manfaat pada pembelajaran daring melalui Google Classroom ini dapat mempermudah guru dan peserta didik dalam melakukan proses pembelajaran secara jarak jauh dengan aman dan terjangkau selayaknya seperti pembelajaran langsung di dalam sekolah.

4. **Karakteristik Pembelajaran Daring Melalui *Google Classroom***

Menurut Shafa (2014, hlm. 86) “Karakteristik pembelajaran pada setiap satuan pendidikan terkait erat pada Standar Kompetensi Lulusan dan Standar Isi. Standar Kompetensi Lulusan memberikan kerangka konseptual tentang sasaran pembelajaran yang harus dicapai. Standar Isi memberikan kerangka konseptual tentang kegiatan belajar dan pembelajaran yang diturunkan dari tingkat kompetensi dan ruang lingkup materi.”

Berdasar tren yang berkembang, Pembelajaran Daring menurut Bilfaqih & Qomarudin (2015, hlm. 5) memiliki karakteristik yang utama sebagai berikut:

1. Daring

Pembelajaran Daring adalah pembelajaran yang diselenggarakan melalui jejaring web. Setiap mata kuliah/pelajaran menyediakan materi dalam bentuk rekaman video atau slideshow, dengan tugas-tugas mingguan yang harus dikerjakan dengan batas waktu pengerjaan yang telah ditentukan dan beragam sistem penilaian.

2. Masif

Pembelajaran Daring adalah pembelajaran dengan jumlah partisipan tanpa batas yang diselenggarakan melalui jejaring web. Kuliah perdana edX diikuti oleh 370.000 siswa. Coursera yang diluncurkan Januari 2012, pada November 2012 sudah memiliki murid lebih dari 1,7 juta tumbuh lebih cepat dibanding Facebook.

3. Terbuka

Sistem Pembelajaran Daring bersifat terbuka dalam artian terbuka aksesnya bagi kalangan pendidikan, kalangan industri, kalangan usaha, dan khalayak masyarakat umum. Dengan sifat terbuka, tidak ada syarat pendaftaran khusus bagi pesertanya. Siapa saja, dengan latar belakang apa saja

dan pada usia berapa saja, bisa mendaftar. Hak belajar tak mengenal latar belakang dan batas usia.

Menurut Nursalam dalam Muntinah (2015, hlm. 140) pembelajaran daring melalui *Google Classroom* mempunyai empat karakteristik, yaitu:

1. Memanfaatkan jasa teknologi elektronik.
2. Memanfaatkan keunggulan komputer (digital media dan computer networking)
3. Menggunakan bahan ajar yang bersifat mandiri (self learning materials) kemudian disimpan di komputer, sehingga dapat diakses oleh dosen dan mahasiswa kapan saja dan dimana saja.
4. Memanfaatkan jadwal pembelajaran, kurikulum, hasil kemajuan belajar, dan hal-hal yang berkaitan dengan administrasi pendidikan dapat dilihat setiap saat di komputer.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa karakteristik pembelajaran daring melalui *Google Classroom* ini sangat fleksibel karena pembelajaran dapat dilakukan kapan saja serta mudah diakses oleh siapa saja dan di mana saja.

5. Komponen Pembelajaran Daring Melalui *Google Classroom*

Pada proses pembelajaran tidak terlepas dari komponen-komponen yang ada di dalamnya, menurut Moedjiono dan Dimiyati dalam Lestari (2012, hlm. 16) komponen pembelajaran terdiri dari:

1) Peserta didik

Peserta didik adalah manusia yang mempunyai perasaan dan fikiran serta keinginan atau aspirasi. Peserta didik pun mempunyai kebutuhan dasar yang harus dipenuhi yaitu sandang, pangan, papan, kebutuhan akan aman kebutuhan untuk mendapatkan pengakuan, dan kebutuhan untuk mengaktualisasi dirinya sesuai dengan potensinya.

2) Guru

Guru merupakan pemegang peranan sentral proses belajar mengajar. Guru yang setiap hari berhadapan langsung dengan siswa termasuk karakteristik yang berkaitan dengan proses belajar mengajar.

3) Materi/isi

Materi pembelajaran adalah suatu pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang harus dikuasai peserta didik dalam rangka memenuhi standar kompetensi yang ditetapkan.

4) Tujuan Pembelajaran

Tujuan pembelajaran memberikan petunjuk untuk memilih isi mata pelajaran, menata urutan topik-topik, mengalokasikan waktu, petunjuk dalam memilih alat-alat bantu pengajaran dan prosedur pengajaran, serta menyediakan ukuran (standar) untuk mengukur prestasi belajar siswa.

5) Metode Pembelajaran

Metode pembelajaran adalah sebuah cara yang digunakan guru dalam mengadakan interaksi atau hubungan dengan siswa pada saat berlangsungnya pembelajaran.

6) Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan seperangkat alat bantu atau pelengkap yang digunakan oleh guru atau pendidik dalam rangka berkomunikasi dengan siswa atau peserta didik.

7) Evaluasi Pembelajaran

Evaluasi pembelajaran merupakan proses memberikan atau menentukan nilai kepada objek tertentu berdasarkan suatu kriteria tertentu.

Komalasari (2010, hlm. 3) bahwa pembelajaran mempunyai komponen yang terorganisasi antara lain yaitu tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, strategi dan metode pembelajaran, media pembelajaran, pengorganisasian kelas, evaluasi pembelajaran, dan tindak lanjut pembelajaran (remedial dan pengayaan). Berdasarkan penjelasan, komponen pembelajaran dapat diartikan sebagai seperangkat alat atau cara dari berbagai proses yang kemudian dapat menjadi satu kesatuan yang utuh dalam sebuah pembelajaran demi tercapainya suatu tujuan pembelajaran yang sudah di tentukan.

Menurut Laelasari, dkk (2016, hlm. 10) Komponen-komponen pembelajaran dalam jaringan dikembangkan dengan tujuan untuk memudahkan peserta didik belajar lebih mudah. Komponen-komponen tersebut antara lain:

5. Informasi, disampaikan dibuat menarik dengan memperhatikan penggunaan gambar dan animasi, komposisi tampilan, serta komunikasi yang mudah.
6. Materi, dikemas menarik sehingga materi mudah diserap oleh peserta didik. Materi dapat dalam bentuk *e-book*, simulasi, animasi.
7. Penilaian, soal-soal dikembangkan untuk mengukur kemampuan peserta didik. Penilaian dilaksanakan dalam bentuk latihan soal, quiz, ulangan harian, uts dan uas. Pelaksanaan penilaian dapat dilakukan dengan cara terbuka dan tertutup. Terbuka dalam pengertian penilaian dilakukan dimanapun selama dapat mengakses internet dan tertutup dalam pengertian penilaian dilakukan di suatu lokasi tertentu untuk menghindari kemungkinan soal-soal yang dikerjakan orang lain.
8. Interaksi dalam pembelajaran, dikembangkan untuk meningkatkan wawasan peserta didik. Interaksi ini dapat dikembangkan melalui forum diskusi.

Herma dalam Hammi (2017, hlm. 27) menjelaskan bahwa *Google Classroom* menggunakan kelas tersedia bagi siapa saja yang memiliki *Google Apps for Education*, serangkaian alat produktivitas gratis termasuk gmail, dokumen, dan *drive*.

Berdasarkan pada pengertian di atas maka dapat dikatakan bahwa komponen pembelajaran daring melalui *Google Classroom* saling berkaitan dan tidak akan berjalan jika satu komponen pendukung tersebut tidak ada, maka dari itu komponen-komponen ini memiliki peran yang penting dalam pembelajaran daring melalui *Google Classroom*.

6. Fitur Pembelajaran Daring Melalui *Google Classroom*

Google Classroom dilengkapi dengan beberapa fitur yang dapat memudahkan penggunanya dalam melakukan komunikasi dan melakukan pembelajaran jarak jauh. Melalui halaman <https://classroom.google.com> fitur tersebut diantaranya adalah:

9. Classwork (Tugas Kelas)

Pada fitur ini, guru dapat memberikan berupa tugas, tugas kuis, pertanyaan, dan dan memberikan materi pada fitur ini. Siswa pun dapat melihat tugas, pertanyaan dan materi yang telah diberikan oleh guru.

10. Penilaian (Grading)

Pada fitur ini, *Google Classroom* mendukung banyak cara penilaian yang berbeda sehingga guru dapat menilai dan memiliki opsi untuk memantau kemajuan setiap siswa pada tugas di mana mereka dapat membuat komentar dan mengedit.

11. Forum

Pada fitur ini, guru dan siswa dapat berkomunikasi dengan guru, seperti dalam memosting pengumuman yang telah diposting oleh guru ke aliran kelas yang dapat dikomentari oleh siswa yang memungkinkan komunikasi antar dua arah antara guru dan siswa. Siswa juga dapat memosting ke kelas tetapi tidak akan setinggi prioritas sebagai pengumuman oleh guru dan dapat dimoderasi. Berbagai jenis media dari produk *Google* seperti video *YouTube* dan file *Google Drive* dapat dilampirkan ke pengumuman dan pos untuk berbagi konten.

12. Arsip pembelajaran

Pada fitur ini, dapat digunakan untuk mengarsipkan kursus atau kelas pada akhir semester atau tahun. Seperti kursus diarsipkan, maka akan dihapus dari beranda dan ditempatkan di area kelas Arsip untuk membantu para guru mengatur kelas mereka saat ini. Saat sebuah kursus diarsipkan, guru dan siswa dapat melihatnya, tetapi tidak akan dapat mengubahnya hingga dipulihkan.

13. Aplikasi seluler

Aplikasi seluler *Google Classroom*, diperkenalkan pada Januari 2015, tersedia untuk perangkat iOS dan Android. Aplikasi memungkinkan pengguna mengambil foto dan melampirkannya ke tugas mereka, berbagi file dari aplikasi lain, dan mendukung akses offline.

14. Privasi (*privacy*)

Pada fitur *privacy* dalam *Google Classroom* bertanggung jawab dalam menjaga keamanannya. *Google* merancang dan mengoperasikan sendiri server serta layanan *platform* yang aman bagi pengguna *Google Classroom*.

Semua fitur tersebut dapat digunakan oleh guru selama pembelajaran. Guru dapat dengan mudah mempelajari penggunaan dengan belajar secara mandiri dengan melihat di *Google support* pada *Google Classroom*. Cara akses dan penggunaan dibedakan berdasarkan *platform* yang digunakan seperti komputer, telepon genggam berbasis android dan IOS.

7. Langkah-langkah Pembelajaran Daring Melalui *Google Classroom*

Langkah-langkan pembelajaran daring melalui *Google Classroom* pada pelajaran ekonomi bisnis, yaitu:

- 1) Guru memberikan salam dan menanyakan kabar siswa di dalam *Google Classroom* pada di kolom forum
- 2) Guru menyampaikan cakupan materi dan penjelasan uraian kegiatan sesuai silabus pada meu forum *Google Classroom*,
- 3) Guru memberikan video materi ajar kepada peserta didik pada menu tugas kelas, materi dan tugas *Google Classroom*
- 4) Guru memberikan materi tentang konsep ilmu ekonomi dan perkembangannya
- 5) Peserta didik diberikan kesempatan oleh guru untuk bertanya dan berdiskusi pada pembelajaran melalui *Google Classroom*
- 6) Guru memberikan tugas pada menu tugas *Google Classroom*
- 7) Siswa membahas tugas bersama guru dan siswa lainnya terkait dengan tugas yang telah diberikan oleh guru pada menu materi dan tugas *Google Classroom*
- 8) Guru menyimpulkan pembelajaran yang telah dilakukan pada menu forum *Google Classroom*
- 9) Guru mengevaluasi proses pembelajaran.
- 10) Guru menginformasikan rencana kegiatan pembelajaran untuk pertemuan berikutnya serta menutup pembelajaran melalui *Google Classroom*.

8. Kelebihan dan Kekurangan Pembelajaran Daring Melalui *Google Classroom*

Setiap strategi dalam pembelajaran tentunya memiliki kelebihan dan kekurangan, seperti pada pembelajaran dalam jaringan yang mempunyai kelebihan dan kekurangan yang ada. Berikut ini adalah kelebihan dari

pembelajaran dalam jaringan menurut Wahjudik dalam Laelasari, dkk (2016, hlm. 12), yaitu:

15. Tersedianya fasilitas *e-moderating*, dimana pendidik dan peserta didik dapat berkomunikasi secara mudah melalui itu dilakukan internet secara reguler atau kapan saja kegiatan berkomunikasi dilakukan tanpa dibatasi oleh jarak, tempat dan waktu;
16. Pendidik dan peserta didik dapat menggunakan bahan ajar yang terstruktur dan terjadwal melalui internet;
17. Peserta didik dapat belajar melalui bahan ajar setiap saat dan dimana saja karena bahan ajar tersimpan di komputer;
18. Bila peserta didik memerlukan tambahan informasi yang berkaitan dengan bahan yang dipelajarinya, peserta didik dapat mencari di internet;
19. Pendidik dan peserta didik dapat melakukan diskusi melalui internet yang dapat diikuti dengan jumlah peserta yang banyak;
20. Berubahnya peran peserta didik dari pasif menjadi aktif;
21. Relatif lebih efisien, bagi mereka yang tinggal jauh dari lembaga pendidikan.

Janzen M dan Mary dalam Ernawati (2018, hlm. 18) kelebihan dari *Google Classroom* antara lain, yaitu:

- a) Mudah digunakan: sangat mudah digunakan. Desain *Google Kelas* sengaja menyederhanakan antarmuka instruksional dan opsi yang digunakan untuk tugas pengiriman dan pelacakan, komunikasi dengan keseluruhan kursus atau individu.
- b) Menghemat waktu: ruang kelas *google* dirancang untuk menghemat waktu. Ini mengintegrasikan dan mengoptimisasi penggunaan aplikasi *google* lainnya, termasuk dokumen, *slide*, dan *spreadsheet*, proses pemberian distribusi dokumen, penilaian, penilaian formatif, dan umpan balik disederhanakan.
- c) Berbasis *cloud*: *Google Classroom* menghadirkan teknologi yang lebih profesional dan otentik untuk digunakan dalam lingkungan belajar karena aplikasi *google* mewakili sebagian besar alat

komunikasi perusahaan berbasis *cloud* yang digunakan diseluruh angkatan kerja profesional.

- d) Fleksibel: aplikasi ini mudah diakses dan dapat digunakan oleh instruktur dan peserta didik di lingkungan belajar tatap muka dan lingkungan *online* sepenuhnya. Hal ini memungkinkan para pendidik untuk mengeksplorasi dan memengaruhi metode pembelajaran yang dibalik lebih mudah serta mengotomatisasi dan mengatur distribusi dan pengumpulan tugas dan komunikasi dalam beberapa milieus instruksional.
- e) Gratis: *google* kelas sendiri sudah dapat digunakan oleh siapapun untuk membuka kelas di *google* kelas asalkan memiliki akun gmail dan bersifat gratis. Selain itu dapat mengakses semua aplikasi lainnya, seperti *Drive, Document, Spreadsheets, Slides*, dll. Cukup mendaftar ke akun *google*.
- f) Ramah seluler: *Google Classroom* dirancang agar responsive. Mudah digunakan pada perangkat *mobile* manapun. Akses *mobile* ke materi pembelajaran yang menarik dan mudah untuk berinteraksi sangat penting dalam lingkungan belajar terhubung web saat ini.

Dengan adanya penjelasan mengenai kelebihan dari pembelajaran daring dan *Google Classroom*. Maka pada pembelajaran daring melalui *Google Classroom* mempunyai beberapa kelebihan, antara lain:

- a. Pada pembelajaran daring melalui *Google Classroom* sangat mempermudah peserta didik dan siswa dalam menunjang pembelajaran jarak jauh.
- b. Pembelajaran daring melalui *Google Classroom* ini fleksibel dapat digunakan kapan saja dan dimana saja
- c. Penggunaan pada pembelajaran *Google Classroom* ini gratis sehingga peserta didik bisa mengakses tanpa ada bayaran
- d. Guru dan peserta didik dapat berinteraksi dengan mudah melalui *Google Classroom*

Pembelajaran daring melalui *Google Classroom* pun mempunyai kekurangan yang ada. Menurut Wahjudik dalam Laelasari, dkk (2016, hlm. 13) terdapat kekurangan yang dimiliki pada pembelajaran daring, yaitu:

- a. Kurangnya interaksi antara pendidik dan peserta didik atau bahkan antar peserta didik sehingga memperlambat terbentuknya nilai dalam proses belajar mengajar;
- b. Kecenderungan mengabaikan aspek akademik atau aspek sosial dan sebaliknya mendorong aspek bisnis atau komersial;
- c. Peserta didik yang tidak memiliki motivasi belajar yang tinggi cenderung gagal;
- d. Harus memiliki fasilitas internet yang baik;

Menurut Ernawati (2018, hlm. 19) *Google Classroom* mempunyai tiga kekurangan, yaitu:

- a. *Google Classroom* yang berbasis *web* mengharuskan siswa dan guru untuk berkoneksi dengan internet
- b. Pembelajaran berupa individual sehingga mengurangi pembelajaran sosial peserta didik
- c. Membutuhkan spesifik *hardware*, *software* dan jaringan internet yang tinggi

Dengan adanya penjelasan definisi mengenai kekurangan dari pembelajaran daring dan *Google Classroom*. Maka dengan itu pada pembelajaran daring melalui *Google Classroom* mempunyai kekurangan, antara lain:

- a. Pada pembelajaran daring melalui *Google Classroom* ini harus menghubungkan layanan internet
- b. Pembelajarannya dilakukan secara individu sehingga mengakibatkan kurangnya pembelajaran sosial untuk peserta didik
- c. Pembelajaran daring melalui *Google Classroom* ini membutuhkan spesifik *hardware*, *software* untuk menunjang pembelajaran.

B. Hasil Penelitian Terdahulu

Hasil penelitian terdahulu merupakan informasi dasar rujukan yang penulis gunakan dalam penelitian ini. Berdasarkan survey yang penulis lakukan, ada beberapa penelitian yang mempunyai relevansi dengan yang peneliti lakukan, adapun penelitian-penelitian tersebut adalah:

Tabel 2.1
Hasil Penelitian Terdahulu

Nama	Judul	Tempat Penelitian	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
Wahyuni Eka Afrianti (2018)	Penerapan <i>Google Classroom</i> dalam Pembelajaran Akuntansi	Prodi Akuntansi Universitas Islam Indonesia Yogyakarta	Pada pembelajaran melalui <i>Google Classroom</i> dapat mempermudah mahapeserta didik dalam memperoleh pembelajaran akuntansi	Penelitian yang dilakukan menggunakan pembelajaran melalui <i>Google Classroom</i>	Pebedaannya terdapat pada subjek dan objek penelitian.
Rini Utami (2019)	Analisis Respon Mahasiswa terhadap Penggunaan <i>Google Classroom</i> pada Mata Kuliah Psikologi Pembelajaran Matematika	Prodi Matematika, Universitas Negeri Semarang	Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran melalui <i>Google Classroom</i> mendapatkan respon yang baik dari mahasiswa, sehingga dapat digunakan untuk menunjang pembelajaran	Penelitian yang dilakukan sama menggunakan pembelajaran melalui <i>Google Classroom</i> dengan menggunakan metode penelitian deskriptif	Pada penelitian ini dilakukan kepada mahasiswa prodi matematika di Universitas Negeri Semarang

			pada matakuliah Psikologi Pembelajaran Matematika ataupun pada matakuliah yang lain.		
Ernawati (2018)	Pengaruh Penggunaan Aplikasi <i>Google Classroom</i> Terhadap Kualitas Pembelajaran dan Hasil Belajar Peserta didik Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI di MAN 1 Kota Tangerang Selatan	Kelas XI di MAN 1 Kota Tangerang Selatan	Pada hasil penelitian ini, dapat ditunjukkan bahwa <i>Google Classroom</i> dapat bersifat positif bagi kualitas pembelajaran peserta didik dan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran ekonomi kelas XI IPS di MAN 1 Kota Tangerang	Penelitian yang dilakukan menggunakan pembelajaran melalui <i>Google Classroom</i> .	Pada penelitian mempunyai 2 variabel yang terikat yaitu Y1 adalah kualitas belajar dan pada Y2 untuk meneliti hasil belajar peserta didik
Nurfianti (2019)	Pengaruh Media Pembelajaran <i>Google Classroom</i> Dalam Pembelajaran Analisis Real Terhadap Motivasi Belajar Mahapeserta didik	Prodi pendidikan matematika Universitas Muslim Maros	Pada hasil penelitian ini dapat ditunjukkan dengan menggunakan <i>Google Classroom</i> dapat meningkatkan motivasi belajar mahapeserta didik pada pelajaran matematika	Pada variable x sama menggunakan pembelajaran melalui <i>Google Classroom</i>	Pada penelitian ini peneliti menggunakan metode survey kepada mahapeserta didik untuk mengetahui motivasi belajar mahapeserta didik
Zedha Hammi (2017)	Implementasi <i>Google Classroom</i> Pada Kelas XI IPA MAN 2	Kelas XI IPA MAN 2 Kudus	Pada hasil penelitian ini bagi siswa penerapan <i>Google Classroom</i> sebagai media	Pada penelitian ini sama sama menggunakan pembelajaran	Pada peneliyian ini peneliti menggunakan metode kalitatif

	Kudus		pembelajaran masih kurang efektif	melalui <i>Google Classroom</i>	studi kasus yang dilakukan pada pembelajaran IPA kelas XI
Mastoni dan Rahmawati (2019)	Desain Pembelajaran Bahasa Inggris Melalui <i>Google Classroom</i>	Universitas PGRI Palembang	Pada hasil penelitian ini ditunjukkan pada pembelajaran Inggris melalui <i>Google Classroom</i> dapat memberi kemudahan bagi mahasiswa didik dan dosen dalam proses perkuliahan karena adanya jalinan komunikasi secara langsung dan jelas, terutama komunikasi mengenai tugas dan materi yang disampaikan.	Penelitian yang dilakukan menggunakan pembelajaran melalui <i>Google Classroom</i> dan menggunakan metode penelitian deskriptif	pada penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dan penelitian dilakukan kepada mahasiswa didik pada mata kuliah bahasa Inggris

Berdasarkan beberapa penelitian yang terdahulu di atas, terdapat persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh penulis. Persamaannya yang ada pada penelitian terdahulu yaitu sama-sama meneliti tentang penggunaan *Google Classroom* pada pembelajaran sedangkan perbedaan antara penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan dilakukan oleh penulis yaitu berbeda subjek penelitian yang digunakan.

C. Kerangka Pemikiran

Pendidikan adalah sebuah proses dalam memperoleh pengetahuan, pemahaman, dan kemampuan yang di dapatkan oleh seseorang maupun sekelompok orang melalui pengajaran dan pelatihan. Pendidikan juga sebagai sarana proses perubahan tingkah laku manusia dalam usaha mendewasakan diri, sehingga dapat membentuk peserta didik yang memiliki pengetahuan dan kemampuan dalam mengembangkan kehidupan untuk menjadi lebih baik dari setiap masa ke masa. Kegiatan utama dalam proses pendidikan disekolah adalah kegiatan belajar mengajar, dimana proses belajar mengajar yang ada merupakan penentu keberhasilan dalam mencapai tujuan pendidikan. Pembelajaran adalah sebuah proses yang dapat menghasilkan ilmu pengetahuan, kemahiran dan penguasaan serta pembentukan sikap dan kepercayaan diri untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Dalam pembelajaran ini biasanya bisa didapatkan oleh peserta didik di dalam sekolah, namun pada awal tahun 2020 pembelajaran di Indonesia menjadi terhambat. Hal ini disebabkan karena adanya wabah penyakit mematikan di Indonesia yaitu COVID-19.

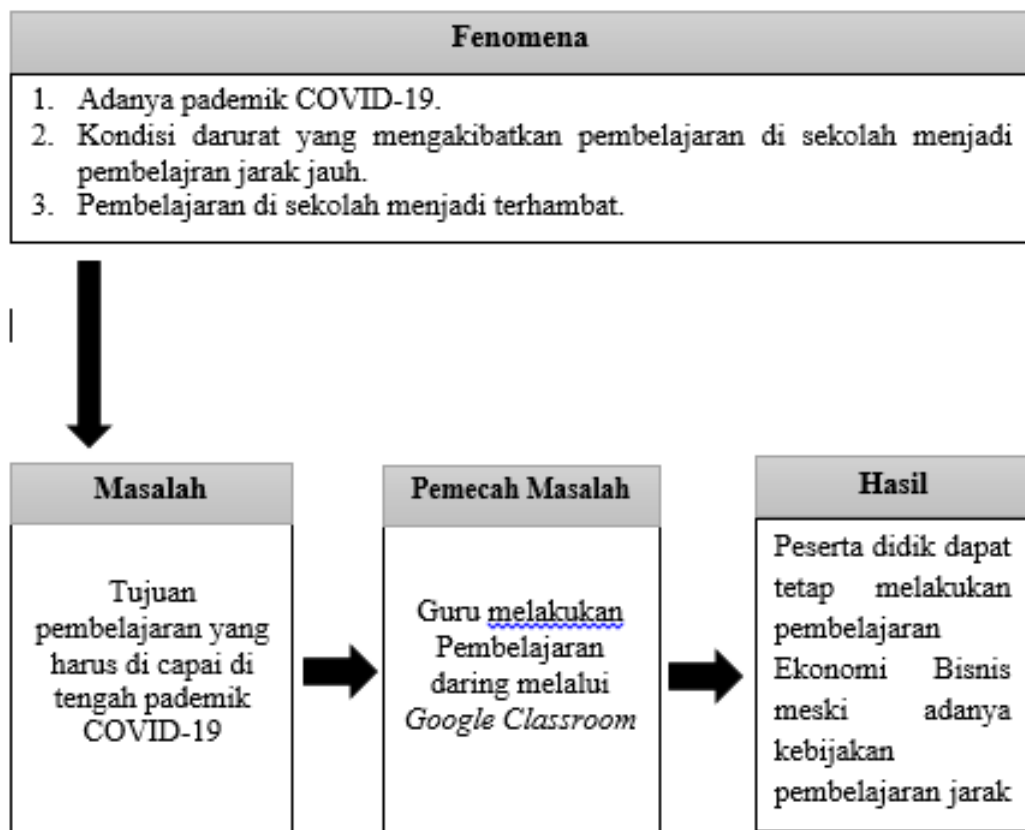
Pada awal tahun 2020, Indonesia digemparkan dengan adanya kasus mematikan yang dikenal dengan COVID-19. Penyebaran COVID-19 di Indonesia semakin hari semakin bertambah dan menyebar ke beberapa kota lainnya sehingga dapat menewaskan ribuan warga. Dengan adanya penyebaran COVID-19 di Indonesia maka pemerintah menghimbau kepada masyarakat untuk tidak keluar rumah dan melakukan *social distancing*. Salah satunya dengan mengubah pembelajaran langsung di sekolah menjadi pembelajaran jarak jauh yang di lakukan secara daring atau *online* untuk sementara waktu. Hal demikianlah membuat siswa dan guru melakukan pembelajaran secara jarak jauh melalui jaringan, untuk mengatasi permasalahan tersebut dengan menghasilkan proses belajar mengajar yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah diharapkan di tengah pademik COVID-19 ini maka guru dapat melakukan pembelajaran daring melalui *Google Classroom*.

Menurut Tafqihan dalam Radita (2018, hlm. 35) “Pembelajaran dalam jaringan dapat digunakan sebagai alternatif ketika kegiatan pembelajaran tidak dapat dilaksanakan sebagaimana mestinya baik melalui aktivitas belajar

synchronous misalnya melalui *video converence* atau *live chat*, maupun *asynchronous* melalui kegiatan pembelajaran yang telah dirancang dalam sistem pembelajaran *online*.”

Pada website resmi dari *Google* dalam Afrianti (2018, hlm. 11) mengatakan bahwa aplikasi *Google Classroom* merupakan sebuah alat produktivitas yang di desain untuk memudahkan guru dalam menghemat waktu, mengelola kelas dan meningkatkan komunikasi dengan peserta didik. Adanya *Google Classroom* ini dapat memudahkan peserta didik dan guru untuk saling terhubung di dalam dan di luar sekolah.

Berdasarkan uraian di atas gambaran umum dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui bagaimana pembelajaran daring melalui *Google Classroom*, maka dapat digambarkan kerangka pemikiran penelitian ini sebagai berikut:



Gambar 2.1
Kerangka Pemikiran

D. Asumsi dan Pertanyaan Penelitian

1. Asumsi

Pengertian asumsi dalam Tim Dosen FKIP UNPAS (2015, hlm. 13) merupakan titik tolak pemikiran yang kebenarannya diterima peneliti. Asumsi berfungsi sebagai landasan bagi perumusan hipotesis, oleh karena itu asumsi penelitian yang diajukan dapat berupa teori-teori evidensievidensi, atau dapat pula berasal dari pemikiran peneliti.

- a. Guru dan siswa pada mata pelajaran ekonomi bisnis terampil dalam menggunakan TIK
- b. Komalasari (2010, hlm. 3) menyatakan: “Pembelajaran dapat di definisikan sebagai suatu sistem dan proses membelajarkan subjek didik/pembelajaran yang di rencanakan atau di desain, dilaksanakan, dan di evaluasi secara sistematis agar subjek didik/pembelajaran dapat mencapai tujuan-tujuan pembelajaran secara efektif dan efesien”.
- c. Tafqihan dalam Radita (2018, hlm. 35) menyatakan: “Pembelajaran dalam jaringan dapat digunakan sebagai alternatif ketika kegiatan pembelajaran tidak dapat dilaksanakan sebagaimana mestinya baik melalui aktivitas belajar *synchronous* misalnya melalui *video converence* atau *live chat*, maupun *asynchronous* melalui kegiatan pembelajaran yang telah dirancang dalam sistem pembelajaran *online*.”

2. Pertanyaan Penelitian

Penelitian ini terdiri dari satu variabel, oleh karena itu hipotesis diganti menjadi pertanyaan penelitian. Pertanyaan penelitian yang diajukan pada penelitian ini adalah

“Bagaimana pelaksanaan pembelajaran daring melalui *Google Classroom* pada mata pelajaran ekonomi bisnis kelas X Administrasi Perkantoran SMK Prakarya Internasional?