

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN**

#### **A. Kajian Teori**

##### **1. Pembelajaran Daring Melalui *Google Classroom***

Menurut Susanto (2013, hlm. 18) “Istilah pembelajaran adalah ringkasan dari kata belajar mengajar. Dengan kata lain, pembelajaran adalah penyederhanaan dari kata belajar dan mengajar (BM), proses belajar mengajar (PBM), atau kegiatan belajar mengajar (KBM)”. Sedangkan menurut Nasution dalam Fathurrohman (2015, hlm. 17) “Pembelajaran adalah suatu aktivitas mengorganisasi atau mengatur lingkungan sebaik-baiknya dan menghubungkannya dengan peserta didik sehingga terjadi proses belajar”. Mengenai proses pembelajaran yang berlangsung tidak terlepas pada elemen-elemen pendukung pembelajaran seperti pendidik, peserta didik, kurikulum dan metode pendidikan (Al-Zarnuji dalam Fathurrohman. 2015, hlm.19).

Istilah daring menurut Laelasari, dkk (2016, hlm. 6) “Dalam jaringan (selanjutnya disingkat daring), adalah istilah untuk menggantikan *online*, yaitu pertemuan maupun komunikasi yang dilakukan melalui jaringan internet”. Pembelajaran daring merupakan pembelajaran yang memanfaatkan teknologi, informasi dan komunikasi yang sudah maju. Menurut Direktorat Pendidikan dan Pembelajaran (2014, hlm. 4) “Pembelajaran daring atau sering disebut *e- learning* adalah proses belajar dan pembelajaran yang memanfaatkan paket informasi elektronik untuk kepentingan pembelajaran dan pendidikan, yang diakses oleh peserta didik, kapan saja dan dimana saja berbasis Teknologi, Informasi dan Komunikasi (TIK)”. Hal ini sejalan dengan Bilfaqih & Qomarudin (2015, hlm. 5) mengatakan, “pembelajaran daring adalah pembelajaran yang diselenggarakan melalui jejaring web”. Pembelajaran dalam jaringan merupakan pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan media internet (Laelasari, dkk. 2016, hlm. 9). Setiap materi mata pembelajaran telah disediakan beserta tugas-tugas, baik tugas kelompok maupun individu dengan batas waktu pengerjaan yang telah ditentukan dan beragam sistem penilaian. Proses pembelajaran daring difokuskan

kepada peserta didik untuk memberdayakan kemandirian peserta didik. Sehingga konsep pembelajaran yang mendasari pembelajaran dalam jaringan adalah pembelajaran mandiri (Laelasari,dkk. 2016, hlm. 9)

Direktorat pembelajaran (2019, hlm. 10) menjelaskan tentang proses pembelajaran daring dapat dikategorikan menjadi dua jenis, yaitu:

- a. Belajar mandiri: proses pembelajaran yang diinisiasi oleh peserta didik dalam periode tertentu. Untuk dapat membantu peserta didik belajar secara mandiri, dosen menyiapkan beragam tugas dan pemicu/inisiasi dalam pembelajaran daring.
- b. Belajar terbimbing/terstruktur: proses pembelajaran yang disediakan oleh perguruan tinggi untuk membantu proses belajar peserta didik dalam bentuk tutorial tatap muka dan tutorial *online*, dengan mengandalkan bimbingan dosen/tutor secara langsung maupun virtual, secara residensial (mukim) maupun non- residensial (tidak mukim).

Menurut Hakim (2016, hlm. 2), “*Google classroom* adalah layanan berbasis internet yang disediakan oleh *google* sebagai sebuah sistem *e-learning*”. Herman dalam Hammi ( 2017, hlm. 26) mengatakan bahwa *google classroom* dapat menjadi sarana distribusi tugas, *submit* tugas bahkan menilai tugas-tugas yang dikumpulkan. Hal ini sejalan dengan Hardiyana dalam Darmawan (2019, hlm. 4) bahwa penggunaan *google classroom* ini sesungguhnya mempermudah guru dalam mengelola pembelajaran dan penyampaian informasi secara cepat dan akurat kepada siswa. Dengan demikian dengan aplikasi ini, baik guru maupun siswa dapat merasa terbantu karena pengerjaan tugas dan pendistribusian tugas dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja tanpa terikat batas waktu atau jam pelajaran.

*Google classroom* merupakan suatu aplikasi yang disediakan oleh *google for education* untuk menciptakan ruang kelas dalam dunia maya. Penggunaan ruang kelas dengan aplikasi *google classroom* merupakan cara yang sederhana dan ramah lingkungan, hal ini karena untuk tugas yang dipengumpulkan tidak lagi menggunakan kertas.

Pemanfaatan *google classroom* dapat melalui *multiplatform* yaitu melalui komputer dan telepon genggam. Guru dan siswa dapat mengunjungi situs <http://classroom.google.com> atau mengunduh aplikasi melalui *playstore* di

android atau *app store* di iOS dengan kata kunci *google classroom*.

Dari uraian di atas pembelajaran daring melalui *google classroom* adalah pembelajaran yang mengandalkan jejaring internet dengan memanfaatkan *google classroom* sebagai aplikasi unuk mempermudah kegiatan belajar mengajar.

#### **a. Tujuan Pembelajaran Daring Melalui *Google Classroom***

Secara umum pembelajaran daring melalui *google classroom* yaitu untuk memberikan layanan pembelajaran bermutu secara dalam jaringan (daring) yang bersifat masif dan terbuka untuk menjangkau audiens yang lebih banyak dan lebih luas (Bilfaqih & Qomarudin. 2015, hlm. 4).

Tujuan pembelajaran daring melalui *google classroom* (Tim Direktorat Pembelajaran, 2019, hlm. 18)

- 1) Membantu siswa dalam proses pembelajaran.
- 2) Meningkatkan motivasi siswa.
- 3) Menumbuhkembangkan kemampuan belajar mandiri siswa
- 4) Memberi kesempatan kepada siswa untuk secara langsung otonom berpartisipasi dalam berbagai kegiatan belajar.
- 5) Memberikan kesempatan kepada siswa untuk melakukan refleksi melalui “self assessment”.

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”..

Berdasarkan uraian diatas pembelajaran daring melalui *google classroom* bertujuan untuk meningkatkan akses pembelajaran dan menjangkau lebih banyak peserta didik secara lebih luas, sehingga dapat membuat peserta didik lebih leluasa dalam belajar karena proses belajar dapat dilakukan dimana saja.

#### **b. Manfaat Pembelajaran Daring Melalui *Google Classroom***

Bilfaqih & Qomarudin (2015, hlm. 4) menjelaskan manfaat yang didapat dari pembelajaran daring melalui *google classroom* diantaranya:

- 1) Dapat 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) Menekankan biaya penyelenggaraan pendidikan dan pelatihan yang bermutu melalui pemanfaatan sumber daya bersama.

Bates dan Wulf dalam Mustofa (2019, hlm. 154) menjelaskan manfaat pembelajaran daring melalui *google classroom* 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*)

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 memberikan materi kepada siswa dalam bentuk gambar ataupun video, selain itu siswa dapat mengunduh bahan ajar tersebut.

Dari beberapa pendapat di atas manfaat pembelajaran daring melalui *google classroom* dapat meningkatkan kualitas pendidikan, menjangkau peserta didik dalam cakupan secara luas, menghemat waktu dan biaya penyelenggaraan pendidikan serta meningkatkan interaksi pembelajaran antara peserta didik dengan guru.

### **c. Fungsi Pembelajaran Daring Melalui *Google Classroom***

*Google classroom* (<https://edu.google.com/intl/id/products/classroom/>) berfungsi sebagai pengorganisir tugas, meningkatkan kolaborasi dan menumbuhkan komunikasi. Dengan *google classroom* guru dapat membuat kelas, mendistribusikan tugas, memberi nilai, mengirim m asukan dan melihat semuanya di satu tempat.

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”. Nurfayanti & 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”

Adapun dari uraian diatas fungsi pembelajaran daring melalui *google classroom* yaitu sebagai kelas di dunia maya, mendistribusikan tugas, penilaian tugas, menyimpan data dan memudahkan berbagi informasi.

#### **d. Karakteristik Pembelajaran Daring Melalui *Google Classroom***

Bilfaqih & Qomarudin (2015, hlm 4) menjelaskan pembelajaran daring melalui *google classroom* memiliki karakteristik yang utama sebagai berikut:

1) Daring

Pembelajaran daring adalah pembelajaran yang diselenggarakan melalui jejaring web. Setiap mata pelajaran menyediakan materi dalam bentuk 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.

## 3) Terbuka

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.

Ditjen GTK (2016, hlm. 6) menjelaskan karakteristik pembelajaran daring melalui *google classroom* adalah sebagai berikut:

- 1) Menuntut peserta didik untuk membangun dan menciptakan pengetahuan secara mandiri (*constructivism*).
- 2) Peserta didik akan berkolaborasi dengan peserta didik lain dalam membangun pengetahuannya dan memecahkan masalah secara bersama-sama (*social constructivism*).
- 3) Membentuk suatu komunitas pembelajar (*community of learners*) yang inklusif.
- 4) Memanfaatkan media laman (*website*) yang bisa diakses melalui internet, pembelajaran berbasis komputer, kelas virtual atau kelas digital.
- 5) Interaktivitas, kemandirian, aksesibilitas dan pengayaan.

Laelasari, dkk (2016, hlm. 9) menjelaskan, terdapat beberapa karakteristik pembelajaran daring melalui *google classroom* yaitu:

- 1) Jasa teknologi elektronik, dimana pelaku pembelajaran berkomunikasi tanpa dibatasi aturan/protokol.
- 2) Keunggulan komputer (digital media dan *computer network*).
- 3) Menggunakan bahan ajar yang bersifat mandiri, yang disimpan di komputer sehingga dapat diakses pendidik dan peserta didik kapan dan dimana saja.
- 4) Kurikulum, jadwal pembelajaran, hasil kemajuan belajar dan administrasi pendidikn yang dapat dilihat setiap saat di komputer.

Berdasarkan uraian di atas terdapat beberapa karakteristik pembelajaran daring melalui *google classroom* yaitu daring (dalam jaringan), menuntut peserta didik untuk membangun dan menciptakan pengetahuan secara mandiri, menggunakan bahan ajar yang bersifat mandiri, yang disimpan pada drive sehingga dapat di akses pendidik dan peserta didik kapan dan dimana saja.

### e. Komponen Pembelajaran Daring Melalui *Google Classroom*

Komponen-komponen pembelajaran dalam jaringan (daring) melalui *google classroom* dikembangkan bertujuan untuk memudahkan peserta didik belajar lebih mudah (Laelasari, dkk. 2016, hlm. 10).

Komponen-komponen tersebut antara lain:

- 1) Informasi, disampaikan dibuat menarik dengan memperhatikan penggunaan gambar dan animasi, komposisi tampilan, serta komunikasi yang mudah.
- 2) Materi, dikemas menarik sehingga materi mudah diserap oleh peserta didik. Materi dapat dalam bentuk e-book, simulasi, animasi.
- 3) 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.
- 4) Interaksi dalam pembelajaran, dikembangkan untuk meningkatkan wawasan peserta didik. Interaksi ini dapat dikembangkan melalui forum diskusi.

Ichsan (2016, hlm. 3) menjelaskan komponen pendukung Pembelajaran daring melalui *google classroom* antara lain:

- 1) Infrastruktur Pendidikan Daring, berupa *personal computer* (PC) atau *smartphone*, jaringan komputer dan internet .
- 2) Sistem dan Aplikasi Daring, berupa sistem perangkat lunak yang menjalankan proses virtualisasi belajar mengajar konvensional, seperti manajemen kelas, pembuatan materi atau konten, forum diskusi, sistem penilaian, sistem ujian *online*.
- 3) Konten Daring, berupa konten dan bahan ajar berbentuk multimedia interaktif atau berbentuk teks. Konten tersebut disimpan dalam sistem atau aplikasi yang telah disediakan oleh pihak lembaga sekolah, sehingga siswa dapat mengakses konten tersebut kapan saja dan dimana saja.

Terdapat beberapa komponen pendukung kelas maya (<http://www.dosenpendidikan.co.id/kelas-maya/>), sebagai berikut:

- 1) Materi pembelajaran, pembelajaran yang dilakukan tanpa tatap muka sehingga guru harus memberikan materi untuk siswa.
- 2) Perangkat keras (*hardware*), berupa komputer, laptop, tablet maupun *smartphone* sebagai penunjang terjalannya

- pembelajaran daring.
- 3) Strategi komunikasi, menyangkut bagaimana siswa saat mengikuti pembelajaran di kelas maya, mengerjakan tugas dan mengikuti ujian.
  - 4) Jejaring internet, jejaring internet menjadi salah satu komponen wajib mengingat proses pembelajaran yang sangat membutuhkan jejaring internet untuk mendukung berjalannya kelas maya.

Dari uraian di atas bahwa terdapat beberapa komponen yang diperlukan dalam pembelajaran daring melalui *google classroom* yaitu sistem dan aplikasi daring, perangkat keras (komputer, tablet, handphone), jaringan internet, materi pembelajaran dan strategi komunikasi yang akan digunakan oleh pendidik kepada peserta didik.

#### **f. Kelebihan dan Kekurangan Pembelajaran Daring Melalui *Google Classroom***

Setiap strategi pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan, demikian pula pembelajaran daring melalui *google classroom*. Berikut Kelebihan dan kelemahan pembelajaran daring melalui *google classroom*.

- 1) Kelebihan Pembelajaran Daring Melalui *google classroom*, menurut Janzen M dan Mary yang dikutip dalam Iftakhar (2016, hlm. 13) antara lain yaitu:
  - a) Mudah digunakan, sangat .mudah digunakan. Desain *google Kelas* sengaja menyederhanakan antar muka instruksional dan opsi yang digunakan untuk tugas pengiriman dan pelacakan, komunikasi dengan keseluruhan kursus atau individu juga disederhanakan melalui pemberitahuan pengumuman dan email.
  - 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 oendidik 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.

Menurut Wahjudik dalam Laelasari, dkk (2016, hlm. 12).

- a) 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;
- b) Pendidik dan peserta didik dapat menggunakan bahan ajar yang terstruktur dan terjadwal melalui internet;
- c) peserta didik dapat belajar melalui bahan ajar setiap saat dan dimana saja karena bahan ajar tersimpan di komputer;
- d) Bila peserta didik memerlukan tambahan informasi yang berkaitan dengan bahan yang dipelajarinya, peserta didik dapat mencari di internet;
- e) Pendidik dan peserta didik dapat melakukan diskusi melalui internet yang dapat diikuti dengan jumlah peserta yang banyak;
- f) Berubahnya peran peserta didik dari pasif menjadi aktif;
- g) Relatif lebih efisien, bagi mereka yang tinggal jauh dari lembaga pendidikan.

Berdasarkan Seno Ns dalam Bixbux (<http://bixbux.com/google-classroom>) mengenai *google classroom*, diantaranya:

- a) Adanya menu “*classwork*” yang akan mengelompokkan *file* unggahan menjadi dua, yaitu *file* materi dan *file* tugas.
  - b) *Google classroom* memberikan kewenangan penuh kepada pengajar untuk mengendalikan kelas.
  - c) *Google classroom* terintegrasi dengan *google drive* sebagai penyimpanan *file* yang dipakai di dalam kelas.
- 2) Kekurangan pembelajaran daring melalui *google classroom* menurut Wahjudik dalam Laelasari, dkk (2016, hlm. 13).

- 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) Tidak semua tempat tersedia fasilitas internet;

Menurut Janzen M dan Mary yang dikutip dalam Iftakhar (2016, hlm. 13) antara lain yaitu:

- a) Tidak mudah mengontrol siswa dalam menanggapi respon yang diberikan guru.
- b) Hasil pengerjaan tugas lebih mudah di jiplak (ketidak jujuran akademis).
- c) Tidak semua sekolah bisa menggunakan *google classroom* dikarenakan masalah jaringan, kecepatan jaringan menjadi kendala dari penggunaan *google classroom*.
- d) *File* yang sering hilang saat diunggah
- e) Tidak mudah bagi pengguna yang berasal dari pedesaan yang kurang memahami teknologi.

Seno Ns dalam Bixbux (<http://bixbux.com/google-classroom>) diantaranya sebagai berikut:

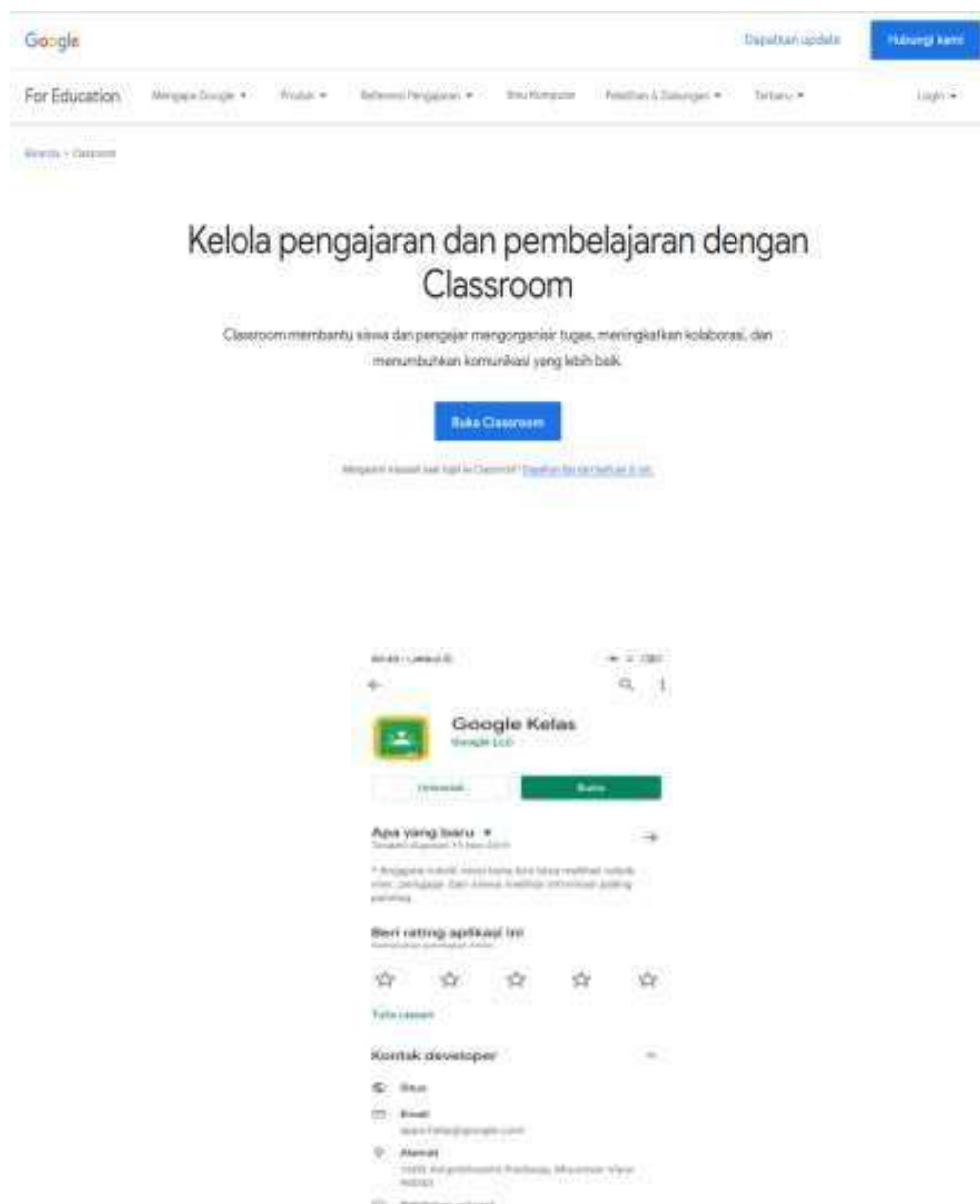
- a) Hanya dapat diakses menggunakan akun *google*.
- b) Tidak ada tombol "*share*" untuk berbagi kegiatan kelas dengan orang lain.
- c) Tidak ada tombol "*like*" atau "*indicator*" yang menunjukkan jumlah audiens yang sudah membaca atau menyukai materi yang dibagikan di kelas.

Dari uraian di atas bahwa terdapat kelebihan dan kekurangan pembelajaran daring melalui *google classroom*, yaitu fleksibel, mudah digunakan, menghemat waktu dan biaya, peserta didik dan pendidik dapat berdiskusi secara daring. Kekuranga pada pembelajaran daring melalui *google classroom* yaitu tidak semua tempat tersedia fasilitas internet, Kecenderungan mengabaikan aspek akademik atau aspek sosial dan sebaliknya mendorong aspek bisnis atau komersial.

### g. Langkah-langkah Pembelajaran Daring Melalui *Google Classroom*

Langkah-langkah untuk menggunakan aplikasi *google classroom* sebagai berikut:

- a) Untuk memulai kelas baru pertama buka situs [www.classroom.google.com](http://www.classroom.google.com) pada laptop atau komputer atau bisa juga dengan membukanya di gawai, namun mengunduh terlebih dahulu di play store atau di app store. Setelah itu lalu klik buka classroom untuk memulai membuka ruang kelas pada *Google Classroom*.



Jika membuka di gawai tampilannya akan seperti dibawah ini:

**Gambar 2. 1**

**Halaman Awal Google Classroom**

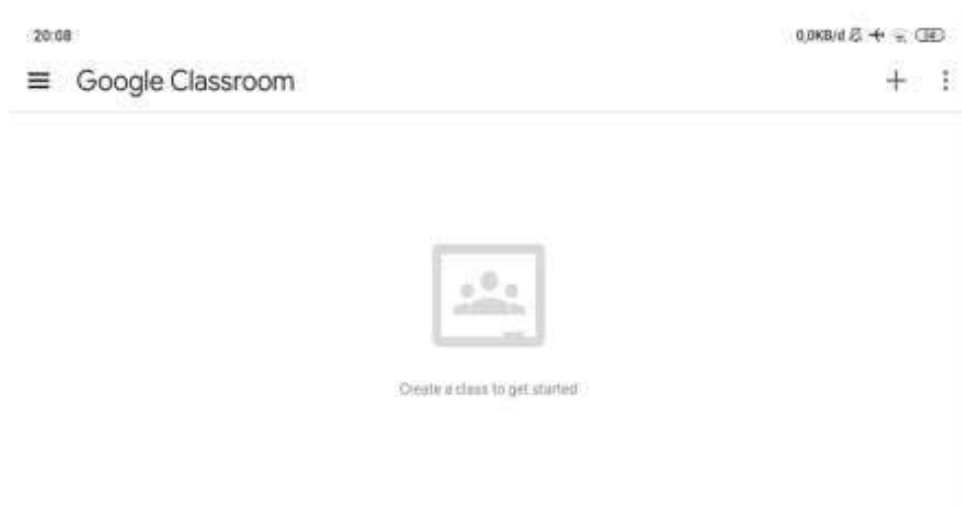
- b) Langkah selanjutnya klik “*get started*” untuk membuat kelas baru dengan menggunakan *google classroom*.



**Gambar 2. 2**

### **Langkah Awal Membuat Kelas**

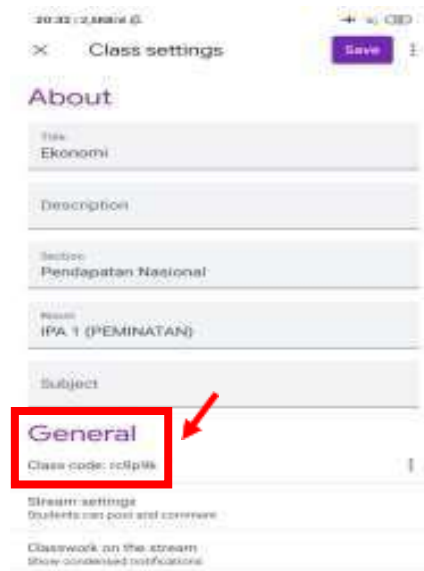
- c) Setelah itu langkah selanjutnya untuk membuat kelas digital klik tanda „+“ yang ada di tab, selanjutnya isi identitas kelas mulai dari nama kelas, sesi, kelas serta deskripsi kelas setelah itu klik „*create*“ untuk memulai kelas baru.



**Gambar 2. 3**

### **Tampilan Membuat Kelas Baru**

- d) 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**

- e) Jika kelas sudah tersedia dan siswa sudah bergabung ke dalam kelas yang sudah dibuat. Langkah selanjutnya guru bisa membuat tugas, menghimpun tugas serta melakukan ulangan di dalam *Google Classroom*.



## Gambar 2. 5

### Fitur-fitur yang bisa dilakukan guru di dalam Google Classroom

Tabel 2. 1

#### Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran Daring Melalui Google Classroom

<b>Kegiatan Pembelajaran</b>
<b>Pendahuluan (15 menit)</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Membuka <i>chat</i> pada forum <i>google classroom</i> dengan salam pembuka pada kolom postingan</li> <li>▪ Meminta peserta didik untuk mengisi daftar hadir pada forum yang telah di sediakan dengan menyertakan nama dan keterangan hadir, izin, sakit atau Mangkir.</li> <li>▪ Memberikan semangat dan pujian agar tetap di rumah menyiapkan fisik dan psikis peserta didik dalam mengawali kegiatan pembelajaran dengan cara memberikan komentar pada kolom postingan.</li> <li>▪ Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari pelajaran Ilmu Ekonomi yang akan dipelajari dalam kehidupan sehari-hari pada kolom postingan</li> <li>▪ Memberitahukan materi pelajaran yang akan dilakukan pada kolom postingan</li> </ul>
<b>Inti (65 menit)</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Guru mengajak peserta didik untuk memusatkan perhatian pada video, <i>power point</i>, dan <i>hand out</i> tentang materi Ilmu ekonomi yang telah tersedia pada forum tugas kelas.</li> <li>▪ Guru memberikan kesempatan pada peserta didik untuk mengajukan pertanyaan tentang materi ilmu ekonomi yang sedang dipelajari di kolom komentar</li> <li>▪ Guru mengarahkan peserta didik untuk menjawab kuis</li> <li>▪ Guru memberikan kesempatan untuk mengerjakan kuis terkait materi Ilmu Ekonomi untuk dijawab langsung secara individu oleh peserta didik pada <i>google form</i> bentuk soal pilihan ganda (12 soal).</li> </ul>
<b>Penutup (10 menit)</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Peserta didik membuat resume terkait materi Ilmu Ekonomi yang telah dipelajari.</li> </ul> <p>Cara mengirim tugas:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Masuk ke <i>google classroom</i> klik tugas kemudian klik di <i>add private comment</i>.</li> <li>2. Untuk pengambilan gambar klik add attachment pilih kamera (<i>take photo</i>) lalu foto catatan rangkuman.</li> <li>3. Untuk pertanyaan tentang materi yang belum dipahami, diketik pada <i>add comment</i>.</li> <li>4. Kirim.</li> </ol>

<b>Kegiatan Pembelajaran</b>
<p>5. Setelah nilai dilihat peserta didik kemudian turn in.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Memeriksa pekerjaan peserta didik yang telah selesai, kemudian dikembalikan untuk dilihat oleh peserta didik.</li> <li>▪ Memberikan komentar motivasi untuk pekerjaan peserta didik pada <i>add private comment</i>.</li> <li>▪ Menutup pembelajaran dan menyampaikan topic materi selanjutnya.</li> </ul>

## **2. Hasil Belajar**

### **a. Pengertian Hasil Belajar**

Menurut Sudjana dalam Hartatik (2017, hlm. 71) “Hasil belajar siswa hakikatnya adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang lebih luas mencakup bidang kognitif, afektif dan psikomotor”.

Suprijono dalam Hidayat R & Ristinofa S (2017, hlm. 48) juga menyebutkan hasil belajar merupakan pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi, dan ketrampilan. Dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya pengajaran dari puncak proses belajar. Menurut Gagne dan Briggs dalam Nurrita (2018, hlm. 175) “Hasil belajar adalah kemampuan seseorang setelah mengikuti proses pembelajaran tertentu”.

Berdasarkan definisi hasil belajar yang telah disebutkan diatas maka hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku, sikap, pengertian dan keterampilan yang dinyatakan dalam bentuk nilai yang merupakan berakhirnya pengajaran dari proses pembelajaran.

### **b. Tujuan Penilaian Hasil Belajar**

Menurut Abidin, R Z (<https://yudharta.ac.id/id/2016/11/penilaian-formatif-dan-penilaian-sumatif/>) bahwa tujuan dari penilaian hasil belajar adalah untuk mengetahui tingkat pemahaman konsep peserta didik terhadap materi yang telah diberikan. Penilaian memberikan umpan balik kepada guru dan peserta didik tentang kemajuan dalam rangka mendukung pembelajaran selanjutnya. Penilaian dapat mengetahui tingkat kemajuan dan kesesuaian hasil belajar peserta didik dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar yang telah ditetapkan. Penilaian dapat mendiagnosis keunggulan dan kelemahan peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Keunggulan peserta didik dapat dijadikan dasar bagi guru

untuk memberikan pembinaan dan pengembangan lebih lanjut (pengayaan), sedangkan kelemahan peserta didik dapat dijadikan acuan untuk memberikan bantuan atau bimbingan (remedial). Kemudian penilaian dapat menyeleksi atau memilih dan menentukan siswa yang sesuai dengan jenis dan pendidikan tertentu.

Tujuan penilaian menurut Salabem B (2016, hlm. 1) tujuan penilaian hasil belajar siswa dikelompokkan menjadi dua tujuan: Pertama, tujuan umum terdiri dari: (1) menilai pencapaian kompetensi peserta didik; (2) memperbaiki proses pembelajaran; dan (3) sebagai bahan penyusun laporan kemajuan belajar siswa. Kedua, tujuan khusus terdiri dari: (1) mengetahui kemajuan dan hasil belajar siswa; (2) mendiagnosis kesulitan belajar; (3) memberikan umpan balik/proses belajar mengajar; (4) penentuan kenaikan kelas; dan (5) memotivasi belajar siswa dengan cara mengenaldan memahami diri dan merangsang untuk melakukan usaha perbaikan.

Menurut Akhmad Sudrajat (<https://akhmadsudrajat.wordpress.com/-2008/05/01/penilaian-hasil-belajar/>) terdapat beberapa tujuan penilaian hasil belajar antara lain:

- 1) Sebagai grading, penilaian ditujukan untuk menentukan atau membedakan kedudukan hasil kerja peserta didik dibandingkan dengan peserta didik lain. Penilaian ini akan menunjukkan kedudukan peserta didik dalam urutan dibandingkan dengan peserta didik yang lain. Maka fungsi penilaian untuk grading ini cenderung memandingkan peserta didik dengan peserta didik yang lain, sehingga lebih mengacu kepada penilaian acuan norma (norm- referenced assessment).
- 2) Sebagai alat seleksi, penilaian ditujukan untuk memisahkan antara peserta didik yang masuk dalam kategori tertentu dan yang tidak. Peserta didik yang boleh masuk sekolah tertentu atau yang tidak boleh. Dalam hal ini, fungsi penilaian untuk menentukan seseorang dapat masuk atau tidak di sekolah tertentu. Untuk menggambarkan sejauh mana seorang peserta didik telah menguasai kompetensi.
- 3) Sebagai bimbingan, penilaian bertujuan untuk mengevaluasi hasil belajar peserta didik dalam rangka membantu peserta didik memahami dirinya, membuat keputusan tentang langkah berikutnya, baik untuk pemilihan program, pengembangan kepribadian maupun untuk penjurusan.
- 4) Sebagai alat diagnosis, penilaian bertujuan menunjukkan kesulitan belajar yang dialami peserta didik dan kemungkinan prestasi yang bisa dikembangkan. Ini akan membantu guru menentukan apakah seseorang perlu remediasi atau pengayaan.
- 5) Sebagai alat prediksi, penilaian bertujuan untuk mendapatkan



informasi yang dapat memprediksi bagaimana kinerja peserta didik pada jenjang pendidikan berikutnya atau dalam pekerjaan yang sesuai.

Dari uraian di atas mengenai tujuan penilaian hasil belajar yaitu sebagai pencapaian kompetensi peserta didik dan sebagai bahan evaluasi untuk memperbaiki proses pembelajaran.

### **c. Jenis-jenis Penilaian Hasil Belajar**

#### 1) Jenis penilaian berdasarkan cakupan kompetensi yang diukur

Sebagaimana telah dijelaskan dalam PP. Nomor 19 Tahun 2005 bahwa penilaian hasil belajar oleh pendidik terdiri dari ulangan harian, ulangan tengah semester, ulangan akhir semester dan ulangan kenaikan kelas.

##### a) Ulangan Harian

Ulangan harian merupakan kegiatan yang dilakukan oleh pendidik secara periodik untuk menilai/mengukur pencapaian kompetensi setelah menyelesaikan satu kompetensi dasar (KD) atau lebih. Ulangan harian merujuk pada indikator dari setiap KD. Bentuk ulangan harian selain tertulis dapat juga secara lisan, praktik/perbuatan, tugas dan produk. Frekuensi dan bentuk ulangan harian dalam satu semester ditentukan oleh pendidik sesuai dengan keluasaan dan kedalaman materi.

Dalam rangka memperoleh nilai tiap mata pelajaran selain dengan ulangan harian dapat dilengkapi dengan tugas-tugas lain seperti PR, proyek, pengamatan dan produk. Tugas-tugas tersebut dapat didokumentasikan dalam bentuk portofolio. Ulangan harian juga berfungsi sebagai diagnosis terhadap kesulitan belajar peserta didik.

##### b) Ulangan Tengah Semester

Ulangan tengah semester merupakan kegiatan yang dilakukan oleh pendidik untuk mengukur pencapaian kompetensi peserta didik setelah melakukan 8-9 minggu kegiatan pembelajaran. Cakupan ulangan tengah semester meliputi seluruh indikator yang mempresentasikan seluruh KD pada periode tersebut. bentuk ulangan tengah semester selain tertulis dapat juga secara lisan, praktik/perbuatan, tugas dan produk.

c) Ulangan Akhir Semester

Ulangan akhir semester adalah kegiatan yang dilakukan oleh pendidik untuk mengukur pencapaian kompetensi peserta didik di akhir semester satu. Cakupan akhir semester meliputi seluruh indikator yang mempresentasikan semua KD pada semester satu. Ulangan akhir semester dapat berbentuk tes tertulis, lisan, praktik/pengamatan, tugas, produk.

Sebagai tindak lanjut ulangan akhir semester. Hal ini dimaksudkan untuk mengetahui ketuntasan belajar siswa. Dengan demikian ulangan ini dapat diikuti dengan program tindak lanjut baik memindai atau pengayaan, sehingga kemampuan belajar siswa dapat diketahui sebelum akhir tahun pelajaran.

d) Ulangan Kenaikan Kelas

Ulangan kenaikan kelas adalah kegiatan yang dilakukan oleh pendidik di akhir semester genap untuk mengukur pencapaian kompetensi peserta didik di akhir semester genap. Cakupan ulangan kenaikan kelas meliputi seluruh indikator yang merepresentasikan KD pada semester tersebut. Ulangan kenaikan kelas dapat berbentuk tes tertulis, lisan, praktik/perbuatan, pengamatan, tugas dan produk.

2) Jenis penilaian berdasarkan sasaran

Berdasarkan sasarannya penilaian hasil belajar dapat diklasifikasikan atas penilaian individu dan penilaian kelompok.

a) Penilaian individu

Penilaian individu adalah penilaian yang dilakukan untuk menilai pencapaian kompetensi atau hasil belajar secara perorangan. Penilaian individual perlu memperhatikan nilai universal seperti: disiplin, jujur, tekun, cermat, teliti, tanggungjawab, peduli dan lain-lain.

b) Penilaian Kelompok

Penilaian kelompok adalah penilaian yang dilakukan untuk menilai pencapaian kompetensi atau hasil belajar secara kelompok. Penilaian kelompok perlu memperhatikan nilai universal seperti: kerjasama, menghargai pendapat orang lain, kedamaian, cinta dan kasih sayang, toleransi dan lain-lain.

Jenis-jenis penilaian hasil belajar yang telah di uraikan di atas terdiri dari dua jenis. Pertama, jenis penilaian hasil belajar berdasarkan cakupan kompetensi

yang di ukur yaitu ulangan harian, UTS, UAS dan ujian kenaikan kelas. Kedua, penilaian hasil belajar berdasarkan sasarannya yaitu penilaian individu dan penilaian kelompok.

#### 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 Bloom dalam Makmun (2012, hlm. 167) “Hasil belajar dapat diukur secara garis besar”. Dapat digambarkan sebagai berikut:

**Tabel 2. 2**  
**Indikator Hasil Belajar**

<b>Jenis Hasil Belajar</b>	<b>Indikator-Indikator</b>	<b>Cara Pengukuran</b>
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
2) Sambutan	2) Persediaan Terlibat/Partisipasi/Memanfaatkan Atau Sebaliknya	2) Tugas/Observasi/Tes 2) Skala

<b>Jenis Hasil Belajar</b>	<b>Indikator-Indikator</b>	<b>Cara Pengukuran</b>
3) Penghargaan/Apersepsi 4) Interaksi/Pendalaman 5) Karakteristik/Penghayatan	3) Memandang Penting/Bernilai/Berfaedah/indah/Harmonis/Kagum Atau Sebaliknya 4) Mengakui/Mempercayai/Meyakinkan Atau Sebaliknya 5) Melembagakan/Membiasakan/ Menjelmakan Dalam Pribadi Dan Perilakunya Sehari-Hari	Penilaian/Tugas/Observasi 3) Skala Sikap/Tugas/Ekspesif/Proyektor 4) Observasi/Tugas/Ekspesif/Proyektif
<b>c. Psikomotorik</b> 1) Keterampilan Bergerak/Bertindak 2) Keterampilan Ekspesi 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

Adapun dari beberapa pendapat diatas maka dapat dikatakan bahwa indikator hasil belajar bisa dilihat dari tiga ranah yang menjadi penilaian, yaitu ranah kognitif, afektif dan psikomotorik yang didalamnya terkandung bagaimana guru melakukan penilaian dan evaluasi.

#### **e. 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 teori Gestalt belajar merupakan suatu proses perkembangan. Artinya bahwa secara kodrati jiwa raga anak mengalami perkembangan. Perkembangan sendiri memerlukan ssesuatu baik yang berasal dari diri siswa sendiri maupun pengaruh lingkungan. Berdasarkan teori ini hasil belajar siswa dipengaruhi oleh dua hal, siswa itu sendiri dan lingkungannya. (1) Siswa, dalam arti kemampuan berpikir atau tingkah laku intelektual, motivasi, minat dan kesiapan siswa, baik jasmani maupun rohani. (2) Lingkungan, yaitu sarana dan prasarana, kompetensi guru, kreativitas guru, sumber-sumber belajar,

metode serta dukungan

Menurut Slameto dalam Hapnita (2016, hlm. 2176) faktor-faktor yang mempengaruhi belajar banyak jenisnya, tetapi dapat digolongkan menjadi dua yaitu faktor internal dan faktor eksternal.

Faktor-faktor internal meliputi:

1) Aspek Psikologi, terdiri dari:

- a) Intelegensi, pengaruhnya terhadap kemajuan belajar sangat besar.
- b) Perhatian, untuk menjamin hasil belajar yang baik, maka siswa harus mempunyai perhatian terhadap materi yang akan dipelajari.
- c) Minat, pengaruh minat terhadap belajar sangat besar, karena bila materi/bahan pelajaran yang dipelajari tidak sesuai dengan minat siswa, maka siswa tidak akan belajar dengan sungguh-sungguh.
- d) Bakat, merupakan kecakapan potensial yang dimiliki seseorang untuk mencapai keberhasilan.
- e) Motivasi erat sekali hubungannya dengan tujuan yang akan dicapai.
- f) Kesiapan, kesiapan ini perlu diperhatikan dalam proses belajar, karena jika siswa sudah mempunyai kesiapan untuk belajar, maka hasil belajar baik.

Faktor-faktor eksternal meliputi:

1) Aspek Keluarga, terdiri dari:

a) Cara Orang Tua Mendidik Anak

Cara orang tua mendidik anak sangat besar pengaruhnya terhadap belajar anak. Orang tua yang kurang memperhatikan pendidikan anaknya dapat menyebabkan anak maksimal dalam belajarnya.

b) Suasana Rumah

Jika suasana rumah tenang seorang anak akan merasa nyaman berada di rumah dan dapat belajar dengan baik.

c) Keadaan Ekonomi Keluarga

Keadaan ekonomi keluarga juga sangat mempengaruhi belajar anak.

2) Aspek Sekolah, terdiri dari:

a) Metode Mengajar

Metode mengajar yang kurang baik akan mempengaruhi belajar siswa, agar siswa dapat belajar dengan baik, maka metode mengajar harus semenarik

mungkin.

b) Relasi Guru dengan Siswa

Guru yang kurang berinteraksi dengan siswa, dapat menyebabkan proses belajar mengajar kurang lancar.

c) Disiplin

Kedisiplinan sekolah sangat erat hubungannya dengan kerajinan siswa pergi ke sekolah dan belajar siswa.

d) Keadaan Gedung

Keadaan gedung yang tidak sesuai dan tidak memadai dengan jumlah siswa yang melebihi kapasitas akan mempengaruhi kualitas pembelajaran, sehingga belajar siswa menjadi tidak maksimal.

e) Alat Pelajaran

Alat pelajaran yang lengkap di perlukan agar proses pembelajaran berjalan dengan lancar dan siswa akan menerima pelajaran dengan baik.

C. L., Dillon & C. N. Gunawardena dalam Pangondian (2019, hlm. 58) terdapat 3 faktor yang mempengaruhi hasil belajar terkait pembelajaran secara daring, yaitu:

- a) Teknologi, secara khusus pengaturan jaringan harus memungkinkan untuk terjadinya pertukaran sinkronisasi dan asinkronisasi; siswa harus memiliki akses yang mudah (misalnya melalui akses jarak jauh); dan jaringan seharusnya membutuhkan waktu minimal untuk pertukaran dokumen.
- b) Karakteristik pengajar, pengajar memainkan peran sentral dalam efektivitas pembelajaran secara daring, bukan sebuah teknologi yang penting tetapi penerapan instruksional teknologi dari pengajar yang menentukan efek pada pembelajaran, siswa yang hadir dalam kelas dengan instruktur yang memiliki sifat positif terhadap pendistribusian suatu pembelajaran dan memahami akan sebuah teknologi akan kecenderungan menghasilkan suatu pembelajaran yang lebih positif. Dalam berinteraksi dengan pengajar.
- c) Karakteristik siswa, siswa yang tidak memiliki keterampilan dasar dan disiplin diri yang tinggi dapat melakukan pembelajaran yang lebih baik dengan metode yang disampaikan secara konvensional, siswa yang cerdas serta memiliki disiplin serta kepercayaan diri yang tinggi akan mampu melakukan pembelajaran dengan metode daring.

Dari uraian diatas bahwa faktor yang mempengaruhi hasil belajar dalam pembelajaran daring terdapat pada: a) faktor internal yaitu, kesehatan jasmani dan rohani, intelektual, tingkah laku, minat dan kesiapan siswa dalam belajar. b) faktor eksternal yaitu, lingkungan keluarga, lingkungan masyarakat, lingkungan sekolah, teknologi dan jaringan yang akan mempermudah proses pembelajaran secara daring.

## **B. Keterkaitan Pembelajaran Daring Melalui *Google Classroom* terhadap Hasil Belajar**

Pembelajaran daring merupakan proses pembelajaran yang dilakukan dengan memanfaatkan media teknologi, komunikasi dan informasi dengan bantuan jaringan internet (Belawati, 2019, hlm. 8). Pembelajaran daring dapat dipahami sebagai pendidikan formal yang diselenggarakan oleh sekolah yang peserta didiknya dan instruktornya (guru) berada di lokasi terpisah sehingga memerlukan sistem telekomunikasi interaktif untuk menghubungkan keduanya dan berbagai sumber daya yang diperlukan di dalamnya (Sobron A. N, 2019, hlm. 1).

Dengan demikian untuk mengatasi permasalahan tersebut, google sebagai perusahaan yang bergerak dalam bidang teknologi, informasi dan komunikasi menciptakan sebuah aplikasi yang bernama *Google Classroom*, untuk membantu mempermudah proses pembelajaran jarak jauh. Penggunaan *google classroom* mempermudah guru dalam mengelola pembelajaran dan penyampaian informasi secara cepat dan akurat kepada siswa (Hardiyana dalam Darmawan, 2019, hlm. 4).

Beberapa penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran daring melalui *google classroom* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Penelitian Ernawati (2018, hlm. 126) menyatakan bahwa terdapat pengaruh positif signifikan penggunaan *google classroom* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi kelas XI di MAN 1 Kota Tangerang Selatan sebesar  $e^{0.892} = 2.44$  kali dengan signifikansi 0.016. artinya penggunaan *google classroom* berpengaruh signifikan sebesar 2.44 kali terhadap hasil belajar siswa. Penelitian lain yang dilakukan oleh Darmawan (2019, hlm. 8) menunjukkan bahwa penggunaan media *google classroom* dalam pembelajaran daring memberikan pengaruh positif

terhadap hasil belajar pada mata pelajaran matematika kelas X di SMA Batik 2 Surakarta. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan presentase ketuntasan belajar peserta didik. Pada siklus I terdapat peningkatan presentase sebesar 66%, dan siklus II sebesar 89%, dengan peningkatan nilai rata-rata peserta didik sebesar 7,2 (nilai rata-rata siklus I sebesar 78,3 dan nilai rata-rata siklus II sebesar 85,5). Selain itu penelitian yang dilakukan Rikizaputra (2020, hlm. 106) hasil penelitian bahwa rerata *N-Gain* kelas eksperimen sebesar 0,612 dan rerata pada kelas kontrol adalah 0,486. Terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol dari uji t yang dilakukan. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh pembelajaran daring dengan *google classroom* terhadap hasil belajar siswa kelas XI MIA SMA Nurul Falah Pekanbaru pada Materi Sistem Pencernaan.

Dari uraian di atas maka bahwa terdapat pengaruh pembelajaran daring melalui *google classroom* terhadap hasil belajar siswa.

### **C. Hasil Penelitian Terdahulu**

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



**Tabel 2. 3**  
**Penelitian Terdahulu**

No	Judul dan Tahun Penelitian	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1.	Pengaruh Daring <i>Learning</i> Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar (Sobron. A.N, Bayu, dan Meidawati S. 2019)	Hasil penelitian ini bahwa pembelajaran daring learning yang menggunakan aplikasi edmodo khususnya mata pelajaran IPA membawa dampak yang sangat positif bagi siswa kelas	Persamaan penelitian ini dengan penelitian penulis adalah variabel independen dan variabel dependennya adalah pembelajaran daring dan hasil belajar siswa	Perbedaan penelitian ini dengan penelitian penulis terletak pada aplikasi atau media pembelajaran dan objek dan subjek penelitiannya yaitu penulis menggunakan <i>google classroom</i> sebagai media pembelajarannya dan kelas X IPS 1 di SMA Negeri 1 Cipeundeuy pada mata pelajaran ekonomi
2.	Pengaruh <i>E-learning</i> dengan <i>Google Classroom</i> terhadap Hasil dan Motivasi Belajar Biologi Siswa. (Rikizaputra & Hanna Sulastri. 2020)	Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan <i>e-learning</i> dengan <i>google classroom</i> berpengaruh terhadap hasil belajar pada materi pencernaan di kelas XI MIA SMA Nurul Falah Pekanbaru Tahun Ajaran 2019/2020.	Persamaan penelitian ini dengan penelitian penulis adalah penggunaan <i>google classrom</i> dan variabel dependen hasil belajar siswa	Perbedaan penelitian ini dengan penelitian penulis adalah subjek dan variabel devenden motivasi belajar.
3.	Pengaruh Penggunaan Aplikasi <i>Google Classroom</i>	Hasil Penelitian ini yaitu penggunaan <i>google classroom</i>	Persamaan penelitian ini dengan penelitaian penulis	Perbedaan penelitian ini dengan penelitian penulis

No	Judul dan Tahun Penelitian	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
	Terhadap Kualitas Pembelajaran Dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI di MAN 1 Kota Tangerang Selatan (Ernawati. 2018)	berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi XI MAN 1 Kota Tangerang Selatan. Hal ini ditunjukkan menggunakan regresi logistik ordinal diperoleh $R^2$ (Nagelkerke) sebesar 0.746, dan nilai estimate sebesar 0.892 yang diekspensialkan menjadi 2.44 dengan signifikansi $0.016 < 0,05$ .	adalah <i>google classroom</i> dengan variabel dependen hasil belajar.	adalah terdapat pada subjek penelitian dan variabel indevendennya.
4.	Pengaruh <i>Blanded Learning</i> Berbantuan <i>Google Classroom</i> Terhadap Hasil Belajar Siswa SMA Pada Konsep Gerak Lurus. (Suci Pratiwi Agustin. 2019)	Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran <i>blanded learning</i> berbantuan <i>google classroom</i> berpengaruh terhadap hasil belajar rata-rata tiap kelas eksperimen dengan perolehan N-gain sebesar 0.56 dan berpengaruh terhadap hasil belajar rata-rata per aspek kognitif dengan perolehan N-gain sebesar 0.45.	Persamaan penelitian ini dengan penelitian penulis yaitu terdapat pada <i>google classroom</i> yang digunakan dan hasil belajar pada variabel dependen.	Perbedaan penelitian ini dengan penelitian penulis terdapat pada subjek dan variabel independen pada model pembelajaran yang dipakai.
5.	Penggunaan Aplikasi <i>Google Classroom</i> Dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Kelas X SMA Jurusan IPS	Hasil penelitian ini tidak menunjukan meningkatnya hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan presentase hasil	Persamaan penelitian ini dengan penelitian penulis adalah penggunaan media pembelajaran yaitu <i>google classroom</i> dan variabel	Perbedaan penelitian ini dengan penelitian penulis adalah terdapat di subjek dan pada awal judul yaaitu pengaruh.

No	Judul dan Tahun Penelitian	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
	(Yuda Darmawan. 2019)	belajar siswa dari sebelum tindakan, pada pra siklus jumlah siswa yang mencapai KKM adalah 48% atau 14 siswa, meningkat 18% pada siklus I menjadi 66% atau 19. Pada siklus II jumlah siswa yang mencapai KKM meningkat sebanyak 23% menjadi 89% atau 25 siswa. Dengan demikian penggunaan aplikasi <i>google classroom</i> dapat meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran matematika di kelas X IPS 3 SMA Batik 2 Surakarta Tahun 2018/2019.	dependennya yaitu hasil belajar.	

Berdasarkan tabel penelitian terdahulu maka dapat disimpulkan bahwa terdapat persamaan yang terletak pada variabel Y yaitu hasil belajar ranah kognitif. Perbedaan terletak pada subjek dan penelitian yang dilakukan oleh Sobron A. N, Bayu dan Meidawati yaitu aplikasi yang digunakannya berupa edmodo, sedangkan penulis menggunakan *google classroom*.

#### **D. Kerangka Pemikiran**

Hasil belajar merupakan hasil dari suatu kegiatan pembelajaran. Hasil belajar siswa bisa diakibatkan oleh evaluasi belajar dan evaluasi belajar dilaksanakan karena adanya kegiatan pembelajaran serta hasil belajar bisa dijadikan sebagai tolak ukur keberhasilan proses belajar siswa. Hasil belajar biasanya dilihat dari nilai ulangan harian, Ulangan Tengah Semester (UTS), Ulangan Akhir Semester (UAS) atau bisa dilihat juga dari nilai Ujian Nasional (UN).

Hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku siswa setelah melakukan kegiatan belajar. Hal ini sejalan dengan Hamalik dalam Nurrita (2018, hlm. 175) yang mengatakan bahwa hasil belajar adalah bila seseorang telah belajar, akan terjadi perubahan tingkah laku pada orang tersebut. Susanto dalam Hidayat (2017, hlm. 48) juga mengatakan bahwa hasil belajar yaitu perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar. Menurut teori Gestalt hasil belajar yang dicapai siswa dipengaruhi oleh dua hal yakni diri siswa itu sendiri dan lingkungannya.

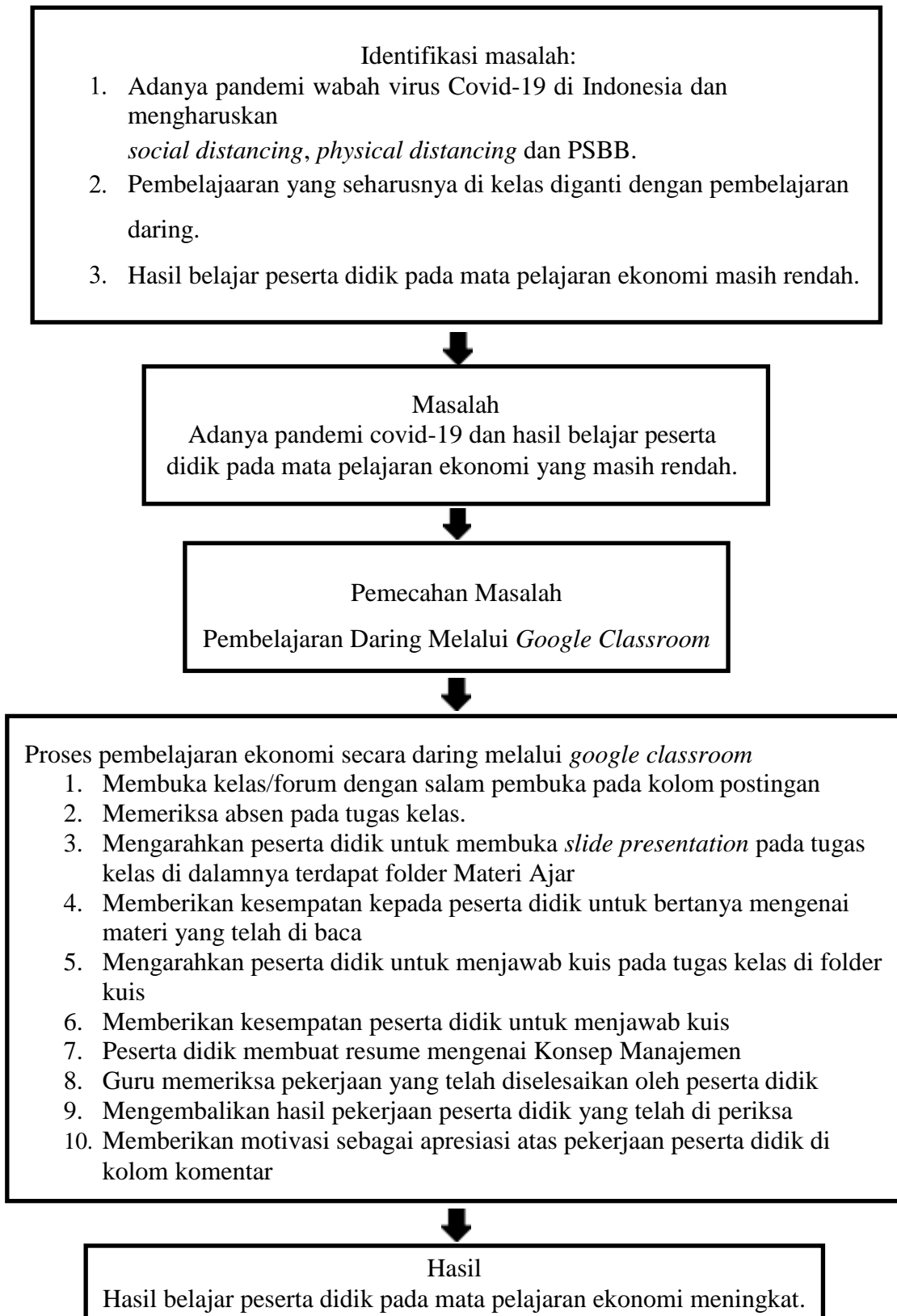
Dari definisi di atas bahwasannya hasil belajar dipengaruhi oleh dua faktor yaitu internal dari dalam diri siswa seperti keadaan siswa serta faktor eksternal. Maksud dari faktor eksternal ini Pembelajaran Daring Melalui *Google Classroom*.

Hasil belajar dapat ditingkatkan melalui proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran yang tidak memungkinkan dilakukan dengan kondisi *social distancing*, *physical distancing* dan PSBB, maka dibutuhkan strategi yang tepat. Salah satunya dapat dilakukan dengan menggunakan pembelajaran daring melalui *google classroom* dengan memanfaatkan jejaring internet dan kemajuan teknologi, informasi dan komunikasi.

Berdasarkan uraian mengenai *pembelajaran daring* di atas, bahwa *pembelajaran daring* merupakan kegiatan belajar mengajar yang dilakukan dengan memanfaatkan jejaring internet. proses pembelajaran jarak jauh yang dilaksanakan dengan mempersyaratkan adanya interaksi peserta didik dengan pendidik (guru), atau peserta didik dengan peserta didik yang termediasi oleh media berbasis TIK.

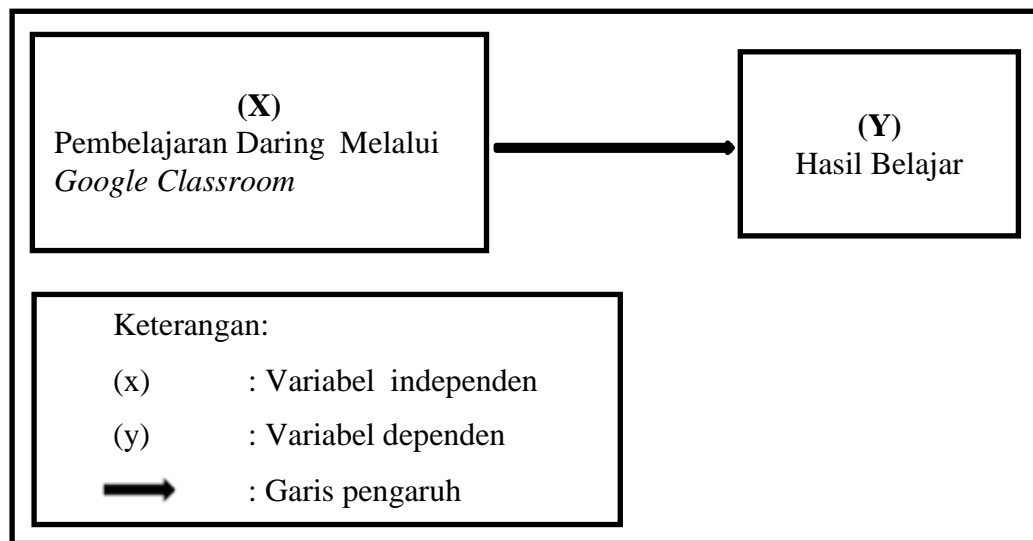
Hal ini menandakan bahwa pembelajaran daring dapat dilakukan dimana dan kapan saja. Dengan pembelajaran daring mengharuskan peserta didik untuk belajar secara mandiri karena kegiatan pembelajaran yang tidak dihadiri langsung oleh peserta didik, sehingga pembelajaran mandiri adalah konsep yang mendasari pembelajaran daring.

Untuk mengasah keterampilan berpikir peserta didik dalam proses belajar mengajar diperlukan suatu proses merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minatnya terhadap masalah yang dihadapi sehingga proses belajar dapat terjalin. Salah satu bentuk rangsangan terhadap kreatifitas berpikirnya adalah menggunakan media pembelajaran *Google Classroom*. Melihat persentasi pengguna internet di Indonesia yang mencapai 171,18 juta jiwa di Indonesia atau 64,8% masyarakat Indonesia sudah menggunakan internet dan melihat kondisi dimana siswa tidak bisa lepas dari gawai yang dimilikinya maka media pembelajaran *Google Classroom* ini akan menimbulkan minat, motivasi serta tertarik belajar pada siswa sehingga siswa akan memperhatikan penjelasan apa yang disampaikan oleh guru. Apabila siswa memiliki minat, termotivasi serta menarik dalam proses pembelajaran maka akan meningkatkan hasil belajar. Digambarkan kerangka pemikiran pada penelitian ini sebagai berikut:



**Gambar 2. 6**  
**Kerangka Pemikiran**

Dari gambar bagan kerangka pemikiran diatas maka dapat disimpulkan adigma penelitiannya, sebagai berikut :



**Gambar 2. 7**

### **Paradigma Penelitian**

#### **E. Asumsi dan Hipotesis**

##### **1. Asumsi**

Dalam buku Panduan Penulisan KTI FKIP UNPAS (2020, hlm. 22). Asumsi merupakan titik tolak pemikiran yang kebenarannya diterima peneliti. Maka asumsi dalam penelitian ini adalah: “Pembelajaran daring melalui *google classroom* merupakan upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa”.

##### **2. Hipotesis**

Sugiyono (2018, h. 63) menyatakan bahwa 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.

Berdasarkan penjelasan tersebut maka hipotesis untuk penelitian ini adalah: Terdapat pengaruh pembelajaran daring melalui *google classroom* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi pada kelas X IPS 1 di SMA Negeri 1 Cipeundeuy.