

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dari masa ke masa zaman semakin berkembang di era globalisasi ini pendidikan sangatlah penting mengingat persaingan di negara-negara maju yang semakin ketat, hal ini bukan hanya pengajar yang memegang peranan yang paling penting tetapi media penyampaian pembelajaran juga memiliki kedudukan yang sangat penting (Uno,2016, hlm. 59). Dunia pendidikan yang semakin berkembang, menuntut guru untuk lebih kreatif dan inovatif dalam melaksanakan proses belajar mengajar. Strategi pembelajaran yang digunakan juga harus lebih baik dari pada sebelumnya, apalagi dengan memanfaatkan perkembangan teknologi yang semakin canggih dalam proses pembelajaran. Sehingga peserta didik akan menjadi aktif dalam proses pembelajaran karena peran guru mengalami pergeseran dari satu-satunya sumber ilmu di kelas menjadi fasilitator peserta didik. Perkembangan teknologi yang semakin maju harus dimanfaatkan sebaik-baiknya, peserta didik dan guru bisa memanfaatkan fasilitas internet dalam menunjang efektifitas dan efisiensi proses pembelajaran (Ramlah,2018). Kemajuan teknologi dewasa ini menghasilkan beberapa aplikasi yang bermanfaat dalam dunia pendidikan. Beberapa aplikasi tersebut dapat digunakan untuk membuat sebuah media pembelajaran yang sangat menarik (Supriadi,2019).

Pengajar memang merupakan ujung tombak didalam mendidik anak didiknya menjadi seorang yang ahli di bidangnya, tetapi jika hanya mengandalkan seorang pengajar tanpa adanya inovasi pendidikan tidak ada bedanya dengan pendidikan konvensional dengan demikian pada era digital ini seorang pengajar memerlukan strategi baru untuk dapat memaksimalkan pembelajaran, untuk mencapai tujuan ini, maka pengajar harus memiliki profesionalitas dan keahlian di bidang masing-masing serta keahlian di bidang digital agar bisa mengikuti perkembangan zaman, dengan adanya globalisasi proses pembelajaran mulai berubah dari yang konvensional menjadi digital dan untuk menuju tujuan ini, dibutuhkan sarana yang mampu menunjang yaitu pengetahuann di bidang Teknologi Informasi dan

Komunikasi (Uno,2016, hlm. 59). Pada abad 21, revolusi ilmu pengetahuan dan teknologi, perubahan masyarakat, pemahaman cara belajar siswa, serta kemajuan media komunikasi dan informasi memberikan arti tersendiri bagi kegiatan pendidikan. Hal ini tampak pada penyebaran informasi dan komunikasi yang sangat cepat melalui perangkat elektronik di dunia maya. Seiring dengan kondisi tersebut, dunia pendidikan menjadi satu sector yang memperlihatkan dampak yang cukup signifikan baik itu berdampak positif maupun negative yang tertuang dalam kegiatan pembelajaran. Kegiatan pembelajaran memiliki peran penting dalam upaya peningkatan kualitas pendidikan. Kegiatan pembelajaran yang baik harus mampu mengakomodir setiap kebutuhan peserta didik. Pada dasarnya, kegiatan belajar harus bisa dilaksanakan kapanpun dan dimanapun tanpa terikat oleh ruang dan waktu. Sehingga, keterbatasan waktu belajar yang seharusnya tidak lagi menjadi suatu permasalahan (Deviyanti,dkk, 2020). Menurut Munir (2008, hlm. 151), Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi khususnya teknologi memberikan pengaruh yang sangat besar terhadap efektifitas dan efisiensi proses terhadap pembelajaran. Pembelajaran, termasuk di dalamnya pembelajaran berbasis teknologi, pada dasarnya bukan hanya menyampaikan informasi atau pengetahuan saja, melainkan mengkondisikan siswa untuk belajar, karena tujuan utama pembelajaran adalah siswa belajar. Keberhasilan guru mengajar dan efektifitas pembelajaran ditandai dengan adanya proses belajar siswa. Keberhasilan proses pembelajaran dipengaruhi juga oleh lingkungan. Dengan demikian hasil belajar berguna bagi siswa, karena dapat ditransfer dalam situasi kehidupan nyata (realitas sosial).

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dewasa ini mengalami peningkatan signifikan. Terutama dalam bidang teknologi dalam pemenuhan kebutuhan sehari –hari. hasil survey dari Asosiasi Penyelenggara Jaringan Internet Indonesia (APJII) pada tahun 2016 pengguna internet di indonesia sebanyak 132,7 juta orang. Dimana total penduduk indonesia 256,2 juta orang, artinya pengguna internet di indonesia sebanyak 51,8% (Wicaksono & Rachmadyanti, 2017). Seiring dengan perkembangan Teknologi Informasi (TI) yang semakin pesat, kebutuhan akan konsep dan mekanisme belajar mengajar berbasis TI menjadi tidak terelakkan lagi. Konsep pembelajaran berbasis dengan *e-learning* membawa

pengaruh terjadinya proses transformasi pendidikan konvensional dalam bentuk digital, baik secara isi dan sistemnya. Dalam dunia pendidikan pemanfaatan *e-learning* memiliki kelebihan tersendiri yaitu dari segi efektifitas dan fleksibilitas pembelajaran. Arti efektifitas yaitu pembelajaran lebih efektif lebih mudah dipahami dengan banyaknya sumber yang dapat dipelajari sendiri, sedangkan fleksibilitas yaitu tidak memiliki keterbatasan ruang dan waktu, bisa diakses dimanapun dan kapanpun (Diplan & Alkindi, 2020). Kurikulum yang digunakan saat ini adalah kurikulum 2013, dimana semua mata pelajaran harus terintegrasi dengan teknologi informasi dan komunikasi (TIK). Penerapan kurikulum 2013 secara tidak langsung memberikan ruang bagi terciptanya sistem mengajar berbasis online. Sehingga guru dituntut untuk memanfaatkan sarana komputer dan internet sebagai media pendukung dalam proses pembelajaran di sekolah (Ali & Adistana, 2019).

Masih banyaknya peserta didik yang kurang fokus pada saat pembelajaran berlangsung hal ini dapat dilihat dari sikap mereka yang suka mengobrol, bermain, mengantuk pada saat jam belajar berlangsung yang mengakibatkan metode yang digunakan masih metode ceramah dan berfokus pada buku teks sehingga peserta didik merasa bosan (Shalikhah, 2016). Guru yang masih melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan model konvensional hanya akan menciptakan interaksi satu arah yang lebih didominasi oleh ceramah guru sebagai subyek pembelajaran. Hal tersebut menyebabkan proses pembelajaran kurang bermakna dan peserta didik cenderung pasif. Selain itu, guru juga kurang memanfaatkan media sebagai penunjang proses pembelajaran yang tentunya berpengaruh terhadap rendahnya aktivitas dan hasil belajar peserta didik (Mertayasa, dkk, 2013). Belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada diri setiap orang sepanjang hidupnya. Proses belajar itu terjadi karena adanya interaksi antara seseorang dengan lingkungannya oleh karena itu belajar dapat terjadi kapan saja dan dimana saja. Salah satu pertanda bahwa seseorang itu telah belajar adalah adanya perubahan tingkah laku pada diri orang itu yang mungkin disebabkan oleh terjadinya perubahan pada tingkat pengetahuan, keterampilan atau sikapnya (Arsyad, 2011, hlm. 1). Hasil belajar adalah kemampuan – kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya. Hasil

Belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang lebih luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik (Sudjana Nana, 2017, hlm. 3). Pada saat ini penerapan media pembelajaran yang ideal dan efektif masih kurang dapat terlaksana dengan baik. Hal tersebut terlihat saat pembelajaran berlangsung kebanyakan media yang digunakan pendidik saat ini adalah Ms. Power Point, walaupun ada beberapa pendidik menggunakan media selain itu. Hal tersebut membuat kondisi kelas kurang nyaman dan menarik bagi siswa, karena media yang monoton membuat siswa bosan dengan mata pelajaran tersebut. Sehingga siswa menjadi malas dan tidak bisa menerima pembelajaran dengan baik. Pembelajaran yang tidak bisa membuat siswa tertarik dan aktif dalam kegiatan belajar mengajar menimbulkan penurunan tingkat antusias siswa dalam menuntut ilmu di sekolah. Siswa menjadi pasif, tidak kreatif, serta tidak punya rasa ingin tau akan pelajarannya. Hal tersebut sangat merugikan siswa, karena waktu yang seharusnya digunakan untuk mendapat ilmu sebanyak-banyaknya hilang karena media yang kurang menarik. Pembelajaran yang monoton tersebut, berimbas pada tujuan pembelajaran yang pada dasarnya untuk meningkatkan hasil belajar siswa dan membuat siswa aktif menjadi tidak dapat tercapai. Agar pendidikan tidak monoton dan membosankan lagi, maka penulis akan menggabungkan antara *Google Classroom* dengan proses belajar mengajar (Pradana & Harimurti, 2017).

Konsep yang kemudian terkenal dengan sebutan *e-learning* ini membawa pengaruh terjadinya proses transformasi pendidikan konvensional ke dalam bentuk digital, baik isi maupun sistemnya. *Google Classroom* merupakan salah satu media pembelajaran *e-learning* di Indonesia *Google Classroom* yang bersifat interaktif yang dilengkapi dengan fasilitas komunikasi antara pembelajar dengan pengajar, antar sesama pembelajar, dan pembelajar dengan sumber belajar lain (Sudibjo, 2019). Dalam proses pembelajaran terdapat dua aspek yang menonjol yaitu metode dan media pembelajaran sebagai alat bantu mengajar. Kedudukan media pembelajaran ada dalam metode pembelajaran. Oleh karena itu, fungsi utama dari media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar untuk menunjang penggunaan metode pembelajaran yang digunakan oleh guru (Arsyad, 2007). Peranan media pembelajaran dalam proses belajar dan mengajar

merupakan satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan dari dunia pendidikan. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan pengirim kepada penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat peserta didik untuk belajar (Tafonao, 2018). Menurut (Ruth Lautfer, 1999) bahwa media pembelajaran adalah salah satu alat bantu mengajar bagi guru untuk menyampaikan materi pengajaran, meningkatkan kreatifitas siswa dan meningkatkan perhatian siswa dalam proses pembelajaran.

Pada tahun 2017 Diemas Bagas Panca Pradana dan Rina Harimurti melakukan penelitian terkait tentang penerapan “*Tools Google Classroom Pada Model Project Based Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa*” penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan pendekatan *Quasi Eksperimental Design* hasil penelitian yaitu terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kelas control yang hanya menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning* dan kelas eksperimen yang menggunakan *Tools Google Classroom* pada model pembelajaran *Project Based Learning* dan nilai rata masing-masing kelas control sebesar 77,43 dan kelas eksperimen sebesar 81,89.

Pada tahun 2019 Ari Sudibjo melakukan penelitian terkait tentang “Penggunaan Media Pembelajaran IPA Berbasis *Google Classroom* Pada Materi Alat Optik Untuk Meningkatkan Respons Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Di SMP Negeri 4 Surabaya” penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Hasil penelitian meningkat yaitu rata-rata hasil *pre-test* 39,76 dan ketika pembelajaran menggunakan media pembelajaran IPA dengan *e-learning* berbasis *Google Classroom* nilai kognitif siswa cukup meningkat dibandingkan sebelumnya menjadi 76,05.

Pada tahun 2020 Rikizaputra dan Hanna Sulastri melakukan penelitian tentang “Pengaruh *E-Learning* dengan *Google Classroom* terhadap hasil dan motivasi belajar biologi siswa” penelitian ini menggunakan metode *quasi eksperimen* dengan menggunakan *the matching only pretest posttest control group design*. Hasil penelitian terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas control yaitu nilai pada kelas eskperimen 0,612 dan pada kelas control 0,486.

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan penelitian studi kepustakaan dengan judul “Analisis Penggunaan *Google Classroom* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa”. Dengan harapan penggunaan *Google Classroom* ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah dipaparkan di atas maka peneliti merumuskan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

Bagaimana hasil analisis penggunaan *Google Classroom* dalam meningkatkan hasil belajar siswa?

Pertanyaan Penelitian :

1. Bagaimana penggunaan *Google Classroom* dalam pembelajaran?
2. Bagaimana hasil belajar siswa dalam penggunaan *Google Classroom*?
3. Bagaimana hubungan penggunaan *Google Classroom* dengan hasil belajar?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang sudah dikemukakan di atas maka tujuan penelitian ini sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan kajian analisis penggunaan *Google Classroom* dalam pembelajaran
2. Untuk mendeskripsikan kajian analisis hasil belajar siswa dalam penggunaan *Google Classroom*
3. Untuk mendeskripsikan kajian analisis hubungan penggunaan *Google Classroom* dengan hasil belajar

D. Manfaat Penelitian

Dalam penelitian ini penulis berharap semoga hasil penelitian dapat bermanfaat bagi pihak-pihak yang terlibat dalam penelitian ini, yaitu:

1. Manfaat Teoritis

Manfaat penelitian ini adalah untuk menganalisis dan memberikan gambaran terhadap penggunaan *google classroom* dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Sehingga dengan dibuatnya penelitian ini, kualitas pembelajaran diharapkan menjadi lebih baik dari sebelumnya.

2. Manfaat dari segi kebijakan

Memberikan arahan kebijakan untuk pengembangan pendidikan bagi anak sekolah menengah atas khususnya kurikulum 2013 yang diharapkan mampu lebih efektif untuk diterapkan sesuai dengan model pembelajaran yang akan digunakan dan tujuan pembelajaran yang akan diterapkan di dalam kelas.

3. Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara praktis kepada semua pihak yang terkait dalam penelitian ini, diantaranya :

- a. Sebagai bahan referensi untuk mengembangkan ilmu pengetahuan tentang meningkatkan hasil belajar siswa dengan penggunaan *google classroom*
- b. Media pembelajaran *google classroom* diharapkan dapat memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa
- c. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu bahan referensi dalam bidang pendidikan bagi mahasiswa yang terkhusus membahas mengenai hasil belajar melalui penggunaan *google classroom*
- d. Penelitian ini secara pribadi menjadi salah satu bentuk implementasi dari ilmu pengetahuan yang diperoleh penulis selama mengikuti program perkuliahan sarjana di Universitas Pasundan

E. Definisi Variabel

Definisi variabel bertujuan untuk memberikan gambaran yang sama antara penulis dan pembaca agar tidak terjadi kesalahpahaman terhadap variabel penelitian ini, serta definisi variabel dimaksudkan untuk meminimalisir kekeliruan maksud dan tujuan yang ingin dicapai, maka berikut ini beberapa definisi beberapa variabel yang digunakan :

1. Google Classroom

Google Classroom merupakan sebuah aplikasi yang dikhususkan untuk media pembelajaran online dan terciptanya ruang kelas online selain itu juga *Google*

Classroom bisa menjadi sarana untuk memberikan dokumen dan ruang diskusi siswa terhadap materi yang di sampaikan di dalam aplikasi itu dan siswa juga dapat belajar, membaca, mengirim tugas dalam jarak jauh sehingga sangat memudahkan siswa untuk mengakses dimana saja dan memudahkan guru dan siswa dalam melaksanakan proses belajar mengajar.

2. Hasil Belajar

Hasil belajar dalam penelitian ini dapat dilihat dari suatu interaksi tindak lanjut belajar mengajar dan biasanya ditunjukkan dengan nilai tes yang diberikan. Setelah Pembelajaran dapat dikatakan berhasil apabila ditunjukkan oleh siswa merasa berhasil dan memperoleh kepuasan dalam pembelajaran, karena hasil belajar ini yang artinya bahwa perubahan tingkah laku dan hal ini yang akan mendorong siswa untuk belajar lebih baik lagi karea dengan menggunakan *google classroom* ini siswa akan menjadi ingin tahu akan hal yang baru yang akan membuat termotivasi dan minat belajar yang akan meningkatkan hasil belajar

F. Landasan Teori dan Telaah Pustaka

1. E-Learning

Menurut Jaya Kumar C. Koran (2002) yang dikutip oleh Rusman, E-Learning adalah pembelajaran yang menggunakan rangkaian elektronik (LAN, WAN, atau internet) untuk menyampaikan isi pembelajaran, interaksi dan bimbingan (Rusman, 2015, hlm .228). *E-learning* adalah proses belajar yang memanfaatkan sumber belajar bersifat elektronik, dan berbantuan computer, namun tidak selalu harus berhubungan dengan internet (Prawiradilaga, 2013, hlm. 2). Menurut Som Naidu (2006) yang dikutip oleh Dewi Salma Prawiradilaga, E learning sebagai penggunaan secara sengaja jaringan teknologi informasi dan komunikasi dalam proses belajar dan mengajar. Istilah lain yang mengacu pada hal yang sama, yaitu *online learning*, *virtual learning*, *distributed learning*, atau *web based learning*. Secara fundamental, *e learning* adalah proses pendidikan yang memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk memediasi aktivitas pembelajaran baik secara sinkronous yaitu pembelajaran yang dilaksanakan guru dan peserta didik dalam waktu yang bersamaan maupun asinkronous yaitu pembelajaran yang

dilakukan guru dan peserta didik tidak dalam waktu yang bersamaan (Prawiradilaga, 2013 hlm. 33-34).

a. Tujuan dan manfaat *E-learning*

Tujuan pengguna *e learning* sebagai system pembelajaran adalah menurut (Sanaky,2009 hlm. 204-205) :

1. Meningkatkan kualitas belajar pembelajar
2. Mengubah budaya mengajar pengajar
3. Mengubah belajar pembelajaran yang pasif menjadi aktif sehingga terbentuk independent learning
4. Memperluas basis dan kesempatan belajar
5. Mengembangkan dan memperluas produk layanan baru.

b. Manfaat dan dampak yang diperoleh dalam pembelajaran melalui *e learning*:

1. Perubahan belajar dan peningkatan mutu pembelajaran belajar dan pengajar
2. Perubahan pertemuan pembelajaran yang tidak terfokus pada pertemuan tatap muka di kelas dan pertemuan yang tidak dibatasi oleh ruang dan waktu yang melalui fasilitas *e-learning*
3. Tersedianya materi pembelajaran di media elektronik melalui website e-learning yang mudah diakses dan dikembangkan oleh pembelajar
4. Penyediaan materi pembelajaran sesuai dengan kemajuan dan perkembangan ilmu pengetahuan dan kemajuan teknologi
5. Interaktivitas pembelajar meningkat karena tidak ada batasan waktu belajar

Menurut Rashty (1999) yang dikutip oleh Dewi Salma Prawiradilaga (2013) terdapat beberapa metode e-learning adalah sebagai berikut:

1. Model *Adjunct*

Model ini dapat dikatakan sebagai proses pembelajaran yang tradisional. Artinya pembelajaran yang ditunjang dengan system penyampaian secara online

sebagai pengayaan, keberadaan system penyampaian secara online merupakan suatu tambahan.

2. Model *Mixed/Blended*

Model Blended menempatkan system penyampaian secara online sebagai bagian yang tidak terpisahkan dari proses pembelajaran secara keseluruhan. Artinya baik proses tatap muka maupun pembelajaran secara online merupakan satu kesatuan utuh.

3. Model online (*Fully Online*)

Dalam model ini semua interaksi pembelajaran dan penyampaian bahan belajar terjadi secara online.

2. *Google Classroom*

a. *Pengertian Google Classroom*

Google Classroom adalah layanan berbasis internet yang disediakan oleh Google sebagai sebuah sistem *e learning*. Service ini di desain untuk membantu pengajar membuat dan membagikan tugas kepada pelajar secara paperless. Pengguna service ini harus mempunyai akun google. Selain itu google classroom hanya bias digunakan oleh sekolah yang mempunyai *Google Apps For Education* (Hakim, 2016). Dengan demikian google classroom merupakan suatu aplikasi yang disediakan oleh *google for education* untuk menciptakan ruang kelas dalam dunia maya. Aplikasi ini dapat membantu memudahkan guru dan siswa dalam melaksanakan proses belajar dengan lebih mendalam. Pembelajaran dengan menggunakan rancangan kelas yang mengaplikasikan google classroom sesungguhnya ramah lingkungan hal ini dikarenakan siswa tidak lagi menggunakan kertas dalam mengumpulkan tugasnya. Pemanfaatan *google classroom* dapat melalui multiplatform yakni melalui computer dan telepon genggam. Guru dan siswa dapat mengunjungi situs <https://classroom.google.com> atau mengunduh aplikasi melalui playstore di android atau app store di iOS dengan kata kunci *Google Classroom*. Penggunaan LMS tersebut tanpa dipungut biaya sehingga pemanfaatannya dapat dilakukan sesuai kebutuhan (Wicaksono & Rachmadyanti, 2017).

b. Fungsi *Google Classroom*

Google Classroom merupakan sebuah produk bagian dari *Google For Education* yang sangat istimewa, karena produk yang satu ini memiliki banyak fasilitas didalamnya seperti memberi pengumuman atau tugas, mengumpulkan tugas dan melihat siapa saja yang sudah mengumpulkan tugas. Pada situs *Google Classroom* juga tertulis bahwa *Google Classroom* terhubung dengan semua layanan *Google For education* yang lainnya sehingga pendidik dapat memanfaatkan *google mail, google drive, google calendar, google docs, google sheets, google slides*, dan *google sites* dalam proses pembelajarannya sehingga saat pendidik menggunakan *Google Classroom* pendidik juga dapat memanfaatkan *Google Calendar* untuk mengingatkan peserta didik tentang jadwal atau tugas yang ada, sedangkan penggunaan *Google Drive* sebagai tempat untuk menyimpan keperluan pembelajaran seperti *Power Point, file* yang perlu digunakan dalam pembelajaran maupun lainnya. Dengan demikian, *google classroom* dapat membantu dan memudahkan guru dan siswa dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar dengan lebih mendalam. Hal ini disebabkan karena baik siswa maupun guru dapat mengumpulkan tugas, menstribusikan tugas, dan berdiskusi tentang pelajaran dimanapun tanpa terikat batas waktu atau jam pelajaran. Hal tersebut membuat proses pembelajaran lebih menarik dan lebih efisien dalam hal pengelolaan waktu, dan tidak ada alasan lagi siswa lupa tentang tugas yang sudah diberikan oleh guru (Pradana & Harimurti, 2017).

c. Kelebihan dan Kelemahan *Google Classroom*

1. Kelebihan *Google Classroom*

Menurut Janzen M dan Mary yang dikutip dalam Shampa Iftakhar (2016) menyatakan kelebihan dari *Google Classroom* antara lain yaitu:

- a) Mudah digunakan: Sangat mudah digunakan. Desain *Google Classroom* sengaja menyederhanakan antarmuka 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 mengotomatisasi penggunaan aplikasi Google lainnya, termasuk dokumen, slide, dan spreadsheet, proses pemberian distribusi dokumen, penilaian, penilaian formatif, dan umpan balik disederhanakan dan 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 di seluruh 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, Documents, Spreadsheets, Slides, dll. Cukup dengan mendaftar ke akun Google.
 - f) Ramah seluler : *Google Classroom* dirancang agar responsif. Mudah digunakan pada perangkat mobile manapun. Akses mobile ke materi pembelajaran yang menarik dan mudah untuk berinteraksi sangat penting dalam lingkungan belajar.
2. Kekurangan *Google Classroom*
- a) *Google Classroom* yang berbasis web mengharuskan siswa dan guru untuk terkoneksi dengan internet.
 - b) Pembelajaran berupa individual sehingga mengurangi pembelajaran sosial peserta didik.

- c) Apabila peserta didik tidak kritis dan terjadi kesalahan materi akan berdampak pada pengetahuannya
- d) Membutuhkan spesifikasi hardware, software dan jaringan internet yang tinggi.

3. Hasil Belajar

Menurut Sudjana Nana (2017, hlm. 22) Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Dikutip buku Sudjana Nana Horward Kingsley membagi tiga macam hasil belajar yakni keterampilan dan kebiasaan, pengetahuan dan pengertian, sikap dan cita-cita. Masing masing jenis hasil belajar dapat diisi dengan bahan yang telah ditetapkan dalam kurikulum. Sedangkan Gagne membagi lima kategori hasil belajar yakni informasi verbal, keterampilan intelektual, strategi kognitif, sikap dan keterampilan motoris.

Hasil belajar atau achievement merupakan realisasi atau pemekaran hasil kecakapan – kecakapan potensial atau kapasias yang dimiliki seseorang. Penguasaan hasil belajar oleh seseorang dapat dilihat dari perilakukanya, baik perilaku dalam bentuk penguasaan pengetahuan, keterampilan berpikir maupun keterampilan motorik. Dalam lingkup demikian maka hasil belajar merupakan perolehan dari hasil proses belajar siswa yang dapat ditunjukkan melalui kegiatan atau perilaku siswa tersebut dalam kehidupan sehari-hari (Sukmadinata, 2011, hlm. 102-103). Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Setelah suatu proses belajar berakhir, maka siswa memperoleh suatu hasil belajar. Hasil belajar mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran. Tujuan utama yang ingin dicapai dalam kegiatan pembelajaran adalah hasil belajar. Hasil belajar digunakan untuk mengetahui sebatas mana siswa dapat memahami serta mengerti materi tersebut. Menurut Hamalik (2004, hlm. 31) hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengetahuan-pengetahuan, sikap-sikap, apresiasi, abilitas, dan keterampilan.

Menurut Dimiyati dan Mudjiono (2013, hlm .3) “hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar. Dari sisi siswa, hasil

belajar merupakan berakhirnya penggal dan puncak proses belajar”. Menurut Hamalik (2004, hlm. 49) “mendefinisikan hasil belajar sebagai tingkat penguasaan yang dicapai oleh pelajar dalam mengikuti proses belajar mengajar sesuai dengan tujuan pendidikan yang ditetapkan”. Sedangkan, Winkel (2009) mengemukakan bahwa “hasil belajar merupakan bukti keberhasilan yang telah dicapai oleh seseorang”. Hasil belajar merupakan pengukuran dari penilaian kegiatan belajar atau proses belajar yang dinyatakan dalam symbol, huruf maupun kalimat yang menceritakan hasil yang sudah dicapai oleh setiap anak pada periode tertentu. Menurut Susanto (2013, hlm. 5) perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil dari belajar. Pengertian tentang hasil belajar dipertegas oleh Nawawi (dalam Susanto, 2013, hlm. 5) yang menyatakan bahwa hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenal sejumlah materi pelajaran tertentu. Menurut Sudjana (2017, hlm. 3) “mendefinisikan hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang lebih luas mencakup bidang kognitif, afektif dan psikomotor”. Hasil belajar dipengaruhi oleh beberapa faktor, baik yang bersifat internal maupun eksternal.

Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar menurut Slameto (2013, hlm. 54), terdapat dua faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal merupakan faktor yang dipengaruhi dari dalam diri individu yang sedang belajar, sedangkan faktor eksternal adalah faktor yang dipengaruhi dari luar individu itu sendiri.

1. Faktor Internal

Faktor internal terdiri dari tiga faktor, antara lain sebagai berikut:

- a. Faktor Jasmaniah, faktor ini berkaitan dengan keadaan fisik diantaranya kesehatan peserta didik dan juga cacat tubuh.

- b. Faktor psikologis, faktor ini berkaitan dengan psikologis seseorang, diantaranya faktor intelegensi, perhatian, minat, kematangan dan kesiapan.
- c. Faktor kelelahan, kelelahan pada seseorang walaupun sulit untuk dipisahkan tetapi dapat dibedakan menjadi dua macam, yaitu kelelahan jasmani yang dapat terlihat dan kelelahan rohani dapat dilihat dengan adanya kelesuan dan kebisanan pada diri seseorang atau peserta didik, sehingga minat dan dorongan untuk menghasilkan sesuatu akan hilang.

2. Faktor Eksternal

Faktor eksternal terdiri dari tiga faktor, antara lain sebagai berikut:

- a. Faktor keluarga, siswa yang belajar akan menerima pengaruh dari keluarga berupa pendidikan orang tua, interaksi antar anggota keluarga, suasana keluarga dan keadaan ekonomi keluarga, pengertian orangtua, dan latar beakang budaya social yang ada.
- b. Faktor masyarakat, masyarakat merupakan faktor eksternal yang juga berpengaruh terhadap belajar siswa. Pengaruh tersebut terjadi karena keberadaan siswa di dalam suatu masyarakat yang merupakan mahluk sosial. Hal-hal yang mempengaruhi belajar siswa yang dilihat dari lingkungan masyarakat diantaranya, kegiatan siswa di dalam masyarakat, teman bergaul, dan bentuk kehidupan lainnya di dalam masyarakat.
- c. Faktor sekolah, faktor sekolah ini juga sangat mempengaruhi belajar siswa faktor sekolah mencakup metode guru mengajar, kurikulum, hubungan guru dengan siswa, hubungan siswa dengan siswa, disiplin sekolah, media pelajaran dan waktu sekolah, standar pelajaran, keadaan bangunan sekolah, dan tugas-tugas guru yang diberikan guru kepada siswa.

Selanjutnya menurut Nana Syaodih (2013, hlm. 162-165), keberhasilan belajar dipengaruhi oleh banyak faktor. Faktor tersebut dapat bersumber pada diri individu atau di luar diri individu atau lingkungannya:

1. Faktor - faktor dalam diri individu terdiri dari :

- a. Aspek jasmaniah mencakup kondisi dan kesehatan jasmani dari individu. Tiap orang memiliki kondisi fisik yang berbeda. fisik menyangkut kelengkapan dan pancaindera. Pancaindera yang paling penting adalah penglihatan Kondisi kesehatan dan pendengaran.
- b. Aspek psikis atau rohani menyangkut kondisi kesehatan psikis, kemampuan intelektual, sosial, psikomotorik, serta kondisi afektif dan konatif dari individu.
- c. Kondisi intelektual ini menyangkut kecerdasan, bakat-bakat, baik bakat sekolah maupun bakat pekerjaan.
- d. Kondisi sosial menyangkut hubungan siswa dengan orang lain, baik gurunya, temannya, orang tuanya maupun orang-orang lainnya.
- e. Situasi afektif, selain ketenangan dan ketentraman psikis juga memerlukan motivasi untuk belajar. Motivasi belajar sangat berpengaruh terhadap hasil belajar.
- f. Keterampilan, keberhasilan belajar seseorang juga dipengaruhi oleh keterampilan yang dimilikinya, seperti keterampilan membaca, berdiskusi, memecahkan masalah dan lain sebagainya.

2. Faktor-faktor lingkungan terdiri dari :

- a. Keluarga, faktor fisik dan sosial psikologis yang ada dalam keluarga sangat berpengaruh terhadap perkembangan anak. Faktor fisik tersebut seperti keadaan rumah dan ruang belajar, sarana prasarana belajar, suasana dalam rumah dan suasana lingkungan di sekitar rumah. Adapun faktor sosial psikologis keluarga menyangkut keutuhan keluarga, iklim psikologis, iklim belajar, dan hubungan antara anggota keluarga.
- b. Lingkungan sekolah meliputi lingkungan fisik, social dan akademisi. Lingkungan fisik seperti lingkungan kampus, sarana prasarana, sumber belajar, media belajar, dan sebagainya. Sedangkan lingkungan social menyangkut hubungan siswa dengan temannya, gurunya, serta staf sekolah yang lain. Adapun lingkungan akademisi yaitu suasana pelaksanaan kegiatan belajar, ekstrakurikuler, dan lain sebagainya.

- c. Lingkungan masyarakat yang memiliki latar belakang pendidikan yang cukup, terdapat lembaga dan sumber belajar akan memberikan pengaruh terhadap semangat dan perkembangan peserta didik.

G. Metode Penelitian

1. Jenis dan Pendekatan Penelitian

Penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kualitatif. Pendekatan kualitatif adalah penelitian yang mengkaji lebih dalam fenomena sosial, khususnya yang bersifat kasus (Yaniawati, 2017, hlm. 67). Jenis penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini adalah penelitian kepustakaan. Menurut (Yaniawati, 2017) penelitian kepustakaan dilaksanakan dengan menggunakan literatur (kepustakaan) dari penelitian sebelumnya. Pada studi kepustakaan ini menggunakan metode penelitian dokumentasi. Menurut (Yaniawati, 2020) Metode dokumentasi adalah metode yang mengkaji atau menginterpretasi bahan tertulis berdasarkan konteksnya. Bahan tersebut bisa berupa catatan yang terpublikasikan, buku, surat kabar, majalah, film, catatan, naskah dan artikel.

2. Sumber Data

Sumber data dalam penelitian ini bersifat kepustakaan atau berasal dari berbagai literatur, diantaranya buku, jurnal, surat kabar, dokumen pribadi dan lain sebagainya. Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sumber primer dan sekunder. Menurut Yaniawati (2017, hlm. 139) “sumber primer adalah sumber data pokok yang langsung dikumpulkan peneliti dari objek penelitian yaitu: buku/artikel yang menjadi objek penelitian” sedangkan sumber sekunder adalah sumber data tambahan yang menurut peneliti menunjang data pokok, yaitu buku/artikel berperan sebagai pendukung buku/artikel primer untuk menguatkan konsep yang ada di dalam buku/artikel primer”

3. Teknik Pengumpulan Data

Teknik yang digunakan dalam pengumpulan data adalah pengumpulan data literatur yaitu bahan-bahan yang koheren dengan objek-objek pembahasan yang dimaksud. Menurut (Yaniawati, 2020) Data yang ada dalam kepustakaan tersebut dikumpulkan dan diolah dengan cara:

- a. Editing, yaitu pemeriksaan kembali data yang diperoleh terutama dari segi kelengkapan, kejelasan makna dan keselarasan makna antara yang satu dengan yang lain.
- b. Organizing, yaitu mengorganisir data yang diperoleh dengan kerangka yang sudah diperlukan. Sumber-sumber yang didapat lalu akan dikelompokkan menjadi sumber data primer atau sumber data sekunder, selain itu peneliti akan mengelompokkan sumber data sesuai variabel penelitian yang saling berkaitan dan sesuai dengan permasalahan yang ada dalam penelitian.

4. Analisis Data

Pada penelitian ini setelah analisis data dilakukan dan data terkumpul pada penelitian ini menggunakan deduktif (Menurut Yaniawati,2020) deduktif yaitu data yang dipergunakan untuk menganalisa data yang terkumpul dengan jalan menguraikan atau menginterpretasikan hal-hal yang bersifat umum pada kesimpulan yang bersifat khusus.

H. Sistematika Pembahasan

Sistematika skripsi merupakan bagian yang memuat sistematika penulisan skripsi, yang menggambarkan kandungan setiap bab, maka penulis menyusun sistematika penulisan ini sebagai berikut:

1. BAB 1 PENDAHULUAN

Dalam bab ini, dipaparkan latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, dan manfaat penelitian , definisi operasional, kajian teori, dan sistematika pembahasan.

2. BAB II Kajian

Dalam bab ini, diulas mengenai kajian untuk masalah 1 yang di dalamnya terdapat temuan penelitian berdasarkan studi kepustakaan tentang masalah 1 yaitu berupa pembahasan temuan penelitian untuk menjawab pertanyaan penelitian yang telah dirumuskan.

3. BAB III Kajian

Dalam bab ini, diulas mengenai kajian untuk masalah 2 yang di dalamnya terdapat temuan penelitian berdasarkan studi kepustakaan

tentang masalah 2 yaitu berupa pembahasan temuan penelitian untuk menjawab pertanyaan penelitian yang telah dirumuskan.

4. BAB IV Kajian

Dalam bab ini, diulas mengenai kajian untuk masalah 3 yang di dalamnya terdapat temuan penelitian erdasarkan studi kepustakaan tentang masalah 3 yaitu berupa pembahasan temuan penelitian untuk menjawab pertanyaan penelitian yang telah dirumuskan.

5. BAB V Penutup

Dalam bab ini, berisikan uraian mengenai jawaban dari rumusan masalah sehingga mendapatkan sebuah kesimpulan yang dapat dipertanggungjawabkan kebenerannya dan juga terdapat saran atau masukan sebagai usulan tindak lanjut dari penelitian ini.