

## **BAB II**

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

#### **A. KAJIAN TEORI**

##### **1. Media Pembelajaran *Google Classroom***

###### **a. Perkembangan Media Pembelajaran**

Menurut Arsyad (2016, hlm. 2) perkembangan media pembelajaran setelah perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi sebagai berikut:

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses pembelajaran. Para guru dituntut agar mampu mengoperasikan alat-alat yang dapat disediakan oleh sekolah dalam proses belajar mengajar, dan tidak menutup kemungkinan bahwa alat-alat tersebut sesuai dengan perkembangan dan tuntutan zaman.

Susilana dan Riyana (2014, hlm. 7) juga menyatakan perkembangan media pendidikan yang diuraikan sebagai berikut:

Pada awal sejarah pembelajaran, media hanyalah merupakan alat bantu yang dipergunakan oleh seorang guru untuk menerangkan pelajaran. Alat bantu yang mula-mula digunakan adalah alat bantu visual, yaitu berupa sarana yang dapat memberikan pengalaman visual kepada siswa, antara lain untuk mendorong aspek psikologis (motivasi, minat, ) belajar, memperjelas dan mempermudah konsep yang abstrak, dan mempertinggi daya serap atau retensi belajar. Kemudian dengan berkembangnya teknologi khususnya teknologi audio dan multimedia, pada pertengahan abad ke-20 lahirlah alat bantu audio visual dan multimedia yang terutama menggunakan pengalaman yang kongkrit untuk menghindari verbalisme materi pembelajaran.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat diketahui bahwa pada awalnya guru merupakan satu-satunya sumber untuk memperoleh pelajaran. Dalam perkembangan selanjutnya, sumber belajar kemudian bertambah dengan adanya alat bantu dalam belajar berbentuk visual. Diiringi dengan perkembangan dan pemanfaatan teknologi alat bantu atau yang disebut media pembelajaran semakin berkembang tidak hanya dalam bentuk visual, tetapi juga dalam bentuk audio visual, multimedia dan lain sebagainya mengikuti perkembangan zaman pendidikan dan teknologi.

#### b. Pengertian Media Pembelajaran

Media berasal dari bahasa latin dengan kata *medius* yang secara harfiah berarti “tengah” atau “pengantar”, media juga bisa diartikan sebagai perantara atau pengantar pesan dari pengirim pesan kepada penerima pesan (Arsyad, 2011, hlm. 3). Menurut Heinich dalam Susilana dan Riyana (2014, hlm. 6) media merupakan alat saluran komunikasi. Media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata "*medium*" yang secara harfiah berarti "perantara" yaitu perantara sumber pesan (*a source*) dengan penerima pesan (*a receiver*). Maka dapat dikatakan media merupakan wahana penyalur informasi atau penyalur pesan. Beberapa pakar dan organisasi juga memberikan batasan mengenai pengertian media, diantaranya mengemukakan bahwa media adalah sebagai berikut:

- 1) Teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran. Jadi media adalah perluasan dari guru Schram dalam Susilana & Riyana (2014)
- 2) National Education Asociation (NEA) memberikan batasan bahwa media merupakan sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun audio visual, termasuk teknologi perangkat kerasnya.
- 3) Briggs dalam Susilana & Riyana (2014) berpendapat bahwa media merupakan alat untuk memberikan perangsang bagi siswa supaya terjadi proses belajar
- 4) Asociation of Education Comunication Technology (AECT) memberikan batasan bahwa media merupakan segala bentuk dan saluran yang dipergunakan untuk proses penyaluran pesan.

Sedangkan, istilah pembelajaran yang dikemukakan oleh Miftah (2013) bahwa:

Pembelajaran merupakan upaya untuk membelajarkan pebelajar, membelajarkan berarti usaha membuat seseorang belajar, dalam upaya pembelajaran terjadi komunikasi antara pebelajar (siswa) dengan guru, pembelajar atau pengajar (ungkapan yang lebih umum digunakan sebelumnya), sehingga proses pembelajaran seperti ini adalah sebagai bagian proses komunikasi antar manusia

(dalam hal ini yaitu antara pembelajar dan pebelajar) agar tercapainya tujuan pembelajaran.

Kegiatan belajar mengajar melalui media terjadi bila ada komunikasi antara penerima pesan (P) dengan sumber (S) lewat media (M) tersebut. Namun proses komunikasi itu sendiri baru terjadi setelah ada reaksi timbal balik (*feedback*) (Nurseto, 2012). Hal ini sejalan dengan pendapat Usyanti (2015) yang menjelaskan bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan pesan ataupun informasi dalam pembelajaran, dari sumber belajar (guru) ke penerima pesan belajar (siswa) sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan memudahkan siswa untuk belajar. Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat dikemukakan bahwa pengertian media pembelajaran yaitu suatu alat atau sarana sebuah komunikasi yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran, yang berfungsi sebagai perantara penyampaian materi pembelajaran dari guru sebagai pengajar (pengirim pesan) dengan siswa (penerima pesan) ataupun sebaliknya, agar tercapainya tujuan pembelajaran.

### c. Fungsi Media Pembelajaran

Salah satu upaya yang dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam menguasai suatu konsep pembelajaran adalah menerapkan suatu media pembelajaran yang tepat dalam suatu proses pembelajaran (Susanto, 2013). Media pembelajaran yang digunakan sejatinya harus dapat membuat siswa merasa tertarik terhadap materi pembelajaran, sehingga siswa tidak merasa bosan selama mengikuti proses pembelajaran. Fungsi media pembelajaran juga banyak diungkapkan oleh banyak ahli, salah satunya dikemukakan oleh Kemp dan Dayton dalam Arsyad (2016, hlm. 25), fungsi media pembelajaran sebagai berikut

- 1) Penyampaian pelajaran menjadi lebih jelas dan konkrit, hal ini mengakibatkan berkurangnya ragam penafsiran terhadap materi yang diterima oleh siswa.
- 2) Pembelajaran bisa menjadi lebih menarik, media dapat diasosiasikan sebagai penarik perhatian dan siswa dapat terus terjaga dan focus pada proses pembelajaran.
- 3) Pembelajaran menjadi lebih interaktif, dengan demikian akan menyebabkan siswa lebih aktif di kelas (siswa menjadi lebih partisipatif).

- 4) Lama waktu pembelajaran dapat dipersingkat.
- 5) Dapat meningkatkan kualitas hasil pembelajaran apabila terjadi sinergis dan adanya integrasi antara materi dan media yang akan disampaikan.
- 6) Pembelajaran dapat dilaksanakan kapanpun dan dimanapun, terutama jika media yang dirancang dapat digunakan secara individu.
- 7) Sikap positif siswa terhadap apa yang mereka pelajari dan terhadap proses pembelajaran dapat ditingkatkan.
- 8) Beban guru dapat sedikit berkurang dan mengurangi kemungkinan mengulangi penjelasan yang berulang-ulang.

Hal ini sejalan dengan fungsi media pembelajaran menurut Nurseto (2012) yaitu:

Media pembelajaran sebagai sarana untuk membantu mewujudkan situasi pembelajaran yang lebih efektif, sebagai salah satu komponen pembelajaran yang saling berhubungan dengan komponen lainnya dalam rangka menciptakan situasi belajar yang diharapkan, dapat mempercepat proses belajar, meningkatkan kualitas proses belajar-mengajar, dan mengkonkritkan pesan atau materi pembelajaran yang abstrak sehingga dapat memperjelas serta mengurangi terjadinya verbalisme.

Media juga berfungsi secara efektif dalam konteks pembelajaran yang berlangsung tanpa kehadiran guru, media dapat dibentuk dengan “kemasan” hal ini untuk mencapai tujuan pembelajaran, seperti modul, paket belajar, kaset dan perangkat lunak komputer (Miftah, 2013)

Dalam kegiatan pembelajaran dengan penggunaan media, fungsi media pembelajaran dapat ditinjau dari kelebihan media pembelajaran. Tiga kelebihan media menurut Gerlach & Ely dalam Sulistiyono (2013) adalah sebagai berikut:

Pertama, kemampuan fiksatif, artinya dapat menerima, menyimpan, dan menampilkan kembali suatu obyek atau kejadian. Kedua, kemampuan manipulatif, artinya media dapat menampilkan obyek atau kejadian dengan berbagai macam perubahan sesuai dengan kebutuhan, misalnya ukuran, kecepatan, warna serta dapat pula diulang-ulang penyajiannya. Ketiga, kemampuan distributif, artinya media mampu menjangkau audien yang besar jumlahnya dalam satu kali penyajian secara bersamaan dan serempak.

Selain fungsi-fungsi sebagaimana telah diuraikan di atas, menurut Susilana dan Riyana (2014, hlm. 10) media pembelajaran ini juga memiliki nilai dan manfaat sebagai berikut:

- 1) Membuat konkrit atau jelas konsep-konsep yang abstrak. Konsep-konsep yang dirasakan masih bersifat abstrak dan sulit dijelaskan secara langsung kepada siswa bisa dikonkritkan atau disederhanakan melalui pemanfaatan media pembelajaran.
- 2) Menghadirkan objek-objek yang terlalu berbahaya atau sulit didapat dan dibawa ke dalam lingkungan belajar. Misalnya guru menjelaskan dengan menggunakan gambar atau program televisi tentang binatang-binatang buas seperti harimau dan beruang, atau hewan-hewan lainnya seperti gajah, jerapah, dinosaurus, dsb.
- 3) Menampilkan objek yang terlalu besar atau kecil untuk dilihat dan dibawa di lingkungan belajar. Misalnya guru akan menyampaikan gambaran mengenai sebuah kapal laut, pesawat udara, pasar, dsb. Atau menampilkan objek-objek yang terlalu kecil seperti virus, bakteri, semut, nyamuk, atau hewan/benda kecil lainnya.
- 4) Memperlihatkan gerakan yang terlalu cepat atau lambat. Misalnya dengan menggunakan teknik gerakan lambat (slow motion) dalam media film bisa memperlihatkan tentang lintasan peluru, melesatnya anak panah, atau memperlihatkan suatu ledakan. Demikian juga gerakan-gerakan yang terlalu lambat seperti pertumbuhan kecambah, mekarnya bunga dan lain-lain.

Berdasarkan uraian dari teori di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran mampu meningkatkan kualitas proses pembelajaran, berperan sebagai alat komunikasi yang digunakan oleh seorang pengajar dalam proses pembelajaran untuk mempermudah dan memperjelas penyampaian pesan atau materi pembelajaran agar materi pembelajaran mudah dipahami oleh siswa dan tercapainya tujuan pembelajaran.

#### d. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Jenis-jenis media pembelajaran diklasifikasikan oleh Seels dan Richey dalam Arsyad (2016, hlm. 31) sebagai berikut:

- 1) Media hasil teknologi cetak.  
Media hasil teknologi cetak merupakan cara untuk menghasilkan atau menyampaikan materi melalui proses pencetakan. Kelompok media hasil teknologi cetak meliputi teks, grafik, gambar dan representasi fotografik. Materi cetak dan visual merupakan pengembangan dan penggunaan kebanyakan materi pengajaran lainnya. Teknologi ini menghasilkan materi dalam bentuk salinan tercetak, contohnya buku teks, modul, majalah, *hand-out*, dan lain-lain.
- 2) Media hasil teknologi audio-visual  
Media hasil teknologi audio-visual menyampaikan materi dengan menggunakan mesin-mesin mekanis dan elektronik untuk

menyajikan pesan-pesan audio dan visual. Contohnya proyektor film, video, dan sebagainya.

3) Media hasil teknologi berbasis computer

Media hasil teknologi berbasis komputer merupakan cara menghasilkan atau menyajikan materi dengan menggunakan sumber-sumber yang berbasis mikro-prosesor. Berbagai jenis aplikasi teknologi berbasis computer dalam pengajaran umumnya dikenal sebagai *computer-assisted instruction* (pengajaran dengan bantuan computer ).

4) Media gabungan

Media hasil teknologi gabungan adalah cara untuk menghasilkan atau menyampaikan materi yang menggabungkan beberapa bentuk media yang dikendalikan oleh computer biasanya dengan bantuan internet. Perpaduan beberapa teknologi ini dianggap teknik yang paling canggih.

Adreson dalam Suari Dewi dan Eka Carniasih (2019) juga menggolongkan jenis-jenis media pembelajaran menjadi sepuluh golongan sebagai berikut:

**Table 2. 1**  
**Pengelompokan Media**

<b>Golongan Media</b>	<b>Contoh dalam Pembelajaran</b>
Audio	Kaset audio, siaran radio, CID, telepon
Cetak	Buku pelajaran, modul, brosur, <i>leaflet</i>
Audio cetak	Kaset audio yang dilengkapi bahan tertulis
Proyeksi visual diam	<i>Overhead</i> transparansi (OHT), film bingkai ( <i>slide</i> )
Proyeksi audio visual diam	Film bingkai ( <i>slide</i> ) bersuara
Visual gerak	Film bisu
Audio visual gerak	Film gerak bersuara, video NCD, televisi
Obyek fisik	Benda nyata, model, specimen
Manusia dan Lingkungan	Guru, pustakawan, laboran
Komputer	CAI (pembelajaran berbantuan komputer) dan CBI (Pembelajaran berbasis komputer)

Sumber: Suari Dewi & Eka Carniasih (2019)

Kemudian Seels & Glasgow dalam Ilyasa Aghni (2018) membagi media berdasarkan perkembangan teknologi dalam dua klasifikasi, yaitu:

1) Media Tradisional,

- a) Visual diam yang diproyeksikan misalnya *slides*, *film*, *stripe*.

- b) Visual yang tak diproyeksikan seperti gambar, poster, foto, grafik.
  - c) Audio misalnya rekaman, kaset.
  - d) Penyajian dalam bentuk multimedia misalnya slide dengan suara
  - e) Visual dinamis yang diproyeksikan seperti film, televisi, video.
  - f) Cetak contohnya buku teks, modul, majalah ilmiah.
  - g) Permainan contohnya teka-teki, simulasi.
- 2) Media Teknologi Mutakhir
- a) Media berbasis telekomunikasi seperti telekonferensi, kuliah jarak jauh.
  - b) Media berbasis mikroprosesor seperti komputer, interaktif, internet.

Selain klasifikasi diatas, Briggs dalam Ilyasa Aghni (2018) juga mengklasifikasikan media pembelajaran berdasarkan karakteristik stimulus yang ditimbulkan, yang diklasifikasikan menjadi 13 macam media yang digunakan dalam proses pembelajaran, yaitu objek, suara langsung, media cetak, papan tulis, media transparansi, film bingkai, film rangkai, film gerak, televisi gambar. model, rekaman audio, dan pelajaran terprogram.

Dari berbagai uraian mengenai jenis-jenis media atas klasifikasi media pembelajaran tersebut dapat mempermudah para guru dalam melakukan pemilihan media yang tepat pada waktu merencanakan pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dari beberapa pengelompokan media tersebut, media dalam penelitian ini merujuk pada pengelompokan media teknologi mutakhir berbasis telekomunikasi dan mikroprosesor yaitu media pembelajaran *e-learning*.

#### e. *E-Learning*

##### 1) Pengertian *e-learning*

Menurut Horton dalam bukunya *E-Learning Tools and Technologies* yang dikutip oleh Zanin Nu'man (2014):

*E-Learning* adalah bentuk pemanfaatan atau penggunaan teknologi internet dan web untuk menciptakan pengalaman belajar. *E-Learning* dapat dipandang sebagai suatu pendekatan yang inovatif untuk dijadikan sebuah desain media penyampaian yang baik, terpusat pada pengguna, interaktif dan sebagai lingkungan belajar yang memiliki berbagai kemudahan-kemudahan bagi siapa saja, dimana saja dan kapan saja. Dengan memanfaatkan berbagai

sumber teknologi digital dengan bentuk lain dari materi dan bahan pembelajaran yang sesuai untuk diterapkan pada suatu lingkungan belajar yang terbuka, fleksibel dan terdistribusi.

Nadziroh (2017) juga menyatakan bahwa *e-Learning* merupakan model pembelajaran yang memanfaatkan teknologi informasi (IT) berbasis web yang dapat diakses dari jarak jauh sehingga pembelajaran yang dilakukan tidak hanya terpaku dalam ruang kelas dan dalam waktu tertentu saja namun dapat juga dilakukan dimanapun dan kapanpun. Inovasi pembelajaran e-learning merupakan model pembelajaran baru dalam pendidikan dimana memberikan peran dan fungsi yang besar bagi dunia pendidikan. Hal ini untuk menjawab kekurangan dan kelemahan pendidikan konvensional (pendidikan pada umumnya) diantaranya adalah keterbatasan ruang dan waktu dalam proses pendidikan konvensional.

## 2) Manfaat *e-learning*

Pembelajaran dengan *e-learning* bermanfaat untuk meningkatkan efektivitas dan fleksibilitas pembelajaran. Melalui *e-learning* materi pembelajaran dapat diakses kapan saja dan dari mana saja, disamping itu materi yang dapat diperkaya dengan berbagai sumber belajar termasuk multimedia dengan cepat dapat diperbaharui oleh pengajar (Nadziroh, 2017).

Manfaat e-learning bagi dunia pendidikan secara umum menurut Hartanto (2016) adalah sebagai berikut:

- a) Fleksibilitas tempat dan waktu, jika pembelajaran konvensional di kelas mengharuskan siswa untuk hadir di kelas pada jam-jam tertentu, maka *e-learning* memberikan fleksibilitas dalam memilih waktu dan tempat untuk dapat mengakses pelajaran.
- b) *Independent learning*, *e-learning* memberikan kesempatan bagi siswa untuk memegang kendali atas kesuksesan belajar masing-masing, artinya siswa diberi kebebasan untuk menentukan kapan akan mulai, kapan akan menyelesaikan, dan bagian mana dalam satu modul yang ingin dipelajarinya terlebih dulu.
- c) Biaya, banyak biaya yang bisa dihemat dari cara pembelajaran dengan elearning. Secara finansial, biaya yang bisa dihemat, antara lain biaya transportasi ke tempat belajar dan akomodasi selama belajar, biaya administrasi pengelolaan, penyediaan sarana dan fasilitas fisik untuk belajar.

- d) Fleksibilitas kecepatan pembelajaran, *e-learning* dapat disesuaikan dengan kecepatan belajar masing masing siswa. Apabila siswa belum memahami modul tertentu, maka siswa dapat mengulanginya lagi sampai siswa dapat memahami materi ajar.
- e) Standarisasi pengajaran, peajaran *e-learning* selalu memiliki kualitas samasetiap kali diakses dan tidak tergantung suasana hati pengajar.
- f) Efektifitas pengajaran, penyampaian pelajaran *e-learning* dapat berupasimulasi dan kasus-kasus, menggunakan bentuk permainan dan menerapkan teknologi animasi canggih. Kecepatan distribusi, *e-learning* dapat dengan cepat menjangkau ke seluruh penjuru.
- g) Ketersediaan *On-Demand*, *e-learning* dapat diakses sewaktu-waktu.
- h) Otomatisasi proses administrasi, *e-learning* menggunakan suatu *Learning Management System* (LMS) yang berfungsi sebagai *platform* pelajaran-pelajaran *e-learning*. LMS berfungsi pula menyimpan data-data pelajar,pelajaran, dan proses pembelajaran yang berlangsung

#### f. *Google Classroom*

##### 1) Pengertian *google classroom*

Menurut (Hakim, 2016) *google classroom* adalah layanan berbasis Internet yang disediakan oleh google sebagai sebuah sistem *e-learning*. *Service* ini didesain untuk membantu pengajar membuat dan membagikan tugas kepada pelajar secara *paperless*. Pengguna *service* ini harus mempunyai akun di google. Selain itu *google classroom* hanya bisa digunakan oleh sekolah yang mempunyai *Google Apps for Education*. Mengutip dari *website* resmi dari *google*, aplikasi *google classroom* merupakan alat produktivitas gratis meliputi email, dokumen dan penyimpanan. *Classroom* di desain untuk memudahkan guru (pengajar) dalam menghemat waktu, mengelola kelas dan meningkatkan komunikasi dengan siswa-siswanya. Dengan *google classroom* ini dapat memudahkan peserta didik dan pengajar untuk saling terhubung di dalam dan diluar sekolah.

Dengan demikian *google classroom* merupakan suatu aplikasi yang disediakan oleh *google for education* untuk menciptakan ruang

kelas secara *online*. Aplikasi ini dapat membantu memudahkan guru dan siswa dalam melaksanakan proses belajar dengan lebih mendalam. Pembelajaran dengan menggunakan rancangan kelas yang mengaplikasikan *google classroom* ramah lingkungan. Hal ini dikarenakan siswa tidak lagi menggunakan kertas dalam mengumpulkan tuganya.

Pemanfaatan *Google Classroom* dapat melalui *multiplatform* yakni melalui komputer dan telepon genggam (*smartphone*). 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.

## 2) Fungsi *google classroom*

*Google classroom* merupakan sebuah produk bagian dari *google for education* yang memiliki banyak fungsi dengan banyaknya fasilitas yang ada dalam *google classroom*, seperti memberi pengumuman atau tugas, mengumpulkan tugas dan melihat siapa saja yang sudah mengumpulkan tugas, dll.

Berdasarkan website resmi dari Google (2020), *Google Classroom* memberikan beberapa manfaat seperti:

- i. Kelas dapat disiapkan dengan mudah: pengajar dapat menyiapkan kelas dan mengundang siswa serta asisten pengajar. Kemudian di dalam aliran kelas, mereka dapat berbagi informasi seperti tugas, pengumuman dan pertanyaan.
- ii. Menghemat waktu dan kertas: pengajar dapat membuat kelas, memberikan tugas, berkomunikasi dan melakukan pengelolaan, semuanya di satu tempat.
- iii. Pengelolaan yang lebih baik: siswa dapat melihat tugas di halaman tugas, di aliran kelas maupun di kalender kelas. Semua materi otomatis tersimpan dalam folder *Google Drive*.
- iv. Penyempurnaan komunikasi dan masukan: pengajar dapat membuat tugas, mengirim pengumuman dan memulai diskusi kelas secara langsung. Siswa dapat berbagi materi antara satu sama lain dan berinteraksi dalam aliran kelas melalui email. Pengajar juga dapat melihat dengan cepat

siapa saja yang sudah dan belum menyelesaikan tugas, serta langsung memberikan nilai dan masukan real-time.

- v. Dapat digunakan dengan aplikasi yang anda gunakan: kelas berfungsi dengan *Google Document, Calender, Gmail, Drive dan Formulir*.
- vi. Aman dan terjangkau: kelas disediakan secara gratis. Kelas tidak berisi iklan dan tidak pernah menggunakan konten atau data siswa untuk tujuan iklan.

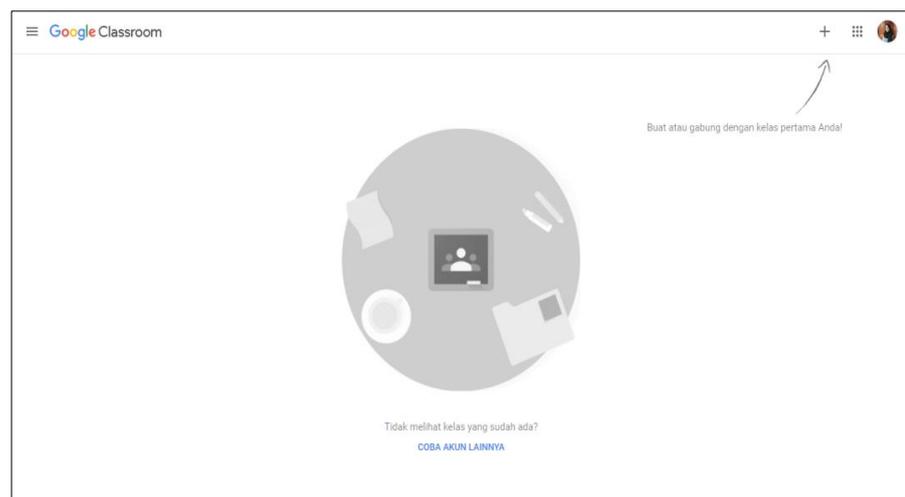
Pada situs *Google Classroom* juga tertulis bahwa *Google Classroom* terhubung dengan semua layanan *Google For Education* yang lainnya, sehingga pendidik dapat memanfaatkan *Google Mail, Google Drive, Google Calendar, Google Docs, Google Sheets, Google Slides*, dan *Google Sites* dalam proses pembelajarannya. 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 yang lainnya.

*Google classroom* didesain untuk empat pengguna yaitu pengajar, siswa, wali dan administrator. Bagi pengajar dapat digunakan untuk membuat dan mengelola kelas, tugas, nilai serta memberikan masukan secara langsung (*realtime*). Untuk siswa dapat memantau materi dan tugas kelas, berbagi materi dan berinteraksi dalam aliran kelas atau melalui email, mengirim tugas dan mendapat masukan dan nilai secara langsung. Untuk wali dapat digunakan untuk mendapat ringkasan email terkait tugas siswa. Untuk administrator dapat membuat, melihat atau menghapus kelas di domainnya, menambahkan atau menghapus siswa dan pengajar dari kelas serta melihat tugas di semua kelas di domainnya.

Dengan demikian, *google classroom* dapat membantu memudahkan guru dan siswa dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar dengan lebih mendalam. Hal ini disebabkan karena baik siswa maupun guru dapat mengumpulkan tugas, mendistribusikan tugas, dan berdiskusi tentang pelajaran dimanapun tanpa terikat batas

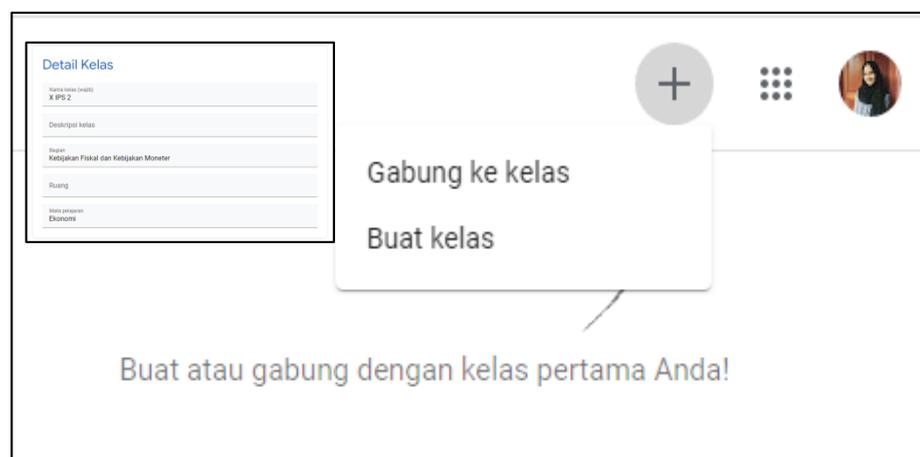
waktu atau jam pelajaran. Hal tersebut membuat proses pembelajaran lebih menarik dan lebih efisien dalam hal pengelolaan waktu, dan tidak ada alasan lagi siswa lupa tentang tugas yang sudah diberikan oleh guru (Panca Pradana & Harimurti, 2017)

- 3) Langkah-langkah membuat *google classroom*
  - a) Buka <https://classroom.google.com> lalu klik **Sign In** untuk memulai membuka ruang kelas pada *Google Classroom*, atau bisa langsung menggunakan akun google yang sudah terdaftar di komputer/*handphone*.



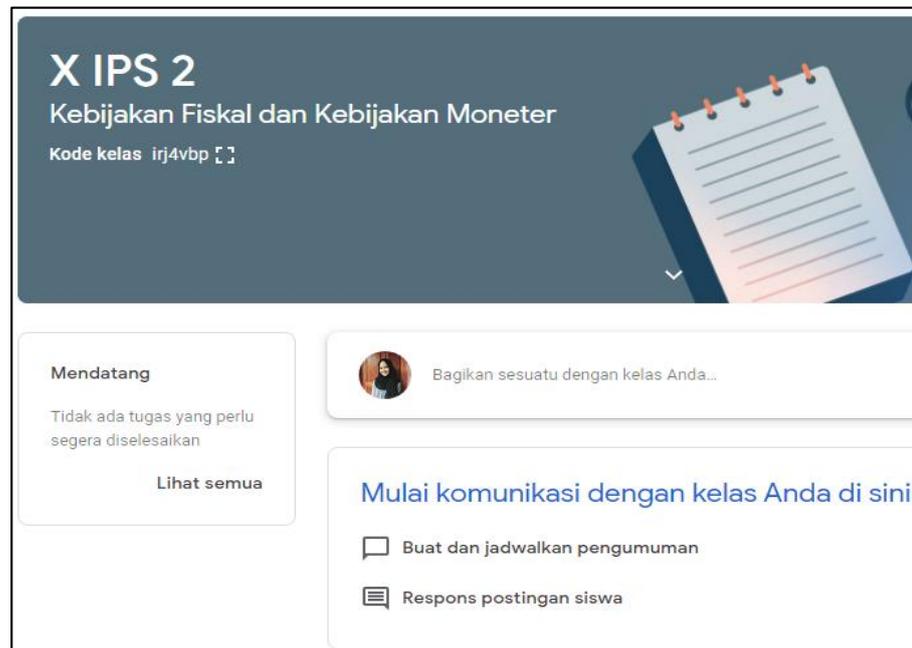
**Gambar 2.1 Halaman Awal Google Classroom**

- b) Selanjutnya, untuk memulai membuat kelas digital pilihan tanda (+) yang ada di tab, selanjutnya tuliskan nama kelas, kemudian klik (**buat**) untuk memulai kelas baru.



**Gambar 2.2 Tampilan Membuat Kelas Baru Google Classroom**

- c) Undang siswa untuk bergabung ke kelas dengan cara menampilkan kode kelas.



**Gambar 2.3**  
**Tampilan Kode Kelas *Google Classroom***

- d) Fasilitas kelas sudah dapat digunakan oleh guru dan siswa



**Gambar 2.4**  
**Tampilan Fasilitas Kelas *Google Classroom***

#### 4) Kelebihan dan Kekurangan *Google Classroom*

Menurut Pradana (2017, hlm. 62) kelebihan dari *google classroom* adalah terdapat *google calendar* yang berguna untuk mengingatkan peserta didik tentang jadwal atau tugas yang ada dan terhubung dengan *google drive* yang berguna untuk menyimpan

keperluan belajar seperti materi atau yang lainnya. Kelebihan-kelebihan tersebut akan mempermudah guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Sedangkan menurut Janzen M dan Mary yang dikutip dalam Iftakhar (2016) menyatakan kelebihan dari *Google Classroom* antara lain sebagai berikut:

- a) Mudah digunakan: Sangat mudah digunakan. Desain dari *google classroom* sengaja menyederhanakan antarmuka instruksional dan opsi yang digunakan untuk tugas pengiriman dan pelacakan; komunikasi dengan keseluruhan khusus atau individu juga disederhanakan melalui pemberitahuan pengumuman dan *email*.
- b) Menghemat waktu: *Google classroom* dirancang untuk menghemat waktu. Hal ini dapat 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 (pendidik) dan peserta didik di lingkungan belajar tatap muka dan lingkungan online sepenuhnya. Hal ini memungkinkan para pendidik untuk mengeksplorasi dan memengaruhi metode pembelajaran yang lebih mudah serta dapat otomatis mengatur distribusi, pengumpulan tugas dan komunikasi dalam beberapa instruksional.
- e) Gratis: *Google classroom* sendiri sudah dapat digunakan oleh siapapun untuk membuka kelas di *google classroom* dengan 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 terhubung web saat ini.

Selain kelebihan, *google classroom* juga memiliki kekurangan seperti yang dikemukakan oleh Nirfayanti & Nurbaeti (2019, hlm. 51) untuk menjalankan aplikasi *google classroom* membutuhkan akses

internet yang mumpuni, artinya google classroom ini mengharuskan penggunaannya memiliki jaringan internet untuk mengakses aplikasi ini. Ernawati (2018) juga menyatakan kekurangan *google classroom* sebagai berikut:

- a) *Google classroom* yang berbasis web mengharuskan siswa dan guru untuk terkoneksi dengan internet,
- b) Pembelajaran berupa individual sehingga mengurangi pembelajaran sosial siswa,
- c) Apabila peserta didik tidak kritis dan terjadi kesalahan materi akan berdampak pada pengetahuannya,
- d) Membutuhkan spesifikasi *hardware*, *software* dan jaringan internet yang tinggi.

## 2. Hasil Belajar Siswa

### a. Pengertian dan Konsep Hasil Belajar

Terdapat berbagai tujuan dari pendidikan dalam kegiatan belajar mengajar, salah satunya adalah hasil belajar siswa. Hal ini karena, hasil belajar siswa merupakan salah satu tolak ukur untuk mengetahui seberapa besar keberhasilan dan pemahaman siswa dalam kegiatan pembelajaran. Arifin (2013, hlm. 54) dalam bukunya yang berjudul “evaluasi belajar” menyatakan bahwa:

Hasil belajar merupakan gambaran tentang apa yang harus digali, dipahami, dan dikerjakan oleh peserta didik. Hasil belajar ini merefleksikan keluasan, kedalaman, dan kerumitan (secara bergradasi). Hasil belajar harus digambarkan secara jelas dan dapat diukur dengan teknik-teknik penilaian tertentu. Perbedaan antara kompetensi dengan hasil belajar terdapat pada batasan dan patokan-patokan kinerja peserta didik yang dapat diukur.

Hasil belajar merupakan penerimaan informasi dalam proses belajar, dimana dalam mencapai hasil belajar tersebut dipengaruhi oleh faktor intern dan faktor ekstern. Salah satu komponen yang penting dalam proses belajar, karena hasil belajar merupakan tolak ukur keberhasilan suatu proses pembelajaran. (Kurniawan et al., 2017). 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

Kurikulum 2013 merupakan kurikulum berbasis kompetensi dengan Kompetensi Dasar (KD) sebagai kompetensi minimal yang harus dicapai oleh peserta didik. Untuk mengetahui ketercapaian KD, guru harus merumuskan sejumlah indikator sebagai acuan penilaian dan sekolah juga harus menentukan ketuntasan belajar minimal atau kriteria ketuntasan minimal (KKM) untuk memutuskan seorang peserta didik sudah tuntas atau belum.

Berdasarkan buku panduan penilaian oleh pendidik dan satuan pendidikan untuk sekolah menengah atas (Direktorat Pembinaan SMA Ditjen Pendidikan Dasar dan Menengah, 2018, hlm. 4), terdapat beberapa hal yang perlu diperhatikan antara lain sebagai berikut:

- 1) Penilaian yang dilakukan oleh guru hendaknya tidak hanya penilaian atas pembelajaran (*assessment of learning*), melainkan juga penilaian untuk pembelajaran (*assessment for learning*) dan penilaian sebagai pembelajaran (*assessment as learning*).
- 2) Penilaian diarahkan untuk mengukur pencapaian kompetensi dasar (KD) pada Kompetensi Inti (KI), yaitu KI-1, KI-2, KI-3, dan KI-4
- 3) Penilaian menggunakan acuan kriteria, yaitu penilaian yang membandingkan capaian peserta didik dengan kriteria kompetensi yang ditetapkan. Hasil penilaian seorang peserta didik, baik formatif maupun sumatif, tidak dibandingkan dengan hasil peserta didik lainnya namun dibandingkan dengan penguasaan kompetensi yang ditetapkan. Kompetensi yang ditetapkan merupakan ketuntasan belajar minimal yang disebut juga dengan kriteria ketuntasan minimal (KKM).
- 4) Penilaian dilakukan secara terencana dan berkelanjutan, artinya semua indikator diukur, kemudian hasilnya dianalisis untuk menentukan KD yang telah dan yang belum dikuasai peserta didik, serta untuk mengetahui kesulitan belajar peserta didik
- 5) Hasil penilaian dianalisis untuk menentukan tindak lanjut, berupa program remedial bagi peserta didik dengan pencapaian kompetensi di bawah ketuntasan dan program pengayaan bagi peserta didik yang telah memenuhi ketuntasan. Hasil penilaian juga digunakan sebagai umpan balik bagi guru untuk memperbaiki proses pembelajaran.

Penilaian hasil belajar oleh pendidik di SMA dilaksanakan untuk memenuhi fungsi formatif dan sumatif dalam bentuk penilaian harian dan dapat juga dilakukan penilaian tengah semester. Penilaian tengah semester merupakan penilaian yang dilakukan oleh pendidik yang cakupan materinya terdiri atas beberapa KD dan pelaksanaannya tidak

dikoordinasikan oleh satuan pendidikan. Penilaian harian dapat berupa ulangan, pengamatan, penugasan, dan/atau bentuk lain

#### b. Tujuan Hasil Belajar

Evaluasi atau penilaian banyak digunakan dalam berbagai bidang dan kegiatan, antara lain bimbingan dan penyuluhan, supervisi, seleksi, dan pembelajaran. Setiap bidang atau kegiatan tersebut mempunyai tujuan yang berbeda. Pada proses pembelajaran penilaian ditinjau dari hasil belajar siswa. Adapun tujuan pembelajaran menurut Arifin (2013, hlm. 23) tujuan penilaian hasil belajar adalah:

- 1) Untuk mengetahui tingkat penguasaan peserta didik terhadap materi yang telah diberikan.
- 2) Untuk mengetahui kecakapan, motivasi, bakat, minat, dan sikap peserta didik terhadap program pembelajaran.
- 3) Untuk mengetahui tingkat kemajuan dan kesesuaian hasil belajar peserta didik dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar yang telah ditetapkan.
- 4) Untuk 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, sedangkan kelemahannya dapat dijadikan acuan untuk memberikan bimbingan.
- 5) Untuk seleksi, yaitu memilih dan menentukan peserta didik yang sesuai dengan jenis pendidikan tertentu.
- 6) Untuk menentukan kenaikan kelas.
- 7) Untuk menempatkan peserta didik sesuai dengan potensi yang dimilikinya.

Dapat dinyatakan mengenai tujuan penilaian dari hasil belajar merupakan definisi dari percakapan belajar siswa, dari hal tersebut kita bisa tau keberhasilan belajar siswa di sekolah, untuk bisa menentukan langkah selanjutnya dalam proses pembelajaran.

#### c. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar digolongkan menjadi tiga, yaitu: faktor dari dalam (minat dan motivasi), faktor dari luar (lingkungan sosial), dan faktor instrument (perangkat pembelajaran) (Aritonang, 2010). Menurut Slameto (2015, hlm. 54) mengatakan bahwa “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". Diantaranya sebagai berikut:

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 sosial 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

d. Jenis-jenis Penilaian Hasil Belajar

Berdasarkan buku panduan penilaian oleh pendidik dan satuan pendidikan untuk sekolah menengah atas (Direktorat Pembinaan SMA

Ditjen Pendidikan Dasar dan Menengah, 2018, hlm. 4), berikut jenis-jenis penilaian belajar ditinjau dari penilaian pendidik:

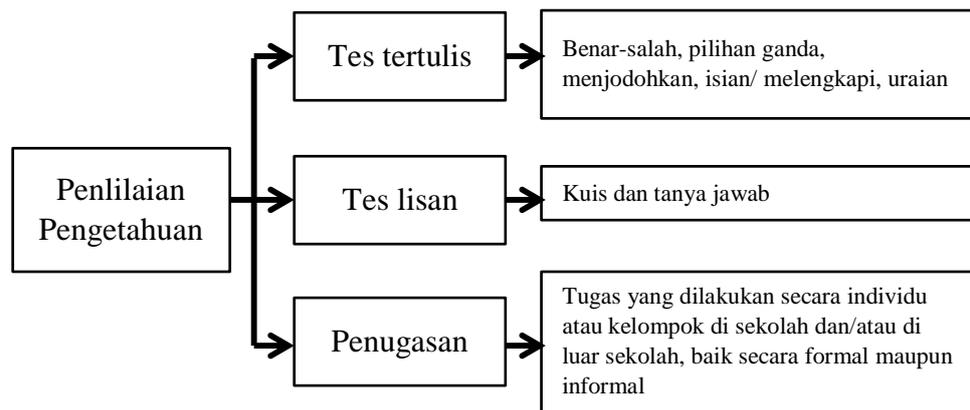
1) Penilaian Sikap (Ranah **Afektif**)

Penilaian sikap adalah penilaian terhadap kecenderungan perilaku peserta didik sebagai hasil pendidikan, baik di dalam kelas maupun di luar kelas. Penilaian sikap memiliki karakteristik yang berbeda dengan penilaian pengetahuan dan keterampilan, sehingga teknik penilaian yang digunakan juga berbeda. Dalam hal ini, penilaian sikap ditujukan untuk mengetahui capaian dan membina perilaku serta budi pekerti peserta didik.

Pada mata pelajaran Pendidikan Agama dan Budi Pekerti (PABP) dan mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn), KD pada KI-1 dan KD pada KI-2 disusun secara koheren dan linier dengan KD pada KI-3 dan KD pada KI-4. Dengan demikian aspek sikap untuk mata pelajaran PABP dan PPKn dibelajarkan secara langsung (*direct teaching*) maupun tidak langsung (*indirect teaching*) yang memiliki dampak instruksional (*instructional effect*) dan memiliki dampak pengiring (*nurturant effect*). Sedangkan untuk mata pelajaran lain, tidak terdapat KD pada KI-1 dan KI-2. Dengan demikian aspek sikap untuk mata pelajaran selain PABP dan PPKn tidak dibelajarkan secara langsung dan memiliki dampak pengiring dari pembelajaran KD pada KI-3 dan KD pada KI-4.

2) Penilaian Pengetahuan (Ranah Kognitif)

Penilaian pengetahuan merupakan penilaian untuk mengukur kemampuan peserta didik berupa pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif, serta kecakapan berpikir tingkat rendah sampai tinggi. Penilaian ini berkaitan dengan ketercapaian KD pada KI-3 yang dilakukan oleh guru mata pelajaran. Penilaian pengetahuan dilakukan dengan berbagai teknik penilaian. Berbagai teknik penilaian pengetahuan dapat digunakan sesuai dengan karakteristik masing-masing KD. Teknik yang biasa digunakan adalah tes tertulis, tes lisan, dan penugasan. Skema penilaian pengetahuan dapat dilihat pada gambar berikut:



Sumber: Direktorat Pembinaan SMA Ditjen Pendidikan Dasar dan Menengah (2018)

**Gambar 2.5**  
**Skema Penilaian Ranah Kognitif**

Pertama, tes tertulis adalah tes dengan soal dan jawaban disajikan secara tertulis untuk mengukur atau memperoleh informasi tentang kemampuan peserta tes. Tes tertulis menuntut respons dari peserta tes yang dapat dijadikan sebagai representasi dari kemampuan yang dimiliki. Instrumen tes tertulis dapat berupa soal pilihan ganda, isian, jawaban singkat, benar-salah, menjodohkan, dan uraian. Kedua, tes lisan merupakan pemberian soal/pertanyaan yang menuntut peserta didik menjawab secara lisan, dan dapat diberikan secara klasikal ketika pembelajaran. Jawaban peserta didik dapat berupa kata, frase, kalimat maupun paragraf. Ketiga, penugasan adalah pemberian tugas kepada peserta didik untuk mengukur dan/atau meningkatkan pengetahuan. Penugasan yang digunakan untuk mengukur pengetahuan (assessment of learning) dapat dilakukan setelah proses pembelajaran sedangkan penugasan yang digunakan untuk meningkatkan pengetahuan (assessment for learning) diberikan sebelum dan/atau selama proses pembelajaran. Penugasan dapat berupa proyek yang dikerjakan secara individu atau kelompok sesuai dengan karakteristik tugas.

Melihat dari penjelasan di atas, jenis penilaian hasil belajar dalam penelitian ini adalah penilaian hasil belajar pada pengetahuan atau ranah

kognitif, dengan menggunakan teknik penilaian tes tertulis pada penilaian harian.

### **3. Minat Belajar**

#### **a. Pengertian Minat Belajar**

Minat adalah kecenderungan yang menetap untuk memperhatikan beberapa aktifitas. Seseorang yang berminat terhadap suatu aktifitas akan memperhatikan aktifitas itu secara konsisten, minat belajar dapat diartikan sebagai ketertarikan terhadap belajar yang menaruh perhatian pada suatu pelajaran tertentu dan disertai hasrat untuk mengetahui, mempelajari, dan membuktikannya melalui partisipasi aktif dalam kegiatan belajar (Kartika, 2014).

Menurut (Arifani, 2015) minat adalah perasaan senang dan tertarik pada suatu obyek, dan cenderung untuk memperhatikan dan akhirnya aktif berkecimpung dalam obyek tersebut. Hal ini sejalan dengan pendapat Arifani, (2015) media merupakan alat yang menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pembelajaran. Secara lebih khusus media pembelajaran adalah alat-alat grafis, fotografis atau elektronis untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

Lestari (2012) juga menyatakan bahwa minat belajar merupakan dorongan batin yang tumbuh dari seseorang siswa untuk meningkatkan kebiasaan belajar. Minat belajar akan tumbuh saat siswa memiliki keinginan untuk meraih nilai terbaik, atau ingin memenangkan persaingan dalam belajar dengan siswa lainnya.

#### **b. Macam-macam Minat**

Menurut Rosyidah dalam Susanto (2013) timbulnya minat pada diri seseorang pada prinsipnya dapat dibedakan menjadi dua jenis yaitu:

- 1) Minat yang berasal dari pembawaan  
Minat yang berasal dari pembawaan timbul dengan sendirinya dari setiap individu, hal ini biasanya dipengaruhi oleh faktor keturunan atau bakat alamiah
- 2) Minat karena pengaruh dari luar

Minat yang timbul karena pengaruh dari luar diri individu timbul seiring dengan proses perkembangan individu yang bersangkutan. Minat ini sangat dipengaruhi oleh lingkungan, dorongan orang tua dan kebiasaan atau adat.

Bergin dalam Nurhasanah dan Sobandi (2016) juga menyatakan bahwa konsep minat terdiri dari minat individu dan situasional. Minat individu didefinisikan sebagai minat mendalam pada suatu bidang atau kegiatan yang timbul berdasarkan pengetahuan, emosi, pengalaman pribadi yang sudah ada dan merupakan keinginan dari dalam diri untuk memahami sehingga menimbulkan pengalaman baru. Selanjutnya menurut Alexander minat situasional timbul secara spontan, sementara dan adanya rasa ingin tahu yang terinspirasi atau dipengaruhi oleh lingkungan.

#### c. Indikator Minat

Menurut (Herlina, 2010) bahwa untuk mengetahui berapa besar minat belajar siswa, dapat diukur melalui:

- 1) Kesukaan, pada umumnya individu yang suka pada sesuatu disebabkan karena adanya minat. biasanya apa yang paling disukai mudah sekali untuk diingat. Sama halnya dengan siswa yang berminat pada suatu mata pelajaran tertentu akan menyukai pelajaran itu.
- 2) Ketertarikan, seringkali dijumpai beberapa siswa yang merespon dan memberikan reaksi terhadap apa yang disampaikan guru pada saat proses belajar mengajar di kelas.
- 3) Perhatian, semua siswa yang mempunyai minat terhadap pelajaran tertentu akan cenderung memberikan perhatian yang besar terhadap pelajaran itu.
- 4) Keterlibatan yakni keterlibatan, keuletan, dan kerja keras yang tampak melalui diri siswa menunjukkan bahwa siswa tersebut ada keterlibatannya dalam belajar di mana siswa selalu belajar lebih giat, berusaha menemukan hal-hal yang baru yang berkaitan dengan pelajaran yang diberikan guru di sekolah.

Minat belajar dapat diukur melalui 4 indikator sebagaimana yang disebutkan oleh (Slameto, 2015) yaitu:

- 1) Ketertarikan untuk belajar,
- 2) Perhatian dalam belajar,
- 3) Motivasi belajar, dan
- 4) Pengetahuan.

Ketertarikan untuk belajar diartikan apabila seseorang yang berminat terhadap suatu pelajaran maka ia akan memiliki perasaan ketertarikan terhadap pelajaran tersebut. Perhatian merupakan konsentrasi atau aktivitas jiwa seseorang terhadap pengamatan, pengertian ataupun yang lainnya dengan mengesampingkan hal lain dari pada itu. Jadi siswa akan mempunyai perhatian dalam belajar, jika jiwa dan pikirannya terfokus dengan apa yang ia pelajari. Motivasi merupakan suatu usaha atau pendorong yang dilakukan secara sadar untuk melakukan tindakan belajar dan mewujudkan perilaku yang terarah demi pencapaian tujuan yang diharapkan dalam situasi interaksi belajar. Pengetahuan diartikan bahwa jika seseorang yang berminat terhadap suatu pelajaran maka akan mempunyai pengetahuan yang luas tentang pelajaran tersebut serta bagaimana manfaat belajar dalam kehidupan sehari-hari.

## B. PENELITIAN TERDAHULU

Pada bagian ini peneliti mencantumkan berbagai hasil penelitian terdahulu yang terkait dengan penelitian yang hendak dilakukan, kemudian membuat ringkasannya, baik penelitian yang sudah terpublikasikan atau belum terpublikasikan (jurnal, skripsi, tesis, disertasi dan sebagainya). Dengan melakukan langkah ini, maka akan dapat dilihat sampai sejauh mana orisinalitas dan posisi penelitian yang hendak dilakukan. Beberapa penelitian yang memiliki relevansi dengan permasalahan yang dikembangkan peneliti antara lain:

**Table 2.2**  
**Penelitian Terdahulu**

No	Nama Peneliti/ Tahun	Judul	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1	Ernawati, (2018)	Pengaruh Penggunaan Aplikasi <i>Google Classroom</i> Terhadap Kualitas Pembelajaran Dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi	Dari hasil penelitian yang telah dilakukan, terdapat pengaruh positif signifikan penggunaan <i>google classroom</i> , terhadap kualitas pembelajaran siswa pada mata pelajaran ekonomi kelas XI di MAN 1 Kota Tangerang Selatan	Terdapat persamaan pada variable X dan Y2, dimana pada variabel X yaitu penggunaan aplikasi <i>google classroom</i> dan variable Y2 hasil	Terdapat perbedaan pada variable Y1 yaitu kualitas pembelajaran, yang mana penelitian ini memiliki dua variable Y.  Sedangkan judul yang

		Kelas XI di MAN 1 Kota Tangerang Selatan		belajar.	peneliti buat hanya ada satu variable Y, dan terdapat variable moderator yaitu minat belajar.
2	Sappaile et al., (2020)	Pengaruh Penggunaan Model <i>Flipped Classroom</i> Berbantuan <i>Google Classroom</i> terhadap Hasil Belajar Matematika	Hasil dari analisis deskriptif adalah, bahwa rata-rata hasil belajar siswa dengan metode pembelajaran online lebih tinggi daripada metode pembelajaran konvensional. Hasil dari analisis statistika inferensial adalah, bahwa hasil belajar matematika yang dicapai pada penggunaan model pembelajaran flipped classroom berbantuan <i>google classroom</i> berpengaruh positif dari pada dengan hasil belajar	Terdapat persamaan pada variabel X dan Y yaitu media <i>google classroom</i> dan hasil belajar	Terdapat perbedaan pada metode penelitian, penelitian ini menggunakan metode <i>quasi-experimental research</i> . Sedangkan judul yang peneliti buat menggunakan metode survey.

			yang dicapai pada penggunaan media pembelajaran konvensional		
3	Nadip Putri & Isnani (2015)	Pengaruh Minat Dan Motivasi Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Pengantar Administrasi Perkantoran	Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) minat pada siswa dapat diklasifikasikan cukup baik, motivasi pada siswa adalah baik, dan sebagian besar siswa memiliki hasil belajar yang tinggi; (2) ada pengaruh positif yang signifikan antara minat terhadap hasil belajar; (3) tidak ada pengaruh positif yang signifikan antara motivasi terhadap hasil belajar; (4) minat merupakan variabel yang mempengaruhi hasil belajar.	Persamaan pada dua variable yaitu variabel X minat belajar yang dijadikan variabel moderator oleh peneliti dan variabel Y hasil belajar	Terdapat perbedaan pada variabel X yaitu motivasi belajar, sedangkan variabel X yang diteliti oleh peneliti yaitu media pembelajaran <i>google classroom</i>
4.	Rikizaputra (2020)	Pengaruh <i>E-Learning</i> dengan <i>Google Classroom</i>	Hasil penelitian menunjukan bahwa terdapat terdapat pengaruh <i>e-learning</i> dengan <i>google</i>	Terdapat persamaan pada variabel X dan Y yaitu media <i>google</i>	Terdapat perbedaan pada metode penelitian, penelitian

terhadap Hasil dan  
Motivasi Belajar  
Biologi Siswa

*clasroom* terhadap hasil belajar  
dan motivasi belajar siswa.

*classroom* dan hasil  
belajar

ini menggunakan  
metode *quasi-  
experimental  
research*. Sedangkan  
judul yang peneliti  
buat menggunakan  
metode survey.

### C. KERANGKA PEMIKIRAN

Berdasarkan uraian latar belakang dan kajian pustaka dapat dihadapi saat ini adalah kurang maksimalnya hasil belajar khususnya pada mata pelajaran ekonomi. Dengan standar komponen penilaian hasil belajar siswa yang digunakan terdiri dari nilai akumulatif dari komponen tugas individu maupun tugas kelompok, ulangan harian, ujian tengah semester, ujian akhir semester, serta komponen lainnya yang bersangkutan dengan mata pelajaran tertentu dengan KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yang diterapkan.

Tujuan adanya penilaian hasil belajar untuk mengukur keberhasilan pencapaian tujuan pembelajaran, namun pada kenyataannya hasil belajar siswa masih rendah, dapat dilihat pada studi dokumentasi yang dilakukan oleh peneliti di SMA Negeri 2 Lembang bahwa hasil belajar pada mata pelajaran ekonomi pada siswa kelas X IPS 2 SMA Negeri 2 Lembang masih banyak yang belum menunjukkan hasil belajar yang maksimal dan hanya mencapai standar KKM yang telah ditetapkan yaitu *range* 65-73 dengan *grade* C (Cukup). Dari jumlah 35 siswa hanya 9% atau sekitar 3 siswa yang termasuk kategori sangat baik dan hanya 26% atau sekitar 9 orang siswa termasuk kategori baik pencapaian dapat dikatakan maksimal. Sedangkan 57% atau sekitar 20 siswa termasuk kategori cukup dan 9% atau sekitar 3 siswa lainnya termasuk kategori masih perlu bimbingan, hal ini menyatakan bahwa dalam pencapaian nilai hasil belajar belum maksimal.

Rendahnya hasil belajar siswa menandakan perlu adanya peranan guru dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Aritonang (2010) menyatakan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar digolongkan menjadi tiga, yaitu: faktor dari dalam (minat dan motivasi), faktor dari luar (lingkungan sosial), dan faktor instrument (perangkat pembelajaran). Faktor instrumen merupakan faktor yang berhubungan dengan perangkat pembelajaran seperti kurikulum, struktur program, sarana dan prasarana pembelajaran (media pembelajaran), serta guru sebagai perancang pembelajaran. Menurut Kemp dan Dayton dalam Arsyad (2016, hlm. 25) salah satu fungsi media pembelajaran yaitu dapat meningkatkan kualitas hasil

pembelajaran apabila terjadi sinergis dan adanya integrasi antara materi dan media yang akan disampaikan.

Media sebagai alat bantu mengajar, berkembang sedemikian pesatnya sesuai dengan kemajuan teknologi ragam dan jenis media pun cukup banyak sehingga dapat dimanfaatkan sesuai dengan kondisi, waktu, keuangan, maupun materi yang akan disampaikan. Seorang guru dituntut untuk mampu memilih dan terampil menggunakan media. Bentuk pemanfaatan atau penggunaan teknologi internet dan web adalah *e-learning*. Konsep *e-learning* menggunakan fasilitas jaringan global untuk menyampaikan materi ajar serta memanfaatkannya untuk menciptakan interaksi pengajar dan peserta didik. Salah satu media berbasis *e-learning* adalah *google classroom*. *Google classroom* merupakan suatu aplikasi yang disediakan oleh *google for education* untuk menciptakan ruang kelas secara *online*. Aplikasi ini dapat membantu memudahkan guru dan siswa dalam melaksanakan proses belajar dengan lebih mendalam.

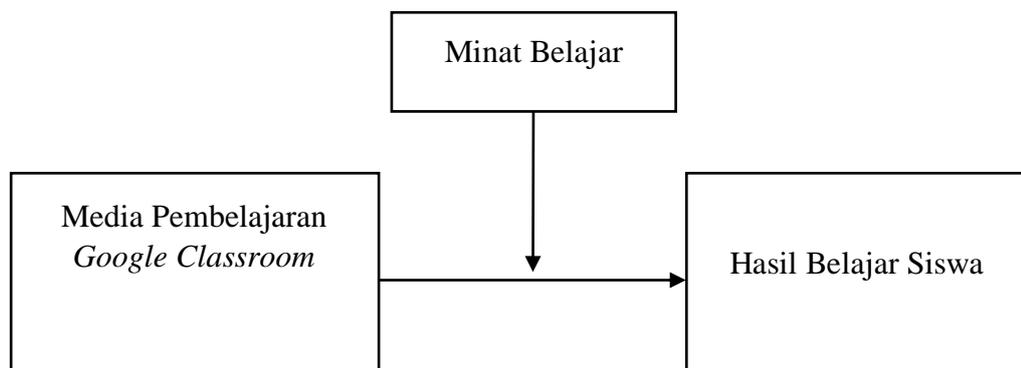
*Google classroom* di sini digunakan oleh guru dan siswa selama kegiatan belajar mengajar untuk mengukur kualitas pembelajaran dan hasil belajar siswa. Pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *google classroom* sebagai media pembelajaran akan mempengaruhi hasil belajar yang optimal. Konsep pertama dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh penggunaan *google classroom* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi.

Selain media pembelajaran, faktor-faktor yang mempengaruhi pembelajaran menurut Slameto (2015) salah satunya yaitu faktor internal, yang terdiri dari faktor psikologis, faktor ini berkaitan dengan psikologis seseorang, diantaranya faktor intelegensi, perhatian, minat, kematangan dan kesiapan. Dapat dikatakan bahwa minat merupakan faktor penting terhadap keberhasilan belajar siswa karena siswa yang memiliki minat terhadap suatu hal akan cenderung bersungguh-sungguh berbeda dengan siswa yang tidak memiliki minat akan cenderung berleha-leha. Lestari (2012) juga menyatakan bahwa minat belajar merupakan dorongan batin yang tumbuh dari seseorang siswa untuk meningkatkan kebiasaan belajar. Minat belajar akan tumbuh saat

siswa memiliki keinginan untuk meraih nilai terbaik, atau ingin memenangkan persaingan dalam belajar dengan siswa lainnya.

Dalam penelitian ini minat belajar akan dilihat dengan kategori tinggi dan kategori rendah. Siswa yang memiliki Minat belajar tinggi akan cenderung tekun, ulet, semangat dalam belajar, pantang menyerah dan senang menghadapi tantangan. Mereka memandang setiap hambatan belajar sebagai tantangan yang harus mampu diatasi. Seorang yang memiliki minat rendah tidak ada ketertarikan terhadap suatu objek. Siswa yang memiliki tingkat minat belajar belajar rendah, umumnya akan malas belajar, cenderung menghindar dari tugas dan pekerjaan. Akan merasa senang jika guru tidak hadir, dan tidak ada upaya untuk belajar mandiri menambah pengetahuan baik melalui bertanya pada teman maupun membaca literature. Dengan demikian minat belajar siswa dapat mempengaruhi dan meningkatkan hasil belajar belajar.

Konsep kedua dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh minat belajar terhadap hasil belajar siswa, dan untuk mengetahui interaksi antara media pembelajaran *google classroom* dengan minat belajar terhadap hasil belajar siswa.



**Gambar 2.6**  
**Kerangka Pemikiran**

## D. ASUMSI DAN HIPOTESIS

### 1. Asumsi

Menurut Sugiyono (2015) asumsi merupakan pernyataan yang diterima kebenarannya tanpa pembuktian. Dapat dikatakan bahwa asumsi merupakan anggapan sementara yang belum terbukti kebenarannya. Dalam Penelitian asumsi merupakan anggapan dasar atau sesuatu yang dianggap benar dengan tujuan membantu untuk memecahkan masalah yang dihadapi.

Berdasarkan pengertian di atas maka penulis merumuskan asumsi sebagai berikut:

- a. Penggunaan media pembelajaran *Google Classroom* diterapkan pada mata pelajaran ekonomi
- b. Fasilitas kegiatan belajar mengajar memadai baik dari pihak guru maupun siswa
- c. Siswa memperhatikan arahan guru pada saat kegiatan belajar mengajar

### 2. Hipotesis

Sugiyono (2015, hlm. 63) menyatakan bahwa hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, di mana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Berdasarkan pada rumusan masalah, kajian teori dan kerangka pemikiran maka hipotesis dalam penelitian ini yaitu:

- a. Penggunaan media pembelajaran *google classroom* mempengaruhi hasil belajar siswa.
- b. Tingkat minat belajar siswa mempengaruhi hasil belajar siswa.
- c. Ada pengaruh interaksi antara media pembelajaran *google classroom* dengan minat belajar siswa terhadap belajar siswa.